



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

CARRERA: EDUCACIÓN INICIAL

**“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA
INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICAS EN NIÑOS Y
NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS, DEL CENTRO DE EDUCACIÓN
INFANTIL “CARLOTA NOBOA DE DURANGO”, PROVINCIA
DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO 2023-2024.”**

AUTOR:

**CUMBAL RODRÍGUEZ ANGIE MICHELLE
MELENDRES MENDOZA NIEVES CAROLINA**

TUTOR:

LIC. MAYRA CECILIA COELLO VILLA

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR- PROYECTO
DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INICIAL**

2024



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

CARRERA: EDUCACIÓN INICIAL

**“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA
INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICAS EN NIÑOS Y
NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS, DEL CENTRO DE EDUCACIÓN
INFANTIL “CARLOTA NOBOA DE DURANGO”, PROVINCIA
DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO 2023-2024.”**

AUTOR:

**CUMBAL RODRÍGUEZ ANGIE MICHELLE
MELENDRES MENDOZA NIEVES CAROLINA**

TUTOR:

LIC. MAYRA CECILIA COELLO VILLA

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR- PROYECTO
DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INICIAL.**

2024

I. DEDICATORIA

A mis padres, René Cumbal y María Rodríguez, por su amor incondicional, apoyo y sacrificio. Gracias por enseñarme el valor del esfuerzo y perseverancia. Este logro es tanto mío como suyo. A mis hermanos, Anthony, Jennifer y heidy, por su constante ánimo y por ser mi fuente de inspiración. A todos mis familiares, por estar siempre a mi lado, brindándome su compañía y alegría en cada etapa de este camino. Finalmente, a todos aquellos que de una u otra manera contribuyeron a que este sueño se haga realidad. Gracias por creer en mí.

Angie Cumbal

Dedico este trabajo principalmente a Dios, que me acompaña siempre en los momentos arduos de alegría, de fe inquebrantable que me otorga seguridad, valor para emprender grandes metas, que me permitió haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación personal. A mis queridos padres, debo reconocer profundamente el esfuerzo y empeño que día tras día lo hacían para yo poder culminar este sueño. Ustedes han sido la inspiración detrás de cada logro, ser la fuerza que me impulsa a seguir adelante. Su amor incondicional asido mi mayor regalo. A mis queridas hermanas por compartir cada momento de alegría y desafíos a mi lado. Estoy agradecida por tenerlas conmigo.

Nieves Melendres

II. AGRADECIMIENTO

A la Universidad Estatal de Bolívar, en las personas de su señor Rector, Dr. Arturo Rojas y el Dr. Francisco Moreno del Pozo, Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas.

A los/a Docentes, tutores de diferentes asignaturas de la carrera de Educación Inicial, por el notable esfuerzo y responsabilidad con la que impartieron sus clases.

A nuestra tutora de tesis, Lcda. Mayra Cecilia Coello Villa, queremos agradecerle especialmente por su paciencia, orientación y compromiso. Su apoyo constante, sus comentarios constructivos, su dedicación a nuestro proyecto de investigación han sido fundamentales para su éxito. Gracias por creer en nosotras a lo largo de este proceso.

A la señora directora y personal docente del Centro de Educación Infantil “Carlota Noboa de Durango”, por habernos permitido realizar este estudio investigativo.

Angie Cumbal, Nieves Melendres

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

**LICENCIADO MAYRA COELLO MSC. DOCENTE
TUTOR DE TRABAJO DEL PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN**

CERTIFICA

Que, el presente **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN** titulado: “**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS, DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INFANTIL “CARLOTA NOBOA DE DURANGO”, PROVINCIA DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO 2023-2024.**” de autoría de: CUMBAL RODRIGUEZ ANGIE MICHELLE y MELENDRES MENDOZA NIEVES CAROLINA, 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, 20 de mayo del 2024



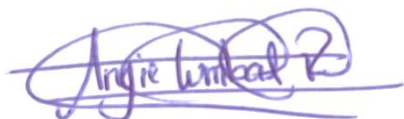
Firma Tutor

DERECHOS DE AUTOR

Yo/Nosotros, **CUMBAL RODRÍGUEZ ANGIE MICHELLE Y MELENDRES MENDOZA NIEVES CAROLINA** portador/res de la Cédula de Identidad N°**175362732-0** Y **025014158-7** en calidad de autor/res y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS, DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INFANTIL “CARLOTA NOBOA DE DURANGO”, PROVINCIA DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO 2023-2024”, 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 mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

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

El (los) autor (es) declara (n) 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.



Cumbal Rodríguez Angie Michelle



Melendres Mendoza Nieves Carolina

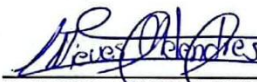
IV. AUTORÍA NOTARIADA

AUTORÍA

Nosotros: **CUMBAL RODRIGUEZ ANGIE MICHELLE**, C.I. 175362732-0 y **MELENDRES MENDOZA NIEVES CAROLINA** C.I. 025014158-7 egresados 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 declaro en forma libre y voluntaria que las ideas, criterios y propuesta expuesta en el presente TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR - PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, con el tema: “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS, DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INFANTIL “CARLOTA NOBOA DE DURANGO”, PROVINCIA DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO 2023-2024.”, es de nuestra autoría.

Atentamente.


CUMBAL RODRIGUEZ ANGIE MICHELLE
C.I. 175362732-0


MELENDRES MENDOZA NIEVES CAROLINA
C.I. 025014158-7





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



rio...

N° ESCRITURA: 20240201003P01272

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: MELENDRES MENDOZA NIEVES CAROLINA y
 CUMBAL RODRIGUEZ ANGIE MICHELLE

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS

H.R. Factura: 001-006- 000006172

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día veinte de Mayo del dos mil veinticuatro, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparece MELENDRES MENDOZA NIEVES CAROLINA, soltera, de ocupación estudiante, domiciliada en la Comunidad Pircapamba de la Parroquia Veintimilla del Cantón Guaranda Provincia Bolívar, (0979475864), su correo electrónico melendresnieves668@gmail.com, y, CUMBAL RODRIGUEZ ANGIE MICHELLE, soltera, de ocupación estudiante, domiciliada en el Cantón Quito de la Provincia de Pichíncha y de paso por este lugar, con celular número (0980241245), su correo electrónico es angie-mishell15@outlook.com, 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 instruida por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que proceden libre y voluntariamente, advertido de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presentan su declaración Bajo Juramento declaran lo siguiente manifestamos que el criterio e ideas emitidas en el presente trabajo de investigación titulado "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS, DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INFANTIL "CARLOTA NOBOA DE DURANGO", PROVINCIA DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO 2023 – 2024.", es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autoras, previo a la obtención del título de Licenciadas en Educación Inicial en la Universidad Estatal de Bolívar, Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que 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 las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellas se ratifican quedando incorporado al protocolo de esta notaria y firman conmigo de todo lo cual doy Fe.

Melemdres Mendoza Nieves

MELENDRES MENDOZA NIEVES CAROLINA

c.c. 0250141587

Angie Michelle Rodriguez

CUMBAL RODRIGUEZ ANGIE MICHELLE

c.c. 1753627320

Henry Rojas Narvaez

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ

NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

EL NOTA....



V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA	1
II. AGRADECIMIENTO.....	2
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	3
IV. AUTORÍA NOTARIADA	5
V. ÍNDICE	7
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL.....	12
VII. ABSTRACT	14
VIII. INTRODUCCIÓN.....	16
1. TEMA	17
2. ANTECEDENTES.....	18
3. PROBLEMA	20
3.1 Descripción del problema.....	20
3.2 Formulación del problema	21
4. JUSTIFICACIÓN.....	21
5. OBJETIVOS.....	23
5.1 Objetivo general	23
5.2 Objetivos específicos.....	23
6. MARCO TEÓRICO	24
6.1 Teoría Científica.....	24

6.1.1. ¿Qué es una actividad?.....	24
6.1.2. Tipos de actividades.....	24
6.1.3. ¿Qué es lúdica?.....	25
6.1.4. ¿Qué fomenta la lúdica?.....	26
6.1.5. ¿Qué son las actividades lúdicas?	26
6.1.6 Importancia de las actividades lúdicas.	27
6.1.7 Clasificación de actividades lúdicas.....	28
6.1.8. Beneficios de las actividades lúdicas en los niños.	28
6.1.9. ¿Qué es inteligencia?.....	29
6.1.10. Tipos de inteligencias.....	29
6.1.11. Características de las inteligencias.	31
6.1.12. ¿Qué es la inteligencia lógico matemáticas?	32
6.1.13 Beneficios de la inteligencia lógico matemáticas en los niños.	33
6.2. Teoría Legal.	33
6.2.1. La (Constitución de la República del Ecuador, 2008)	33
6.2.2. Ley Orgánica de la Educación Superior (2008).	34
6.2.3. Reglamento de Régimen Académico.	35
6.2.4. Reglamento de la Unidad Curricular de Titulación de la Universidad Estatal de Bolívar.....	36
6.2.5. Utilidad de Integración Curricular	36

6.2.6. Guía didáctica metodológica de integración curricular.....	37
6.3. Teoría referencial	38
6.3.1. Datos generales del centro de Educación Infantil “Carlota Noboa de Durango”	39
6.3.2. Historia del centro de Educación Infantil “Carlota Noboa de Durango”	40
7. MARCO METODOLÓGICO	41
7.1. Enfoque de la investigación	41
7.2. Diseño o tipo de estudio.	41
7.2.1. Bibliográfico	41
7.2.2. Descriptivo.....	42
7.2.3. Explicativo.....	42
7.2.4. Investigación de campo	42
7.3. Métodos	42
7.3.1. Método análisis- síntesis.....	42
7.3.2. Investigación acción	42
7.3.3. Deductivo e inductivo.....	42
7.4. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	43
7.5. Universo y muestra.....	43
7.6. Procesamiento de información.	43
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	44

8.1. Ficha de observación aplicada a los niños y niñas de inicial II.....	44
8.2. Entrevista dirigida a la docente.	57
9. CONCLUSIONES	62
10. PROPUESTA	64
11. BIBLIOGRAFÍA.....	82

Índice de tablas y gráficos

Tabla 1 Siente curiosidad por los juegos y actividades lúdicas	44
Tabla 2 Utiliza los materiales de manera adecuada y creativa.....	46
Tabla 3 Puede identificar y nombrar números de manera correcta.....	47
Tabla 4 Comprende conceptos	49
Tabla 5 Identifica recursos y materiales concretos.....	50
Tabla 6 Muestra interés en aprender y utiliza números.....	51
Tabla 7 Interacción con niños	53
Tabla 8 Curiosidad y exploración	54
Tabla 9 Cantidad específica	55
Tabla 10 Pensamiento matemático.....	56

Gráfico 1	Siente curiosidad por los juegos y actividades lúdicas	44
Gráfico 2	Utiliza los materiales de manera adecuada y creativa.....	46
Gráfico 3	Identifica y nombra números de manera correcta	47
Gráfico 4	Comprende conceptos	49
Gráfico 5	Identifica recursos y materiales concretas.....	50
Gráfico 6	Muestra interés en aprender y utiliza números	51
Gráfico 7	Interacción con niños	53
Gráfico 8	Curiosidad y exploración	54
Gráfico 9	Cantidad específica	55
Gráfico 10	Pensamiento matemático.....	56

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El presente trabajo investigativo se llevó a cabo en el CEI “Carlota Noboa de Durango” ubicado en la provincia de Bolívar, cantón Guaranda, con el tema “Actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en niños de 4 a 5 años”. Donde el objetivo fue analizar el impacto de la actividad lúdica para el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en niños de 4 a 5 años.

Como principio básico, los juegos deben basarse en contenido educativo que ayuda a desarrollar hábitos, habilidades y actitudes positivas en el trabajo escolar, utilizando el razonamiento lógico para estimular la creatividad de los estudiantes, empleando estrategias de pensamiento, promoviendo la comunicación interpersonal, favoreciendo la cooperación y la comunicación en el aula. El éxito en el aprendizaje de esta materia depende en gran medida de la planificación de actividades que promuevan la construcción de conceptos a partir de experiencias concretas, basadas en la interacción con los demás. Las matemáticas serán una herramienta práctica y flexible durante estas actividades.

Se identificó que, en el CEI la falta de aplicación de actividades lúdicas es muy notoria, ya que se observó la falta de implementación de conceptos matemáticos básicos, el temor por los infantes de aprender los procesos que ella implica, lo cual parece afectar la estimulación de habilidades cognitivas fundamentales en los estudiantes. Ante esto, se planteó estudiar los beneficios de implementar estrategias lúdicas mediante una metodología mixta con instrumentos cualitativos y cuantitativos.

Para ello se realizó una guía didáctica con actividades que logren un desarrollo positivo en su crecimiento, la guía está diseñada para cuando el niño y la niña jueguen al mismo tiempo estén aprendiendo, experimentando, explorando y descubriendo su entorno. Asimismo, al asumir lo lúdico como actividad fundamental y ubicarlo como eje del currículo se proyecta su utilización en diferentes momentos y actividades del proceso educativo.

En cuanto a esto, la aplicación que se realizó tanto para los niños como para los docentes fue de manera presencial donde se observó cada falencia que el infante

tenia de conocimiento por parte de la docente. Al finalizar procedimos a identificar cual es el problema principal ante esto.

Los resultados evidenciaron que la integración de juegos y actividades participativas mejora significativamente la comprensión de conceptos matemáticos abstractos. También se observó un aumento en la motivación y participación de los estudiantes, así como en el desarrollo de habilidades sociales y razonamiento lógico.

Palabras claves: Actividades lúdicas, Inteligencia lógica matemáticas, Estrategias pedagógicas, Educación preescolar, Aprendizaje temprano.

VII. ABSTRACT

The present research work was carried out at the “Carlota Noboa de Durango” Early Childhood Education Center located in the province of Bolívar, Guaranda canton, with the theme Playful activities for the development of logical-mathematical intelligence in boys and girls of 4 to 5 years. Where the objective was to analyze the impact of recreational activity for the development of logical-mathematical intelligence in children aged 4 to 5 years.

As a basic principle, games should be based on educational content that helps develop positive habits, skills and attitudes in school work, using logical reasoning to stimulate students' creativity, using thinking strategies, promoting interpersonal communication, promoting cooperation and communication in the classroom. Success in learning this subject depends largely on the planning of activities that promote the construction of concepts from concrete experiences, based on interaction with others. Mathematics will be a practical and flexible tool during these activities.

It was identified that, in the Early Childhood Education Center, the lack of application of recreational activities is very noticeable, since the lack of implementation of basic mathematical concepts was observed, the fear for the infants of learning the processes that it implies, which seems to affect the stimulation of fundamental cognitive skills in students. Given this, it was proposed to study the benefits of implementing recreational strategies through a mixed methodology with qualitative and quantitative instruments.

For this, a teaching guide was made with activities that achieve positive development in their growth. The guide is designed so that when the boy and girl play at the same time, they are learning, experimenting, exploring and discovering their environment. Likewise, by assuming play as a fundamental activity and placing it as the axis of the curriculum, its use is projected at different moments and activities of the educational process.

Regarding this, the application that was carried out for both the children and the teachers was in person where each lack of knowledge that the child had on the

part of the teacher was observed. At the end we proceeded to identify what the main problem with this is.

The results showed that the integration of games and participatory activities significantly improves the understanding of abstract mathematical concepts. An increase in the motivation and active participation of students was also observed, as well as in the development of social skills and logical reasoning.

Keywords: Playful activities, Mathematical logical intelligence, Pedagogical strategies, Preschool education, Early learning.

VIII. INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la inteligencia lógica matemáticas en los primeros años de vida es fundamental para sentar las bases del aprendizaje, el pensamiento analítico, sin embargo, la enseñanza tradicional de las matemáticas a menudo no logra captar el interés de la participación de los niños, ante esta problemática, las actividades emergen como una estrategia pedagógica innovadora que el juego, la diversión en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

El presente trabajo investigativo busca analizar el impacto de las actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Infantil “Carlota Noboa de Durango”, ubicado en la provincia de Bolívar, cantón de Guaranda. La integración efectiva de actividades lúdicas parece estar limitada en este centro educativo, afectando potencialmente la estimulación temprana de habilidades matemáticas fundamentales en los estudiantes.

