



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

MODALIDAD: METODOLOGÍA Y TECNOLOGÍA AVANZADA

Título:

Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático del primer año E.G.B.

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Magíster en Educación Inicial.

Autora

Tobanda Marca Mallury Katherine. Lic.

Tutor

Razo Ocaña Hugo Ramiro. MgC.

LATACUNGA –ECUADOR

2022

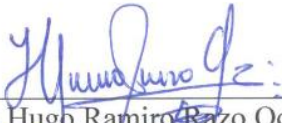
APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático del primer año E.G.B.” presentado por Tobanda Marca Mallury Katherine, para optar por el título magíster en Educación Inicial.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y se considera que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación para la valoración por parte del Tribunal que se designe y su exposición y defensa pública.

Latacunga, marzo 10, 2022


MgC. Hugo Ramiro Ocaña
CC: 0501422166

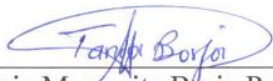
APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación: Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático del primer año E.G.B, ha sido revisado, aprobado y autorizado su impresión y empastado, previo a la obtención del título de Magíster en Educación Inicial; el presente trabajo reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la exposición y defensa.

Latacunga, mayo, 09, 2022



Catherine Patricia Culqui Cerón. Mg.C
C.C.0502828619
Presidente del tribunal



Tania Margarita Borja Padilla. Ph.D
C.C.1002149282
Miembro del tribunal 2



Mayra Verónica Riera Montenegro. Mg.C
C.C.0502992308
Miembro del tribunal 3

DEDICATORIA

A mi esposo a mis hijos,
quienes han sido la parte
fundamental y el motor para
lograr este sueño alcanzado.

Mallury.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por la vida, a mi familia, especialmente a mi madre, padre y a mis hijos por apoyarme incondicionalmente, a la Universidad Técnica de Cotopaxi por darme la oportunidad de realizar mis estudios de Cuarto Nivel, a mi tutor Hugo Razo. MgC, por aportar con sus conocimientos y apoyarme en todo momento para alcanzar esta meta. Gracias a todos.

Mallury Katherine Tobanda Marca.

RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA

Quien suscribe, declara que asume la autoría de los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de titulación.

Latacunga, marzo 10, 2022



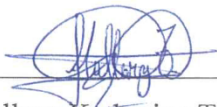
Lic. Mallury Katherine Tobanda Marca

C.C.0503849838

RENUNCIA DE DERECHOS

Quien suscribe, cede los derechos de autoría intelectual total y/o parcial del presente trabajo de titulación a la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Latacunga, marzo 10, 2022



Lic. Mallury Katherine Tobanda Marca

C.C. 0503849838

AVAL DEL PRESIDENTE

Quien suscribe, declara que el presente Trabajo de Titulación: Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático del primer año E.G.B contiene las correcciones a las observaciones realizadas por el tribunal en el acto de predefensa.



Latacunga, abril, 28, 2022

Mg.C. Catherine Patricia Culqui Cerón
C.C. 0502828619

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Título: Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático del primer año E.G.B)

Autor: Tobanda Marca Mallury Katherine. Lic.

Tutor: Razo Ocaña Hugo Ramiro. MgC.

RESUMEN

La presente investigación abordó la problemática que surge porque las maestras aplicaban una metodología tradicional basada principalmente en hojas de trabajo, dejando de lado la experimentación y por ende se evidenció en los educandos, un bajo nivel en el desarrollo de las habilidades del ámbito de relaciones lógico matemático . Frente a ello, se ha planteado como objetivo reactivar los juegos tradicionales transformados como estrategias lúdicas que aporten al desarrollo del pensamiento lógico matemático del primer año E.G.B. de la escuela de educación básica “Gonzalo Escudero” tomando en cuenta que esta metodología fomenta un aprendizaje significativo mediante, la exploración, experimentación, práctica, y juego, la guía metodológica estrategias lúdicas para las matemáticas, contribuyo un aporte significativo en el desarrollo educativo, la presente investigación tiene un paradigma metodológico constructivista porque permite contribuir procedimientos para buscar soluciones, tiene un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo mediante un conjunto de procesos sistemáticos, con los datos recolectados se realizó un análisis e interpretación de la información desde una visión de contexto y de manera objetiva, la información obtenida muestran el resultado positivo que se obtuvo luego de la aplicación de la propuesta, con la aplicación de juegos tradicionales, basadas en fundamentos de estrategias lúdicas, tienen su objetivo principal el desarrollo de capacidades de razonamiento de los niños, genera gran emoción en los niños, mediante los juegos tradicionales realizan actividades dinámicas lúdicas, en relación a los juegos previamente planificados, fomentando un aprendizaje significativo, razón por la cual se recomienda a los docentes incorporar estos juegos en el PEA, como un recurso de apoyo para fortalecer el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños, se creó la guía metodológica con actividades divertidas para la utilización de la comunidad educativa, mediante el uso de las nuevas estrategias metodológicas lúdicas de aprendizaje de lógica matemática, generando gran expectativa y emoción por aprender en los niños.

PALABRAS CLAVE: Estrategias lúdicas, desarrollo del pensamiento, proceso de enseñan aprendizaje.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Theme: Playful strategies for the development of logical mathematical thinking in first grade E.G.B

Author: Tobanda Marca Mallury Katherine Lic.

Tutor: Razo Ocaña Hugo Ramiro. MgC.

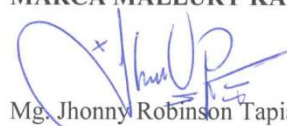
ABSTRACT

The research addressed the problem that arises from teachers who applied a traditional methodology mainly based on worksheets and left aside experimentation which provoked students to demonstrate a low level in the development of skills with regard to logical mathematical thinking. Thus, the objective has been mapped out to make use of traditional games as part of play strategies which contribute to the development of logical mathematical intelligence in first grade of "Gonzalo Escudero" primary school. This methodology promotes meaningful learning through exploration, experimentation, practice, and play. The methodological guide of play strategies for mathematics had a significant impact in the educational development. This research has a constructivist methodological paradigm because it allows to integrate procedures to search for solutions. It has a mixed, qualitative and quantitative approach through a set of systematic processes. The data collected permitted an analysis and interpretation of the information from a concise context and with objectivity. The information shows a positive result which was achieved after the application of the proposal. The application of traditional games based on the foundations of playful strategies have a key objective in the development of children's reasoning abilities and generate great enthusiasm through traditional games as well as carrying out dynamic playful activities related to previously planned games that promote significant learning. Therefore, it is recommended for teachers to incorporate these games in PEA as a resource to strengthen the development of mathematical skills in children. The methodological guide was created with fun activities and new playful strategies for logical mathematics to be used in the educational community and it generated great expectation and positive emotion for learning in students.

Key words: Playful strategies, thinking development, teaching-learning process.

Yo **JHONNY ROBINSON TAPIA CALAMA** con cédula de identidad número: **050312734-2** Magister en: **PEDAGOGÍA DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA** con número de registro de la SENESCYT: **1027-2021-2362628**; **CERTIFICO** haber revisado y aprobado la traducción al idioma inglés del resumen del trabajo de investigación con el título: Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático del primer año E.G.B. de: **TOBANDA MARCA MALLURY KATHERINE**, aspirante a magister en EDUCACIÓN INICIAL.

Latacunga, mayo, 10, 2022



Mg. Jhonny Robinson Tapia Calama
ID. 050312734-2

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	1
--------------------	---

CAPÍTULO I.

FUNDAMENTACIÓN TEORICA

1.1. Antecedentes	12
1.2. Fundamentación epistemológica.....	13
1.2.1. Estrategias lúdicas	13
1.2.1.1 Estrategias lúdicas	13
1.2.1.2. Aprendizaje lúdico	14
1.2.1.3. Proceso de enseñanza aprendizaje	15
1.2.4. El juego	16
1.2.5. El juego en el aprendizaje de las matemáticas	17
1.2.6. Juegos tradicionales	17
1.2.7. El pensamiento lógico matemático	19
1.2.8. El pensamiento lógico matemático y la lúdica en el aprendizaje.....	20
1.2.9. La motivación.....	20
1.2.10. El entorno y la creatividad.	21
1.2.11. Desarrollo del pensamiento lógico-matemático.....	21
1.2.12. Ámbito de relaciones lógico matemáticas.....	22
1.2.13. Proceso didáctico básico en el aprendizaje lógico matemático.	22
1.2.14. Noción matemática	23
1.3. Fundamentación del estado del arte	23
1.4. Conclusiones Capítulo I.....	25

CAPÍTULO II.

PROPUESTA

2.1. Título de la propuesta.....	26
2.2. Objetivos	26
2.2.1. Objetivo General	26

2.2.2. Objetivos Específicos.....	26
2.3. Justificación	27
2.4. Desarrollo de la propuesta.....	28
2.4.1. Elementos que la conforman.....	28
2.4.2. Explicación de la propuesta	29
2.4.3. Premisas para su implementación	56
2.5. Conclusiones Capítulo II.....	58

CAPÍTULO III.

APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Evaluación de expertos	59
3.2. Evaluación de usuarios.....	60
3.3. Evaluación de impactos o resultados	61
3.4. Resultados de la propuesta.....	62
3.5. Conclusiones III capítulo	64
CONCLUSIONES GENERALES	66
RECOMENDACIONES	67
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	68
ANEXOS	72

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Tareas.....	6
Tabla 2.	Etapas.....	7
Tabla 3.	Población	10
Tabla 4.	Modelo de gestión.....	57
Tabla 5.	Cuadro comparativo de la lista de cotejo aplicada.....	63
Tabla 6.	¿Ejecuta estrategias lúdicas en las horas clases?.....	80
Tabla 7.	¿Considera que las estrategias lúdicas aportan de una manera significativa a la creatividad e imaginación de los niños?	81
Tabla 8.	Considera que es importante aplicar estrategias lúdicas dentro PEA para ejercitar el pensamiento lógico matemático.....	82
Tabla 9.	¿Con qué frecuencia utiliza usted las estrategias lúdicas para estimular al estudiante el pensamiento lógico matemático?.....	83
Tabla 10.	¿Considera usted que la falta del desarrollo del pensamiento lógico matemático es por ausencia de la lúdica en las horas clases?	84
Tabla 11.	¿Conoce ud juegos tradicionales que influyen en el desarrollo del pensamiento lógico matemático?	85
Tabla 12.	¿Aplica Ud. juegos tradicionales en el área de matemática para fortalecer el aprendizaje de los niños?	86
Tabla 13.	¿Aplica Ud. juegos tradicionales que ayuden a desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños?	87
Tabla 14.	¿Le gustaría conocer juegos tradicionales que aportan al desarrollo del pensamiento lógico matemático?	88
Tabla 15.	¿Consideraría usted, que el aprendizaje lógico matemático debería impartirse de una manera lúdica?.....	89
Tabla 16.	Identifica colores primarios como rojo, amarillo, azul.	90
Tabla 17.	Identifica colores secundarios como verde anaranjado, morado.....	91
Tabla 18.	Agrupar objetos según sus características color, tamaño	92
Tabla 19.	Identifica nociones de cerca, lejos, arriba, abajo, adelante, atrás.....	93
Tabla 20.	Relaciona los numerales con las cantidades del 1 al 10.....	94
Tabla 21.	Reconoce las figuras geométricas como el círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo.....	95
Tabla 22.	Resuelve sin dificultad el ejercicio presentado	96

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1.	¿Ejecuta estrategias lúdicas en las horas clases?	80
Gráfico 2.	¿Considera que las estrategias lúdicas aportan de una manera significativa a la creatividad e imaginación de los niños?	81
Gráfico 3.	Considera que es importante aplicar estrategias lúdicas dentro PEA para ejercitar el pensamiento lógico matemático.	82
Gráfico 4.	¿Con qué frecuencia utiliza usted las estrategias lúdicas para estimular al estudiante el pensamiento lógico matemático?	83
Gráfico 5.	¿Considera usted que la falta del desarrollo del pensamiento lógico matemático es por ausencia de la lúdica en las horas clases?.....	84
Gráfico 6.	¿Conoce Ud. juegos tradicionales que influyen en el desarrollo del pensamiento lógico matemático?	85
Gráfico 7.	¿Aplica Ud. juegos tradicionales en el área de matemática para fortalecer el aprendizaje de los niños?.....	86
Gráfico 8.	¿Aplica Ud. juegos tradicionales que ayuden a desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños?.....	87
Gráfico 9.	¿Le gustaría conocer juegos tradicionales que aportan al desarrollo del pensamiento lógico matemático?	88
Gráfico 10.	¿Consideraría usted, que el aprendizaje lógico matemático debería impartirse de una manera lúdica?	89
Gráfico 11.	Identifica colores primarios como rojo, amarillo, azul.....	90
Gráfico 12.	Identifica colores secundarios como verde anaranjado, morado.	91
Gráfico 13.	Agrupar objetos según sus características color, tamaño.....	92
Gráfico 14.	Identifica nociones de cerca, lejos, arriba, abajo, adelante, atrás.	93
Gráfico 15.	Relaciona los numerales con las cantidades del 1 al 10.	94
Gráfico 16.	Reconoce las figuras geométricas como el círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo	95
Gráfico 17.	Resuelve sin dificultad el ejercicio presentado.....	96

INTRODUCCIÓN

Antecedentes: En el reglamento del trabajo de investigación del programa de titulación de posgrados de la Universidad Técnica de Cotopaxi se muestra, la línea de investigación Educación y Comunicación para el desarrollo humano y social aportando al progreso de la sociedad, la sub línea se fundamenta en la didáctica de las matemáticas en educación inicial, esto beneficiara al proceso de enseñanza aprendizaje.

La presente investigación busca fortalecer las estrategias lúdicas para desarrollo del pensamiento lógico matemático, en los niños de 5 años que cursan el primer año de Educación General Básica, el objetivo en este subnivel de educación, es que los estudiantes adquiera herramientas básicas de la matemática para continuar con su educación en los siguientes subniveles, donde ellos deberán aprender hacer descripciones de objetos con respecto al tamaño, cantidad, posición, identificar colores en objetos de su entorno que los rodea, describiendo también sus características, empezando a realizar estimaciones y mediciones de medidas no convencionales, contar del 0 al 20, también pueden describir y distinguir figuras geométricas. Todas estas destrezas se desarrollan y se adquieren con material concreto y a su vez mediante el juego una manera lúdica debido a su etapa evolutiva que se encuentra cada niño. (Currículo, 2016, pág. 52).

En la actualidad el aprendizaje matemático forma una parte fundamental en el sistema educativo identificando y aplicando problemas de su entorno dando solución a los problema de una manera eficiente, en la edad de 5 años empiezan a representar cantidades de manera verbal y gráfica en esta edad tienen la capacidad para apreciar la matemática como una herramienta para jugar siguiendo instrucciones para solucionar problemas que se les presente en lo largo de la vida.

Bajo los siguientes procedimientos, se puede evidenciar que es importante desarrollar este ámbito de relaciones lógico matemático por su articulación que tiene para que el estudiante esté preparado y dispuesto a seguir conociendo en el segundo grado de Educación General Básica (Currículo, 2016, pág. 52).

La presente investigación se fundamenta legalmente en las ODS 2030, en su cuarto objetivo de las Naciones Unidas menciona que es deber de los Estados “generar una educación inclusiva, equitativa, calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos” (NACIONES UNIDAS, 2019), es de gran importancia cumplir con el objetivo, como docentes debemos fomentar en el proceso de enseñanza una educación de calidad y calidez, en todo los ámbitos de la Educación Inicial, establecidas por el MINEDUC.

En el Plan Desarrollo Sostenible en el eje número 1.6 menciona debemos “garantizar el derecho a la educación dentro de los criterios de accesibilidad, calidad y pertinencia territorial y cultural” es de gran importancia garantizar que se cumpla con este eje los docentes debemos ser innovadores dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, generando una educación de calidad en todos los ámbitos educativos, mejorando así las oportunidades en los estudiantes.

La Constitución de la República del Ecuador (2008) manifiesta en su Art. 27. La educación se centra en el desarrollo del ser humano, garantizando su desarrollo integral, dentro del respeto de los derechos humanos, la educación debe ser incluyente y diversa, de calidad y calidez; contribuyendo así al desarrollo de competencias en los estudiantes. La educación es de gran importancia para generar un nuevo conocimiento, dentro del respeto de los derechos de los ciudadanos, garantiza así la construcción de un país soberano, constituyendo un eje estratégico para el desarrollo nacional. (DEL ECUADOR, 2008)

La LOEI (2021) en su Art. 2. Principios. Literal w. Calidad y calidez. Menciona que se garantizara el derecho de las personas a tener una educación de calidad y calidez, oportuna, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, y de su sistema, niveles, subniveles y también sus modalidades; deben incluir evaluaciones permanentes. De la misma manera se garantizara al educando como el centro del proceso educativo, insertando flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se acorde las necesidades y realidades fundamentales de los estudiantes. Se promoverá contextos adecuados de respeto,

tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizajes. (LOEI, 2021, pág. 9)

La LOEI (2021) en su Art 11. Literal i. “Establece los docentes deben brindar apoyo y seguimiento pedagógico a las y los estudiantes, para superar el rezago y dificultades en los aprendizajes y en el desarrollo de competencias, capacidades, habilidades y destrezas” (LOEI, 2021, pág. 22).

Los docentes somos parte fundamental en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en tal virtud debemos innovar para contribuir a la formación de estudiantes críticos y reflexivos. Contribuyendo a superar rezago académicos que presenta nuestros estudiantes, fortaleciendo aprendizajes significativos.

La LOEI (2021) en el art. 40 nivel de Educación Inicial, es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral de los niños/as se contribuye con el desarrollo cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los todos los niños/as de tres años hasta los cinco años de edad, garantizando así el respeto de sus derechos, a la diversidad cultural y lingüística, dentro de ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, contribuyendo a su capacidades, habilidades y destrezas. (LOEI, 2021, pág. 38)

Dentro de la Educación Inicial se busca el desarrollo integral del estudiante, desde su iniciación en el mundo académico hasta los niveles superiores de enseñanza y aprendizaje. En el nivel Inicial es donde se debe desarrollar las capacidades, habilidades y destrezas en lógica matemática para participar activamente de forma crítica y analítica en el medio social en el que cada individuo se desenvuelve.

Planteamiento del problema: Las estrategias lúdicas son actividades innovadoras que aportan de manera positiva en el campo de la educación como establece el Ministerio de Educación beneficiando el proceso de enseñanza aprendizaje aportando de manera significativa en el ámbito de relación lógico matemático.

Según, la Unesco en sus investigaciones a determinado que el 55% de las niñas/os entre 5-12 años evaluados en el 2008, tiene dificultad de resolver problemas, utilizar

operaciones básicas, realizar cálculos mentales, manejar lo lógico matemático, situación que limita su desempeño escolar eficiente. (Rendón, 2018)

Partiendo de ese análisis, podemos mencionar que a nivel mundial los niños tienen dificultad en la resolución de problemas matemáticos causándoles un gran daño para poder desenvolverse en su diario vivir, por eso, es importante aplicar estrategias lúdicas en los estudiantes del primer año de Educación Básica para crear niños creativos, reflexivos, críticos.

En la evaluación PISA 2015, informa que América Latina ha estado ubicada en el penúltimo lugar con un puntaje bajo, esto es una problemática que se debería mejorar para poder tener mejores resultados cuando vuelvan a realizar la evaluación por parte del PISA, los resultados que se ha obtenido ha sido de 14 puntos en Ciencia, 14 puntos en lectura y 10 puntos en matemática. (Flores, 2019)

Flores, M. (2019) de la misma forma, dice que en el Perú la educación se sitúa en el nivel bajo con respecto a los resultados generados en el área de las matemáticas, debido a su puntaje, mostrando así que más del 50% de los niños no entienden los problemas cuando lo quieren resolver. Según los informes de PISA, en el 2012 Perú es uno de los países que está en nivel bajo en América Latina respecto al cálculo.

Por otra parte, en la evaluación Ser Bachiller año lectivo 2017-2018, fueron evaluados 38 alumnos de la Unidad Educativa Darío Guevara, de tercer año de bachillerato, se evidenciaron los siguientes resultados: en el Dominio Matemático el 18.4% elemental corresponde a 7 estudiantes, 81,6% satisfactorio corresponde a 31 estudiantes, 0% excelente, en los análisis de los puntajes los más bajos resultados se dan en la resolución de problemas estructuras con el 55% en relación a las otras. (Sánchez G., 2019)

En base, como afirma el autor en la provincia de Tungurahua se han evidenciado que los estudiantes tienen un déficit de Dominio Matemático, por tal motivo, es de gran importancia que desde los primeros años los docentes desde el nivel Inicial deben utilizar estrategias lúdicas como es el juego de esta manera despertar el

interés de las matemáticas y en futuro no tengan dificultades en el área, mejorando el nivel de dominio con aprendizajes significativo.

En la provincia de Cotopaxi cantón Saquisilí parroquia Chantilin se encuentra ubicada la escuela de Educación Básica “Gonzalo Escudero” es una institución fiscal que pertenece a un sector rural donde laboran 7 docentes, y las familias son de escasos recursos su mayoría se dedican a la agricultura y a la recolección de chatarra fuera de la provincia dejando al abandono a sus hijos o a depender de un hermano de la familia causando a veces el desinterés por la educación.

En esta institución se detecta una problemática que los estudiantes no tienen un buen desarrollo del pensamiento lógico matemático, también, se ha realizado un estudio de calificaciones de periodos académicos anteriores donde se ha evidenciado que el primer año de educación básica tienen un promedio de EP que quiere decir en proceso, considerando que, en el primer grado se evalúa de manera cualitativa por lo que, es principal trabajar desde tempranas edades en actividades que desarrollo del pensamiento lógico matemático.

La aplicación de metodologías tradicionales por parte de docentes, forma estudiantes receptores con poca participación activa, limitándoles la creatividad y su desarrollo de la inteligencia, desde este análisis, se tiene como alternativa generar nuevos métodos pedagógicos donde se incluirá los juegos tradicionales transformados como estrategias lúdicas que aporten al desarrollo del pensamiento lógico matemático, donde el estudiante será participe directo en las actividades teniendo en cuenta, que por generaciones los juegos tradicionales ha contribuido en una enseñanza significativa en los niños. Esto permitirá aportar en el aprendizaje lógico matemático.

Formulación del problema: ¿De qué manera la carencia de las estrategias lúdicas incide en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de primer año de Básica de la Escuela “Gonzalo Escudero” durante el año lectivo 2021-2022?

Objetivo General: Reactivar los juegos tradicionales transformados como estrategias lúdicas que aporten al desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Objetivos Específicos:

- Conocer los fundamentos teóricos sobre el juego como estrategia lúdica para desarrollar el pensamiento lógico matemático.
- Diagnosticar el aprendizaje de lógico matemático en los niños de primer año.
- Recopilar juegos tradicionales como herramientas lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico matemático.
- Aplicar juegos tradicionales para desarrollar el pensamiento lógico matemático.
- Demostrar el impacto que genera el desarrollo del ámbito de relaciones lógico matemático.

