



PORTADA UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

“JUEGOS DIDÁCTICOS E INTERACTIVOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN EDUCACIÓN INICIAL II EN EL “CDI LAURA BARAHONA UBIDIA” UBICADO EN LA PARROQUIA LA CONCEPCIÓN, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL PERÍODO 2023.”

AUTORES:

JANETH BEATRIZ LUMBI ESTRELLA

SILVIA JHOMAYRA MANOBANDA QUINALOA

TUTOR:

LIC.JOSÉ LUIS VÁSCONEZ SALAZAR.MSC

PERIODO ACADÉMICO

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN,
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN INICIAL.

2023



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

“JUEGOS DIDÁCTICOS E INTERACTIVOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN EDUCACIÓN INICIAL II EN EL “CDI LAURA BARAHONA UBIDIA” UBICADO EN LA PARROQUIA LA CONCEPCIÓN, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL PERÍODO 2023.”

AUTORES:

JANETH BEATRIZ LUMBI ESTRELLA

SILVIA JHOMAYRA MANOBANDA QUINALOA

TUTOR:

LIC.JOSÉ LUIS VÁSCONEZ SALAZAR.MSC

PERIODO ACADÉMICO

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN,
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN INICIAL.

2023

I. DEDICATORIA

Este presente trabajo lo dedico a Dios, quien con su bendición me ha cuidado durante este largo camino. A mi padre Ernesto y a mi madre Rosa que es la luz de mis ojos por ser ejemplos de responsabilidad, puntualidad, perseverancia y sobre todo por su sacrificio, esfuerzo y por creer en mi capacidad, aunque hayamos pasados momentos difíciles.

A mis hermanos Paúl y Elsa por siempre apoyarme y ser mi motivación e inspiración para superarme cada día, por nunca permitirme rendir ante ningún obstáculo. Sin su apoyo incondicional no estaría logrando cumplir una de mis metas más anheladas.

Janeth Lumbi

Este presente trabajo va dedicado a Dios, quien siempre ha estado guiándome por un buen camino, dándome muchas bendiciones y ánimos para cumplir esta meta, A mis padres que me apoyaron emocionalmente brindándome amor y confianza para yo seguir con mi carrera profesional, A mi familia quienes me han seguido apoyando a lo largo de mi vida y siempre han velado por mi bienestar y principalmente a mi hijo que es mi inspiración más grande para poder seguir cumpliendo muchas metas y a mi pareja que ya no está físicamente pero yo sé que desde el cielo siempre me cuida y me manda muchas bendiciones.

Silvia Manobanda

II. AGRADECIMIENTO

Primero, doy gracias a Dios por haberme permitido llegar a cumplir mi meta. A mis padres quienes son mi ejemplo más grande de dedicación, fortaleza y por haber depositado confianza en mi brindándome su apoyo incondicional durante mi carrera universitaria. A mis hermanos por ser mi inspiración diaria y por brindarme palabras de ánimo para seguir adelante. A mis sobrinas por siempre darme un abrazo cuando más lo necesitaba.

Gracias a mi prestigiosa Universidad Estatal De Bolívar por haberme permitido ser parte de ella, así como también a los diferentes docentes que me brindaron sus conocimientos. Finalmente agradezco al Centro de Educación Inicial “Laura Barahona Ubidia”, a las autoridades por habernos permitido ejecutar nuestra investigación.

Janeth Lumbi

Agradezco a Dios por darme esta oportunidad de culminar una meta más en mi vida, A toda mi familia e hijo que siempre me han apoyado y han creído en mi para culminar esta de mi vida, A mi tía que siempre fue un pilar fundamental en este trascurso y me motivo para seguir adelante con mis estudios.

Finalmente agradezco a mi querida Universidad Estatal de Bolívar por darme la oportunidad de pertenecer a ella y a mis queridos docentes que siempre me han brindado sus conocimientos para formarme profesionalmente.

Silvia Manobanda

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

**LICENCIADO JOSÉ LUIS VÁSCONEZ SALAZAR, MS, DOCENTE
TUTOR DE TRABAJO DEL PROYECTO
DE INVESTIGACION**

CERTIFICA

Que el presente **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN** titulado: **“JUEGOS DIDÁCTICOS E INTERACTIVOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN EDUCACIÓN INICIAL II “CDI LAURA BARAHONA UBIDIA” UBICADO EN LA PARROQUIA LA CONCEPCIÓN, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL PERÍODO 2023”**, de autoría de: **JANETH BEATRIZ LUMBI ESTRELLA Y SILVIA JHOMAYRA MANOBANDA QUINALOA**, estudiantes de la carrera de Educación inicial de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en las asesorías realizadas; en tal virtud autorizó con mi firma para que pueda ser presentado, defendido y sustentado, observando las normas legales para el efecto existente y se dé el trámite legal correspondiente.

Guaranda, 29 de Marzo del 2023


Firma Tutor

IV. AUTORÍA NOTARIADA



AUTORÍA



Nosotros **LUMBI ESTRELLA JANETH BEATRIZ** C.I: 0250063963 y **MANOBANDA QUINALOA SILVIA JHOMAYRA** C.I: 0202652798 egresadas de la carrera de **EDUCACIÓN INICIAL** modalidad **PRESENCIAL** de la facultad **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS** de la **UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR** bajo juramento declaramos en forma libre y voluntaria que las ideas ,criterios y propuestas expuestas en el presente **TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR – PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**, con el tema **“JUEGOS DIDÁCTICOS E INTERACTIVOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN EDUCACIÓN INICIAL II EN EL “CDI LAURA BARAHONA UBIDIA” UBICADO EN LA PARROQUIA LA CONCEPCIÓN, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL PERÍODO 2023**, es de nuestra autoría.

Atentamente.



**LUMBI ESTRELLA
JANETH BEATRIZ**
C.I: 0250063963



**MANOBANDA QUINALOA
SILVIA JHOMAYRA**
C.I: 0202652798



Notaria Tercera del Cantón Guaranda
 Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez
 Notario



...rio

Nº ESCRITURA: 20230201003P01689

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: MANOBANDA QUINALOA SILVIA JHOMAYRA y LUMBI ESTRELLA JANETH BEATRIZ

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS

Factura: 001-006-000004313

H.R.

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy veinticinco de julio del dos mil veintitrés, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen; MANOBANDA QUINALOA SILVIA JHOMAYRA, soltera, celular 0982916277, domiciliado en este cantón y, LUMBI ESTRELLA JANETH BEATRIZ, soltera, celular 0992395857, domiciliada en Quito y de paso por este lugar, por sus propios y personales derechos, obligarse a quienes de conocerles doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruidos por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertidos de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declaran lo siguientes el presente trabajo de investigación titulado “JUEGOS DIDÁCTICOS E INTERACTIVOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN EDUCACIÓN INICIAL II EN EL “CDI LAURA BARAHONA UBIDIA” UBICADO EN LA PARROQUIA LA CONCEPCIÓN, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL PERÍODO 2023.” es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autoras, previo a la obtención de título de Licenciadas en Educación Inicial, de la facultad, Ciencia de la Educación Sociales, filosóficas y Humanísticas, en la Universidad Estatal de Bolívar. Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que la hacemos para los fines legales pertinentes. **HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA.** La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a los comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, queda incomparada al protocolo de esta notaria aquella se ratifica y firma conmigo de todo lo cual doy Fe.

MANOBANDA QUINALOA SILVIA JHOMAYRA
 C.C. 0202652798

LUMBI ESTRELLA JANETH BEATRIZ
 C.C. 0250063963

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
 NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

EL NOTA....



DERECHOS DE AUTOR

Nosotras LUMBI ESTRELLA JANETH BEATRIZ y MANOBANDA QUINALOA SILVIA JHOMAYRA portadoras de la Cédula de Identidad No 0250063963 y 0202652798 en calidad de autoras y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:

“JUEGOS DIDÁCTICOS E INTERACTIVOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN EDUCACIÓN INICIAL II EN EL “CDI LAURA BARAHONA UBIDIA” UBICADO EN LA PARROQUIA LA CONCEPCIÓN, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL PERÍODO 2023, modalidad presencial, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.


Así mismo, autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Las autoras declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Nombres y Apellidos
JANETH BEATRIZ
LUMBI ESTRELLA

Nombres y Apellidos
SILVIA JHOMAYRA
MANOBANDA QUINALOA


Janeth Lumbi


Silvia Manobanda

V. ÍNDICE

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

I. DEDICATORIA.....	III
II. AGRADECIMIENTO.....	IV
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	V
IV. AUTORÍA NOTARIADA.....	VI
V. ÍNDICE.....	IX
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL.....	XIII
VIII. INTRODUCCIÓN.....	XV
1. TEMA.....	1
2. ANTECEDENTES.....	2
3. PROBLEMA.....	5
3.1. Descripción del problema.....	5
3.2 Formulación del problema.....	7
4. JUSTIFICACIÓN.....	8
5. OBJETIVOS.....	10
5.1 Objetivo General.....	10
5.2 Objetivos Específicos.....	10
6. MARCO TEORICO.....	11
6.1 Teoría científica.....	11
6.1.1 Teoría del juego según autores.....	11
6.1.1.2 El juego en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.....	11
6.1.1.3 El juego y el desarrollo de habilidades en 4 áreas las principales.....	12
6.1.1.4 Qué es el juego didáctico.....	13
6.1.1.5 Tipos de juegos didácticos.....	15
6.1.1.6 Beneficios de los juegos didácticos.....	17
6.1.1.7 Importancia del juego didáctico.....	18
6.1.1.8 Juegos didácticos y el pensamiento lógico en preescolar.....	19
6.1.2.1 Juegos interactivos en niños de preescolar.....	19

6.1.2.2 Características del juego interactivo	20
6.1.2.3 Tipos de juegos interactivos.....	21
6.1.2.4 Beneficio del juego interactivo	22
6.1.2.5 Importancia del juego interactivo	22
6.1.2.6 Juegos interactivos y el pensamiento lógico en preescolar.....	23
6.1.3.1 Pensamiento lógico matemático	23
6.1.3.2 Etapas del desarrollo cognoscitivo según Piaget	24
6.1.3.3 Ubicación en el cerebro del pensamiento lógico matemático.....	25
6.1.3.4 Relaciones lógico-matemático en preescolar.....	26
6.1.3.5 El desarrollo pensamiento lógico matemático comprende	26
6.1.3.6 Características del pensamiento lógico matemático	27
6.1.3.7 Nociones fundamentales en preescolar.....	28
6.1.4.1 Desarrollo lógico matemático de 4 a 5 años en base al currículo 2014.....	31
6.1.4.2 Las destrezas que el niño debe lograr de 4 a 5 años es:.....	31
6.1.4.3 Los beneficios en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en preescolar	33
6.1.4.4 Importancia del desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños	34
6.1.4.5 Rol del docente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático	36
6.2 Teoría legal	37
6.3 Teoría Referencial.....	39
7.MARCO METODOLÓGICO.....	42
7.1 Enfoque de la investigación	42
7.2 Diseño o tipo de estudio.....	43
7.3 Métodos.....	43
7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	44
7.5 Universo y muestra	44
7.6 Procesamiento de información.....	45
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	45
9.CONCLUSIONES	60
10. PROPUESTA.....	61
11. BIBLIOGRAFÍA	76
12. ANEXOS	78

ÍNDICE DE TABLAS Y CUADROS

TABLAS

<i>Tabla 1</i>	44
----------------------	----

CUADROS

Cuadro N° 1	46
Cuadro N° 2	47
Cuadro N° 3	48
Cuadro N° 4	49
Cuadro N° 6	51
Cuadro N° 7	52
Cuadro N° 8	53
Cuadro N° 9	54
Cuadro N° 10	55

ÍNDICE DE GRÁFICO PORCENTUAL, ANEXOS Y FOTOGRAFÍA

GRÁFICO PORCENTUAL

Gráfico porcentual N° 1	46
Gráfico porcentual N° 2	47
Gráfico porcentual N° 3	48
Gráfico porcentual N° 4	49
Gráfico porcentual N° 5	50
Gráfico porcentual N° 6	51
Gráfico porcentual N° 7	52
Gráfico porcentual N° 8	53
Gráfico porcentual N° 9	54
Gráfico porcentual N° 10	55

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Instrumento de recolección de datos para la encuesta	78
Anexo 2. Instrumento de recolección de datos para la observación.	82
Anexo 3. Resolución del consejo directivo.....	83
Anexo 4. Informe de tutorías del trabajo de Integración Curricular	85
Anexo 5. Certificado del centro de educación inicial: “Laura Barahona Ubidia”	87

Anexo 6. Certificado de Urkund	88
--------------------------------------	----

FOTOGRAFÍAS

Fotografía 1	90
Fotografía 2	90
Fotografía 3	91
Fotografía 4	91
Fotografía 5	92
Fotografía 6	92
Fotografía 7	93
Fotografía 8	93
Fotografía 9	94
Fotografía 10	94

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

La presente investigación hace referencia a la utilización de juegos didácticos e interactivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático ya que en la actualidad la educación busca innovar y sobre todo que el niño sea el protagonista de su propio aprendizaje, en donde el niño se divierta mientras aprende, pues lo que busca la educación es que el niño alcance la responsabilidad, autonomía, la convivencia, respeto, creatividad por medio de su aprendizaje.

Esta investigación está realizada bajo la búsqueda de autores con credibilidad sobre los juegos didácticos e interactivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en donde nos muestra que el desarrollo del pensamiento lógico matemático va más allá de los números puesto que son las bases matemáticas y sobre todo enseña al niño a solucionar problemas cotidianos y a ser más autónomo.

Conclusión se realizó una guía de actividades didácticas manipulables e interactivas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de Educación Inicial II del Centro De Educación Inicial “Laura Barahona Ubidia” ubicado en la ciudad de Quito, provincia Pichincha con un número de 26 niños y niñas.

Palabras claves: juegos didácticos, juegos interactivos, desarrollo, pensamiento, lógico matemático.

VII. ABSTRACT

The present investigation refers to the use of didactic and interactive games in the development of mathematical logical thinking since education currently seeks to innovate and above all that the child is the protagonist of his own learning, where the child has fun while learn, because what education seeks is for the child to achieve responsibility, autonomy, coexistence, respect, creativity through their learning.

This research is carried out under the search for credible authors on didactic and interactive games in the development of mathematical logical thinking where it shows us that the development of mathematical logical thinking goes beyond numbers since, they are the mathematical bases and above all teaches the child to solve everyday problems and to be more autonomous.

Conclusion: a guide of manipulative and interactive didactic activities was carried out for the development of mathematical logical thinking in children of Initial Education II of the "Laura Barahona Ubidia" Initial Education Center located in the city of Quito, Pichincha province with a number of 26 children. and girls.

Keywords: didactic games, interactive games, development, thought, mathematical logic.

VIII. INTRODUCCIÓN

Es importante trabajar el desarrollo del pensamiento lógico desde inicial porque son las bases de lo que será más adelante el aprendizaje matemático así mismo no solo tiene que ver con los números ya que tiene que ver con aspectos que van más allá, ya que ayuda a razonar y a tomar decisiones correctas promoviendo así la autonomía.

El trabajo de investigación fue realizado en el del Centro De Educación Inicial “Laura Barahona Ubidia” lugar donde se detectó falta del desarrollo del pensamiento lógico matemático por medio de los juegos didácticos e interactivos ya que se evidencio que inutilización de materiales didácticos manipulables e interactivos han provocado en los niños irresponsabilidad, falta de autonomía, falta de creatividad.

Promoviendo así una educación más innovadora en donde lo más importante es que el niño aprenda de manera creativa y divertida en donde las clases tradicionales queden en el pasado consiguiendo así un aprendizaje significativo. Pues el objetivo principal es desarrollar el pensamiento lógico matemático para que el niño sea más autónomo y pueda tomar decisiones en su futuro en base a los problemas que se le presentan de manera correcta así mismo sepa respetar reglas y tenga valores.

Para llevar a cabo nuestro trabajo de investigación, nos enfocamos precisamente en las bases teóricas acerca de nuestro tema de investigación, la cual se trabajó con algunas directrices como: el planteamiento del problema, objetivos generales y específicos donde se justifican las razones para continuar con dicha investigación, también elaboramos el marco teórico en lo cual se tomó algunos puntos relevantes relacionados con los antecedentes de la investigación, además se

describió la metodología que engloba el tipo de estudio, métodos, técnicas, población objeto de estudio, luego, se redactó el análisis e interpretación de resultados para verificar la hipótesis de la investigación, después se escribió las conclusiones del proyecto investigativo, por ultimo realizamos la propuesta con los siguientes Pasos: Introducción, Objetivos y Desarrollo.

1. TEMA

“JUEGOS DIDÁCTICOS E INTERACTIVOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN EDUCACIÓN INICIAL II EN EL “CDI LAURA BARAHONA UBIDIA” UBICADO EN LA PARROQUIA LA CONCEPCIÓN, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL PERÍODO 2023”.