Mediante una metodología mixta, con instrumentos cualitativos y cuantitativos se estudiará a profundidad esta problemática, los hallazgos permitirá determinar los beneficios concretos de implementar actividades lúdicas en el currículo que contiene sentar las bases para mejorar la calidad de la educación preescolar.

Este trabajo aportara evidencia sobre la importancia del juego en el aprendizaje efectivo de la lógica matemáticas, los resultados serán un recurso valioso para autoridades educativas interesadas en optimizar el desarrollo cognitivo y académico de los niños desde la primera infancia.

1. TEMA

“Actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en niños y niñas de 4 a 5 años, del Centro de Educación Infantil “Carlota Noboa de Durango”, Provincia de Bolívar, Cantón Guaranda, periodo 2023-2024.”

2. ANTECEDENTES

En esta sección, se expone de manera clara los temas más importantes que se abordó en esta investigación en relación con las actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas. En la investigación, se consideró estudios realizados tanto a nivel internacional como nacional, ya que muchos de estos revelan diversas realidades y resultados al implementarlos en práctica.

Diversos autores han destacado la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje y desarrollo infantil. Según Franco (Cañon, 2020), estas actividades tienen una asociación histórica con entornos educativos, permitiendo a los niños interactuar con su entorno, experimentar y aprender de manera efectiva a través de la práctica de reglas y normas que fomentan el desarrollo de actividades simbólicas.

Otros autores, como (Zambrano y Guzman , 2017), consideran que las actividades lúdicas son estrategias importantes que favorecen la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, además de ser aliadas poderosas para el aprendizaje significativo. Además, se ha demostrado que la aplicación de la lúdica implica el desarrollo del pensamiento creativo, la solución de problemas, la mejora de la autoestima y el desarrollo del lenguaje.

La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner amplía el concepto de inteligencia, proponiendo la existencia de diferentes tipos de inteligencia, como la lógico matemáticas, la lingüística, la musical, entre otras.

Se reconoce el uso de actividades y experiencias basadas en el juego como un enfoque valioso para fomentar el desarrollo del pensamiento lógico matemáticas en la primera infancia. Estas experiencias lúdico-pedagógicas tienen como objetivo estimular el desarrollo del razonamiento lógico y las habilidades matemáticas en los niños pequeños.

Según algunos autores, las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas. Este tipo de actividades estimulan los procesos cognitivos involucrados en el pensamiento matemático, la resolución de problemas y el razonamiento lógico. Participar en diferentes juegos y acertijos ayuda a los niños a desarrollar habilidades como la observación, el análisis,

la clasificación y la comparación, que son clave para adquirir conocimientos matemáticos. A través de la manipulación de objetos y números y la exploración de conceptos matemáticos de una manera divertida y lúdica, los niños desarrollan una mejor comprensión de la lógica detrás de los algoritmos y operaciones matemáticas. Estas actividades pueden tener un impacto duradero, ya que promueven una actitud positiva hacia las matemáticas y ayudan a prevenir la ansiedad matemática.

Esta investigación, de carácter científico, se basa en criterios comprobados y verificados por los investigadores para enseñar a pensar y razonar científicamente a los alumnos.

Dado que la educación es la mejor manera de desarrollar la inteligencia, se busca la apropiación de la tecnología, la comprensión y el redescubrimiento de la ciencia, la apreciación de la cultura, y, sobre todo, la conciencia de las capacidades personales y el desarrollo creativo.

El centro de educación infantil donde se realiza este trabajo de investigación busca mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la elaboración de una guía metodológica para el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en niños de 4 a 5 años.

3. PROBLEMA

3.1 Descripción del problema

El Centro de Educación Infantil “Carlota Noboa De Durango “ en el Cantón Guaranda Provincia Bolívar, enfrenta dificultades para implementar actividades lúdicas que fomenten el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en niños de 4 a 5 años durante el periodo 2023-2024, la carencia de recursos y estrategias adaptadas a esa edad limita el estímulo del pensamiento lógico y las habilidades matemáticas, la falta de capacitación del personal docente en metodologías pedagógicas innovadoras constituye un desafío adicional, esto compromete la capacidad del centro para ofrecer una educación integral y efectiva en el área lógico matemáticas, afectando el desarrollo cognitivo de los estudiantes en esta etapa fundamental.

Esta dificultad se origina en la falta de estrategias educativas que enfatizan el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas, mediante la aplicación de actividades lúdicas dentro del programa educativo preescolar a pesar de los esfuerzos de las docentes, persiste una carencia notoria en la integración activa y focalizada de juegos, dinámicas diseñadas específicamente para fomentar el pensamiento lógico y la comprensión de conceptos matemáticos en los estudiantes de esta institución.

Esta situación subraya la necesidad apremiante de revitalizar la metodología pedagógica destinadas a esta franja etaria, reconociendo la trascendencia esencial de la inteligencia lógico matemáticas en el desarrollo cognitivo infantil temprano.

La ausencia de la implementación afectiva de actividades lúdicas adecuadas parece limitar la adquisición y fortalecimiento de destrezas esenciales para el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en los niños y niñas en edad preescolar, por tanto, es imperativo abordar esta problemática con prontitud para propiciar un entorno educativo más enriquecedor y eficaz durante el año lectivo 2023-2024, asegurando así un desarrollo integral más sólido y beneficioso para los estudiantes en su proceso formativo.

3.2 Formulación del problema

¿Cómo influye las actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en niños y niñas de 4 a 5 años?

4. JUSTIFICACIÓN

La introducción temprana de actividades lúdicas en el Centro de Educación Infantil “Carlota Noboa de Durango” es crucial para el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en niños de 4 a 5 años. Estas actividades no solo sirven como herramientas para el aprendizaje de conceptos básicos como ubicación en el espacio, reconocimiento de formas, colores y números, sino que también crean un entorno de aprendizaje dinámico y participativo que enriquece habilidades cognitivas y sociales esenciales.

El enfoque lúdico en el aprendizaje matemático ofrece a los niños una forma interactiva y estimulante de conceptos abstractos similares. Durante esta etapa crucial, los pequeños desarrollan habilidades fundamentales como la identificación de patrones, reconocimiento de números y formas, y comprensión de relaciones espaciales, cimientos esenciales para la construcción de habilidades matemáticas más complejas en su desarrollo académico futuro.

El juego y la exploración activa desempeñan un papel clave en el desarrollo infantil al permitir a los niños experimentar con conceptos matemáticos de forma segura y en un entorno familiar. El enfoque lúdico les ayuda a familiarizarse con la resolución de problemas de manera intuitiva, permitiéndoles interiorizar y comprender los conceptos matemáticos de manera más significativa y duradera.

La promoción de la inteligencia lógico matemáticas desde la primera infancia no solo impacta en el ámbito académico, sino que también en el desarrollo emocional y social de los niños. A través de actividades lúdicas, los niños aprenden a trabajar en equipo, comunicarse de forma efectiva y enfrentar desafíos, fortaleciendo así sus habilidades sociales y emocionales.

En el caso específico del Centro de Educación Infantil “Carlota Noboa de Durango”, se busca enriquecer el entorno educativo mediante la implementación de

métodos lúdicos. Reconociendo su historial de excelencia educativa en Guaranda, Bolívar, se pretende reforzar este legado ofreciendo un enfoque educativo innovador y efectivo.

Este estudio tiene como objetivo enriquecer las prácticas pedagógicas y abordar una brecha en la literatura educativa respecto a la aplicación y beneficios de las actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en niños de 4 a 5 años. Se enfoca en generar datos empíricos sólidos y evidencia científica que respalden la inclusión de estrategias lúdicas en el plan de estudios, brindando una herramienta valiosa para directivos, educadores y especialistas en mejorar la calidad educativa en esta etapa temprana.

La integración de estrategias lúdicas en el plan de estudios del Centro de Educación Infantil “Carlota Noboa de Durango” no solo fortalecerá la comprensión de conceptos numéricos y lógicos en los niños, sino que también influirá en su desarrollo personal y académico a largo plazo. El objetivo fundamental es establecer una base sólida para su aprendizaje futuro, donde las habilidades adquiridas en la primera infancia sean la base de su éxito educativo continuo.

La necesidad de este enfoque radica en la importancia de proporcionar a los niños una base sólida desde sus primeros años. Al potenciar la inteligencia lógico matemáticas en la primera infancia, se les dota de las herramientas necesarias para abordar desafíos educativos más complejos en el futuro, contribuyendo a su desarrollo cognitivo y personal de manera integral.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

Determinar las actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en niños y niñas 4 a 5 años, del Centro de Educación Infantil “Carlota Noboa de Durango”, Provincia de Bolívar, Cantón Guaranda, periodo 2023-2024.

5.2 Objetivos específicos

- Sustentar teóricamente las actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas.
- Identificar la metodología y actividades para el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en los niños de 4 a 5 años.
- Diseñar una guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en niños y niñas de 4 a 5 años.

6. MARCO TEÓRICO

6.1 Teoría Científica

6.1.1. ¿Qué es una actividad?

La actividad es la condición en la que encuentran las cosas y las personas activas. Es decir, aquello que se encuentra facultando para obrar, o que se encuentra en pleno proceso de hacer algo está llevando a cabo una actividad, o sea, que está activo. Se encuentra en directa oposición con aquello que se encuentra ocioso, en estado de pasividad (Pérez, 2023).

En diferentes contextos, el término “actividad” puede tener significados específicos. Por ejemplo, en el ámbito educativo, una actividad puede ser una tarea asignada a los estudiantes para completar como parte de su aprendizaje. En el ámbito empresarial, una actividad podría referirse a una tarea o proceso dentro de una organización (Rodríguez, 2024).

Las actividades pueden ser muy diferentes y abarcar desde tareas simples, como caminar o leer un libro, hasta acciones más complejas, como un proyecto, enseñar una clase o realizar una investigación. En el ámbito laboral, las actividades suelen estar relacionadas con las responsabilidades y funciones de un puesto de trabajo específico (Rodríguez, 2024).

6.1.2. Tipos de actividades.

- **Actividades económicas:** en el ámbito de la economía, una actividad es cualquier acción o proceso productivo que tiene como cometido generar valor. Esto significa que siempre que producimos un bien o un servicio destinado a satisfacer alguna necesidad particular a cambio de una remuneración monetaria, estamos llevando a cabo una actividad económica (Pérez, 2023).
- **Actividades recreativas:** son aquellas que tienen como único propósito el entretenimiento o la recreación. Este tipo de actividades se hallan íntimamente vinculadas al ocio y la diversión, pero también al aprendizaje durante las etapas infantiles de la vida: el juego. Las actividades recreativas

no pueden ser tipo obligatorio, sino que adaptan al gusto de cada uno, y pueden constituir en un sinnúmero de propuestas diferentes (Pérez, 2023).

- **Actividades culturales:** las actividades culturales tienen que ver con el goce de la cultura, es decir, con el disfrute o la difusión de los valores social, religioso, idiosincráticos, artísticos o identitarios de un pueblo.

La cultura es un concepto muy amplio, en el que tienen cavidad desde el arte y la astronomía hasta el folklore y la religión, y prácticamente todas las actividades humanas tienen un margen de importancia cultural; pero algunas de ellas están dirigidas específicamente al contexto de las humanidades y el cultivo del espíritu (Pérez, 2023).

- **Actividades aeróbicas y anaeróbicas:** las actividades aeróbicas son aquellas que requieren de un uso abundante de oxígeno, ya que ponen a trabajar el sistema cardiovascular del organismo (respiración, pulso cardíaco, etc.) y nos ayudan a incrementar nuestra capacidad de esfuerzo en situaciones de baja intensidad, pero periodo prolongado (Pérez, 2023).

En cambio, las actividades anaeróbicas no requieren de un consumo continuo de oxígeno, sino que hacen uso de nuestra capacidad de resistencia, durante periodos breves pero intensos de esfuerzo corporal. Estos últimos no se pueden sostener mucho rato, ya que el cuerpo hace acopio de todas sus reservas para llevar a cabo el trabajo, quemando calorías para generar musculatura (Pérez, 2023).

6.1.3. ¿Qué es lúdica?

El término lúdica / o proviene del latín ludus, se refiere a contenido que forma parte o está relacionado con los juegos. Etimológicamente, el juego corresponde al acto de juego y al dominio en el que este acto se manifiesta, dado por el espacio de los individuos y el espacio de las relaciones que generan.

Se refiere a la necesidad humana de comunicar, sentir, expresarse y genera una serie de emociones en el ser humano que se orientan al entretenimiento, la diversión y la recreación, permitiéndonos disfrutar, reír, gritar, e incluso llorar desde verdadera fuente de emoción. La lúdica es considerado aquí parte del desarrollo

humano, es decir, del ser humana, tan importante como otros ámbitos históricamente aceptados: la educación, el sexo, la comunicación, etc.

Como parte del desarrollo humano, el juego es importante para enriquecer o no obstaculizar el desarrollo y podemos decir que es una oportunidad importante para expresar y satisfacer actividades recreativas de la mejor manera posible para promover tanto como en la salud y el bienestar. Así, las áreas que impiden o reducen la comunicación lúdica son similares a aquellas con un desarrollo humano muy débil, al igual que inhiben o impiden el deseo sexual. (Villa, 2020)

En sin la lúdica se refiere a la capacidad de incorporar elementos de juego, entretenimiento y diversión en diversas actividades con el objetivo de hacerlas más atractivas, participativas y, en algunos casos educativas. La lúdica no se limita al ámbito de los juegos en el sentido tradicional, sino que puede aplicarse a cualquier actividad que tenga un componente lúdico. En la educación, por ejemplo, se utiliza la lúdica como una estrategia pedagógica para hacer que el aprendizaje sea ameno y efectivo, incorporando juegos, actividades interactivas y dinámicas divertidas en el proceso educativo (Rodríguez, 2024).

6.1.4. ¿Qué fomenta la lúdica?

Los juegos promueven el desarrollo intelectual, la adquisición de conocimientos y el desarrollo de la personalidad, es decir, es una actividad multifacética que combina diversión, entretenimiento, creatividad y educación. La alegría se fomenta mediante la introducción de conceptos del mundo real cognición, atención y emoción a través del lenguaje de los niños.

Esta es una forma para que los niños aprendan sobre su propia cultura, como cantos, bailes, canciones, juegos, costumbres, etc. Los profesores deben comprender que los juegos son una actividad que se debe utilizar, no solo para enfrentar a los niños, y que los juegos son una de las formas más importantes de resolver problemas sociales del niño. (Villa, 2020)

6.1.5. ¿Qué son las actividades lúdicas?

Una actividad lúdica es aquello que se puede realizar en el tiempo libre con el objetivo de liberar tensiones, salir de la rutina diaria y para poder obtener un poco

de placer, diversión y entretenimiento. Es una circunstancia de ser frente a lo cotidiano de la vida y aprender a relacionarse utilizando los espacios donde se produce la actividad del juego. Las actividades inician cuando se interactúa con otras personas, demostrando siempre agradecimientos por lo que se aprende. Por otro lado, el juego es visto como un método placentero para impartir educación. Los especialistas en el área de psicología y pedagogía indican que el juego es una herramienta esencial para explotar y desarrollar todas las áreas de un individuo. (Quilumba, 2020)

Las actividades lúdicas son aquellas que involucran el juego, la diversión y el disfrute como componentes principales. Estas actividades tienen como objetivo proporcionar entretenimiento, promover el aprendizaje de manera divertida, fomentar la creatividad, estimular el desarrollo cognitivo, así como facilitar la interacción social. Las actividades lúdicas pueden variar ampliamente en su naturaleza y pueden incluir juegos de mesa, deportes, rompecabezas, actividades recreativas al aire libre, juegos de equipo, entre otros (Rodríguez, 2024).