Tareas:

Tabla 1. Tareas

Objetivo	Actividad/ tarea
Objetivo específico 1 Conocer los fundamentos teóricos sobre el juego como estrategia lúdica para desarrollar el pensamiento lógico matemático.	1.-Búsqueda de información en diferentes fuentes. 2.-Seleccionar la información sobre el tema investigar. 3.-Analizar e interpretar la información. 4.-Sistematizar. 5.-Redactar.
Objetivo específico 2 Diagnosticar el aprendizaje de lógico matemático en los niños de primer año.	1.-Encuesta a docentes 2.-Lista de cotejo a los estudiantes 3. Entrevista a la líder educativa de la institución.
Objetivo específico 3 Identificar los juegos tradicionales que nos permita emplearlos como	1.- Seleccionar juegos tradicionales que ayude al niño a desarrollar el pensamiento lógico matemático.

herramientas lúdicas para para desarrollar el pensamiento lógico matemático.	<p>1.-Redacción un título para los juegos tradicionales.</p> <p>2.-Determinación de objetivos de los juegos tradicionales</p> <p>3.-Estructurar los juegos con estrategias lúdicas que ayude al desarrollo del pensamiento lógico matemático de los infantes</p>
<p>Objetivo específico 4</p> <p>Aplicar juegos tradicionales para desarrollar el pensamiento lógico matemático.</p>	<p>1.-Trabajar con los niños los juegos propuestos y planificados para lograr los objetivos planteados.</p> <p>1.- Lista de cotejo de los resultados.</p>
<p>Objetivo específico 5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demostrar el impacto que genera el desarrollo del ámbito de relaciones lógico matemático. 	<p>1.- Aplicación de una lista de cotejo</p> <p>2.-Resultados del Pre-test y post-test.</p>

Elaborado por o fuente: Mallury Tobanda

Etapas:

Tabla 2. Etapas

Etapas	Descripción
Diagnóstico	Falta de estrategias lúdicas para los niños de primer grado E.G.B
Propuesta	En necesario rescatar y aplicar los juegos tradicionales para los niños y niñas.
Aplicación	Se lo realizara en un momento oportuno acorde a lo planificado.

Elaborado por o fuente: Mallury Tobanda

Justificación: La educación es una parte fundamental en la sociedad para el progreso y desarrollo del país. De igual manera, el rol del docente cumple un papel principal dentro de la educación por lo que debe estar capacitado para desarrollar e

interactuar en el medio desarrollando en los niños las destrezas que en cada uno de los niveles de educación están planteado que son primordiales para poder tener una secuencia en las temáticas de cada grado, permitiendo a futuro solucionar problemas que se presenten en el diario vivir mediante las estrategias lúdicas.

La escuela “Gonzalo Escudero” tiene la predisposición para realizar la investigación y aplicar una propuesta de solución en el primer año de E.G.B pues el tema planteado es de **interés** para toda la comunidad educativa, se ha palpado que en el proceso de enseñanza aprendizaje no se aplicado estrategias lúdicas que promuevan el desarrollo del pensamiento lógico matemático. Por eso, resulta imprescindible **solucionar el problema** a través de la aplicación de juegos tradicionales que permita al niño ser el principal autor del proceso de enseñanza aprendizaje, con el apoyo se lograra una estimulación del pensamiento lógico matemático este mismo se desarrollara a **corto plazo**.

Esta investigación se realiza porque como docentes se está comprometido con mejorar la calidad de la educación y como aplicando las estrategias metodológicas para el buen desarrollo del pensamiento lógico matemático que fortalezca la enseñanza de las matemáticas del primer año E.G.B. De esta forma, mejorar los aprendizajes en los niños convirtiendo una clase innovadora, didáctica y sobre todo muy lúdica para los estudiantes despertando ese cariño y ese entusiasmo cuando se trate de aprender las matemáticas.

Por último, esta investigación tiene **impacto** social y educativo que **beneficiara** a los niños como actores fundamentales del proceso enseñanza aprendizaje formándose como seres humanos críticos, independientes, desenvueltos, autónomos capaces de interactuar en diferentes actividades. Así mismo, el personal docente será beneficiado pues podrá aplicar dentro de la educación los juegos tradicionales que permitirá desarrollar el pensamiento lógico matemático de una manera lúdica y divertida. Mientras que, los padres de los niños serán beneficiarios indirectos tendrán hijos capaces de defenderse y enfrentar la vida.

Metodología: La presente investigación tiene un paradigma metodológico constructivista porque permite contribuir procedimientos para buscar soluciones,

tiene un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo. Según Roberto Hernández Sampieri (2014) el enfoque mixto representa un conjunto procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implica la recolección, análisis y vinculación de datos cuantitativos y cualitativos mediante técnicas como la observación y la entrevista y la relación de variables y objetivación de los resultados a través de una muestra a una población, en un estudio para responder a un planteamiento del problema.

La investigación tiene un enfoque mixto, pues permite recopilar la información y analizar los resultados conseguidos a través de encuestas realizadas a docentes, lo que permitirá contar con datos que aportaran al proyecto, de igual manera mediante la observación de las actitudes que presentan los estudiantes en el desarrollo de clases; en base en su desarrollo cognitivo al momento del pensamiento lógico matemático en los estudiantes de primer año de educación básica, contribuyendo a la utilización de estrategia lúdicas por los docentes.

Se utilizan cuadros estadísticos para representar en forma gráfica los resultados obtenidos, además de su respectivo análisis e interpretación, de este modo se puede realizar el análisis cuantitativo-cualitativo.

Modalidad básica

La modalidad de la investigación es básica, busca información bibliográfica, fundamentaciones científicas que aporten a las variables de estudio. Permite la aplicación de estrategias lúdicas que facilite a los estudiantes el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Tipo de investigación

La siguiente investigación es descriptiva – explicativa, involucra la observación y descripción de las causas, efectos. Obtiene datos verídicos del problema investigativo, y es explicativa porque expone la recopilación de información para luego analizarla y sintetizarla. Con el propósito de desarrollar, respaldar y profundizar esta investigación, se observa la necesidad que tienen los estudiantes el

desarrollo de una estrategia lúdica que contribuya al desarrollo del pensamiento lógico.

Población y muestra

La siguiente investigación se aplica a estudiantes de primer año de educación general básica que son 25 estudiantes y 6 docentes.

Tabla 3. Población

Población	Secuencia	Porcentaje
Estudiantes	25	75%
Docente	6	25%
Total	33	100%

*Elaborado por: Mallury Tobanda
Fuente: Esc, "Gonzalo Escudero"*

Dentro de la investigación no se consideró la muestra, por motivos que la población es muy pequeña y se optó por trabajar con toda la población que son estudiantes del primer año de educación general básica.

Método de investigación bibliográfica

Conocida también como investigación documental, permitió dar fundamentos teóricos a la presente investigación mediante un proceso de recopilación e interpretación de la información

Método inductivo deductivo

En la investigación facilitó la sistematización y la organización de conceptos, partiendo de lo general a lo particular.

Método analítico sintético

Fortaleció a realizar un análisis e inferencias de la bibliografía consultadas en la investigación, del mismo modo apoyo al análisis de las causas y consecuencias que generan en los estudiantes las dificultades que puedan presentar los estudiantes al no desarrollar el pensamiento lógico matemático, también su importancia dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Técnicas e instrumentos

La encuesta

Es una técnica activa que ayuda en la recolección de datos que serán muy útiles en el trabajo de investigación, una de sus características es que son anónimas lo que resulta positiva la información adquirida.

Instrumentos

En la investigación se utilizó el siguiente instrumento como es la lista de cotejo, que permitió recopilar información, se aplicó a estudiantes, de la institución educativa, para obtener información necesaria que aporta a la presente investigación.

CAPÍTULO I.

FUNDAMENTACIÓN TEORICA

1.1. Antecedentes

El presente trabajo de investigación se realiza para lograr el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños del primer A.E.G.B, mediante la aplicación de los juegos tradicionales como estrategias lúdicas, determinadas para promover un aprendizaje lúdico y divertido en los educandos.

En la actualidad, varios trabajos de investigación confirman la importancia de aplicar estrategias lúdicas dentro del aprendizaje significativo de los niños. A continuación, se detalla los resultados de algunas investigaciones realizadas:

En la Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca, en el año 2019, según Encalada (2019) en el tema de investigación “Estrategias Lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2”, menciona que los docentes no desarrollan adecuadamente los procesos cognitivos básicos así como también la despreocupación y argumentando la falta de material concreto, aplicando una metodología cuantitativa la autora propuso un manual de actividades lúdicas como estrategias que permitan el desarrollo del aprendizaje de nociones básicas, llegando a la siguiente conclusión: La aplicación de estas estrategias por parte del docente le permitió conocer a los niños el porqué de las cosas aprendido de una manera divertida y haciéndole que le guste las matemáticas (Encalada, 2019, pág. 20) Frente a ello, es importante aplicar la lúdica en el proceso didáctico.

En la Universidad Central del Ecuador, en el año 2021, según Taipei (2021) en el tema de investigación “Aplicación de estrategias lúdicas innovadoras para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 4 a 5 años”, se ha determinado que no existe aplicación de estrategias lúdicas en el nivel inicial, así como también, la falta de innovación por parte de los docentes, la metodología que utilizaron fue experimental y de control llevándoles a la aplicación del uso de estrategias lúdicas innovadoras que les permitió lograr cambios sustanciales el proceso de enseñanza aprendizaje generando nuevas experiencias de aprendizaje. (Taipe, 2021, págs. 10-20).

En el año 2016, en la Universidad Nacional de Loja, en el área de comunicación, Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, según Chiriboga (2016) en el tema de investigación “Las actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico matemático de las niñas y niños de 4 a 5 años de edad de la Escuela de Educación Básica Municipal Borja, de la Ciudad de Loja periodo 2014-2015”, se ha detectado que no existe la utilización de actividades lúdicas, por el desconocimiento de los docentes que tiene sobre la importancias de estas estrategias, esto evidencia un aplicación de talleres de actividades lúdicas, para realizar la presente investigación se utilizó el método científico, analítico, sintético, hermenéutico y estadístico. Con la aplicación de actividades lúdicas contribuye en mejorar el rendimiento académico en cuanto a relaciones lógicas matemático en los infantes que servirá para desenvolverse en lo largo de su vida. (Chiriboga, 2016, págs. 40-60).

1.2. Fundamentación epistemológica.

1.2.1 Estrategias lúdicas

1.2.1.1 Estrategias lúdicas

Es una de las actividades importantes dentro de la formación del ser humano, pues desde la intervención de la lúdica que es una manera divertida de aprender, comunican experiencias de su cotidianidad. En este proceso de ejercitación, es necesario aplicar una actividad conexas por el placer, el entusiasmo y la alegría, para

formar en el interior del niño un espacio lúdico, la cual ejercitan la mente y el cuerpo; con ello los estudiantes están latitudinalmente preparados para proponer y llevar a cabo las actividades que estén inmersas los juegos, las cuales se originan a partir de ellos mismos, es decir de sus experiencias y sus deseos.

Según Guerrero (2018) menciona “La lúdica forma expectativas, interés y motivación por el aprendizaje y genera en los educandos deseos y pasiones, no solo por aprender, sino también por disfrutar de lo aprendido” (pág. 35). Las estrategias lúdicas incentivan al estudiante, favorecen el aprendizaje, el gozo y la felicidad de aprender cosas nuevas, está presente en el área de matemáticas desde los objetivos de estudios, en todos los instantes y actividades curriculares y extracurriculares que es asumida por los educadores en todos los espacios de formación integral.

También Zulay (2021) menciona que las estrategias lúdicas son muy importantes en el aprendizaje ya que están enfocadas en solucionar problemas del diario vivir, deben ser planificadas por el docente para lograr el interés en los estudiantes hacia aprendizajes significativos. (Zulay, 2021) De tal manera, las estrategias lúdicas actividades ejecutadas de una manera secuencial que aportan al aprendizaje las mismas que son planificadas con anterioridad por parte el docente con el propósito de mejorar los conocimientos en los niños, por medio de la lúdica generando en los niños felicidad, motivación, y como no un relajación emocionalmente, que les permite un mejor desenvolvimiento.

1.2.1.2. Aprendizaje lúdico

Según Delgado (2018) considera que el aprendizaje implica la adquisición del conocimiento por medio de la diversión, disfrute, sentido de la curiosidad y ficción en ambientes activos, participativos, significativos y socialmente interactivos. Por medio de la lúdica se contribuye al conocimiento existente sobre el papel del juego en apoyo del aprendizaje y el desarrollo infantil (Delgado, 2018, pág. 37).

El autor exponen que el aprendizaje lúdico es un manera de obtener aprendizajes significativos, reflexivos, analítico, por medio del disfrute de la actividad, explorando todo lo que le rodea, donde el infante cumplirá un papel importante en cada juego planificado.

Es necesario resaltar que por medio de la lúdica se genera un ambiente áulico de armonía donde los estudiantes aprenden de forma entretenida e interesante, incluyendo en este proceso los contenidos, los temas del currículo, es decir lo que el docente quiere enseñar, lo hace mediante el juego, el acto de jugar no solo debe ser por distracción sino por el contrario, seleccionar juegos para los niños que estén encaminados al cumplimiento de los objetivos educativos, considerando al juego como un medio para que el párvulo se relaciona con su entorno y aumente sus conocimientos.

1.2.1.3. Proceso de enseñanza aprendizaje

El PEA aporta para que los estudiantes que son los autores directos les permitan desarrollar su creatividad, actitudes, aptitudes sobre todo enriquecer su conocimiento poniendo en juego varios mecanismos de aprendizajes que les serán útiles a lo largo de la vida. Según Ávila (2020), menciona “son pasos sistematizados, ordenados, secuenciales, que tienen un objetivo principal lograr metas planificadas en donde el niño es el principal protagonista de este proceso, receptando información de una manera significativa”, (Ávila, 2020, pág. 45),

El autor menciona que son procesos de enseñanza aprendizaje es una secuencia consecutiva de los conocimientos adquiridos que al seguir con estas secuencias los contenidos servirán de base para continuar con nuevos niveles de conocimiento y surgiendo de nivel midiendo la complejidad de ello. De igual forma, estos aprendizajes vienen vinculados unos de otro.

Así como lo menciona, Bravo (2021) considera que el proceso de enseñanza aprendizaje es la adquisición de los conocimientos mediante la construcción del aprendizaje de una manera constructiva y activa, de ello dependerá los resultados positivos cuando se demostrará en evaluaciones prácticas. Favoreciendo también a la memoria semántica del ser humano. (Bravo, 2021, pág. 76)

Además de ello, (Rivera & Vallejo, 2020) manifiestan que, las estructuras mentales del cerebro tienen vínculos que generan el conocimiento, la comprensión, mismo

que se construye desde el medio interior adquiriendo el conocimiento desde el exterior mediante los órganos sensoriales generándoles una experiencia significativa. (pág. 10)

El PEA es el desarrollo directo que aporta de una manera integral al ser humano motivando a la capacidad del pensamiento independiente del infante logrando la captación de aprendizajes críticos, que le perdurara al largo de su vida. Por lo que, este proceso se debe dar dependiendo del contexto en el que se desenvuelva el niño siempre con la colaboración mutua y tomando en cuenta el trabajo en equipo. Ya que, el estar innovando con nuevas estrategias metodológicas que promueva el aprendizaje donde el estudiante aparte de aprender disfrute de las actividades planteadas de una manera diferente aportara en su vida. (Quintanilla, 2020, pág. 12)

Al referirse como mediador o docente del proceso de enseñanza aprendizaje están involucrados en el PEA pues en la actualidad la sociedad está cada vez superándose en el ámbito profesional para poder lograr un trabajo estable todo esto dependerá del docente que le ayudara a surgir en la vida estudiantil, ciertamente este proceso se desarrolla de una manera adecuada cuando el docente actué de una manera propicia tomando en cuenta el contexto, las diferencias individuales que se presente, de esta manera garantizar la educación de calidad.

1.2.4. El juego

El juego es una actividad innata del ser humano porque desde que nacemos podemos darnos cuenta que todo lo que percibimos con nuestros sentidos lo vemos y lo sentimos como juego, podemos mencionar que el juego es libre, espontáneo que permite tener una experiencia significativa en nuestros aprendizajes.

Gallardo (2018) menciona que, “El juego es primordial para el desarrollo físico, intelectual, emocional y moral en todo proceso evolutivo y cambio en la educación. A través de él, los niños desarrollan habilidades, destrezas y conocimientos.” (pág. 43). De la misma forma, el juego en tempranas edades es de gran importancia en la formación integral del niño, despiertan el interés, motivación y creatividad en

los educandos, para aprender de manera eficiente y eficaz disfrutando de cada actividad realizada y de esta manera fortalecer el pensamiento lógico matemático Vergara, menciona que en la infancia todo ser humano se presenta una etapa de plasticidad en el cerebro que le permite a través del juego que el infante experimente, desarrolle mediante las experiencias con el juego, por eso favorable que el juego este en todo momento tanto en la escuela como en casa.

1.2.5. El juego en el aprendizaje de las matemáticas

Señala (Yépez, 2019) que el juego es esencial para la vida de los niños y puede convertirse en la puerta de entrada a la participación en adquisición de las matemática, es ese contexto les permite explorar y encontrar situaciones importantes que serán significativas para su diario vivir la adquisición de las matemáticas con el juego pueden ser partícipes en los juegos de entretenidos que mejore la atención y jueguen explícitamente donde exploren patrones formas y relaciones espaciales. (págs. 1-4).

El juego en el aprendizaje de las matemáticas es la adquisición de las destrezas, relacionadas con nociones básicas de la matemática desarrollando el razonamiento lógico que es una herramienta fundamental para todas las personas que nos servirá en la vida cotidiana mismo que debe cambiar la manera de impartir en el sistema educativo, la matemática no se debería trabajar de manera tradicional si no se deberá aplicar de una manera la lúdica para que los niños desde tempranas edades sientan el gusto y amor por las matemáticas.

1.2.6. Juegos tradicionales

La sociedad hoy en día ha vivido muchas transformaciones, cambios dejando a un lado los juegos tradicionales que de generación en generación se han transmitido y ha dejado aprendizajes muy significativos, pero ahora esos tiempos han cambiado por el sedentarismo de la gente o el uso de juegos tecnológicos volviendo personas sin actividad lúdica.

Según, Cisneros (2020) manifiesta que los juegos tradicionales se transmiten de generación en generación permitiendo mantenerlos para que cada descendencia conozca y lo ponga en práctica y de esta misma forma no se han olvidados. Por lo tanto, se recomienda que los juegos tradicionales sean puestos en práctica en las instituciones educativas para que los niños conozcan reglas. (Cisneros, 2020, pág. 36)

También manifiesta, Rubio (2021) que los juegos tradicionales tienen una gran importancia dentro de la cultura de una sociedad y están relacionadas con la población ecuatoriana donde se practica actividades recreativas y se va heredando de generación en generación, que con la práctica y ejecución diaria se irán difundiendo de sociedades en sociedades. En definitiva, se lograra significados positivos en quienes lo practican. (Rubio, 2021)

Podemos manifestar diferentes juegos tradicionales.

El lobo: Este juego es una ronda donde los participantes deben tomarse de las manos formando un círculo, un participante quedara fuera del círculo el será el lobo los participantes que están el círculo cantaran. Juguemos en el bosque hasta que el lobo este si el lobo aparase entero nos comerá. Y el lobo responderá su rutina que realiza desde que se levanta hasta que le da hambre y sale cogerlos a los niños que deben salir del círculo, etc.

La rayuela: Se traza en el piso cuadrículas formando una cruz con una tiza o con lo que disponga puede ser carbón, se lanza una ficha de punto de partida para iniciar el juego, si falla en el lanzamiento seguirá el siguiente participante.

Las cogidas. Este juego se realiza en grupo donde los estudiantes se ubican en una cueva o llamado escondite donde el estudiante que coge cuenta hasta tres y los participantes deberán salir de la cueva y correr muy rápido para que no logren cogerlo y llegar a la cueva, en caso de ser cogido ayudara acoger a los demás estudiantes.

Las escondidas. Este juego se lo realiza en grupo donde un participante cuenta hasta que los demás se esconden sin que los vea, seguidamente el que cuenta luego va tras encontrar a todos sus compañeros que se escondieron, y cuenta quien haya sido encontrado primero y sigue sucesivamente.

Los ensacados. Para este juego se necesita un saco o lona para poner en las piernas dentro de la lona, luego saldrán de un punto de partida y llegará a un punto de llegada saltando ganará quien llegue primero.

El rey manda. Para la ejecución de este juego habrá un niño quien será el rey pues pedirá a los participantes que traiga objetos que desee quien llegue primero con lo pedido será quien gana.

1.2.7. El pensamiento lógico matemático

El desarrollo del pensamiento lógico matemático permite adquirir capacidades en los niños donde puedan obtener definiciones matemáticas pero también llevarlos a la práctica donde utilicen en pensamiento para ejecutar diferentes actividades que empleen la matemática como relacionar objetos, reconocer colores, figuras geométricas entre otras. De tal manera que, cada vez que ejecute algunas actividades seguirá subiendo el nivel de complejidad.

De la misma forma, Abad (2019) exponen que el pensamiento lógico matemático es un proceso de operaciones mentales de análisis, síntesis, comparación, generalización clasificación, abstracción, cuya asimilación deberá ser desarrollada con las percepciones, de tal manera el estudiante descubrirá solo su aprendizaje. Por otro lado, Ortiz (2020) Indica que este pensamiento tiene relación con las emociones, interconexión en el aula y también en el ámbito social, ya que los conocimientos matemáticos aportarán al proceso cognitivo para solucionar problemas.

Además, Cano (2014) argumenta que en la educación preescolar o primer grado hay diferentes actividades de lógica, donde el estudiante deberá reconocer hechos que se le presente como de comparación, abstracción, análisis donde juega un papel

muy importante la imaginación, todo esto se logra si hay un adecuada ejecución como es primera la manipulación de material concreto que más adelante se pueda representar

1.2.8. El pensamiento lógico matemático y la lúdica en el aprendizaje

Velasco (2017) indica que en “la educación infantil existen diversas actividades de carácter lógico, que le permiten al niño conocer hechos a través de la comparación, análisis, la abstracción y la imaginación, es importante primero la manipulación que a futuro se puedan representar” (pág. 27) detalla los principales principios de la del pensamiento lógico:

Principio de conservación se presente en el primer ciclo de educación primaria, es la capacidad de entender que un objeto no cambia aunque se varia su medio o forma por ejemplo se puede hacer una figura determinada con plastilina, observar que por más formas diferentes que se hago siempre puede volver a su forma inicial, deduciendo que se ha conservado.

Principio de correspondencia es la capacidad de entender la relación existente en los elementos, por ejemplo se puede comenzar, los niños entreguen una caja de colores por niño, se puede aumentar la dificultad entregar 3 tijeras por cada grupo de trabajo, una cartulina por cada tres niños.

Principio de clasificación es la capacidad de establecer conjuntos considerando sus características, semejanzas, diferencias, que pueden tener entre ellos por ejemplo formar grupos de niños según sus tamaños, relacionar las plantas de acuerdo a su utilidad, clasificar los medios de transporte con respecto a la vía donde transitan.

Principio de seriación es la capacidad de formar series o patrones por ejemplo la elaboración de diademas por colores, completar series de secuencias de objetos por tamaños, estas destrezas permitirán a futuro comprender muchos procesos matemáticos.