2. ANTECEDENTES

En esta parte tenemos claro los temas más relevantes que utilizamos en nuestra investigación y escritos referentes a los juegos didácticos e interactivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático. En donde hemos tomado en cuenta investigaciones hechas a nivel internacional y nacional pues muchas de estas investigaciones dan a conocer diferentes realidades y diferentes resultados al ponerlas en práctica.

Por lo que, en nuestro país la educación es parte fundamental de la vida porque sin la educación no existe progreso. De igual forma debemos tener presente la LOES y la constitución nos habla de que la educación siempre está sujeta a cambios por lo que los juegos didácticos e interactivos no solo ayudan a que el niño aprenda de mejor forma, sino que también ayuda mejorar la calidad educativa.

Por esta razón, es que los juegos interactivos lo que buscan es cambiar la forma de enseñar al niño mejorando su aprendizaje de manera divertida y creativa. Por ello (Ruiz & Vélez, 2022) en la investigación sobre “Juegos interactivos y su importancia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de 4 años” nos habla de que estos juegos son actividades del presente pues lo que buscan es enseñar de la manera más divertida a los niños sin tratar de que ellos se aburran por medio de diferentes juegos interactivos. Desarrollando así un aprendizaje integral por medio de las clases dinámicas y tecnológicas mejorando significativamente la calidad educativa. Donde no solo aprenden a desarrollar habilidades como el razonamiento y reflexión si no también aprenden a trabajar en equipos.

Pues lo que busca esta educación es que los niños sean más autónomos y los docentes de igual forma sean más responsables a la hora de dar clases y tengan más libertad de reflexionar

sobre los recursos que están utilizando en clases. Ya que si el docente utiliza juegos interactivos de manera correcta no solo está enseñando al niño a ser responsable, reflexivo, curioso, perseverante, sino que también está desarrollando sus primeras interrogantes motivándolo a buscar soluciones.

No obstante, (Márquez, 2018) “Juegos didácticos y la realidad aumentada, un análisis para el aprendizaje en estudiantes de nivel básico” realizado en México nos dice que el juego didáctico nos facilita la enseñanza de los niños de cualquier materia y se lo puede utilizar en cualquier edad pues ayuda a que el niño recuerde de manera más fácil. Fortaleciendo el desarrollo cognitivo, afectivo y conductual de los niños a la hora de aprender evitando así lo rutinario o lo monótono a la hora de dar clases sino al contrario logrando el aprendizaje por medio de la manipulación y del juego.

En donde, nos permite hacer cambios a las clases convirtiéndolas en más alegres y más significativas en donde la función del docente es importante pues depende de cómo de clases el docente para que los niños se sientan motivados a la hora de aprender.

Sim embargo , (Bustamante, 2015) en su libro “Desarrollo lógico matemático aprendizajes matemáticos infantiles” nos dice que el niño de educación inicial aprende a través de sus experiencia con el ambiente y su entorno ya que su aprendizaje se va conformando debido a su plasticidad y sobre todo a su permanente actividad .Así como ordenar sus juguetes sin darse cuenta de acuerdo al color o forma haciendo que aprenda a solucionar situaciones sencillas de su diario vivir.

Además, el desarrollar este pensamiento en los niños hace que tengan conciencia sobre su propio cuerpo y puedan expresarse de mejor forma sintiéndose capaz de tomar iniciativas y

autonomía pues su conocimiento intuitivo se convierte en significativo al manipularlo, observarlo, reflexionar y representándolo con objetos.

En conclusión, comprendemos que el juego didáctico e interactivo en el desarrollo del pensamiento lógico es un tema complicado pues no solo con lleva la forma de educar a los niños sino también los conceptos básicos de las matemáticas que después serán eje central de las operaciones matemáticas o del razonamiento en un futuro de los niños. Convirtiéndose en un tema importante en la educación ya que se desarrolla la identidad, autonomía y se consolida la integralidad del ser humano.

3. PROBLEMA

3.1. Descripción del problema

En la actualidad hemos podido notar que existe la necesidad de promover juegos didácticos e interactivos que vayan enfocados, en el desarrollo del desarrollo del pensamiento lógico matemático, ya que muchas instituciones cuentan con materiales didácticos antiguos y no dispone de herramientas interactivas innovadoras pues muestran un desinterés en desarrollar el pensamiento lógico matemático debido a esto, muchos docentes tienen conocimientos desactualizados, solo utilizan los juegos más comunes. Es por ello que existen muchas falencias en el desarrollo del pensamiento lógico matemático ya que muestran un desinterés en utilizar nuevos juegos didácticos e interactivos, por esta razón los niños no logran desarrollar un aprendizaje significativo, tampoco logran resolver los desafíos presentes en su diario vivir, ya que es difícil que aprendan de manera correcta si como educadores no contamos con herramientas adecuadas.

Ahora bien, los juegos didácticos e interactivo forma parte de un recurso indispensable para trabajar con los niños y niñas, sin embargo, los juegos más utilizados por los docentes son: saltar, correr, la ronda, la lobito, y juegos monótonos, más basados en el desarrollo psicomotriz y la enseñanza tradicional. En donde estos juegos realizados no promueven el desarrollo del pensamiento lógico matemático, convirtiéndose en una actividad simple que no aporta en el aprendizaje hacia el desarrollo del pensamiento. Por lo que al utilizar los juegos didácticos e interactivos debemos tener en cuenta; un objetivo claro e innovación al realizarlos, teniendo como finalidad alcanzar el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Debido a esto, los niños tienen más dificultad de aprender ya que existe muchos problemas con los niños que no utilizan los juegos didáctico e interactivo como es; la escasa creatividad e imaginación, autonomía e independencia, dificultades para relacionarse con las personas, timidez, inmadurez en el desarrollo emocional, ya que la creatividad es necesario para la vida pues permite resolver problemas y manejar diferentes situaciones.

El Centro de Educación Inicial “Laura Barahona Ubidia” no cuentan con juegos didácticos manipulables y divertidos, ni con juegos interactivos que llamen la atención de ellos. Ya que los juegos que disponen en el aula los utilizan a diario los niños y no los cambian convirtiéndolos en una actividad simple sin objetivo de enseñanza. Las maestras solo tratan de utilizar juegos didácticos conocidos o adquiridos que no permite que los niños desarrollen sus capacidades mediante la manipulación, experimentación por ende los niños tiene dificultad en el futuro de tomar decisiones y organizar sus pensamientos.

Finalmente, en la Centro de Educación Inicial “Laura Barahona Ubidia” se ha podido evidenciar que la docente se limita en el tiempo de clases en las relaciones lógicas matemáticas y no le da importancia a juegos creativos e innovadores provocando un aprendizaje sin bases lógicas por lo que debemos promover una mejor enseñanza.

Esto provocado en los niños una falta de confianza en sí mismo, falta de autonomía, falta de responsabilidad de sus actos o falta de interés al realizar las actividades de aprendizaje. Afectando así su aprendizaje significativo y en lo más esencia que en el desarrollo del pensamiento lógico matemático que los niños por lo general le temen.

3.2 Formulación del problema

¿De qué manera los juegos didácticos e interactivos aportan en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en educación inicial II en el “CDI Laura Barahona Ubidia” ubicado en la parroquia la concepción, del Distrito Metropolitano De Quito, en el período 2023?

4. JUSTIFICACIÓN

Esta investigación tiene como eje central los juegos didácticos e interactivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de Educación Inicial II debido a que muchas instituciones educativas no cuentan con juegos didácticos e interactivos. Hoy en día muchas docentes no prestan la atención adecuada al desarrollo del pensamiento lógico matemático causando en los niños irresponsabilidad, falta de autonomía, falta de confianza y problemas para expresar sus emociones con los demás. Por lo que la nueva educación promueve la enseñanza por medio de las herramientas tecnológicas ya que el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños no es solo la construcción de las nociones matemáticas sino también la comprensión de sí mismo y de su relación con los demás.

Es fundamental que utilicemos los juegos didácticos e interactivos en el desarrollo del pensamiento lógico en los niños, pues nos ayuda a desarrollar la autonomía, confianza, creatividad e imaginación también nos ayuda a que puedan resolver problemas por si solos. Por lo que es necesario que los niños aprendan hacer autónomos evitando así la irresponsabilidad y mediante esto algunas clases sean creativas e innovadoras donde evitaremos caer en la monotonía o el aburrimiento por parte de los niños. Ya que siempre debemos estar buscando nuevos juegos didácticos e interactivos para que el niño aprenda por medio de la exploración y experimentación motivándolos, a que si cometen un error deben seguir intentándolo hasta lograr su objetivo.

Además, esta investigación es pertinente porque el desarrollo del pensamiento lógico matemático promueve habilidades en los niños como: el autoconocimiento, autonomía, responsabilidad, habilidades cognitivas y desarrollo emocional positivo, es decir expresa sus sentimientos de manera correcta con los demás, incluso puede tomar de mejor forma sus decisiones en base a su reflexión y razonamiento. Dichas habilidades son indispensables para la vida pues es

necesario que los niños se conozcan así mismo, de tal manera que pueda tomar responsabilidad a la hora de resolver los problemas de su diario vivir por medio del razonamiento y de la reflexión.

Por esto debemos fomentar y motivar los nuevos juegos didácticos e interactivos por medio de la tecnología y la manipulación pues mejora las habilidades motoras y cognitivas debido a que los juegos didácticos e interactivos no solo llama la atención, sino que invita a los niños aprender por medio de la reflexión del mismo y hacer partícipe de su propio aprendizaje por medio de espontaneidad del niño a la hora de interactuar con esos juegos. Ya que la nueva educación está enfocada en una mejor calidad educativa.

Para finalizar, tomamos en cuenta al CDI “Laura Barahona Ubidia” de la ciudad de Quito para realizar estas actividades ayudamos a fomentar la utilización de nuevos materiales didácticos e interactivos para mejorar los anteriores materiales de enseñanza para que sean más llamativas y creativas haciendo que los niños se interesen por las clases y desarrollen habilidades como el razonamiento y la reflexión en donde también se ayudó a desarrollar valores, autonomía y actitudes del niño a la hora de resolver problemas.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo General

Establecer el uso de los juegos didácticos e interactivos para el pensamiento lógico matemático en Educación Inicial II en la “CDI Laura Barahona Ubidia” ubicado en la parroquia la concepción, del Distrito Metropolitano De Quito, en el período 2023

5.2 Objetivos Específicos

OE1: Obtener información acerca de los beneficios de los juegos didácticos e interactivos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático educación inicial II en la “CDI Laura Barahona Ubidia” ubicado en la parroquia la concepción, del Distrito Metropolitano De Quito, en el período 2023.

OE2: Identificar los juegos didácticos e interactivos orientados al desarrollo del pensamiento lógico matemático en Educación Inicial II en la “CDI Laura Barahona Ubidia” ubicado en la parroquia la concepción, del Distrito Metropolitano De Quito, en el período 2023

OE3: Diseñar una guía didáctica para el uso de los juegos didácticos e interactivos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en educación inicial II en la “CDI Laura Barahona Ubidia” ubicado en la parroquia la concepción, del Distrito Metropolitano De Quito, en el período 2023.

6. MARCO TEORICO

6.1 Teoría científica

6.1.1 Teoría del juego según autores

Para Jean Piaget (1956), nos menciona que el juego forma parte de la inteligencia de los niños, puesto que constituye la asimilación funcional o reproductiva de la situación según cada etapa evolutiva del individuo. (Enriquez, 2017)

Según Vygotsky (1924), nos menciona que el juego florece como necesidad de representar el contacto con lo demás. Ya que través del juego se presentan sucesos que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales ya que es una actividad social, que principalmente se enfoca en el juego simbólico y señala como el niño o niña van transformando algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado.

Para Karl Groos (1902), nos explica que el juego es objeto principal de una indagación psicológica personal, siendo el principal en comprobar el papel del juego como fenómeno en la que necesarias para la vida adulta. (Enriquez, 2017)

6.1.1.2 El juego en el desarrollo del pensamiento lógico matemático

Es importante conocer estrategias que sean llamativas, innovadoras que estimulen a los niños y niñas, ya que mediante esta forma existirán altos niveles hacia la enseñanza- aprendizaje del desarrollo del pensamiento lógico matemático. Mediante este proceso de adquisición es necesario innovar la enseñanza mediante la técnica de los juegos que permite a través de niveles de enseñanza que desarrolla una comprensión entretenida de los diferentes contenidos que se les presenta como docentes. (Enriquez, 2017)

Los juegos son útiles para presentar contenidos matemáticos y trabajarlos en clases que mediante los juegos que se les presenta a los niños pueden ser utilizados para motivar y así ir despertando el interés por las matemáticas ya que mediante esto va ir desarrollando su creatividad y habilidades para resolver problemas. (Enriquez, 2017)

6.1.1.3 El juego y el desarrollo de habilidades en 4 áreas las principales

Pensamiento y razonamiento (desarrollo cognitivo)

- Tiene la capacidad de razonar
- Resolver problemas más comunes
- Clasifica diferentes objetos por su forma y color
- Pueden contar 10 o más objetos.
- Saben los nombres de al menos 4 colores.
- Comprenden los conceptos básicos del tiempo.
- Saben para qué se usan la mayoría de objetos más comunes que se tiene en casa.

(Bustamante, 2015)

Desarrollo afectivo y social

- Pretenden agradar a sus amigos y ser aceptados por ellos.
- Cumplen las reglas la mayor parte del tiempo.
- Muestran independencia.
- Tienen la habilidad de diferenciar entre la fantasía y la realidad en el medio en el que se encuentra.
- Juegan de manera brusca y son más activos. (Bustamante, 2015)

- Los niños tienden más a participar de juegos sociales.

Desarrollo del Lenguaje

- Mantienen una conversación con otra persona.
- Comprenden las relaciones entre los objetos, como "el niño corre con su amigo".
- Emplean el tiempo futuro, como: "¡Mañana vamos a ir comer pizza!".
- Hablan de una historia o cuentan lo que les ha pasado en sus días anteriores. (Bustamante, 2015)

Desarrollo sensorial y motor

- Hacen todo lo posible para andar a saltos y ya van teniendo estabilidad de su cuerpo.
- Se balancean y trepan.
- Saltan en un pie.
- Usan el baño solo. (Bustamante, 2015)

6.1.1.4 Qué es el juego didáctico

Los juegos didácticos son opciones que fomentan o estimulan el aprendizaje y enseñanza en los niños de una manera simple y lúdica. En dónde existe una gran variedad de abanicos de juegos didácticos que se pueden utilizar en casa o también en la escuela. (Enriquez, 2017)

Características del nuevo didáctico

Es considerado una actividad lúdica en donde los niños conviven unos con otros y lograr desarrollar habilidades en cooperación con los demás niños desarrollando destrezas y habilidades como la autonomía y la responsabilidad. (Enriquez, 2017)

Por esta razón es que los juegos didácticos han sido utilizados en la pedagogía contemporánea pues no solo ayudan a contribuir el fortalecimiento de los conocimientos sino también a que los niños puedan aprender a través de ellos en donde el juego juega un papel importante pues estimula el aprendizaje de los niños formándolos en valores y en conductas. (Chacha, 2022)

Así mismo el juego didáctico tiene algunas características según (Enriquez, 2017) :

Los juegos deben ser sencillos y con flexibilidad en donde el niño pueda manejar con facilidad así mismo deben tener objetivo educativo. El juego debe ser adecuado a la edad del niño, en donde tomaremos en cuenta el tamaño para su uso y también la resistencia, con unas instrucciones sencillas.

Por otro lado, nos dicen (Enriquez, 2017) que el juego didáctico ayuda a fortalecer los conocimientos y a que el niño aprenda a través de su propia experiencia estimulando la formación de valores porque es una de las técnicas más conocidas de diversión utilizadas en el aula cuyo objetivo es que el niño aprenda un tema en específico de forma lúdica.

Cabe recalcar que los juegos didácticos son diferentes y que cada uno logra desarrollar de distinta forma la capacidad mental de los niños debido a que para los niños es más fácil recordar cosas divertidas y entretenidas.

Además, el juego didáctico lo podemos utilizar en cualquier grado así mismo nos ayuda a que el niño por medio de la reflexión se apropie del conocimiento. El jugar es una actividad innata del niño pues el niño mientras juega crea más conexiones neuronales y por ende aprende más y se desarrolla de mejor forma. (Enriquez, 2017)

Por consiguiente, el juego didáctico debe combinar el sentido visual y el tacto para que por medio de los juguetes o materiales puedan los niños lograr cambiar sus experiencias de aprendizaje y lograr un aprendizaje significativo.