6.1.6 Importancia de las actividades lúdicas.

La actividad lúdica presenta una importante percusión en el aprendizaje académico, al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los alumnos cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos, por lo que resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que aporten equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez. Para ello, se requiere de un cambio en la mentalidad del maestro(a), que lo lleve a restaurar el valor pedagógico del juego. (Quilumba, 2020)

Las actividades lúdicas son fundamentales para el desarrollo integral de las personas, ya que ofrecen una serie de beneficios significativos. Estas actividades estimulan el aprendizaje de manera divertida, promueven el desarrollo de habilidades físicas, cognitivas y sociales, fomentan la creatividad, reduce el estrés y contribuyen al bienestar emocional. Además, las actividades lúdicas favorecen a los vínculos sociales, mejoran la autoestima, desarrollan la adaptabilidad y la resiliencia y, en última instancia, contribuyen al disfrute y la felicidad de las personas. En resumen, la importancia de las actividades lúdicas radica en su

capacidad para enriquecer la calidad de vida y favorecer un desarrollo integral y equilibrado. (Rodríguez, 2024)

6.1.7 Clasificación de actividades lúdicas.

A partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización (Rivera, 2012). Las clasifica de la siguiente manera:

- Juegos lúdicos para el desarrollo de habilidades.
- Juegos lúdicos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos lúdicos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).

Rivera clasifica a los juegos lúdicos o actividades lúdicas en tres clases partiendo de la experiencia docente donde se pone de manifiesto la utilización de los juegos y donde se muestra la importancia que tiene dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje, pues facilita el desarrollo de 28 habilidades, afianzamiento de conocimientos, además del fortalecimiento de valores; necesarios no solo en su vida escolar sino en su vida diaria donde el estudiante debe ser capaz de desenvolverse dentro de una sociedad en constante cambio y donde debe poner de manifiesto su capacidad a la hora de resolver problemas de la manera más adecuada y acertada. (Rivera, 2012)

6.1.8. Beneficios de las actividades lúdicas en los niños.

Los beneficios que generan las actividades lúdicas en niños y adolescentes pueden ser, por ejemplo, aumento de la autoestima, desarrollo de la creatividad y pensamiento, estimulación de la socialización, exploración de las posibilidades sensoriales y motoras, así como preparar al estudiante para el mundo del trabajo (Quilumba, 2020).

Las actividades lúdicas ofrecen una amplia gama de beneficios para el desarrollo integral de los niños. Estos beneficios incluyen el estímulo del desarrollo cognitivo a través de juegos que desafían la mente, el fomento del desarrollo físico mediante actividades que promueven el movimiento, el desarrollo emocional al proporcionar un espacio seguro para expresar emociones, la socialización a través de interacciones grupales, y el aprendizaje académico a través de juegos educativos.

Además, las actividades lúdicas promueven la creatividad, mejoran la atención, concentración, estimulan el pensamiento crítico, fortalecen la autoestima, confianza, contribuyendo a la reducción del estrés. En resumen, las actividades lúdicas son esenciales para el bienestar y el desarrollo integral de los niños, proporcionando experiencias educativas y emocionales en un entorno divertido y estimulante. (Castillo, 2023)

6.1.9. ¿Qué es inteligencia?

La inteligencia es la capacidad o habilidad para entender, razonar, comprender, aprender y resolver problemas. En este sentido, es similar a conceptos como “luz” y “luz”. En psicología, la inteligencia se refiere a la capacidad de pensar y áreas del conocimiento como la memoria, la interacción y el razonamiento, también puede entenderse como la habilidad o habilidad para hacer algo (Ardila, 2011).

La inteligencia es una capacidad mental que implica la capacidad de aprender, razonar, resolver problemas, adaptarse al entorno y comprender ideas complejas. A lo largo de la historia, se han propuesto diversas definiciones y teorías sobre la inteligencia, y no hay un consenso único sobre su naturaleza exacta.

Una definición común de inteligencia es la capacidad de adquirir conocimiento y habilidades, de aplicarlos de manera efectiva en situaciones nuevas y de adaptarse a situaciones cambiantes. La inteligencia no se limita solo al conocimiento académico, sino que también abarca la capacidad para comprender y relacionarse con el mundo de manera eficaz (Silva, 2023).

6.1.10. Tipos de inteligencias.

- **Inteligencia lingüístico- verbal**

Es característica de los grandes oradores, como los políticos, pero también es común en escritores, poetas o cantantes. Las personas que la tienen más desarrolladas poseen una habilidad especial para lectura, el habla, la escritura y la escucha activa de sus interlocutores.

- **Inteligencia lógica-matemática**

Matemáticos, economistas, ingenieros o científicos cuentan con una alta capacidad para el cálculo, las hipótesis, la abstracción o el razonamiento. En el modelo tradicional, era la inteligencia que más se tenía en cuenta, junto con la lingüístico-verbal, para establecer el coeficiente intelectual (CI).

- **Inteligencia espacial**

Sobresale en arquitectos, diseñadores, pilotos, fotógrafos, directores de cine o artistas, entre otros. Pueden percibir con mucho detalle aspectos visuales, dibujar o crear imágenes mentales visuales

- **Inteligencia corporal kinestésica**

Los que más desarrollada la tienen poseen gran equilibrio, flexibilidad, coordinación ojo-mano y rapidez. Se da en individuos que suelen encaminar sus pasos profesionales hacia empleos tan diferentes como el de actor, cirujano, modelo, deportista, bailarín o escultor.

- **Inteligencia musical**

Presente especialmente en individuos con capacidad para crear y estudiar música. La tienen muy desarrollada músicos, cantantes, compositores, directores de orquesta o críticos musicales.

- **Inteligencia interpersonal**

Las personas con alta inteligencia interpersonal tienen facilidad para entender los sentimientos e intenciones de los demás, incluso aunque no lo muestren abiertamente. Eso les permite ayudar a los demás. Psicólogos, psiquiatras. Pedagogos, profesores o abogados suelen tener altas dosis de ella.

- **Inteligencia intrapersonal**

Está relacionado con alta capacidad autoevaluación de los sentimientos y las metas vitales que el individuo se plantea. Abunda en los individuos más reflexivos, a los que permite conocerse profundamente a sí mismos. No va asociada a ninguna profesión concreta, por lo que puede darse en varias muy diferentes.

- **Inteligencia naturalista**

Fue la última en ser reconocida y es la que poseen, en gran medida, aquellas personas capaces de ver las relaciones entre especies y grupos de objetos e individuos, aunque reconozcan también las diferencias o semejanzas entre ellos. Esta muy presentes en naturalistas, biólogos y botánicos, entre otros. (Munte, 2019)

6.1.11. Características de las inteligencias.

Las características de las inteligencias pueden variar según la teoría que se esté considerando.

Inteligencia lingüística:

- Habilidad para usar el lenguaje de manera efectiva.
- Sensibilidad al significado y al sonido de las palabras.
- Capacidad para expresarse de manera clara y persuasiva.

Inteligencia lógico- matemática:

- Habilidad para resolver problemas lógicos y matemáticos.
- Destreza en el razonamiento abstracto.
- Capacidad para identificar patrones y relaciones.

Inteligencia espacial:

- Habilidad para percibir y comprender el espacio y las relaciones espaciales.
- Facultad para visualizar objetos desde diferentes perspectivas.
- Destreza en la navegación y la orientación espacial.

Inteligencia musical:

- Sensibilidad y apreciación musical.
- Capacidad para reconocer patrones tonales y ritmos.
- Destrezas en tocar instrumentos o componer música

Inteligencia corporal- kinestésica:

- Habilidad para usar el cuerpo de manera coordinada y expresiva.

- Destreza en actividades físicas y deportivas.
- Sensibilidad al movimiento y al tacto.

Inteligencia interpersonal:

- Habilidad para entender y relacionarse efectivamente con otras personas.
- Empatía y capacidad para percibir las emociones de los demás.
- Destreza en la comunicación interpersonal.

Inteligencia intrapersonal:

- Autoconocimiento y comprensión de las propias emociones y motivaciones.
- Capacidad para establecer metas y planificar el propio desarrollo.
- Autoeficacia y autodisciplina.

Inteligencia naturalista (Según la Teoría de Gardner):

- Sensibilidad y aprecio por la naturaleza y el medio ambiente.
- Habilidad para reconocer y clasificar elementos del entorno natural.
- Conexión y comprensión de los sistemas naturales. (Pérez A. , 2016)

6.1.12. ¿Qué es la inteligencia lógico matemáticas?

La inteligencia lógico matemáticas es una de las ocho inteligencias identificadas por el psicólogo Howard Gardner en su teoría de las inteligencias múltiples. Se trata de capacidad para utilizar los números de manera efectiva, así como aplicar el análisis y el razonamiento de manera adecuada. Averigua si es una de las inteligencias que posees y cómo puedes repotenciarla (Villanueva, 2021).

La inteligencia lógico matemáticas es una nueva concepción del intelecto desafío el concepto de unidad en la inteligencia, prevalente en el sistema académico occidental. Las matemáticas estudian la abstracción, las relaciones y operaciones numéricas, mientras que la lógica hace referencia a los procesos de análisis y razonamiento. Ambas habilidades están íntimamente relacionadas, pero eso no quiere decir que no sean inseparables (Villanueva, 2021).

6.1.13 Beneficios de la inteligencia lógico matemáticas en los niños.

La inteligencia lógico matemáticas, una de las inteligencias múltiples propuestas por Howard Gardner, se refiere a la capacidad de resolver problemas lógicos y matemáticos, así como de entender y manipular números. El fomento de la inteligencia lógico matemáticas en niños aporta beneficios que van más allá del ámbito, contribuyendo al desarrollo de habilidades cognitivas, analíticas y prácticas que son fundamentales para el éxito en diversas áreas de la vida (García, 2017).

En niños, el desarrollo de esta inteligencia conlleva varios beneficios:

- Incita a la experimentación.
- Fomenta el pensamiento crítico.
- Permite abordar y resolver problemas matemáticos y/o lógicos de manera efectiva.
- Estimula la curiosidad.
- Mejora la agilidad mental y, por tanto, la velocidad para resolver problemas.
- Optimiza la capacidad argumentativa.
- Mejora la habilidad deductiva.
- Utiliza experiencias pasadas para solucionar problemas actuales.
- Capacidad para plantear escenarios mentalmente.
- Mejora el pensamiento analítico.
- Desarrolla destrezas para la investigación.
- Optimiza la capacidad de raciocinio.
- Ordena las ideas y conceptos de forma coherente. (Silva, 2023)

6.2. Teoría Legal.

El presente proyecto se sustentará en algunos artículos que plantea la Constitución de la República del Ecuador y de la Ley Orgánica de Educación Intercultural.

6.2.1. La (Constitución de la República del Ecuador, 2008)

Art. 26

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tiene el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27

La educación se centrara en el ser humano y garantizara su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluye y diversa, la calidad y calidez; impulsara la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulara el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28

La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El estado promoverá el dialogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. (Constitución de la República del Ecuador, 2011)

6.2.2. Ley Orgánica de la Educación Superior (2008).

Art. 4.- Derecho a la Educación Superior

El derecho a la educación superior consiste en el ejercicio efectivo de la igualdad de oportunidades, en función de los méritos respectivos, a fin de acceder

a una formación académica y profesional con producción de conocimiento pertinente y de excelencia (Asamblea Nacional , 2018).

Art. 5.- Derechos de las y los estudiantes

Son derechos de las y los estudiantes los siguientes: Acceder, movilizarse, permanecer, egresar y titularse sin discriminación, acceder a una educación superior de calidad y pertinente en el proceso de evaluación y acreditación de su carrera (Asamblea Nacional , 2018).

6.2.3. Reglamento de Régimen Académico.

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 imparten (Resolución del Consejo de Educación Superior, 2017).

Art. 8.- Formación de Nivel Tecnológico Superior y sus Equivalentes

Este nivel de formación educa profesionales capaces de diseñar, ejecutar evaluar, modificar o adaptar funciones y procesos relacionados con la producción de bienes y servicios, incluyendo proyectos de aplicación, adaptación e innovación tecnológica.

Art. 11.- Organización del Aprendizaje

La organización del aprendizaje consiste en la planificación del proceso formativo del estudiante, a través de actividades de aprendizaje: componente de docencia, componente de prácticas de aplicación y experimentales de los aprendizajes y componentes de aprendizaje autónomo, que garantiza los resultados pedagógicos correspondientes a los distintos niveles de formación y sus modalidades (Resolución del Consejo de Educación Superior, 2017).

Art. 13.- Periodo Académico

Periodo académico ordinario. - A efectos de facilitar la modalidad académica en el Sistema de Educación Superior, las IES implementaran al menos dos periodos académicos ordinarios al año, con un mínimo de 16 semanas efectivas para realización de actividades formativas en cada periodo (Resolución del Consejo de Educación Superior, 2017).

6.2.4. Reglamento de la Unidad Curricular de Titulación de la Universidad Estatal de Bolívar.

Art. 1.- Objeto

El presente reglamento regula y orienta el proceso de la Unidad de Integración Curricular para obtener el título de tercer nivel, en las carreras de grado en la Universidad Estatal de Bolívar.

Art. 3.- Fines

Los Fines de la Unidad de Integración Curricular son:

- a) Aplicar los conocimientos adquiridos en el proceso de formación que permita la formulación de temas o proyectos de investigación orientados a resolver problemas del contexto.
- b) Emplear métodos y técnicas de investigación relacionados a su disciplina a través de la capacidad creativa e innovadora;
- c) Generar productos que contribuyan a fortalecer los espacios de investigación institucional y de beneficio para la sociedad.

6.2.5. Utilidad de Integración Curricular

Art. 5 Definición. - La unidad de integración curricular valida las competencias profesionales para abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilema o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional.

Art. 6.- Duración. - La unidad de integración curricular en todas las carreras, se planificará y se desarrollará en doscientas cuarenta (240) horas, equivalentes a cinco (5) créditos.

Art. 7.- Conformación. -esta estará conformada por:

- a) El coordinador de la Unidad de Integración Curricular.
- b) Un profesor de la carrera con experiencia en áreas del conocimiento y/o investigación.
- c) La secretaria de la carrera (quien actuara como secretaria de la unidad de Integración Curricular, únicamente con voz).
- d) Consejo Directivo de la Facultad respectiva aprobará la Unidad de Integración Curricular para cada una de las carreras.

Art. 9 Ingreso a la unidad de integración curricular

- a) Haber aprobado todas las asignaturas del proyecto curricular del nivel inmediato inferior al que imparte las Unidades de Integración Curricular.
- b) Haber aprobado los niveles de idiomas establecidos por el Departamento de Idiomas.

Art. 17.- La Universidad Estatal de Bolívar establece las opciones de trabajo de integración curricular que cada carrera dependiendo de su naturaleza podrá emplear y diversificar entre cada periodo académico ordinario y son los siguientes:

6.2.6. Guía didáctica metodológica de integración curricular.

La Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, con su carreras de Educación Inicial, Educación Básica, Educación Intercultural Bilingüe, Pedagogía de las Ciencias Experimentales (Informática) y Pedagogía de las Ciencias Experimentales (Matemáticas y Fisca) plantea dentro de sus modalidades de titulación, el trabajo de integración curricular, en cumplimiento a lo que determina el Reglamento de la Unidad de Integración curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, (RUIC UEB en adelante) cuyo Art. 17 expresa “ La Universidad Estatal de Bolívar establece las opciones de trabajo de integración curricular que cada carrera dependiendo de su naturaleza podrá emplear y diversificar entre cada periodo académico ordinario (...)” Por tal razón, la Facultad de Ciencias de la Educación, en relación a la trayectoria de formación académica y profesional de sus estudiantes, establece el desarrollo del trabajo de integración

curricular en sus opciones: Proyecto de Integración de Investigación, Propuesta Tecnológica y Etnografía.

