



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

**LOS JUEGOS COGNITIVOS EN EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO DE NIÑOS Y NIÑAS DE
INICIAL II DE 3-4 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA
VERBO DIVINO DE LA CIUDAD GUARANDA PROVINCIA DE
BOLÍVAR EN EL PERIODO 2024.**

AUTORES:

**FREIRE CANDO ALEXANDRA ESTEFANIA
MASAQUIZA CHIPANTIZA DIPSON ANDRES**

TUTOR:

DR. GUIDO FRANCISCO MORENO DEL POZO

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR – PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

2024



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

LOS JUEGOS COGNITIVOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO DE NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL II DE 3-4 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO DE LA CIUDAD GUARANDA PROVINCIA DE BOLÍVAR EN EL PERIODO 2024.

AUTORES:

FREIRE CANDO ALEXANDRA ESTEFANIA
MASAQUIZA CHIPANTIZA DIPSON ANDRES

TUTOR:

DR. GUIDO FRANCISCO MORENO DEL POZO

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR – PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL

2024

I. DEDICATORIA

En primer lugar, quiero dedicar este logro a Dios por dame vida y salud, quien ha sido mi guía, fortaleza, me ha brindado sabiduría, constancia con lo cual me ha permitido disfrutar de cada una de las cosas que he vivenciado en cada una de las etapas de este proceso educativo.

Este trabajo va dirigido a mi abuelo que lamentablemente ya no está presente, por haberme brindado su apoyo, confianza y amor, te dedico este logro que gracias a tus consejos he podido seguir adelante y consolidar cada una de las metas propuestas.

A mi madre, por su amor incondicional, por su esfuerzo continuo y cuidado diario, que a pesar de la distancia ha sido un pilar fundamental para no desmayar en este gran camino. Gracias por cada uno de los consejos dados, los mismos que me han servido para alcanzar mis metas y poder dedicarte este triunfo.

A mi abuela, por ser mi segunda madre y apoyarme durante este proceso que es importante y decisivo para mi vida profesional, brindándome su amor y cariño en cada momento de adversidad.

También a mi hermano, que ha depositado su confianza en mí, me ha apoyado en los momentos difíciles con su presencia y palabras de aliento que me han motivado a salir victorioso en mi vida universitaria.

Finalmente, a mi novia Alexandra, por su apoyo incondicional en cada uno de los momentos difíciles, por brindarme su amor, cariño y paciencia en este camino, le agradezco por confiar en mis capacidades las mismas que hoy nos permiten alcanzar este triunfo juntos.

Andres

Este proyecto está dirigido primeramente para Dios ya que cada una de las bendiciones otorgadas en este proceso educativo posible fueron la base primordial para culminar esta gran etapa, gracias a sus dones como la sabiduría, la fuerza de voluntad y la perseverancia que fueron importantes para no desmayar y cumplir cada uno de los objetivos propuestos

A mi familia, por estar presentes de distintas formas, apoyándome con sus palabras y presencia a largo de este proceso que es importante y me llena de orgullo poder dedicarles este logro de los muchos más que vendrán.

Gracias a mi madre, por su amor y apoyo incondicional que a la distancia me han servido para recordar cada una de las metas. Gracias a ti por los esfuerzos realizados y por cada consejo que me ha sido útil para no rendirme, hoy te puedo dedicar este logro que es tuyo también.

También a mi abuela, Mami Elida gracias por sus consejos y amor incondicional que han sido importantes en aquellos momentos adversos, gracias por nunca soltar mi mano y creer en mi potencial. Gracias por tenerme presente en sus oraciones que fueron pieza clave para dedicarle un logro más y convertirme en su orgullo.

A mi hermano, por su opiniones, ayuda, risas y enojos que me alentaron a cumplir esta meta sin importar las adversidades que se me presentaban.

Finalmente, a mi novio Andres, gracias por el amor y apoyo incondicional en cada momento, por caminar a mi lado en busca de cumplir nuestros sueños y sobre todo por creer en mi capacidad de lograr cada una de las cosas que se han presentado en este proceso educativo.

Alexandra

II. AGRADECIMIENTO

Expresamos un extensivo agradecimiento a la Universidad Estatal de Bolívar por cada uno de los conocimientos que nos han sido otorgados por cada uno de los docentes que conforman el Alma Mater, de manera especial al Dr. Guido Francisco Moreno del Pozo por su colaboración, guía y paciencia dentro de cada uno de los procesos educativos.

Nuestra gratitud se extiende a la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas que nos dieron la oportunidad de formar parte de la carrera de Educación Inicial la misma que nos direccionó a formarnos como docentes capaces de brindar conocimientos basados en el amor, paciencia y perseverancia.

Finalmente, nuestro agradecimiento cada una de las personas que fueron parte de este proceso que ha llegado a su etapa final, en el que siempre nos brindaron su apoyo incondicional, palabras de aliento y confiaron plenamente en nuestras capacidades.

Andres y Alexandra

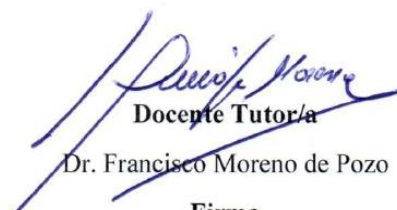
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

**DR. GUIDO FRANCISCO MORENO DEL POZO, DOCENTE TUTOR DE
TRABAJO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.**

CERTIFICA

Que el presente PROYECTO DE INVESTIGACIÓN titulado “**LOS JUEGOS COGNITIVOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO DE NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL II DE 3-4 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO DE LA CIUDAD GUARANDA PROVINCIA DE BOLÍVAR EN EL PERIODO 2024**”, de autoría de: ALEXANDRA ESTEFANIA FREIRE CANDO Y DIPSON ANDRES MASAQUIZA CHIPANTIZA, 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 autorizo 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, 06 de agosto del 2024


Docente Tutor/a
Dr. Francisco Moreno de Pozo
Firma

IV. DERECHOS DE AUTOR

DERECHOS DE AUTOR

Yo/nosotros Alexandra Estefania Freire Cando con C.I 1600690992 y Dipson Andres Masaquiza Chipantiza con C.I 1804930509 en calidad de autor/res y titular / es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:

“LOS JUEGOS COGNITIVOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DEL INICIAL II DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO DE LA CIUDAD DE GUARANDA PROVINCIA DE BOLÍVAR EN EL PERIODO 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 Repositorio 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.

Nombres y Apellidos
ALEXANDRA ESTEFANIA
FREIRE CANDO

Alexandra Freire

Nombres y Apellidos
DIPSON ANDRES
MASAQUIZA CHIPANTIZA

Andres Masaquiza

V. AUTORIA NOTARIADA

Nosotros: **FREIRE CANDO ALEXANDRA ESTEFANIA C.I. 1600690992** y **MASAQUIZA CHIPANTIZA DIPSON ANDRES C.I. 1804930509**, egresadas de la carrera de EDUCACIÓN INICIAL modalidad PRESENCIAL de la Facultad CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS de la UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR, bajo juramento 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: “**LOS JUEGOS COGNITIVOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO DE NIÑOS Y NIÑAS DEL INICIAL II DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO DE LA CIUDAD DE GUARANDA PROVINCIA DE BOLÍVAR EN EL PERIODO 2024**”, es de nuestra autoría.

Atentamente.



FREIRE CANDO
ALEXANDRA ESTEFANIA
C.I. 1600690992



MASAQUIZA CHIPANTIZA
DIPSON ANDRES
C.I. 1804930509

Se otorgó ante mi y en fe de ello confiero esta ~~segunda~~ ^{segunda} copia certificada, firmada y sellada en Guaranda, 03 de ~~Septiembre~~ ^{Septiembre} del 20 ~~24~~ ²⁴


F. Hernán Quiroga Arcos
NOTARIO SEGUNDO DEL CANTÓN GUARANDA



20240201002P01786

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGAN: ALEXANDRA ESTEFANIA FREIRE CANDO y

DIPSON ANDRES MASAQUIZA CHIPANTIZA

CUANTIA: INDETERMINADA

DI 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día martes tres de diciembre de dos mil veinticuatro, ante mí DOCTOR HERNÁN RAMIRO CRIOLLO ARCOS, NOTARIO SEGUNDO DE ESTE CANTÓN, comparecen los señores Alexandra Estefania Freire Cando y Dipson Andres Masaquiza Chipantiza, de estado civil solteros, por sus propios derechos. Los comparecientes declaran ser de nacionalidad ecuatorianos, mayores de edad, domiciliados en la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, con celular número: cero nueve ocho seis seis tres ocho tres cuatro seis y cero nueve seis nueve nueve dos tres siete siete tres; correo electrónico: freirealexandra1901@gmail.com y andresitom100@gmail.com; a quienes de conocerlos doy fe en virtud de haberme exhibido sus cédulas de ciudadanía en base a las que procedo a obtener sus certificados electrónicos de datos de identidad ciudadana, del Registro Civil, mismos que agrego a esta escritura como documentos habilitantes; bien instruidos por mí el Notario en el objeto y resultados de esta escritura de Declaración Juramentada que a celebrarlo proceden, libre y voluntariamente.- En efecto juramentado que fueron en legal forma previa las advertencias de la gravedad del juramento, de las penas de perjurio y de la obligación que tienen de decir la verdad con claridad y exactitud, declaran lo siguiente: "Que previo a la obtención del Título de Licenciados en Educación Inicial, otorgado por la Universidad Estatal de Bolívar, manifestamos que los criterios e ideas emitidas en el presente Trabajo de Integración Curricular - Proyecto de Investigación, con el tema: **"LOS JUEGOS COGNITIVOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO DE NIÑOS Y NIÑAS DEL INICIAL II DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO DE LA CIUDAD DE GUARANDA PROVINCIA DE BOLÍVAR EN EL PERIODO 2024"**; es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores, además autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar hacer uso de todos los contenidos que nos pertenece a parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Es todo cuanto tenemos que decir en honor a la verdad". Hasta aquí la declaración juramentada que junto con los documentos anexos y habilitantes que se incorpora queda elevada a escritura pública con todo el valor legal, y que los comparecientes aceptan en todas y cada una de sus partes, para la celebración de la presente escritura se observaron los preceptos y requisitos previstos en la Ley Notarial; y, leída que les fue a los comparecientes por mí el Notario, se ratifican y firman conmigo en unidad de acto quedando incorporada en el Protocolo de esta Notaría, de todo cuanto DOY FE.


Alexandra Estefania Freire Cando
C.C. 1600690992


Dipson Andrés Masaquiza Chipantiza
C.C. 1804930509


DR. HERNÁN RAMIRO CRIOLLO ARCOS
NOTARIO SEGUNDO DE CANTÓN GUARANDA



VI. ÍNDICE GENERAL

I. DEDICATORIA	1
II. AGRADECIMIENTO	3
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	4
IV. DERECHOS DE AUTOR.....	5
V. AUTORIA NOTARIADA.....	6
VI. ÍNDICE GENERAL.....	7
VII. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL.....	13
VIII. ABSTRACT	14
IX. INTRODUCCIÓN	15
1.TEMA	17
2.ANTECEDENTES.....	18
3.PROBLEMA	20
3.1. Descripción del problema.....	20
3.2. Formulación del Problema	22
4.JUSTIFICACIÓN	23
5. OBJETIVOS	24
5.1 Objetivo general	24
5.2 Objetivos específicos.....	24
6. MARCO TEÓRICO.....	25
6.1 TEORÍA CIENTÍFICA	25
6.1.1. Contexto del juego	25
6.1.2. Beneficios del juego	25
6.1.3. El juego tiene su implicación en el desarrollo humano	26
6.1.4. Juegos cognitivos.....	26
6.1.6. Conceptos fundamentales de pensamiento lógico matemático	27

6.1.7. Intersección entre juegos cognitivos y pensamiento lógico matemático.	28
6.1.8. Beneficios de los juegos cognitivos en el desarrollo infantil	29
6.1.9. Tipos de juegos cognitivos y su impacto en el pensamiento lógico matemático	30
6.1.10. Implementación de juegos cognitivos en entornos educativos formales	31
6.1.11. Innovaciones tecnológicas en juegos cognitivos para el pensamiento lógico matemático	31
6.1.13. Consideraciones éticas en el uso de juegos cognitivos con fines educativos	32
6.1.14. Educandos en la incursión de juegos cognitivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático	33
6.1.15. Estrategia metódica en el contexto de la educación	34
6.1.16. Juegos cognitivos en el aprendizaje ecuatoriano.....	35
6.1.17. Tipos de juegos cognitivos para educación inicial.....	36
6.1.18. Principales ventajas de los juegos cognitivos.....	36
6.2. TEORÍA LEGAL.....	38
6.2.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI).....	38
6.3. TEORÍA REFERENCIAL.....	40
6.3.1. Reseña histórica de la institución	40
6.3.2 Identidad institucional	40
7. MARCO METODOLÓGICO	42
7.1. Enfoque de la Investigación	42
7.2. Diseño o tipo de estudio	43
7.2.1 Descriptiva.....	43
7.2.2 Explicativa.....	43
7.3. Métodos	44
7.3.1 Método Inductivo	44

7.3.2 Método deductivo.....	44
7.3.3 Análisis Síntesis.....	44
7.3.4 Investigación acción.....	45
7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	45
7.4.1 Observación.....	45
7.4.2 Encuesta.....	45
7.4.3 Instrumentos de la investigación.....	45
7.4.4 Ficha de observación.....	45
7.4.5 Cuestionario.....	45
7.5 Universo – Muestra.....	45
7.6 Procesamiento de la información.....	46
9. CONCLUSIONES.....	76
10. PROPUESTA.....	78
11. BIBLIOGRAFÍA.....	85
12. ANEXOS.....	88
12.1 ANEXO 1: ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES QUE LABORAN EN INICIAL II DE LA “UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO”.....	88
12.2 ANEXO 2: Ficha de observación dirigida a los niños de Inicial II de la Unidad Educativa “Verbo Divino”.....	92
12.3 ANEXO 3: REGISTRO DE TUTORIAS.....	94
12.4 ANEXO 4: RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN DEL TEMA.....	97
12.5 ANEXO 5: TURNITING.....	99

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Pregunta 1	47
Tabla 2: Pregunta 2	48
Tabla 3: Pregunta 3	49
Tabla 4: Pregunta 4	50
Tabla 5: Pregunta 5	50
Tabla 6: Pregunta 6	51
Tabla 7: Pregunta 7	52
Tabla 8: Pregunta 8	54
Tabla 9: Pregunta 9	55
Tabla 10: Pregunta 10	56
Tabla 11: Pregunta 11	57
Tabla 12: Pregunta 12	58
Tabla 13: Pregunta 13	60
Tabla 14: Pregunta 14	61
Tabla 15: Pregunta 15	62
Tabla 16: Pregunta 16	63
Tabla 17: Ficha de observación 1	65
Tabla 18: Ficha de observación 2	65
Tabla 19: Ficha de observación 3.....	66
Tabla 20: Ficha de observación 4.....	67
Tabla 21: Ficha de observación 5	68
Tabla 22: Ficha de observación 6	69
Tabla 23: Ficha de observación 7	70
Tabla 24: Ficha de observación 8	71
Tabla 25: Ficha de observación 9	71
Tabla 26: Ficha de observación 10	72
Tabla 27: Ficha de observación 11.....	72
Tabla 28: Ficha de observación 12.....	73
Tabla 29: Ficha de observación 13	74
Tabla 30: Ficha de observación 14	75

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Juegos cognitivos. Elaborado por: (Alonso, 2021).....	27
Gráfico 2: Razonamiento lógico, problemas, pensamiento abstracto, patrones y relaciones. Elaborado por: (Ramirez, 2021)	28
Gráfico 3: Consideraciones éticas en el uso de juegos cognitivos con fines educativos. Elaborado por: (Padín, 2023).....	33
Gráfico 4: Tipos de juegos cognitivos para educación inicial. Elaborado por: (Prado, 2023).....	36
Gráfico 5: Principales ventajas de los juegos cognitivos. Elaborado por (Lozano, 2023)	37
Gráfico 6: Pregunta 2. ¿Qué concepto tiene usted acerca de los juegos cognitivos?	48
Gráfico 7: Pregunta 3. ¿Cree usted que los juegos cognitivos ayudan en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños?	49
Gráfico 8: Pregunta 4. ¿Con qué frecuencia usted involucra a los niños en actividades que desarrollen el pensamiento lógico matemático durante la jornada escolar?.....	50
Gráfico 9: Pregunta 5. ¿Observa usted que los niños muestran interés y se involucran activamente en las actividades lúdicas?	51
Gráfico 10: Pregunta 6. ¿Le gustaría implementar los juegos cognitivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños?	52
Gráfico 11: Pregunta 7. ¿Cree usted que los juegos cognitivos pueden contribuir al desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños? (Por ejemplo, nociones de tiempo, nociones de espacio, etc.).....	53
Gráfico 12: Pregunta 8. ¿Cuáles son las características que usted consideraría importantes al momento de seleccionar juegos cognitivos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?	54
Gráfico 13: Pregunta 9. ¿Qué juegos cognitivos utilizaría usted dentro del aula para desarrollar el pensamiento lógico matemático de los niños?	55
Gráfico 14: Pregunta 10. ¿Con qué frecuencia incorporaría usted estos juegos en su planificación semanal?	56

Gráfico 15: Pregunta 11. ¿Cómo evaluaría usted la efectividad de los juegos cognitivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático?	57
Gráfico 16: Pregunta 12. ¿Cuáles son los principales desafíos que usted enfrentaría al implementar juegos cognitivos en su aula?	59
Gráfico 17: Pregunta 13. ¿Qué tipo de apoyo adicional necesitaría para implementar efectivamente los juegos cognitivos en el aula?	60
Gráfico 18: Pregunta 14. ¿Qué estrategia utilizaría para involucrar a los niños en los juegos cognitivos y mantener su interés?	61
Gráfico 19: Pregunta 15.	62
Gráfico 20: Pregunta 16.	63

VII. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El presente proyecto de investigación, titulado "Los juegos cognitivos en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático de niños y niñas de Inicial II de 3 a 4 años de edad en la Unidad Educativa Verbo Divino de la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar, en el periodo 2024", tuvo como objetivo general establecer la influencia de los juegos cognitivos en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, mejorando así los procesos de enseñanza-aprendizaje en este grupo etario.