En definitiva, el juego didáctico siempre tiene intención de manipulación y de un objetivo que persigue pues un juego siempre debe tener un tema claro que se quiera enseñar así mismo debe contener reglas y limitaciones acorde a la edad de los niños en donde existirá diversión y trabajo en equipo. (Bustamante, 2015)

6.1.1.5 Tipos de juegos didácticos

Juegos de memoria: estos juegos ayudan a desarrollar el aprendizaje del niño a si mismo nos ayuda a que estimular la memoria por medio de estímulos visuales y espaciales promoviendo el desarrollo de la memoria en su gran parte. (Fernández, 2021)

Juegos de colorear: este tipo de juegos ayuda al niño a comunicarse con los demás a expresar sus sentimientos así mismo ayuda a mejorar su capacidad de concentración. En donde no solo desarrolla su motricidad fina, sino que también mejoran sus destrezas utilizando la imaginación y la creatividad por medio del dibujo. Mejora su autoestima fomentando el equilibrio en sus hemisferios cerebrales. (Fernández, 2021)

Juegos con laberintos el juego de los laberintos estimula el pensamiento lógico matemático promueve que el niño aprenda a planificar y a tomar mejores decisiones de una forma organizada. A su vez mejora las habilidades espaciales del niño y también potencia un análisis y una posible solución de los problemas. (Fernández, 2021)

Juegos de construcción: este juego ayuda a que el niño aprenda a experimentar pues el niño aprende a apilar y a empezar una y otra vez mientras se equivoca aprenden a pensar y a razonar también ayuda a su desarrollo psicomotor y social. (Fernández, 2021)

Juegos de adivinanzas: fomenta el desarrollo intelectual y crítico pues amplía y mejora el vocabulario del niño en donde mejora el pensamiento lógico y crítico promoviendo el razonamiento en donde el niño forma sus propias conclusiones. (Fernández, 2021)

Juegos de rompecabezas: estimula la concentración, memoria y la coordinación ya que ayuda a mejorar la capacidad visual en donde promueve el desarrollo de la concentración y la reflexión en donde el niño aprende a expresar sus emociones de frustración o satisfacción. (Fernández, 2021)

Juegos de los números: fomenta la resolución de problemas ayuda a desarrollar memoria fotográfica, autoconfianza mejora la creatividad y la habilidad visual fomentando la capacidad de escuchar y observar. (Fernández, 2021)

Juegos con masas: se utiliza para fomentar la creatividad y la motricidad fina desarrollando motricidad fina promoviendo la experiencia multisensorial.

Juego con bloques: estimula la capacidad de lenguaje, aumenta el pensamiento espacial y matemático en donde aprende a resolver problemas cotidianos de acuerdo a la forma de su juguete en donde se da cuenta como podría ir la pieza de un juego aprende a manejar sus sentimientos como la frustración cuando se destruye su construcción. (Fernández, 2021)

6.1.1.6 Beneficios de los juegos didácticos

Así mismo (Villón, 2019) nos dice que el juego es el medio adecuado para que un niño conozca el mundo que le rodea pues es una actividad en donde el niño deja volar su imaginación ya que el niño desarrolla su espontaneidad y libertad en donde logra expresar sus emociones, organización e independencia.

- Fomenta el pensamiento y ayuda a que el niño aprenda a resolver sus primeras interrogantes motivando a buscar soluciones.
- Activa su curiosidad por medio de desafíos promoviendo procesos intelectuales. En donde también potencia su aprendizaje.
- Refuerza la organización, perseverancia y la planificación aumenta su concentración y responsabilidad.
- Estimula la cooperación y la competencia sana fomentando el buen actitudes de tolerancia y convivencia.
- Prepara al niño para cuando tenga un fracaso o un éxito haciendo que gestione de mejor forma sus emociones.
- Favorece la comprensión y el aprendizaje de conceptos básicos de matemáticas
- Mejora el desarrollo de sus capacidades y aumenta la interacción social en un futuro.
- Mejorando el desarrollo visión espacial. El juego didáctico ayuda a que desarrolle la psicomotricidad y la coordinación, orientación en espacio y tiempo tenga equilibrio en el niño.
- Fomenta habilidades sociales promoviendo una comunicación y una participación espontanea del niño.
- Mejora su autoestima y bienestar emocional en donde aprende a reconocer fortalezas y debilidades. (Villón, 2019)

6.1.1.7 Importancia del juego didáctico

El juego didáctico tiene gran importancia en la educación pues nos ayuda a facilitar la forma de enseñar a los niños y a que aprendan de mejor forma de una manera más divertida.

Así mismo el juego didáctico nos permite que los niños se desarrollen en diferentes áreas como la emocional, cognitiva, social. (Márquez, 2018)

Por otro lado, según (Márquez, 2018) nos dice que es importante porque ayuda a que el niño tenga mayor respeto, responsabilidad, creatividad pues no solo busca facilitar el desenvolvimiento del niño con su entorno, sino que promueve el aprendizaje por medio de materiales didácticos.

En cambio (Montero, 2017) nos dice que sin los juegos didácticos las clases se vuelven monótonas o incluso aburridas por lo que los juegos didácticos promueven retos para los niños con una posible solución haciendo que el ambiente sea más interactivo.

Además, es necesario utilizar los juegos didácticos en educación porque hace que para los niños sea más fácil recordar y asimilar los contenidos de esa forma.

Fortalecen el razonamiento y mejoran la resolución de problemas mientras juegan aprendiendo a través de los sentidos promoviendo el autoconocimiento del niño en donde mejora su confianza y su curiosidad.

Potencia la comunicación con su entorno pues mejora la forma de trabajar y de tolerar al estar jugando con más compañeros hace que el niño pueda enfrentarse de forma positiva a diferentes situaciones de su vida. (Montero, 2017)

6.1.1.8 Juegos didácticos y el pensamiento lógico en preescolar

Los juegos didácticos son actividades que intervienen en la construcción del ser humano y la sociedad por ende como docentes se debe enfocar en los niños desde los primeros años de edad, mediante el uso de los juegos didáctico los niños van a ir trabajando en su razonamiento lógico matemático con diferentes estrategias que utilice los docentes que al niño le permite adquirir competencias de una manera divertida y atractiva en el proceso de enseñanza - aprendizaje en esta actividad didáctica. (Blinta, 2021)

Fundamentalmente los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños están enfocados en favorecer al desarrollo comunicativo, a las diferentes actividades didácticas, potencializa el desarrollo afectivo, ayuda a la construcción de su conocimiento, genera preguntas, favorece a la creatividad y curiosidad, que todo esto está enfocado en el aprendizaje en las relaciones lógico matemático.

6.1.2.1 Juegos interactivos en niños de preescolar

Los juegos interactivos son muy importantes pues lograr llamar la atención de los niños así mismo logrando enseñar de mejor forma por medio de ellos en donde ofrecemos a los niños un nuevo conocimiento mientras juegan. En donde podemos aprovechar estos recursos y herramientas haciendo que el niño se relacione con los demás compañeros y puedan afrontar los problemas y miedos que sientan al ver una nueva actividad.

Según (Ruiz & Vélez, 2022) el juego interactivo busca estimular a los niños a la hora de aprender haciendo que tengan curiosidad sobre el nuevo aprendizaje así mismo despierta su curiosidad pues se convierte en unos nuevos aprendizajes diferentes al que estos acostumbrados. En consecuencia, los niños se encuentran más activos y están interesados a la hora de participar.

Por ende, este tipo de juego busca que el niño sea más autónomo y aprenda a comunicarse, proponer ideas y tomar decisiones propias.

6.1.2.2 Características del juego interactivo

Los juegos interactivos promueven a los niños aprender por medio de su curiosidad e interés pues aprenden en una realidad más activa.

- A través de estas actividades lúdicas siente mayor facilidad participativa entre los niños más activos y menos activos pues tienen más ganas de participar.
- Así mismo, los juegos interactivos ayudan a que los niños puedan comunicarse abiertamente y a proponer iniciativas, hacerse responsable de sus opciones. Fomentando la aceptación a si mismo mejorando sus juicios de valor y comportamiento. (Ruiz & Vélez, 2022)

Participación activa: en el juego interactivo promueve que el niño participe en primera persona haciendo que se exprese con facilidad sus sentimientos y mejore su comunicación por medio de la libertad y la experimentación, pues ayuda a que tome decisiones. (Sanabria & Villamizar, 2020)

Objetivos: el juego interactivo debe tener un momento donde promueva la reflexión del niño pues todos los juegos deben tener un objetivo definido. Fomentando la crítica sobre lo ocurrido en el juego en donde se despliegan energías físicas e intelectuales. (Ruiz & Vélez, 2022)

Interacción: el juego interactivo aprovecha las ganas que tiene el niño de hablar y de moverse en donde se centra en las necesidades del niño pues ayuda a que el niño pueda moverse libremente.

Competitividad y colaboración: este tipo de juegos fomentan que los niños tengan una competitividad sana incentivando a una colaboración constructiva de aprendizaje.

Posibilidad de participación de todos: ofrece una posibilidad de ver respuestas de forma espontánea y original. El niño aprende de forma significativa sin la ayuda del educador a través de su experimentación. (Ruiz & Vélez, 2022)

6.1.2.3 Tipos de juegos interactivos

Juegos de memoria: Este juego es conocido por tradicionalmente como el juego tipo de mesa en donde busca que el niño desarrolle la concentración en la actualidad este juego puede ser creado por medio de las herramientas tecnológicas en donde podemos utilizar Power Point mejorando las habilidades cognitivas de los niños pues este tipo de juego busca que los niños participen de manera individual o grupal. Y para desarrollar el pensamiento lógico podemos utilizarlo con números o figuras para que el niño se acuerde en qué lugar está el número logrando así formar una pareja de números o figuras. (Ruiz & Vélez, 2022)

Juegos construcción: este juego requiere de habilidad de concentración en donde el niño va poner mayor atención pues contiene una dificultad en donde hace que el niño piense en el orden lógico de las acciones, siguiendo un patrón. (Ruiz & Vélez, 2022)

Juegos de nociones básicas espaciales: este juego ayuda a que el niño pueda ver donde está ubicado los objetos con respecto a su cuerpo. Este tipo de juegos le permite reforzar de manera divertida el razonamiento lógico y la habilidad de la concepción de su realidad permitiendo discernir, observar y reflexionar sobre algún problema o situación. (Ruiz & Vélez, 2022)

Juego de bloques lógicos: ayuda a que el niño pueda de mejor forma diferenciar el tamaño y forma desarrollando la lógica y el razonamiento.

Juego de consignas: en este juego el niño aprende a desarrollar la memoria, atención y establecer relaciones entre la actividad y la realización.

6.1.2.4 Beneficio del juego interactivo

Facilita y mejora la interacción del niño con la materia de enseñanza y puede utilizarlo cuando lo necesite mientras se divierte. Despierta la curiosidad del niño al ver el contenido de manera más llamativa y agradable. Permite que el niño tenga más realidades en el aula al mostrar imágenes y figuras que se mueven e incluso que tengan sonido generando mayor atención. (Ruiz & Vélez, 2022)

- Estimula la creatividad y mejora el aprendizaje de los niños puede ser utilizado para cualquier tipo de edad, manteniendo el interés y la diversión evitando así la monotonía.
- Posibilita que el niño vaya desarrollando su aprendizaje mientras juega y su forma de pensar y razonar ante la pregunta de cómo funciona el juego y que está aprendiendo a través del él. (Ruiz & Vélez, 2022)
- Facilidad de uso el niño puede seguir utilizándolo si es que se equivoca aprendiendo a que si falla no importa a que encontrar la respuesta correcta. (Ruiz & Vélez, 2022)

6.1.2.5 Importancia del juego interactivo

(Gutiérrez et al., 2016) nos dice que el juego interactivo ayuda a potenciar el desarrollo del pensamiento lógico desarrollando el razonamiento pues enseña al niño a ser crítico mientras juega o de los mismos juegos.

Por otro lado, podemos decir que el juego interactivo facilita el conocimiento de manera innovadora y creativa al niño creando espacios propicios en donde el niño interactúa consigo mismo, logrando desarrollar iniciativas propias. (Gutiérrez et al., 2016)

Además, el niño logra compartir sus gustos mejorando sus habilidades y destrezas estando activos mientras se distrae, divierte y mientras aprende.

Según (Blinta, 2021) los juegos interactivos permiten que el niño aprenda mientras comparte con su compañero a medida que manipula el material o a medida que juego con él. Promoviendo un aprendizaje más creativo.

6.1.2.6 Juegos interactivos y el pensamiento lógico en preescolar

Los juegos interactivos ayudan a desarrollar el pensamiento lógico matemático pues promueve sobre todo la creatividad en el niño ayuda a que el niño tenga un pensamiento mas abstracto así mismo ayuda al desarrollo psicomotriz y también ayuda a mejor la autonomía del niño. (Gutiérrez et al., 2016)

Por otro lado, fomenta a que el niño aprenda a respetar su turno y a trabajar en equipo dependiendo de la actividad que se le está proponiendo así misma mejora su atención, memoria concentración en cada uno de los juegos. (Blinta, 2021)

6.1.3.1 Pensamiento lógico matemático

El pensamiento lógico matemático en los niños surge a partir de sus propias experiencias vividas la cuales son base de este pensamiento es siempre la observación porque a través de la vista se le va a captar la mayor cantidad de contenidos que posteriormente serán procesados en el cerebro. (Benavente & Ruiz, 2019)

(Benavente & Ruiz, 2019) nos menciona que son capacidades que los niños van desarrollando a lo largo de su vida cotidiana estos están asociados a conceptos matemáticos de razonamiento lógico qué es de comprensión y exploración del mundo a través de las diferentes porciones y relaciones que van logrando potenciar aceptos aspectos más abstractos de pensamiento mediante esto van desarrollando muchos aspectos fundamentales mediante la edad que el niño tenga.

(Benavente & Ruiz, 2019) nos menciona que lo lógico matemática es una de las capacidades intelectuales que tiene el ser humano, que va desarrollándose conforme lo utilicemos en nuestras vidas cotidianas. Podemos estimar que el pensamiento lógico matemático ha sido utilizado como una herramienta para solucionar algunos problemas de todos los días, por lo que es importante desarrollar esta habilidad de pensar desde temprana edad.

El ser humano durante su infancia presenta distintas inteligencias que son fundamentales en su desarrollo, la inteligencia lógica matemática en todas sus aplicaciones de cálculo y análisis numérico le corresponde únicamente a la parte del hemisferio izquierdo de nuestro cerebro, en donde que también se solventan los problemas matemáticos. (Bustamante, 2015)

Estas referencias de falta de conocimiento y desarrollo a los procesos de cálculo matemático ha sido un problema en los niños, por lo que en ocasiones tienden a encerrarse en un cascaron de negación, dificultando de esa manera el desarrollo integral de la habilidad del pensamiento. (Blinta, 2021)

6.1.3.2 Etapas del desarrollo cognoscitivo según Piaget

Según (García, 2006), nos dice que el desarrollo cognoscitivo del niño empieza cuando el niño asimila las cosas que le rodean, pero antes de eso el niño debe aprender a clasificar, seriar y a tener la noción de los números. Pues los niños irán aprendiendo a través de su manipulación, vivencias y representaciones gráficas o simbólicas.

En donde el niño ira aprendiendo por medio de su entorno mientras interactúa con los objetos así mismo aprende a adquirir representaciones mentales a se transmiten por medio de la simbolización, debido a que el conocimiento del niño se da por medio del razonamiento y la reflexión de sus actos. (Bustamante, 2015)

Además, Piaget nos dice que para que esto se forme los niños deben pasar por 4 periodos los cuales son:

Periodo sensorio motor: En este periodo nos dice abarca desde los 0 a los 2 años se toma en cuenta la evaluación del niño desde los reflejos simples, a conductas más complejas incluyendo los movimientos. (Bustamante, 2015)

Periodo pre operacional: Este periodo va desde los 2 a 7 años es uno de los periodos más conocidos porque el niño aprende a construir pensamientos e imágenes más complejas a través del lenguaje, así como las habilidades motoras y perceptoras. Existen limitaciones en el pensamiento como realismo, egocentrismo o la irreversibilidad. (Bustamante, 2015)

Periodo de operaciones concretas: Este periodo va desde los 7 a 12 años en este periodo los niños realizan operaciones lógicas fáciles como seriar u ordenar mental mente conjuntos. También el niño logra a través de su pensamiento entender la reversibilidad, clasificación, identidad y la conservación. (Bustamante, 2015)

Periodo de operaciones formal: Esta va desde los 12 en adelante en este periodo el niño es capaz de pensar sobre el mismo pues es capaz de razonar y reflexionar considerando hipótesis sobre algún problema. (Bustamante, 2015)

6.1.3.3 Ubicación en el cerebro del pensamiento lógico matemático

El hemisferio izquierdo tiene como función las matemáticas, lógica, lo racional y lo crítico. En cambio, el hemisferio derecho permite a tener habilidades visuales-espaciales en 2D y 3D. (Celi y otros, 2021)

La ubicación en el cerebro del pensamiento lógico nos dice que mayor actividad podemos encontrar en el lóbulo frontal se encuentra el razonamiento, la atención y memoria así mismo también se encuentra la lógica para poder solucionar problemas. (Bustamante, 2015)

6.1.3.4 Relaciones lógico-matemático en preescolar

Las relaciones lógicas en preescolar tratar de explicar a los niños el mundo que les rodea y las dimensiones del espacio y el tiempo en donde lo más importante es que el niño desarrolle procesos cognitivos como atención y memoria que le ayudara a tomar decisiones personales incluso para poder solucionar algunos de sus problemas cotidianos (Bustamante, 2015)

6.1.3.5 El desarrollo pensamiento lógico matemático comprende

Discriminación: Esta se basa en descubrir figuras de diferentes formas en donde el niño va utilizar sus capacidades de reflexión, observación y sobre todo de reconocimiento, en base a su experiencia representativa. (Bustamante, 2015)

Abstracción: Esta tiene como base el contacto que el niño tiene con la realidad, pues es la percepción que el niño tiene de su realidad a través de los sentidos favoreciendo la aplicación de los conocimientos de forma independiente.