Por lo expuesto, se pone a disposición este documento, que servirá de guía y orientará la realización de todos los procesos a fines a la modalidad de titulación.

Líneas de investigación

El trabajo de Integración Curricular en sus opciones: Proyecto de Investigación, Propuesta Tecnológica y Etnografía, a desarrollarse previo a la obtención del título de licenciatura en las diferentes menciones, deberá ser realizado en base a los dominios, líneas y sub líneas de investigación establecida por la Dirección de Investigación y Vinculación de la Universidad Estatal de Bolívar y que se apegan al campo de formación de las carreras de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas.

Proyecto de investigación

Consiste en el desarrollo de un trabajo de investigación que constituye a la aplicación de conocimientos y habilidades desarrolladas durante la carrera. Sirve para el aprendizaje de nuevos conocimientos o a la adquisición de nuevas competencias facilitando ala estudiante, su aproximación al ejercicio profesional.

6.3. Teoría referencial

Para autores como (Gómez, Molano y Rodríguez , 2015) , la actividad lúdica favorece en los individuos la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. En todas las culturas se han desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación, se hace necesario que los docentes dinamicen espacios y tiempos idóneos para poder compartirla.

Según (Zambrano y Guzman , 2017), las actividades lúdicas son estrategias muy importantes que se deben aplicar en el aprendizaje dado que se ha se observado que sin estas prácticas hay un bajo desempeño de los estudiantes puesto que el juego es muy importante en la vida de todos los seres humanos por que ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Según (Papalia y Wendkos-Olds, 1996) la inteligencia es la interacción activa entre las capacidades heredadas y las experiencias ambientales, cuyo resultado capacita al individuo para adquirir, recordar y utilizar conocimientos, entender conceptos concretos y abstractos, comprender las relaciones entre los objetos, los hechos y las ideas y aplicar y utilizar todo ello con el propósito concreto de resolver los problemas de la vida cotidiana.

Según Galton, la inteligencia es una capacidad cognitiva general que se encuentra por debajo de cualquier tarea en la que el sujeto debe alcanzar un determinado nivel de rendimiento. Debido a la existencia de diferencias individuales en esta capacidad general, el rendimiento de los individuos en cualquier situación o tarea muestra una variabilidad notable y mensurable. Además, la inteligencia está determinada en un alto porcentaje por los factores genéticos y hereditarios.

6.3.1. Datos generales del centro de Educación Infantil “Carlota Noboa de Durango”

- Escolarización: Escolarizada
- Tipo de educación: Educación Regular
- Niveles de educación: Inicial
- Sostenimiento: Fiscal
- Área: Urbana
- Régimen escolar: Sierra
- Jurisdicción: Intercultural
- Modalidad: Presencial
- Jornada: Matutina
- Tenencia de inmueble/ edificio: Propio
- Vía de acceso: Terrestre
- Docentes: 5 mujeres / 0 varones, con un total de 5 docentes
- Estudiantes: 70 mujeres/ 71 varones, con un total de 141 estudiantes
- Padrón oficial: 2021-2022

6.3.2. Historia del centro de Educación Infantil “Carlota Noboa de Durango”

El C.D.I. Carlota Noboa de Durango se creó en la ciudad de Guaranda el 21 de diciembre de 1932 por el señor Luis Aurelio Gonzales siendo el director provincial de Educación llegando hacer el primer centro de Educación Inicial dentro de la provincia Bolívar. En el 2018 empezaron las clases con alrededor de 200 alumnos, dentro de la institución se contaba con 7 paralelos 3 de inicial I y 4 de inicial II. Las docentes se encargaban de trabajar por rincones la enseñanza de los niños. Dentro de la institución se encontraban 7 docentes 1 directora y 1 conserje las cuales estaban encargadas de los niños y la limpieza del plantel. Dando así una educación de calidad a los niños, teniendo a la vez la confianza del padre de familia. El C.D.I “Carlota Noboa de Durango”, fue la base para que alrededor o en toda la provincia se crearan varias instituciones, se encuentra en la provincia Bolívar Cantón Guaranda entre la calle Sucre y Manuela Cañizares, frente a la casa de la Cultura Ecuatoriana, Núcleo de Bolívar

En la actualidad se encuentra con una infraestructura adecuada para el trabajo con niños de 4 a 5 años de edad, el ingreso económico de la mayoría de los padres de familia del sector agrícola, establecimiento público maestros, doctores, carpinteros, albañiles, entre otros, teniendo la misma oportunidad de educación para todos.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1. Enfoque de la investigación: el enfoque utilizado en la presente investigación es mixto ya que permitió determinar los siguientes aspectos:

Según (Sampieri, 1998), los métodos de investigación mixta son la integración de los métodos cualitativo y cuantitativo en un solo estudio con el fin de obtener una “fotografía” más completa del fenómeno.

La investigación será aplicada en el Centro de Educación Infantil “Carlota Noboa de Durango” en la provincia de Bolívar, Cantón Guaranda, para esto se solicitó la intervención de los docentes especialistas los cuales contribuirán a la investigación. Respecto al enfoque de la investigación, en primera parte se estima cualitativo porque posibilita basarse de mejor forma los contenidos de dos variables determinadas en el trabajo de investigación, entendiendo e indagando los fenómenos investigados desde la perspectiva de las docentes y en conexión con los aspectos que los rodean.

Y en segundo es cuantitativo porque se orienta al conjunto de tácticas de acumulación y transformación de información usando escalas numéricas, y técnicas para cumplir el análisis. Al estimar cuantitativo el análisis de los datos numéricos serán conseguidos por medio de la ficha de observación aplicada a los 25 niños y niñas del Centro de Educación Infantil “Carlota Noboa de Durango”, la información que será contabilizada y tabulada en el aislado de resultados la misma que será integrada con las encuestas realizadas a la docente de dicha institución, la cual posibilitará planificar y diseñar la propuesta.

7.2. Diseño o tipo de estudio.

7.2.1. Bibliográfico:

Porque para la elaboración de nuestro proyecto nos basamos en recopilar información de fuentes tales como: sitios web, artículos científicos, tesis, y libros donde cada uno de ellos sean confiables y verificables, para poder tener una información que sea respaldada por la opinión de distintos autores.

7.2.2. Descriptivo:

Porque se considera cada uno de los métodos cualitativos en nuestro proyecto, ya que describimos el desarrollo de nuestro objeto de estudio a través del análisis observacional, para una correcta descripción de esta realidad.

7.2.3. Explicativo:

Porque se pretende explicar y argumentar como influye las actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en niños y niñas de 4 a 5 años.

7.2.4. Investigación de campo:

Se estima investigación de campo ya que los autores de esta investigación se enlazan directamente con los docentes y estudiantes para el logro de información la cual será analizada con el propósito del cumplimiento de metas.

7.3. Métodos

7.3.1. Método análisis- síntesis:

Se considera analítico ya que se intente analizar los resultados logrados por los instrumentos de recolección de información los cuales están dirigidos hacia la aplicación de la actividad lúdica en el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en niños; y sintético debido a que la información obtenida será precisamente seleccionada de tal forma que sea clara y entendida.

7.3.2. Investigación acción:

Este método es una forma de investigación diseñada para lograr simultáneamente conocimiento, cambio y mejoramiento social haciendo que el examinador asuma dos roles, el de investigador y el de participante, combinando teoría y experiencia, para que la investigación obtenga resultados relevantes en el proceso de búsqueda.

7.3.3. Deductivo e inductivo:

Porque la investigación parte de lo general a lo específico interpretando de manera oportuna los procesos, técnicas y estrategias aplicadas en él trabaja de

investigación, actuando de manera que sea evidente y conciso para si poder comprender la investigación.

7.4. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

Técnicas

- Observación
- Entrevista

Instrumentos

- **Ficha de observación:** Dirigida a los estudiantes
- **Cuestionario:** Dirigida a los docentes

7.5. Universo y muestra

Universo: Centro de Educación Infantil “Carlota Noboa de Durango”

1 docente

25 estudiantes matriculados en el inicial 2 de 4 a 5 años.

7.6. Procesamiento de información.

Una vez recolectada la información se procedió a realizar los siguientes pasos:

- Analizar la información
- Tabular la información
- Examinar los datos obtenidos
- Graficar e interpretar

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

8.1. Ficha de observación aplicada a los niños y niñas de inicial II

Pregunta 1

¿Siente curiosidad por los juegos y actividades lúdicas, como rompecabezas, juegos de construcción, y juegos de clasificación?

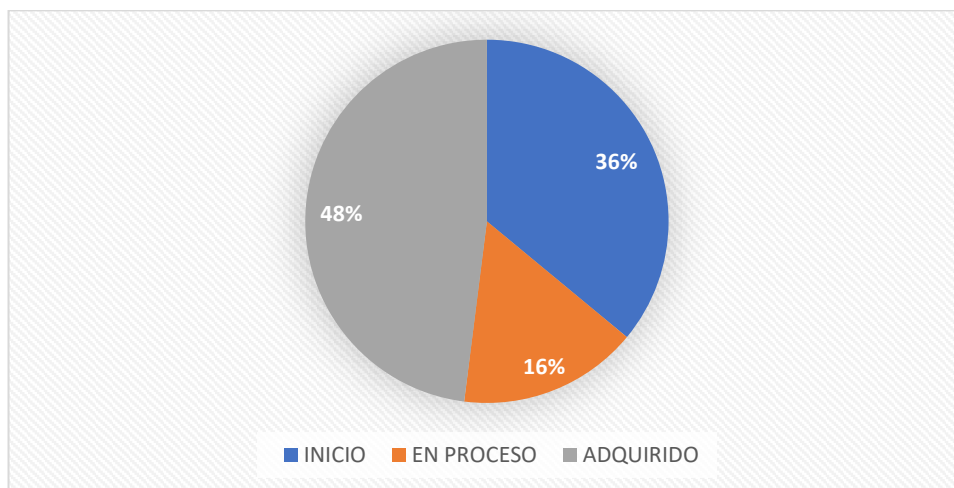
Tabla 1 *Siente curiosidad por los juegos y actividades lúdicas*

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Inicio	9	36%
En proceso	4	16%
Adquirido	12	48%
Total	25	100%

Elaborado por: Cumbal Angie y Melendres Nieves

Fuente: Inicial II, Paralelo "A2" Carlota Noboa de Durango.

Gráfico 1 *Siente curiosidad por los juegos y actividades lúdicas*



Elaborado por: Cumbal Angie y Melendres Nieves

Fuente: Inicial II, Paralelo "A2" Carlota Noboa de Durango.

Análisis e interpretación de datos:

Los niños sienten curiosidad por los juegos y actividades lúdicas, como rompecabezas, juegos de construcción y juegos de clasificación. Estas actividades no solo son entretenidas, sino que también ofrecen beneficios significativos en el desarrollo cognitivo, social y emocional. Los rompecabezas y otros juegos fomentan la creatividad, la resolución de problemas, la concentración y la colaboración.

Pregunta 2

¿Utiliza los materiales de manera adecuada y creativa?

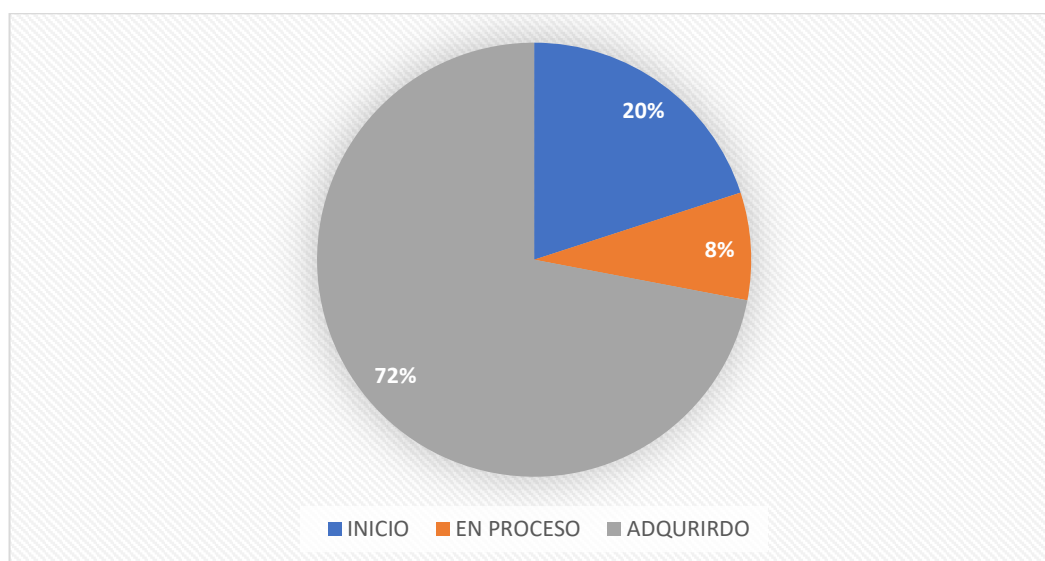
Tabla 2 Utiliza los materiales de manera adecuada y creativa

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Inicio	5	20%
En proceso	2	8%
Adquirido	18	72%
Total	25	100%

Elaborado por: Cumbal Angie y Melendres Nieves

Fuente: Inicial II, Paralelo "A2" Carlota Noboa de Durango.

Gráfico 2 Utiliza los materiales de manera adecuada y creativa



Elaborado por: Cumbal Angie y Melendres Nieves

Fuente: Inicial II, Paralelo "A2" Carlota Noboa de Durango.

Análisis e interpretación de datos:

El 72% de los niños y niñas sí utilizan los materiales como: juguetes de tamaños, formas, colores diferentes, y juguetes de cuerda de una manera adecuada y creativa, ya que al seleccionarlos se contribuye al desarrollo de habilidades esenciales para el aprendizaje, la resolución de problemas y la innovación. Estos materiales permiten desarrollar la coordinación viso-motriz ojo-mano.

Pregunta 3

¿Puede identificar y nombrar números de manera correcta?

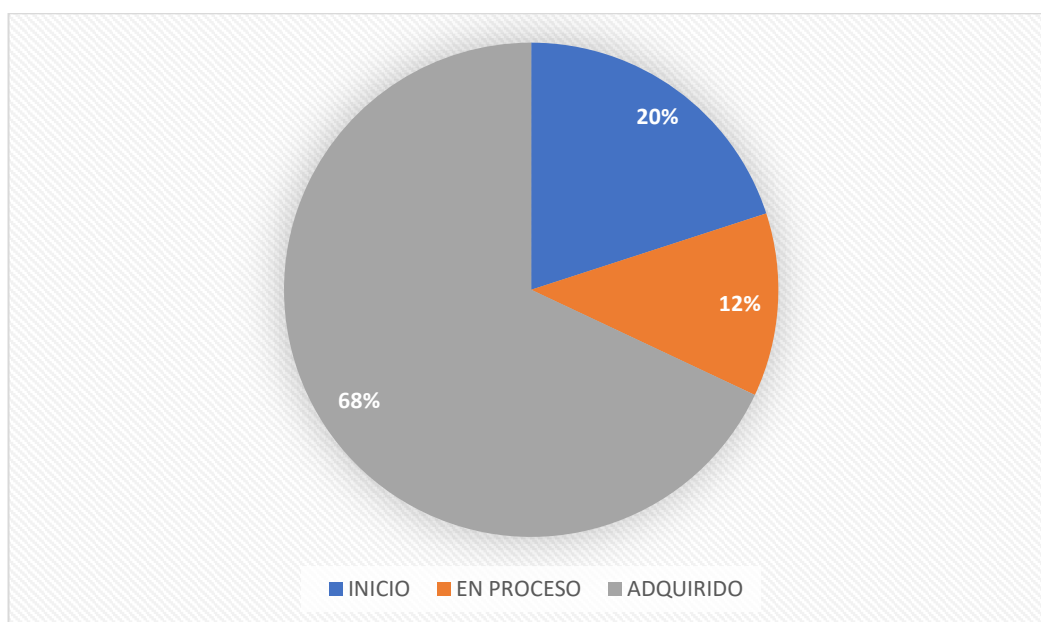
Tabla 3 Puede identificar y nombrar números de manera correcta

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Inicio	5	20%
En proceso	3	12%
Adquirido	17	68%
Total	25	100%

Elaborado por: Cumbal Angie y Melendres Nieves

Fuente: Inicial II, Paralelo "A2" Carlota Noboa de Durango.