La investigación se fundamentó en un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos, y se desarrolló bajo un diseño exploratorio, descriptivo y explicativo. Estos enfoques permitieron recopilar información clave mediante técnicas como la encuesta estructurada y la ficha de observación directa, aplicadas a una población conformada por 4 docentes de Inicial II y 32 estudiantes.

A lo largo del estudio, se implementaron diversas actividades que contribuyeron al fortalecimiento de habilidades matemáticas, cognitivas y del pensamiento crítico en los niños y niñas. Estas actividades fueron diseñadas para evaluar y potenciar el desarrollo lógico-matemático, garantizando un aprendizaje significativo.

Las diversas actividades sirvieron para la elaboración de una guía didáctica de juegos cognitivos, la cual propone estrategias lúdicas y divertidas para fomentar el desarrollo lógico-matemático dentro del aula. Esta herramienta busca convertirse en un recurso valioso para los docentes, promoviendo un aprendizaje dinámico y efectivo, acorde con las necesidades y características del nivel inicial. Los juegos cognitivos representan una metodología efectiva para estimular el desarrollo integral de los niños y niñas, potenciando sus habilidades matemáticas y su pensamiento crítico.

Palabras clave: Juegos cognitivos, desarrollo, pensamiento lógico matemático, habilidades matemáticas, pensamiento crítico, habilidades cognitivas.

VIII. ABSTRACT

The present research project, entitled "Los juegos cognitivos en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático de niños y niñas de Inicial II de 3 a 4 años de edad en la Unidad Educativa Verbo Divino de la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar, en el periodo 2024", had as its general objective to establish the influence of cognitive games in the development of logical-mathematical thinking, thus improving the teaching-learning processes in this age group.

The research was based on a mixed approach, combining qualitative and quantitative methods, and was developed under an exploratory, descriptive and explanatory design. These approaches allowed key information to be collected through techniques such as the structured survey and the direct observation form, applied to a population made up of 4 teachers from Initial II and 32 students.

Throughout the study, various activities were implemented that contributed to the strengthening of mathematical, cognitive and critical thinking skills in children. These activities were designed to assess and enhance logical-mathematical development, ensuring meaningful learning.

The various activities were used to develop a teaching guide for cognitive games, which proposes fun and playful strategies to encourage logical-mathematical development in the classroom. This tool seeks to become a valuable resource for teachers, promoting dynamic and effective learning, in accordance with the needs and characteristics of the initial level. Cognitive games represent an effective methodology to stimulate the comprehensive development of children, enhancing their mathematical skills and critical thinking.

Keywords: Cognitive games, development, mathematical logical thinking, mathematical skills, critical thinking, cognitive skills.

IX. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el desarrollo integral de los niños y niñas en sus primeros años de vida es un aspecto crucial en la educación infantil. La etapa de Inicial II, que abarca a los niños de 3 a 4 años, es particularmente significativa ya que en este periodo se sientan las bases del pensamiento lógico matemático, una habilidad fundamental para el aprendizaje futuro en diversas áreas del conocimiento. En este contexto, los juegos cognitivos se han revelado como herramientas pedagógicas eficaces que potencian el desarrollo de estas habilidades de una manera lúdica y atractiva.

Dentro de este proyecto titulado “Los juegos cognitivos en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático de niños y niñas de Inicial II 3-4 años en la Unidad Educativa Verbo Divino de la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar, en el periodo 2024”, su principal objetivo es demostrar cómo el uso de juegos educativos puede influenciar de forma positiva en el desarrollo del pensamiento lógico y matemático en niños y niñas de este grupo de edad.

La Unidad Educativa Verbo Divino, ubicada en la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar, se convierte en el lugar ideal para esta investigación debido a su compromiso con la innovación educativa y la búsqueda constante de estrategias que promuevan el aprendizaje significativo. Mediante una metodología basada en una ficha de observación y una encuesta, se pretende analizar el impacto de diversas actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños, centrándose en su capacidad para razonar, clasificar, organizar y resolver problemas básicos.

Este estudio explorará diferentes tipos de juegos cognitivos, sus características y beneficios, y desarrollará actividades específicas adaptadas a las necesidades y habilidades de los niños y niñas de Inicial II. Además, se establecerán indicadores claros para medir el progreso de los niños en el razonamiento lógico, proporcionando a los educadores herramientas prácticas para medir y fomentar el desarrollo de estas habilidades.

Se espera que este estudio contribuya no sólo a enriquecer la práctica docente dentro de la Unidad Educativa Verbo Divino, sino también a la comunidad educativa en general ofreciendo evidencia y recursos que respalden la inclusión de juegos cognitivos como una estrategia efectiva para el aprendizaje integral. el desarrollo de niños y niñas en los primeros años de su formación educativa

1.TEMA

Los juegos cognitivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de niños y niñas de Inicial II de 3-4 años de edad en la Unidad Educativa Verbo Divino de la ciudad Guaranda provincia de Bolívar en el periodo 2024.

2.ANTECEDENTES

El desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la primera infancia es fundamental para el aprendizaje futuro. En la Unidad Educativa Verbo Divino de la ciudad de Guaranda, Provincia de Bolívar, ha identificado la necesidad de implementar estrategias didácticas innovadoras que faciliten este desarrollo en niños y niñas de 3 a 4 años. Los juegos cognitivos se presentan como una herramienta efectiva para lograr este objetivo, ya que combinan el aprendizaje con el juego, capturando el interés y la atención de los niños de manera natural y efectiva.

El pensamiento lógico-matemático es una habilidad crucial que permite a los niños comprender y manipular conceptos básicos de matemáticas y lógica, como la clasificación, la seriación, el conteo y la resolución de problemas. Desarrollar estas habilidades a una edad temprana sienta las bases para un aprendizaje más complejo en el futuro y fomenta la curiosidad, la creatividad y el pensamiento crítico.

Los juegos cognitivos son actividades lúdicas diseñadas para estimular el cerebro y promover el desarrollo de habilidades cognitivas específicas. En el contexto del desarrollo lógico-matemático, estos juegos pueden incluir actividades como puzzles, juegos de memoria, clasificación de objetos y secuencias. Los juegos no solo facilitan el aprendizaje de conceptos matemáticos básicos, sino que también promueven el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, como la cooperación y la paciencia.

Numerosos estudios han demostrado que los juegos cognitivos son efectivos para mejorar las habilidades matemáticas y cognitivas en niños pequeños. Estos estudios destacan que los niños que participan regularmente en juegos educativos muestran un mejor desempeño en tareas de conteo, reconocimiento de patrones y resolución de problemas en comparación con aquellos que no participan en tales actividades.

El proyecto tiene como objetivos desarrollar habilidades matemáticas básicas, fomentar el conteo, la clasificación, la seriación y el reconocimiento de patrones en niños de 3 a 4 años. También se busca estimular el pensamiento crítico, promoviendo la capacidad de resolución de problemas y el pensamiento lógico. Además, se pretende mejorar la coordinación y la motricidad fina utilizando juegos que ayuden a desarrollar estas habilidades, así como fomentar el aprendizaje colaborativo, incentivando a los niños a trabajar juntos y aprender en un entorno social.

En conclusión, el proyecto de implementar juegos cognitivos en la Unidad Educativa Verbo Divino para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 3 a 4 años representa una iniciativa prometedora que no solo mejorará las habilidades matemáticas de los niños, sino que también contribuirá a su desarrollo integral. Al combinar el aprendizaje con el juego, se crea un entorno educativo estimulante y efectivo que prepara a los niños para futuros desafíos académicos y personales.

3.PROBLEMA

3.1. Descripción del problema

En la antigüedad la educación se centraba más en que se aprenda mediante la memorización y no se percataban de si realmente el niño aprendió o no de una forma significativa, antes el juego era concebido como una distracción y era minimizado de una forma en la que no lo veían más allá de eso.

A nivel mundial, el desarrollo de aprendizaje y enseñanza, no han tenido como eje principal el juego como un indicador de herramienta esencial, a su vez a lo largo de la historia la percepción de los educadores ha implementado este recurso pedagógico como el aprendizaje significativo, promulgando de esta manera una visión adecuada a partir del desarrollo integral de los niños, a través del juego que se basa en fomentar habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas, dando origen a un medio natural de aprendizaje.

Generalmente la interacción social, autonomía, creatividad y exploración son parámetros trascendentales para el desafío de aprendizaje al impartir el conocimiento de parte de los educadores a los educandos, no obstante, la percepción de los entes que son parte del entorno educativo, debe ir constantemente transformado esta visión, para de esta manera conectar el aprendizaje y las necesidades de los niños.

En Latinoamérica, el desarrollo integral de los educandos más pequeños debe sentar sus bases en oportunidades que buscan el desarrollo de la educación inicial, con el firme propósito de reconocer las teorías de Vygotsky y Piaget, para así promover el aprendizaje significativo entre el fortalecimiento de destrezas y habilidades que buscan atender necesidades de los educandos más pequeños de manera individual.

Por ende, los juegos realizados en clases deben combinar el aprendizaje y la diversión, fomentando de esta manera confianza, valores, desarrollo de áreas y confianza, siendo muy importante la incursión de la institución educativa, a través de actividades lúdicas, como herramientas esenciales que serán necesarias para

poder salir avante en la construcción de educación transformadora y educación integral.

A nivel de Ecuador, es importante presentar un currículo educativo, que ayude a integrar el juego como una de las estrategias claves, mediante la promoción, de un enfoque constructivista, que busca activar a los niños, en cuestión de mentalizarse en metas y objetivos de educación clara. A su vez dicho enfoque permite el desarrollo de habilidades cognitivas, reconociendo además que los docentes asumen un rol facilitador, dentro de la formación integral de los estudiantes, además se justifica a partir del aprendizaje transformador e integral de las zonas de estudio.

A nivel de las instituciones educativas las actividades que consideran los juegos, tienen un enfoque práctico, dentro de las clases por medio de elementos como diapositivas, videos y diapositivas, que permiten la participación activa de los educandos, relegando de manera paulatina a la participación activa, si no por lo contrario que los entes que son parte del estudio logran activar el aprendizaje monótono, que no solo se estanque en lo que presenta el docente si no por lo contrario analizar cómo se encuentra el currículo académico de los primeros niveles de estudio.

3.2. Formulación del Problema

¿Como influye los juegos cognitivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de niños y niñas de Inicial II de 3-4 años de edad en la Unidad Educativa Verbo Divino de la ciudad Guaranda provincia de Bolívar en el periodo 2024?

4.JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto se realizó con el fin de resaltar la importancia del desarrollo del pensamiento lógico matemático mediante la aplicación de los juegos cognitivos dentro del nivel Inicial, para lo cual se realizó una investigación en la que pudimos conocer la importancia y los beneficios de aplicarlos en la vida de los niños, ya que como conocemos es importante que los niños aprendan de una forma lúdica y dinámica, todo esto para forjar un aprendizaje significativo que este direccionado a un proceso de aprendizaje creativo e innovador.

El juego no ha sido considerado como una buena estrategia de aprendizaje, ya que se lo tomaba como una forma de ocio o entretenimiento en el que los niños de desestresaban y se deslindaban de su estudio sin conocer que al aplicarlo dentro del aula se daba una construcción de conocimientos sumamente fuerte.

Dentro del proceso educativo se piensa que es una actividad fácil al momento de educar, lo cierto es que la primera infancia es la etapa más importante para desarrollar los conocimientos y habilidades de una forma correcta, dinámica y significativa en la que se crean las conexiones neuronales pertinentes.

Si bien sabemos en la actualidad existen diversas estrategias que pueden aplicar dentro y fuera del aula de clase, las mismas que estarán direccionadas al desarrollo cognitivo, la creatividad, la autonomía, la imaginación y demás habilidades que los seres humanos desarrollan a lo largo de la primera infancia, las cuales son esenciales para que los niños y niñas tengan un desarrollo integro y normal dentro de lo establecido.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

- Establecer la influencia de los juegos cognitivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático para el desarrollo los procesos de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de Inicial II de 3-4 años en la Unidad Educativa “Verbo Divino” de la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar.

5.2 Objetivos específicos

- Determinar el enfoque teórico epistemológico de los juegos cognitivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático para el mejoramiento de los procesos de enseñanza aprendizaje de niños y niñas de Inicial II de 3 a 4 años de edad en la Unidad Educativa “Verbo Divino” de la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2024.
- Seleccionar los juegos cognitivos que permitan un adecuado desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños y niñas de Inicial II de 3-4 años en la Unidad Educativa “Verbo Divino” de la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar en el periodo académico 2023-2024.
- Elaborar una guía didáctica sobre la utilización de juegos cognitivos que mejoren al desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de Inicial II de 3-4 años de edad en la Unidad Educativa “Verbo Divino” de la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar en el periodo académico 2023-2024.

6. MARCO TEÓRICO

6.1 TEORÍA CIENTÍFICA

6.1.1. Contexto del juego

El juego es una actividad humana, que permite a las personas a tener un desarrollo integral a lo largo del tiempo, por tal motivo el tomar en consideración el desarrollo educativo desde los primeros años es esencial, ya que el juego es considerado como un eje de aprendizaje dentro de la búsqueda de beneficios y estrategias confiables de como el docente llega con el conocimiento hacia sus educandos (Mieles, Cerchiaro, & Rosero, 2020).

A partir de este enfoque es importante recalcar que la comparación y elaboración de diferentes teorías de aprendizaje, brindan oportunidades que nacen de conceptos y el análisis de las ventajas y desventajas de utilizar la metodología constructivista desde la educación inicial.

Es importante destacar que el juego es parte del desarrollo humano, donde las actividades lúdicas son muy importante para crear entorno de búsqueda de conocimiento o creando competitividad desde los primeros años, por ello al trabajar en conjunto con actividades lúdicas, acerca de un plano educativo que va desde el nivel de educación inicial hasta su formación de cuarto nivel (González, Obando, & Hinojosa, 2022).

6.1.2. Beneficios del juego

Dentro de las ventajas del juego en el desarrollo integral de los niños, es pensar, aprenden a aprender y sobre todo resolver problemas que ayuden a desarrollar habilidades para de esta manera armar acertijos y comentaristas, que ayudan a estimular la fortaleza del lenguaje y aprendizaje de habilidades cognitivas. Por ello es necesario que los niños aprendan texturas, forma y tamaño mediante actividades lúdicas, como encajar figuras geométricas o el ingreso de figuras en grandes espacios (Chisag, Espinoza, Jordán, & Mejía, 2023).

De tal manera las imágenes pueden aumentar el vocabulario de los educandos de nivel inicial, ya que magnifican su creatividad por medio del desarrollo cerebral, y crear oportunidades para descubrir de esta manera habilidades que desarrollen la confianza y capacidad de recuperar las habilidades de los entes de estudio. Además, el juego desde los primeros años crea habilidades de intercambio, resolución de problemas y sobre todo el trabajo en equipo en cuestión de crear un interés que le permita al estudiante de educación inicial ir de manera constante a su salón de clases.

Generalmente la disposición de aprender de los educandos permite un buen desarrollo de competencias, para de la mano del desarrollo cognitivo practicar habilidades sociales, interactuando con los entes de estudio y sobre todo explorar como se lleva la información curricular desde el nivel primario (Jona K. Anderson-McNamee, 2024).

6.1.3. El juego tiene su implicación en el desarrollo humano

El juego tiene una implicación directa en el desarrollo humano por medio de realizar actividades que tienden a alcanzar metas y objetivos que a su vez permiten la resolución y liberación de actividades lúdicas, por lo tanto la necesidad de reproducir el contacto dentro del entorno de clases, que sugiere la reproducción que los niños ven a partir de la observación.

