



CARRERA DE DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO “PLAZA MONTALVO” UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Tecnólogo en
Desarrollo del Talento Infantil

AUTOR: MSc. CUASCOTA LEMA KATERINE MARGOTH

TUTOR: Esparza Hernández Pablo Bolivar

QUITO, Junio 2018

ACTA DE APROBACIÓN DEL PROYECTO DE GRADO

Quito, 7 de Mayo de 2018.

El equipo asesor del trabajo de Titulación de la Srta. **CUASCOTA LEMA KATERINE MARGOTH** la carrera de *Desarrollo del Talento Infantil* cuyo tema de investigación fue: **POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO. GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO. DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO "PLAZA MONTALVO" UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018.** Una vez considerados los objetivos del estudio, coherencia entre los temas y metodologías desarrolladas; adecuación de la redacción, sintaxis, ortografía y puntuación con las normas vigentes sobre la presentación del escrito, resuelve: **APROBAR** el proyecto de grado, certificando que cumple con todos los requisitos exigidos por la institución.



MSc. Pablo Esparza
Tutor del Proyecto



Dra. Susana Vasquez
Director de Carrera



Psi. C. Lizbeth Tito
Lectora del Proyecto



Ing. Galo Cisneros
Coordinador de la Unidad
de Titulación

CAMPUS 1 - MATRIZ

Av. de la Prensa N45-208 y Logroño
Teléfono: 2245440 / 2249983
E-mail: info@tecnologicordillera.edu.ec
Pág. Web: www.cordillera.edu.ec
Quito - Ecuador

CAMPUS 2 - LOGROÑO

Calle Logroño De 2-84 y
Av. de la Prensa (anq.)
Edif. Cordillera
Teléfono: 2430443 / Fax: 2432649

CAMPUS 3 - BRACAMOROS

Bracamoros N15 - 163
y Yaguajay (anq.)
Tel: 2262041

CAMPUS 4 - BRASIL

Av. Brasil N46-45 y
Zarza
Tel: 2249038

CAMPUS 5 - YACUACHI

Yacuachi
Ced-38 y
Bracamoros.
Tel: 2249994

DECLARATORIA DE AUTORIA

Yo, **Katerine Margoth Cuascota Lema** declaro que la investigación es absolutamente original, auténtica y personal, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes. Las ideas, doctrinas resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.



Cuascota Lema Katerine Margoth

CC.1004024798

LICENCIA DE USO NO COMERCIAL

Yo **CUASCOTA LEMA KATERINE MARGOTH** portador de la cédula de ciudadanía signada con el No **1004024798** de conformidad con lo establecido en el Artículo 110 del Código de Economía Social de los Conocimientos, la Creatividad y la Innovación (INGENIOS) que dice: “En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos. Sin perjuicio de los derechos reconocidos en el párrafo precedente, el establecimiento podrá realizar un uso comercial de la obra previa autorización a los titulares y notificación a los autores en caso de que se traten de distintas personas. En cuyo caso corresponderá a los autores un porcentaje no inferior al cuarenta por ciento de los beneficios económicos resultantes de esta explotación. El mismo beneficio se aplicará a los autores que hayan transferido sus derechos a instituciones de educación superior o centros educativos.”, otorgo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial del proyecto denominado **“POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO “PLAZA MONTALVO” UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018**

”. Con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

FIRMA



NOMBRE: Katerine Margoth Cuascota Lema

C.C: 1004024798

AGRADECIMIENTO

A mi Dios por ser el motor de mi vida el mismo que me dio fortaleza para salir adelante el trascurso de esta etapa, a mis hijas Mayerli , Brithany por ser el motivo de culminar mi objetivo, a mi familia Gladys, Gonzalo, Cristian y al padre de mis hijas Jhonatan por haberme apoyado de manera incondicional en la culminación de mi carrera y en la realización de este proyecto.

De igual manera un agradecimiento especial a mi tutor Pablo Esparza por su paciencia, tiempo y apoyo, al momento de guiarme en la realización y culminación de mi proyecto.

DEDICATORIA

Mi proyecto de titulación en primera instancia dedico a mi Dios, a mis hijas unas personas especiales que llegaron a mi vida Mayerly Brithany, A mi madre Gladys Anita la persona deposito toda su confianza en mí, aquella que estuvo en todo momento en el trascurso de esta etapa brindándome un apoyo incondicional como la mejor madre del mundo, permitiéndome superar y seguir adelante como una profesional.