Gráfico 3 Identifica y nombra números de manera correcta



Elaborado por: Cumbal Angie y Melendres Nieves

Fuente: Inicial II, Paralelo "A2" Carlota Noboa de Durango.

Análisis e interpretación de resultados:

El 68% de los niños y niñas si logran identificar, nombrar, ordenar y operar con números pequeños, tanto de manera visual como aplicándolos a situaciones reales. Por otro lado, el 12% y 20% restante que está en inicio y en proceso de lograr

identificar números, probablemente aún tiene dificultades en algunas de estas capacidades básicas. Por ejemplo, pueden recitar números sin hacer la correspondencia uno a uno, o comparar cantidades sin agrupar objetos.

Pregunta 4

¿Comprenden conceptos como "arriba", "abajo", "delante", "detrás", "dentro" y "fuera"?

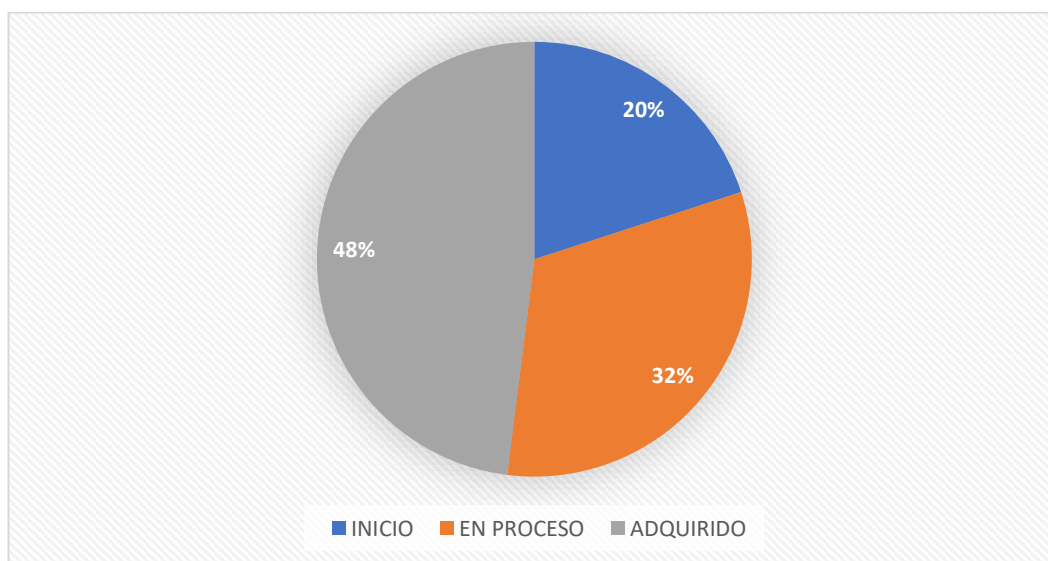
Tabla 4 Comprende conceptos

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Inicio	5	20%
En proceso	8	32%
Adquirido	12	48%
Total	25%	100%

Elaborado por: Cumbal Angie y Melendres Nieves

Fuente: Inicial II, Paralelo "A2" Carlota Noboa de Durango.

Gráfico 4 Comprende conceptos



Elaborado por: Cumbal Angie y Melendres Nieves

Fuente: Inicial II, Paralelo "A2" Carlota Noboa de Durango.

Análisis e interpretación de resultados:

El análisis muestra que el 48%, adquirieron el proceso de comprender completamente los conceptos espaciales, mientras que algunos aún están en el nivel inicial para ciertos conceptos, especialmente "detrás" y "fuera". Las estrategias educativas deben enfocarse en reforzar estos conceptos mediante actividades

prácticas, repetición y recursos visuales para mejorar la comprensión y asegurar que todos los niños adquieran estos conceptos fundamentales.

Pregunta 5

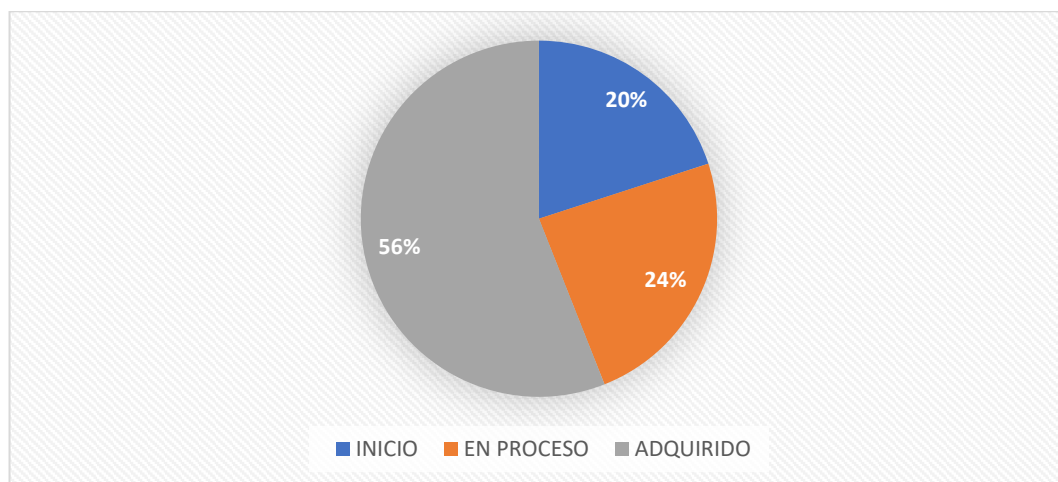
¿Identifica recursos y materiales concretos como bloques de construcción, dados, manipulativos de formas geométricas, entre otro?

Tabla 5 Identifica recursos y materiales concretos

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Inicio	5	20%
En proceso	6	24%
Adquirido	14	56%
Total	25	100%

Elaborado por: Cumbal Angie y Melendres Nieves
Fuente: Inicial II, Paralelo “A2” Carlota Noboa de Durango.

Gráfico 5 Identifica recursos y materiales concretos



Elaborado por: Cumbal Angie y Melendres Nieves
Fuente: Inicial II, Paralelo “A2” Carlota Noboa de Durango.

Análisis e interpretación de datos:

El análisis de los resultados de la muestra de 25 estudiantes muestra que más de la mitad ha adquirido la capacidad de identificar recursos y materiales concretos, mientras que un número significativo de estudiantes está en proceso de adquirir esta

habilidad o está en el nivel inicial. Se recomienda implementar estrategias educativas adicionales, como actividades prácticas, instrucciones claras y el uso de recursos visuales y gestuales, para ayudar a todos los estudiantes a alcanzar una comprensión completa de estos conceptos fundamentales.

Pregunta 6

¿Muestra interés en aprender y utiliza números?

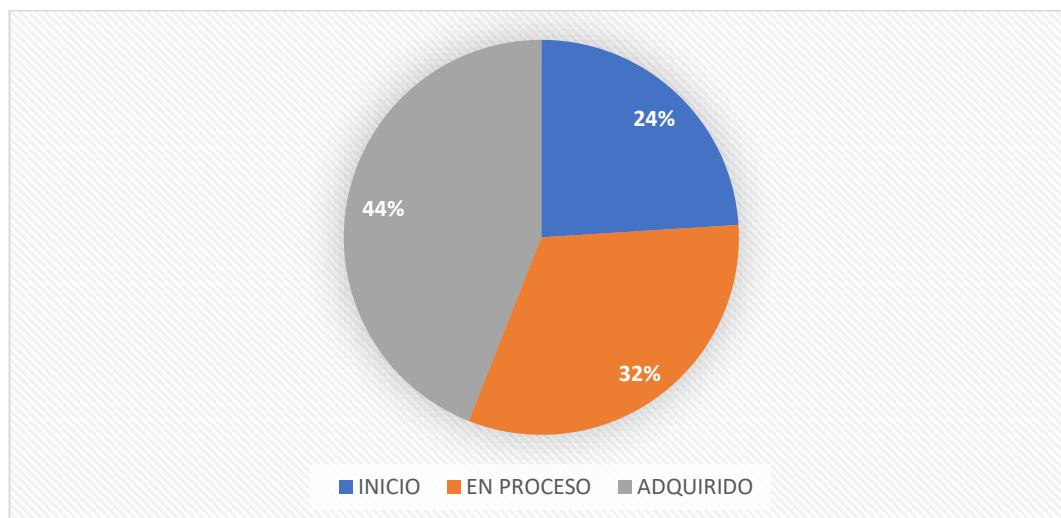
Tabla 6 Muestra interés en aprender y utiliza números

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Inicio	6	24%
En proceso	8	32%
Adquirido	11	44%
Total	25	100%

Elaborado por: Cumbal Angie y Melendres Nieves

Fuente: Inicial II, Paralelo "A2" Carlota Noboa de Durango.

Gráfico 6 Muestra interés en aprender y utiliza números



Elaborado por: Cumbal Angie y Melendres Nieves

Fuente: Inicial II, Paralelo "A2" Carlota Noboa de Durango.

Análisis e interpretación de datos:

El análisis de los resultados de 25 estudiantes muestra que un número significativo de estudiantes si presentan un fuerte interés en aprender y utiliza números regularmente. Sin embargo, una parte considerable de los estudiantes aún está en proceso o en el nivel inicial de comprensión y uso de números. Se recomienda implementar estrategias educativas adicionales, como actividades prácticas, instrucciones claras y personalizadas, y la vinculación del aprendizaje numérico con intereses personales, para ayudar a todos los estudiantes a desarrollar una comprensión sólida y motivación hacia el uso de números.

Pregunta 7

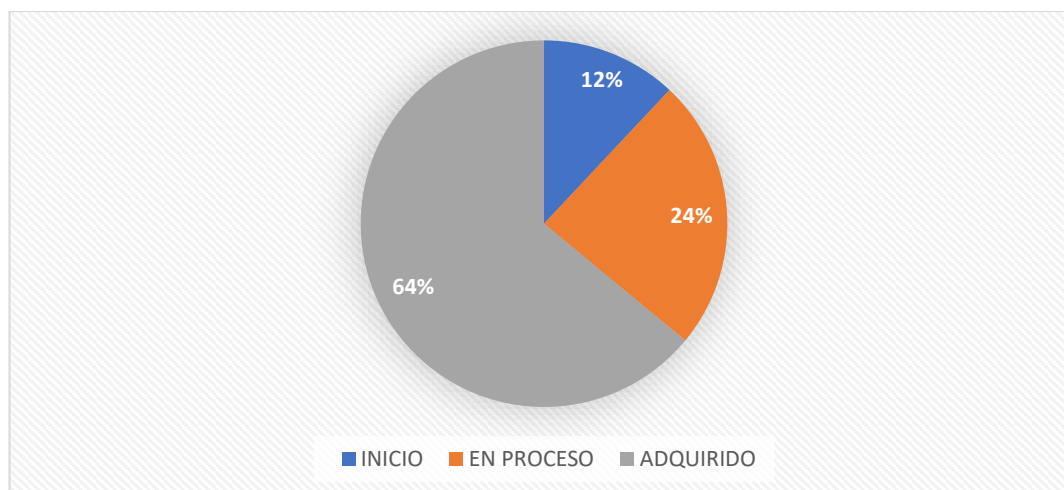
¿Interactúa el niño/ a con otros niños durante las actividades?

Tabla 7 Interacción con niños

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Inicio	3	12%
En proceso	6	24%
Adquirido	16	64%
Total	25	100%

Elaborado por: Cumbal Angie y Melendres Nieves
Fuente: Inicial II, Paralelo "A2" Carlota Noboa de Durango.

Gráfico 7 Interacción con niños



Elaborado por: Cumbal Angie y Melendres Nieves
Fuente: Inicial II, Paralelo "A2" Carlota Noboa de Durango.

Análisis e interpretación de datos:

El análisis de los resultados de la muestra de 25 estudiantes muestra que una mayoría significativa tiene una buena capacidad para interactuar con otros niños durante las actividades. Sin embargo, un porcentaje considerable de estudiantes aún está en proceso o en el nivel inicial de desarrollo de esta habilidad. Se recomienda implementar estrategias educativas adicionales, como actividades grupales, instrucciones claras y personalizadas, y la creación de un ambiente inclusivo y

seguro, para ayudar a todos los estudiantes a desarrollar sus habilidades de interacción social y colaboración.

Pregunta 8

¿Demuestra curiosidad y exploración durante las actividades?

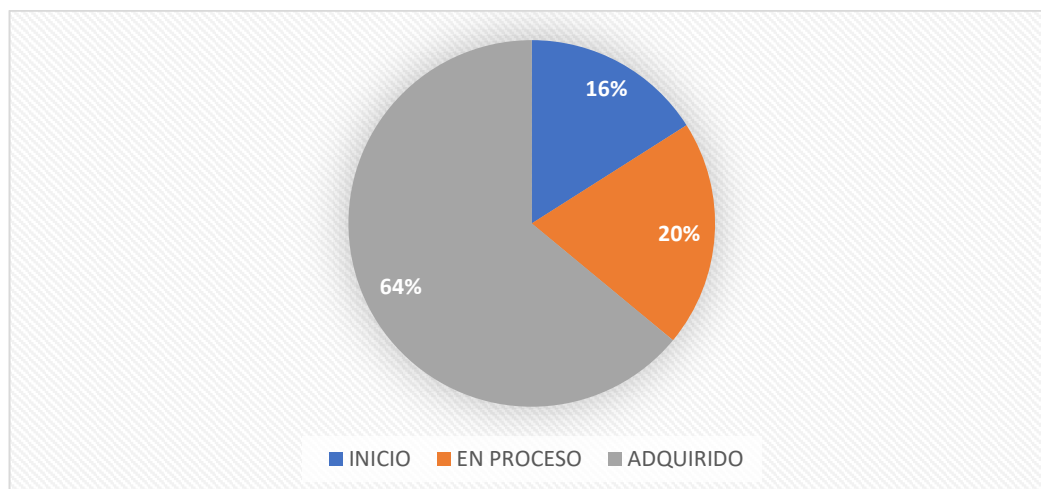
Tabla 8 Curiosidad y exploración

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Inicio	4	16%
En proceso	5	20%
Adquirido	16	64%
Total	25	100%

Elaborado por: Cumbal Angie y Melendres Nieves

Fuente: Inicial II, Paralelo "A2" Carlota Noboa de Durango.

Gráfico 8 Curiosidad y exploración



Elaborado por: Cumbal Angie y Melendres Nieves

Fuente: Inicial II, Paralelo "A2" Carlota Noboa de Durango.

Análisis e interpretación de datos:

El análisis de los resultados del grupo de 25 estudiantes revela que una mayoría significativa demuestra curiosidad y exploración activas durante las actividades, lo cual es beneficioso para su desarrollo. Sin embargo, un porcentaje considerable de estudiantes aún está en proceso o en el nivel inicial de desarrollo de estas habilidades. Se recomienda implementar estrategias educativas adicionales,

como actividades abiertas, preguntas guiadoras y la creación de un entorno de aprendizaje estimulante, para ayudar a todos los estudiantes a desarrollar su curiosidad y capacidad de exploración de manera efectiva.