1.2.9. La motivación.

A través de la lúdica se puede considerar que recoge todos los aspectos actitudinales positivos para los estudiantes en los procesos de aprendizaje, y que de forma activa

se procese la información. Según Vázquez (2017) menciona “Los alumnos que carecen de una motivación adecuada tienden a dilatar en el tiempo, el momento de ponerse a trabajar, se concentran menos, estudian con menor frecuencia y de una forma más superficial, suelen rendirse primero ante aquellas dificultades con que se van encontrando.” (pág. 34)

Según el autor con la aplicación de otras estrategias didácticas dentro del aula de clase, propician en los estudiantes motivación hacia el conocimiento, ya que a través integración o manipulación del sujeto con el objeto permiten la adquisición de nociones significativas que permiten un buen ritmo de aprendizaje dentro del aula.

1.2.10. El entorno y la creatividad.

Son dos elementos unidos por una relación estrecha. El establecimiento tiene que organizarse en un entorno que desarrolle la expresión creativa, para ello se requiere de un contexto abierto a la opinión de todos los participantes, consignas claras y ambiciosas que generen ideas diferentes. Concluyendo que es de mucha importancia el contexto donde se dé prioridad al desarrollo de la creatividad y la escuela tiene lograr incorporar la creatividad como una de sus principales metas para que desde ahí se pueda lograr aprendizajes significativos en los niños partiendo de sus mismas experiencias.

1.2.11. Desarrollo del pensamiento lógico-matemático.

El desarrollar el pensamiento lógico matemático en tempranas edades facilita el conocimiento de las relaciones cuantitativas , que se dan entorno al mundo que los rodea siendo este una ventana grandes de oportunidades para mejorar y enriquecer su pensamiento, poniendo a jugar los órganos de los sentidos de esta manera permitirá garantizar la relación entre objetos.

Así como lo menciona, Martínez & Sánchez, (2016) el desarrollo del pensamiento lógico matemático en un proceso de operaciones mentales de análisis, síntesis, comparación, generación, clasificación, abstracción, cuyo objetivo es la captación de nuevas nociones básicas y conocimientos mediante las sensopercepciones

1.2.12. Ámbito de relaciones lógico matemáticas

En el primer A.E.G.B se realiza actividades donde se trabaja. El ámbito de relaciones lógico matemáticas es uno de los siete ámbitos que se trabaja con los niños donde ellos interpretan, asimilan y explican sobre el porqué de las cosas es donde aquí deben desarrollar destrezas sobre nociones matemáticas mediante la ejecución de juegos ya que es una edad apropiada para conocer sobre el mundo que los rodea. Pues comienzan identificando problemáticas sencillas y lo resuelven de una manera divertida considerando a la matemática muy entretenida.

1.2.13. Proceso didáctico básico en el aprendizaje lógico matemático.

La adquisición del aprendizaje de las matemáticas desde las civilizaciones antiguas como el decir la hora, contar dinero, estimar longitudes realizar problemas sencillos donde se aplica las operaciones básicas, se convierte en una parte esencial en nuestro diario vivir y dentro del sistema educativo, donde los docentes debemos desarrollar la imaginación, la intuición, el razonamiento lógico de una manera lúdica y continua para que los niños vayan aprendiendo.

A su vez, Castro (2016) manifiesta que, los niños de cinco años aprender relación lógico matemática tiene dos grandes ventajas, pues ayuda a dar funcionamiento a las partes superiores del cerebro humano y para dar solución a problemas cotidianos señalado que el aprendizaje de las matemáticas se debe dar en cortas edades. Más aún, este aprendizaje será mejor si se llega a generar conocimientos verdaderos y que perduren. Por lo que se recomienda utilizar una adecuada didáctica pedagógica donde se aplique la lúdica como papel importante dentro de las matemáticas.

Para que se fortalezca el aprendizaje lógico matemático se deberá desarrollar cuatro etapas la observación, la imaginación, la intuición y el razonamiento matemático, estas cuatro etapas no aparecen de manera solitaria si no que están vinculadas una de otra, se requiere que se vincule conceptos básicos de la matemática para su asimilación. (Arteaga & Macías, 2016)

1.2.14. Noción matemática

Es esencial potenciar las nociones básicas y generar, resolver operaciones utilizando el pensamiento en los niños de 5 años, mediante la resolución de operaciones sencillas encaminadas a la comprensión de los conceptos de problemas matemáticos para su adecuado entendimiento en ejercicios posteriores.

Martínez & Sánchez (2016). Consideran que las destrezas en cada ámbito de desarrollo son importantes en los infantes, pero es esencial desarrollar en especial en ámbito de relación es lógicos matemáticos donde se destaca el desarrollo cognitivo con los que el niño indaga he investiga sobre él porque de las cosas y pone en juego el pensamiento.

Las nociones matemáticas son importantes desarrollar en los infantes, son las que permite adquirir aplicar el pensamiento lógico, analizar, interpretar, comprensión de número cantidad, espacio del entorno, figuras geométricas, el mismo se puede desarrollar con la aplicación de nuevas estrategias lúdicas que es el juego. (Sánchez, 2019).

1.3. Fundamentación del estado del arte

Se puede destacar que en la revista didáctica de las matemáticas, en las investigaciones que realizaron un estudio sobre las matemáticas y su importancia de aplicar el juego como estrategia lúdica, los mismos que han tenido resultados positivos en el aprendizaje de los niños mediante los juegos virtuales que ayudan a desarrollar el pensamiento lógico matemático ejercitando la memoria. También González & Gamboa Graus (2016, págs. 147-164) mencionan en el trabajo de investigación sobre las tablas de multiplicar con sabor a juego, concluyen que los niños tienen mejor entendimiento de las nociones matemáticas si lo realizan de una forma lúdica aplicando los juegos donde el niño disfrute de la actividad que lo realice siempre teniendo las ganas de aprender cosas nuevas poniendo en juego su creatividad y habilidades cognitivas teniendo como resultado una aprendizaje duradero, concluyendo que los niños en etapa infantil deben explorara nuevas cosas fortaleciendo su lenguaje.

Se concluye que los niños desde pequeños cuentan los números de una manera innata o a su vez por la ayuda de alguien o dependiendo de su entorno que desenvuelve llevando un proceso donde también logra contar objetos que lo rodean de esta manera va generando acciones cada vez más complejas donde aplicara su memoria y su pensamiento.

Hay que mencionar, además en la investigación sobre criterios valorativos y normativos en la didáctica de la matemática al trabajar esta asignatura en las aulas se trabaja también el estado emocional de cada niño creando un clima agradable y de esta manera no se sienta tan exigente de aprender la matemática si no al contrario le guste y lo aprenda de una manera lúdica. Adriana & Pino (2018, págs. 255-278) consideran que la idoneidad se basa del pensar en un proceso de enseñanza aprendizaje basada en la realidad y llevándole al estudiante a reflexionar y en las actividades sean ente autónomo frente a diferentes acciones para mejorar el sistema educativo.

Aportando también la matemática no se debe impartir de una manera tradicional si no de una manera lúdica teniendo en cuenta los contenidos que se va trabajar y a futuro le servirá en su diario vivir. En vista de que, el currículo de preparatoria es flexible se puede ajustar a la realidad educativa para que de esta manera se trabaje las destrezas imprescindibles y en años consecutivos no tenga dificultades en esta área del conocimiento.

Asimismo en la investigación competencias matemáticas a través de la implementación actividades provocadoras de modelos, se obtuvo resultados positivos aplicando estrategias lúdicas que aporato al desarrollo el pensamiento lógico matemático donde el niño puede adquirir conceptos, nociones sobre matemática de forma significativa con gran ventaja de llevarlos a la práctica. Frente a ello, Verónica, Escalante, & Carmona (2018, págs. 213-236) aportan que, para que se desarrollen de una manera adecuada el pensamiento lógico matemático, abstracto requieren de una adecuada la aplicación de estrategias metodológicas para que se trabaje estas habilidad en cada niño como es: la percepción, atención, memoria, inteligencia, todo esto desarrollando en cada una de las etapas evolutivas

del ser humano estarán contribuyendo al desarrollo de la inteligencia aportando a la sociedad.

Finalmente, se concluye que, en el artículo sobre el pensamiento lógico como sustento para potenciar los procesos cognitivos en la educación indica, Alberto & Jaramillo Naranjo que, se debe trabajar en los estudiante procesos donde se aplique la lógica y abstractos la construcción y aplicación de los conocimientos. Debido a que, en la actualidad la educación debe responder a las exigencias de una nueva sociedad donde el niño se aun alumno activo, crítico, pensantes y empáticos permitiéndoles discernir por si mismos los conocimientos dependiendo de su realidad. (2016, págs. 31-55). Desde el punto de vista es necesario citar a los pensadores como Bruner, Piaget, Ausubel, Vygotsky donde exponen que hay que aplicar procesos claros y concretos donde les lleven a pensar y adquieran aprendizajes significativos todo ello con saberes cognitivos, psicomotores y socio afectivos que están relacionados a esquemas cognitivos que le durará toda su vida.

1.4. Conclusiones Capítulo I

- Al finalizar a investigación bibliográfica se evidencia que las estrategias lúdicas en el ámbito de la lógica matemática contribuye al desarrollo y la adquisición de las destrezas establecidas en el currículo de preparatoria así como señala el ministerio de educación.
- En la presente investigación se enfoca con una metodología constructivista porque permite contribuir procedimientos para buscar soluciones, al problema identificado mediante un conjunto procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implica la recolección, análisis y vinculación de datos cuantitativos y cualitativos.
- Finalmente se evidencia que investigaciones se ha encontrado una estrecha relación que existe entre el juego como estrategia lúdica, el aporte al proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas de una manera significativa contribuye al desarrollo del pensamiento lógico matemático, donde los docentes promueve clases de forma dinámica y significativa.

CAPÍTULO II.

PROPUESTA

2.1. Título de la propuesta

Guía metodológica “**Estrategias lúdicas para las matemáticas**” para desarrollar el pensamiento lógico matemático de los niños del primer año de la escuela de educación básica “Gonzalo Escudero”.

2.2. Objetivos

2.2.1. Objetivo General

Elaborar una guía metodológica de juegos tradicionales para desarrollar y fortalecer el pensamiento lógico matemático de los niños del primer año de la escuela de educación básica “Gonzalo Escudero”

2.2.2. Objetivos Específicos

Aplicar la guía metodológica de juegos tradicionales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Identificar las destrezas alcanzadas con la guía metodológica dentro del proceso de enseñanza y aprendizajes de la matemática.

Evaluar la eficacia con la aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

2.3. Justificación

La presente propuesta está fundamentada en el resultado obtenido, luego de haber aplicado las encuestas a las docentes de la escuela de educación básica “Gonzalo Escudero”, entrevista a la líder educativa de la institución y una ficha de observación donde el instrumento fue la lista de cotejo aplicada a los niños del primer grado paralelo “A”.

Pues de esta manera, la encuesta realizada a las docentes de la institución se pudo analizar y conocer sobre la importancia que tiene las estrategias lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas, y también en la aplicación de la lista de cotejo a los niños se pudo palpar la falta de razonamiento para ejecutar problemas sencillos dentro del ámbito de lógico matemático.

Se puede evidenciar que es de gran importancia la aplicación de la propuesta en la en cuentas realiza en los El 67% de docentes considera que el aprendizaje lógico matemático debería impartirse de una manera lúdica para para lograr un aprendizaje significativo de los estudiantes, mientras que el 33% dice que más o menos.

Los juegos tradicionales es de gran aporte en el proceso de la educación ya que está compuesta con partes teóricas que conlleva a la práctica, la presente guía metodológica contiene juegos tradicionales que en la actualidad se han ido perdiendo, siendo estas remplazado por la tecnología pues en la antigüedad fueron de mucha importancia dejando enseñanzas significativas en nuestra vidas, estos juegos tradicionales permitió mejorar el pensamiento lógico matemático de los estudiantes contribuyendo y dominando los contenidos planteados en cada una de las actividades, emitiendo sus propios juicios de valor para solucionar problemas matemáticos que se les presente, a través, de la ejecución continua de la lúdica se desarrolla destrezas que contribuyen al conocimiento de la matemática aportando y mejorando la calidad de la educación de la comunidad educativa, mejoro también los aspectos, emocional, afectivo, cognitivo del educando.

Los juegos tradicionales planteados en la presente guía metodológica, mejoro la sociabilidad entre compañeros teniendo más confianza de sí mismo para ejecutar

las actividades, poniendo en práctica su creatividad, su estado emocional y sobre todo disfrutando de cada actividad, tiene un aporte deductiva especialmente al pensamiento lógico matemático, que a futuro podrá resolver problemas del medio en el cual se desenvuelva.

Finalmente, enriqueció el pensamiento lógico matemático ayudando a resolver con precisión problemas de su entorno teniendo respuestas positivas, gracias a sus conocimientos significativos que adoptado durante la ejecución de las actividades.

2.4. Desarrollo de la propuesta

La presente guía metodológica de juegos tradicionales está enfocado en el área de la lógica matemática, contiene introducción, nombre del juego, objetivo de la actividad, destreza, recursos, procesos, tiempo, indicadores de evaluación y una actividad de cierre, con la aplicación de la guía de estrategias metodológicas con juegos tradicionales el juego fue el protagonista principal para aprender de una forma divertida y lúdica:

2.4.1. Elementos que la conforman

Esta propuesta está compuesta por fundamentos teóricos sobre estrategias lúdicas que ayudan al desarrollo del pensamiento lógico matemático. De la misma manera la conforman los siguientes elementos:

- a) **Introducción:** Es una breve explicación sobre la guía de juegos tradicionales que beneficiara el pensamiento lógico matemática.
- b) **Nombre del juego:** Se refiere al juego que se aplicara en la propuesta.
- c) **Objetivo de la actividad:** Dirigido a lo que se desea lograr, meta que se quiere conseguir con los usuarios de la guía metodología.
- d) **Destreza:** Son las habilidades que se desea desarrollar con los niños mediante la ejecución de las actividades propuestas.
- e) **Recursos:** Se determinara todos los materiales que se va utilizar para lograr los objetivos propuestos.

- f) **Procesos:** Serie de actividades a seguir mediante una secuencia de pasos para alcanzar los resultados.
- g) **Tiempo:** Duración que tendrá la ejecución de las actividades.
- h) **Indicadores de evaluación:** Nos permiten interpretar de mejor manera las actividades ejecutadas, esta serán también registradas en la lista de cotejo planteada en cada actividad
- i) **Actividad de cierre:** Repetición de actividades de forma grupal, siguiendo consignas

2.4.2. Explicación de la propuesta

La presente propuesta se realizó para desarrollar las destrezas del ámbito de relaciones lógico matemáticas, utilizando juegos tradicionales, cuyo propósito está encaminado en activar el uso de la razón, del sentido común de esta manera aprender, argumentar y cuestionar la información de una manera divertida aportando sus capacidades intelectuales a través de la lúdica.



Estrategias lúdicas para las matemáticas



Elaborado por: Mallury

Tobanda.



Introducción

La presente guía metodológica contiene juegos tradicionales que ayudarán y aportan al desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños del nivel de preescolar mediante la aplicación de juegos lúdicos que nos permitirán tener aprendizajes significativos.

Esta guía metodológica con juegos tradicionales podremos utilizar en cualquier momento de la jornada escolar.

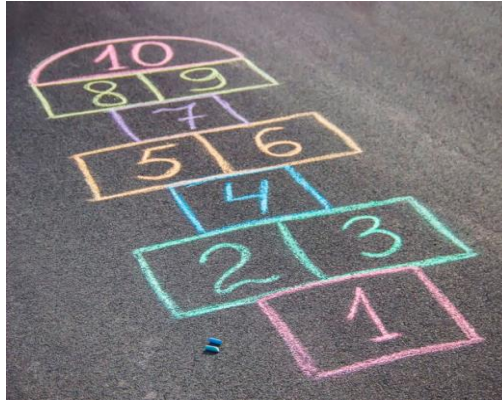
Además estos juegos tradicionales tienen muchas ventajas que justifican la ejecución de estos juegos dentro del desarrollo de los niños beneficiará a muchas áreas de desarrollo cognitivo, socio afectivo, motora fina y gruesa también aportando al lenguaje, siendo beneficiario directo el estudiante.



JUEGO N°1

Destreza: Reconocer y contar números.

Tema: Mi rayuela divertida.



Objetivo: Reconocer los números del 0 al 10 mediante el juego mi rayuela divertida para enriquecer su memoria.	Tiempo: 45 minutos.
Procedimiento: <ul style="list-style-type: none">• Dibujar con tiza en el patio una rayuela donde conste con diferentes figuras o dependiendo del gráfico o imagen que desee plasmar en el piso.• Poner un número en cada casillero puede ser del 0 al 10 o hasta la cantidad que usted desee trabajar, los números serán ubicados indistintamente.• Para este juego los niños deben tener una ficha o cualquier material del medio, que debe utilizar en la rayuela cuando se lo solicite.• Cuando ya esté todo listo la docente dará indicaciones sobre cómo se va a desarrollar el juego.• Se comenzara pidiendo al participante que lance la ficha en el número que se pida por ejemplo en el número 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10.• El niño deberá lograr lanzar la ficha en el número solicitado, quedando la ficha dentro del casillero, caso contrario se continuara con el siguiente participante.• El niño que logra el lanzamiento indicado deberá comenzar a jugar en la rayuela ubicándose en el casillero con el número correcto que se lo solicite.	

<ul style="list-style-type: none"> Al momento que se ubique en el número correcto el niño deberá decir el número y saltar dependiendo en el número que esta, por ejemplo si se solicitó que se ubique en el número 5 el niño deberá decir el número y saltar 5 veces etc. El ganador del juego será quien se haya ubicado correctamente en todos los casilleros de la rayuela. <p>Actividad de cierre.</p> <ul style="list-style-type: none"> En forma oral y grupal contar los números del 1 al 10. 	
<p>Resultados:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar los números del 0 al 10. Contar los números. Reconocer noción dentro fuera. 	<p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tiza Ficha de madera Material del medio.
<p>Referencia bibliográfica: https://www.etapainfantil.com/juego-rayuela</p>	
<p>Evaluación: Lista de cotejo.</p>	

LISTA DE COTEJO

Escala Valorativa: **I:** Iniciación **EP:** En proceso **A:** Adquirido

N°	Indicador Nómina	Utiliza el razonamiento para desarrollar el ejercicio			Cuenta los números del 0 al 10 .			Ejecuta sin dificultad el juego presentado		
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A

Elaborado por: Mallury Tobanda

JUEGO N°2

Destreza: Identificar figuras geométricas.

Tema: El rey manda



<p>Objetivo: Reconocer las figuras geométricas como círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo) a través del juego el rey manda para diferenciar cada una.</p>	<p>Tiempo: 45 minutos.</p>
<p>Procedimiento:</p> <ul style="list-style-type: none">• Para la ejecución de este juego se deberá preparar varias figuras geométricas dependiendo del número de estudiantes como: círculos, cuadrados, triángulos, rectángulo. Se lo podrá elaborar de cualquier material que se disponga debemos tomar en cuenta que las figuras deben ser muy coloridas y llamativas• Se inicia este juego seleccionando a un niño del grupo él se llamará, el rey o la reina, ellos serán quienes cumplen la función de dar órdenes al grupo para que traigan lo solicitado.• El rey comienza diciendo. Soy el rey y quiero que me traigan 2 cuadrados, 3 triángulos, 5 círculos, 1 rectángulo, etc.• Los niños escuchan con atención y tienen que salir corriendo a llevar lo que solicita el rey deberá conseguir lo solicitado en menor tiempo posible y entregarlo a rey.• En este juego gana quien haya traído más figuras geométricas en el menor tiempo posible• Termina la actividad cuando los niños lo deseen.	

<p>Actividad de cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> Nombrar objetos del entorno que tengan la silueta similar a la figura geométrica presentada. 	
<p>Resultados:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconocer las Figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo rectángulo) en material concreto. Número cantidad. 	<p>Materiales:</p> <p>Figuras geométricas.</p>
<p>Referencia bibliográfica:</p> <p>https://www.pinterest.com/pin/104638391317768216/</p>	
<p>Evaluación: Lista de cotejo.</p>	

LISTA DE COTEJO

Escala Valorativa: **I:** Iniciación **EP:** En proceso **A:** Adquirido

N°	Indicador Nómina	Utiliza el razonamiento para desarrollar el ejercicio			Reconoce las figuras geométricas			Ejecuta sin dificultad el juego presentado		
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A

Elaborado por: Mallury Tobanda

JUEGO N°3

Destreza: Distinguir colores primarios.

Tema: Los ensacados coloridos.



Objetivo: Identificar en su entorno los colores primarios amarillo azul, rojo mediante el juego los ensacados coloridos para una mejor identificación.	Tiempo: 45 minutos.
Procedimiento: <ul style="list-style-type: none">• Para la ejecución de este juego se deberá elaborar manchas de colores (amarillo, azul y rojo) con cartulinas o algún material que disponga.• Debemos tener lonas pequeñas o fundas de almohadas.• Para iniciar el juego se formara dos grupos de niños, estarán ubicados uno a un costado y el otro al frente de ellos.• Los niños se ubican en una línea de salida que será la línea de partida y el otro grupo de niños estará ubicados al otro extremo que será la línea de llegada.• Se les da unos costales o saquillos a cada niño para que se lo ponga en las piernas.• Saldrá el niño cuando la docente se le dé la orden al grupo saldrá saltando al otro lado pero deberá ir saltando en el color que le pida la maestra por ejemplo color rojo deberá reconocer solo el color solicitado y llegar lo más pronto posible al otro lado, cuando llegue darle el saquillo al otro participante de su equipo el deberá colocarse la lona o saquillo y salir de la misma manera y seguirá el juego así.	

<ul style="list-style-type: none"> Gana el grupo que hayan participado todos los niños. <p>Actividad de cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> Entregar a los niños rosetas, átomos, escaleras, etc. De diferentes colores. Pedirles que hagan grupos según su color amarillo, azul y rojo. 	
<p>Resultados: Identifica colores primarios amarillo azul, rojo.</p>	<p>Materiales: Figuras geométricas elaboradas con fomix.</p>
<p>Referencia bibliográfica: https://www.canstockphoto.es/juego-de-sacos-3981260.html</p>	
<p>Evaluación: Lista de cotejo.</p>	

LISTA DE COTEJO

Escala Valorativa: **I:** Iniciación **EP:** En proceso **A:** Adquirido

N°	Indicador Nómina	Utiliza el razonamiento para desarrollar el ejercicio			Reconoce los colores primarios			Ejecuta sin dificultad el juego presentado		
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A

Elaborado por: Mallury Tobanda

JUEGO N°4

Destreza: Noción arriba, abajo, derecha, izquierda.

Tema: Las ollas encantadas



Objetivo: Distinguir la ubicación de objetos del entorno según las nociones arriba, abajo, derecha, izquierda mediante el juego las ollas encantadas para una mejor ubicación en su entorno.

Tiempo: 45 minutos.