Por tal razón, el juego surge una necesidad de análisis y reproducción de un contexto que identifique el fenómeno social, que va mucho más allá de pulsaciones internas y el análisis del fondo de juego, es así que de manera paulatina la evolución de las actividades irán a partir de beneficios y aspectos de humanidad.

6.1.4. Juegos cognitivos

Es importante aprender la regla y el tipo de funcionamiento de los diferentes juegos cognitivos que permiten la incursión de los niños en el contexto del conocimiento de la cultura educativa inicial, sabiendo que el propósito principal a corto plazo es la posibilidad de repetición, aceptación del grupo y el conocimiento de cómo se manejan los juegos.

La lógica combinatoria surge de actividades que son propias de la lógica matemática, por ende, el trabajo de cualidades como la agudeza visual, memoria activa, observación y concentración, van a responder a una implicación directa con los niños que se encuentra en su periodo inicial (Solís, 2019). Además, se puede responder a secuencias fundamentales que maximizan el incremento del número de series y la cantidad de elementos que van a encontrar de manera paulatina.

De tal manera se destaca los diferentes juegos que tienen como fin el desarrollo de las diferentes habilidades, es así que los profesores no deben solo enfocarse en un tipo de juego si no por lo contrario impulsar juegos que se basen en los siguientes parámetros:

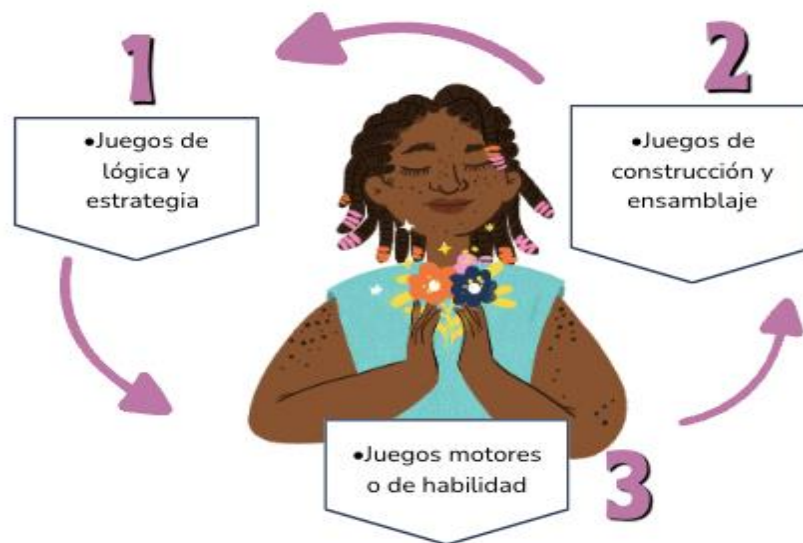


Gráfico 1:Juegos cognitivos. Elaborado por: (Alonso, 2021)

6.1.6. Conceptos fundamentales de pensamiento lógico matemático

El pensamiento lógico matemático, se lo analiza como una habilidad esencial que va de la mano con el desarrollo cognitivo del estudiante, ya que se manifiesta desde el periodo de la infancia el mismo que se ira fortaleciendo al pasar los años, con la ayuda de un enfoque educativo (Lozano, 2023).

Es así que el pensamiento lógico matemático brinda al estudiante la capacidad para razonar de manera estructurada, tanto la resolución de problemas, el identificar los patrones y realizar deducciones a partir del contexto de la

información que el estudiante vaya captando. Dentro del desarrollo de los componentes del pensamiento lógico – matemático se distinguen los siguientes:

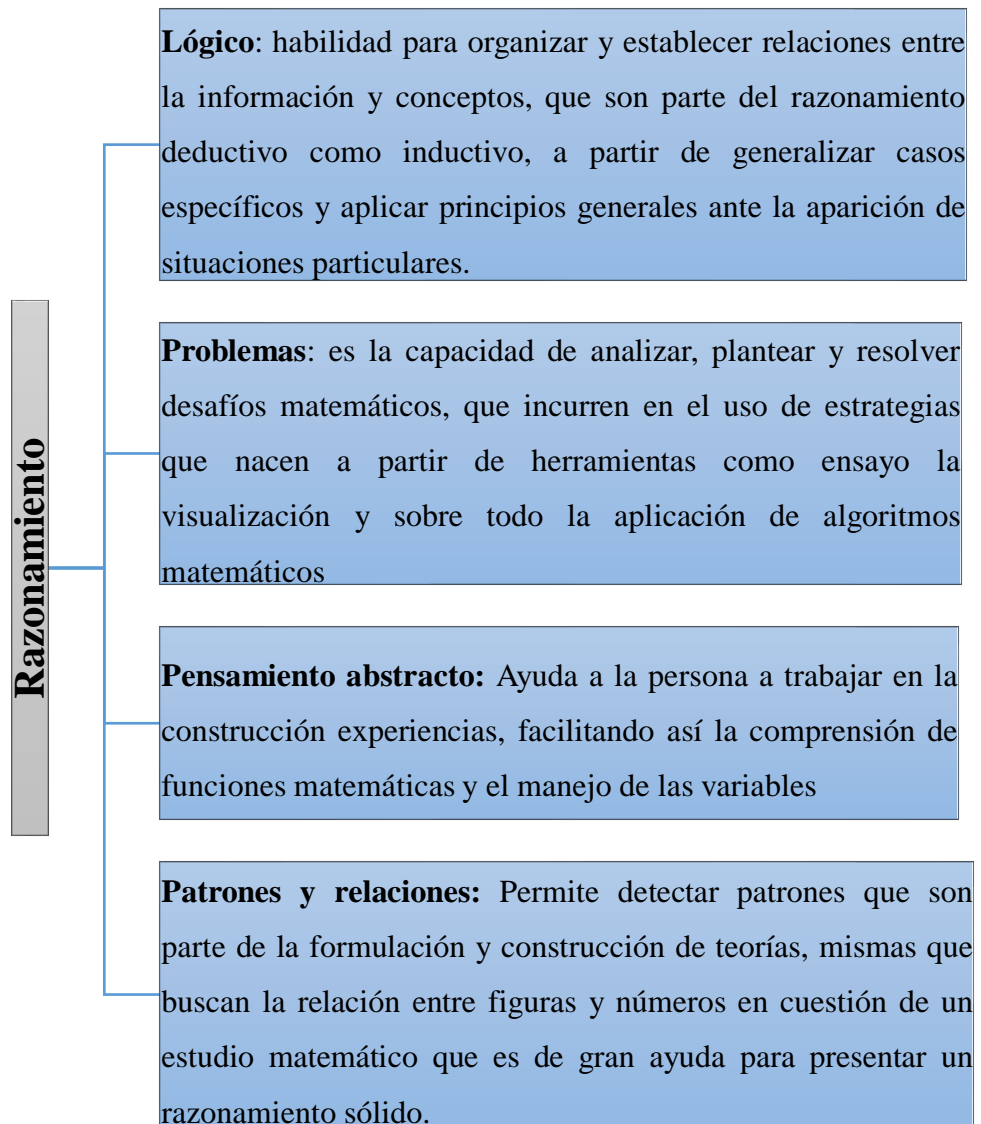


Gráfico 2: Razonamiento lógico, problemas, pensamiento abstracto, patrones y relaciones.

Elaborado por: (Ramirez, 2021)

6.1.7. Intersección entre juegos cognitivos y pensamiento lógico matemático

Los juegos cognitivos desempeñan un papel trascendental en la mejora del pensamiento lógico -matemático, ofreciendo un enfoque innovador dentro de la comprensión de conceptos en cuestión de fomentar el aprendizaje abstracto, por ello el involucrar a estudiantes de formación inicial, en dinámicas lúdicas, ayuda a

la estimulación de procesos cognitivos fundamentales en razón de la concentración, memoria y atención (Lugo, Vilchez, & Romero, 2019).

A su vez el pensamiento lógico matemático, es la capacidad de relacionar, interpretar y manipular conceptos matemáticos que están ligados a habilidades que requieren de la toma de decisiones fundamentadas dentro de un análisis crítico, por ende, la práctica de juegos cognitivos ayuda a presentar actividades más atractivas para que los estudiantes puedan asimilar la información de patrones matemáticos y reglas.

En síntesis, la intersección entre el pensamiento lógico matemático y los juegos cognitivos, son parte de una estrategia valiosa para el enfoque académico de las futuras generaciones, ya que, al integrar juegos en el aprendizaje, se presenta una formación de pensadores más creativos y analíticos, que presenten un frente ante desafíos que estén el entorno de la etapa de educación inicial.

De tal manera es imperativos que se forme un grupo entre los padres de familia y los educadores con el fin de implementar estrategias en los salones de clase y en las clases para cultivar el aprendizaje a partir de un enfoque de eficacia y disfrute.

6.1.8. Beneficios de los juegos cognitivos en el desarrollo infantil

El desarrollo de la educación inicial es un tema de gran interés entre los profesores, los padres de familia y el especialista en psicología del desarrollo, presentan la aplicación de juegos cognitivos que conjugan herramientas para mantener entretenido al educando dentro de su proceso de desarrollo integral, de tal manera la resolución de problemas y el pensamiento crítico son esenciales para su vida académica y profesional ante la planificación estratégica de los desafíos que deben presentar un mirada creativa ante la resolución de interese.

Generalmente la estimulación temprana de la memoria de los educandos de nivel inicial, permite recordar secuencias o patrones que ayudan a la recuperación y retención de información, promulgando así un rendimiento escolar apto, en conjunto del desarrollo del autoestima y superación de retos académicos (Cruz,

2021). Otro de los aspectos a tratar es la socialización de los juegos cognitivos entre las partes, de tal manera las actividades grupales también permiten una comunicación efectiva, misma que conjuga las habilidades sociales, que hacen eco de la estructura de los juegos cognitivos en post de la transformación de aprendizaje.

Es así que los juegos cognitivos en la etapa de educación inicial, contribuye al desarrollo intelectual, y a los procesos emocionales esenciales, por tal motivo el crear entornos educativos tanto dentro del salón de clases y sus casas, permitirá al educando adquirir habilidades ante la resolución de problemas no solo en el ámbito emocional si no por lo contrario crear una lluvia de ideas que les permita verificar las variables de estudio desde temprana edad.

6.1.9. Tipos de juegos cognitivos y su impacto en el pensamiento lógico matemático

El abordar el desarrollo del análisis de la lógica matemática, en tres dimensiones que son: La lógica informal se refiere al manejo de informaciones numéricas, implícitas y parciales, La lógica formal que se refiere de manera directa a las operaciones mentales que permiten manipular proposiciones de acuerdo con las reglas y símbolos (Zúñiga & Carrasco, 2024). La heurística se refiere a la operación intelectual que tiene una ínfima relación con la posibilidad de buscar soluciones eficaces ante las interrogantes propuestas.

En base a este concepto los juegos cognitivos crean una importancia fundamental, ya que al presentar una estructura adecuada se genera una búsqueda de soluciones que se rijan ante la modalidad que presenta el profesor a los estudiantes de nivel educativo inicial, por tal motivo las regla al estar claras en conjunto con el enlace entre el árbol de operaciones y la búsqueda de una solución única mejora la calidad de respuesta.

El hablar de juegos cognitivos , hace referencia al niño que toma decisiones en cuestión de las reglas o estructura que rige el juego, por ello la resolución del problema implica la búsqueda de la mejor característica que presenta el juego para el desarrollo del pensamiento lógico, en particular los juegos pre instruccionales permiten desarrollar diferentes enfoques lúdicos cada vez que se presente una

modificación, con el firme propósito de buscar nuevos caminos para el desarrollo del pensamiento lógico.

6.1.10. Implementación de juegos cognitivos en entornos educativos formales

El transportar los juegos cognitivos al contexto de los entornos educativos, ha emergido como de las estrategias fundamentales con el fin de fomentar el aprendizaje significativo desde temprana edad, por ello, los juegos cognitivos se encuentran diseñados para estimular habilidades como el razonamiento, atención y memoria, ante la resolución de conflictos y problemas ante una alternativa lúdica eficaz dentro de la enseñanza tradicional (Alonso, 2021).

La implementación de los juegos cognitivos requiere de una planificación que presente un esquema desde la etapa inicial, que es el periodo en el cual los educandos adquieren habilidades que le ayudan al desarrollo de capacidades, en conclusión el integrar este tipo de juegos en el aprendizaje académico, representa una oportunidad valiosa para potencializar el proceso de aprendizaje, a medida de que los educadores puedan fomentar estrategias de estudio que no solo se den en entornos físicos si no también en entornos virtuales que hoy en día han sido ya puestos en marcha por los diferentes organismos educativos, encontrando de esta forma una conjunción entre la educación tradicional con la educación en línea.

6.1.11. Innovaciones tecnológicas en juegos cognitivos para el pensamiento lógico matemático

El presentar la innovación tecnológica propicia la necesidad potenciar aspectos de educación que analizan la lógica de los juegos cerebrales, de tal forma la aplicación de dispositivos tecnológicos como tabletas, pc, pizarras digitales, juegos digitales entre otros, son herramientas que han ido evolucionando a partir de la incursión de la inteligencia artificial, que ha construido una estructura que está al alcance de la ciudadanía en base a los nuevos recursos mediante un contenido adaptativo (Chaarani, Ortigara, & Yuan, 2022).

Sabiendo que el desafío principal es combinar la oportunidad de integrar el aspecto educativo mediante el pensamiento matemático en cuestión de la formación preliminar de los niños que se encuentran cursando el proceso de educación inicial,

es así que los juegos digitales preparan a los educandos para prepararse académicamente en cuestión de la incursión de recursos didácticos curriculares (Salamanca & López, 2021).

La relevancia educativa que posean las siguientes generaciones, esta direccionada a como los profesores lleven sus conocimientos a los estudiantes de educación inicial por medio de estrategias digitales como la selección de video juegos que permitan hacer que la jornada estudiantil sea más amena para los niños, las actividades deben buscar que el estudiante se vuelva creativo ya que al tener una gama de posibilidades se pueda elegir la mejor dentro del entorno del aprendizaje de los números de una manera lúdica.

6.1.13. Consideraciones éticas en el uso de juegos cognitivos con fines educativos

Es importante romper los paradigmas en la ideología de los padres de familia y los profesores ya que la incursión de juegos cognitivos, independientemente de los fines de diagnóstico y entrenamiento, son fuentes que mejoran la capacidad de reacción de los estudiantes de nivel inicial ante la incursión del análisis de los números y símbolos.

En consecuencia, las prioridades en el uso de materiales son diferentes a las de actividades recreativas, por ello cabe mencionar que el material presente un objetivo claro que es recaba información clave que todo profesor de tener al momento de trabajar con estudiantes de nivel inicial (Prado, 2023).

Se conoce de antemano que dicha población debe partir de la formación que tenga el profesional para profundizar con regularidad la situación de aprendizaje aprovechando de manera oportuna un trabajo práctico, que es el mejor método para crear un entorno educativo adecuado para los niños en razón de receptor conocimiento en sus primeros pinitos académicos (Londoño & Rojas, 2018).

Por ende, el docente debe mejorar su actitud crítica selectiva, con respecto al uso de materiales, con el fin de evaluar de forma idónea el grupo de estudio y su finalidad que en este caso sería el desarrollo de habilidades en el campo de la

matemática, por ello los juegos cognitivos influyen en la transmisión de estereotipos y valores. Además, el abordar cuestiones relacionales con los siguientes aspectos:



Gráfico 3: Consideraciones éticas en el uso de juegos cognitivos con fines educativos.

Elaborado por: (Padín, 2023)

6.1.14. Educandos en la incursión de juegos cognitivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático

Los educadores se están replanteando el modo de enseñar a los niños pequeños a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces (p. 9)

Muchos autores creen que las actividades recreativas marcan el desarrollo humano, siempre han creído que los juegos son un canal para satisfacer diversas necesidades, como la distracción, el disfrute, la felicidad, el aprendizaje, etc. Entre ellos, el aprendizaje tiene el mayor reconocimiento porque la gente cree que así es; Es la llave para abrir la puerta a las habilidades prácticas para la vida de los niños, como la creatividad, la coordinación, la imaginación, el lenguaje, el equilibrio, el desarrollo lógico, la interacción social, etc. Según Gallardo (2018) “A través del

juego el niño perfecciona sus capacidades físicas y técnicas, observando y explorando con detenimiento el contexto donde se desenvuelve” (p.3).

Las palabras no tienen una definición clara y única, porque esta definición depende en gran medida de muchos factores, como la cultura, la época, los antecedentes, el método, etc., por lo que no tiene una definición universal, y es más fácil de entender definirla., o a simple vista a simple vista se puede notar que es una actividad natural para el ser humano y más para los niños.