Pregunta 9

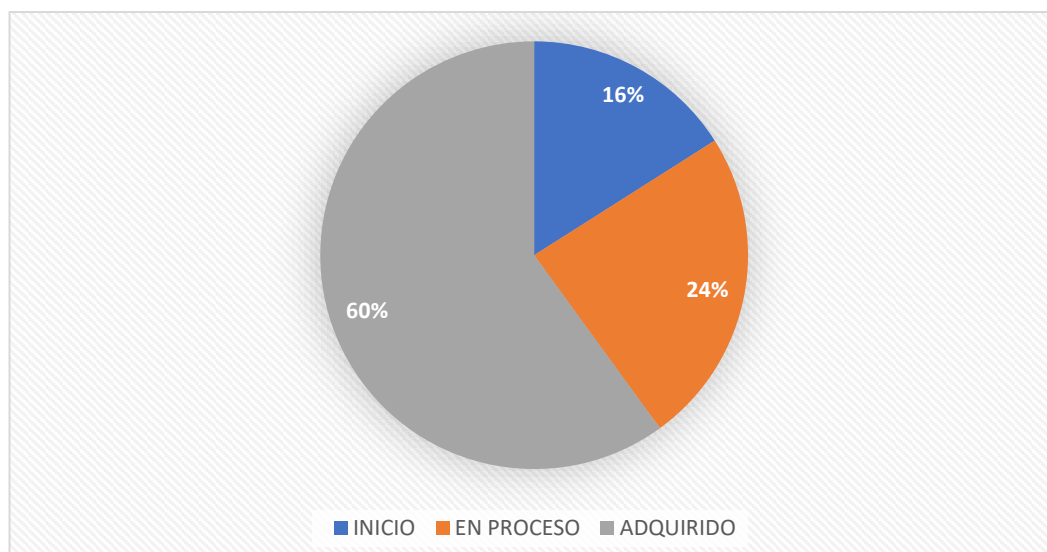
¿Entienden que un número representa una cantidad específica de objetos?

Tabla 9 Cantidad específica

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Inicio	4	16%
En proceso	6	24%
Adquirido	15	60%
Total	25	100%

Elaborado por: Cumbal Angie y Melendres Nieves
Fuente: Inicial II, Paralelo "A2" Carlota Noboa de Durango.

Gráfico 9 Cantidad específica



Elaborado por: Cumbal Angie y Melendres Nieves
Fuente: Inicial II, Paralelo "A2" Carlota Noboa de Durango.

Análisis e interpretación de datos:

El análisis de los resultados de la muestra de 25 estudiantes muestra que la mayoría comprende que un número representa una cantidad específica de objetos,

lo cual es fundamental para el desarrollo matemático. Sin embargo, un porcentaje significativo de estudiantes aún está en proceso o en el nivel inicial de comprensión. Se recomienda implementar estrategias educativas adicionales, como actividades prácticas, ejemplos claros y retroalimentación individualizada, para ayudar a todos los estudiantes a desarrollar una comprensión sólida de la representación numérica.

Pregunta 10

¿Muestra flexibilidad en su pensamiento matemático?

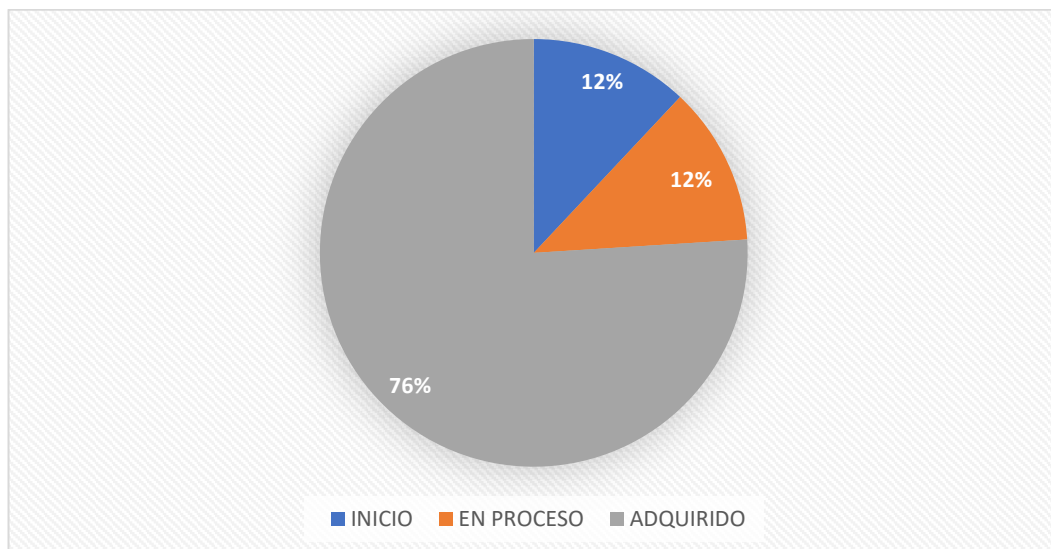
Tabla 10 Pensamiento matemático

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Inicio	3	12%
En proceso	3	12%
Adquirido	19	76%
Total	25	100%

Elaborado por: Cumbal Angie y Melendres Nieves

Fuente: Inicial II, Paralelo "A2" Carlota Noboa de Durango.

Gráfico 10 Pensamiento matemático



Elaborado por: Cumbal Angie y Melendres Nieves

Fuente: Inicial II, Paralelo "A2" Carlota Noboa de Durango.

Análisis e interpretación de datos:

El análisis de los resultados de la muestra de 25 niños muestra que la mayoría ha adquirido un nivel adecuado de flexibilidad en su pensamiento matemático. Sin embargo, un porcentaje significativo está en proceso o en el inicio de desarrollo, lo que destaca la importancia de continuar fomentando esta habilidad a través de actividades variadas, apoyo individualizado y evaluación continua del progreso.

8.2. Entrevista dirigida a la docente.

1. ¿Implementa actividades lúdicas en su enseñanza de matemáticas?

Respuesta: Implementar actividades lúdicas como juegos, rompecabezas, juegos de mesa. Etc. En la enseñanza de las matemáticas es una estrategia didáctica muy valiosa que permite mejorar las dificultades de los estudiantes y desarrollar sus habilidades matemáticas de una manera divertida y motivadora.

Análisis:

Logramos identificar que la incorporación de actividades lúdicas en la enseñanza de matemáticas no solo hace que las clases sean más atractivas, sino que también mejora la comprensión y retención de conceptos matemáticos, promueve el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas, y contribuye a la formación de estudiantes más motivados y seguros en esta disciplina.

2. ¿Considera que las actividades lúdicas pueden mejorar el interés de los estudiantes en las matemáticas?

Respuesta: Las actividades lúdicas son una herramienta efectiva para efectiva para mejorar el interés de los estudiantes en las matemáticas. Estas actividades no solo hacen que el aprendizaje sea más divertido y práctico, sino que también motivan a los estudiantes a participar e interactuar en las clases de matemáticas de una manera más significativa.

Análisis:

Podemos considerar que las actividades lúdicas son una herramienta para mejorar el interés de los estudiantes en las matemáticas es fundamental para crear un ambiente educativo positivo y estimulante, donde los niños pueden desarrollar una conexión más positiva con la disciplina y mejorar su rendimiento académico.

3. ¿Cree que las actividades lúdicas facilitan la comprensión de conceptos matemáticos complejos?

Respuesta: Sí, ya que permiten que los estudiantes construyan la comprensión de conceptos matemáticos de manera divertida y significativa a través de la manipulación, observación y experimentación con objetos.

Análisis:

Se establece que las actividades lúdicas son herramientas valiosas para facilitar la comprensión de conceptos matemáticos complejos al proporcionar un enfoque interactivo, práctico y contextualizado que favorece el aprendizaje activo y el desarrollo de una comprensión profunda de los principios matemáticos.

4. ¿Observa un aumento en la participación de los estudiantes cuando incorpora juegos en sus lecciones de matemáticas?

Respuesta: Sí, al incorporar juegos en las lecciones de matemáticas se observa un aumento significativo en la participación de los estudiantes. Varios estudiantes han demostrado que el uso de juegos, especialmente juegos digitales, mejora, la participación, el interés y el compromiso de los alumnos en el aprendizaje de las matemáticas.

Análisis:

Nos percatamos que existe un ambiente no propicio, es por eso que los niños pierden el interés de aprender. Si el ambiente de aprendizaje no es propio para la participación, como aulas ruidosas o falta de estructura, los estudiantes pueden tener dificultades para concentrarse en las actividades, incluso si son juegos.

5. ¿Piensa que las actividades lúdicas pueden ayudar a desarrollar el razonamiento lógico matemáticas en los estudiantes?

Respuesta: Sí, las actividades lúdicas pueden desempeñar un papel crucial en el desarrollo del razonamiento lógico matemáticas en los estudiantes. A través del juego, los niños pueden aprender conceptos matemáticos de manera natural y divertida.

Análisis:

Nos percatamos que las actividades lúdicas ofrecen oportunidades valiosas para el desarrollo del razonamiento lógico matemáticas al involucrar a los estudiantes en la resolución de problemas, la toma de decisiones, la construcción de argumentos y la aplicación de principios lógicos en diversos contextos. Estas experiencias contribuyen significativamente al desarrollo de habilidades cognitivas y matemáticas.

6. ¿Ha notado mejorar en el rendimiento académico de los estudiantes después de incorporar juegos en sus lecciones de matemáticas?

Respuesta: La incorporación de juegos en las lecciones de matemáticas no solo puede hacer que el aprendizaje sea más atractivo y menos estresante, sino que también puede conducir a mejoras concretas en el rendimiento académico de los estudiantes. Estos beneficios destacan la importancia de utilizar métodos de enseñanza variados y dinámicos para fomentar el éxito en el aprendizaje de las matemáticas.

Análisis:

Logramos identificar que no todos los niños han avanzado de forma correcta, pero es normal ya que hay que permitir que los niños avancen a su propio ritmo y elijan desafíos adaptados a sus habilidades, se puede lograr un enfoque más individualizado que beneficie al rendimiento académico.

7. ¿Cree que las actividades lúdicas pueden reducir el miedo o la ansiedad asociada con las matemáticas en algunos estudiantes?

Respuesta: Sí, las actividades lúdicas pueden reducir el miedo o la ansiedad asociada con las matemáticas en los estudiantes. Al hacer que el aprendizaje sea

más dinámico, divertido y práctico, se crea un ambiente menos intimidante que favorece la participación activa de los estudiantes y les permite abordar los conceptos matemáticos de una manera más amena y motivadora.

Análisis:

Las actividades lúdicas no pueden reducir el miedo o ansiedad en su totalidad, pero recalcamos que las actividades lúdicas pueden desempeñar un papel importante en la reducción del miedo o la ansiedad asociada con las matemáticas al crear un entorno de aprendizaje más positivo, motivador y centrado en el proceso. Estos enfoques pueden ayudar a cambiar la percepción de los niños sobre las matemáticas y fomentar una actitud más positiva hacia la disciplina.

8. ¿Considera que los juegos pueden ser eficaces para diferenciar la instrucción y satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes en matemáticas?

Respuesta: Integrar juegos en la enseñanza de las matemáticas es una estrategia efectiva para diferenciar la instrucción y satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes, al ofrecer múltiples vías de acceso al aprendizaje, promover la participación activa y crear un ambiente propicio para el desarrollo de habilidades matemáticas a diferentes niveles.

Análisis:

Entendemos que los juegos pueden ser eficaces para diferenciar la instrucción y satisfacer las necesidades individuales de los niños en matemáticas. Al ofrecer niveles de dificultad variables, inmediatos, oportunidades para la práctica individualizada, los juegos facilitan la diferenciación de la instrucción y apoyan un enfoque más personalizado en el aprendizaje matemático.

9. ¿Observa que las actividades lúdicas fomentan la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes durante las lecciones de matemáticas?

Respuesta: Sí, las actividades lúdicas fomentan significativamente la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes durante las lecciones de matemáticas. Varios estudios han demostrado que los juegos y actividades interactivas promueven la interacción entre pares, permitiendo que los estudiantes trabajen juntos para resolver problemas y aprendan unos de otros.

Análisis:

Identificamos que muchas actividades lúdicas están diseñadas para ser jugadas en grupo, lo que naturalmente promueve la colaboración, Pero no todos los niños trabajan en conjunto.

10. ¿Piensa que la inclusión de juegos en la enseñanza de matemáticas puede contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y niñas?

Respuesta: Sí, la inclusión de juegos en la enseñanza de matemáticas puede ser una herramienta poderosa para el desarrollo de habilidades cognitivas en niños y niñas. Diversos estudios han demostrado los beneficios de implementar actividades lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas, ya que estimulan el desarrollo intelectual, fomentan la creatividad, la imaginación, la inteligencia, la resolución de problemas y la autonomía.

Análisis:

Identificamos que la inclusión de juegos en la enseñanza de matemáticas puede ser una herramienta poderosa para el desarrollo de habilidades cognitivas en niños y niñas. Estas actividades no solo hacen que el aprendizaje sea más divertido, sino que también proporcionan oportunidades concretas para mejorar diversas habilidades cognitivas que son fundamentales para el éxito académico y personal a lo largo de la vida.

9. CONCLUSIONES

- En la primera infancia, las actividades lúdicas como los juegos simbólicos y de experimentación desempeñan funciones esenciales. Estimulan el desarrollo intelectual, fomentan la creatividad, la imaginación, la inteligencia, la resolución de problemas, la autonomía, y contribuyen al desarrollo físico, emocional y social de los niños. Además, estas actividades favorecen el aprendizaje significativo, la resolución de problemas, el pensamiento creativo, la psicomotricidad, el desarrollo moral, el lenguaje, la socialización y el trabajo en equipo.
- Se determinó que la comprensión teórica de las variables relacionadas con las actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas son una forma efectiva y divertida de potenciar la inteligencia lógico matemáticas en los niños, permitiéndoles desarrollar habilidades fundamentales que les serán útiles tanto en su vida cotidiana como en su futuro académico y profesional. Estas experiencias no solo enriquecen su aprendizaje, sino que también contribuyen a su desarrollo integral y les preparan para afrontar desafíos de manera más eficaz en diferentes ámbitos de su vida.
- Mediante la observación y la entrevista realizadas se identificaron diversas metodologías lúdicas que pueden implementarse para estimular habilidades numéricas y de razonamiento en los estudiantes de educación inicial. Entre ellas se destacan los juegos de lógica, acertijos, actividades sensoriales, canciones y rimas matemáticas.
- Se diseñó una guía de actividades lúdicas enfocada específicamente en promover el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en niños de 4 a 5 años. Esta guía incorpora distintas dinámicas participativas que fueron seleccionadas en base a su efectividad teórica y observada en el contexto de investigación. La guía se presenta como un aporte para docentes interesados en esta estrategia pedagógica.
- Finalmente, las actividades lúdicas desempeñan un papel crucial en el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en niños y niñas de 4 a 5

años. A través de juegos, rompecabezas, juegos de mesa, como el ajedrez, Sudoku, entre otros, los pequeños pueden estimular su pensamiento lógico, la resolución de problemas, la capacidad de razonamiento y el análisis deductivo.

Estas actividades no solo promueven el aprendizaje de conceptos matemáticos, sino que también fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y la habilidad para trabajar con números de manera sistemática.



10.PROPUESTA



PROPUESTA



Título.

**“CON LAS
MATEMÁTICAS NOS
DIVERTIMOS”**



A decorative border surrounds the page, featuring a row of yellow stars and a large yellow moon with crescent moons and a black dot in the top right corner. The left and right sides have vertical columns of stars and planets. The bottom left corner shows a yellow and red rocket ship with blue flames, and the bottom right corner features a cartoon boy wearing a yellow and black party hat, a blue shirt, grey pants, and red shoes, holding a red gift box. The background is white with scattered blue and yellow stars and planets.

Introducción

La etapa preescolar es un periodo crucial en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Durante estos años, los pequeños exploran el mundo que les rodea y construyen las bases de habilidades esenciales, incluida la inteligencia matemática. A través de la incorporación de actividades lúdicas y divertidas en su entorno, podemos estimar de manera efectiva su capacidad para comprender y disfrutar las matemáticas desde temprana edad.