Procedimiento:

- Para la ejecución de este juego se deberá tener ollas de barro pequeñas donde se va colocar caramelos, o algún juguete, decorar con un color específico cada olla de barro.
- También se debe tener un palo de escoba con el objetivo que será utilizado para romper la olla de barro.
- Las ollas deberán ser ubicadas en una altura de 1 metro para que los niños puedan romperlas.
- Para iniciar el juego se ubicaran los niños al frente de las ollas encantadas.
- Se realiza un sorteo del orden de los participantes.
Antes de iniciar el juego la docente deberá hacerles reconocer los colores de las ollas que se encuentran colgadas en la soga.
- Al participante se le cubrirá los ojos para que no pueda ver.
- Se le entregara el palo, luego le daremos tres veces la vuelta.
- El participante deberá intentar romper la olla que la maestra lo diga por ejemplo la olla de color azul, amarillo, rojo, etc.

<ul style="list-style-type: none"> • Los demás participantes deberán darle indicaciones para que el niño logre romper la olla encantada del color que lo solicite la docente. • Los niños deberán ayudarles dando pistas para que logre romper la olla encantada el participante que este como arriba, abajo, derecha, izquierda. • Cuando rompa la olla encantada seguirá el siguiente participante y así continuaran todos. <p>Actividad de cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bailar la canción titulada el símbolo 1, 2,3 y seguir consignas. 	
<p>Resultados:</p> <p>Distingue ubicación de objetos del entorno según las nociones arriba, abajo, derecha, izquierda.</p> <p>Identifica colores primarios amarillo azul, rojo.</p>	<p>Materiales:</p> <p>Ollas pequeñas de barro.</p> <p>Papel crepe de diferentes colores.</p> <p>Soga.</p> <p>Palo de escoba.</p>
<p>Referencia bibliográfica:</p> <p>https://quizizz.com/admin/quiz/60b969d4364e4f001ca15e15/la-olla-encantada</p>	
<p>Evaluación: Lista de cotejo.</p>	

LISTA DE COTEJO

Escala Valorativa: I: Iniciación **EP:** En proceso **A:** Adquirido

N°	Indicador	Utiliza el razonamiento para desarrollar el ejercicio			Distingue ubicación de objetos del entorno según las nociones arriba, abajo, derecha, izquierda			Ejecuta sin dificultad el juego presentado			
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	
	Nómina										

Elaborado por: Mallury Tobanda

JUEGO N°5

Destreza: Utilizar nociones de comparación muchos, pocos, uno, ninguno, todos.

Tema: Canicas.



Objetivo: Utilizar noción de comparación muchos, pocos, uno, ninguno, todos, en base al juego las canicas para estimar cantidades en conjuntos.	Tiempo: 45 minutos
Procedimiento: <ul style="list-style-type: none">• Para la ejecución de este juego se deberá tener una tiza.• Varias canicas.• La docente comenzara dibujando cinco círculos en el piso a uno 2 o 3 metros de distancia después ubicara varias canicas en cada círculo• Se le entregará a cada estudiante 2 canicas.• Se solicita que por orden los niños se ubiquen en el punto de salida después vayan lanzando las canicas, el jugador deberán intentar sacar una o varia canicas del círculo estas canicas que logre sacar del círculo se las podrá quedar.• Cada participante tendrá 2 lanzamientos.• Debemos realizar una comparación entre los jugadores quien gano o quedo con muchos, pocos, uno, ninguno, todas las canicas.• Cuando no haya más lanzamientos la docente deberá establecer comparaciones en cada círculo haciendo reflexionar al grupo cual círculo quedo con muchos, pocos, uno, ninguno, todos las canicas. Actividad de cierre	

<ul style="list-style-type: none"> Entregar diferentes cantidades de semilla a los niños realizar una comparación entre ellos muchos, pocos, uno, ninguno, todos. 	
Resultados: Utiliza noción de comparaciones muchos, pocos, uno, ninguno, todos.	Materiales: Tiza Canicas
Referencia bibliográfica: https://www.shutterstock.com/es/search/ni%C3%B1os+jugando+con+canicas .	
Evaluación: Lista de cotejo.	

LISTA DE COTEJO

Escala Valorativa: **I:** Iniciación **EP:** En proceso **A:** Adquirido

Nº	Indicador Nómina	Utiliza el razonamiento para desarrollar el ejercicio			Utilizar noción de comparaciones muchos, pocos, uno, ninguno, todos.			Ejecuta sin dificultad el juego presentado		
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A

Elaborado por: Mallury Tobanda

JUEGO N°6

Destreza: Conjuntos hasta 10 elementos.

Tema: Agua de limón.



<p>Objetivo: Construir conjuntos hasta a 10 elementos a través del juego agua de limón para crear esquemas mentales de números cantidad.</p>	<p>Tiempo: 45 minutos.</p>
<p>Procedimiento:</p> <ul style="list-style-type: none">• Seleccionar un jugador que será el árbitro del juego en la ronda.• Todos los jugadores se tomarán de las manos formando un círculo.• Ellos deberán esperar las indicaciones del árbitro para saber en qué sentido debemos girar el círculo.• Cuando la persona que está como árbitro da la indicación hacia donde debemos girar el círculo comenzarán girando cantando: Agua de limón, vamos a jugar , el que se queda solo, Solo se quedara. ¡Jey!• El árbitro dirá un número, por ejemplo, 2, 3, etc. Entonces todos los jugadores deberán formar los grupos que pide el árbitro, el que se quede sin grupo sale del círculo.• Si un grupo no cumplió con el número de jugadores solicitado todo el grupo será eliminado.• Y el jugador que perdió se convertirá en el árbitro de la siguiente ronda.	

<ul style="list-style-type: none"> Este juego se deberá desarrollar sin agresiones cuando formen los grupos <p>Actividad de cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> Darles objetos a cada niño donde formará los conjuntos de diferentes elementos. 	
<p>Resultados: Construir conjuntos hasta a 10 elementos. Contar números del 1 al 10.</p>	<p>Materiales: Ninguno.</p>
<p>Referencia bibliográfica: https://es.123rf.com/photo_63457020_hermoso-parque-infantil-con-ni%C3%B1os-jugando-ilustraci%C3%B3n-vectorial-de-dise%C3%B1o.html.</p>	
<p>Evaluación: Lista de cotejo.</p>	

LISTA DE COTEJO

Escala Valorativa: I: Iniciación **EP:** En proceso **A:** Adquirido

N°	Indicador Nómina	Utiliza el razonamiento para desarrollar el ejercicio			Contruye conjuntos hasta 10 elementos			Ejecuta sin dificultad el juego presentado		
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A

Elaborado por: Mallury Tobanda

JUEGO N° 7

Destreza: Contar los números del 1 al 20.

Tema: Las escondidas



Objetivo: Contar los números del 1 al 20 de un manera ascendente mediante el juego las escondidas para fortalecer su memoria.	Tiempo: 45 minutos.
Procedimiento: <ul style="list-style-type: none">• Entre todos los jugadores se elegirá a un grupo de niños que deben buscar a los demás participantes.• Ellos deben de contar desde el 1 hasta el número 20 con los ojos cerrados o arrimados a una pared para que no puedan ver a los demás participantes.• Cuando terminen de contar, deben decir en voz muy alta “Busco” y salir a encontrar a los demás.• Cuando encuentren a alguien tienen que toparle para que sea eliminado y continuar buscando.• Los niños que todavía están escondidos si quieren salvarse ellos y todo el grupo deberá salir del escondite sin que los vean peor que los atrape y correr al lugar que estaban contando y decir “Punto salvado para toditos”.• El juego terminará cuando todos los jugadores sean encontrados y luego se cambiara entre los grupos los roles. Actividad de cierre	

<ul style="list-style-type: none"> • Ponerse en fila o en círculo y un participante ir contando a los niños. 	
Resultados: <ul style="list-style-type: none"> • Contar los números del 1 al 20. 	Materiales: Ninguno
Referencia bibliográfica: https://www.freepik.es/vector-premium/grupo-ninos-felices-divirtiendose-chapoteando-playa_14089048.htm	
Evaluación: Lista de cotejo.	

LISTA DE COTEJO

Escala Valorativa: **I:** Iniciación **EP:** En proceso **A:** Adquirido

Nº	Indicador Nómina	Utiliza el razonamiento para desarrollar el ejercicio			Cuenta del 1 al 10.			Ejecuta sin dificultad el juego presentado		
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A


Elaborado por: Mallury Tobanda

JUEGO N° 8

Destreza: Números ordinales.

Tema: Carrera de Zancos



<p>Objetivo: Contar y reconocer números ordinales del 1° al 10° con aplicación de la carrera de zancos para fortalecer su memoria.</p>	<p>Tiempo: 45 minutos.</p>
<p>Procedimiento:</p> <ul style="list-style-type: none">• Para la ejecución de este juego se debe construir los zancos con material reciclado puede ser con una lata de leche, lata de atún, etc., y una piola.  <ul style="list-style-type: none">• Dos equipos de niños se ponen en una fila, a ambos extremos del patio.• Deberán estar puestos los zancos.• El docente se coloca en el medio con un pañuelo.• Los niños de cada equipo deben numerarse del primero al décimo.• Entonces el docente dirá un número ordinal y tendrán que salir los dos equipos los niños que estén con ese número ordinal y tendrán que ir a coger el pañuelo que tiene el docente.• Después que el niño coja el pañuelo tendrá que salir corriendo hacia donde este su equipo, evitando que el contrincante le coja si eso sucede pierde.	

<ul style="list-style-type: none"> • No vale sacarse los zancos todo el juego deberá estar con los mismos. • Este juego continuara así nombrando todos los números ordinales para que todos tengan la oportunidad de participar. <p>Actividad de cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugar en grupo a una carrera de velocidad y contar el orden que van llegando. • Ordenar juguetes en el piso y preguntar a los niños en qué lugar ocupa cada objeto se encuentra cada objeto. 	
<p>Resultados: Reconoce números ordinales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contar y reconocer números ordinales del 1° al 10°. 	<p>Materiales:</p> <p>Zancos</p> <p>Pañuelo</p>
<p>Referencia bibliográfica: https://playtube.pk/watch?v=lt7HvNlgG6c</p>	
<p>Evaluación: Lista de cotejo.</p>	

LISTA DE COTEJO

Escala Valorativa: I: Iniciación **EP:** En proceso **A:** Adquirido

N°	Indicador Nómina	Utiliza el razonamiento para desarrollar el ejercicio			Cuenta y reconoce los números ordinales			Ejecuta sin dificultad el juego presentado		
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A

Elaborado por: Mallury Tobanda

JUEGO N° 9

Destreza: Figuras geométricas

Tema: La gallinita ciega



<p>Objetivo: Identificar las figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo) mediante el juego la gallinita ciega para distinguirlas una de otra.</p>	<p>Tiempo: 45 minutos.</p>
<p>Procedimiento:</p> <ul style="list-style-type: none">• En el grupo de niños se debe elegir quien va a llevar la venda en los ojos, quien será la gallinita ciega.• Una vez elegido debe ponerse la venda en los ojos tratando de evitar que no vea nada.• Los demás niños tendrán una figura geométrica en sus manos.• El docente deberá dar inicio al juego.• Los niños se pondrán alrededor de la gallinita ciega y cantarán la siguiente canción: Los jugadores dicen: “Gallinita ciega que se te ha perdido, La gallinita ciega responde: son las figuras geométricas que son mías. Los jugadores dicen: para encontrarlo da 5 vueltas y lo encontrarás”• Inmediatamente los jugadores tratan de alejarse para no dejarse de coger de la gallinita ciega.• La gallina ciega deberá tratar de coger a los niños tendrá que guiarse por los sentidos.	

<ul style="list-style-type: none"> • Si logra coger a un jugador la gallinita ciega deberá con las manos tocar la figura geométrica que tienen y adivinar que figura es si no logra adivinar deberán cambiar de gallina ciega. • El juego continuara hasta que todos lleguen hacer las gallinitas ciegas y todos participen. <p>Actividad de cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedir a los estudiantes que formen grupos de 3, 4,5 participantes que se organicen y formar las figuras geométricas. 	
<p>Resultados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica las figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo rectángulo). 	<p>Materiales:</p> <p>Pañuelo</p>
<p>Referencia bibliográfica:</p> <p>https://www.freepik.es/vector-premium/grupo-ninos-felices-divirtiendose-chapoteando-playa_14089048.htm</p>	
<p>Evaluación: Lista de cotejo.</p>	

LISTA DE COTEJO

Escala Valorativa: **I:** Iniciación **EP:** En proceso **A:** Adquirido

N°	Indicador	Utiliza el razonamiento para desarrollar el ejercicio			Identifica figuras geométricas según sus características			Ejecuta sin dificultad el juego presentado		
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
	Nómina									

Elaborado por: Mallury Tobanda

JUEGO N° 10

Destreza: Reconocer he identificar los números del 1 al 10.

Tema: El baile de la silla.



<p>Objetivo: Reconocer los números del 1 al 10 a través del juego el baile de la silla para desarrollar sus habilidades numéricas.</p>	<p>Tiempo: 45 minutos.</p>
<p>Procedimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubicar las sillas en un espacio grande en cada silla habrá un número hecho de cartulina del 1 al 10 en cada silla. • Este juego iniciara cuando la docente pondrá una canción. • Todos los participantes deberán bailar al ritmo de la música alrededor de la silla. • La docente deberá detener la música y decir un número del 1 al 10 donde deberán los jugadores escuchar el número y dirigirse a la silla y sentarse. • Quien no logre identificar el número perderá el turno. • Se seguirá sacando sillas las veces que se detenga la música. • Este juego continuara hasta cuando quede un solo participante. <p>Actividad de cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombrar de forma oral el número que indica la docente de las tarjetas. 	
<p>Resultados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer he identifica los números del 1 al 10. 	<p>Materiales:</p> <p>Radio</p> <p>Sillas</p> <p>Cartulinas con los números</p>
<p>Referencia bibliográfica:</p>	

https://es.123rf.com/photo_52039099_los-ni%C3%B1os-jugando-a-las-sillas-musicales-ilustraci%C3%B3n.html

Evaluación: Lista de cotejo.

LISTA DE COTEJO

Escala Valorativa: I: Iniciación **EP:** En proceso **A:** Adquirido

N°	Indicador Nómina	Utiliza el razonamiento para desarrollar el ejercicio			Reconoce he identifica los números del 1 al 10.			Ejecuta sin dificultad el juego presentado		
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A

Elaborado por: Mallury Tobanda

JUEGO N° 11

Destreza: Contar los números del 1 al 10.

Tema: El florón



<p>Objetivo: Contar los números del 1 al 10 a través del juego el florón para fortalecer su memoria.</p>	<p>Tiempo: 45 minutos.</p>
<p>Procedimiento:</p> <ul style="list-style-type: none">• Colocar a todos los niños en una fila.• Pedir a los niños que junten las manos entre ellas donde en las manos estará el florón• El florón será semillas de maíz.• Los niños permanecerán juntadas las manos durante dure el juego.• El docente le da la indicación que en cualquier participante dejara en las manos las semillas pero no deberá decirlo.• El docente y los niños cantarán la siguiente canción: El florón está en mis manos, de mis manos ya paso. El florón está en mis manos de mis manos ya paso.• El docente deja las semillas que es el florón en las manos del estudiante.• El docente pregunta a un niño ¿Dónde está el florón?• Mientras el niño se pone a pensar los demás niños cataran: Las monjitas carmelitas se fueron a Popayán a buscar lo que han perdido	

<p>debajo del arrayan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El niño responde y busca el florón el niño que busca y encuentra deberá contar el número de semillas que tiene el compañero. • Si cuenta muy bien los niños le aplaudirán y le tocara a él pasar el florón. • Si el niño no cuenta bien deberá pagar una penitencia que pida el grupo de compañeros. • Este juego continuara hasta cuando ellos deseen. <p>Actividad de cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente le presentara diferentes tipos y cantidad de objetos el niño deberá contar cada uno. 	
<p>Resultados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contar los números del 1 al 10. 	<p>Materiales:</p> <p>Semillas</p>
<p>Referencia bibliográfica:</p> <p>https://docplayer.es/196002337-Carrera-de-desarrollo-del-talento-infantil-influencia-de-la-tecnologia-en-el-ambito-de-expresion.html</p>	
<p>Evaluación: Lista de cotejo.</p>	

LISTA DE COTEJO

Escala Valorativa: I: Iniciación **EP:** En proceso **A:** Adquirido

Nº	Indicador Nómina	Utiliza el razonamiento para desarrollar el ejercicio			Cuenta los números del 1 al 10.			Ejecuta sin dificultad el juego presentado		
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A

Elaborado por: Mallury Tobanda

JUEGO N° 12

Destreza: Nociones de tiempo: hoy, mañana, tarde, ahora.

Tema: Juguemos en el bosque



Objetivo: Narrar en secuencia lógica las actividades de rutina diaria mediante el juego para fortalecer su pensamiento.	Tiempo: 45 minutos.
Procedimiento: <ul style="list-style-type: none">• Entre los estudiantes deberán elegir un niño que será el lobo.• Todos los participantes se cogen de la mano formando un círculo , el lobo se pondrá fuera del círculo• Los niños comienzan a cantar: Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, si el lobo aparece enteros nos comerá.• Los participantes preguntan al niño que está en el papel de lobo ¿Qué estás haciendo lobito? Pues el deberá ir diciendo cada vez que le pregunten ¿Qué estás haciendo lobito? Decir las actividades que realiza en secuencia desde que se despierta como: levantándome de la cama, tendiéndola cama, bañándome, peinándome, desayunando, lavándome los dientes etc.• Los niños seguirán cantando la ronda• Cuando después de decir las actividades los niños le preguntan: ¿Qué estás haciendo lobito?• Y el lobo responde listos para comerles entonces los niños saldrán corriendo evitando que el lobo los coja.	

<ul style="list-style-type: none"> • Cuando el lobo logre cogerles a todos los participantes se elegirá a otro estudiante que sea el lobo para comenzar de nuevo la ronda. <p>Actividad de cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntar a los niños las actividades que realizaron antes de llegar a la escuela. • También realizar preguntas sobre que hace después de salir de la escuela hasta que se acuesta a dormir. 	
<p>Resultados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Narra en secuencia lógica las actividades de rutina diaria desde que se despierta. 	<p>Materiales:</p> <p>Ninguno</p>
<p>Referencia bibliográfica:</p> <p>https://www.abc.com.py/edicionimpresa/suplementos/escolar/2020/03/10/jugamos-en-el-bosque/</p>	
<p>Evaluación: Lista de cotejo.</p>	

LISTA DE COTEJO

Escala Valorativa: **I:** Iniciación **EP:** En proceso **A:** Adquirido

N°	Indicador Nómina	Utiliza el razonamiento para desarrollar el ejercicio			Narra en secuencia lógica las actividades de rutina diaria.			Ejecuta sin dificultad el juego presentado		
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A

Elaborado por: Mallury Tobanda

2.4.3. Premisas para su implementación

Con la presente guía metodológica de juegos tradicionales se aspira fortalecer el pensamiento lógico matemático de los niños del primer A.E.G.B, de la escuela de educación básica “Gonzalo Escudero” del cantón Saquisilí, parroquia Chantilin provincia de Cotopaxi, es viable porque, el trabajo de investigación consta de conocimientos fundamentados, habilidades que están conexos con fortalecimiento al desarrollo del pensamiento lógico, crítico, creativo y como no imaginativo, con el objetivo de garantizar y estimular el pensamiento desde tempranas edades para lograr con los objetivos planificados.

Con la aplicación de estos juegos tradicionales planteados en esta guía metodológica, desarrollaremos en los estudiantes muchas habilidades como de memoria, creatividad, imaginación, atención las mismas que aportan de manera relevante a los niños.

Tomando en cuenta todos estos antecedentes para su ejecución se elaboró el siguiente modelo de gestión.

Modelo de gestión

Tabla 4: Modelo de gestión.

Nº	Actividad	Objetivo	Dirigido	Fecha	Responsable
1º	Socialización	Socializar a la comunidad educativa los resultados de la investigación realizada	Líder Educativa Docentes	07-01-2022	La investigadora Mallury Tobanda
2º	Planificación	Elaborar una guía metodológica con juegos tradicionales que aporten al desarrollo de la lógica matemática en los niños.	Niños del primer A.E.G.B.	10-01-2022	La investigadora Mallury Tobanda
3º	Aplicación	Aplicar las actividades de la guía metodológica con juegos tradicionales que aporten al desarrollo de la lógica matemática en los niños.	Niños del primer A.E.G.B.	11-02-2022 al 01-03-2022	La investigadora Mallury Tobanda
4º	Evaluación	Evaluar los objetivos planificados con la aplicación de la guía metodológica con juegos tradicionales que aporten al desarrollo de la lógica matemática en los niños	La investigadora Mallury Tobanda	02-03-2022	La investigadora Mallury Tobanda

Elaborado por: Mallury Tobanda

2.5. Conclusiones Capítulo II

- La presente guía metodológica de juegos tradicionales para desarrollar el pensamiento lógico matemático contribuyo y genero un gran impacto en los niños dentro del proceso de enseñanza, con aprendizajes significativos en la construcción de sus conocimientos, e independencia para lograr solucionar problemas de su entorno.
- Como resultado de la estrategia lúdica de juegos tradicionales, se evidencia cambios significativos dentro de la institución educativa, especialmente en el primer año EGB, los juegos tradicionales apporto al desarrollo de la lógica matemática, por ello la presente guía metodológica es recurso didáctico esencial dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.
- Con la aplicación de la guía metodológica con juegos tradicionales, se evidencia que aprendizaje en los estudiantes son significativos, mejorando así su rendimiento académico, es un recurso didacta importante que orienta a las docentes en los procesos educativos incentivando a la innovación en sus clases.

CAPÍTULO III.

APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Evaluación de expertos

La validación de la propuesta Guía metodológica de “Estrategias lúdicas para las matemáticas” fue validado con un grupo de expertos internos y externos a la escuela donde se aplicó, con títulos de cuarto nivel en el ámbito educativo profesionales con una experiencia académica capaces de valorar y evaluar dicha propuesta para este proceso se cumplió con los siguientes protocolos:

- Solicitud dirigida a cada experto.
- Instrumento de valoración con cada parámetro determinado.
- Indicadores de evaluación para cada criterio.

La validación de la propuesta fue realizada por los siguientes expertos:

La Magister en Educación Inicial Racines Coba Daniela Viviana docente de preparatoria en la escuela de educación básica “Isidro Ayora” al realizar la revisión de la propuesta, valido como excelente y considera que la propuesta consta de un proceso sistemático de investigación, menciona que está estructurada y detallada de manera adecuada y entendible, para poder ser aplicada en proceso de enseñanza aprendizaje, alude también que es un aporte para las maestras de Preparatoria, puesto que contribuye a desarrollar el ámbito de relaciones lógico-matemáticas, el mismo que es fundamental para el desarrollo posterior de diversas habilidades y destrezas, considerando que se está empleando el juego como estrategia para la

adquisición de dichos conocimientos, tiene un impacto regional. Recomienda también ponerlos en práctica, debido a que las estrategias a utilizarse sirven para desarrollar nociones muy básicas en los estudiantes son prácticas y están planificadas considerando las características evolutivas de los niños.

Así mismo, el Magister en Diseño Curricular y Evaluación Educativa, Campoverde Romero Mónica Paulina docente de preparatoria en la escuela de E.G.B “Gonzalo Escudero”, al realizar un riguroso análisis de la propuesta valida de excelente, y establece que la propuesta está planteada de una manera muy adecuada y entendible para quien quiera ponerlo en práctica, que el contenido está bien explicado y detallado con cada proceso adecuado, siendo innovador y factible para aplicarlos en la institución. Finalizando, recomienda ser socializado las actividades a nivel del circuito para lograr cambios positivos en su desarrollo integral de los estudiantes.