Identificación: La identificación promueve la adquisición de nuevos conocimientos por medio de la interrelación con el ambiente así mismo nos ayuda desarrollar las destrezas matemáticas a través de la manipulación, clasificación, agrupación y el orden. Debido a que nos ayuda a identificar las diferencias las semejanzas de algún objeto o cosa. (Bustamante, 2015)

Representación mental: es de origen perceptivo son aquellos recuerdos sobre una experiencia o imágenes que tenemos en nuestra mente en donde se caracterizan por la forma de colores o texturas. Fomenta la relación de sujeto -objeto.

Comparación: Es la habilidad de reconocer semejanzas y diferencias en donde aprende a clasificar por medio de la reflexión en donde aprende asociar objetos similares.

Agrupaciones: Las agrupaciones ayudan a clasificar elementos por medio de tamaño o colores en donde impulsan el desarrollo del pensamiento así mismo la identificación y la exploración. (Bustamante, 2015)

6.1.3.6 Características del pensamiento lógico matemático

Según (Suárez, 2019) el pensamiento lógico infantil sin marca en los aspectos sensorio motriz se va desarrollando principalmente a través de los sentidos en donde que mediante las experiencias que el niño realiza conscientemente y de su percepción sensorial contigo mismo va teniendo relación con los demás con los objetos del mundo, en donde que el niño va transfiriendo a su mente unos hechos reales sobre lo que elabora una serie de ideas en donde le sirven para relacionarse con el exterior, en donde se convierte en un conocimiento cuando el niño va teniendo nuevas experiencias y mediante esto se va generalizando lo que es la interpretación del conocimiento matemático que va construyendo a través de estas experiencias lo que es el acto intelectual mediante esto va edificando una dinámica de relaciones sobre la calidad y la posición de los diferentes objetos que están en el espacio y el tiempo.

Por otro lado, según (MINISTERIO DE EDUCACIÓN , 2014) nos dice que el pensamiento lógico matemático en inicial 2 comprende el desarrollo de las capacidades de razonar y reflexionar como también la atención, memoria y la percepción. Ya que este se desarrolla por medio de la

exploración y de la comprensión de su entorno debido a que ayuda a potenciar el pensamiento lógico.

El ámbito lógico matemático permite a los niños que aprenden las nociones básicas de tiempo, cantidad, textura, espacio, color, tamaño por medio de la interacción de su entorno y las relaciones que utiliza para solucionar problemas. (Blinta, 2021)

En cambio (Sanabria & Villamizar, 2020) nos dice que el pensamiento lógico desarrolla en los niños autonomía y espíritu crítico, curiosidad e imaginación. En donde potencia la investigación y la curiosidad del niño logrando encontrar respuestas lógicas a sus preguntas.

Así mismo, el niño aprende a trabajar en equipo en donde todos participan y colaboran teniendo ideas originales y asumen responsabilidad con respecto a las decisiones.

6.1.3.7 Nociones fundamentales en preescolar

Estructura del esquema corporal Es parte de la conciencia que el niño tiene sobre su propio cuerpo, a partir del reconocimiento de las partes del mismo. Por lo que el niño debe tener presente los demás aspectos:

Concepto corporal: El niño conoce las partes de su cuerpo así mismo sabe dónde se encuentra y para qué sirven.

Imagen corporal: Es la idea que el niño tiene sobre su propio cuerpo si es flaco o gordo, feo, bonito en donde el niño se expresa por sí mismo.

Ajuste postural: Es la capacidad del niño tiene por acomodarse para lograr una posición adecuada.

Coordinación: Es un movimiento en secuencia de forma ordenada en donde hay flexibilidad, armonía y control.

Coordinación gruesa: Se refiere a los movimientos que se puede hacer de manera precisa con los músculos grandes como los brazos, tronco, piernas.

Coordinación fina: Se refiere a los movimientos de los músculos pequeños con precisión como son los dedos, cara, o acciones como dibujar, silbar y ensartar.

Coordinación viso motora: Se refiere a la coordinación viso-manual o coordinación ojo-mano u ojo-pie. (Bustamante, 2015)

Equilibrio: Se refiere capacidad de sostener una posición del cuerpo en donde permite mantener estabilidad.

Lateralidad: Se refiere a que el niño identifica que existen 2 lados iguales uno derecho y otro izquierdo.

Noción de objeto: Los niños aprenden sobre esta noción cuando comienzan a reconocer la propiedad de algunos objetos o de su entorno esta propiedad puede ser color, tamaño, longitud, volumen en donde se van dando cuenta que no todos los objetos son iguales a través de un análisis y síntesis. (Bustamante, 2015)

Noción de espacio: Es la capacidad que el niño tiene para acordarse donde están las posiciones de sus juguetes si se han movido o no con respecto en relación a él, dando como resultado la percepción del lugar de los objetos como detrás, arriba, alado, adelante. (Bustamante, 2015)

Noción de tiempo: Esta noción tiene que ver con que los niños relaten sobre las actividades que han hecho el día de hoy como rutinas, en donde es irreversible el niño debe comprender que un día vivido no se vuelve a repetir. Esas nociones pueden ser ayer, hoy, mañana, antes, después. (Celi y otros, 2021)

Noción de orden: Esta se refiere a un conjunto de conjuntos que comparten cosas en común como las vocales. Esta noción desarrolla el pensamiento reversible.

Noción de conservación: Es la capacidad de representar con objetos el numeral. Es fundamental para la construcción de concepto del número.

Noción de comparación: Esta tiene la capacidad de encontrar diferencias y similitudes entre cosas u objetos en donde el niño aprende a discriminar nociones como largo-corto, grande-pequeño, alto-bajo.

Noción de correspondencia: Esta se enfoca en que el niño aprenda a establecer una unión entre los elementos de un conjunto y del otro. Un ejemplo de correspondencia oveja-lana o gallina-huevo.

Noción de clasificación: Es ordenar objetos según las características en común que tengan, en donde puede existir objetos iguales o diferentes por su color o tamaño. (Bustamante, 2015)

Noción de seriación: Esta está basada en las comparaciones la correspondencia y la clasificación pues es la capacidad que el niño tiene en ordenar elementos de menor a mayor o viceversa. (Bustamante, 2015)

Reversibilidad: Es la capacidad de ordenar en 2 direcciones donde consideramos a un elemento mayor que otro y menor que los anteriores el último.

Transitividad: Es la capacidad de ordenar, pero solo en una dirección. Es la relación de 2 objetos que no han sido comparados. Por ejemplo: 3 es mayor que 2 por lo tanto 3 es mayor que 1 (Bustamante, 2015)

Noción de ordenación de secuencias

Esta noción es de orden de espacio en donde cada elemento ocupa un lugar.

Cuantificadores: Es una expresión verbal que indica cantidad no precisa como por ejemplo muchos, poco, ninguno.

Noción de Conjuntos: En esta se establecen relaciones en donde todos comparten las mismas características. De tal forma que podemos decir si un objeto pertenece a ese conjunto o no. (Bustamante, 2015)

Noción de número: Los números son los que podemos representar en las cantidades. Se define con la cantidad y el símbolo, pero antes de eso debe saber el niño seriación y conservación de cantidad, por lo que decimos que el número es abstracto. El número tiene 2 atributos imprescindibles:

- Cardinales: Es la cantidad de elementos que comprende el número.
- Ordinal: Se refiere a la posición que utiliza el número en la serie. (Bustamante, 2015)

6.1.4.1 Desarrollo lógico matemático de 4 a 5 años en base al currículo 2014

6.1.4.2 Las destrezas que el niño debe lograr de 4 a 5 años es:

Nociones básicas temporales de ubicación:

- Ordenar de forma lógica las secuencias de 5 sucesos estos pueden ser rutinas diarias o cuentos.
- Identificar la noche y la mañana

- Identificar nociones de tiempo como antes, después, ahora.

Nociones básicas espaciales:

- Reconocen la ubicación de los objetos con respecto a sí mismos esas nociones son: adelante, atrás, entre, cerca, lejos.

Nociones básicas de medidas:

- Identifican objetos de acuerdo a si medida corto-largo, delgado-grueso.

Discriminación de colores y formas:

- A que los niños pueden asociar la forma de acuerdo a los objetos que han visto en el entorno con figuras geométricas.
- El niño puede identificar figuras geométricas básicas como: cuadrado, círculo, triángulo en su entorno o en ilustraciones.
- Los niños pueden experimentar con la mezcla de dos colores primarios como el rojo y el amarillo formando un color secundario el naranjado.
- Así mismo reconocer colores secundarios en objetos o imágenes. (Bustamante, 2015)

Nociones básicas de cantidad:

- El niño puede contar del 1 al 15 siguiendo una secuencia.
- A esta edad establecen relaciones de correspondencia entre objetos o elementos.
- El niño comprende la relación entre el número y la cantidad del 1 al 10. También comprende la representación del número con la cantidad hasta el 5.
- Así mismo el niño puede clasificar según el color o el tamaño, forma. Por otro lado, también los niños pueden comparar los objetos donde hay más objetos o donde hay menos objetos.

- Además, identifica las semejanzas y las diferencias de acuerdo a color o forma de los objetos que ve en su entorno.
- Por último, puede continuar o reproducir patrones que son simples o representaciones gráficas. (MINISTERIO DE EDUCACIÓN , 2014)

6.1.4.3 Los beneficios en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en preescolar

Ayudan a que los niños piensen de forma abstracta en donde ellos son los creadores de sus propias ideas así mismo ayuda a que se planten posibles soluciones.

Hace que los niños puedan interpretar las analogías en donde ellos pueden relacionar 2 cosas iguales haciendo que el niño reflexione y tenga un pensamiento crítico.

Utiliza su pensamiento para resolver problemas cotidianos en donde propone ideas innovadoras y lógicas. (Ruiz & Vélez, 2022)

Son expresivos pues ayuda a que puedan dar una opinión sobre algún problema o situación con referencia a un juego o problemas infantiles como la enemistad con su amigo.

Siempre busca un porqué de las cosas en donde hace que él pueda organizar los juegos o incluso entender porque los juguetes están arreglados de distinta forma les gusta reorganizar.

Mucho de los juegos ayuda a que el niño pueda aumentar el sentido lógico así mismo tenga mejor sentido común. También, hace que el niño se haga preguntas y que las resuelva por medio de la experimentación utilizando la reflexión sobre el uso de algún juguete o la función de algún objeto del aula. (Ruiz & Vélez, 2022)

Desarrolla la inteligencia ayuda a fomentar el gusto la investigación, estimula la curiosidad de los niños así mismo incentiva a crear un pensamiento analítico.

Mejora la capacidad de asumir responsabilidad por sus actos. Así mismo optimiza la capacidad de razonar para llegar a sus metas. (Ruiz & Vélez, 2022)

De igual forma ayuda a generar orden en sus ideas haciendo que tenga sentido las decisiones tomadas por el niño.

Por último, nos ayuda a que el niño sea más autónomo así mismo tenga una confianza en sí mismo mejorando su autoestima mejorando su desenvolvimiento en su diario vivir. (Páez, 2021)

6.1.4.4 Importancia del desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños

La importancia del pensamiento lógico matemático está en las habilidades de pensar de un niño pues esto no solo tiene que ver con los números sino también con el razonamiento lógico pues es necesario que el niño desarrolle el pensamiento lógico que le ayudara a revolver problemas de su diario vivir. (Páez, 2020)

(Páez, 2020) nos explica que las matemáticas en educación inicial siempre serán esenciales pues ayuda a que el niño tenga un desarrollo intelectual haciendo que sea más lógico a la hora de hacer alguna actividad así mismo ayuda a razonar y ordenar de manera adecuada sus pensamientos críticos y abstractos.

El pensamiento lógico matemático ayuda a que los niños tengan valores y actitudes positivas frente a un problema pues hace que el niño pueda resolverlo sin ayuda de un adulto tomando sus propias decisiones convirtiéndolo en un niño más autónomo.

A su vez, el pensamiento lógico matemático ayuda a la formación de valores en los niños mejorando sus actitudes y su conducta. Sirve para de alguna manera guiar su vida haciendo que el niño pueda enfrentarse a su vida en donde debe aprender a ser coherente y sobre todo debe razonar y reflexionar. (Páez, 2020)

Contribuye a que el niño no solo construya su propio aprendizaje, sino que también vaya aprendiendo los conceptos básicos de la matemática por lo que es necesario que siempre se trabaje con clasificación y seriación pues estos conceptos ayudan a que se forme el concepto de número.

Por otro lado, el pensamiento lógico matemático ayuda a que el niño logre procesos de razonamiento permitiendo a que el niño se desenvuelva en el medio que le rodea de mejor forma pues al hablar del pensamiento lógico matemático debemos siempre tener presente que es un área un poco complicada pero imprescindible estimularla desde la edad temprana. Puesto que las matemáticas nos permiten organizar acontecimientos como nuestros pensamientos. A través de estas podemos lograr que el niño sin darse cuenta utilice nociones básicas como clasificar, contar y ordenar diariamente mientras juega o mientras guarda sus juguetes. (Suárez, 2019)

Por otro lado, el desarrollar este pensamiento hace que el niño se apropie de los conocimientos haciendo que genere nuevo conocimiento promoviendo así un aprendizaje significativo permitiendo que el niño desarrolle su capacidad de razonar e interpretar el mundo, en donde ayuda a que el infante pueda conocerse de mejor forma a si mismo teniendo una mejor autonomía e identidad. (Suárez, 2019)

Ahora bien, el desarrollo del pensamiento lógico matemático no se dará por repeticiones o por enseñanza memorística sino por la reflexión de todas las actividades que se puedan enseñar a un niño en donde los invitaremos a reflexionar mediante un juego o una acción pedagógica pues promovemos que el niño aprenda de forma natural a razonar y a relacionarse con las demás personas interactuando en los juegos con sus compañeras pues aprende a conocerse e identifica sus gustos y preferencias. (Páez, 2020)

De ahí cabe mencionar la importancia de que un niño aprenda a través de la percepción y manipulación de objetos pues el niño aprende de manera autónoma competencias motoras, emocionales y sociales pues los niños a través del juego lograr desarrollar el pensamiento lógico matemático forjando vínculos con los demás y resolviendo conflictos.

6.1.4.5 Rol del docente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático

Es importante que el docente convierta los espacios de enseñanza en espacios didácticos y lúdicos en donde el docente incluya métodos innovadores y atractivos al momento de dar clases a los niños. Por lo cual el docente no debe solo regirse a enseñar sino también transformar la forma de enseñar siempre evitando hacer las mismas actividades de siempre con los niños. (Celi y otros, 2021)

Sim embargo, el docente debe respetar los ritmos de aprendizaje de cada alumno pues importante que siempre tengamos presente que los niños trabajen en equipo mas no compitan. Por lo que debemos estimular y apoyar al desarrollo cognitivo a través de la manipulación de materiales concretos. (Celi y otros, 2021)

6.2 Teoría legal

Ley Orgánica de Educación Superior, Loes

El Art. 350 de la Constitución de la República del Ecuador señala que el Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo (Pozo, 2018).

Según (Pozo, 2018) **El Art. 351** de la Constitución de la República del Ecuador establece que el Sistema de Educación Superior estará articulado al sistema nacional de educación y al Plan Nacional de Desarrollo; la ley establecerá los mecanismos de coordinación del Sistema de Educación Superior con la Función Ejecutiva.

Que, el Art. 352 de la Carta Suprema del Estado determina que el Sistema de Educación Superior estará integrado por universidades y escuelas politécnicas; institutos superiores técnicos, tecnológicos y pedagógicos; y conservatorios superiores de música y artes, debidamente acreditados y evaluados. Estas instituciones, sean públicas o particulares, no tendrán fines de lucro (Pozo, 2018).