Esta guía ha sido diseñada con el objetivo de ofrecer a educadores, padres y cuidadores un conjunto de actividades recreativas que fomenten el desarrollo de la inteligencia matemática en niños de 4 a 5 años. El enfoque principal es transformar el aprendizaje en una experiencia lúdica, aprovechando la natural curiosidad y entusiasmo de los niños en esta etapa. Cada actividad ha sido cuidadosa seleccionada para ser accesible, participativa y adaptada al nivel de desarrollo propio de esta edad.

El juego es la herramienta principal en este proceso, ya que proporciona a los niños la oportunidad de experimentar, descubrir y aplicar conceptos matemáticos de manera intuitiva. La diversidad de actividades busca mantener un equilibrio entre el desafío y la diversión, promoviendo así un ambiente propio para el crecimiento cognitivo y el amor por las matemáticas.

Es crucial recordad que cada niño es único, con ritmos de aprendizaje diferentes. La flexibilidad en la implementación de estas actividades permite a los educadores y cuidadores adaptarlas según las necesidades individuales, proporcionando así un entorno de aprendizaje enriquecedor y personalizado.

Con el propósito de construir una base sólida para futuros logros matemáticos. Esta guía busca inspirar y motivar a los adultos responsables de la educación de estos pequeños, facilitándoles herramientas divertidas para acompañarlos en su viaje hacia el fascinante mundo de las matemáticas.



Objetivo General

- Implementar actividades lúdicas que promuevan las habilidades lógico-matemáticas en niños de 4 a 5 años de edad.

Objetivos específicos

- Desarrollar el razonamiento lógico matemáticas a través de actividades y juegos que estimulen la capacidad de los niños de 4 a 5 años de edad.
- Fomentar el reconocimiento numérico en la realización de actividades básicas.
- Realizar actividades matemáticas de forma entretenida como cuentos de los números, laberintos, la rayuela numérica, entre otros.



ACTIVIDAD No 1

Tema: “Rompecabezas de frutas”

Tiempo: 20 minutos

Destreza:

Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos

Materiales:

- Cartón
- Fomix
- Estilete
- Moldes de las frutas
- Témperas
- Pegamento

Procedimiento:

Comenzar con una actividad de exploración, donde los niños observen y nombren las diferentes frutas que hay en las tarjetas.

Dividir a los niños en parejas o pequeños grupos. Entregar a cada grupo un rompecabezas de frutas y dejar que lo armen libremente.

Mientras arman los rompecabezas, hacer preguntas que fomenten la observación y el pensamiento crítico, como:

¿Qué fruta es esta?

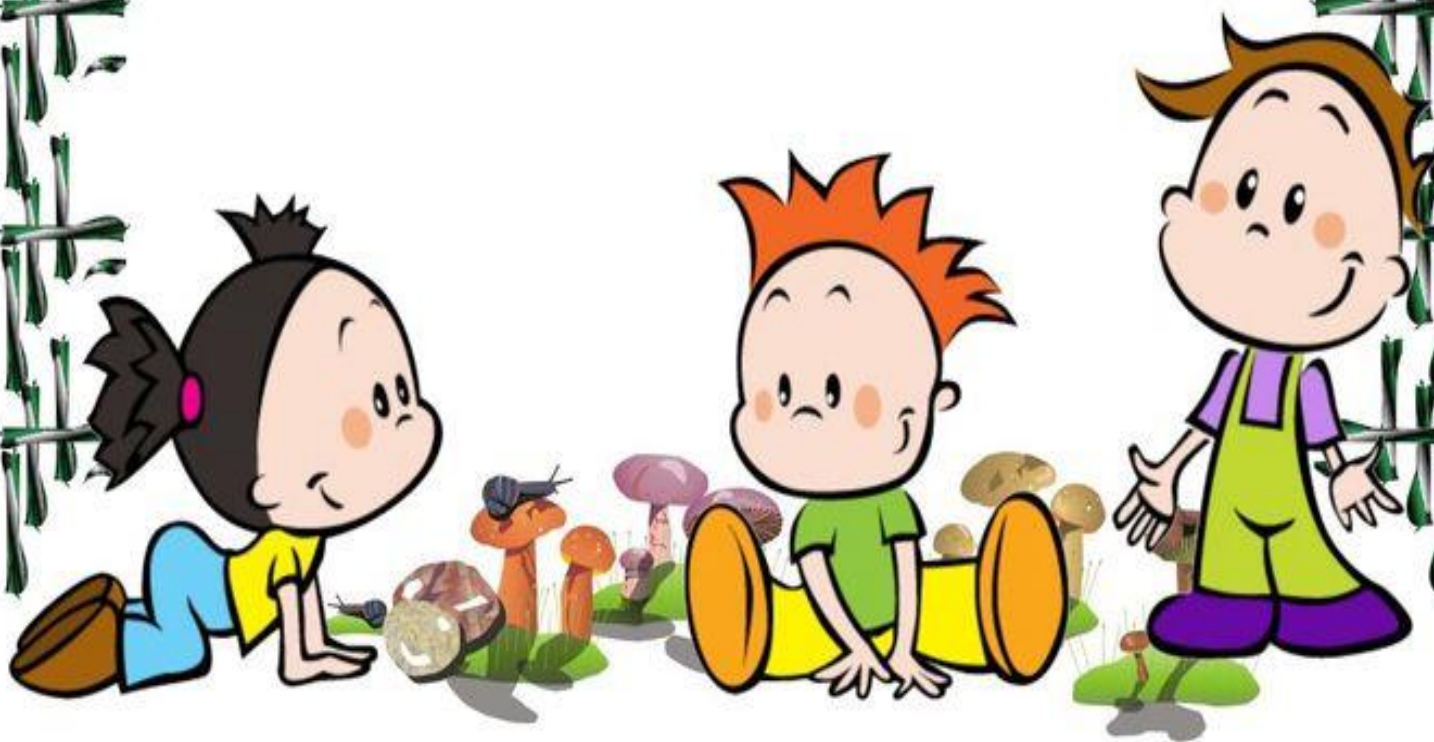
¿De qué color es?

Una vez que los grupos hayan armado sus rompecabezas, pedir que cada uno presente su fruta al resto de la clase, describiendo sus características y compartiendo lo que aprendieron.

Finalizar la actividad con una canción o cuento relacionado con las frutas.

Evaluación: Al finalizar el juego, reunir a todos los niños para hablar sobre sus experiencias.

	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Compara objetos			
Arma el rompecabezas			



ACTIVIDAD No 2

Tema: “Simón dice ”

Tiempo: 15 minutos

Destreza:

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

Materiales:

- Diferentes objetos

Procedimiento:

Reunir a los niños para realizar la actividad

Les facilitamos dandoles objetos como por ejemplo: hojas de papel, vasos desechables, lapices entre otros.

Proceder a darles indicaciones como: pongase la hoja encima de la cabeza, pongase la hoja atrás de su espalda, ponga la hoja en el suelo. Y asi podemos realizar con diferentes objetos.

Evaluación: Al finalizar el juego, reunir a todos los niños para hablar sobre sus experiencias.

	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Reconoce la ubicación de objetos			
Diferencia los puntos de referencia			

ACTIVIDAD No 3

Tema: “Juguemos clasificando objetos”

Tiempo: 20 minutos

Destreza:

Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma)

Materiales:

- Objetos de diferentes tamaños
- Tarjetas

Procedimiento:

- Presentar a los niños objeto de diferentes tamaños y tarjetas con las categorías de tamaño. Pedirles que clasifiquen los objetos según su tamaño y los coloquen en la categoría correspondiente. Fomentar la comparación de tamaños y la discusión sobre las diferencias entre los objetos.

Evaluación: Al finalizar el juego, reunir a todos los niños para hablar sobre sus experiencias.

	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Clasifica objetos por tamaño			
Diferencia objetos mediante el color y la forma			

ACTIVIDAD No 4

Tema: “El viaje del tren de los números”

Tiempo: 25 minutos

Destreza:

Comprender la relación de número- cantidad hasta el 10

Materiales:

- Cartulina
- Imágenes
- Tígera
- Pegamento

Procedimiento:

- Formar equipos de 5 a 10 niños que representarán los vagones de un tren. Cada equipo se sentará en fila, con las piernas abiertas y las manos en los hombros del compañero de adelante.
- Elegir un niño que será el "maquinista" y se colocará frente a los trenes. El maquinista decidirá el destino del viaje (selva, mar, ciudad, etc.) y narrará la historia del viaje, incluyendo acciones como girar a la derecha, acelerar, frenar, etc. que los trenes deberán imitar.
- Repartir a cada equipo una tarjeta con un número del 1 al 10. Cuando el maquinista mencione ese número en la historia, el equipo correspondiente deberá levantarse y sentarse, haciendo la correspondencia entre el número y la cantidad de niños en su vagón.
- Conforme avanza el viaje, el maquinista puede hacer preguntas como "¿Cuántos vagones tiene nuestro tren?", "¿Hay más o menos vagones que el tren de la selva?", fomentando la comparación de cantidades.
- Al llegar al destino, cada equipo contará cuántos niños hay en su vagón y lo representará con material concreto (pompones, fichas, etc.) para reforzar la correspondencia número-cantidad.

Evaluación: Al finalizar el juego, reunir a todos los niños para hablar sobre sus experiencias.

	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Comprende la relación entre número y cantidad			
Interactúa fácilmente con sus compañeros			

ACTIVIDAD No 5

Tema: “A reconocer los patrones”

Tiempo: 20 minutos

Destreza: Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno

Materiales:

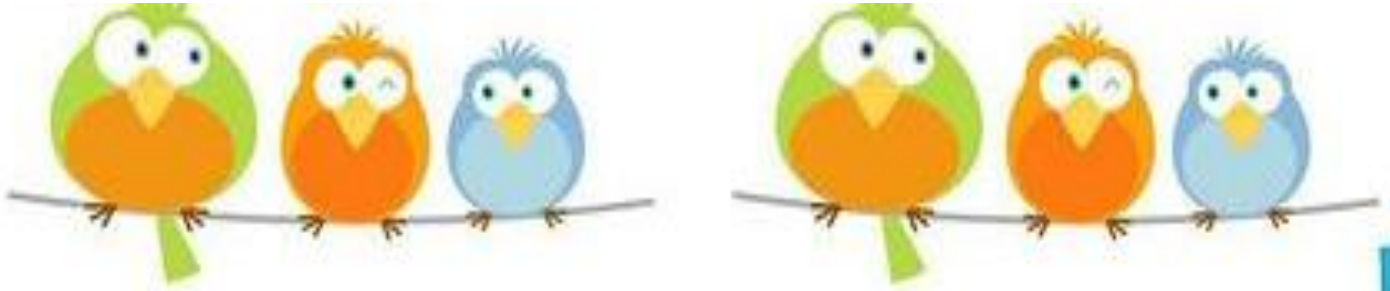
- Cartulina
- Palos de helados
- Marcadores

Procedimiento:

- En una cartulina vamos a realizar el molde de los palitos de helados, pintandoles de colores por ejemplo; amarillo, azul y rojo, azul, intercalando los colores. Lo mismo hacemos en los palitos de helados.
- Les vamos a dar la indicacion a los niños que reconzcan y emparejen los patrones que estan tanto en la cartulina como en los palitos de helados.

Evaluación: Al finalizar el juego, reunir a todos los niños para hablar sobre sus experiencias.

	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Reconoce los colores secundarios			
Identifica los colores secundarios en objetos del entorno			



ACTIVIDAD No 6

Tema: “Conociendo las dimensiones ”

Tiempo: 15 minutos

Destreza:

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

Materiales:

- Objetos de nuestro alrededor

Procedimiento:

- Buscar a nuestro alrededor materiales que los niños logren identificar.
- Luego, vamos nombrando cada objeto que tenemos, por ejemplo; esta botella es gruesa, o esta botella es delgada.
- Puedes hacerlo más desafiante añadiendo a los mismos estudiantes por ejemplo esta niña es delgada o gruesa.

Evaluación: Al finalizar el juego, reunir a todos los niños para hablar sobre sus experiencias.

	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Identifica las nociones básicas			
Siente curiosidad al momento de realizar la actividad			



ACTIVIDAD No 7

Tema: “Los laberintos divertidos”

Tiempo: 20 minutos

Destreza:

Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.

Materiales:

- Hojas con laberintos impresos
- Lápices de colores, crayones o marcadores

Procedimiento:

- Explica brevemente a los niños qué es un laberinto y cómo se navega a través de él (por ejemplo, desde la entrada hasta la salida).
- Muestra un ejemplo de laberinto y resuélvelo juntos en una pizarra para que los niños entiendan la tarea.
- Entrega a cada niño una hoja con un laberinto simple.
- Pide a los niños que utilicen un lápiz o crayón para trazar un camino desde la entrada del laberinto hasta la salida.
- Anímalos a experimentar con diferentes colores para hacer el recorrido más divertido.

Evaluación: Al finalizar el juego, reunir a todos los niños para hablar sobre sus experiencias.

	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Establece la relación de correspondencia			
Encuentra la solución de manera fácil			



ACTIVIDAD No 8

Tema: “Pescar los números”

Tiempo: 20 minutos

Destreza:

Comprender la relación de número- cantidad hasta el 10.

Materiales:

- Lana o cordón
- Imágenes
- Imán
- Tijeras
- Palos

Procedimiento:

- Primero vamos a realizar una caña de pescar con la lana, un palo y el imán. Luego colocamos las cartulinas con números del 1 al 10 en el suelo o en una mesa.
- Cada niño recibe una caña de pescar con imán en el extremo.
- Los niños pescan los números del 1 al 10 con sus cañas de pescar, correspondiendo cada número con su cantidad de peces pescados.
- Una vez que pescan un número, deben decir en voz alta cuántos peces han pescado y colocar el número en orden.
- Puedes hacer la actividad más desafiante añadiendo números más grandes o sumas sencillas que los niños deben resolver para pescar el número correcto.
- Al final, los niños pueden contar cuántos peces han pescado en total y practicar la correspondencia número-cantidad.

Evaluación: Al finalizar el juego, reunir a todos los niños para hablar sobre sus experiencias. Preguntarles si la actividad fue de su agrado y dejarlos jugar al aire libre.



	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Reconoce la actividad de la relación entre los números			
Identifica y nombra los números escritos en los pescaditos			



ACTIVIDAD No 9

Tema: “Collar de colores”

Tiempo: 15 minutos

Destreza:

Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios

Materiales:

- Sorbetes de colores
- Hilo o cuerda

Procedimiento:

- Cortar los sorbetes en pequeños tubitos.
- Muéstrales a los niños un patrón de colores sencillo (por ejemplo, rojo-azul-verde).
- Pídeles que ensarten los tubitos en el hilo siguiendo el patrón que les mostraste.
- Una vez que dominen un patrón, puedes aumentar la complejidad (por ejemplo, rojo-azul-verde-amarillo).

Evaluación: Al finalizar el juego, reunir a todos los niños para hablar sobre sus experiencias.

	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Reconoce los colores			
Inserta los objetos de acuerdo con la secuencia del color			



The page is framed by a decorative border. At the top left, there is a purple book with an open white page. At the top right, a cartoon girl with dark hair, wearing a pink shirt and blue shorts, is sitting on a large red book. At the bottom left, a cartoon boy with brown hair and large black glasses is sitting on a green book, reading a blue book. At the bottom right, a cartoon girl with blonde hair, wearing a pink shirt and blue shorts, is sitting on a large blue book with a green cover and a yellow keyhole. The background of the page is light blue.

ACTIVIDAD No 10

Tema: “La rayuela numérica”

Tiempo: 20 minutos

Destreza:

Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica

Materiales:

- Tizas de colores
- Parlante
- Premios

Procedimiento:

- Dibuja en el suelo una rayuela tradicional con los números del 1 al 10, en forma de cuadrados o círculos.
- Explica a los niños que cada cuadro representa un número y que deben saltar de uno en uno, nombrando en voz alta el número en el que aterrizan.
- El primer niño lanza la piedra al cuadrado número 1 y comienza a saltar, evitando pisar el cuadrado donde cayó la piedra.
- Si el niño completa la secuencia hasta el número 10 y vuelve, continúa con el siguiente número.
- Los niños pueden practicar la secuencia numérica, nombrando los números en orden y retrocediendo si se equivocan.