6.1.15. Estrategia metódica en el contexto de la educación

Actualmente, los juegos son considerados como una estrategia metódica en el contexto de la educación. Tomando las palabras de Mora et al, (2016):

Actividad necesaria para los seres humanos, teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesario. (Temas para la educación, 2011, como se citó en Mora et al, 2016) p. 140

Se puede argumentar que el juego es una actividad relacionada con los niños que les permite disfrutar de momentos de alegría y diversión, a la vez que ayuda a estimular directamente su desarrollo integral al momento de jugar. Para García (2016) El sujeto que participa, que es protagonista de su propio aprendizaje porque observa, busca, descubre, experimenta, analiza, relaciona, comprende, ordena, concluye, en definitiva, razona, está llevando a cabo, sin duda, una actividad que fijará en la mente esos aprendizajes adquiridos de manera más sólida (p. 15).

Al ser esta una actividad placentera y además en educación primaria es espontánea, divertida y sin ningún tipo de obligaciones, debe tener una finalidad pedagógica en el programa educativo y evitar realizarla para liberar energía o visión para hacer. Sanz (2019) “Cuando juegan ponen en práctica sus aprendizaje y conocimientos, ensayan, prueban y tratan de mejorar, además de disfrutar”. (p. 307).

Desde el nivel educativo cabe mencionar que el entretenimiento juega un papel importante en el desarrollo de los niños, ya que es un aspecto inmediato donde los niños tienen un evidente efecto positivo, haciendo que su experiencia de

entretenimiento sea real y satisfactoria, como lo menciona Valencia (2019) el juego como “aprendizaje, resulta inherente al mismo, la puesta a prueba de hipótesis e inferencias que se contrastan con la práctica lúdica, ya sea sobre relaciones sociales o conocimientos” (p.121). No hay mejor estrategia que los juegos. Los profesores deben tener en cuenta que se pueden conseguir mejores resultados mediante juegos. No dejar de lado el juego y considerarlo como una condición necesaria para respetar la naturaleza de los niños (Simbaña-Haro, 2022).

6.1.16. Juegos cognitivos en el aprendizaje ecuatoriano

En Ecuador, el juego es considerado como un eje de aprendizaje, como menciona el Ministerio de educación en el Currículo de Educación Inicial (2014):

El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea. Al jugar, los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones (p 41).

Por las razones anteriores, los juegos tienen un significado y trascendencia global y están más enfocados al nivel educativo, por lo que un estudio más profundo de sus mejores teorías y conceptos nos beneficiará a la hora de aplicarlos en la práctica como mecanismo de apoyo al desarrollo.

En palabras de Morales y Urrego (2017): El juego se ha convertido en parte esencial para el desarrollo del ser humano debido a que en él se establecen vínculos sociales, se canalizan energías y se adquieren conocimientos a través de sus experiencias, lo cual propicia la generación de un aprendizaje significativo. A primera vista, se puede comprender que jugar es una estrategia para que los niños exploren y descubran el mundo por sí mismos. (p.126)

6.1.17. Tipos de juegos cognitivos para educación inicial



Gráfico 4:Tipos de juegos cognitivos para educación inicial. Elaborado por: (Prado, 2023)

6.1.18. Principales ventajas de los juegos cognitivos

Son esenciales para captar la atención ante los círculos educativos, ya que el mantener el interés del educando durante el proceso de aprendizaje debe ir innovándose de manera paulatina en conjunto con un ambiente dinámico, que incentive a los participantes a participar en cada uno de los ejes de estudio de manera continua (Neveria, Jiménez, Borja, & Suárez, 2019).

Es así que el enfoque principal de los juegos cognitivos, debe promover la colaboración entre los compañeros de estudio para observar un progreso en el grupo de estudio de manera efectiva y afectiva sobre todo en los niveles de educación inicial, a su vez que presentan beneficios a nivel cerebral y de la vida cotidiana.

Ventajas de los juegos cognitivos

BENEFICIOS DE LA VIDA COTIDIANA



MAYOR CONECTIVIDAD NEURONAL



AUMENTO DE LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN



MEJORA DE LA VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO



MEJORA DE LA MEMORIA

BENEFICIOS PARA EL CEREBRO

MAYOR AGILIDAD MENTAL



PREVENCIÓN DEL DETERIORO COGNITIVO



MEJORA DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO



MAYOR SARTISFACCIÓN PERSONAL



Gráfico 5: Principales ventajas de los juegos cognitivos. Elaborado por (Lozano, 2023)

6.2. TEORÍA LEGAL

La presente indagación se basa en el marco normativo actual que supervisa el sistema educativo de Ecuador. Este conjunto de regulaciones incluye la Ley Orgánica de Educación Intercultural y su correspondiente reglamento, así como el "Plan Nacional Creando Oportunidades". Además, se considera el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar como una fuente importante de orientación en esta investigación.

6.2.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) garantiza el derecho a la educación y determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad. En este contexto el Ministerio de Educación, consciente de su responsabilidad, asume el compromiso de elaborar el Currículo de Educación Inicial, de conformidad a lo que se determina en el artículo 22, literal c) que indica que la Autoridad Educativa Nacional formulará e implementará el currículo nacional obligatorio en todos los niveles y modalidades. (Ministerio de Educación, 2021)

De la misma forma, en el artículo 40 de la LOEI se define al nivel de Educación Inicial como el proceso de “acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

1.2.3 Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar.

Art.9.- Ingreso a la Unidad de Integración Curricular - Para que el estudiante ingrese a las unidades de integración curricular deberá:

a) Haber aprobado todas las asignaturas del proyecto curricular del nivel inmediato inferior al que se imparte las Unidades de Integración Curricular. (Consejo Universitario, 2021)

b) Haber aprobado los niveles de idiomas establecidos por el Departamento de Idiomas. (Consejo Universitario, 2021)

Art.13.- Salida del proceso de integración curricular. - Un estudiante podrá ser retirado del proceso de la Unidad de Integración Curricular, si incurriere en una de las siguientes causales. Ausencia injustificada del proceso reportado por el docente tutor.

Incumplimiento de los criterios de evaluación, según informe argumentado del Tribunal de Grado. (Consejo Universitario, 2021)

Falta disciplinaria en contra del tribunal o docente tutor

Comportamiento violento o agresivo o no ético en alguna instancia

d) Plagios, falsificación de textos, documentos o trabajo de campo o cualquier otra conducta que sea considerada como deshonestidad académica, reportada por cualquiera de las Coordinaciones, instancias o actores relacionados al proceso. (Consejo Universitario, 2021)

e) Otras causales previstas en el presente Reglamento.

El estudiante que es separado del proceso de titulación, en cualquier instancia, por alguna de las causales mencionadas en este reglamento, deberá ser informado.

Art.21- De la propuesta del perfil del trabajo de Integración Curricular. - El estudiante a la hora de presentar su solicitud de la selección de la modalidad de titulación deberá adjuntar la propuesta del perfil del trabajo de integración curricular para que sea sometida al proceso de evaluación y aprobación. (Consejo Universitario, 2021)

Art.22.-Del tiempo para el desarrollo del trabajo de Integración Curricular. - El estudiante deberá asistir a las tutorías planificadas conjuntamente con el tutor para el desarrollo del trabajo de Integración Curricular, concluir y aprobar la modalidad escogida en el periodo académico destinado en la malla curricular. (Consejo Universitario, 2021)

6.3. TEORÍA REFERENCIAL

6.3.1. Reseña histórica de la institución

6.3.2 Identidad institucional

La Unidad Educativa Verbo Divino es un centro educativo de la Iglesia Católica, creado por iniciativa de la Diócesis de Guaranda, quien es la entidad titular del centro, y da respuesta a una opción educativa que nuestra realidad social demanda. Está abierto a todos los que desean la educación que en él se imparte.

La Unidad Educativa Verbo Divino, situada en Guaranda, provincia de Bolívar, calles Monseñor Cándido Rada y General Enríquez 301, es un centro Fiscomisional con los derechos reconocidos en la Constitución ecuatoriana, en el Ministerio de Educación y en CONFEDEC (Confederación de Establecimientos de Educación católica). Nuestro centro ofrece Educación inicial con sus dos subniveles, educación general básica con sus cuatro sub niveles: preparatoria, básica elemental, media, superior, bachillerato general unificado en ciencias y bachillerato internacional.

La Unidad Educativa Verbo Divino es Fiscomisional con autorización legal de funcionamiento del 10 de febrero de 1981, mediante el Convenio de Fiscomisionalización celebrado por el Dr. Galo García Heraud, ministro de Educación y Cultura, por una parte, y, por otra, el P. Cornelio Doogan, en su calidad de Superior Provincial de la Congregación del Verbo Divino en el Ecuador. Este convenio está ratificado por el ministro de Educación y Cultura, Dr. Raúl Vallejo y la Curia Diocesana de Guaranda con fecha 2 de agosto de 1992 mediante acuerdo ministerial No. 3845. El 12 de diciembre de 2012 se ha renovado la autorización de funcionamiento, mediante la Resolución No 049-DPEHB-DP de la Dirección Distrital de Educación de Bolívar, en la que se regulariza la oferta educativa de este centro, como Unidad Educativa que es, desde el 1º de Educación Inicial hasta el 3 de Bachillerato General Unificado en Ciencias. Por esta misma Resolución de la Dirección Distrital, la nueva denominación de este centro es UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO, aunque conserva íntegra su naturaleza fiscomisional.

Buscamos sobre la base de la identidad y los objetivos estratégicos de la Unidad Educativa Verbo Divino, implementar el nuevo modelo de gestión escolar en concordancia con la política educativa vigente, la Constitución, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) y el Plan Nacional Para el Buen Vivir, orientada en pro de la calidad educativa a través de procesos de innovación, para que los estudiantes conozcan y asuman proyectos de vida y su compromiso en la construcción de un mundo más cristiano.

Dentro de quienes conforman la Unidad Educativa Verbo Divino se encuentran:

- Docentes: 74
- Administradores: 3
- Servicios: 7
- Estudiantes: 1745.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1. Enfoque de la Investigación

El proyecto es un esfuerzo de investigación combinado que incluye componentes tanto cualitativos como cuantitativos. Se elige este enfoque híbrido para recopilar, analizar y sintetizar datos tanto cuantitativos como cualitativos, teniendo en cuenta una comprensión más profunda y completa del problema en estudio. El aspecto cuantitativo de este estudio se centra en su objetividad porque nos permitió recolectar datos confiables, pudimos utilizar estadísticas y medir su validez.

Esto ayudó a producir resultados exactamente en línea con el enfoque del proyecto. En particular, se utiliza un cuestionario cuya finalidad es recoger información del profesorado. Este cuestionario cuidadosamente diseñado se distribuye entre los participantes para recopilar datos estadísticos. Este enfoque cuantitativo no sólo brinda la oportunidad de cuantificar patrones y tendencias, sino que también ayuda a establecer una base empírica sólida para abordar las preguntas planteadas en el estudio.

Por otro lado, se utiliza la dimensión cualitativa de la investigación, explorando en profundidad las experiencias, percepciones y opiniones de los sujetos involucrados en el área de investigación. A través de métodos como formularios de observación dirigidos por los estudiantes o análisis de contenido, intentamos capturar la rica información detrás de las historias de los participantes.

Este enfoque cualitativo enriquece la comprensión general del problema al permitir una exploración detallada de los factores, motivaciones y contextos subyacentes que pueden no capturarse completamente mediante medidas cuantitativas simples.

La combinación de estas dos perspectivas, tanto cuantitativa como cualitativa, permite una sinergia que supera las limitaciones individuales de cada enfoque. Al combinar datos numéricos con una perspectiva humana y contextual, el objetivo es obtener una imagen más completa y matizada del problema de

investigación, que proporcione una base sólida para tomar decisiones informadas y generar ideas que puedan influir significativamente en el campo investigado.

7.2. Diseño o tipo de estudio

Utilizamos la investigación exploratoria porque nos permitió investigar el problema presentado en el proyecto para generar hipótesis que ayudaron a desarrollar la investigación que nos explicó y dio solución a dicho problema. Por otro lado, también contamos con la investigación explicativa porque nos permitió identificar cada una de nuestras variables y encontrar la relación entre ellas para justificar y fundamentar nuestro marco teórico.

7.2.1 Descriptiva

La investigación descriptiva se centra en la tarea de proporcionar una descripción integral de la población, situación o fenómeno que se estudia, sin centrarse principalmente en explicar cómo surgió el problema. Su objetivo principal es responder a las preguntas relacionadas con el "qué", el "cómo", el "cuándo" y el "dónde" de la investigación y proporcionar una comprensión detallada de estos aspectos.

En relación con este estudio, se realizó un análisis descriptivo, cuyo propósito es mostrar con precisión las metodologías necesarias para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, sin profundizar en las causas profundas del problema.

7.2.2 Explicativa

El propósito principal de la investigación explicativa es descubrir las causas reales o motivos que son la raíz de los eventos o fenómenos estudiados. En su orientación hacia la identificación de las causas y los efectos que operan en el contexto de la investigación, busca con claridad establecer las condiciones que conducen a un resultado determinado. Por lo general, se inicia con la identificación de problemas adecuadamente formulados y determinados, y esta comprensión y definición son centrales para establecer las relaciones de causa y efecto inherentes a esos problemas.

7.3. Métodos

Con el objetivo de esta investigación, se emplearán el enfoque inductivo, el enfoque deductivo, el método de análisis-síntesis y el enfoque de investigación-acción.

7.3.1 Método Inductivo

El enfoque inductivo implicaría un acercamiento investigativo basado en la recolección y análisis de datos específicos y observaciones para poder deducir patrones, tendencias y conclusiones generales sobre los juegos cognitivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas en el nivel Inicial II de 3 a 4 años de edad de la institución ya mencionada.

En ese sentido, el enfoque inductivo permitiría a los investigadores recolectar datos específicos a través de detalladas observaciones, evaluaciones y análisis los juegos cognitivos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático. Por lo tanto, en términos de la información concreta, eso permitiría identificar patrones y tendencias emergentes en el desarrollo de la lógica matemática a través de los juegos cognitivos en los niños.

7.3.2 Método deductivo

Su uso nos permitiría analizar desde lo general hasta lo particular los temas, a fin de demostrar la validez de un saber previo. De esta forma, en este caso concreto se aplicaría el método deductivo para evidenciar y comprobar si la validez de las teorías o hipótesis formuladas anteriormente son ciertas.

Seguidamente, se recopilarían datos que serían muy específicos, y se harían observaciones en el campo para corroborar o desmentir estas premisas generales. Así, con el enfoque deductivo, se seguirían hechos concretos e ideales, de los cuales se probaría la relación de causalidad, causales y efectos, entre los juegos cognitivos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños y niñas de Inicial II de 3 a 4 años de edad.

7.3.3 Análisis Síntesis

Este método permitió un proceso de análisis lógico que reconfiguró el tema de investigación de manera concisa, centrándose en los elementos más relevantes de la investigación.

7.3.4 Investigación acción

Este método prioriza la investigación colaborativa con la comunidad, particularmente con la institución y sus miembros. Se lleva a cabo con la participación activa del grupo de estudio.

7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

7.4.1 Observación

La técnica de la observación, es indispensable en nuestro trabajo y como lo dice observación, es decir toda la información recolectada observando los comportamientos de cada individuo, y especialmente aquellos que influyen en nuestra investigación, mediante esta podremos obtener toda aquella información necesaria y oportuna.

7.4.2 Encuesta

La técnica de la encuesta, es necesaria en este trabajo dado nos que nos permitirá desarrollar el proceso de investigación cuantitativa, en la cual podremos recopilar información mediante el cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recogerá la información ya sea para entregarla de forma gráfica, de tabla o escrita.

7.4.3 Instrumentos de la investigación

7.4.4 Ficha de observación

Se aplicará con el propósito de manipular las variables a observar estableciendo controles y su respectiva observación.

7.4.5 Cuestionario

Se aplicará un conjunto de preguntas e indicaciones que tendrán como objetivo recopilar la mayor parte de información sobre el conocimiento del tema a tratar.

7.5 Universo – Muestra

En cuanto al estudio de la investigación se canalizará los datos entre 6 docentes de Inicial II y 30 niños y niñas quienes serán nuestro objeto de estudio al momento de aplicar la técnica.

7.6 Procesamiento de la información

El objeto de estudio del trabajo de investigación corresponde a la población de 4 docentes y 33 niños y niñas de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa “Verbo Divino” de la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar.

EXTRACTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Niños y niñas	33	89,2%
Docentes	4	10,8%
TOTAL	37	100%

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

8.1 Encuesta aplicada a los docentes

Pregunta 1. ¿Tiene usted algún conocimiento previo acerca de los juegos cognitivos?