Reglamento de Régimen Académico.

Que, el artículo 350 de la Constitución de la República dispone que el Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo (LexisFINDER, 2017)

Que, el artículo 352 de la Constitución de la República determina que el Sistema de Educación Superior estará integrado por universidades y escuelas politécnicas; institutos superiores técnicos, tecnológicos y pedagógicos; y conservatorios de música y artes, debidamente acreditados y evaluados. Estas instituciones, sean públicas o particulares, no tendrán fines de lucro;

Art. 4.- Modelo general del régimen académico. - El régimen académico de la educación superior se organiza a partir de los niveles de formación de la educación superior, la organización del conocimiento y los aprendizajes, la estructura curricular y las modalidades de aprendizaje o estudio de las carreras y programas que se impartan (LexisFINDER, 2017).

Reglamento de la Unidad Curricular.

Art. 18.- Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Art. 19.- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

Art. 21.- De la propuesta del perfil del trabajo de Integración Curricular. - El estudiante a la hora de presentar su solicitud de la selección de la modalidad de titulación deberá adjuntar la propuesta del perfil del trabajo de integración curricular para que sea sometida al proceso de evaluación y aprobación.

6.3 Teoría Referencial

Juegos interactivos y su importancia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de 4 años. En esta parte investigativa tenemos claro los temas más relevantes sobre los juegos didácticos e interactivos en donde hemos investigado en libros y artículos científicos actuales.

Según (Ruiz & Vélez, 2022) nos menciona que los juegos didácticos e interactivos nos sirven para tener un buen aprendizaje significativo mediante las diferentes experiencias que el niño va adquiriendo a lo largo de su vida. En donde estos juegos son planteados de forma llamativa y divertida incentivando el interés de los niños. Además, los juegos didácticos e interactivos están relacionado con el desarrollo del pensamiento lógico matemático pues nos incita a que mediante actividades creativas podamos desarrollar habilidades y capacidades de los niños promoviendo libertad y solución ante algún problema de su diario vivir.

Pues lo que busca la nueva educación es que los niños sean más autónomos creando actividades más llamativas en donde el niño no solo se divierta, sino que también el niño aprenda de manera activa.

Por otro lado (Bustamante, 2015) considera que el desarrollo el pensamiento lógico matemático es muy difícil de enseñar ya que esto es de carácter abstracto y que en ocasiones es un poco monótono y aburrido. Ya que, nos dicen en su libro que el niño aprende a desarrollar el pensamiento lógico matemático con la integración de su ambiente en donde el niño busca sobre todo experimentar y aprender de una manera diferente en donde no solo se basa en una enseñanza dentro del aula sino también en su entorno mediante soluciones a pequeños problemas.

En conclusión, entendimos que el juego didáctico e interactivo no solo desarrolla el pensamiento lógico matemático sino también nos ayuda a que los niños sean más responsables, autónomos por otro lado por medio de esta investigación buscamos algo novedoso como estrategia que beneficie el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños por medio de los juegos didácticos e interactivos en dónde lo más importante es ir rompiendo posturas rígidas y deshaciendo de lo tradicional como docente buscamos un aprendizaje más duradero de forma divertida.

Datos informativos sobre la institución educativa

Nombre del CDI: Centro de Educación Inicial “Laura Barahona Ubidia.”

Provincia: Pichincha **Cantón:** Quito.

Parroquia: Machala. **Dirección:** Calle Jorge Piedra y OE6-89 Tulcán

Teléfono: 3302516 **mail:** 17H01345@gmail.com jardinlura-barahona@hotmail.com

Régimen: Sierra. **Sostenimiento:** Público.

Modalidad: Presencial. **Jornadas:** Matutina y Vespertina

Número de estudiantes: 125

Número de docentes: 5

Autoridad máxima: Ms. Jenny Argoti

Historia institucional

La siguiente historia institucional fue otorgada por la ex directora Paulina Coral del Centro de Educación Inicial “Laura Barahona Ubidia”.

El jardín de infantes “Laura Barahona Ubidia” antes funcionaba en la escuela “José Enrique Rodo” bajo la dirección administrativa de la Sra. directora: Dolores Barba.

En 1986 por gestiones del personal docente y administrativo, el municipio de Quito dono un terreno donde funcionaba el “Mercado Andalucía” en la calle Jorge Piedra EEG86.

En el año 1990-1991 se construyó 4 aulas con estructuras metálicas, después se comenzó a laborar en dichas aulas, pero aun así el jardín seguía laborando en 2 aulas prestadas por la escuela “José Enrique Rodo”

En el año 1992-1993 ingreso una nueva maestra la Lic. Ana Pazmiño quien decide hacer un cambio pedagógico en la institución llamándolo jardín de “María Montessori”.

En el año 1993 –1996 se hace cambio de directora y personal que trabaja en dicha institución por motivos inexplicables. Quedando conformado el personal administrativo de la siguiente manera

En 1997 es nombrada la Lcda. Paulina Coral como maestra de la institución en remplazo de la Lcda. Ligia Lara quien se jubiló. En el año 2003 se realizó la construcción de un aula donde funciona la dirección y la sección “D” se entregaron 4 baterías sanitarias para los niños.

Los años siguientes los docentes siguieron pidiendo cambios a otros niveles educativos o se acogían a la jubilación. Por lo cual en el año 2009 se deja encargado la dirección a la Lcda. Paulina Coral.

En el año 2013 ingresan como docentes con nombramiento la Lcda. Jenny Argote y la Lcda. Karina Cachapeando. En el año 2016-2017 ingresan dos licenciadas más con nombramiento Lcda. Azalea Dávila y la Lcda. Ximena Ramos en ese mismo año se creó la sección vespertina con 2 paralelos de educación inicial II.

En 2017 se cambió el nombre a “Centro de Educación Inicial Laura Barahona Ubidia”, en el año 2018 hasta la actualidad se abrieron nuevas aulas dando servicio en 2 jornadas y cumpliendo una sola meta educar a los niños.

7.MARCO METODOLÓGICO

7.1 Enfoque de la investigación

Nuestra investigación tiene como enfoque la investigación cuantitativa y cualitativa.

Enfoque cuantitativo: Este enfoque investigativo nos permitió obtener datos numéricos, por medio de una serie de preguntas aplicadas a la docente en la encuesta. En donde pudimos obtener datos relevantes y resultados de forma precisa permitiéndonos graficar e interpretar por medio del análisis de los resultados de la investigación sobre los juegos didácticos e interactivos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en educación inicial II.

Enfoque cualitativo: Este enfoque nos permitió analizar e interpretar los datos registrar en la ficha de observación realizada a los niños, por medio de la observación y del registro de una serie de aspectos relevantes de forma subjetiva. En donde pudimos obtener resultados a través de la recolección de datos narrativos y confiables de forma inductiva sobre los juegos didácticos e interactivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en educación inicial II.

7.2 Diseño o tipo de estudio

Bibliográfico: es porque se obtuvo información por medio de varias fuentes bibliográficas en libros, sitios web, revistas informativas en donde seleccionamos y recopilamos la información más necesaria con respecto a los juegos didácticos e interactivos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en educación inicial II permitiéndonos entender y obtener información verídica para nuestra investigación.

Descriptivo: Este tipo de investigación nos permitió describir y detallar el problema de forma clara y precisa, como afecta al desarrollo del pensamiento lógico matemático en inicial al no utilizar juegos didácticos e interactivos.

Explicativo: Nos ayudó a buscar las razones y las causas con respecto al desarrollo del pensamiento lógico matemático en CDI “Laura Barahona Ubidia”, a través de los resultados de la ficha de observación y la entrevista aplicada.

7.3 Métodos

Deductivo: Es deductivo porque se partió de lo general a lo particular en donde se analizó y se razono por medio de la investigación sobre la importancia de los juegos didácticos e interactivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático y su influencia en la responsabilidad, autonomía y valores de los niños.

Inductivo: Es inductivo porque partimos de lo particular a lo general en donde dimos a conocer sobre la importancia del desarrollo del pensamiento lógico matemático en inicial pues es la base de lo que en un futuro verán en matemáticas.

Análisis y síntesis: Se selección los datos más importantes para la realización de nuestro proyecto de investigación a partir del grupo que se observó para la respectiva interpretación del

problema, mediante esto se logró obtener la respectiva solución a nuestro proyecto de investigación, en donde obtuvimos una síntesis significativa con referencia a nuestro tema.

Investigación acción: Fue un trabajo en conjunto con el docente tutor, estudiante y la comunidad.

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

- Observación directa - Ficha de observación
- Cuestionario - Encuesta

7.5 Universo y muestra

La población objeto de estudio de la investigación son: 2 docente y 26 alumnos del CDI

“Laura Barahona Ubidia”

Tabla 1

Tema: Número de población

CDI “Laura Barahona Ubidia” Inicial 2	
Niños	10
Niñas	16
Total	26
Ciudad	Quito

Fuente: CDI “Laura Barahona Ubidia”

Elaborado por: Janeth Lumbi, Silvia Manobanda

7.6 Procesamiento de información

Para procesar la información investigativa se hizo un análisis a cada una de las preguntas que fueron planteadas en la encuesta, así mismo también se analizó los aspectos a tomar en cuenta de la ficha de observación con referencia a juegos didácticos e interactivos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en Educación Inicial II en el “CDI Laura Barahona Ubidia” ubicado en la parroquia La Concepción, Del Distrito Metropolitano De Quito, En El Período 2023.

Se registraron los datos que obtuvimos luego de aplicar los instrumentos de recolección de datos posteriormente elaboramos una tabla de frecuencia de cada una de preguntas con su respectivo gráfico y para finalizar realizamos un análisis de datos a través de la reflexión de los datos obtenidos.

Y, por lo tanto el análisis hace referencia a como la docente desarrolla el pensamiento lógico en lo niños, la docente debe innovar en la forma de enseñar para que el aprendizaje del niño sea también significativo y sobre todo motive a la autonomía, responsabilidad y toma de decisiones del niño de manera correcta.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Encuesta aplicada a los docentes de Inicial II en el CDI “Laura Barahona Ubidia” de la parroquia concepción, del Distrito metropolitano de Quito período académico 2023 sobre los juegos didácticos e interactivos para el desarrollo del pensamiento en educación inicial II

Objetivo: Evidenciar si las profesoras del subnivel de preparatoria de la CDI “Laura Barahona Ubidia” aplican actividades para desarrollar el pensamiento lógico matemático por medio de los juegos didáctico e interactivos

Análisis de la pregunta

1. ¿Cree que es importante el juego en el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Argumente su respuesta.

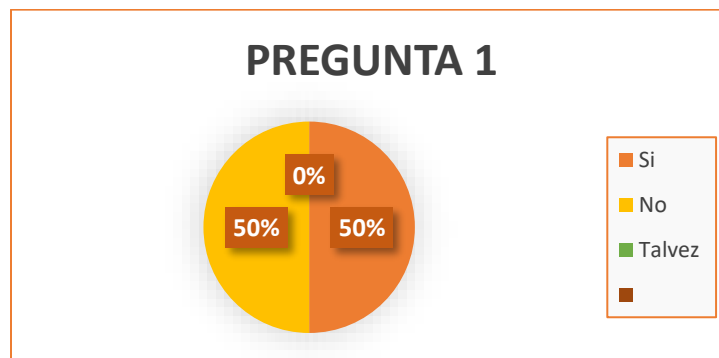
Cuadro N° 1

Opciones	Docente	Porcentaje
a) Si	1	50%
b) No	0	50%
c) Talvez	1	0%
Total	2	100%

Elaborado por: Janeth Lumbi, Silvia Manobanda

Fuente: Inicial II “CDI Laura Barahona Ubidia”

Gráfico porcentual N° 1



Elaborado por: Janeth Lumbi, Silvia Manobanda

Fuente: Inicial II “CDI Laura Barahona Ubidia”

Interpretación de pregunta

En base a los resultados de la encuesta se obtuvo los siguientes datos, nos aportan el 50 % que si es importante los juegos para la enseñanza- aprendizaje y el otro 50% no ya que se limita al utilizar los juegos, por lo cual, se pudo identificar que las docentes utilizan diferentes juegos en donde les ayuda a otras áreas que no le ayudan el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños.

Análisis de la pregunta

2. ¿Cree usted que es necesario utilizar la tecnología en clases para desarrollar el pensamiento lógico matemático? Argumente su respuesta

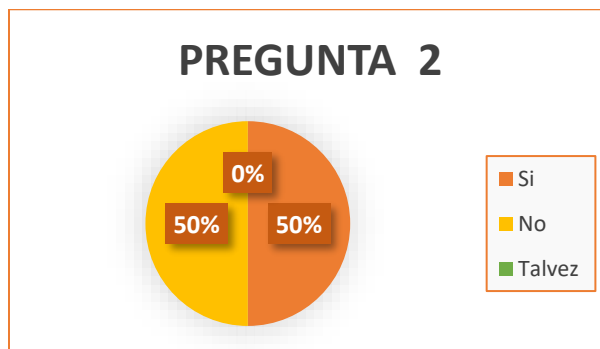
Cuadro N° 2

Opciones	Docente	Porcentaje
a) Si	1	50%
b) No	1	50%
C) Talvez	0	0%
Total	2	100%

Elaborado por: Janeth Lumbi, Silvia Manobanda

Fuente: Inicial II “CDI Laura Barahona Ubidia”

Gráfico porcentual N° 2



Elaborado por: Janeth Lumbi, Silvia Manobanda

Fuente: Inicial II “CDI Laura Barahona Ubidia”

Interpretación de pregunta

En base a los resultados de la encuesta se obtuvo los siguientes datos, el 50% está de acuerdo en utilizar la tecnología, y otro 50%, que no por lo cual se pudo identificar hay docentes que, si utilizan la tecnología para la enseñanza de los niños, la otra docente que no está de acuerdo porque para planificar este juego se requiere de tiempo y saber utilizar bien la tecnología.

Análisis de la pregunta

3. ¿Conoce usted los juegos didácticos e interactivos?

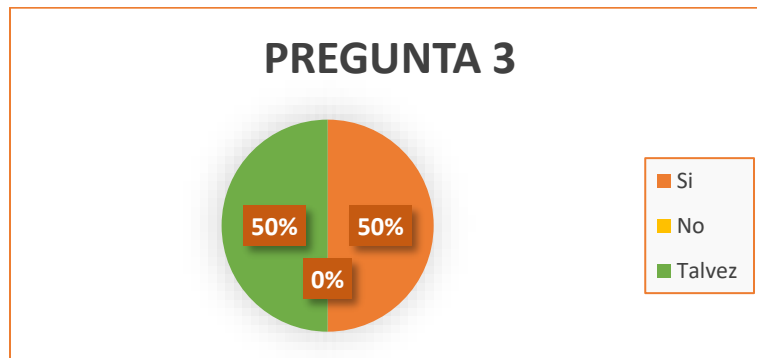
Cuadro N° 3

Opciones	Docente	Porcentaje
a) Si	1	50%
b) No	0	0%
C) Talvez	1	50%
Total	2	100%

Elaborado por: Janeth Lumbi, Silvia Manobanda

Fuente: Inicial II “CDI Laura Barahona Ubidia”

Gráfico porcentual N° 3



Elaborado por: Janeth Lumbi, Silvia Manobanda

Fuente: Inicial II “CDI Laura Barahona Ubidia”

Interpretación de pregunta

De acuerdo a la base de resultados de la encuesta se obtuvo el 50% que, si conocía los juegos didácticos e interactivos, pero los aplicaba muy poco con los niños el otro 50% dio la opción de talvez ya que no tenía un conocimiento completo acerca de los juegos interactivos por ende no podía aplicarlos en los niños, por ende, se pudo identificar que mediante la explicación detallada y la aplicación de la guía didáctica las maestras quedaron con un conocimiento apto para poder enseñar.

Análisis de la pregunta

4. ¿Usted conoce los tipos de juegos interactivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

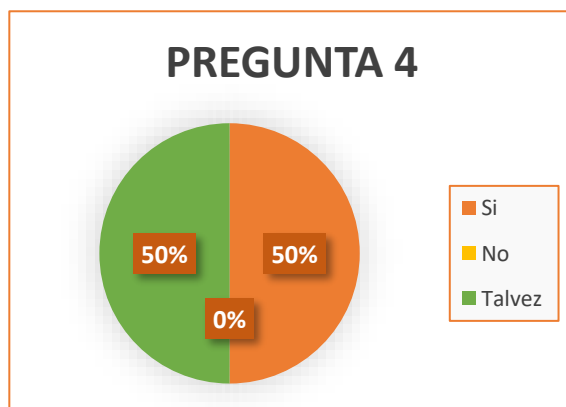
Cuadro N° 4

Opciones	Docente	Porcentaje
a) Si	1	50%
b) No	0	0%
c) Talvez	1	50%
Total	2	100%

Elaborado por: Janeth Lumbi, Silvia Manobanda

Fuente: Inicial II “CDI Laura Barahona Ubidia”

Gráfico porcentual N° 4



Elaborado por: Janeth Lumbi, Silvia Manobanda

Fuente: Inicial II “CDI Laura Barahona Ubidia”

Interpretación de la pregunta

En base a los resultados de la encuesta se obtuvo los siguientes resultados, en 50 % que una docente conoce acerca de los diferentes tipos de juegos interactivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático y la otra parte 50% talvez por que no conocía todos los juegos interactivos que se debe utilizar para desarrollar el pensamiento lógico matemático, por lo cual se pudo identificar las docentes tienen diferentes métodos de enseñanza que a la uno le ayuda para la aplicación de aprendizaje a los niños y la otra no.