Así también, el Magister en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo, Muro Vinicio Guamangate Cunuhay docente de la escuela de E.G.B “Isidro Ayora”, luego de realizar un análisis de la propuesta valida de excelente, que tiene una excelente estructura, basado en lineamientos de la universidad, se puede observar la metodóloga de investigación contribuye a la propuesta fortaleciendo la enseñanza y aprendizaje en la institución educativa, pronuncia que la propuesta es innovadora, acorde a las necesidades del siglo XXI donde en la actualidad los juegos tradicionales ha perdido su espacio convirtiéndose en un aporte significativo y relevante en el área de matemáticas, considero una estrategia lúdica que fortalecerá y despertara el interés en los estudiantes. Recomienda socializar en el Distrito educativo para de esta manera tenga un impacto y fortalezca los aprendizajes de la comunidad educativa del cantón.

3.2. Evaluación de usuarios

La validación de usuarios se realizó con docentes de la escuela “Gonzalo Escudero” con profesionales con preparación académica, con experiencia en la docencia comprometida con la educación de los niños que serán el cambio del futuro.

Para dicho procedimiento se proporcionó el documento de la validación de la propuesta donde estaba detallada parámetro, a las siguientes compañeras:

La licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación primaria Soraya Cumanda Naranjo Cárdenas, después de realizar un análisis de la propuesta la valida de excelente indicando que tiene un proceso adecuado, entendible, las actividades están bien organizadas, de tal manera que se puedan aplicar paso a paso correctamente con los estudiantes para mejorar el pensamiento lógico matemático . Concluye que la presente guía es producto de un trabajo con aportes significativos, rescatándolos juegos tradicionales que ayudara dentro del aprendizaje de los niños. Recomienda seguir cada proceso de las actividades para poder tener resultados positivos en el aula.

De la misma manera, la licenciada en Ciencias de la Educación Mónica Leonor Campoverde Gómez en Ciencias de la Educación, luego de realizar la validación como excelente considera que tiene una estructurada adecuada que se puede aplicar y trabajar en la institución educativa que estas actividades lúdicas muy importantes para obtener resultados positivos en la escuela. Concluye que está propuestas se puede aplicar tanto en las aulas como en la casa siendo un método adecuado para que comprendan su contenido con facilidad expresando sus emociones e interactuando con los demás niños.

Finalizando, la licenciada en Ciencias de la Educación Quishpe Quishpe Jacqueline Fernanda posterior al análisis de propuesta validada de excelente manifestando que el contenido está bien estructurado muy entendible y de fácil aplicación en la escuela o para quienes integran la institución. Finalizando que esta guía metodológica muestra un amplio conocimiento sobre el tema tratado aportando a los infantes de una manera significativa.

3.3. Evaluación de impactos o resultados

Luego de la aplicación de la propuesta de la guía metodológica “Estrategias lúdicas para las matemáticas”, podemos afirmar que se ejecutó los juegos tradicionales planteados dirigidos al primer año de educación general básica de la escuela

“Gonzalo Escudero”, con el propósito de ayudar al desarrollo cognitivo de los niños para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes.

Los impactos obtenidos han sido positivos, las mismas que han sido evidenciados con una evaluación mediante una lista de cotejo. Así como, los juegos tradicionales planteadas en la guía los niños mejoraron el pensamiento lógico matemático mediante los sentidos, mejoraron la atención, la memoria, creando esquemas mentales para interiorizar y organizarlos en el cerebro para en un futuro no tener problemas en la solución de problemas.

La ejecución de los juegos tradicionales favorecieron a los niños en muchas áreas cognitivas mejorando su lateralidad, lenguaje, motricidad y sobre todo logrando un avance significativo en su pensamiento lógico matemático, todas esas destrezas adquiridas le ayudarán para desenvolverse en su trayectoria estudiantil, de tal manera, en la resolución de conflictos que se le presente.

Cabe mencionar, que estas actividades están encaminadas al desarrollo de la concentración, memoria, contribuyendo al pensamiento lógico matemático de los niños que los materiales utilizados están al alcance de todas las instituciones y a su vez también de la familia.

La propuesta del trabajo de investigación obtuvo los resultados anhelados se cumplió con el objetivo planteado lo que se indica en los resultados de los porcentajes, en el inicio la mayoría de niños tuvieron un porcentaje de EP, que se encontraban en un proceso de aprendizaje, al finalizar la aplicación de la propuesta su cambio fue notable los estudiantes llegaron a obtener un porcentaje de A, siendo un cambio significativo en los niños.

3.4. Resultados de la propuesta

Posterior a la aplicación de la propuesta se aplicó a los niños del primer año de educación general básica una lista de cotejo, luego a su interpretación y análisis de los resultados, que contienen ítems de valoración (I) que significa en inicio, (EP) que significa en proceso y (A) de adquirido los aprendizajes.

Luego de la oportuna revisión y validación de los expertos y los usuarios y la respectiva evaluación mediante los indicadores planteados se puede demostrar que es factible y válida la propuesta planteada que está encaminada a conseguir aprendizajes significativos en los estudiantes, la propuesta fue un aporte para mejorar el pensamiento lógico matemático de los niños quienes participaron durante el proceso del trabajo de investigación logrando un éxito en los estudiantes siendo ellos los pioneros del cambio para el futuro , y como docentes mejorando la calidad en el ámbito educativo.

En el siguiente cuadro comparativo podremos observar los resultados obtenidos

Tabla 5. Cuadro comparativo de la lista de cotejo aplicada

Indicadores	Porcentajes antes de aplicación de la propuesta			Porcentajes después de aplicación de la propuesta		
	Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Opción	Frecuencia	Porcentaje
Identifica colores primarios como rojo, amarillo, azul.	I	10	40 %	I	0	0%
	EP	15	60 %	EP	0	0%
	A	0	0%	A	25	100%
Identifica colores secundarios como verde anaranjado, morado.	I	15	60 %	I	0	0%
	EP	10	40 %	EP	0	0%
	A	0	0%	A	25	100%
Agrupa objetos según sus características color, tamaño.	I	13	52 %	I	0	0%
	EP	12	48 %	EP	0	0%

	A	0	0%	A	25	100%
Identifica nociones de cerca, lejos, arriba, abajo, adelante, atrás.	I	14	56%	I	0	0%
	EP	11	44%	EP	0	0%
	A	0	0%	A	25	100%
Relaciona los numerales con las cantidades del 1 al 10.	I	16	64%	I	0	0%
	EP	9	36%	EP	0	0%
	A	0	0%	A	25	100%
Reconoce las figuras geométricas como el círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo	I	17	68%	I	0	0%
	EP	8	32%	EP	0	0%
	A	0	0%	A	0	0%
Resuelve sin dificultad el ejercicio presentado	I	14	56%	I	0	0%
	EP	11	44%	EP	0	0%
	A	0	0%	A	25	100%

Elaborado por: Mallury Tobanda

3.5. Conclusiones III capítulo

- Como resultado de la aplicación de las estrategias lúdicas de juegos tradicionales como un recurso didáctico, reflejo en los estudiantes en los ámbitos de lógica matemática un aprendizajes significativo, ayudo a desarrollar el pensamiento lógico matemático y enriqueciendo todas las destrezas, beneficiando a la comunidad educativa
- La presente propuesta contribuye en el desarrollo del razonamiento lógico matemático de los niños, se evidencia mediante los resultados obtenidos dentro

del proceso de enseñanza y aprendizaje, resaltando la relevancia de la propuesta en su aplicación logrando los objetivos planteados y anhelados dentro del pre-test y post test.

- Mediante un análisis de los expertos y usuarios se define que la propuesta planteada tiene gran impacto en la comunidad educativa, consideran que las estrategias lúdicas al aplicarse son adecuadas y enriquecedoras para el nivel, generando estudiantes con razonamiento matemático lógico y fortalece en el PEA.

CONCLUSIONES GENERALES

- Como resultado del estudio de elementos teóricos de varias fuentes bibliográficas, se identificó la importancia que tiene la aplicación de las estrategias lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, para desarrollar el pensamiento lógico matemático de los estudiantes, de ahí que constituye un tema muy interesante y novedoso para los docentes, orientando al desarrollo de las habilidades matemática.
- Para determinar la incidencia del problema educativo observado se aplicó una ficha de observación a los estudiantes de preparatoria, los resultados evidenciaron un bajo nivel de razonamiento debido a la limitación de estrategias que contribuya al desarrollo de la lógica matemática, lo que provocaba que los educandos responda a estímulos de una manera rígida y mecanizada, incidiendo de manera negativa en el PEA.
- La elaboración de guía metodológica de “Estrategias lúdicas para las matemáticas”, constituye el resultado de una investigación sobre juegos tradicionales convertidos como estrategias lúdicas con el objetivo de desarrollar las destrezas del ámbito de relación lógico matemático en los niños del primer año de educación general básica.
- Finalmente, con la aplicación de juegos tradicionales, basadas en fundamentos de estrategias lúdicas, con el objetivo principal del desarrollo de capacidades de los niños, genero aprendizajes significativos de manera lúdica y natural, contribuyo al desarrollo del pensamiento lógico matemático mediante la exploración, experimentación, práctica, y juego.

RECOMENDACIONES

- En base a los resultados obtenidos, se evidencia la importancia que tienen las estrategias lúdicas dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje, con el propósito de promover actividades lúdicas dentro y fuera del aula que estimulen el desarrollo del pensamiento lógico matemático para lograr aprendizajes significativos en los niños de la escuela de educación básica “Gonzalo Escudero”.
- La aplicación de los juegos tradicionales convertidos como estrategias lúdicas para el desarrollo del ámbito de la relación lógico matemático en el primer año de educación general básica, generó resultados significativos en el PEA, considerando que el juego es una base primordial en los primeros años de vida, permitió construir sus conocimientos desde sus propias experiencias.
- Aplicar la guía metodológica de estrategias lúdicas y dejar los métodos tradicionales, optando así por metodologías innovadoras donde participen activamente los estudiantes, a través del contacto directo con el entorno, descubre aprende haciendo desde el respeto a su autonomía, estilo y nivel de aprendizaje.
- La utilización de la guía metodológica de juegos tradicionales. Permite generar gran emoción en los niños, así el aprendizaje pues mediante los juegos tradicionales realizaron actividades dinámicas lúdicas, en relación a los juegos previamente planificados, fomentando un aprendizaje significativo, razón por la cual se comienza a los docentes incorporar estos juegos en el PEA, como un recurso de apoyo para fortalecer el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, G. L. (2019). Estrategia metodológica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años en aulas regulares y de inclusión. *Repositorio Universidad de Guayaquil*, 70-80. Obtenido de <https://hdl.handle.net/10656/8661>
- Adriana, B., & Pino, L. (2018). Criterios valorativos y normativos en la Didáctica de las Matemáticas: el caso del constructo idoneidad didáctica. *SciELO Brasil*, 255-278.
- Alberto, P. P., & Jaramillo Naranjo, L. M. (2016). Naranjo, L. M. J., & Peña, L. A. P. (2016). El pensamiento lógico-abstracto como sustento para potenciar los procesos cognitivos en la educación. *Sophia, colección de Filosofía de la Educación*, 31-55.
- Arteaga, M. B., & Macías, S. J. (2016). Didáctica de las matemáticas en Educación Infantil. *idáctica de las matemáticas en Educación Infantil*, 35. Obtenido de <https://reunir.unir.net/handle/123456789/3684>
- Ávila, L. J. (2020). Las estrategias lúdicas en la enseñanza de la matemática. *Bachelor's thesis, UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL: Facultad de Filosofía, Letras Y Ciencias De La Educación*, 45-50. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/48692>
- Baheza, P. D. (2016). Estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje de matemática de los estudiantes de la educación general básica elemental de la Unidad Educativa Salesiana “María Auxiliadora. *Repositorio de la Universidad Católica del Ecuador*, 10-25.
- Bravo, T. D. (2021). La resolución de problemas matemáticos, ¿es utilizada en el proceso de enseñanza aprendizaje de las Matemáticas en la Universidad de Ciencias Informáticas? *XABAL REPXOS, Repositorio Digital*, 67-80. Obtenido de <https://repositorio.uci.cu/jspui/handle/123456789/9647>
- Chiriboga, R. E. (2016). Las actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico-matemático de las niñas y. *Universidad Nacional de Loja*, 40-60.

- Cisneros, B. Y. (2020). Los juegos tradicionales para el desarrollo de las nociones matemáticas en los niños de inicial subnivel II. *Bachelor's thesis, Riobamba*, 45-50. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8197>
- Currículo. (2016). *Curriculo de preparatoria*.
- DEL ECUADOR, A. C. (2008). *CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR*. Ecuador: LEXIS FINDER.
- Delgado, J. G. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de Educación y Desarrollo*, 37-46.
- Encalada, O. P. (2019). “Estrategias Lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2. *Repositorio de Universidad Politécnica Selesiana Sede Cuenca*, 19-25.
- Flores, I. L. (2019). Estrategias lúdicas para mejorar la resolución de problemas en estudiantes de segundo grado de educación primaria. *Repositorio Universidad Catolica*, 5-9. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3188>
- Gallardo, L. J. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 41-43. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10433/6786>
- González, A. C., & Gamboa Graus, M. E. (2016). Alternativa didáctica para contribuir al perfeccionamiento de la planificación del proceso de enseñanza - aprendizaje de la Matemática en la carrera Licenciatura en Educación Matemática - Física. *revista repide*, 147-164. Obtenido de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/69>
- Guerrero, R. (2018). Estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas. *REDHECS: Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 30-43.
- LOEI. (2021). *LOEI Ley Organica de Educación Intercultural*. Quito: LEXIS FINDER -.

- Marlene, E. O. (2018-2019). Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2, de la Escuela de Educación Básica Carlos Rigoberto Vintimilla, de la comunidad de Vendeleche, del cantón Cañar, año lectivo 2018-2019. *Universidad Politecnica Salesiana*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/17895>
- NACIONES UNIDAS, C. (2019). La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. *Repositorio Digital Comisión Económica para América Latina y el Caribe*, 27-30.
- Ortiz, D. G. (2020). Estrategia didáctica en la enseñanza del pensamiento lógico-matemático. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 256-267.
- Quintanilla, N. Z. (2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. *Merito Revista de Educacion* , 10-20.
- Rendón, A. A. (2018). Influencia de los juegos matemáticos en el desarrollo del pensamiento lógico. *Repositorio Universidad de Guayaquil*, 1-3. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/28155>
- Rivera, L. D., & Vallejo, O. L. (2020). Propuesta de estrategia didáctica lúdico - matemática. *Repositorio Institucional de la Universidad Católica de Pereira - RIBUC*, 10-12. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10785/6852>
- Rubio, A. F. (2021). Los juegos tradicionales en la resolución de problemas matemáticos en educación inicial. *Repositorio Institucional de la Universidad Católica Trujillo*, 8. Obtenido de <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/957>
- Sánchez. (2019). ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS. *ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS*, 48.
- Sánchez, G. (2019). ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS. *UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA*, 4-10.

- Taipe, C. M. (2021). Aplicación de estrategias lúdicas innovadoras para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa “Daniel Enrique Proaño” durante el año lectivo 2019-2020. *Universidad Central del Ecuador*, 10-20. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22947>
- Vázquez, D. M. (2017). Impacto del uso de estrategias metacognitivas en la enseñanza de las matemáticas. *Perfiles educativos*, 91-111.
- Velasco, D. C. (2017). El aprestamiento en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 3 a 5 años. *Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios*, 24-30. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10656/7293>
- Verónica, V., Escalante, C. C., & Carmona, G. (2018). Competencias Matemáticas a través de la implementación de actividades provocadoras de modelos. *Fundación Dialnet*, 213-236.
- Yépez, F. A. (2019). El juego en el aprendizaje de las matemáticas. *REPOSITORIO UNIVERSIDAD FEMENINA DEL SAGRADO CORAZON*, 1-4. doi:<https://doi.org/10.33539/educacion.2019.v25n1.1768>
- Zulay, Q. N. (2021). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. *Revista De Educación*, 143–157. doi: <https://doi.org/10.33996/merito.v2i6.261>

ANEXOS

ANEXO 1. Instrumentos de Evaluación.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL**

Entrevista dirigida para la líder educativa de la escuela “Gonzalo Escudero”

La presente entrevista forma parte del proyecto de investigación titulado “Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático del primer año E.G.B” con el objetivo de diagnosticar el nivel de conocimiento y aplicación de las estrategias lúdicas en el ámbito educativo.

Los datos proporcionados por su persona son de trascendental importancia para el desarrollo de la investigación, por favor solicitamos la más absoluta sinceridad.

Indicaciones: Conteste las preguntas

1.- ¿Qué es para Ud. estrategias lúdicas?

.....
.....
.....

2.- ¿Por qué cree usted que las estrategias lúdicas son importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje?

.....
.....
.....

3.- ¿Por qué es primordial el juego en los primeros años de vida de los estudiantes?

.....
.....
.....

4.- ¿Cree ud que los juegos tradicionales aportan al desarrollo del pensamiento lógico matemático?

.....
.....
.....

5.- ¿Aplica Ud. juegos tradicionales con sus niños para estimular el pensamiento lógico matemático explique qué juego?

.....
.....
.....

6.- ¿Desde su experiencia como docente que recomendaciones daría a las docentes para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes?

.....
.....
.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Encuesta para docentes de la escuela “Gonzalo Escudero

La presente encuesta forma parte del trabajo de investigación titulado: **“Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático del primer año E.G.B”** con el objetivo de diagnosticar el nivel de conocimiento y aplicación de las estrategias lúdicas en el ámbito educativo.

Los datos proporcionados por su persona son de trascendental importancia para el desarrollo de la investigación, por favor solicitamos la más absoluta sinceridad.

CUESTIONARIO

Indicaciones: Lea detenidamente cada pregunta y marque con una X.

1.- ¿Ejecuta estrategias lúdicas en las horas clases?

- Siempre ()
Casi siempre ()
Algunas veces ()
Muy pocas veces ()
Nunca ()

2.- ¿Considera que las estrategias lúdicas aportan de una manera significativa a la creatividad e imaginación de los niños?

- Mucho ()
Más o menos ()
Poco ()
Casi nada ()
Nada ()

3.- Considera que es importante aplicar estrategias lúdicas dentro PEA para ejercitar el pensamiento lógico matemático.

- Siempre ()
Casi siempre ()
Algunas veces ()
Muy pocas veces ()
Nunca ()

4.- ¿Con qué frecuencia utiliza usted las estrategias lúdicas para estimular al estudiante el pensamiento lógico matemático?

Siempre ()

Casi siempre ()

Algunas veces ()

Muy pocas veces ()

Nunca ()

5.- ¿Considera usted que la falta del desarrollo del pensamiento lógico matemático es por ausencia de la lúdica en las horas clases?

Mucho ()

Más o menos ()

Poco ()

Casi nada ()

Nada ()

6.- ¿Conoce Ud. juegos tradicionales que influyen en el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Mucho ()

Más o menos ()

Poco ()

Casi nada ()

Nada ()

7.- ¿Aplica Ud. juegos tradicionales en el área de matemática para fortalecer el aprendizaje de los niños?

Siempre ()

Casi siempre ()

Algunas veces ()

Muy pocas veces ()

Nunca ()

8.- ¿Aplica Ud. juegos tradicionales que ayuden a desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños?

Mucho ()

Más o menos ()

Poco ()

Casi nada ()

Nada ()

9.- ¿Le gustaría conocer juegos tradicionales que aportan al desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Mucho ()

Más o menos ()

Poco ()

Casi nada ()

Nada ()

10.- ¿Consideraría usted, que el aprendizaje lógico matemático debería impartirse de una manera lúdica?

Mucho ()

Más o menos ()

Poco ()

Casi nada ()

Nada ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

**Lista de cotejo aplicada a niños del primer año de EGB de la escuela
“Gonzalo Escudero”**

Esta ficha de observación que se aplicara es para realizar un diagnóstico de la problemática estudiada, es decir, para conocer el estado actual de los niños en el ámbito del pensamiento lógico matemático de los niños del primer año de educación general básica de la escuela “Gonzalo Escudero”, durante el año lectivo 2021-2022.

Cada ítem tendrá la siguiente valoración:

ESCALA DE VALORACION	
Iniciado	I
En proceso	EP
Adquirido	A

**LISTA DE COTEJO DIRIGIDA A NIÑOS DEL SUBNIVEL DE
PREPARATORIA**

Anexo 2. Análisis e interpretación de resultados

N°	Indicadores																				
	Nómina																				
	Identifica colores primarios como rojo, amarillo, azul.			Identifica colores secundarios como verde anaranjado, morado.			Agrupa objetos según sus características color, tamaño.			Identifica nociones de cerca, lejos ,arriba, abajo, adelante ,atrás			Relaciona los numerales con las cantidades del 1 al 10.			Reconoce las figuras geométricas como el círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo			Resuelve sin dificultad el ejercicio presentado		
	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A

Datos recolectados en la entrevista a la Líder Educativa de la escuela de educación básica “Gonzalo Escudero”.

Guion de entrevista a líder educativa

Pregunta 1. ¿Qué es para Ud. estrategias lúdicas?

Respuesta: son actividades, juegos dinámicas educativas que utiliza el docente para impartir los aprendizajes a los alumnos dentro y fuera del aula.

Pregunta 2. ¿Por qué cree usted que las estrategias lúdicas son importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Respuesta: porque mediante las estrategias lúdicas podemos reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias en los alumnos.

Pregunta 3. ¿Por qué es primordial el juego en los primeros años de vida de los estudiantes?

Respuesta:

Pregunta 4. ¿Cree Ud. que los juegos tradicionales aportan al desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Respuesta: si ya que estos juegos tradicionales permiten regular, representar aspectos de la realidad implementando así el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Pregunta 5. ¿Aplica Ud. juegos tradicionales con sus niños para estimular el pensamiento lógico matemático explique qué juego?

Respuesta: si el que más utilizamos es el ajedrez el tetris de madera.

Pregunta 6. ¿Desde su experiencia como docente que recomendaciones daría a las docentes para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes?

Respuesta: seguir buscando estrategias, juegos, actividades que ayuden para mejorar el nivel de conocimiento de cada uno de los estudiantes.

Datos recolectados en la encuesta a las docentes de la escuela de educación básica “Gonzalo Escudero”.

1.- ¿Ejecuta estrategias lúdicas en las horas clases?

Tabla 6. ¿Ejecuta estrategias lúdicas en las horas clases?

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Siempre	0	0%
Casi siempre	2	33%
Algunas veces	3	50%
Muy pocas veces	1	17%
Nunca	0	0%
TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la institución.