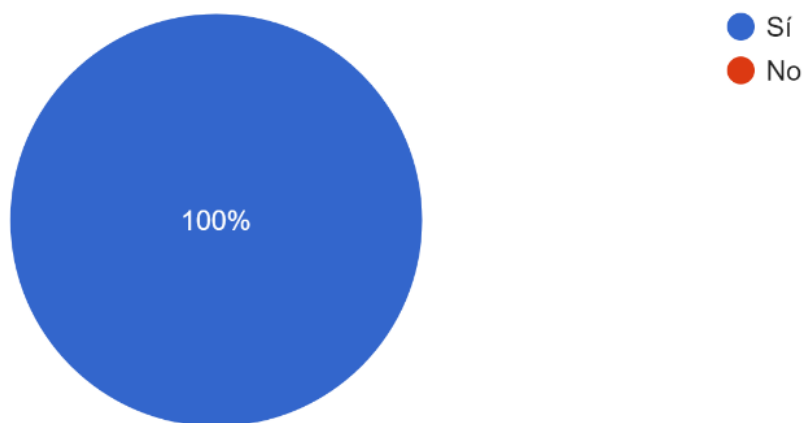
Tabla 1:Pregunta 1.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	100%
No	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Gráfico 6: Pregunta 1. ¿Tiene usted algún conocimiento previo acerca de los juegos cognitivos?



Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

El total de las docentes encuetadas afirmó tener conocimiento previo sobre los juegos cognitivos. Esto sugiere que todos los participantes están familiarizados con el concepto y posiblemente con algunas aplicaciones prácticas.

Esto permitirá una implementación más eficiente y efectiva de los juegos cognitivos en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático de los niños, optimizando el impacto educativo.

Pregunta 2. ¿Qué concepto tiene usted acerca de los juegos cognitivos?

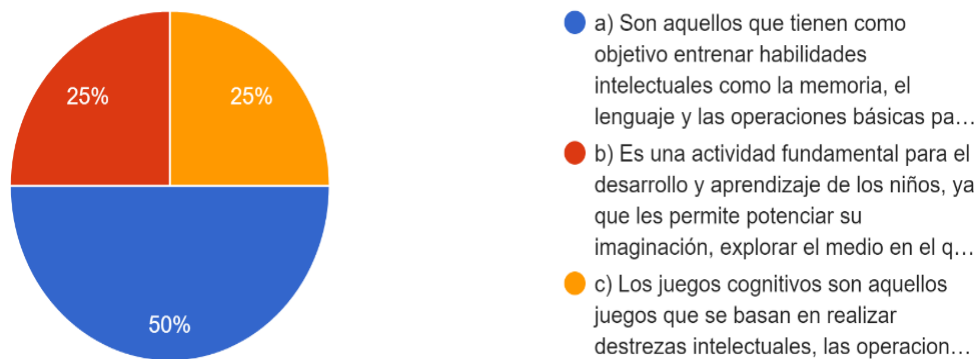
Tabla 2:Pregunta 2

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
A)	2	50%
B)	1	25%
C)	1	25%
TOTAL	4	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Gráfico 6:Pregunta 2. ¿Qué concepto tiene usted acerca de los juegos cognitivos?



Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

Se pudo observar que dos de las docentes encuestadas se identifican más con el concepto de que los juegos cognitivos son aquellos que ayudan en el desarrollo de habilidades de intelectuales como la memoria, el lenguaje y resolución de problemas, mientras que una docente nos menciona que para ella los juegos cognitivos son actividades fundamentales para el desarrollo y aprendizaje de los niños y finalmente una docente manifiesta que los juegos cognitivos son aquellos

juegos que se basan en la realización de destrezas intelectuales y aquellas operaciones básicas que siguen reglas complicadas.

Pregunta 3. ¿Cree usted que los juegos cognitivos ayudan en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños?

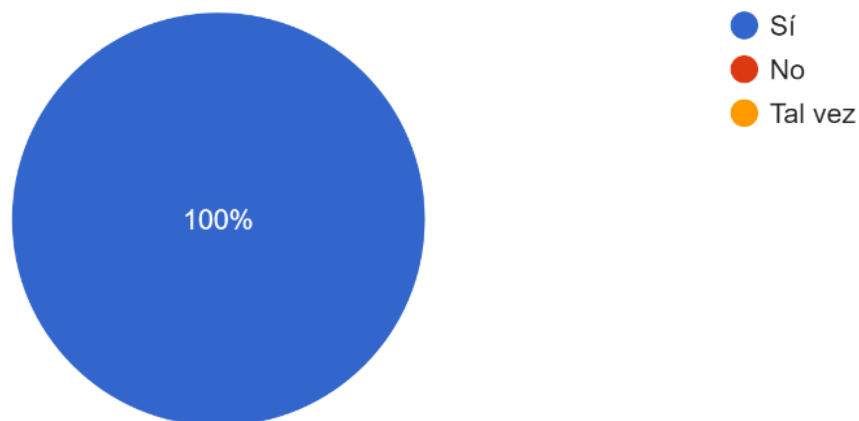
Tabla 3:Pregunta 3

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Gráfico 7: Pregunta 3. ¿Cree usted que los juegos cognitivos ayudan en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños?



Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

Según los datos obtenidos se evidencia que las docentes están de acuerdo en que los juegos cognitivos ayudan en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños y niñas de Inicial II de 3 y 4 años de la Unidad Educativa Verbo Divino.

Pregunta 4. ¿Con qué frecuencia usted involucra a los niños en actividades que desarrollen el pensamiento lógico matemático durante la jornada escolar?

Tabla 4: Pregunta 4

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Gráfico 8: Pregunta 4. ¿Con qué frecuencia usted involucra a los niños en actividades que desarrollen el pensamiento lógico matemático durante la jornada escolar?

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

Se pudo evidenciar que el total de los encuestados siempre involucra a los niños en este tipo de actividades. Este es un dato significativo, ya que indica un alto compromiso con el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños durante la jornada escolar.

Pregunta 5. ¿Observa usted que los niños muestran interés y se involucran activamente en las actividades lúdicas?

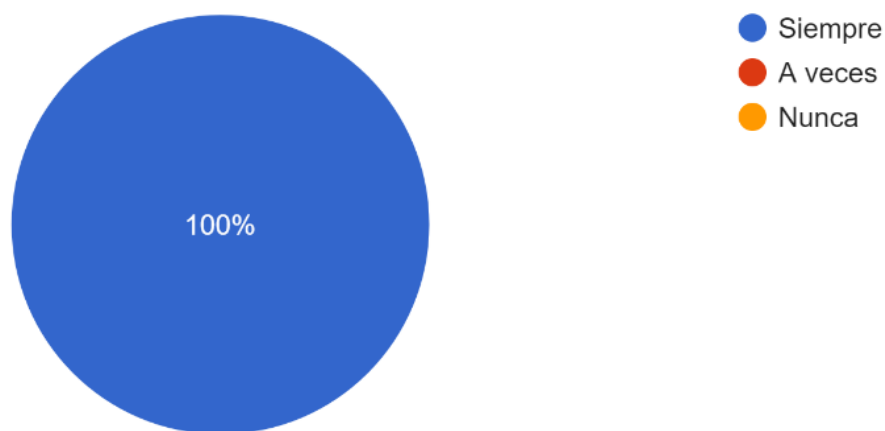
Tabla 5: Pregunta 5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	100%
No	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Gráfico 9: Pregunta 5. ¿Observa usted que los niños muestran interés y se involucran activamente en las actividades lúdicas?



Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

Según las respuestas obtenidas el total de los encuestados indica que siempre observan que los niños muestran interés y se involucran activamente en las actividades lúdicas. Este resultado destaca el éxito de las actividades lúdicas para captar el interés de los niños y fomentar su participación activa.

Pregunta 6. ¿Le gustaría implementar los juegos cognitivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños?

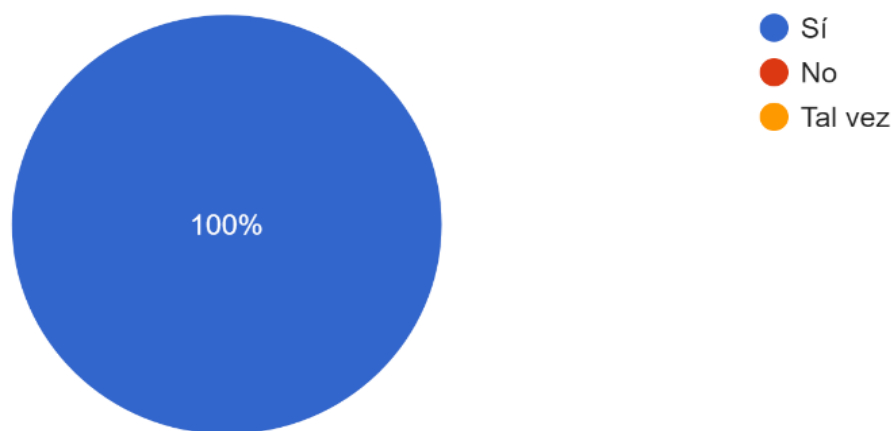
Tabla 6: Pregunta 6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Gráfico 10: Pregunta 6. ¿Le gustaría implementar los juegos cognitivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños?



Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

Los resultados muestran que existe la disposición del total de los encuestados para implementar juegos cognitivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños. Este resultado refleja un fuerte interés en la utilización de juegos cognitivos como herramienta educativa para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños.

Pregunta 7. ¿Cree usted que los juegos cognitivos pueden contribuir al desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños? (Por ejemplo, nociones de tiempo, nociones de espacio, etc.)

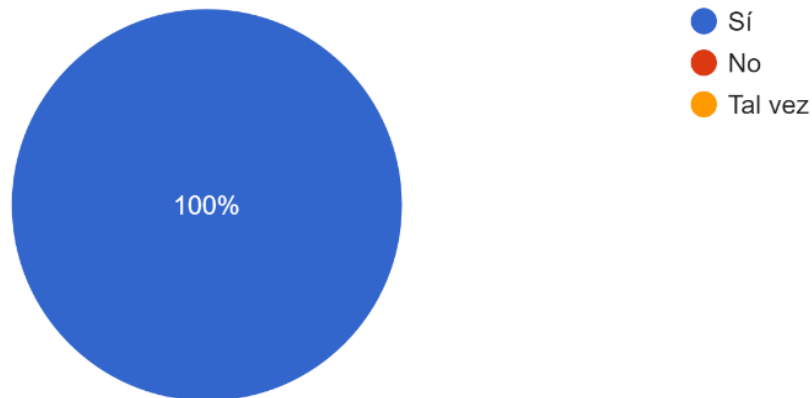
Tabla 7: Pregunta 7

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	100%
No	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Gráfico 11: Pregunta 7. ¿Cree usted que los juegos cognitivos pueden contribuir al desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños? (Por ejemplo, nociones de tiempo, nociones de espacio, etc.)



Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

Existe un consenso absoluto entre los encuestados sobre la efectividad de los juegos cognitivos en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. Esto indica una percepción positiva y generalizada sobre este tipo de herramientas educativas.

Además, los encuestados reconocen claramente los beneficios potenciales de los juegos cognitivos, como la mejora en las nociones de tiempo y espacio, que son fundamentales para el pensamiento lógico-matemático.

Pregunta 8. ¿Cuáles son las características que usted consideraría importantes al momento de seleccionar juegos cognitivos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

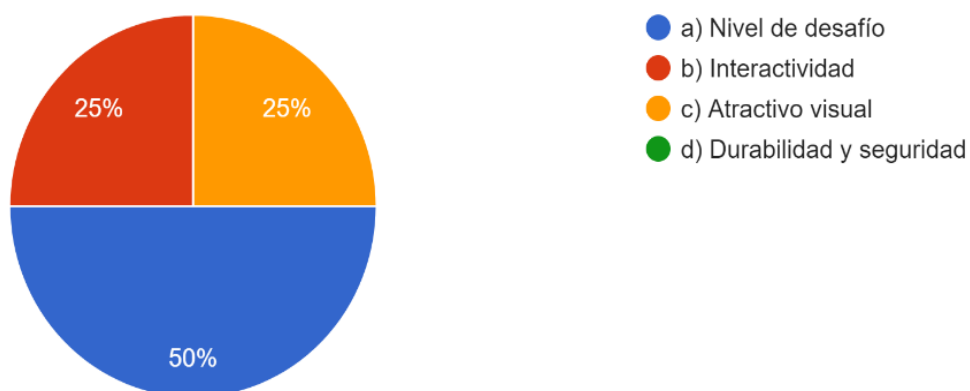
Tabla 8:Pregunta 8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nivel de estudio	2	50%
Interactividad	1	25%
Atractivo visual	1	25%
Durabilidad y seguridad	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Gráfico 12:Pregunta 8. ¿Cuáles son las características que usted consideraría importantes al momento de seleccionar juegos cognitivos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?



Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

De acuerdo con los resultados de la encuesta se puede evidenciar que el nivel de desafío es la característica más valorada. La mitad de los encuestados creen que los juegos deben ofrecer un nivel de dificultad adecuado que estimule y rete a los niños, promoviendo así su desarrollo lógico-matemático.

Un cuarto de los encuestados prioriza la interactividad en los juegos cognitivos, esto sugiere que los juegos que permiten a los niños interactuar y tomar

decisiones son preferidos. Otro cuarto de los encuestados valora el atractivo visual, ya que la estética y el diseño visual de los juegos también son importantes. Los juegos deben ser visualmente atractivos para captar y mantener el interés de los niños.

Finalmente, la característica de durabilidad y seguridad no se consideró importante dentro de las respuestas de los encuestados.

Pregunta 9. ¿Qué juegos cognitivos utilizaría usted dentro del aula para desarrollar el pensamiento lógico matemático de los niños?

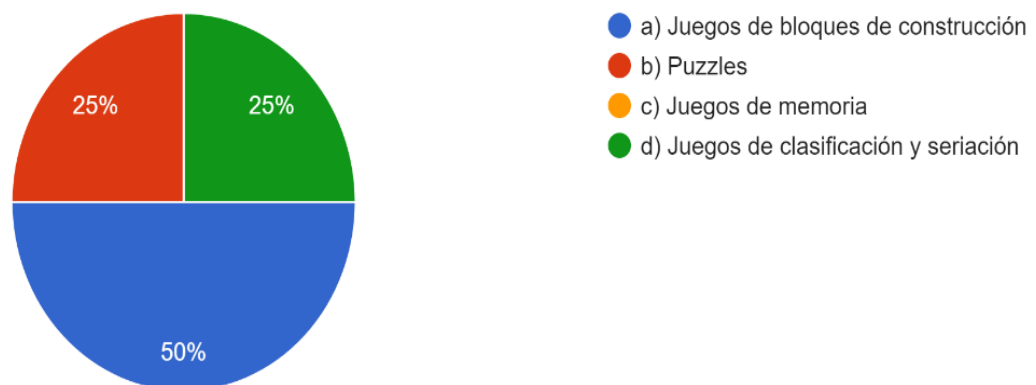
Tabla 9:Pregunta 9

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Juegos de bloques de construcción.	2	50%
Puzles	1	25%
Juegos de memoria	0	0%
Juegos de clasificación y seriación	1	25%
TOTAL	4	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Gráfico 13:Pregunta 9. ¿Qué juegos cognitivos utilizaría usted dentro del aula para desarrollar el pensamiento lógico matemático de los niños?



Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

En base a los datos obtenidos se observa que la mitad de los encuestados prefiere utilizar los juegos de bloques de construcción porque permiten a los niños explorar conceptos espaciales, geométricos y de equilibrio, promoviendo habilidades de pensamiento lógico y resolución de problemas.

Un cuarto de los encuestados selecciona lo puzzles, ya que son valorados por su capacidad para desarrollar habilidades de razonamiento, reconocimiento de patrones y resolución de problemas.

El otro cuarto de los encuestados opta por utilizar los juegos de clasificación y seriación, ya que los mismo ayudan a los niños a entender las relaciones entre objetos, así como a desarrollar las habilidades de categorización y seriación que son fundamentales para el pensamiento lógico.

Finalmente, ninguno de los encuestados elige los juegos de memoria, aunque no se valora dentro de la encuesta es necesario decir que son juegos útiles para desarrollar habilidades cognitivas, aunque no sean tan directamente relacionados con el pensamiento lógico matemático según los encuestados.

Pregunta 10. ¿Con qué frecuencia incorporaría usted estos juegos en su planificación semanal?

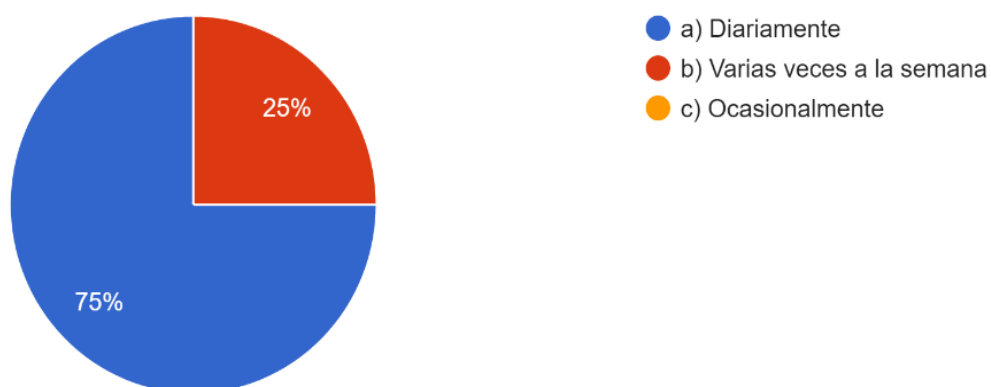
Tabla 10:Pregunta 10

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	100%
No	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Gráfico 14: Pregunta 10. ¿Con qué frecuencia incorporaría usted estos juegos en su planificación semanal?



Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”
Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

Según los datos obtenidos tenemos que la mayoría de las personas prefieren incorporar juegos diariamente en su planificación semanal, mientras que una cuarta parte lo haría varias veces a la semana. No hay representación para aquellos que optarían por hacerlo ocasionalmente.

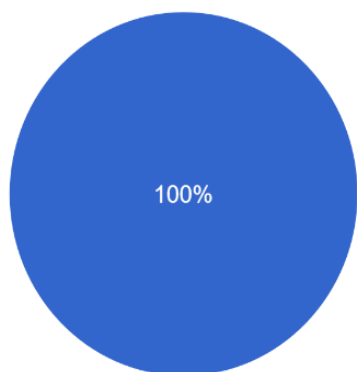
Pregunta 11. ¿Cómo evaluaría usted la efectividad de los juegos cognitivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Tabla 11:Pregunta 11

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	100%
No	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”
Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Gráfico 15:Pregunta 11. ¿Cómo evaluaría usted la efectividad de los juegos cognitivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático?



- a) Observación directa de los niños durante el juego
- b) Evaluaciones formativas (listas de verificación, rúbricas)
- c) Retroalimentación de los niños.

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”
Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

Todos los encuestados eligieron la observación directa como la mejor manera de evaluar la efectividad de los juegos cognitivos. La preferencia unánime por la observación directa sugiere que los encuestados confían en métodos cualitativos y en la evaluación en tiempo real del comportamiento y desempeño de los niños.

Esto podría deberse a la creencia de que la observación directa proporciona una visión más clara y precisa de cómo los niños interactúan y aprenden a través del juego.

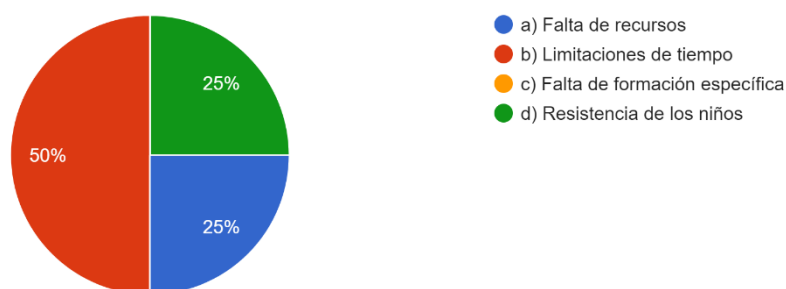
Pregunta 12. ¿Cuáles son los principales desafíos que usted enfrentaría al implementar juegos cognitivos en su aula?

Tabla 12:Pregunta 12

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	100%
No	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”
Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Gráfico 16: Pregunta 12. ¿Cuáles son los principales desafíos que usted enfrentaría al implementar juegos cognitivos en su aula?



Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

Según los datos obtenidos la mitad de los encuestados consideran que no tienen suficiente tiempo para incorporar juegos cognitivos en su aula. Esto podría deberse a currículos cargados, presión para cubrir ciertos contenidos académicos o la percepción de que los juegos cognitivos podrían consumir demasiado tiempo de instrucción.

Un cuarto de los encuestados menciona la falta de recursos como un obstáculo. Esto podría incluir la falta de materiales necesarios, tecnología adecuada, o apoyo financiero para implementar juegos cognitivos efectivamente.

Otro cuarto de los encuestados considera que la resistencia de los niños es un desafío. Esto sugiere que algunos estudiantes pueden mostrar reticencia o falta de interés en participar en juegos cognitivos, lo que puede dificultar su implementación.

Finalmente, ninguno de los encuestados identificó la falta de formación específica como un desafío. Esto indica que, al menos entre los encuestados, existe una percepción de que tienen la capacitación adecuada para implementar juegos cognitivos, o que esto no es visto como una barrera significativa.

Pregunta 13. ¿Qué tipo de apoyo adicional necesitaría para implementar efectivamente los juegos cognitivos en el aula?

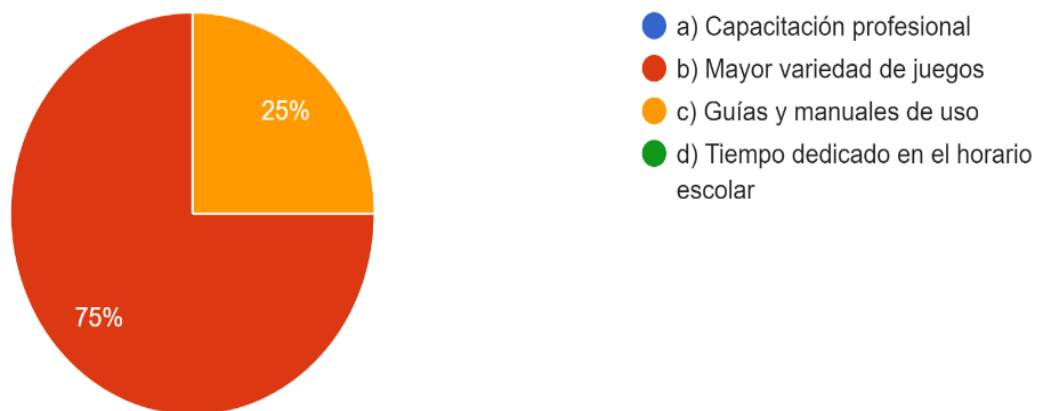
Tabla 13:Pregunta 13

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	100%
No	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Gráfico 17:Pregunta 13. ¿Qué tipo de apoyo adicional necesitaría para implementar efectivamente los juegos cognitivos en el aula?



Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

Con los datos obtenidos la gran mayoría de los encuestados considera que la mayor necesidad es contar con una mayor variedad de juegos. Esto sugiere que los docentes sienten que los juegos disponibles actualmente son insuficientes o no se ajustan adecuadamente a las necesidades educativas y cognitivas de los estudiantes.

Un cuarto de los encuestados indica que necesitarían guías y manuales de uso para implementar juegos cognitivos. Esto sugiere que, aunque los docentes pueden sentirse capacitados, aún requieren materiales de apoyo que les

proporcionen instrucciones claras y estrategias para utilizar los juegos de manera efectiva en el aula. Ninguno de los encuestados menciona la necesidad de capacitación profesional adicional. Esto es consistente con el análisis anterior, donde la falta de formación específica no fue vista como un desafío significativo.

Ninguno de los encuestados menciona la necesidad de más tiempo dedicado en el horario escolar para los juegos cognitivos. Esto puede indicar que los docentes están más preocupados por la calidad y variedad de los recursos disponibles que por la cantidad de tiempo que pueden dedicar a ellos.

Pregunta 14. ¿Qué estrategia utilizaría para involucrar a los niños en los juegos cognitivos y mantener su interés?

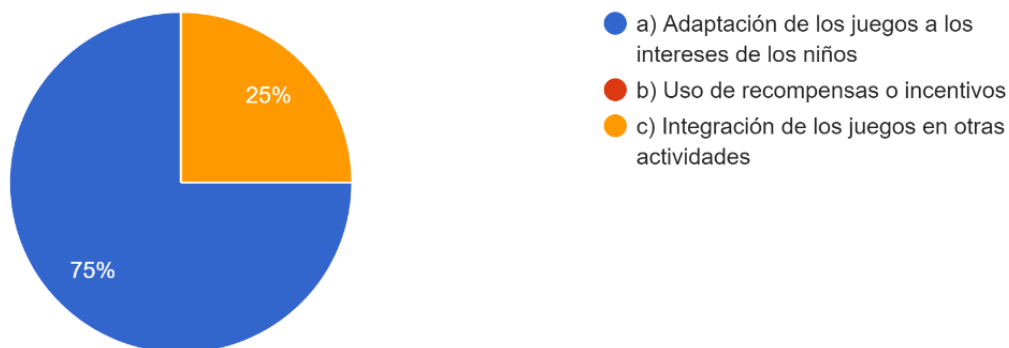
Tabla 14:Pregunta 14

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	100%
No	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Gráfico 18:Pregunta 14. ¿Qué estrategia utilizaría para involucrar a los niños en los juegos cognitivos y mantener su interés?



Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

La mayoría de los encuestados considera que adaptar los juegos a los intereses de los niños es la estrategia más efectiva para involucrarlos. Esto sugiere que los docentes creen que personalizar los juegos según las preferencias y motivaciones individuales de los estudiantes es clave para mantener su interés y participación activa.

Un cuarto de los encuestados indica que integrar los juegos en otras actividades es una estrategia importante. Esto implica que los docentes ven valor en hacer que los juegos sean parte de un enfoque más amplio de aprendizaje, donde los juegos no están aislados, sino que se entrelazan con otras actividades educativas y recreativas.

Ninguno de los encuestados menciona el uso de recompensas o incentivos como una estrategia para involucrar a los niños. Esto puede indicar que los docentes prefieren métodos que fomenten la motivación intrínseca en lugar de depender de recompensas extrínsecas.

Pregunta 15. ¿Estaría interesado en recibir más información o capacitarse de manera oportuna en cuanto al uso de juegos cognitivos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños?

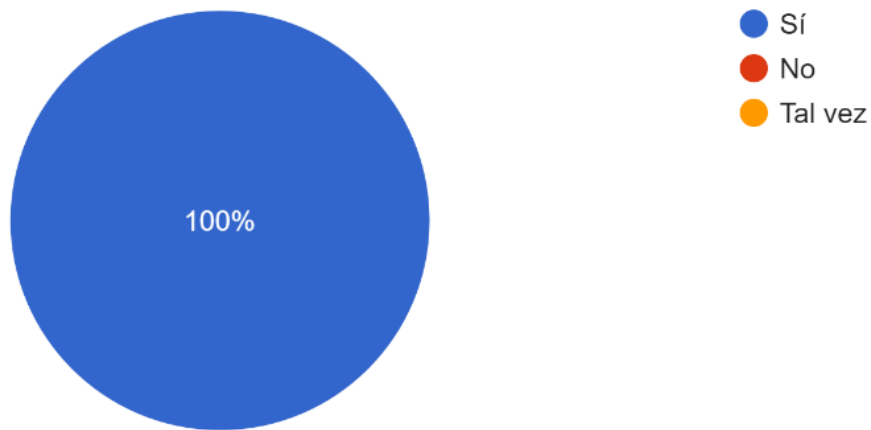
Tabla 15:Pregunta 15

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	100%
No	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Gráfico 19:Pregunta 15.



Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”
Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

Según los datos del gráfico existe un interés unánime, ya que todos los encuestados están interesados en recibir más información o capacitación sobre los juegos cognitivos, lo que sugiere una fuerte demanda y se puede decir existe un gran potencial para implementar programas o talleres que aborden este tema.

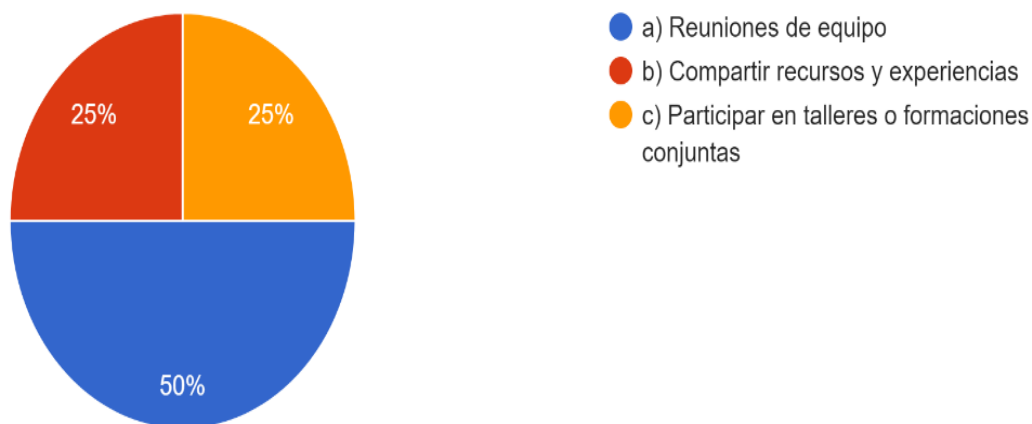
Pregunta 16. ¿Cómo colaboraría usted con otros docentes o profesionales para mejorar el uso de juegos cognitivos en su aula?

Tabla 16:Pregunta 16

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	100%
NO	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”
Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Gráfico 20:Pregunta 16.



Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

Según los datos obtenidos se evidencian que la mitad de encuestados tiene preferencia por reuniones de equipo sugiere que los docentes valoran la comunicación directa y la colaboración cara a cara. Esto permite discusiones más profundas y la posibilidad de resolver dudas en tiempo real.

Las instituciones educativas pueden organizar reuniones periódicas donde los docentes puedan compartir sus experiencias y discutir estrategias para mejorar el uso de juegos cognitivos en el aula.

Un cuarto de los encuestados prefiere compartir recursos y experiencias, lo que indica la importancia de disponer de materiales y ejemplos prácticos que puedan ser adaptados a diferentes contextos. Aquí se puede crear una plataforma en línea o un repositorio donde los docentes puedan subir y descargar recursos, así como compartir sus experiencias y resultados.

El otro cuarto de encuestados que opta por talleres y formaciones conjuntas destaca la importancia de la formación continua y el aprendizaje colaborativo. Se puede organizar talleres y sesiones de formación donde los docentes puedan aprender juntos y de expertos en el tema.

8.2 Ficha de observación directa

Pregunta 1. Los niños muestran interés y se involucran activamente en las actividades lúdicas.

Tabla 17:Ficha de observación 1

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	28	84,8%
A veces	5	15,2%
Nunca	0	0%
TOTAL	33	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

La mayoría de los niños, muestran interés y se involucran activamente en las actividades lúdicas. Este alto porcentaje indica que las actividades lúdicas son muy atractivas y efectivas para captar la atención de los niños.

La otra parte de los niños muestran interés y se involucran en las actividades lúdicas solo a veces. Esto podría sugerir que algunas actividades pueden no ser igualmente atractivas para todos los niños o que hay factores que influyen en su participación en determinados momentos.

No hay datos de niños que nunca muestren interés o se involucren en las actividades lúdicas, lo que sugiere que las actividades lúdicas son generalmente bien recibidas y tienen un atractivo universal para los niños en este grupo de edad.

Pregunta 2. Los niños identifican las nociones de tiempo en acciones que suceden en el tiempo presente, pasado y futuro.

Tabla 18:Ficha de observación 2

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	22	66,7%
A veces	11	33,3%
Nunca	0	0%

TOTAL	33	100%
--------------	----	------

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

La mayoría de los niños son capaces de identificar las nociones de tiempo en las acciones que realizan de manera constante. Esto indica que una gran parte de los niños tiene una buena comprensión de los conceptos de tiempo presente, pasado y futuro. Este grupo de niños puede relacionar fácilmente sus actividades cotidianas con los diferentes momentos del tiempo, lo que es un indicativo positivo del desarrollo cognitivo en términos de temporalidad.

Un tercio de los niños identifica las nociones de tiempo en las acciones que realizan de forma intermitente. Esto sugiere que, aunque estos niños tienen una comprensión básica de los conceptos de tiempo, su aplicación no es constante. Pueden necesitar más práctica y actividades específicas para fortalecer su comprensión y uso de estos conceptos. Este grupo puede beneficiarse de actividades adicionales que enfatizan la diferenciación y la relación entre el pasado, el presente y el futuro.

Ningún niño reporta que nunca identifica las nociones de tiempo en sus acciones. Esto es un resultado positivo, ya que indica que todos los niños en el estudio tienen al menos algún nivel de conciencia y comprensión de los conceptos temporales.

Pregunta 3. Los niños reconocen la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.

Tabla 19:Ficha de observación 3

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	29	87,9%
A veces	4	12,1%
Nunca	0	0%
TOTAL	33	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

La gran mayoría de los niños reconoce consistentemente la ubicación de los objetos en relación a sí mismos usando las nociones espaciales mencionadas. Este alto porcentaje indica que casi todos los niños tienen una comprensión clara y estable de estos conceptos espaciales básicos.

Esto es un indicador positivo del desarrollo de habilidades espaciales en los niños, fundamentales para la orientación y la percepción espacial en su vida cotidiana.

Un pequeño porcentaje de niños reconoce estas nociones espaciales de manera intermitente. Esto sugiere que, aunque estos niños tienen algún grado de comprensión de los conceptos espaciales, su aplicación no es constante. Pueden requerir más práctica y actividades específicas que refuercen su comprensión y uso de estas nociones espaciales.

Ningún niño reporta que nunca reconoce la ubicación de objetos en relación a sí mismos usando nociones espaciales. Esto es positivo, ya que indica que todos los niños en el estudio tienen al menos un nivel básico de comprensión de los conceptos espaciales.

Pregunta 4. Los niños identifican en los objetos las nociones de medida: alto/ bajo, pesado/ liviano.