Análisis de la pregunta

5. ¿Por qué, considera usted que existe diferencias entre el juego interactivo y didáctico?

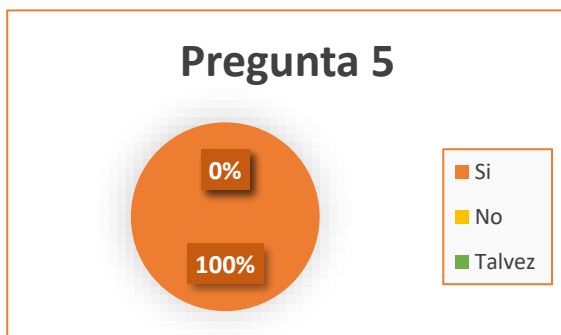
Cuadro N° 5

Opciones	Docente	Porcentaje
a) Si	2	50%
b) No	0	0%
c) Talvez	0	50%
Total	2	100%

Elaborado por: Janeth Lumbi, Silvia Manobanda

Fuente: Inicial II “CDI Laura Barahona Ubidia”

Gráfico porcentual N° 5



Elaborado por: Janeth Lumbi, Silvia Manobanda

Fuente: Inicial II “CDI Laura Barahona Ubidia”

Interpretación de pregunta

En base a los resultados de la encuesta se obtuvo los siguientes datos, el 50% está de acuerdo que hay diferencia en cada juego y talvez el 50%, por lo cual, se pudo identificar que las docentes, encuentra la diferencias entre el juego didáctico e interactivo nos son los más comunes y manipulables y los interactivo está relacionado con la tecnología que se utiliza el PowerPoint entre otros.

Análisis de la pregunta.

6. ¿Cree usted que por medio de los juegos interactivos se puede desarrollar el pensamiento lógico matemático? Argumente su respuesta

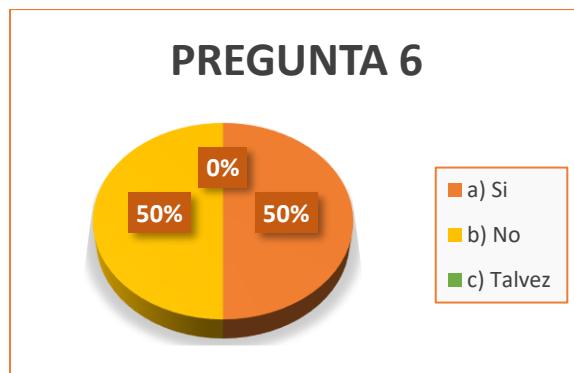
Cuadro N° 6

Opciones	Docente	Porcentaje
a) Si	1	50%
b) No	1	50%
c) Talvez	0	0%
Total	2	100%

Elaborado por: Janeth Lumbi, Silvia Manobanda

Fuente: Inicial II “CDI Laura Barahona Ubidia”

Gráfico porcentual N° 6



Elaborado por: Janeth Lumbi, Silvia Manobanda

Fuente: Inicial II CDI “Laura Barahona Ubidia”

Interpretación de la pregunta

En base a los resultados que obtuvimos en la encuesta se obtuvo los siguientes datos: el 50% respondió que si considera que el juego interactivo desarrolla el pensamiento lógico matemático y el otro 50% considera que no desarrolla el pensamiento lógico matemático. Se puede comprender que una de las docentes si considera que se puede desarrollar la atención, memoria, mediante los juegos, en cambio la otra considera que no se desarrolla el pensamiento lógico matemático, sino que esos juegos solo distraen al niño.

Análisis de la pregunta

7. ¿Considera usted que los juegos didácticos son de utilidad en el desarrollo del pensamiento lógico?

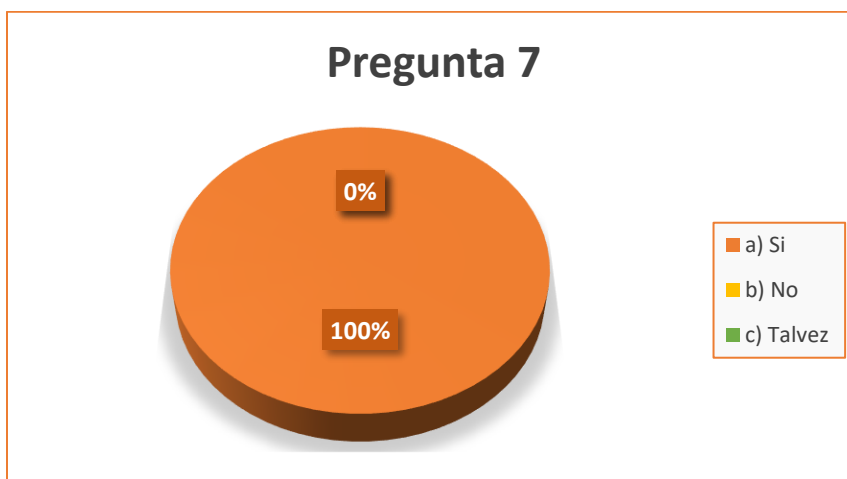
Cuadro N° 7

Opciones	Docente	Porcentaje
a) Si	2	100%
b) No	0	0%
c) Talvez	0	0%
Total	2	100%

Elaborado por: Janeth Lumbi, Silvia Manobanda

Fuente: Inicial II “CDI Laura Barahona Ubidia”

Gráfico porcentual N° 7



Elaborado por: Janeth Lumbi, Silvia Manobanda

Fuente: Inicial II “CDI Laura Barahona Ubidia”

Interpretación de la pregunta

En base a los resultados que obtuvimos en la encuesta se obtuvo los siguientes datos: el 100% respondieron las dos docentes que si consideran que los juegos didácticos son de suma importancia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático por que los niños aprenden manipulando, por lo cual se pudo identificar que las dos docentes consideran fundamental la utilización de juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Análisis de la pregunta

8. ¿Usted conoce como influyen los interactivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 4 a 5 años? Argumente su respuesta

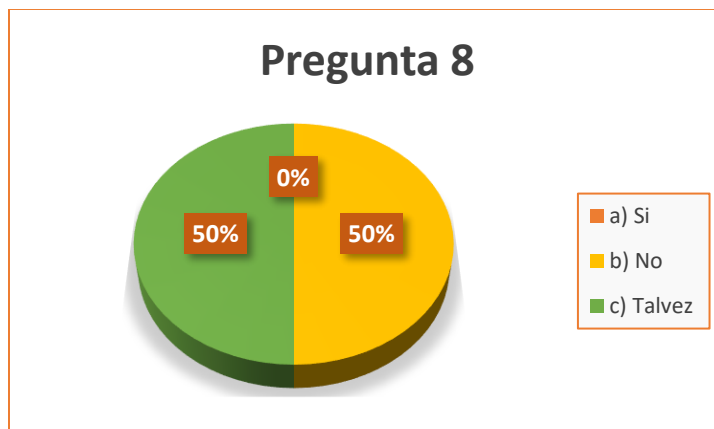
Cuadro N° 8

Opciones	Docente	Porcentaje
a) Si	0	50%
b) No	1	0%
c) Talvez	1	50%
Total	2	100%

Elaborado por: Janeth Lumbi, Silvia Manobanda

Fuente: Inicial II “CDI Laura Barahona Ubidia”

Gráfico porcentual N° 8



Elaborado por: Janeth Lumbi, Silvia Manobanda

Fuente: Inicial II “CDI Laura Barahona Ubidia”

Interpretación de la pregunta

En base a los resultados que obtuvimos en la encuesta se obtuvo los siguientes datos: el 50% respondió que no conoce cómo influye el juego interactivo en el desarrollo del pensamiento y el otro 50% respondió que tiene una idea más o menos de cómo influye en el pensamiento de los niños, por lo tanto, se puede comprender que de las 2 docentes 1 no tiene idea de cómo influye el juego interactivo en el pensamiento lógico y la otra tiene algunas ideas de cómo podría ser.

Análisis de pregunta

9. ¿Considera que como docente debe conocer y poner en práctica los juegos didácticos e interactivos en clase? Argumente su respuesta

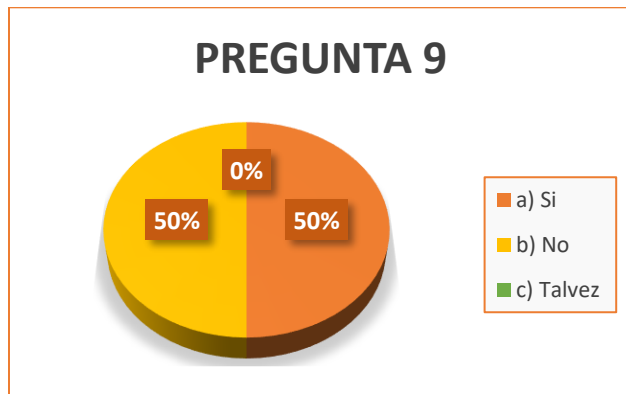
Cuadro N° 9

Opciones	Docente	Porcentaje
a) Si	1	50%
b) No	1	0%
c) Talvez	0	0%
Total	2	100%

Elaborado por: Janeth Lumbi, Silvia Manobanda

Fuente: Inicial II “CDI Laura Barahona Ubidia”

Gráfico porcentual N° 9



Elaborado por: Janeth Lumbi, Silvia Manobanda

Fuente: Inicial II “CDI Laura Barahona Ubidia”

Interpretación de la pregunta

En base a los resultados que obtuvimos en la encuesta se obtuvo los siguientes datos: el 50% respondió que si debe conocer los juegos interactivos y ponerlos en práctica el otro el 50% respondió que no es necesario conocer sobre estos juegos, por lo cual una de las docentes considera que es bueno innovar en la forma de enseñar a los niños la otra considera que solo es distracción y que los niños no aprenden de esa forma.

Análisis de la pregunta

10 ¿Considera indispensable el uso de los juegos didácticos e interactivo en el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

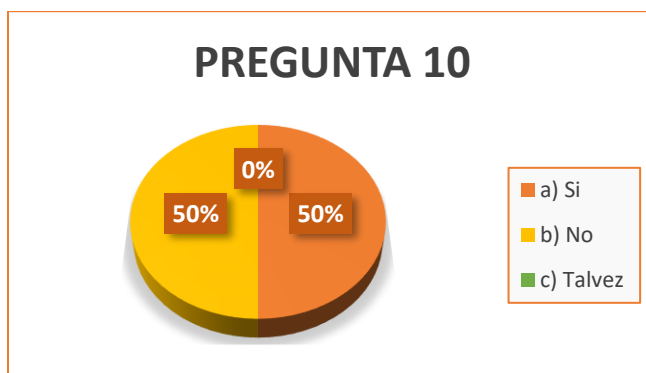
Cuadro N° 10

Opciones	Docente	Porcentaje
a) Si	1	50%
b) No	1	50%
c) Talvez	0	0%
Total	2	100%

Elaborado por: Janeth Lumbi, Silvia Manobanda

Fuente: Inicial II “CDI Laura Barahona Ubidia”

Gráfico porcentual N° 10



Elaborado por: Janeth Lumbi, Silvia Manobanda

Fuente: Inicial II “CDI Laura Barahona Ubidia”

Interpretación de la pregunta

En base de los resultados de la encuesta se obtuvo los siguientes datos: el 50% respondió que si considera que es indispensable el uso de juegos didácticos e interactivos ,el otro 50% respondió que no es indispensable el uso de estos juegos y que se pueda desarrollar el pensamiento lógico en los niños por otros juegos, por lo cual se pudo identificar que una docente si considera indispensable el uso de juegos didácticos e interactivos en todo momento pero la otra considera que no es indispensable porque le gusta lo tradicional.

Interpretación de la ficha de observación

De acuerdo a los resultados obtenidos de la ficha de observación se pudo recopilar información necesaria en la que señala que algunos niños no tienen el desarrollo del pensamiento lógico matemático ya que la docente no refuerza el aprendizaje de las relaciones lógicas ni cuentan con juegos didácticos e interactivos nuevos ya que el niño aprende por medio de la manipulación de ciertos objetos y de la curiosidad de los mismos.

Los niños no reconocen algunas figuras geométricas de su entorno como cuadrado, círculo, triángulo, debido a que las docentes solo muestran imágenes y no hace que los niños busquen objetos dentro de su aula objetos que tengan formas de las figuras geométricas tampoco realiza una retroalimentación. Por otro lado, podemos decir que después de jugar el juego búscame si puedes donde en el juego interactivo había muchas imágenes con distintas formas geométricas los niños no solo aprendieron a reconocer figuras geométricas, sino que también se reforzó la ubicación espacial si estaba entre o alado de algún otro objeto si estaba arriba o abajo.

Los niños conocían las nociones dentro y fuera pero algunos de ellos se confundían, mediante el juego del bingo con la ruleta manipulativa los niños aprendieron a diferenciarlos ya que iban jugando y observando si la imagen que les había salido en la ruleta era la que ellos tenían en su bingo haciendo que el niño prestara atención ,memoria ,en donde el niño no solo aprendido a diferencia adentro y fuera sino también aprendió a esperar su turno y a trabajar en equipo respetando a todos sus compañeros.

Los materiales didácticos utilizados por la docente eran muy conocidos por los niños por lo que algunos niños ni se esforzaban en razonar o imaginar que material estaba tocando y no tanto por su textura, forma o tamaño sino porque ya lo habían visto. Por lo cual se les puso en una caja

materiales nuevos y se les vendió los ojos permitiendo así a que los niños imaginaran que objeto era en base a su textura si era suave o duro en donde el niño debía tocar y decirnos que era su razonamiento.

Los rompecabezas utilizados por la docente no eran los adecuados para los niños de esa edad pues tenían pocas piezas y eran incompletos por lo que los niños no sentían interés en armarlos. Por lo cual les dimos a los niños rompecabezas más complicados, pero con el fin de que trabajen en equipo en donde no solo aprendía uno, sino que aprendían todos y además los niños lograban tener mayor capacidad de concentración, memoria, cooperativismo y tolerancia a la frustración pues aumentaba su capacidad para resolver problemas.

Para enseñar las nociones de medida largo-corto la docente les contó el cuento de caperucita roja algunos niños comprendieron la diferencia entre el camino del lobo y de caperucita pero algunos niños no ya que no compararon los dos caminos en cambio se utilizó el juego de los cubos didácticos para que el niño armara la pareja de imágenes y reconociera cual es corto y cual es largo mediante la comparación de las 2 imágenes en donde el niño antes de responder razonaba y observaba bien las imágenes.

Los niños mostraban dificultad a la hora de ordenar de forma consecutiva las imágenes del cuento que les acaba de contar la docente, ya que las docentes les contaban un cuento normal en el aula en donde ellos no razonaban porque no les preguntaba el orden del cuento simplemente ella seguía con otra actividad, en cambio se utilizó el juego interactivo que consta de contarles un cuento a los niños pero al final hicimos que ordenaran en secuencia en el juego de memoria este juego les ayudo a los niños que desarrollen el razonamiento y ejerciten habilidades del pensamiento como la observación, selección, clasificación.

Los niños tenían dificultad en las nociones de medida de largo - corto ya que las docentes solo les presentan actividades como de pintar y explicarles estas nociones en donde los niños no encontraban la diferencia en estas dos nociones, por otro lado, podemos decir que después de haber jugado la ruleta digital los niños iban reconociendo las nociones y se les hacía preguntas y al final reconocieron y se dieron cuenta que en estas nociones si había diferencias.

Los niños armaban los rompecabezas pero estos estaban incompletos o incluso eran muy sencillos de armar ya que la docente solo utilizaba este juego como un tipo de distracción, al momento de presentar nuestro juego interactivo acerca de los puzles el niño sintió la curiosidad y lo primero que hizo es preguntar porque era algo nuevo para ellos a medida que se les iba explicando el niño comenzó a razonar e identificar las diferentes imágenes y figuras para luego ponerlo en su lugar y se logró que fortalecer el razonamiento lógico, ejercitar su memoria y desarrollar el pensamiento lógico matemático.