Evaluación: Al finalizar el juego, reunir a todos los niños para hablar sobre sus experiencias.

	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Identifica los números de la rayuela			
Realiza los movimientos en la rayuela			



11. BIBLIOGRAFÍA

ÁNGEL POLIBIO CHAVES. (s.f.). *Infoescuelas*. Obtenido de Infoescuelas:

<https://www.infoescuelas.com/ecuador/bolivar/cei-carlota-noboa-de-durango-en-guaranda/>

Ardila, C. (10 de marzo de 2011). *Scielo*. Obtenido de Scielo:

http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-41232013000100002

Asamblea Nacional . (12 de Octubre de 2018). Obtenido de

<https://www.ces.gob.ec/documentos/Normativa/LOES.pdf>

Cañon, F. (2020). *Universidad Politécnica Salesiana*. Obtenido de Universidad

Politécnica Salesiana:

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25006/1/MSQ597.pdf>

Castillo. (16 de enero de 2023).

CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA. (07 de julio de 2014). Obtenido de

CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA:

[https://www.igualdad.gob.ec/wp-](https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf)

[content/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf](https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf)

Constitución de la República del Ecuador. (19 de 12 de 2011). Obtenido de

Constitución de la República del Ecuador: [https://educacion.gob.ec/wp-](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS_CONSTITUCIONALES.pdf)

[content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS_CONSTITUCIONALES.pdf)

[NORMAS_CONSTITUCIONALES.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS_CONSTITUCIONALES.pdf)

García, C. M. (2017). *Formando Formadores* . Obtenido de Formando Formadores

: <https://www.formandoformadores.org.mx/colabora/publicaciones/la-importancia-del-pensamiento-matematico-el#:~:text=Fomenta%20la%20capacidad%20de%20razonar,forma%20de%20planificar%20para%20conseguirlo.&text=Permite%20establecer%20relaciones%20entre%20difere>

Gómez, Molano y Rodríguez . (2015). *Dialnet*. Obtenido de Dialnet:

<https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>

Muente, G. (16 de Mayo de 2019). *rockcontent*. Obtenido de rockcontent:

<https://rockcontent.com/es/blog/tipos-de-inteligencia/>

Papalia y wendkos-Olds. (1996). Obtenido de

<https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/12917/8/Tema%208.%20Inteligencia..pdf>

Pérez, A. (22 de Agosto de 2016). *CEOLEVEL*. Obtenido de CEOLEVEL:

<https://www.ceolevel.com/8-inteligencias-la-teoria-de-las-inteligencias-multiples#:~:text=Hasta%20la%20fecha%2C%20Howard%20Gardner,%2C%20intrapers>

Pérez, J. (1 de mayo de 2023). *Definición*. Obtenido de Definición:

<https://definicion.de/actividad/#:~:text=A%20nivel%20general%2C%20la%20noci%C3>

Quilumba. (11 de junio de 2020). *Blog de actividades lúdicas para el desarrollo del*

aprendizaje de Estudios Sociales. Obtenido de Blog de actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje de Estudios Sociales:

https://actividadesludicastq.blogspot.com/p/que-son-las-actividades-ludicas_74.html

REGLAMENTO DE LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN. (26 de 11 de 2021).

Obtenido de REGLAMENTO DE LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN:
<https://rdigital.ueb.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/4386/1/Reglamento%20Unidad%20de%20Integraci%c3%b3n%20Curricular%20%20UEB%20c%2026-11-2021%2c%20%28so014%29.pdf>

Resolución del Consejo de Educación Superior. (25 de Enero de 2017). Obtenido de <https://www.ces.gob.ec/lotaip/2018/Enero/Anexos%20Procu/An-lit-a2-Reglamento%20de%20R%C3%A9gimen%20Acad%C3%A9mico.pdf>

Rivera. (2012). Obtenido de <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/63521/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20ALDEA%20FLORIAN.pdf?sequence=3&isAllowed=y#:~:text=Rivera%2C%20J.&text=Las%20clasifica%20de%20la%20siguiente,para%20el%20desarrollo%20de%20habilidades.&text=>

Rodríguez. (17 de Enero de 2024).

Sampieri, H. (21 de 9 de 1998). *Universidad Piloto de Colombia*. Obtenido de Universidad Piloto de Colombia:
[https://repository.unipiloto.edu.co/bitstream/handle/20.500.12277/10852/Trabajo%20de%20Grado.pdf?sequence=1#:~:text=\(Hern%C3%A1ndez%20Sampieri%20y%20otros%202008,fotograf%C3%ADa%20%20m%C3%A1s%20completa%20del%20fen%C3%B3meno](https://repository.unipiloto.edu.co/bitstream/handle/20.500.12277/10852/Trabajo%20de%20Grado.pdf?sequence=1#:~:text=(Hern%C3%A1ndez%20Sampieri%20y%20otros%202008,fotograf%C3%ADa%20%20m%C3%A1s%20completa%20del%20fen%C3%B3meno)

- Silva. (1 de 12 de 2023). *CEUPE*. Obtenido de CEUPE:
<https://www.ceupe.com/blog/la-inteligencia-logico-matematica.html>
- Villa, F. (25 de septiembre de 2020). *Blogger*. Obtenido de Blogger:
<https://laludicaut.blogspot.com/p/importancia-de-la-ludica.html>
- Villanueva. (12 de 08 de 2021). *Gestión* . Obtenido de Gestión:
https://gestion.pe/peru/que-es-la-inteligencia-logico-matematica-y-cuales-son-sus-caracteristicas-inteligencias-multiples-nnda-nnlt-noticia/#google_vignette
- Wechsler, S. (1939). *Scielo*. Obtenido de Scielo:
[http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-42212013000200007#:~:text=En%20forma%20paralela%20a%20esta,3\).](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-42212013000200007#:~:text=En%20forma%20paralela%20a%20esta,3).)
- Zambrano y Guzman . (2017). *Dialnet*. Obtenido de Dialnet:
<file:///C:/Users/antho/Downloads/Dialnet-ActividadesLudicasEnElProcesoDeEnsenanzaaprendizaj-8270398.pdf>



Anexos





UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR



Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas

Ficha de observación dirigida a los niños y niñas del Inicial 2 del Centro de Desarrollo Infantil “Carlota Noboa de Durango”

Objetivo: recolectar información sobre el desarrollo de las actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en niños y niñas.

Instrucciones: Responda con una X según usted considere en cada pregunta.

N°	Aspectos	Siempre	A veces	Nunca
1	¿Siente curiosidad por los juegos y actividades lúdicas, como rompecabezas, juegos de construcción, y juegos de clasificación?	X		
2	¿Utiliza los materiales de manera adecuada y creativa?	X		
3	¿Puede identificar y nombrar números de manera correcta?		X	
4	¿Comprenden conceptos como "arriba", "abajo", "delante", "detrás", "dentro" y "fuera"?	X		
5	¿Identifica recursos y materiales concretos como bloques de construcciones, dados, manipulativos de formas geométricas, entre otros?		X	
6	¿Muestra interés en aprender y utilizar números?	X		
7	¿Interactúa el niño /a con otros niños durante las actividades?	X		
8	¿Demuestra curiosidad y exploración durante las actividades?	X		
9	¿Entienden que un número representa una cantidad específica de objetos?		X	
10	¿Muestra flexibilidad en su pensamiento matemático?		X	



Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas

Encuesta dirigida a la docente de Educación Inicial 2 del Centro de Desarrollo Infantil “Carlota Noboa de Durango”

Objetivo: recolectar información sobre el desarrollo de las actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en niños y niñas.

Instrucciones: responda con una X según usted considere en cada pregunta.

1. ¿Implementa actividades lúdicas en su enseñanza de matemáticas?

Si...**X**.. No..... A veces.....

2. ¿Considera que las actividades pueden mejorar el interés de los estudiantes en las matemáticas?

Si...**X**.. No A veces.....

3. ¿Cree que las actividades lúdicas facilitan la comprensión de conceptos matemáticos complejos?

Si...**X**.. No..... A veces.....

4. ¿Observa un aumento en la participación de los estudiantes cuando incorporan juegos en sus lecciones de matemáticas?

Si..... No..... A veces...**X**..

5. ¿Piensa que las actividades lúdicas pueden ayudar a desarrollar el razonamiento lógico matemáticas en los estudiantes?

Si...**X**.. No..... A veces.....

6. ¿Ha notado mejoras en el rendimiento académico de los estudiantes después de incorporar juegos en sus lecciones matemáticas?

Si..... No..... A veces...**X**...

7. ¿Cree que las actividades lúdicas pueden reducir el miedo o la ansiedad asociada con las matemáticas en algunos estudiantes?

Si..... No..... A veces...**X**..

8. ¿Considera que los juegos pueden ser eficaces para diferenciar la instrucción y satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes en matemáticas?

Si..... No..... A veces...**X**..

9. ¿Observa que las actividades lúdicas fomentan la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes durante las lecciones de matemáticas?

Si..... No..... A veces...**X**..

10. ¿Piensa que la inclusión de los juegos en la enseñanza de matemáticas puede contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y niñas?

Si...**X**.. No..... A veces.....

Anexo 2 – Resolución de consejo directivo



DECANATO

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

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 29 de noviembre de 2023
RCD-FCESFH-UEB-0469.4.10- 2023

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (012), realizada el 28 de noviembre de 2023.

EN RELACIÓN AL QUINTO PUNTO. - Análisis y resolución de los temas abalizados por los señores Tutores de los estudiantes inscritos a la Unidad de Integración Curricular de las Carreras de Educación Básica, Educación Inicial, Educación Inter-cultural Bilingüe, Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Matemática y la Física de la Facultad.

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, 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.- Receipta, 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 curricular		Unidad de Integración curricular	
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8

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.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secalra
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

CONSEJO DIRECTIVO

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. 053-UIC-2023 de fecha 27 de noviembre de 2023, firmado por la Lcda. Dora Lliguisupa Pástor, MSc, Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, en el que hace llegar los temas abalizados por los tutores de la Unidad de Integración de la Carrera de la Carrera de Educación Básica, periodo académico octubre 2023 – febrero 2024.

RESUELVE: “Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS, DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INFANTIL “CARLOTA NOBOA DE DURANGO”, PROVINCIA DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO 2023-2024.”, presentado por: CUMBAL RODRÍGUEZ ANGIE MICHELLE y MELENDRES MENDOZA NIEVES CAROLINA, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso octubre 2023 – febrero 2024 de la Carrera de Educación Inicial, revisado y aprobado por el tutor/a: Lic. Coello Villa Mayra MSc, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas”.

Notifíquese.

Atentamente,



Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

FMDP/Marcela N.

ANEXO 3. FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Facultad: Facultad De Ciencias De La Educación, Sociales, Filosóficas Y Humanísticas

Carrera: Educación Inicial

Modalidad de Titulación: Trabajo de integración curricular Opción: Proyecto de Investigación

Título del proyecto

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS, DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INFANTIL "CARLOTA NOBOA DE DURANGO", PROVINCIA DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO 2023-2024.

Estudiante:

CUMBAL RODRIGUEZ ANGIE MICHELLE
MELENDRES MENDOZA NIEVES CAROLINA

Cédula:
C.I. 1753627320
C.I. 0250141587

Teléfono:
0980241245
0979475864

E-mail:
acumbal@mailes.ueb.edu.ec.
nimelendres@mailes.ueb.edu.ec

Docente Tutor:





Leda. Mayra Cocello

Cédula:
C.I. 0603038969

Teléfono:
0980387067







E-mail:
mccello@ueb.edu.ec

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

No	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firma del dirigido/a	Observaciones
1	27/11/2023	Oficio de presentación de los temas.	2		
2	01/11/2023	Reunión zoom, explicación de cómo realizar nuestra investigación sobre la primera parte del problema, antecedente, objetivos, justificación.	5		
2	04/12/2023	Aprobación de consejo directivo de los temas.	3		
3	06/12/2023	Revisión de las correcciones del problema, antecedentes, objetivos, justificación.	4		

4	13/12/2023	Aprobación de los de la primera parte.	3		
5	15/12/2023	Reunión zoom, explicación para la realización del marco teórico y elaboración de los temas y subtemas de las variables.	3		
6	22/12/2023	Revisión de los avances del marco teórico.	3		
7	27/12/2023	Correcciones del marco teórico.	4		
8	28/12/2023	Aprobación del marco teórico.	4		
9	05/01/2024	Elaboración de las preguntas para las entrevistas y las encuestas.	4		
10	09/01/2024	Revisión de las preguntas.	3		
11	13/01/2024	Aprobación de las preguntas.	4		
12	19/01/2024	Reunión zoom, para las explicaciones de cómo realizar el análisis e interpretación de datos.	3		
13	25/01/2024	Aprobación de la parte de análisis e interpretación de datos.	4		
14	26/01/2024	Reunión zoom, para diseñar la propuesta.	5		
15	30/01/2024/	Envío del memorando de la entrega de informes finales y anexos.	2		

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secalra
 Guaranda-Ecuador
 Teléfono: (593) 3220 6059
 www.ueb.edu.ec

16	02/02/2024	Aprobación de la propuesta.	2			
17	07/02/2024	Revisión del todo el proyecto final.	2			
18	20/02/2024	Recepción de informes finales para pasar trabajos por el programa Turnitin	2			


 Lic. Mayra Coelho
 Docente Tutor


 Lic. Dora Elguispa Pastor
 Coordinadora de la Unidad
 Integración curricular

Anexo 4- Oficio dirigido a la directora

Guaranda, 09 de enero de 2024

Lic.

Verónica del Pilar Veloz Acurio

Directora Del Centro de Educación Infantil "Carlota Noboa De Durango"

Presente.

De mi consideración:

Luego de expresarle un cordial y atento saludo a su vez desearle éxitos en sus funciones tan delicadas.

Yo, **MELENDRES MENDOZA NIEVES CAROLINA** portadora de la cedula de ciudadanía N° 0250141587 y **CUMBAL RODRIGUEZ ANGIE MICHELLE** portador de la cedula de ciudadanía N° 1753627320 estudiantes de la Facultad: Ciencias de la Educación, Sociales filosóficas y humanísticas de la carrera de Educación Inicial del octavo ciclo paralelo "A y B" de la Universidad Estatal de Bolívar, solicitamos muy comedidamente nos permita realizar el trabajo de Integración Curricular con Tema Aprobado "Actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia lógica – matemáticas en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Infantil Carlota Noboa de Durango, Provincia de Bolívar, Cantón Guaranda, Periodo 2023- 2024", es un requisito indispensable para el trabajo de desarrollo de la tesis de grado para proceso de incorporación en nuestra carrera.


Por la acogida del presente anticipo mi agradecimiento, esperando que nuestro pedido sea aceptado.

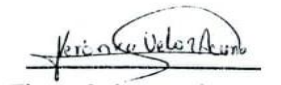
Atentamente,

Firma:


Nieves Melendres

Firma:


Angie Cumbal


Firma da la coordinadora
Lic. Verónica Veloz



Anexo 5 – Turnito

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

COMPLETO PROYECTO DE INVESTIGACION ARREGLADO.docx

AUTOR

Nieves Melendrez

RECUENTO DE PALABRAS

13756 Words

RECUENTO DE CARACTERES

80720 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

97 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

6.3MB

FECHA DE ENTREGA

May 23, 2024 9:48 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

May 23, 2024 9:50 AM GMT-5

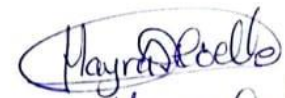
● 4% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 4% Base de datos de publicaciones

● Excluir del Reporte de Similitud

- Base de datos de Internet
- Base de datos de contenido publicado de Crossref
- Material bibliográfico
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de trabajos entregados
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)


Lcda. Mayra Coello U.

Anexo 5 - Fotografías