Elaborado por: Mallury Tobanda

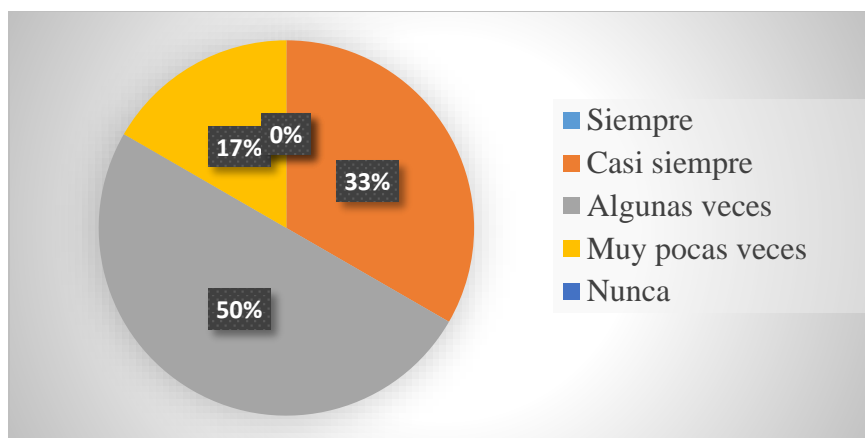


Gráfico 1. ¿Ejecuta estrategias lúdicas en las horas clases?

Elaborado por: Mallury Tobanda

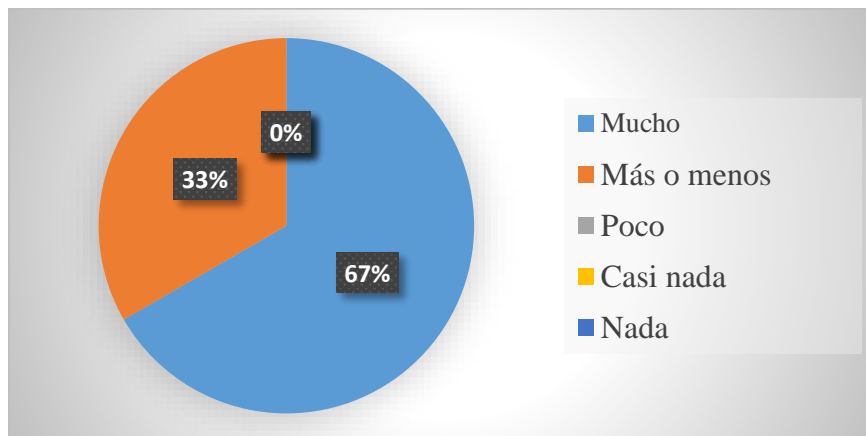
Acorde a los resultados obtenidos se evidencia que las docentes ejecutan estrategias lúdicas en las horas clases; el 50% algunas veces, el 33% casi siempre, y en un 17% muy pocas veces.

2.- ¿Considera que las estrategias lúdicas aportan de una manera significativa a la creatividad e imaginación de los niños?

Tabla 7. ¿Considera que las estrategias lúdicas aportan de una manera significativa a la creatividad e imaginación de los niños?

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	4	67%
Más o menos	2	33%
Poco	0	0%
Casi nada	0	0%
Nada	0	0%
TOTAL	6	100%

*Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la institución.
Elaborado por: Mallury Tobanda*



*Gráfico 2. ¿Considera que las estrategias lúdicas aportan de una manera significativa a la creatividad e imaginación de los niños?
Elaborado por: Mallury Tobanda*

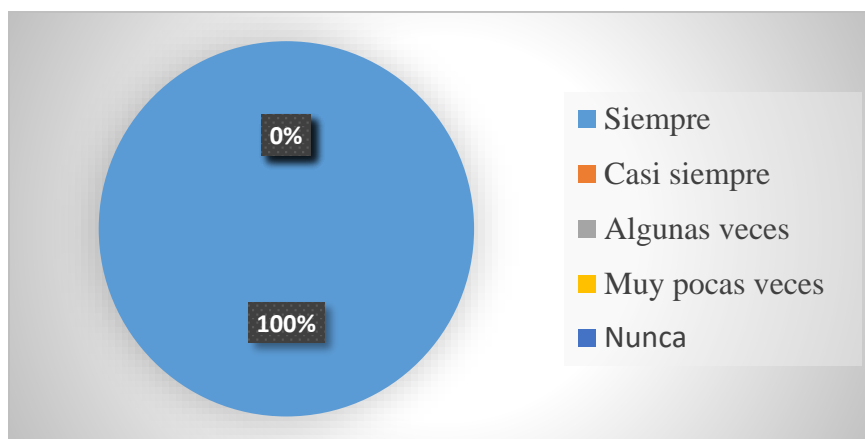
El 67% de docentes consideran que las estrategias lúdicas aportan mucho de una manera significativa a la creatividad e imaginación de los niños, mientras que el 33% manifiestan que más o menos estas actividades aportan.

3.- Considera que es importante aplicar estrategias lúdicas dentro PEA para ejercitar el pensamiento lógico matemático.

Tabla 8. Considera que es importante aplicar estrategias lúdicas dentro PEA para ejercitar el pensamiento lógico matemático.

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Siempre	6	100%
Casi siempre	0	0%
Algunas veces	0	0%
Muy pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	6	100%

*Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la institución.
Elaborado por: Mallury Tobanda*



*Gráfico 3. Considera que es importante aplicar estrategias lúdicas dentro PEA para ejercitar el pensamiento lógico matemático.
Elaborado por: Mallury Tobanda*

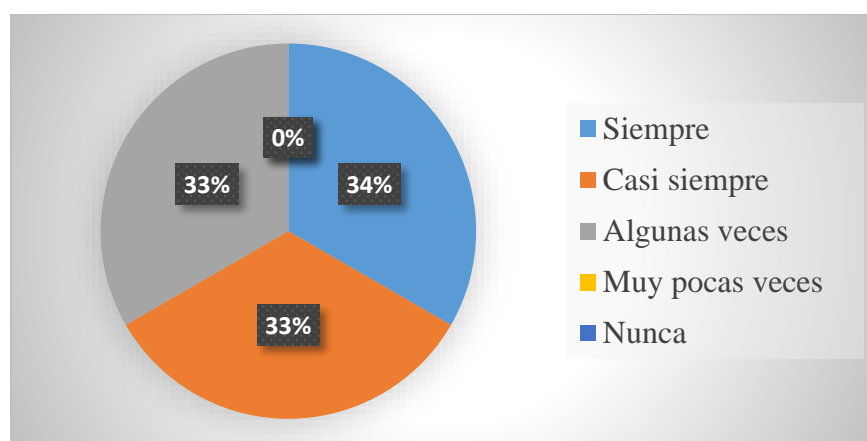
Según las estadísticas reflejadas en el análisis podemos mencionar el que el 100% de las docentes considera que es importante aplicar las estrategias lúdicas dentro del PEA para ejercitar el pensamiento lógico matemático.

4.- ¿Con qué frecuencia utiliza usted las estrategias lúdicas para estimular al estudiante el pensamiento lógico matemático?

Tabla 9. ¿Con qué frecuencia utiliza usted las estrategias lúdicas para estimular al estudiante el pensamiento lógico matemático?

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Siempre	2	34%
Casi siempre	2	33%
Algunas veces	2	33%
Muy pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	6	100%

*Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la institución.
Elaborado por: Mallury Tobanda*



*Gráfico 4. ¿Con qué frecuencia utiliza usted las estrategias lúdicas para estimular al estudiante el pensamiento lógico matemático?
Elaborado por: Mallury Tobanda*

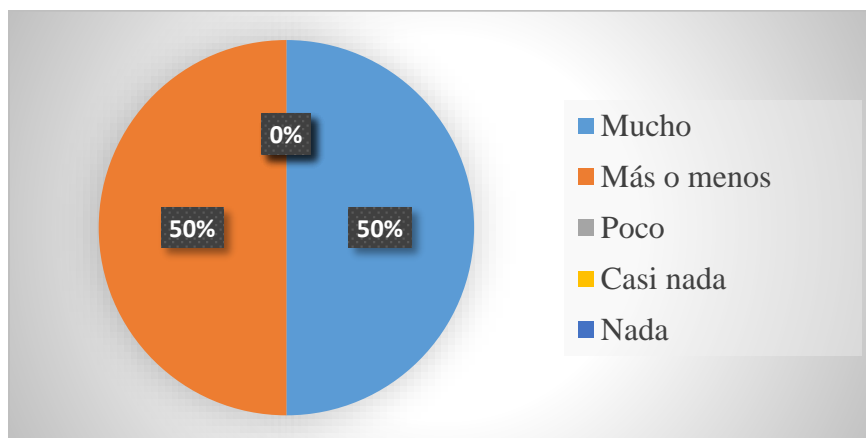
Acorde a los datos recopilados el 34% de las docentes de la institución con frecuencia utilizan estrategias lúdicas para estimular al estudiante el pensamiento lógico matemático, mientras que el 33% lo realizan casi siempre y el 33% lo ejecuto estas actividades muy pocas veces.

5.- ¿Considera usted que la falta del desarrollo del pensamiento lógico matemático es por ausencia de la lúdica en las horas clases?

Tabla 10. ¿Considera usted que la falta del desarrollo del pensamiento lógico matemático es por ausencia de la lúdica en las horas clases?

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	3	50%
Más o menos	3	50%
Poco	0	0%
Casi nada	0	0%
Nada	0	0%
TOTAL	6	100%

*Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la institución.
Elaborado por: Mallury Tobanda*



*Gráfico 5. ¿Considera usted que la falta del desarrollo del pensamiento lógico matemático es por ausencia de la lúdica en las horas clases?
Elaborado por: Mallury Tobanda*

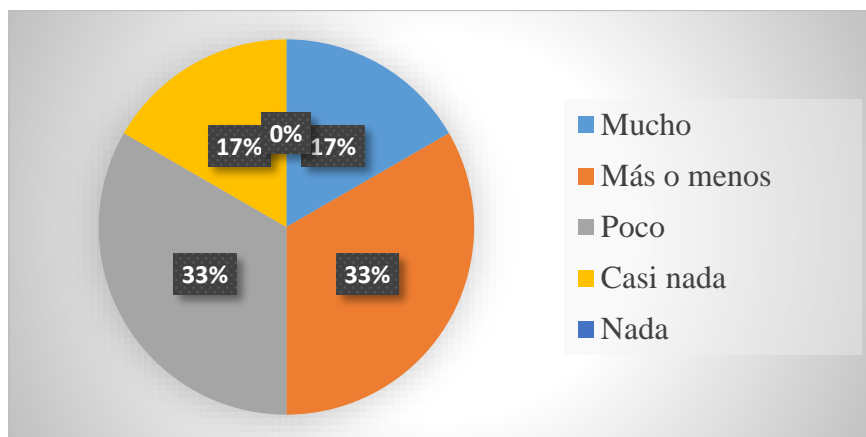
El 50% de los docentes dicen que es de mucha importancia la lúdica dentro del proceso de las horas clases porque esas actividades ayudan a desarrollar el pensamiento lógico matemático, y la otra mitad que es el 50 % de docentes dicen que la lúdica más o menos aporta en el pensamiento de los niños.

6.- ¿Conoce Ud. juegos tradicionales que influyen en el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Tabla 11. ¿Conoce ud juegos tradicionales que influyen en el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	1	17%
Más o menos	2	33%
Poco	2	33%
Casi nada	1	17%
Nada	0	0%
TOTAL	6	100%

*Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la institución.
Elaborado por: Mallury Tobanda*



*Gráfico 6. ¿Conoce Ud. juegos tradicionales que influyen en el desarrollo del pensamiento lógico matemático?
Elaborado por: Mallury Tobanda*

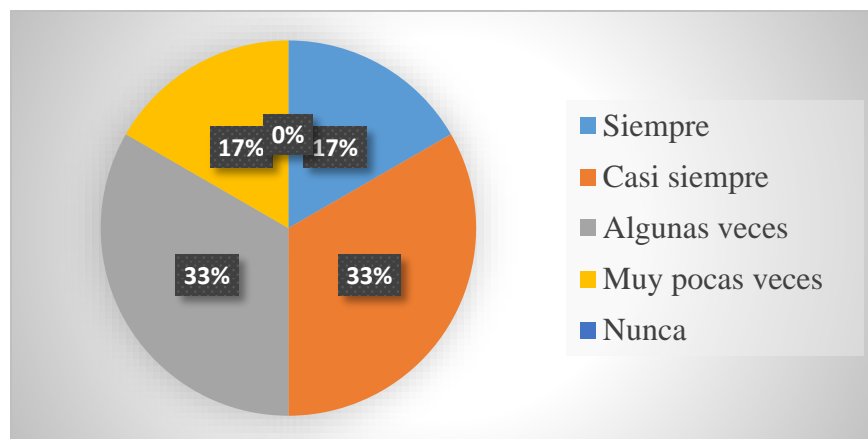
En la base estadística el 17% conoce mucho de juegos tradicionales que influyen en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, ya que por otro lado el 33% conoce más o menos sobre juegos tradicionales, y el 33% conoce poco sobre el tema.

7.- ¿Aplica Ud. juegos tradicionales en el área de matemática para fortalecer el aprendizaje de los niños?

Tabla 12. ¿Aplica Ud. juegos tradicionales en el área de matemática para fortalecer el aprendizaje de los niños?

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Siempre	1	17%
Casi siempre	2	33%
Algunas veces	2	33%
Muy pocas veces	1	17%
Nunca	0	0%
TOTAL	6	100%

*Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la institución.
Elaborado por: Mallury Tobanda*



*Gráfico 7. ¿Aplica Ud. juegos tradicionales en el área de matemática para fortalecer el aprendizaje de los niños?
Elaborado por: Mallury Tobanda*

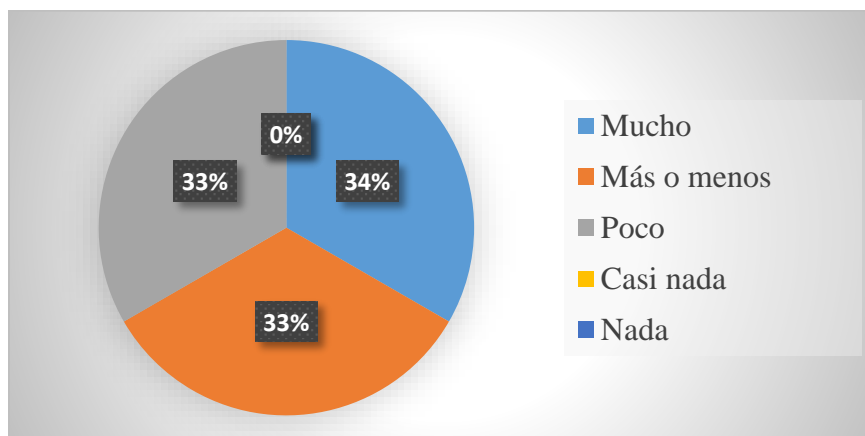
En base las respuestas obtenidas se evidencia que las docentes el 17% aplica los juegos tradicionales en el área de matemáticas para fortalecer el aprendizaje de los niños, y el 33% aplica casi siempre juegos tradicionales, y el 33% aplica pocas veces estos juegos, y el 17 % aplica estos juegos muy pocas veces.

8.- ¿Aplica Ud. juegos tradicionales que ayuden a desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños?

Tabla 13. ¿Aplica Ud. juegos tradicionales que ayuden a desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños?

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	2	34%
Más o menos	2	33%
Poco	2	33%
Casi nada	0	0%
Nada	0	0%
TOTAL	6	100%

*Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la institución.
Elaborado por: Mallury Tobanda*



*Gráfico 8. ¿Aplica Ud. juegos tradicionales que ayuden a desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños?
Elaborado por: Mallury Tobanda*

El 34% de docentes aplica mucho los juegos tradicionales que ayudan a desarrollar el pensamiento lógico matemático, mientras que otro grupo de corresponder al 33% aplica más o menos esos juegos y para finalizar el otro 33% no aplica casi nada.

9.- ¿Le gustaría conocer juegos tradicionales que aportan al desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Tabla 14. ¿Le gustaría conocer juegos tradicionales que aportan al desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	5	
Más o menos	1	
Poco	0	
Casi nada	0	
Nada	0	
TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la institución.

Elaborado por: Mallury Tobanda

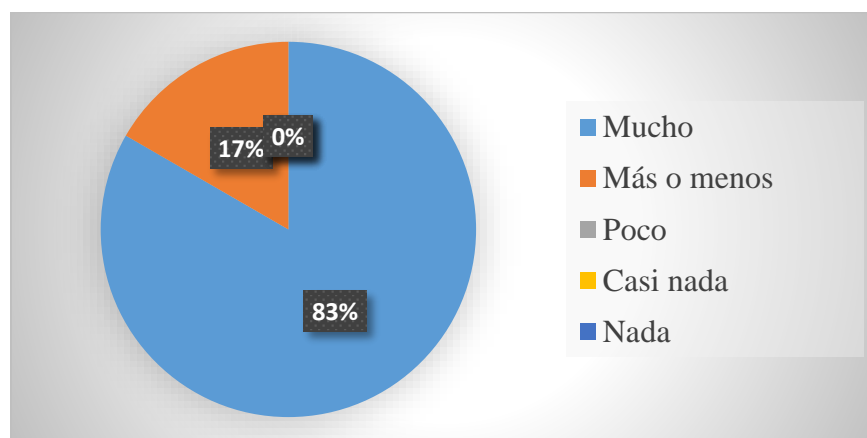


Gráfico 9. ¿Le gustaría conocer juegos tradicionales que aportan al desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Elaborado por: Mallury Tobanda

Según datos recopilados el 83% de docentes estar dispuestas a conocer sobre los juegos tradicionales que aporten en al desarrollo del pensamiento lógico matemático a los estudiantes, mientras que el 17 % está más o menos interesado en conocer estos juegos tradicionales.

10.- ¿Consideraría usted, que el aprendizaje lógico matemático debería impartirse de una manera lúdica?

Tabla 15. ¿Consideraría usted, que el aprendizaje lógico matemático debería impartirse de una manera lúdica?

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	4	67%
Más o menos	2	33%
Poco	0	0%
Casi nada	0	0%
Nada	0	0%
TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la institución.

Elaborado por: Mallury Tobanda

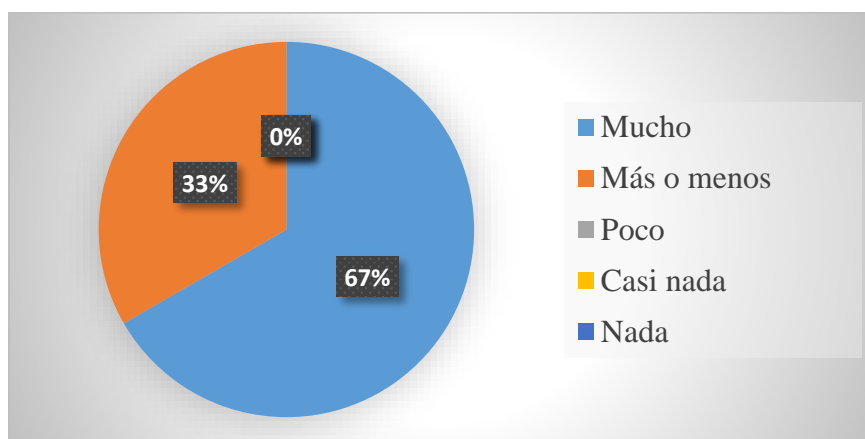


Gráfico 10 ¿Consideraría usted, que el aprendizaje lógico matemático debería impartirse de una manera lúdica?

Elaborado por: Mallury Tobanda

El 67% de docentes considera que el aprendizaje lógico matemático debería impartirse de una manera lúdica para para lograr un aprendizaje significativo de los estudiantes, mientras que el 33% dice que más o menos.

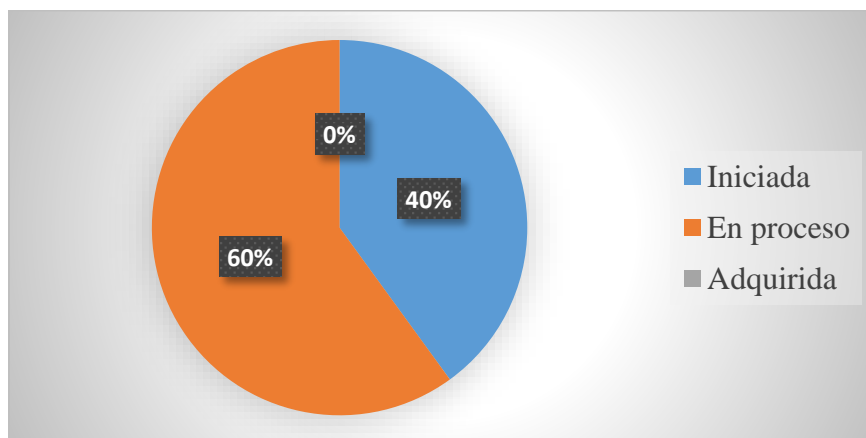
Datos recolectados de la aplicación del instrumento Lista de Cotejo a los estudiantes de Primer Año “A” de la escuela de educación básica “Gonzalo Escudero”.

1.- Identifica colores primarios como rojo, amarillo, azul.

Tabla 16. Identifica colores primarios como rojo, amarillo, azul.

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Iniciada	10	40%
En proceso	15	60%
Adquirida	0	0%
TOTAL	25	100%

*Fuente: Ficha de observación aplicada a niños de primer A.E.G.B.
Elaborado por: Mallury Tobanda*



*Gráfico 11. Identifica colores primarios como rojo, amarillo, azul.
Elaborado por: Mallury Tobanda*

De los 25 niños observados que representan el 100%, el 60% se encuentra en una escala de proceso que no puede identificar los colores primarios como el rojo, amarillo, azul, el 40% de niños está recién iniciando a identificar los colores. Esto corresponde que los niños en su mayoría no distinguen colores presentados.

2.- Identifica colores secundarios como verde anaranjado, morado.

Tabla 17. Identifica colores secundarios como verde anaranjado, morado.

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Iniciada	15	60%
En proceso	10	40%
Adquirida	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a niños de primer A.E.G.B.

Elaborado por: Mallury Tobanda

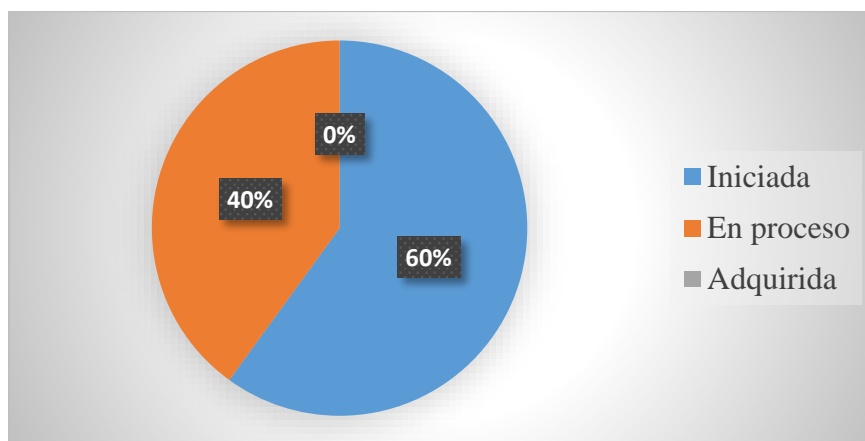


Gráfico 12. Identifica colores secundarios como verde anaranjado, morado.

Elaborado por: Mallury Tobanda

En base a las estadísticas de los 25 niños observados que representan el 100%, el 60% se encuentra en una escala de proceso que no puede identificar los colores secundarios como verde, anaranjado, morado, y el 40% de niños está recién iniciando a identificar conocer los colores. Esto corresponde que en la mayoría de estudiantes no distinguen colores secundarios.

3.- Agrupa objetos según sus características color, tamaño.