Mediante la realización de los juegos nos dimos cuenta que los niños no podían identificar las figuras geométricas en diferentes entornos ya que para ellos era algo nuevo y las docentes no buscaban nuevas estrategias para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños, con la aplicación de este nuevo juego los niños podían reconocer las diferentes figuras geométricas que existen dentro cualquier ambiente desarrollando así más conexiones neuronales.

Los niños no reconocían la relación de par con los elementos iguales a otros objetos diferentes, en donde la docente no trabajaba con diferentes métodos sino solo lo aplicaba de forma normal utilizando hojas y no lo hacía manipulativo, por lo cual mediante la realización del juego digital del pop it el niño comenzaba a descubrir muchas cosas que poco a poco comenzaron a entender y a reconocer la relación entre diferentes objetos iguales a otros objetos diferentes que

existían dentro de cualquier ámbito desarrollando así razonamiento y ejercitando habilidades del pensamiento como la observación, clasificación y relación.

9.CONCLUSIONES

- Se llego a la conclusión, que el desarrollo del pensamiento lógico matemático va ligado de la mano con la utilización de materiales didácticos e interactivos ya que la creatividad, autonomía, memoria, y el desarrollo de las destrezas cognoscitivas son aspectos que ayudan a que el niño pueda tomar decisiones sin dificultad en el futuro.
- En conclusión, los diferentes juegos didácticos e interactivos orientados al desarrollar del pensamiento lógico matemático, nos conlleva a notar que si son necesarios para que los niños sean más seguros de sí mismos y puedan relacionarse con las demás personas desarrollando así su habilidades psicomotrices e intelectuales.
- Finalmente, la aplicación de los juegos didácticos e interactivos mejoran la atención, concentración desarrollando de mejor forma el pensamiento lógico matemático, o la enseñanza emitida por la profesora e incentivando a los niños a superar sus miedos e inseguridades que le causaban las actividades tradicionales del desarrollo del pensamiento lógico matemático.

10. PROPUESTA

GUÍA METODOLÓGICA



JUEGOS DIDÁCTICOS E

INTERACTIVOS EN

PREESCOLAR

JUEGOS DIDÁCTICOS E INTERACTIVOS DE PREESCOLAR

Introducción

Nuestra propuesta está acorde a las dificultades de los niños de educación inicial II para el desarrollo del pensamiento lógico matemático se utiliza diferentes juegos didácticos e interactivos, por lo tanto, estas actividades propuestas les ayudan a las docentes a mejorar la enseñanza – aprendizaje en los niños, donde está enfocado principalmente en enriquecer y desarrollar el pensamiento lógico matemático mediante los juegos propuestos.

La importancia de utilizar los juegos didácticos e interactivos son de gran calidad ya que al momento de aplicar estos juegos con los niños ellos van a ir desarrollando el pensamiento lógico matemático y mediante esta aplicación los niños aprenderán de una forma dinámica y divertida, en donde van a ir desarrollando sus conocimientos, habilidades, destrezas y perfeccionando un excelente desarrollo en el pensamiento lógico matemático.




Objetivo general

Aplicar los juegos didácticos e interactivos para fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático en educación inicial II


JUEGOS DIDÁCTICOS




Actividad 1

Tema	Jugando con mis lentejas	
Introducción	Mediante la realización de este juego los niños van a ir identificando las figuras geométricas que tienen a su alrededor y luego van a realizar la actividad ya que esta les ayuda a desarrollar su coordinación y mejorar su concentración.	
Objetivo	Materiales	
Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.	<ul style="list-style-type: none">✓ Lentejas✓ Cartulina✓ Marcadores✓ Silicona	
Edad	Duración estimada de la actividad	Espacio
4 a 5 años	30 min	El aula
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">✓ Comenzamos con una dinámica para que el niño entre en ambiente.✓ Hacemos que los niños reconozcan las figuras geométricas mediante los objetos que tienen en su aula de clase.✓ En la mesa del aula se colocará las lentejas y la goma.✓ Se les indicará a los niños como deben realizar la actividad.✓ Finalmente comenzar a pegar por donde indica las líneas cada figura y para así ir formando un círculo, cuadrado y triángulo con las lentejas.	
Logro	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"></div> <ul style="list-style-type: none">✓ Reconocen las figuras geométricas, cuadrada, circular y triangular.✓ Expande la coordinación viso-manual.✓ Fortalece su habilidad motora fina.✓ Perfeccionamiento en su concentración.	

Actividad 2



Tema	¿Qué objeto es?	
Introducción	Este juego costa en que hay dos grupos de niños y niñas, en donde ellos van a ir pasando adelante y se les cerrara los ojos con una venda y van a meter la mano en la bolsa van a decir que objeto es, tamaño, forma y textura tiene mediante esto los niños van a desarrollar el pensamiento lógico matemático.	
Objetivo	Materiales	
Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Una bolsa ✓ Varios objetos pequeños o medianos de diferentes texturas, tamaño y forma. ✓ Venda para cubrir los ojos de niño 	
Edad	Duración estimada de la actividad	Espacio
4 a 5 años	30 min	En la cancha de la institución
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se escoge a un niño y niña se le pide que se coloque la venda en los ojos. ✓ Luego se le acerca a la bolsa y extrae un objeto que lo sostenga en sus manos hasta que logre identificar el mismo solo tocándolo. ✓ Si hay más niños presentes se les puede pedir que le ayuden dando pistas al niño o niña que se encuentre al frente hasta que él adivine de qué objeto se trata. 	
Logro		
3	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explora diferentes sensaciones táctiles. ✓ Desarrollan su imaginación y el razonamiento. ✓ Les ayuda a las conexiones neuronales. ✓ Fortalece el pensamiento lógico. 	

Actividad 3



Tema	Mis rompecabezas de super héroes		
Introducción	Comenzamos haciendo grupos con los niños y niñas en donde van a compartir las rompecabezas ya que este rompecabezas está hecho en tamaño A3 por el tamaño a los niños se les dificulta por la misma razón esto al momento de compartir van a ir desarrollando muchas destrezas.		
Objetivo	Materiales		
Logra que reconozca las formas y colores, aumentando la capacidad de memoria y concentración.	<ul style="list-style-type: none">✓ Cartón prensado✓ Temperas✓ Pinceles✓ Imágenes impresas✓ Cinta adhesiva		
Edad	Duración estimada de la actividad	Espacio	
4 a 5 años	30 min	El aula	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">✓ Formar los grupos con niñas y niños y explicar de como consta este juego y las reglas que debe seguir.✓ El niño deberá observar detenidamente los dibujos.✓ Luego tiene que sacar las piezas y se mezclara.✓ Y finalmente comienza a armar de nuevo		
Logro	 <ul style="list-style-type: none">✓ Identifica color, secuencia y forma.✓ Desarrolla el pensamiento lógico✓ Fomenta la creatividad		



Actividad 4

Tema	Ruleta manipulativa		
Introducción	En este juego los niños y niñas aprenden las nociones básicas delante, afuera en donde desarrollan el razonamiento, el cooperativismo, la coordinación óculo- manual, fortalece el pensamiento lógico, por medio de la utilización de las nociones de ubicación con respecto a su cuerpo.		
Objetivo	Materiales		
Reconocer la ubicación de los objetos dentro/fuera de su entorno en base a la relación a sí mismo.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Madera ✓ Fomix ✓ Velcro ✓ Imágenes ✓ Tela fieltro, tijera, silicona 		
Edad	Duración estimada de la actividad	Espacio	
4 a 5 años	30 min	Aula de clases	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizar un círculo con los niños ✓ Dar a conocer a los niños y niñas las reglas e instrucciones antes de comenzar la actividad ✓ La docente muestra primero una tabla en donde contiene 2 imágenes dentro , fuera. ✓ En donde la docente pregunta primero si conocen las imágenes y que vemos en ellas. ✓ La docente también les muestra la ruleta y en ella se encuentra 6 imágenes de dentro y fuera y solo la imagen que señale la ruleta el niño la despegara de la ruleta. Y la tapara en su bingo en donde deberá observar bien si la imagen que salió en la ruleta es de dentro o fuera ✓ Al finalizar los niños aprenderán la ubicación de los objetos que se encuentran en su entorno ayuda a su pensamiento abstracto. 		
Logro	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Fortalecimiento óculo- manual ➤ Razonamiento ➤ Cooperativismo ➤ Fortalecimiento del pensamiento lógico 		


Actividad 5

Tema	Cubo didáctico		
Introducción	Es muy importante que los niños y niñas reconozcan nociones básicas como largo-corto ya que les ayudará a resolver situaciones problemáticas por medio de la comparación desarrollando su capacidad perceptiva e imaginativa, la coordinación óculo manual y fortalece la psicomotricidad.		
Objetivo	Materiales		
Reconocer las nociones medida largo-corto del juego por medio de la comparación.	<ul style="list-style-type: none">✓ Cartón prensado✓ Imágenes✓ Fomix✓ Tijera, silicona✓ Papel conta		
Edad	Duración estimada de la actividad	Espacio	
4 a 5 años	30 min	Patio de la institución	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">✓ Realizar con los niños un círculo en el patio de la institución.✓ Dar a conocer a los niños y niñas las reglas e instrucciones antes de comenzar la actividad✓ La docente debe mostrar el cartón pequeño donde contiene las imágenes de objetos largos y cortos.✓ El niño meterá su mano en el cartón y deberá armar la imagen que le ha salido sin decir a nadie y deberá dar la imagen a la docente.✓ Con el cubo grande el niño tratará de armar en base a su memoria la imagen que le salió y al final decir si es largo o corto.✓ Al finalizar el niño sabrá la diferencia entre largo y corto de los objetos de su entorno.		
Logro	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"></div> <ul style="list-style-type: none">➤ Expande la coordinación viso-manual.➤ Fortalece su habilidad motora fina.➤ Perfeccionamiento en su concentración.➤ Desarrollando su capacidad perceptiva e imaginativa		



JUEGOS INTERACTIVOS



Actividad 6


Tema	Donde estoy encuéntrame		
Introducción	Este juego ayuda a desarrollar la visión -manual, ayuda al desarrollo cognitivo y emocional, fomentando más conexiones neuronales mediante la discriminación de formas geométricas del entorno.		
Objetivo		Materiales	
Reconocer las figuras geométricas en objetos de su entorno por medio de la observación		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Imágenes ✓ Laptop ✓ Power Point ✓ Infocus- proyector 	
Edad	Duración estimada de la actividad	Espacio	
4 a 5 años	30 min	Aula de clases	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dar a conocer a los niños y niñas las reglas e instrucciones antes de comenzar la actividad ✓ La docente comienza proyectando el juego ✓ La docente explicara el juego. En donde hay una imagen y los niños deberán encontrar los objetos con formas geométricas y deberán señalar donde están e iremos poniendo una x cada vez que los encontremos. ✓ Al finalizar el niño habrá identificado las formas geométricas que se encuentran en la imagen y en su entorno. 		
Logro	 <ul style="list-style-type: none"> ➤ Trabajan en equipo ➤ Reconocer las figuras geométricas de la imagen ➤ Identifican donde se encuentran figuras como el círculo, cuadrado, triángulo. ➤ Respetan reglas del juego ➤ Desarrollo cognitivo y emocional 		

Actividad 7




Tema	Pop it divertido		
Introducción	Este juego ayuda a los niños y niñas desarrollen razonamiento y ejerciten habilidades del pensamiento como la observación, selección, clasificación fomentando la relación de correspondencia entre elementos en común.		
Objetivo	Materiales		
Reconocer la relación de correspondencia entre los elementos iguales a otros objetos diferentes.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Imágenes ✓ Laptop ✓ Power Point ✓ Infocus- proyector 		
Edad	Duración estimada de la actividad	Espacio	
4 a 5 años	30 min	El aula de la institución	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dar a conocer a los niños y niñas las reglas e instrucciones antes de comenzar la actividad ✓ La docente proyecta el juego de pop it. ✓ En el juego aparecerá una imagen en cada clic y el niño escogerá dependiente de la imagen si se relaciona o no con la primera imagen aprendiendo así sobre los alimentos nutritivos y no nutritivos. ✓ Al final el niño dirá si a imagen que escogió se relaciona o no ✓ Al finalizar el niño sabrá las correspondencias de todas las imágenes en donde desarrolla atención, razonamiento y reflexión. 		
Logro	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollan razonamiento y ejerciten habilidades del pensamiento ➤ Desarrolla atención, reflexión ➤ Identifica objetos que no pertenecen a elementos iguales ➤ Conocen alimentos nutritivos y no nutritivos 		

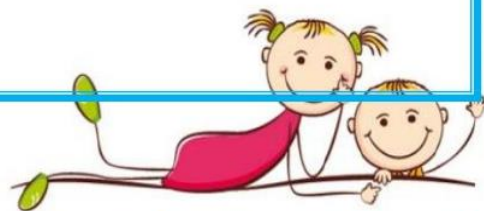


Actividad 8



Tema	Jugando con mi memoria	
Introducción	Este juego nos permite que los niños y niñas desarrollen su atención, memoria y responsabilidad en donde aprenden a respetar las reglas del juego promoviendo así el desarrollo del pensamiento lógico.	
Objetivo	Materiales	
Ordenar las secuencias lógicas de imágenes del cuento para el desarrollo del pensamiento.	✓ Imagen de cuento ✓ Laptop ✓ Power Point ✓ Infocus- proyector	
Edad	Duración estimada de la actividad	Espacio
4 a 5 años	30 min	Aula
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">✓ Dar a conocer a los niños y niñas las reglas e instrucciones antes de comenzar la actividad✓ La docente comienza contando un cuento con imágenes.✓ Después comenzamos mostrando por medio del proyector el juego.✓ El juego contiene 2 caras de diferente imagen el niño deberá prestar atención y ayudar a formar el par del mismo en base al cuento e iremos así formando la secuencia del cuento.✓ Al finalizar el niño desarrollara habilidades como: concentración, razonamiento.	
Logro	 <ul style="list-style-type: none">➤ Desarrollan su atención, memoria y responsabilidad.➤ Desarrollan responsabilidad, respetan las reglas.➤ Desarrollan del pensamiento lógico.➤ Desarrollan la creatividad	

Actividad 9

Tema	Jugando con mi ruleta		
Introducción	Se comienza explicando primero la noción de las medidas de largo y corto para luego jugar en la ruleta ya que ahí este mezclado los objetos ya sea largo o corto en donde se va a proceder a jugar con la ruleta, mediante el niños va ir respetando las diferentes reglas y el orden de cómo se debe jugar y van desarrollando su memoria.		
Objetivo	Materiales		
Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Laptop ✓ Power Point ✓ Infocus- proyector ✓ Imágenes 		
Edad	Duración estimada de la actividad	Espacio	
4 a 5 años	30 min	El aula de la institución	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Primeramente, explicar las reglas para que cada niño pueda participar. ✓ Luego dar a conocer las nociones de largo y corto para que el niño lo identifique ✓ Comenzar hacer preguntas ✓ Y jugar en la ruleta según la imagen que le toca el niño debe responder. 		
Logro	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Despierta la curiosidad ✓ Desarrolla su pensamiento ✓ Comprende cosas de su entorno ✓ Desarrolla su razonamiento 		



Actividad 10

Tema	Mis puzzles favoritos	
Introducción	Comenzamos cantando una canción luego todos los niños van a sentarse para observar las diapositivas que proyectamos y en donde los niños van recojiendo las diferentes partes de la cada figura y así vamos a completar un rompecabezas.	
Objetivo	Materiales	
Desarrollar la atención y concentración en los niños	<ul style="list-style-type: none">✓ Imagen✓ Laptop✓ Power Point✓ Infocus- proyector	
Edad	Duración estimada de la actividad	Espacio
4 a 5 años	30 min	El aula de la institución
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">✓ Creación el collage con diferentes figuras✓ Vamos a crea más diapositivas en donde vamos a poner dibujos hacer su respectiva resolución✓ El niño primero a conocer las diferentes reglas.✓ Comenzamos jugando de una manera tranquila.	
Logro	<div style="display: flex; align-items: flex-start;"><div style="flex: 1;"><ul style="list-style-type: none">✓ Fortalece su razonamiento lógico.✓ Desarrolla sus conocimientos.✓ Ejercita su memoria✓ Identifica color y forma.✓ Desarrolla sus conocimientos.✓ Ejercita su memoria✓ Capacidad de concentración.</div><div style="flex: 0.5; text-align: right;"></div></div>	