Tabla 20:Ficha de observación 4

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	31	93,9%
A veces	2	6,1%
Nunca	0	0%
TOTAL	33	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

La gran mayoría de los niños siempre identifica las nociones de medida alto/bajo y pesado/liviano en los objetos. Este alto porcentaje indica que casi todos los niños tienen una comprensión clara y estable de estos conceptos de medida. Esto es un indicador positivo del desarrollo cognitivo en términos de comparación y evaluación de atributos físicos en los objetos, habilidades cruciales para su comprensión matemática y científica futura.

Un pequeño porcentaje de niños identifica estas nociones de medida de manera intermitente. Esto sugiere que, aunque estos niños tienen algún grado de comprensión de los conceptos de medida, su aplicación no es constante. Pueden necesitar más práctica y actividades específicas que refuercen su comprensión y uso de estas nociones de medida.

Ningún niño reporta que nunca identifica las nociones de medida en los objetos. Esto es positivo, ya que indica que todos los niños en el estudio tienen al menos un nivel básico de comprensión de los conceptos de alto/bajo y pesado/liviano.

Pregunta 5. Los niños identifican objetos de formas similares en el entorno (circulo, cuadrado, triangulo y rectángulo).

Tabla 21:Ficha de observación 5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	24	72,7%
A veces	9	27,3%
Nunca	0	0%
TOTAL	33	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

La mayoría de los niños identifican objetos de formas similares "siempre". Esto indica una fuerte capacidad o tendencia para reconocer y clasificar formas en su entorno, lo cual es un aspecto importante del desarrollo cognitivo y visual.

Una parte de los niños identifica estos objetos "a veces". Esto podría reflejar variaciones en la exposición a diferentes formas, en la edad o en el desarrollo cognitivo de los niños.

No hay datos para la categoría "Nunca", lo que sugiere que todos los niños en la muestra tienen alguna capacidad para reconocer estas formas, aunque con diferente frecuencia.

Pregunta 6. Los niños cuentan oralmente del 1 al 10 con secuencia numérica.

Tabla 22:Ficha de observación 6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	19	57,6%
A veces	14	42,4%
Nunca	0	0%
TOTAL	33	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

La mayoría de los niños pueden contar del 1 al 10 en secuencia de manera constante. Esto sugiere que más de la mitad de los niños en la muestra tienen una sólida comprensión de la secuencia numérica básica, lo cual es un indicador positivo de su desarrollo cognitivo en términos de habilidades numéricas.

La otra parte de los niños cuentan del 1 al 10 en secuencia "a veces". Esto puede indicar que algunos niños están en proceso de aprender o consolidar su conocimiento de la secuencia numérica. Podría deberse a la variabilidad en la práctica, la exposición o el interés en los números.

No hay datos para la categoría "Nunca", lo que indica que todos los niños en la muestra tienen algún nivel de habilidad para contar del 1 al 10, aunque con distinta regularidad.

Pregunta 7. Los niños comprenden la relación de número dígitos y cantidad.

Tabla 23:Ficha de observación 7

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	10	30,3%
A veces	19	57,6%
Nunca	4	12,1%
TOTAL	33	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

Solo una parte los niños comprenden siempre la relación entre números dígitos y las cantidades. Esto indica que menos de un tercio de los niños tiene una comprensión constante y sólida de esta habilidad, que es fundamental en el desarrollo matemático temprano.

La mayoría de los niños, comprenden esta relación "a veces". Esto sugiere que, aunque están familiarizados con la correspondencia entre números y cantidades, su comprensión puede no ser completamente consistente. Pueden depender del contexto, el tipo de actividad, o el apoyo adicional para realizar estas asociaciones correctamente.

La otra parte de los niños no comprenden la relación entre los números y las cantidades. Esto puede reflejar una falta de desarrollo en esta área específica, lo que podría requerir una intervención educativa adicional para ayudar a estos niños a alcanzar una comprensión adecuada.

Pregunta 8. Los niños clasifican objetos con un atributo (tamaño, color o forma) al momento de aplicar los juegos cognitivos.

Tabla 24:Ficha de observación 8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	25	75,8%
A veces	8	24,2%
Nunca	0	0%
TOTAL	33	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

La mayoría de los niños clasifica objetos utilizando siempre un atributo. Esto sugiere una fuerte tendencia a utilizar la clasificación como estrategia durante los juegos cognitivos. Un número menor de niños clasifica objetos a veces. Esto puede indicar que estos niños utilizan otros criterios o estrategias de juego en algunos casos. No se muestra en el gráfico porcentaje de nunca, lo que indica que no hubo respuestas en esta categoría, o no se consideró en el análisis.

Pregunta 9. Los niños reconocen y comparan objetos de acuerdo a su tamaño que sean estos grandes o pequeños

Tabla 25:Ficha de observación 9

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	30	90,9%
A veces	3	9,1%
Nunca	0	0%
TOTAL	33	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

La gran mayoría de los niños siempre utiliza el tamaño como un criterio para reconocer y comparar objetos. Esto indica una fuerte capacidad para distinguir y categorizar objetos basándose en sus dimensiones.

Un pequeño porcentaje de los niños usa ocasionalmente el tamaño para comparar objetos. Esto sugiere que estos niños pueden usar otros criterios o que la

comparación basada en el tamaño no siempre es su enfoque preferido. La categoría nunca no aparece representada, lo que sugiere que no hubo respuestas en esta opción o que no se consideró en el análisis.

Pregunta 10. Los niños imitan patrones simples con elementos de su entorno, por ejemplo, saltar dentro del círculo, rodear el triángulo, etc.

Tabla 26:Ficha de observación 10

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	26	78,8%
A veces	6	18,2%
Nunca	1	1%
TOTAL	33	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

La mayoría de los niños siempre imitan patrones simples con elementos de su entorno. Esto indica una alta capacidad para seguir instrucciones y reproducir secuencias. Algunos niños imitan patrones simples ocasionalmente, lo que puede sugerir que no siempre están interesados o que varían en su capacidad para seguir patrones.

Un pequeño porcentaje de niños nunca imitan patrones simples. Esto podría indicar una falta de interés, dificultad en la imitación de patrones, o una preferencia por otras actividades.

Pregunta 11. Los niños mantienen atención y enfoque en actividades de los juegos cognitivos

Tabla 27:Ficha de observación 11

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	25	75,8%
A veces	8	24,2%
Nunca	0	0%

TOTAL	33	100%
--------------	----	------

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

La mayoría de los niños, mantienen siempre la atención y el enfoque en las actividades de juegos cognitivos. Esto indica que las actividades son efectivas y adecuadas para captar y mantener el interés de los niños.

Un porcentaje de los niños mantienen la atención y el enfoque solo a veces durante estas actividades, lo que sugiere que podría ser beneficioso implementar estrategias adicionales para ayudar a estos niños a mejorar su capacidad de concentración.

No hay niños que nunca mantengan la atención y el enfoque en estas actividades, ya que esta categoría no está representada en el gráfico.

Pregunta 12. Los niños demuestran buena coordinación al manipular objetos y ensamblar piezas del juego cognitivo.

Tabla 28:Ficha de observación 12

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	27	81,8%
A veces	6	18,2%
Nunca	0	0%
TOTAL	33	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

La mayoría de los niños, demuestran siempre buena coordinación al manipular objetos y ensamblar piezas. Sugiere que las actividades de los juegos cognitivos son efectivas para desarrollar y mantener la habilidad de coordinación en los niños.

Un porcentaje de los niños demuestran buena coordinación solo a veces durante estas actividades indica que puede haber factores que afectan su desempeño, como la dificultad de la actividad, el nivel de desarrollo individual, o la necesidad de más práctica. No hay niños que nunca demuestren buena coordinación en estas actividades, ya que esta categoría no está representada en el gráfico.

Pregunta 13. Los niños cooperan y se comunican adecuadamente entre si durante las actividades lúdicas cognitivas.

Tabla 29:Ficha de observación 13

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	26	78,8%
A veces	7	21,2%
Nunca	0	0%
TOTAL	33	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

La mayoría de los niños siempre cooperen y se comuniquen adecuadamente sugiere que las actividades lúdicas cognitivas son efectivas para fomentar estas habilidades sociales en los niños.

Existe un porcentaje mínimo de los niños que solo cooperan y se comunican adecuadamente a veces indica que puede haber factores que influyen en su desempeño, como la dinámica del grupo, la dificultad de la tarea o la necesidad de más práctica en estas habilidades.

La ausencia de respuestas en la categoría "Nunca" es positiva, ya que indica que todos los niños, al menos ocasionalmente, muestran cooperación y comunicación adecuadas. Esto subraya la efectividad general de las actividades lúdicas cognitivas en promover estas habilidades.

Pregunta 14. Los niños muestran capacidad para resolver problemas simples y encontrar soluciones durante el desarrollo del juego.

Tabla 30:Ficha de observación 14

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	24	72,7%
A veces	8	24,2%
Nunca	1	3%
TOTAL	33	100%

Fuente: “Unidad Educativa Verbo Divino”

Elaborado por: Alexandra Freire, Andrés Masaquiza

Análisis

La mayoría de los niños siempre demuestran habilidades para resolver problemas durante el juego. Esto sugiere que el entorno de juego y las actividades proporcionadas son efectivas para desarrollar estas habilidades.

Una parte de los niños solo a veces muestran la capacidad para resolver problemas simples. Esto indica que hay una porción significativa de niños que podría beneficiarse de apoyo adicional o intervenciones específicas para mejorar sus habilidades de resolución de problemas.

Un porcentaje mínimo de los niños que nunca muestran esta capacidad pueden necesitar intervenciones especiales o una atención más personalizada para desarrollar sus habilidades de resolución de problemas.

9. CONCLUSIONES

Los juegos cognitivos son una herramienta valiosa en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 3 a 4 años. Proporcionan un entorno de aprendizaje lúdico y atractivo que fomenta el desarrollo cognitivo, social y emocional de manera integral. La incorporación de estos juegos puede tener un impacto positivo duradero en las habilidades y actitudes de los niños hacia el aprendizaje matemático y la resolución de problemas.

El uso de juegos cognitivos han demostrado ser una herramienta efectiva para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 3-4 años. Los resultados obtenidos en la Unidad Educativa Verbo Divino indican que, a través de actividades lúdicas, los niños no solo adquirieron conceptos matemáticos básicos, sino que también mejoraron sus habilidades para resolver problemas y pensar críticamente. La metodología basada en juegos permitió que el aprendizaje fuera más dinámico y atractivo para los infantes.

El proyecto también reveló la importancia de la personalización en el proceso educativo. Los juegos cognitivos se adaptaron fácilmente a los diferentes niveles de habilidad y estilos de aprendizaje de los niños, permitiendo una enseñanza más personalizada. Esto es fundamental en un entorno educativo inclusivo, donde cada niño tiene la oportunidad de progresar a su propio ritmo. La adaptabilidad de los juegos permitió a los docentes atender de manera efectiva las necesidades individuales de cada niño, promoviendo un desarrollo más equitativo.

Los juegos cognitivos han demostrado ser una estrategia pedagógica efectiva para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 3-4 años en la Unidad Educativa Verbo Divino. Para maximizar su impacto, se recomienda implementar programas de formación continua para los docentes, promover una mayor participación de las familias y asegurar la disponibilidad de recursos adecuados. Además, es importante realizar evaluaciones periódicas para medir el progreso de los niños y ajustar las estrategias de enseñanza según

sea necesario. Estas acciones contribuirán a consolidar y mejorar los resultados positivos observados en este proyecto.

10. PROPUESTA

GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS COGNITIVOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO

El propósito de esta guía didáctica de juegos cognitivos para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático es proporcionar un enfoque estructurado y dinámico para enseñar conceptos matemáticos y habilidades cognitivas a través del juego.

Objetivo: facilitar el aprendizaje mediante actividades lúdicas que estimulen el razonamiento lógico y matemático, promoviendo un entendimiento más profundo y duradero de los conceptos. Al integrar el juego en el proceso educativo, se pretende hacer que el aprendizaje sea más atractivo y motivador para los estudiantes.

1. CLASIFICACIÓN DE OBJETOS

Objetivo: Desarrollar habilidades de clasificación y observación.

Materiales:

- Botones de diferentes colores y tamaños
- Monedas de diferentes denominaciones
- Bloques de construcción de diversas formas y colores

Instrucciones:

1. Coloca todos los objetos en una mesa.
2. Pide a los niños que clasifiquen los objetos según el criterio que elijan (color, tamaño, forma).
3. Una vez clasificados, pide a los niños que cuenten cuántos objetos hay en cada grupo.

Variaciones:

- Cambia el criterio de clasificación (por ejemplo, primero por color, luego por tamaño).
- Usa objetos diferentes, como frutas o figuras de animales.

Evaluación: Observa si los niños pueden clasificar correctamente y cuenta con ellos para asegurarte de que entienden el concepto de agrupación.

2. SERIES Y SECUENCIAS

Objetivo: Fomentar la capacidad de identificar patrones y secuencias.

Materiales:

- Bloques de construcción de diferentes colores o formas

Instrucciones:

1. Crea una secuencia simple con los bloques (por ejemplo, rojo, azul, rojo, azul).
2. Pide a los niños que continúen la secuencia.
3. Haz preguntas como "¿Qué color viene después del azul?"

Variaciones:

- Usa figuras geométricas o tarjetas con números para crear patrones.
- Crea secuencias más complejas (por ejemplo, rojo, rojo, azul, rojo, rojo, azul).

Evaluación: Observa si los niños pueden continuar la secuencia correctamente y pregúntales sobre los patrones para evaluar su comprensión.

3. JUEGOS DE MEMORIA

Objetivo: Estimular la memoria y la capacidad de emparejar.

Materiales:

- Tarjetas con imágenes o números

Instrucciones:

1. Coloca las tarjetas boca abajo en una mesa.
2. Pide a los niños que volteen dos tarjetas y traten de encontrar las parejas.
3. Si encuentran una pareja, se quedan con las tarjetas; si no, vuelven a colocarlas boca abajo.

Variaciones:

- Usa imágenes de objetos cotidianos y tarjetas con números para hacer parejas (por ejemplo, una tarjeta con tres manzanas y otra con el número 3).
- Aumenta el número de tarjetas para hacer el juego más desafiante.

Evaluación: Observa cuántas parejas logran encontrar y cuánto tiempo les toma recordar las ubicaciones.

4. CONTANDO OBJETOS

Objetivo: Desarrollar habilidades de conteo y reconocimiento numérico.

Materiales:

- Objetos pequeños como botones, monedas, frutas
- Tarjetas con números

Instrucciones:

1. Pide a los niños que cuenten un cierto número de objetos y los coloquen en un recipiente.

2. Usa tarjetas con números y pide a los niños que coloquen la cantidad correcta de objetos en cada tarjeta.

Variaciones:

- Cambia los tipos de objetos a contar (por ejemplo, contar bloques de construcción o figuras de animales).
- Introduce el conteo hacia atrás o el conteo de dos en dos.

Evaluación: Revisa si los niños pueden contar correctamente y si reconocen los números escritos en las tarjetas.

5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS SENCILLOS

Objetivo: Estimular el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Materiales:

- Puzzles sencillos
- Juegos de construcción

Instrucciones:

1. Proporciona a los niños puzzles sencillos y guíalos para que los resuelvan.

2. Usa juegos de construcción y pide a los niños que construyan estructuras específicas, como una torre de cierta altura.

Variaciones:

- Introduce puzzles más complejos a medida que los niños se vuelvan más hábiles.

- Desafía a los niños a construir estructuras con ciertas restricciones (por ejemplo, usar solo bloques rojos).

Evaluación: Observa cómo los niños abordan los problemas y si pueden completar las tareas sin demasiada frustración.

6. JUEGOS CON FIGURAS GEOMÉTRICAS

Objetivo: Reconocer y nombrar formas geométricas básicas.

Materiales:

- Figuras geométricas de diferentes colores y tamaños

Instrucciones:

1. Muestra a los niños diferentes figuras geométricas.
2. Pide a los niños que identifiquen y nombren las diferentes figuras.
3. Usa las figuras para crear patrones o imágenes y pide a los niños que hagan lo mismo.

Variaciones:

- Introduce figuras geométricas tridimensionales.
- Realiza actividades de agrupación con las figuras (por ejemplo, todas las figuras rojas juntas).

Evaluación: Pregunta a los niños los nombres de las figuras y observa si pueden crear patrones o imágenes correctamente.

7. JUEGO DE PAREJAS DE OBJETOS

Objetivo: Desarrollar la memoria y la capacidad de emparejar.

Materiales:

- Pares de objetos pequeños como calcetines, guantes, o imágenes de objetos emparejados.

Instrucciones:

1. Coloca todos los objetos mezclados en una mesa.
2. Pide a los niños que encuentren los pares de objetos iguales.
3. Anima a los niños a explicar por qué creen que los objetos son pares.

Variaciones:

- Usa tarjetas con imágenes en lugar de objetos físicos.
- Introduce objetos de diferentes colores y formas para aumentar la complejidad.

Evaluación: Observa la capacidad de los niños para identificar y emparejar objetos correctamente.