Tabla 18. Agrupa objetos según sus características color, tamaño

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Iniciada	13	52%
En proceso	12	48%
Adquirida	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a niños de primer A.E.G.B.
Elaborado por: Mallury Tobanda

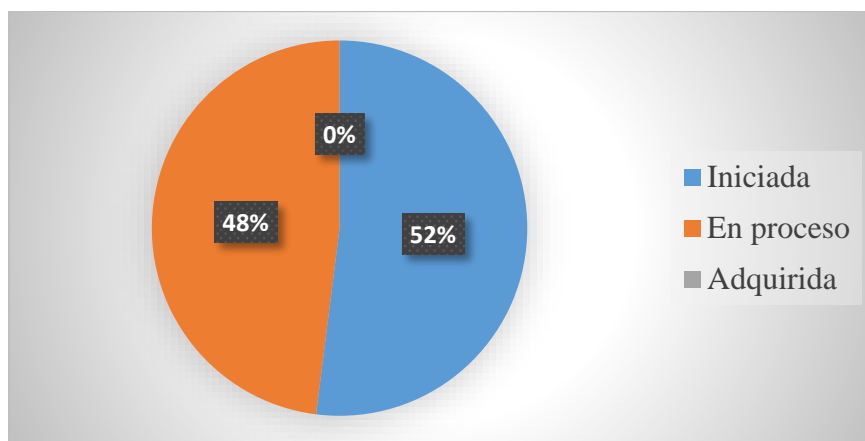


Gráfico 13. Agrupa objetos según sus características color, tamaño
Elaborado por: Mallury Tobanda

En un total de 25 estudiantes observados, el 52% de estudiante se encuentran con una debilidad en agrupar objetos según sus características, color, tamaño. De un 48% está en un proceso de aprendizaje. Esto corresponde que la gran parte de estudiantes no pueden agrupar objetos según sus características.

4.-Identifica nociones de cerca, lejos, arriba, abajo, adelante, atrás.

Tabla 19. Identifica nociones de cerca, lejos, arriba, abajo, adelante, atrás.

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Iniciada	14	56%
En proceso	11	44%
Adquirida	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a niños de primer A.E.G.B.

Elaborado por: Mallury Tobanda

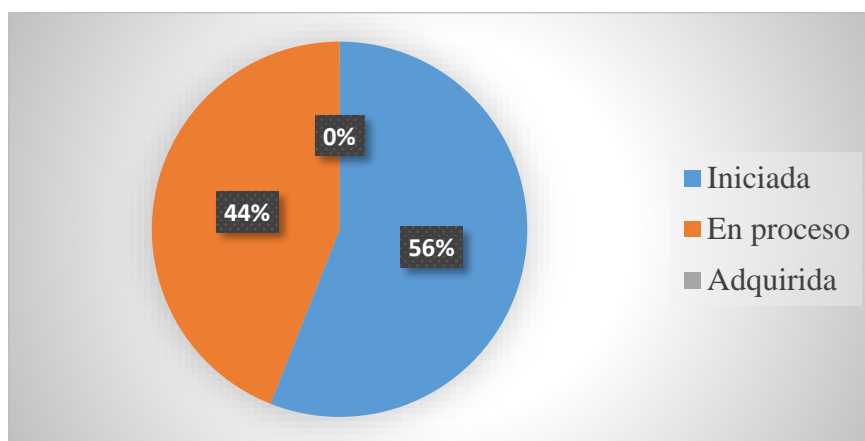


Gráfico 14. Identifica nociones de cerca, lejos, arriba, abajo, adelante, atrás.

Elaborado por: Mallury Tobanda

Las estadísticas obtenidas muestran que el 56% de los niños no identifican nociones de cerca, lejos, abajo, adelante, atrás, y el 44% de estudiantes se encuentran en una etapa de proceso.

5.- Relaciona los numerales con las cantidades del 1 al 10.

Tabla 20. Relaciona los numerales con las cantidades del 1 al 10.

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Iniciada	16	64%
En proceso	9	36%
Adquirida	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a niños de primer A.E.G.B.
Elaborado por: Mallury Tobanda

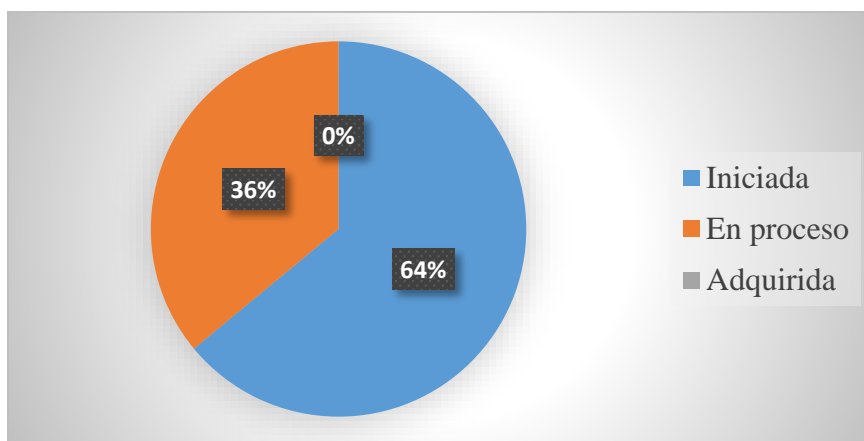


Gráfico 15 Relaciona los numerales con las cantidades del 1 al 10.
Elaborado por: Mallury Tobanda

Acorde a los datos estadísticos se pueden evidenciar que en un 64% de estudiantes que falta relacionar los numerales con las cantidades del 1 al 10, mientras que, el 36% de los niños están en un proceso para adquirir esta destreza.

6.-Reconoce las figuras geométricas como el círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo

Tabla 21. Reconoce las figuras geométricas como el círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Iniciada	17	68%
En proceso	8	32%
Adquirida	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a niños de primer A.E.G.B.

Elaborado por: Mallury Tobanda

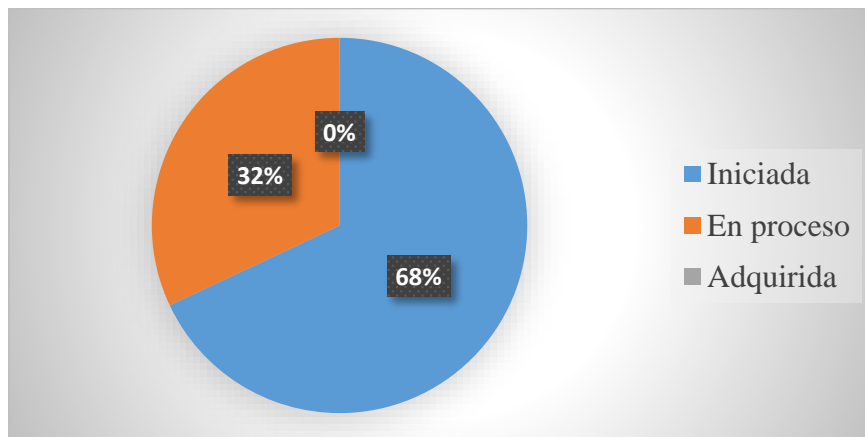


Gráfico 16. Reconoce las figuras geométricas como el círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo

Elaborado por: Mallury Tobanda

Se puede observar que el 68% de niños no reconoce las figuras geométricas, y en un 32% está en un proceso de reconocer las figuras geométricas siendo una gran parte de niños que tienen dificultad en esta destreza.

7.- Resuelve sin dificultad el ejercicio presentado

Tabla 22. Resuelve sin dificultad el ejercicio presentado

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Iniciada	14	56%
En proceso	11	44%
Adquirida	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a niños de primer A.E.G.B.
Elaborado por: Mallury Tobanda

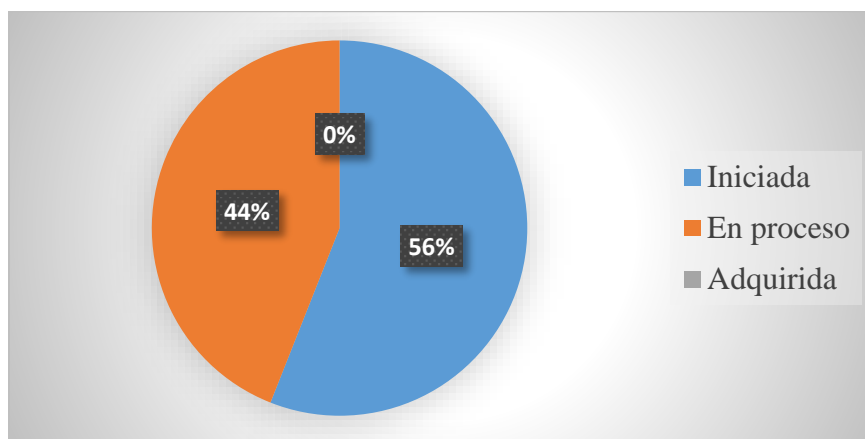


Gráfico 17. Resuelve sin dificultad el ejercicio presentado
Elaborado por: Mallury Tobanda

De los datos obtenidos se puede evidenciar que el 56% de estudiantes resolvieron los ejercicios planteado con dificultad, mientras que el 44% estaban en un proceso de codificación de la información. Siendo la mayoría que presenta dificultades para cumplir con estas actividades.

Anexo 3. Validación de los instrumentos

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Tema: Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático del primer año E.G.B.

Estimado/a experto/a

Nos ponemos en contacto con usted, para solicitar su colaboración en la validación de la siguiente guía de preguntas de una encuesta dirigida a los miembros que laboraran en la Escuela de Educación Básica “Gonzalo Escudero”, cuyo objetivo es identificar el nivel de conocimiento y aplicación de las estrategias lúdicas en el ámbito educativo.

El mismo que será sometido al juicio del encuestado en una escala de 1 al 4 (5=mucho,

4=más o menos, 3= poco, 2= casi nada, 1= nada.

U (UNIVOCIDAD): Claridad en la redacción del ítem, de modo que todos los potenciales informantes entiendan lo mismo.

P (PERTINENCIA): Adecuación a los objetivos de evaluación del cuestionario (o la dimensión del mismo en el que en su caso se localiza)

I (IMPORTANCIA): Capacidad de identificar o discriminar la información (valoraciones, pensamientos, percepciones, experiencias, etc.) más relevantes en relación a los objetivos de evaluación del cuestionario.

Esta validación requiere de un tiempo determinado, de antemano le agradecemos por su colaboración, si tiene algún comentario o pregunta ponerse en contacto con

Nombres completos: Lic. Mallury Katherine Tobanda Marca.

Correo Institucional: mallury.tobanda9838@utc.edu.ec

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DIRECCIÓN DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Tema: Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático del primer año E.G.B.

Estimado/a experto/a

Nos ponemos en contacto con usted, para solicitar su colaboración en la validación de la siguiente guía de preguntas de una entrevista dirigida a la líder educativa de la Escuela de Educación Básica “Gonzalo Escudero”, cuyo objetivo es identificar el nivel de conocimiento sobre la importancia de las estrategias lúdicas en el ámbito educativo.

Cuyas preguntas han sido estructuradas de forma abierta para obtener mayor profundidad en la información recabada para la investigación, bajo los parámetros de:

U (UNIVOCIDAD): Claridad en la redacción del ítem, de modo que todos los potenciales informantes entiendan lo mismo.

P (PERTINENCIA): Adecuación a los objetivos de evaluación del cuestionario (o la dimensión del mismo en el que en su caso se localiza)

I (IMPORTANCIA): Capacidad de identificar o discriminar la información (valoraciones, pensamientos, percepciones, experiencias, etc.) más relevantes en relación a los objetivos de evaluación del cuestionario.

Esta validación requiere de un tiempo determinado, de antemano le agradecemos por su colaboración, si tiene algún comentario o pregunta ponerse en contacto con

Nombres completos: Lic. Mallury Katherine Tobanda Marca.

Correo Institucional: mallury.tobanda9838@utc.edu.ec

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Tema: Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático del primer año E.G.B.

Estimado/a experto/a

Nos ponemos en contacto con usted, para solicitar su colaboración en la validación de la siguiente, lista de cotejo dirigida a niños del primer año de EGB de la escuela de Educación Básica “Gonzalo Escudero”, cuyo objetivo es identificar la capacidad de razonamiento lógico matemático.

Para lo cual se utilizara una escala valorativa cualitativa indicando el nivel de desarrollo de las habilidades adquiridas, bajo los parámetros de:

U (UNIVOCIDAD): Claridad en la redacción del ítem, de modo que todos los potenciales informantes entiendan lo mismo.

P (PERTINENCIA): Adecuación a los objetivos de evaluación del cuestionario (o la dimensión del mismo en el que en su caso se localiza)

I (IMPORTANCIA): Capacidad de identificar o discriminar la información (valoraciones, pensamientos, percepciones, experiencias, etc.) más relevantes en relación a los objetivos de evaluación del cuestionario.

Esta validación requiere de un tiempo determinado, de antemano le agradecemos por su colaboración, si tiene algún comentario o pregunta ponerse en contacto con

Nombres completos: Lic. Mallury Katherine Tobanda Marca.

Correo Institucional: mallury.tobanda9838@utc.edu.ec

Validación de los instrumentos

Nombre del evaluador	Cédula	Fecha de evaluación	Firma
Msc. Campoverde Romero Mónica Paulina	0502666506	08-02-2022	
Msc. Gutiérrez Tasinchana Verónica Patricia	0503138679	08-02-2022	
Msc. Guamangate Cunuhay Mauro Vinicio	0503138596	08-02-2022	
Lic. Soraya Cumanda Naranjo Cárdenas	05025589914	08-02-2022	
Lic. Mónica Leonor Campoverde Gómez	1104129620	08-02-2022	
Lic. Jacqueline Fernanda Quishpe Quishpe	0503239774	08-02-2022	

Anexo 4. Cronograma de la propuesta

Actividad	Objetivo	Fecha	Tiempo	Responsable
Mi rayuela divertida.	Reconocer los números del 0 al 10 mediante el juego mi rayuela divertida para enriquecer su memoria.	11-02-2022	09H30 a 10H15	Investigadora Niños
El rey manda	Reconocer las figuras geométricas como círculo, cuadrado, triángulo rectángulo) a través del juego el rey manda para diferenciar cada una.	14-02-2022	09H30 a 10H15	Investigadora Niños

Los ensacados coloridos.	Identificar en su entorno los colores primarios amarillo azul, rojo mediante el juego los ensacados coloridos para una mejor identificación.	15-02-2022	09H30 a 10H15	Investigadora Niños
Las ollas encantadas	Distinguir la ubicación de objetos del entorno según las nociones arriba, abajo, derecha, izquierda mediante el juego las ollas encantadas para una mejor ubicación en su entorno.	16-02-2022	09H30 a 10H15	Investigadora Niños
Las canicas	Utilizar nociones de comparación muchas, pocas, uno, ninguno, todos, en base al juego las canicas para estimar cantidades en conjuntos.	17-02-2022	09H30 a 10H15	Investigadora Niños
Agua de limón.	Utilizar noción de comparación mucha, poca, uno, ninguno, todos, en base al juego las canicas para estimar cantidades en conjuntos.	18-02-2022	09H30 a 10H15	Investigadora Niños
Las escondidas	Contar los números del 1 al 20 de una manera ascendente mediante el juego las escondidas para fortalecer su memoria.	21-02-2022	09H30 a 10H15	Investigadora Niños
Carrera de Zancos	Contar y reconocer números ordinales del 1º al 10º con aplicación de la carrera de zancos para fortalecer su memoria.	22-02-2022	09H30 a 10H15	Investigadora Niños
La gallinita ciega	Identificar las figuras geométricas círculo, cuadrado, triángulo rectángulo) mediante el juego la gallinita ciega para	23-02-2022	09H30 a 10H15	Investigadora Niños

	distinguir las una de otra.			
El baile de la silla.	Reconocer los números del 1 al 10 a través del juego el baile de la silla para desarrollar sus habilidades numéricas.	24-02-2022	09H30 a 10H15	Investigadora Niños
El florón	Contar los números del 1 al 10 a través del juego el florón para fortalecer su memoria.	25-02-2022	09H30 a 10H15	Investigadora Niños
Juguemos en el bosque	Narrar en secuencia lógica las actividades de rutina diaria mediante el juego para fortalecer su pensamiento.	02-03-2022	09H30 a 10H15	Investigadora Niños

Anexo 5. Cuadro comparativo de Ficha de Observación aplicada a los niños antes y después de la aplicación de la propuesta

Indicadores	Porcentajes antes de aplicación de la propuesta			Porcentajes después de aplicación de la propuesta		
	Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Opción	Frecuencia	Porcentaje
Identifica colores primarios como rojo, amarillo, azul.	I	10	40%	I	0	0%
	EP	15	60%	EP	0	0%
	A	0	0%	A	25	100%
Identifica colores secundarios como verde anaranjado, morado.	I	15	60%	I	0	0%
	EP	10	40%	EP	0	0%
	A	0	0%	A	25	100%
Agrupa objetos según sus características color, tamaño.	I	13	52%	I	0	0%
	EP	12	48%	EP	0	0%
	A	0	0%	A	25	100%

Identifica nociones de cerca, lejos, arriba, abajo, adelante, atrás.	I	14	56%	I	0	0%
	EP	11	44%	EP	0	0%
	A	0	0%	A	25	100%
Relaciona los numerales con las cantidades del 1 al 10.	I	16	64%	I	0	0%
	EP	9	36%	EP	0	0%
	A	0	0%	A	25	100%
Reconoce las figuras geométricas como el círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo	I	17	68%	I	0	0%
	EP	8	32%	EP	0	0%
	A	0	0%	A	0	0%
Resuelve sin dificultad el ejercicio presentado	I	14	56%	I	0	0%
	EP	11	44%	EP	0	0%
	A	0	0%	A	25	100%

Elaborado por: Mallury Tobanda

Anexo 6. Evidencias fotográficas de la aplicación de la propuesta
Aplicando el juego N. 1 MI RAYUELA DIVERTIDA.



Aplicando el juego N. 2 EL REY MANDA.



Aplicando el juego N. 3 LOS ENSACADOS COLORIDOS.



Aplicando el juego N. 4 LAS OLLAS ENCANTADAS.



Aplicando el juego N. 5 CANICAS.



Aplicando el juego N. 6 AGUA DE LIMÓN.



Aplicando el juego N. 7 LAS ESCONDIDAS.



Aplicando el juego N. 9 LA GALLINITA CIEGA.



Aplicando el juego N. 10 EL BAILE DE LA SILLA.



Aplicando el juego N. 11 EL FLORÓN.



Aplicando el juego N. 12 JUGUEMOS EN EL BOSQUE.



Anexo 5. Validación de la propuesta de expertos y usuarios

SOLICITUD A EXPERTOS PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Latacunga febrero 8 del 2021.

Magister

RACINES COBA DANIELA VIVIANA

DOCENTE DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN

BÁSICA “ISIDROAYORA”

Presente

De mi consideración:

A través del presente expreso un cordial y efusivo saludo, a la vez; conocedor de su alta capacidad profesional investigativa, me permito solicitar de la manera más comedida, su valiosa colaboración en la **VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA** como un mecanismo a la solución del problema planteado en el siguiente tema de investigación: Guía metodológica de “Estrategias lúdicas para las matemáticas” para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Mucho agradeceré seguir las instrucciones que se anexan al presente.

Por la atención favorable al presente, anticipo mis más sinceros agradecimientos de alta consideración y estima.

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Mallury K. Tobanda Marca', enclosed within a circular scribble.

Mallury Katherine Tobanda Marca

RESPONSABLE DE LA INVESTIIGACIÓN

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

VALIDACIÓN DE EXPERTOS

1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Mallury Katherine Tobanda Marca

Título: Guía metodológica “Estrategias lúdicas para las matemáticas”

Objetivo: Elaborar una guía metodológica de juegos tradicionales para desarrollar y fortalecer el pensamiento lógico matemático de los niños del primer año de la escuela de educación básica “Gonzalo Escudero”

2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:	Daniela Viviana Racines Coba
Número de cédula o identidad:	0503353625
Título de cuarto Nivel o posgrado:	Magister en Educación Inicial
Número de Registro Senescyt:	1020-2021-2290760
Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):	Docente en la Escuela de Educación Básica “Isidro Ayora”
Teléfonos:	0998656218
Correo electrónico:	danitavivirame@gmail.com

3. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Aceptable	Deficiente
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento en la cual se inscribe.	x		
b) El material didáctico es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	x		
c) Está debidamente estructurado y argumentado (planteamiento del problema, metodología y resultados) en relación con las prácticas de la disciplina a la que pertenece.	x		
d) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	x		
e) Las referencias bibliográficas cumplen con la pertinencia y actualidad requeridas.	x		
f) Es adecuado el título de la investigación.	x		
g) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.)	x		
h) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor en todos los casos.	x		
i) El texto presenta una introducción clara y precisa sobre los objetivos y problemas que se abordan en el documento.	x		
j) La extensión del texto es adecuada en función de la complejidad del tema, los objetivos y el público lector.	x		
k) El texto brinda aportes en cuanto a aplicaciones, propuestas metodológicas, enfoque, y conceptualización..	x		

l) Los objetivos planteados por el autor en la introducción se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.	x		
m) Califique la solidez y actualidad de las reflexiones, ideas y/o información presentada en la publicación.	x		

Por favor emita un comentario

<p>1. TEMPORALIDAD: ¿La propuesta es resultado de un proceso maduro de investigación, lo cual significa, que evidencia una estructura metodológica (problema, metodología y aplicación)?</p> <p>La propuesta está basada en un proceso de investigación en donde se detectó ciertas debilidades en la adquisición de destrezas relacionadas al ámbito de relaciones lógico-matemáticas y de esta manera se buscó las estrategias más adecuadas que permitan desarrollar dichas destrezas. Por tal motivo, la propuesta es el resultado de un proceso sistemático de investigación.</p>
<p>2. NORMALIDAD DE CONTENIDO ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y discutida por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?</p> <p>La propuesta está estructura de manera adecuada, con cada uno de los procesos que se deben seguir para desarrollar ciertas habilidades relacionadas al ámbito de relaciones lógico-matemáticas.</p>
<p>3. SELECTIVIDAD: ¿La propuesta se puede considerar un aporte válido y significativo al conocimiento del área en cuestión?</p> <p>Sí, efectivamente la propuesta es un aporte válido para las maestras de Preparatoria, puesto que contribuye a desarrollar el ámbito de relaciones lógico-matemáticas, el mismo que es fundamental para el desarrollo posterior de diversas habilidades y destrezas, considerando que se está empleando el juego como estrategia para la adquisición de dichos conocimientos.</p>
<p>4. ¿Desde el punto de vista del contenido y de la escritura, que ventajas competitivas presenta el texto respecto de otros que circulan en el mercado?</p>

El contenido de la propuesta es claro, y está basado en las experiencias que se han adquirido en el proceso de desarrollar diferentes nociones, a través de estrategias que atrapan la atención del estudiante y causa gozo en él.

5. Impacto. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	
Regional	X
Nacional	
Internacional	

6. Comentarios y recomendaciones generales para el Autor

La propuesta planteada es muy interesante y debe ponerse en práctica, debido a que las estrategias a utilizarse para desarrollar nociones muy básicas en los estudiantes son prácticas y están planificadas considerando las características evolutivas de los niños.