11. BIBLIOGRAFÍA

- Gutiérrez, J., Hernández, C., & Orjuela, J. (2016). Los juegos interactivos como estrategia lúdica para facilitar los procesos de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años. En J. Gutiérrez, C. Hernández, & J. Orjuela, *Los juegos interactivos como estrategia lúdica para facilitar los procesos de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años* (pp. 17-29). Fundación Universitaria los Libertadores.
- Benavente, A., & Ruiz, B. (2019). PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO. 5-29.
- Blinta, M. (2021). *Divertirse Jugar Aprender Libro de actividades para niños Juegos interactivos para niños*.
- Bustamante, S. (2015). Desarrollo Lógico Matemático Aprendizajes Matemáticos Infantiles. En S. Bustamante, *Desarrollo Lógico Matemático Aprendizajes Matemáticos Infantiles* (pp. 58-71). Universidad Central del Ecuador.
- Celi, S., Sánchez, V., QuilcaMaria, & Paladines, M. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. *Scielo*, 5(19), 835. <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240>
- Chacha, X. (2022). *dspace.ups.edu.e*. Innovación en educación: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22670/1/UPS-CT009813.pdf>
- Enriquez, E. (2017). Juegos didácticos para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la institución educativa pública N° 1573 del distrito de Quillo, Yungay-2017. En E. Enriquez, *Juegos didácticos para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la institución educativa pública N° 1573 del distrito de Quillo, Yungay-2017* (pp. 39-45). ULADECH CATÓLICA.
- Fernández, J. (14 de Junio de 2021). *Editorial geu*. Editorial geu: <https://www.editorialgeu.com/blog/beneficios-de-las-advinanzas-en-ninos-de-primaria/>
- García, E. (2006). PIAGET : La formación de la inteligencia. En E. García, *PIAGET : La formación de la inteligencia* (pp. 50-60). Trillas.
- LexisFINDER. (25 de Enero de 2017). *REGLAMENTO DE REGIMEN ACADEMICO CONSEJO*. <https://www.ces.gob.ec/lotaip/2017/Diciembre/Anexos%20Procu/An-lit-a2-Reglamento%20de%20R%C3%A9gimen%20Acad%C3%A9mico.pdf>
- Márquez, J. (2018). Juegos didácticos y la realidad aumentada, un análisis para el aprendizaje en estudiantes de nivel básico. *Scielo*, 9(17), 12. <https://doi.org/https://doi.org/10.23913/ride.v9i17.388>

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN . (2014). Currículo de educación Inicial . En M. D. EDUCACIÓN, *Curriculo de educación Inicial* (p. 17). MINEDUC .
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Dialnet*, 7(1), 10.
- Páez, S. (1 de Septiembre de 2020). *Escuela de lenguaje las vocales*. Escuela de lenguaje las vocales: <http://www.escuelalasalasvocales.cl/la-importancia-de-las-matematicas-en-la-primera-infancia/>
- Panez, J. (14 de Enero de 2021). *Alegria juguetes* . Alegria juguetes : <https://alegriajuguetes.com/blog/el-blog-de-alegria-1/post/inteligencia-logico-matematica-41>
- Pozo, H. D. (Agosto de 02 de 2018). *LEY ORGANICA DE EDUCACION SUPERIOR, LOES*. Lexis : <https://www.ces.gob.ec/documentos/Normativa/LOES.pdf>
- Ruiz, R., & Vélez, J. (2022). Juegos interactivos y su importancia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de 4 años. *Educar* , 26(2), 393-400. <https://doi.org/https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1694>
- Sanabria, J., & Villamizar, M. (2020). Desarrollo del pensamiento lógico-matemático en estudiantes de primer grado mediante el uso de las tic. *Eco Matemático Journal of Mathematical Sciences*, 11(1), 73-79. <https://doi.org/https://doi.org/10.22463/issn.1794-8231>
- Suárez, D. (12 de Marzo de 2019). *Matemática para niños/as en su proceso escolar*. Características del Pensamiento Lógico-Matemático: <http://matemtica-pensamiento-educacion.blogspot.com/2011/03/caracteristicas-del-pensamiento-logico.html>
- Villón, T. (2019). Análisis del Currículo Ecuatoriano de Educación Inicial 2014. En T. Villón, *Análisis del Currículo Ecuatoriano de Educación Inicial 2014* (pp. 4-9). UNAE.

12. ANEXOS

Anexo 1. Instrumento de recolección de datos para la encuesta



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS



Encuesta

Centro Educativo: CDI “Laura Barahona Ubidia”

Lugar Geográfica del centro educativo: Distrito metropolitano de Quito

Lugar y fecha: Quito, 24 de marzo del 2023

Dirigido: Maestras del subnivel de preparatoria

Investigadoras: Janeth Lumbi y Silvia Manobanda

Objetivo: Evidenciar si las profesoras del subnivel de preparatoria de la CDI “Laura Barahona Ubidia” aplican actividades para desarrollar el pensamiento lógico matemático por medio de los juegos didáctico e interactivos

Instrucciones:

- Antes de llenar la encuesta, lea detenidamente cada pregunta y conteste lo que crea de acuerdo a su criterio.
- El cuestionario contiene 10 preguntas

Cuestionario

1. Cree que es importante el juego en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Argumente su respuesta

Si

No

Talvez

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

2. Cree usted que es necesario utilizar tecnología en clases para desarrollar el pensamiento lógico matemático. Argumente su respuesta

Si

No

Talvez

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

3. Conoce usted los juegos didácticos e interactivos

Si

No

Talvez

4. Usted conoce los tipos de juegos interactivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático

Si

No

Talvez

5. Considera usted que existe diferencias entre el juego interactivo y didáctico.

Si

No

Talvez

6. Cree usted que por medio de los juegos interactivos se puede desarrollar el pensamiento lógico matemático. Argumente respuesta

Si

No

Talvez

.....

.....

.....

7. Considera usted que los juegos didácticos son de utilidad en el desarrollo del pensamiento lógico

Si

No

Talvez

8. Usted conoce como influyen estos juegos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 4 a 5 años. Argumente su respuesta

Si

No

Talvez

.....

.....

.....

9. Considera que como docente debe conocer y poner en práctica los juegos interactivos y didácticos en clase. Argumente su respuesta

Si

No

Talvez

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

10. Considera indispensable el uso de los juegos didácticos e interactivo en el desarrollo del pensamiento lógico matemático

Si	<input type="checkbox"/>
No	<input type="checkbox"/>
Talvez	<input type="checkbox"/>



Anexo 2. Instrumento de recolección de datos para la observación.



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

Datos informativos	
Centro Educativo:	CDI Laura Barahona Ubidia
Ubicación geográfica del Centro:	Distrito metropolitano de Quito
Investigadores:	Janeth Lumbi y Silvia Manobanda
Lugar y fecha:	
Objetivo:	Comprobar si los niños y niñas desarrollan el pensamiento lógico matemático mediante la utilización de juegos didácticos e interactivos
Dirigido:	Niños y niñas

INDICADORES	VALORACIÓN		
	TODOS	ALGUNOS	NINGUNO
1. ¿Los niños reconocen las figuras geométricas de su entorno?			
2. ¿Los niños identifican las nociones espaciales como dentro y fuera en el juego del bingo			
3. ¿Los niños identifican y reconocen los objetos de su entorno en base a su texturas, forma, color y tamaño?			
4. ¿Los niños pueden reconocer las imágenes de los rompecabezas mediante su ubicación y estructuración en la secuencia lógica?			
5. ¿Los niños pueden reconocer las nociones de medida largo-corto en el juego del cubo didáctico?			
6. ¿Los niños pueden ordenar las secuencias lógicas de las imágenes del cuento que se les presenta en PowerPoint?			
7. ¿Los niños identifican las nociones de medida largo-corto en la ruleta digital?			
8. ¿Los niños desarrollan la atención y concentración mediante los puzzles digitales que se les presenta?			
9. ¿Los niños desarrollan la concentración y el razonamiento mediante el juego donde estoy encuétrame?			
10. ¿Los niños mediante el juego digital pop it divertido reconocen la relación de par con los elementos iguales a otros objetos diferentes?			

Anexo 3. Resolución del consejo directivo.



DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN
SOCIALES, FILOSÓFICAS
Y HUMANÍSTICAS

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 17 de enero de 2023
RCD-FCESFH-UEB-014.13 – 2023

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Dr. C. Francisco Moreno Del Pozo, Certifica que el Consejo Directivo de sesión extraordinaria (01), realizada el 16 de enero de 2023.

EN RELACION AL SÉPTIMO PUNTO. - Análisis y resolución de los temas de trabajo de integración curricular, proyecto de investigación, validados por los docentes tutores durante el proceso de titulación 01-2023, periodo académico noviembre 2022 – marzo 2023 de la Carrera de Educación Inicial.

EL CONSEJO DIRECTIVO CONSIDERANDO:

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- “El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- “El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

- a.- Recopila, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
- b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
- c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

QUE, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020), literal c) manifiesta que “Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional.

El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de		Créditos para desarrollo de	
		Unidad de Integración		Unidad de Integración	
		curricular		curricular	
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8

CONSEJO DIRECTIVO

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

QUE, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

Art. 18.- Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Art.19.- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

QUE, en oficio-022-UIC-CEI, firmado por el Lcdo. José Luis Vásquez, MSc, Coordinador de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, en el que hace la entrega de la matriz de los estudiantes del octavo ciclo de la Carrera de Educación Inicial con los temas para el proceso de la Unidad de Integración Curricular 003, noviembre 2022 – marzo 2023.

RESUELVE: “Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: “JUEGOS DIDÁCTICOS E INTERACTIVOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN EDUCACIÓN INICIAL II EN EL “CDI LAURA BARAHONA UBIDIA” UBICADO EN LA PARROQUIA LA CONCEPCIÓN, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL PERÍODO 2023”, presentado por Manobanda Quinaloa Silvia Jhomayra y Lumbi Estrella Janeth Beatriz, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso noviembre 2022 – marzo 2023 de la Carrera de Educación Inicial, revisado y aprobado por el tutor/a: Lic. José Luis Vásquez Salazar, MSc Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas”.

Notifíquese.

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:
GUIDO FRANCISCO
MORENO DEL POZO

Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

FMDP/Marcela N.

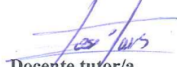
Anexo 4. Informe de tutorías del trabajo de Integración Curricular


Facultad: Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas				
Carrera: Educación Inicial			Opción: Trabajo de titulación	
Modalidad de Titulación:	Proyecto de Investigación			
Título del proyecto:	"Juegos didácticos e interactivos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en Educación Inicial II "CDI Laura Barahona Ubidia" ubicado en la parroquia la concepción, del distrito metropolitano de Quito, en el período 2023."			
Estudiantes:	Cédula:	Teléfono:	E-mail:	
Janeth Beatriz Lumbi Estrella	0250063963	0992395857	janlumbi@mailes.ueb.edu.ec	
Silvia Jhomayra Manobanda Quinaloa	0202652798	0982916277	smanobanda@mailes.ueb.edu.ec	
Docente Tutor:	Cédula:	Teléfono:	E-mail:	
José Luis Vásquez Salazar	0201568748	0959659961	jvasconez@ueb.edu.ec	

2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

No	Fecha	Tema tratado / Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firma del dirigido/a	Observaciones
1.	10/01/2023	Revisión temas para pasar a consejo para la aprobación	2	<i>[Firma]</i>	
2.	24/01/2023	Redacción de la primera parte: objetivos, antecedentes, problema, justificación	2	<i>[Firma]</i>	
3.	27/01/2023	Elaboración de las teorías a utilizarse en el marco teórico	3	<i>[Firma]</i>	
4.	2/02/2023	Redacción del marco teórico	2	<i>[Firma]</i>	
5.	08/02/2023	Revisión y aprobación del instrumento de recolección de datos a ser aplicados	1	<i>[Firma]</i>	
6.	27/02/2023	Ejecución del análisis e interpretación de resultados	2	<i>[Firma]</i>	
7.	23/03/2023	Revisión de redacción de análisis e interpretación	2	<i>[Firma]</i>	
8.	25/03/2023	Estudio de propuesta	2	<i>[Firma]</i>	
9.	28/03/2023	Redacción de conclusiones	2	<i>[Firma]</i>	

10.	29/03/2023	Revisión total del proyecto de investigación para su posterior entrega	2	/	
-----	------------	------------------------------------------------------------------------	---	---	--


Docente tutor/a
Firma


Coordinador de la Unidad
Integración Curricular
Firma

Anexo 5. Certificado del centro de educación inicial: “Laura Barahona Ubidia”



MAGISTER. XIMENA RAMOS, DOCENTE del CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "LAURA BARAHONA UBIDIA" paralelo "A" Inicial II a petición verbal de parte de las interesadas, de conformidad con lo prescrito en la ley Orgánica de Educación Intercultural y demás normas vigentes.

CERTIFICO:

Que las señoritas, **LUMBI ESTRELLA JANETH BEATRIZ** con CI N°: 0250063963 y **MANOBANDA QUINALOA SILVIA JHOMAYRA** con CI N°: 0202652798 estudiantes de **OCTAVO CICLO PARALELO "A"** de la Carrera de **EDUCACIÓN INICIAL** de la Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**, han cumplido con la ejecución de su **TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**, con el siguiente tema **"JUEGOS DIDÁCTICOS E INTERACTIVOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN EDUCACIÓN INICIAL II EN EL "CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL LAURA BARAHONA UBIDIA"** de forma exitosa en el año 2023.

Durante su permanencia en nuestro Centro de Educación Inicial, las señoritas han demostrado capacidad en su ejecución, puntualidad, respeto y colaboración cumpliendo así con éxito su trabajo investigativo.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, autorizando a las estudiantes presentar dicho documento en la Universidad Estatal de Bolívar.

Quito, 28 de marzo del 2023

C.E.I. FISCAL

M. Sc. Ximena Ramos
Docente de la institución "Laura Barahona Ubidia"

Laura Barahona Ubidia

Anexo 6. Certificado de Urkund

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR	UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
--------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

MEMORANDUM

PARA: Lic. José Luis Vásconez, *MSC*

CC: Lic. María de los Ángeles Bonilla, *MSC*

DE: Lic. José Luis Vásconez, *MSC*

ASUNTO: Informe de **URKUND**

FECHA: 24 de julio del 2023

Adjunto el presente, sírvase encontrar el documento final del Trabajo de Integración Curricular - Proyecto de Investigación titulado “**JUEGOS DIDÁCTICOS E INTERACTIVOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN EDUCACIÓN INICIAL II EN EL “CDI LAURA BARAHONA UBIDIA” UBICADO EN LA PARROQUIA LA CONCEPCIÓN, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL PERÍODO 2023.**”, elaborado por los egresado /a **LUMBI ESTRELLA JANETH BEATRIZ**, con C.I: 0250063963 y **MANOBANDA QUINALOA SILVIA JHOMAYRA** con C.I. 0202652798, bajo mi dirección previa a la obtención del título de **LICENCIADO/A EN EDUCACIÓN INICIAL** la misma que cumple con los componentes que exige el Reglamento de la Unidad Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar e incluye el informe de la herramienta **URKUND**, el cual avala los niveles de 1% de similitud y el 99% de originalidad del trabajo investigativo.

Referencia: Adjunto anexos de las evidencias **URKUND**



Document Information

Analyzed document	TESIS- LUMBI JANETH- MANOBANDA SILVIA.pdf (D172352261)
Submitted	2023-07-24 18:14:00
Submitted by	
Submitter email	smanobanda@mailes.ueb.edu.ec
Similarity	1%
Analysis address	jvasconez.ueb@analysis.urkund.com

Sources included in the report

Entire Document

Hit and source - focused comparison, Side by Side

Submitted text	As student entered the text in the submitted document.
Matching text	As the text appears in the source.

Atentamente,

Lcdo. José Luis Vásquez.

TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

**Fotografías de las actividades de la guía metodológica aplicada Centro De Educación Inicial
“Laura Barahona Ubidia”**

Fotografía 1

Tema: Jugando con mis lentejas



Fuente: CDI “Laura Barahona Ubidia”

Fotografía 2

Tema: ¿Qué objeto es?



Fuente: CDI “Laura Barahona Ubidia”

Fotografía 3

Tema: Mis rompecabezas de super héroes



Fuente: CDI “Laura Barahona Ubidia”

Fotografía 4

Tema: Ruleta manipulativa



Fuente: CDI “Laura Barahona Ubidia”

Fotografía 5

Tema: Cubo didáctico



Fuente: CDI “Laura Barahona Ubidia”

Fotografía 6

Tema: Donde estoy encuéntrame



Fuente: CDI “Laura Barahona Ubidia”

Fotografía 7

Tema: Pop it divertido



Fuente: CDI “Laura Barahona Ubidia”

Fotografía 8

Tema: Jugando con mi memoria



Fuente: CDI “Laura Barahona Ubidia”

Fotografía 9

Tema: Jugando con mi ruleta



Fuente: CDI “Laura Barahona Ubidia”

Fotografía 10

Tema: Mis puzles favoritos



Fuente: CDI “Laura Barahona Ubidia”

Fotografía 11

Tema: Encuesta



Fuente: CDI “Laura Barahona Ubidia”