8. LABERINTO DE CINTA

Objetivo: Desarrollar la motricidad gruesa y la resolución de problemas.*

Materiales:

- Cinta adhesiva de colores.

Instrucciones:

1. Usa la cinta adhesiva para crear un laberinto en el suelo.
2. Pide a los niños que sigan el camino del laberinto sin salir de las líneas de cinta.
3. Introduce obstáculos o puntos de parada donde los niños deban realizar una acción, como saltar o girar.

Variaciones:

- Cambia el diseño del laberinto para hacerlo más complejo.
- Usa diferentes colores de cinta para crear múltiples caminos dentro del laberinto.

Evaluación: Observa la capacidad de los niños para seguir el camino del laberinto y su habilidad para resolver los desafíos que se presenten.

11. BIBLIOGRAFÍA

- Simbaña-Haro, M. G.-R.-T.-C. (2022, Mayo 06). *El juego: una mirada desde los diferentes*. Obtenido de 593 Digital Publisher CEIT:
<https://doi.org/10.33386/593dp.2022.6-2.1148>
- Jona K. Anderson-McNamee, S. J. (2024, Mayo 23). *La Importancia del juego en el desarrollo de la*. Obtenido de Montana State University.:
<https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Instituto Europeo de Educación. (2021, Diciembre 22). *Tipos de juegos, fundamentales para el desarrollo infanti*. Obtenido de Instituto Europeo de Educación:
<https://ieeducacion.com/tipos-de-juegos/>
- UNIR. (2024, Abril 18). *La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget y su impacto en la Educación Especial*. Obtenido de UNIR:
<https://mexico.unir.net/noticias/educacion/desarrollo-cognoscitivo-cognitivo-piaget/>
- Villegas, R. I. (2019). *Desarrollo Cognitivo del Niño*. Obtenido de REPOSITORIO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES:
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/990/TINEO%20VILLEGAS%2C%20ROSA%20ISABEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Editorial, E. (2021, Agosto 05). *Desarrollo Cognitivo*. Obtenido de Concepto.de:
<https://concepto.de/desarrollo-cognitivo/>
- Triglia, A. (2024, Febrero 16). *Las 4 etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget*. Obtenido de Psicología y Mente: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>
- Poza, U. A. (2019, Agosto 27). *Sensopercepción: definición, componentes y cómo funciona*. Obtenido de Psicología y Mente:
<https://psicologiaymente.com/neurociencias/sensopercepcion>
- Padín, G. A. (2023). *La memoria: concepto, funcionamiento y anomalías*. Obtenido de Universidad de Salamanca:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4462486.pdf>
- Giuliana, C. S. (2017). *Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307-Casma, 2017*. Obtenido de

- Repositorio de la Universidad César Vallejo:
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/27734/cordova_sn.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ramirez, S. L. (2021). *JUEGOS COGNITIVOS PARA ESTIMULAR LA ATENCIÓN EN LOS*. Obtenido de Repositorio Digital Universidad Nacional de Loja:
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23803/1/PI%C3%91A%20Sthepany%20TESIS%20FINAL..pdf>
- TORRES, E. J. (2019). *JUEGOS AFECTIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE MONSEFÚ*. Obtenido de Repositorio de Tesis Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo:
<https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/3161>
- Blanco, E. V. (2013). *“LA LÓGICA MATEMÁTICA EN*. Obtenido de Repositorio de la Universidad de Valladolid:
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/4002/TFG-G%20374.pdf;jsessionid=9FC63370552E901313173EA7BFF83B64?sequence=1>
- Lozano, J. (2023). *Desarrollo del pensamiento logico matematico mediante secuencias didacticas en el septimo año de educación básica*. Obtenido de Repositorio de la Universidad Nacional de Educación : chrome-extension://efaidnbmninnibpcjpcglclefindmkaj/http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/3176/1/Desarrollo%20del%20Pensamiento%20L%C3%B3gico%20Matem%C3%A1tico%20mediante%20secuencias%20did%C3%A1cticas%20en%20el%20s%C3%A9ptimo%20A%C3%B1o%20de%20E
- Mieles, M., Cerchiaro, E., & Rosero, A. (2020). Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. *Praxis*, 16(2), 247-258.
- González, M., Obando, C., & Hinojosa, G. (2022). El juego: una mirada desde los diferentes autores. *Digital Publisher*, 7(6), 145-156.
- Chisag, M., Espinoza, E., Jordán, J., & Mejía, E. (2023). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *Digital Publisher*, 9(1), 66-81.
- Solís, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la educación*, 4(7).
- Lugo, J., Vilchez, O., & Romero, L. (2019). Didáctica y desarrollo del pensamiento lógico matemático. Un abordaje hermenéutico desde el escenario de la educación inicial. *Logos Ciencia & Tecnología*, 11(3).

- Cruz, A. (2021). Desarrollando autonomía en los niños a través del juego didáctico. *ECOCIENCIA*, 3(1).
- Zúñiga, X., & Carrasco, D. (2024, marzo 21). *Los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes de Tercero de Básica de la Unidad Educativa "Adolfo Kolping" en el año lectivo 2022-2023*. Obtenido de Repositorio UNACH: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/12589>
- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica*. Obtenido de Repositorio Universidad de Valladolid: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfefindmkaj/https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-3005.pdf?sequence=1>
- Salamanca, D., & López, A. (2021, abril 12). *Las TIC en la práctica pedagógica como estrategia de fortalecimiento, motivación y desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de grado segundo del colegio Sierra Morena IED*. Obtenido de Repositorio Universidad Cooperativa de Colombia : <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfefindmkaj/https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/52346604-1912-41f5-958f-45ca48ee6ead/content>
- Londoño, L., & Rojas, M. (2018, octubre 12). *Juegos con propósito educativo como herramientas para la enseñanza de la ética*. Obtenido de ANFECA: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfefindmkaj/https://investigacion.fca.unam.mx/docs/memorias/2018/7.05.pdf>
- Neveria, A., Jiménez, M., Borja, T., & Suárez, A. (2019). Cognitive, psychological, and personal benefits of the use of video games and e-sports: a review. *Psicología Aplicada al Deporte y el Ejercicio Físico*, 3(2), 1-14.
- Prado, R. (2023). Las actividades recreativas y el uso del tiempo libre de los dolescentes. *Revista Científica ISSN*, 4(1).
- Chaarani, B., Ortigara, J., & Yuan, D. (2022). Association of Video Gaming With Cognitive Performance Among Children. *JAMA Netw Open*, 10(5).

12. ANEXOS

12.1 ANEXO 1: ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES QUE LABORAN EN INICIAL II DE LA “UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO”

Esta encuesta tiene como objetivo recopilar información valiosa sobre la percepción y efectividad de los juegos cognitivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños y niñas en el nivel de Inicial II de 3 y 4 años de edad en la Unidad Educativa Verbo Divino de la ciudad de Guaranda en el periodo 2024.

Agradecemos su participación y honestidad en sus respuestas, ya que nos ayudará a mejorar nuestras estrategias educativas.

Instrucciones: Lea detenidamente cada una de las preguntas y escoja la respuesta que este acorde a su experiencia en el campo de la docencia.

1. ¿Tiene usted algún conocimiento previo acerca de los juegos cognitivos?

- a) Si
- b) No

2. ¿Qué concepto tiene usted acerca de los juegos cognitivos?

- a) Son aquellos que tienen como objetivo entrenar habilidades intelectuales como la memoria, el lenguaje y las operaciones básicas para la resolución de problemas.
- b) Es una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños, ya que les permite potenciar su imaginación, explorar el medio en el que se desenvuelven mediante la resolución de problemas.
- c) Los juegos cognitivos son aquellos juegos que se basan en realizar destrezas intelectuales, las operaciones básicas que siguen reglas complicadas o extensas y generalmente de fichas de juego.

3. ¿Cree usted que los juegos cognitivos ayudan en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños?

- a) Si
- b) No
- c) Tal ves

- 4. ¿Con qué frecuencia usted involucra a los niños en actividades que desarrollen el pensamiento lógico matemático durante la jornada escolar?**
- a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca.
- 5. ¿Observa usted que los niños muestran interés y se involucran activamente en las actividades lúdicas?**
- a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca
- 6. ¿Le gustaría implementar los juegos cognitivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños?**
- a) Si
 - b) No
 - c) Tal ves
- 7. ¿Cree usted que los juegos cognitivos pueden contribuir al desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños? (Por ejemplo, nociones de tiempo, nociones de espacio, etc.)**
- a) Sí
 - b) No
 - c) Tal ves
- 8. ¿Cuáles son las características que usted consideraría importantes al momento de seleccionar juegos cognitivos para el desarrollo lógico-matemático?**
- a) Nivel de desafío
 - b) Interactividad
 - c) Atractivo visual
 - d) Durabilidad y seguridad
- 9. ¿Qué juegos cognitivos utilizaría usted dentro del aula para desarrollar el pensamiento lógico-matemático de los niños?**
- a) Juegos de bloques de construcción

- b) Puzzles
- c) Juegos de memoria
- d) Juegos de clasificación y seriación

10. ¿Con qué frecuencia incorporaría usted estos juegos en su planificación semanal?

- a) Diariamente
- b) Varias veces a la semana
- c) Ocasionalmente

11. ¿Cómo evaluaría usted la efectividad de los juegos cognitivos en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático?

- a) Observación directa de los niños durante el juego
- b) Evaluaciones formativas (listas de verificación, rúbricas)
- c) Retroalimentación de los niños.

12. ¿Cuáles son los principales desafíos que usted enfrentaría al implementar juegos cognitivos en su aula?

- a) Falta de recursos
- b) Limitaciones de tiempo
- c) Falta de formación específica
- d) Resistencia de los niños

13. ¿Qué tipo de apoyo adicional necesitaría para implementar efectivamente los juegos cognitivos en el aula?

- a) Capacitación profesional
- b) Mayor variedad de juegos
- c) Guías y manuales de uso
- d) Tiempo dedicado en el horario escolar

14. ¿Qué estrategias utilizaría para involucrar a los niños en los juegos cognitivos y mantener su interés?

- a) Adaptación de los juegos a los intereses de los niños
- b) Uso de recompensas o incentivos
- c) Integración de los juegos en otras actividades

15. ¿Estaría interesado en recibir más información o capacitarse de manera oportuna en cuanto al uso de juegos cognitivos para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático?

- a) Sí
- b) No
- c) Tal vez

16. ¿Cómo colaboraría usted con otros docentes o profesionales para mejorar el uso de juegos cognitivos en su aula?

- a) Reuniones de equipo
- b) Compartir recursos y experiencias
- c) Participar en talleres o formaciones conjuntas

12.2 ANEXO 2: Ficha de observación dirigida a los niños de Inicial II de la Unidad Educativa “Verbo Divino”

Objetivo: observar la influencia y la efectividad de los juegos cognitivos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños y niñas de Inicial II de 3 y 4 años de edad en la Unidad Educativa Verbo Divino de la ciudad de Guaranda en el periodo 2024.

Instrucciones: Marque con una X en la respuesta que considere correcta.

Indicadores a observar	Siempre	A veces	Nunca
1. Los niños muestran interés y se involucran activamente en las actividades lúdicas.			
2. Los niños identifican las nociones de tiempo en acciones que suceden en el tiempo presente, pasado y futuro.			
3. Los niños reconocen la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.			
4. Los niños identifican en los objetos las nociones de medida: alto/ bajo, pesado/ liviano.			
5. Los niños identifican objetos de formas similares en el entorno (circulo, cuadrado, triangulo y rectángulo).			
6. Los niños cuentan oralmente del 1 al 10 con secuencia numérica.			
7. Los niños comprenden la relación de número dígitos y cantidad.			
8. Los niños clasifican objetos con un atributo (tamaño, color o forma) al			





















momento de aplicar los juegos cognitivos.			
9. Los niños reconocen y comparan objetos de acuerdo a su tamaño que sean estos grandes o pequeños			
10. Los niños imitan patrones simples con elementos de su entorno, por ejemplo, saltar dentro del círculo, rodear el triángulo, etc.			
11. Los niños mantienen atención y enfoque en actividades de los juegos cognitivos			
12. Los niños demuestran buena coordinación al manipular objetos y ensamblar piezas del juego cognitivo.			
13. Los niños cooperan y se comunican adecuadamente entre si durante las actividades lúdicas cognitivas.			
14. Los niños muestran capacidad para resolver problemas simples y encontrar soluciones durante el desarrollo del juego.			

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













Facultad: Ciencias de la Educación, Sociales, filosóficas y humanísticas	
Carrera: Educación inicial	Opción: Trabajo de titulación
Modalidad de Titulación:	Proyecto de titulación
Título del proyecto:	LOS JUEGOS COGNITIVOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO DE NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL II DE 3-4 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO DE LA CIUDAD GUARANDA PROVINCIA DE BOLÍVAR EN EL PERIODO 2024.
Estudiante: Alexandra Estefania Freire Cando Dipson Andres Masaquiza Chipantiza	Cédula: 1600690992 1804930509 Teléfono: 0986638346 0939475249 E-mail: alexfreire@mailles.ueb.edu.ec dipmasaquiza@mailles.ueb.edu.ec
Docente Tutor: Dr. Guido Francisco Moreno del Pozo	Teléfono: 0994015106 E-mail: fmoreno@ueb.edu.ec

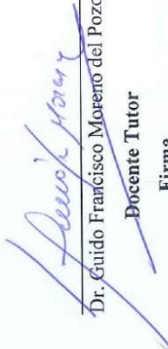
Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

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

Nº	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firma del dirigido/a	Observaciones
1	23/05/2024	Revisión de la descripción del problema	2		
2	30/05/2024	Revisión del perfil, (corrección de del problema).	2		
3	06/06/2024	Revisión de la justificación y objetivos generales y específicos.	2		
4	12/06/2024	Corrección de los objetivos generales y específico	2		
5	13/06/2024	Revisión y aprobación del perfil del proyecto de integración curricular	2		
6	20/06/2024	Revisión del marco teórico, teoría científica.	2		
7	27/06/2024	Segunda revisión del marco teórico con las correcciones dadas.	2		
8	04/07/2024	Revisión del orden de los artículos en la teoría legal. Revisión de la teoría referencial.	2		
9	10/07/2024	Revisión de las metodologías utilizadas en el proyecto de integración curricular.	2		
10	11/07/2024	Revisión de la ficha de observación y encuesta.	2		

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

11	17/07/2024	Corrección de los ítems de la ficha de observación y encuesta con cada una de las observaciones dadas.	2		
12	18/07/2024	Revisión del análisis e interpretación y ficha de observación del proyecto de integración curricular.	2		
13	25/07/2024	Corrección y aprobación del análisis e interpretación y ficha de observación del proyecto de integración.	2		
14	08/07/2024	Revisión de conclusiones y planteamiento de ideas para la realización de la propuesta de trabajo.	2		
15	01/07/2024	Revisión de la propuesta del proyecto de integración curricular.	2		
16	20/07/2024	Aprobación de la propuesta del proyecto de integración curricular	2		


Dr. Guido Francisco Moreno del Pozo
Docente Tutor
Firma


Lic. Dora Dignisupa
Coordinador de la Unidad de Integración Curricular
Firma

12.4 ANEXO 4: RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN DEL TEMA



DECANATO

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

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 4 de junio de 2024
RCD-FCESFH-UEB-0293.11 – 2024

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 (08), realizada el 3 de junio de 2024.

EN RELACIÓN AL VIGÉSIMO CUARTO PUNTO. - Análisis y resolución del Informe de presentación de temas revisados por los señores Tutores de los estudiantes inscritos en la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, periodo académico abril - agosto 2024.

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

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

		Horas para desarrollo de		Créditos para desarrollo de	
		Unidad de Integración 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 Secaira
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 No. 061-CEI-FCESFH-2024 de fecha 3 de junio de 2024, firmado por la Lcda. María de los Angeles Bonilla, MSc. Coordinadora de la Carrera, en el que hace la entrega del Informe de presentación de temas revisados por los señores Tutores de los estudiantes inscritos en la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, periodo académico abril – agosto 2024.

RESUELVE: “APROBAR EL TEMA DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN TITULADO: “LOS JUEGOS COGNITIVOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO DE NIÑOS Y NIÑAS DEL INICIAL II DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO DE LA CIUDAD DE GUARANDA PROVINCIA DE BOLÍVAR EN EL PERIODO 2024”, PRESENTADO POR: FREIRE CANDO ALEXANDRA ESTEFANIA Y MASAQUIZA CHIPANTIZA DIPSON ANDRES, ESTUDIANTES DE LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PROCESO ABRIL – AGOSTO 2024 DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL, REVISADO Y APROBADO POR EL TUTOR/A: LIC. GUIDO FRANCISCO MORENO DEL POZO, 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.

12.5 ANEXO 5: TURNITING



6% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

Exclusiones

- N.º de coincidencia excluida

Fuentes principales

- 6% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 0% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Lic. Guido Francisco Moreno del Pozo

DOCENTE TUTOR