Firma del evaluador

C.I. 0503353625

SOLICITUD A EXPERTOS PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Latacunga febrero 8 del 2021.

Magister
CAMPOVERDE ROMERO MONICA PAULINA
**DOCENTE DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GONZALO
ESCUADERO”**
Presente

De mi consideración:

A través del presente expreso un cordial y efusivo saludo, a la vez; conecador de su alta capacidad profesional investigativa, me permito solicitar de la manera más comedida, su valiosa colaboración en la **VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA** como un mecanismo a la solución del problema planteado en el siguiente tema de investigación: Guía metodológica de “Estrategias lúdicas para las matemáticas” para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Mucho agradeceré seguir las instrucciones que se anexan al presente.

Por la atención favorable al presente, anticipo mis más sinceros agradecimientos de alta consideración y estima.

Atentamente,



Mallury Katherine Tobanda Marca
RESPONSABLE DE LA INVESTIIGACIÓN

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

VALIDACIÓN DE EXPERTOS

1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Mallury Katherine Tobanda Marca

Título: Guía metodológica “Estrategias lúdicas para las matemáticas”

Objetivo: Elaborar una guía metodológica de juegos tradicionales para desarrollar y fortalecer el pensamiento lógico matemático de los niños del primer año de la escuela de educación básica “Gonzalo Escudero”

2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:	Mónica Paulina Campoverde Romero
Número de cédula o identidad:	0502666506
Título de cuarto Nivel o posgrado:	Magister en Diseño Curricular y Evaluación Educativa
Número de Registro Senescyt:	1010-2018-2026984
Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):	Docente en la Escuela de Educación Básica “Gonzalo Escudero”
Teléfonos:	0983874447- 032723498
Correo electrónico:	paulina.campoverde@yahoo.es

3. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Aceptable	Deficiente
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento en la cual se inscribe.	x		

b) El material didáctico es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	x		
c) Está debidamente estructurado y argumentado (planteamiento del problema, metodología y resultados) en relación con las prácticas de la disciplina a la que pertenece.	x		
d) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	x		
e) Las referencias bibliográficas cumplen con la pertinencia y actualidad requeridas.	x		
f) Es adecuado el título de la investigación.	x		
g) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.)	x		
h) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor en todos los casos.	x		
i) El texto presenta una introducción clara y precisa sobre los objetivos y problemas que se abordan en el documento.	x		
j) La extensión del texto es adecuada en función de la complejidad del tema, los objetivos y el público lector.	x		
k) El texto brinda aportes en cuanto a aplicaciones, propuestas metodológicas, enfoque, y conceptualización..	x		
l) Los objetivos planteados por el autor en la introducción se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.	x		
m) Califique la solidez y actualidad de las reflexiones, ideas y/o información presentada en la publicación.	x		

Por favor emita un comentario

1. TEMPORALIDAD: ¿La propuesta es resultado de un proceso maduro de investigación, lo cual significa, que evidencia una estructura metodológica (problema, metodología y aplicación)?
Si ya que los más pequeños necesitan una guía para el desarrollo de habilidades y destrezas.
2. NORMALIDAD DE CONTENIDO ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y discutida por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?
El contenido es claro pues sus actividades son concretas específicas, bien delimitadas.
3. SELECTIVIDAD: ¿La propuesta se puede considerar un aporte válido y significativo al conocimiento del área en cuestión?
Si pues ayuda en el desarrollo cognitivo del niño.
4. ¿Desde el punto de vista del contenido y de la escritura, que ventajas competitivas presenta el texto respecto de otros que circulan en el mercado?
La implementación de juegos tradicionales

5. Impacto. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	<input checked="" type="checkbox"/>
Regional	<input type="checkbox"/>
Nacional	<input type="checkbox"/>
Internacional	<input type="checkbox"/>

6. Comentarios y recomendaciones generales para el Autor

Felicitarle por el aporte y la reinserción de los juegos tradicionales en las nuevas generaciones para conservar nuestra cultura y tradición.

Recomienda propagar la guía a otras instituciones

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Paulina" followed by a stylized surname.

Firma del evaluador

C.I. 0502666506

SOLICITUD A EXPERTOS PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Latacunga febrero 8 del 2021.

Magister
GUAMANGATE CUNUHAY MAURO VINICIO
**DOCENTE DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ISIDRO
AYORA”**
Presente

De mi consideración:

A través del presente expreso un cordial y efusivo saludo, a la vez; conocedor de su alta capacidad profesional investigativa, me permito solicitar de la manera más comedida, su valiosa colaboración en la **VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA** como un mecanismo a la solución del problema planteado en el siguiente tema de investigación: Guía metodológica de “Estrategias lúdicas para las matemáticas” para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Mucho agradeceré seguir las instrucciones que se anexan al presente.

Por la atención favorable al presente, anticipo mis más sinceros agradecimientos de alta consideración y estima.

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Mallury', enclosed within a circular scribble.

Mallury Katherine Tobanda Marca
RESPONSABLE DE LA INVESTIIGACIÓN

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

VALIDACIÓN DE EXPERTOS

1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Mallury Katherine Tobanda Marca

Título: Guía metodológica “Estrategias lúdicas para las matemáticas”

Objetivo: Elaborar una guía metodológica de juegos tradicionales para desarrollar y fortalecer el pensamiento lógico matemático de los niños del primer año de la escuela de educación básica “Gonzalo Escudero”

2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:	Mauro Vinicio Guamangate Cunuhay
Número de cédula o identidad:	0503138596
Título de cuarto Nivel o posgrado:	Master en Innovación y Liderazgo Educativo
Número de Registro Senescyt:	1045-2021-2283476
Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):	Escuela de educación básica “Isidro Ayora”
Teléfonos:	0998946819
Correo electrónico:	gmaurovinicio@gamil.com

3. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Aceptable	Deficiente
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento en la cual se inscribe.	x		

b) El material didáctico es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	x		
c) Está debidamente estructurado y argumentado (planteamiento del problema, metodología y resultados) en relación con las prácticas de la disciplina a la que pertenece.	x		
d) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	x		
e) Las referencias bibliográficas cumplen con la pertinencia y actualidad requeridas.	x		
f) Es adecuado el título de la investigación.	x		
g) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.)	x		
h) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor en todos los casos.	x		
i) El texto presenta una introducción clara y precisa sobre los objetivos y problemas que se abordan en el documento.	x		
j) La extensión del texto es adecuada en función de la complejidad del tema, los objetivos y el público lector.	x		
k) El texto brinda aportes en cuanto a aplicaciones, propuestas metodológicas, enfoque, y conceptualización..	x		
l) Los objetivos planteados por el autor en la introducción se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.	x		
m) Califique la solidez y actualidad de las reflexiones, ideas y/o información presentada en la publicación.	x		

Por favor emita un comentario

1. TEMPORALIDAD: ¿La propuesta es resultado de un proceso maduro de investigación, lo cual significa, que evidencia una estructura metodológica (problema, metodología y aplicación)?
La presente propuesta tiene una excelente estructura, basado en lineamientos de la universidad, se puede observar la metodología de investigación contribuye a la propuesta fortaleciendo la enseñanza y aprendizaje en la institución educativa.
2. NORMALIDAD DE CONTENIDO ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y discutida por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?
La propuesta que se realiza en la investigación presenta una estructura relevante fundamentada por lineamientos establecidos, es clara su estructura y su propuesta es innovadora y aportar en la institución educativa especialmente en el área de matemáticas.
3. SELECTIVIDAD: ¿La propuesta se puede considerar un aporte válido y significativo al conocimiento del área en cuestión?
Es una propuesta innovadora, acorde a las necesidades del siglo XXI donde en la actualidad los juegos tradicionales han perdido su espacio, es un aporte significativo y relevante en el área de matemáticas, considero una estrategia lúdica que fortalecerá y despertará el interés en los estudiantes.
4. ¿Desde el punto de vista del contenido y de la escritura, que ventajas competitivas presenta el texto respecto de otros que circulan en el mercado?
El trabajo de investigación es de mucha relevancia en ámbito educativo, contribuye al proceso de enseñanza y aprendizaje, mediante juegos, fortalece con el pensamiento crítico. Su impacto tendrá mucha relevancia en la comunidad educativa. Ya que la lúdica fortalece el interés en los estudiantes en el área de matemáticas.

5. Impacto. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	
Regional	
Nacional	
Internacional	^x

6. Comentarios y recomendaciones generales para el Autor

Es una propuesta Innovadora, que fortalece el proceso de enseñanza y aprendizaje, se recomienda socializar en el Distrito educativo para de esta manera tenga un impacto y fortalezca los aprendizajes de la comunidad educativa del cantón.



Firma del evaluador

C.I. 0503138596

SOLICITUD A USUARIOS PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Latacunga febrero 08 del 2021.

Licenciada.

**NARANJO CARDENAS SORAYA CUMANDA
DOCENTE DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GONZALO
ESCUADERO”**

Presente

De mi consideración:

A través del presente expreso un cordial y efusivo saludo, a la vez; conoedor de su alta capacidad profesional investigativa, me permito solicitar de la manera más comedida, su valiosa colaboración en la **VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA** como un mecanismo a la solución del problema planteado en el siguiente tema de investigación: Guía metodológica de “Estrategias lúdicas para las matemáticas” para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Mucho agradeceré seguir las instrucciones que se anexan al presente.

Por la atención favorable al presente, anticipo mis más sinceros agradecimientos de alta consideración y estima.

Atentamente,



Mallury Katherine Tobanda Marca
RESPONSABLE DE LA INVESTIIGACIÓN

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

VALIDACIÓN DE USUARIOS

Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Mallury Katherine Tobanda Marca

Título: Guía metodológica “Estrategias lúdicas para las matemáticas”

Objetivo: Elaborar una guía metodológica de juegos tradicionales para desarrollar y fortalecer el pensamiento lógico matemático de los niños del primer año de la escuela de educación básica “Gonzalo Escudero”

1. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:	Soraya Cumanda Naranjo Cárdenas
Número de cédula o identidad:	05025589914
Título de tercer Nivel:	Docente de Instrucción Pirmaria Nivel Tecnológico
Institución en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):	Docente en la Escuela de Educación Básica “Gonzalo Escudero
Teléfonos:	09847926686
Correo electrónico:	n.soraya046@gmail.com

2. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Aceptable	Deficiente
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento.	x		
b) El material es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	x		
c) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	x		

d) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	x		
e) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor.	x		
f) Los objetivos planteados por el autor se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.	x		
g) La propuesta es concreta con reflexiones e ideas bien estructuradas.	x		

Por favor emita un comentario

1. ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y aplicada por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?

Si ya que los contenidos comprenden la importancia de fortalecer el pensamiento en el área de matemáticas.

2. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	<input checked="" type="checkbox"/>
Regional	<input type="checkbox"/>
Nacional	<input type="checkbox"/>
Internacional	<input type="checkbox"/>

3. Conclusiones y recomendaciones generales para el Autor.

Me parece excelente l investigación y los mecanismos planteados por lo cual felicito y deseo éxitos.



Firma del evaluador
C.I. 0502589914

SOLICITUD A USUARIOS PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Latacunga febrero 08 del 2021.

Licenciada.

CAMPOVERDE GOMEZ MONICA LEONOR

DOCENTE DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GONZALO ESCUDERO”

Presente

De mi consideración:

A través del presente expreso un cordial y efusivo saludo, a la vez; conoedor de su alta capacidad profesional investigativa, me permito solicitar de la manera más comedida, su valiosa colaboración en la **VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA** como un mecanismo a la solución del problema planteado en el siguiente tema de investigación: Guía metodológica de “Estrategias lúdicas para las matemáticas” para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Mucho agradeceré seguir las instrucciones que se anexan al presente.

Por la atención favorable al presente, anticipo mis más sinceros agradecimientos de alta consideración y estima.

Atentamente,



Mallury Katherine Tobanda Marca

RESPONSABLE DE LA INVESTIIGACIÓN

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

VALIDACIÓN DE USUARIOS

Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Mallury Katherine Tobanda Marca

Título: Guía metodológica “Estrategias lúdicas para las matemáticas”

Objetivo: Elaborar una guía metodológica de juegos tradicionales para desarrollar y fortalecer el pensamiento lógico matemático de los niños del primer año de la escuela de educación básica “Gonzalo Escudero”

1. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:	Mónica Leonor Campoverde Gómez
Número de cédula o identidad:	1104129620
Título de tercer Nivel:	Licenciada en Ciencias de la Educación
Institución en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):	Docente en la Escuela de Educación Básica “Gonzalo Escudero
Teléfonos:	0999213012
Correo electrónico:	monikaleo10@hotmail.com

2. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Aceptable	Deficiente
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento.	x		
b) El material es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	x		
c) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	x		

d) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	x		
e) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor.	x		
f) Los objetivos planteados por el autor se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.	x		
g) La propuesta es concreta con reflexiones e ideas bien estructuradas.	x		

Por favor emita un comentario

1. ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y aplicada por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?

Si los contenidos que ofrecen si tienen una estructura adecuada que se pueden aplicar y trabajar en la comunidad educativa obteniendo resultados positivos.

2. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	
Regional	
Nacional	x
Internacional	

3. Conclusiones y recomendaciones generales para el Autor.

En conclusión pienso que estas propuestas se pueden aplicar tanto en las aulas como en casa ya que es un método adecuado que los niños comprendan su contenido con facilidad, expresado sus emociones he interactuando con los demás niños.



Firma del evaluador
C.I. 1104129620

SOLICITUD A USUARIOS PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Latacunga febrero 08 del 2021.

Licenciada.

**QUISHPE QUISHPE JACQUELINE FERNANDA
DOCENTE DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GONZALO
ESCUADERO”**

Presente

De mi consideración:

A través del presente expreso un cordial y efusivo saludo, a la vez; conecor de su alta capacidad profesional investigativa, me permito solicitar de la manera más comedida, su valiosa colaboración en la **VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA** como un mecanismo a la solución del problema planteado en el siguiente tema de investigación: Guía metodológica de “Estrategias lúdicas para las matemáticas” para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Mucho agradeceré seguir las instrucciones que se anexan al presente.

Por la atención favorable al presente, anticipo mis más sinceros agradecimientos de alta consideración y estima.

Atentamente,



Mallury Katherine Tobanda Marca
RESPONSABLE DE LA INVESTIIGACIÓN

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

VALIDACIÓN DE USUARIOS

Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Mallury Katherine Tobanda Marca

Título: Guía metodológica “Estrategias lúdicas para las matemáticas”

Objetivo: Elaborar una guía metodológica de juegos tradicionales para desarrollar y fortalecer el pensamiento lógico matemático de los niños del primer año de la escuela de educación básica “Gonzalo Escudero”

1. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:	Jacqueline Fernanda Quishpe Quishpe
Número de cédula o identidad:	0503239774
Título de tercer Nivel:	Licenciada en Ciencias de la Educación
Institución en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):	Docente en la Escuela de Educación Básica “Gonzalo Escudero
Teléfonos:	0969905910
Correo electrónico:	jacu_fer@yahoo.es

3. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Aceptable	Deficiente
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento.	x		
b) El material es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	x		
c) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	x		
d) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación	x		

(apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).			
e) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor.	x		
f) Los objetivos planteados por el autor se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.	x		
g) La propuesta es concreta con reflexiones e ideas bien estructuradas.	x		

Por favor emita un comentario

2. ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y aplicada por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?

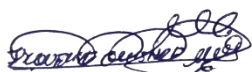
La estructura de la propuesta se encuentra bien estructuradas y de fácil aplicación.

3. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	x
Regional	
Nacional	
Internacional	

4. Conclusiones y recomendaciones generales para el Autor.

Se concluye que la guía metodológica muestra un amplio conocimiento aportando los infantes de una manera significativa.



Firma del evaluador
C.I. 0503239774

Anexo 6. Certificación de transferencia de conocimientos

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL
COHORTE 2021
TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS MEDIANTE LA
APLICACIÓN DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACIÓN.**

ESTUDIANTE:	MALLURY KATHERINE TOBANDA MARCA
MAESTRÍA:	EDUCACIÓN INICIAL
COHORTE:	2020
PARALELO:	ÚNICO
TEMA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO DEL PRIMER AÑO E.G.B.

Título de la propuesta:

Guía metodológica **“Estrategias lúdicas para las matemáticas”** para desarrollar el pensamiento lógico matemático de los niños del primer año de la escuela de educación básica “Gonzalo Escudero”.

Objetivos de la propuesta:

Elaborar una guía metodológica de juegos tradicionales para desarrollar y fortalecer el pensamiento lógico matemático de los niños del primer año de la escuela de educación básica “Gonzalo Escudero”

Justificación de la propuesta:

La presente propuesta está fundamentada en el resultado obtenido, luego de haber aplicado las encuestas a las docentes de la escuela de educación básica “Gonzalo Escudero”, entrevista a la líder educativa de la institución y una ficha de observación donde el instrumento fue la lista de cotejo aplicada a los niños del primer grado paralelo “A”. Pues de esta manera, la encuesta realizada a las docentes de la institución se pudo analizar y conocer sobre la importancia que tiene las estrategias lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas, y también en la aplicación de la lista de cotejo a los niños se pudo palpar la falta de razonamiento para ejecutar problemas sencillos dentro del ámbito de lógico matemático.

La guía metodológica es de gran aporte en el proceso de la educación ya que está compuesta con partes teóricas que conlleva a la práctica, contiene juegos tradicionales que con la actualidad se han ido perdiendo siendo remplazado por la tecnología pues en la antigüedad fueron de mucha importancia dejando enseñanzas significativas en nuestra vidas, estos juegos tradicionales permitirá mejorar el pensamiento lógico matemático de los estudiantes contribuyendo y dominando los contenidos planteados en cada una de las actividades, emitiendo sus propios juicios de valor para solucionar problemas matemáticos que se les presente, a través, de la ejecución continua de la lúdica se desarrollara otras destrezas más que contribuyan al conocimiento de la matemática aportando y mejorando la calidad de la educación de la comunidad educativa, mejorando también en los aspectos, emocional, afectivo, cognitivo del educando.

En el momento que el estudiante está inmerso y es el autor directo de los aprendizajes, en los juegos tradicionales planteados también mejorara su sociabilidad entre compañeros teniendo más confianza de sí mismo para ejecutar las actividades, poniendo en práctica su creatividad, su estado emocional y sobre todo disfrutando de cada actividad, de esta forma, aportando de manera deductiva a la mente, que a futuro podrá resolver problemas del medio en el cual se desvuelva. Finalmente, enriquecerá el pensamiento lógico matemático que le ayudará a resolver con precisión problemas de su entorno teniendo respuestas positivas de sus respuestas gracias a sus conocimientos significativos que adoptado durante la ejecución de las actividades.

Resultados de la aplicación de la propuesta:

Indicadores	Porcentajes antes de aplicación de la propuesta			Porcentajes después de aplicación de la propuesta		
	Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Opción	Frecuencia	Porcentaje
Identifica colores primarios como rojo, amarillo, azul.	I	10	40%	I	0	0%
	EP	15	60%	EP	0	0%
	A	0	0%	A	25	100%
Identifica colores secundarios como verde anaranjado, morado.	I	15	60%	I	0	0%
	EP	10	40%	EP	0	0%
	A	0	0%	A	25	100%
Agrupa objetos según sus características color, tamaño.	I	13	52%	I	0	0%
	EP	12	48%	EP	0	0%
	A	0	0%	A	25	100%
Identifica nociones de cerca, lejos, arriba, abajo, adelante, atrás.	I	14	56%	I	0	0%
	EP	11	44%	EP	0	0%
	A	0	0%	A	25	100%
Relaciona los numerales con las cantidades del 1 al 10.	I	16	64%	I	0	0%
	EP	9	36%	EP	0	0%
	A	0	0%	A	25	100%
Reconoce las figuras geométricas como el círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo	I	17	68%	I	0	0%
	EP	8	32%	EP	0	0%
	A	0	0%	A	0	0%
Resuelve sin dificultad el ejercicio presentado	I	14	56%	I	0	0%
	EP	11	44%	EP	0	0%
	A	0	0%	A	25	100%

Conclusiones:

- Como resultado de la propuesta es un aporte muy significativo y con un aporte positivo, que mediante la aplicación “Estrategias lúdicas para las matemáticas” propuesta en la guía metodológica sirvieron como una herramienta de gran ayuda para los docentes y estudiantes que fueron los principales beneficiados que ayudo a desarrollar el pensamiento lógico matemático y enriqueciendo otras destrezas más.
- Los expertos y usuarios pudieron concluir que la propuesta planteada tiene muchas ventajas ya que las estrategias lúdicas al aplicarse son muy adecuadas y enriquecedoras para el nivel, y aun mejor rescatando los juegos tradicionales que hoy en día se están perdiendo por un uso excesivo de la tecnología, generando impacto en el PEA.
- Al elaborar un análisis comparativo entre el pre-test y el pos-test se pudo evidenciar el mejoramiento cognitivo de los niños, lo que da a conocer que la propuesta tuvo éxito en su aplicación logrando los objetivos planteados y anhelados.

Recomendaciones:

- A partir del estudio riguroso de una base epistemológica, fue de mucha importancia cada contenido que establecen las estrategias lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar el pensamiento lógico matemático de los estudiantes, mimo que se encuentra a disposición a disposición de docentes o cualquier persona externa que quiera aplicar estas estrategias.
- En base al estudio que se ha realizado en la escuela de educación básica “Gonzalo Escudero”, mediante la aplicación del pre-test y post-test, se ha podido evidenciar el impacto que género en los niños que ha beneficiado al desarrollando de destrezas en el ámbito de relaciones lógico matemática.
- El diseño y la aplicación de esta guía de “Estrategias lúdicas para las matemáticas” permitirá desarrollar las destrezas del ámbito de lógico matemáticas en los niños del primer año de educación general básica.

- Finalmente, los expertos y usuarios nombrados anteriormente han revisado rigurosamente y calificado la propuesta en relación con el tema, juegos planteados, objetivos, procedimientos, resultados, materiales o medio que se necesita para su ejecución, valorando a esta propuesta como excelente.

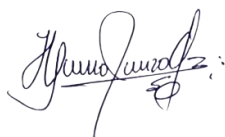


Elaborado por:

Mallury Katherine Tobanda Marca

Estudiante de la Maestría en Educación Inicial

CI. 0503849838



Revisado por:

Mg.C. Razo Ocaña Hugo Ramiro

Tutor del trabajo de titulación

CI. 0501422166



Aprobado por:

Mg.C. Lorena Cañizares

Coordinadora de la Maestría en Educación Inicial

C.I. 0502762263



Ministerio
de Educación

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GONZALO ESCUDERO"
CHANTILIN-SAQUISILI-COTOPAXI-ECUADOR



CERTIFICACIÓN

En calidad de líder educativa de la escuela "Gonzalo Escudero", CERTIFICO que la Lic. Mallury Katherine Tobanda Marca, con CI. 0503849838, realizó las encuestas, para el levantamiento de la información para la realización del Proyecto de Investigación con el tema "Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático del primer año E.G.B.", mismo que culminó favorablemente, obteniendo la aplicación de la propuesta "Estrategias lúdicas para las matemáticas".

Es todo cuanto puedo certificar, facultando a la interesada hacer uso del presente dentro de lo legal.

Saquisili, 2 de marzo del 2022.

Atentamente:



Lic. Sandra Rivas

Líder Educativa