ÍNDICE GENERAL

LICENCIA DE USO NO COMERCIAL.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DEDICATORIA	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
INDICE DE TABLAS	vii
INDICE DE FIGURAS.....	viii
RESUMEN EJECUTIVO	x
ABSTRAC	xi
CAPÍTULO I.....	2
1. Antecedentes	2
1.01 Contexto.....	2
1.01.01 Macro	2
1.01.02 Meso.....	3
1.01.03 Micro.....	4
1.02 Justificación.....	5
CAPÍTULO II	11
2. ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS.....	11
2.01 Mapeo de involucrados	11
2.02 Matriz de Análisis de involucrados.....	14
CAPÍTULO III.....	18
3. Problemas y Objetivos	18
3.01 Árbol de problemas	18
3.02 Árbol de objetivos	21
CAPÍTULO IV	23
4. ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS.....	23
4.01 Matriz de alternativas	23
4.02 Matriz de Impacto de los Objetivos	28

4.03 Diagrama de estrategias	32
CAPÍTULO V	41
5. PROPUESTA.....	41
5.01 Antecedentes	41
5.01.03 Objetivos	44
Objetivo General	44
Objetivos Específicos:.....	44
5.01.04 Justificación.....	44
5.01.05 Marco Teórico.....	45
5.01.05.03 Razonamiento Lógico Matemático	48
CAPÍTULO VI.....	81
6. Aspectos Administrativos	81
6.01 Recursos	81
Recursos humanos.....	81
Recursos materiales.....	81
Recursos tecnológicos.....	82
6.02. Presupuesto	83
Recursos financieros	83
CAPÍTULO VII	86
7. Conclusiones y Recomendaciones	86
7.01 Conclusiones	86
7.02 Recomendaciones.....	87
Bibliografía	89

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Matriz de Fuerza Impulsadora	10
Tabla 2: Matriz de involucrados.....	16
Tabla 3: Matriz de alternativas.....	27
Tabla 4: Matriz de impacto de objetivos	31
Tabla 5: Matriz de marco lógico	39
Tabla 6: Pregunta N° 1	61
Tabla 7: Pregunta N° 2.....	62
Tabla 8: Pregunta N°3.....	63
Tabla 9: Pregunta N°4.....	64
Tabla 10: Pregunta N° 5	65
Tabla 11: Pregunta N° 6.....	66
Tabla 12: Pregunta N° 7	67
Tabla 13: Pregunta N° 8.....	68
Tabla 14: Pregunta N° 9.....	69
Tabla 15: Pregunta N° 10.....	70
Tabla 16: Pregunta N° 1 Después de la Socialización	76
Tabla 17: Pregunta N° 2 Después de la Socialización	77
Tabla 18: Pregunta N° 3 Después de la Socialización	78
Tabla 19: Pregunta N° 4 Después de la Socialización	79
Tabla 20: Pregunta N° 5 Después de la Socialización	80
Tabla 21: Presupuestos.....	83
Tabla 22: Cronograma.....	84

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Mapeo de Involucrados.....	13
Figura 2: Árbol de Problemas	20
Figura 3: Árbol de Objetivos.....	22
Figura 4: Diagrama de estrategias	34
Figura 5: Pregunta N° 1.....	61
Figura 6: Pregunta N° 2.....	62
Figura 7: Pregunta N°3.....	63
Figura 8: Pregunta N°4.....	64
Figura 9: Pregunta N° 5.....	65
Figura 10: Pregunta N° 6.....	66
Figura 11: Pregunta N° 7.....	67
Figura 12: Pregunta N° 8.....	68
Figura 13: Pregunta N° 9.....	69
Figura 14: Pregunta N° 10.....	70
Figura 15: Pregunta N° 1 Después de la Socialización.....	76
Figura 16: Pregunta N° 2 Después de la Socialización.....	77
Figura 17: Pregunta N° 3 Después de la Socialización.....	78
Figura 18: Pregunta N° 4 Después de la Socialización.....	79
Figura 19: Pregunta N° 5 Después de la Socialización.....	80

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Invitación para la socialización	95
Anexo 2 Registro de asistencia de la socialización	95
Anexo 3 Recuerdos para las docentes de la socialización.....	96
Anexo 4 Encuesta.....	97
Anexo 5 Inicio de la socialización con la realización de una dinámica con los docentes.....	99
Anexo 6 Taller de socialización	100
Anexo 7 Finalización de la socialización con una dinámica de despedida	104
Anexo 8 Encuesta después de la socialización.....	106
Anexo 9 Propuesta	107

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto permite al docente conocer una propuesta de enseñanza diferente e innovadora mediante la práctica del juego y la lúdica que aportara en el ámbito lógico matemático potenciando las habilidades cognitivas y destrezas en los niños y niñas de 4 años de edad, por lo cual el método I+D+I aportara con investigaciones innovadoras para incluir en la educación, obteniendo resultados por parte de los docentes al adquirir nuevos sistemas de enseñanza aprendizaje para los niños y niñas.

El docente será el mediador en la enseñanza aprendizaje para desarrollar habilidades cognitivas en los niños del Centro Infantil “Plaza Montalvo”, donde se aplicó la propuesta pedagógica tomando en cuenta las necesidades de aprendizaje del infante.

El juego es un valor educativo que se puede utilizar para desarrollar habilidades y potencialidades para el razonamiento lógico matemático, de manera que se desarrolle el aprendizaje y este no sea nada más una actividad para entretener sino que lleve a un fin educativo de tal modo que se considere un instrumento pedagógico

Palabras claves: Lógico matemático, Niños, Juego, Habilidades, Innovadora, Enseñanza.

ABSTRAC

The present project allows the teacher to know a proposal of different and innovative teaching through the practice of play and play that will contribute in the logical mathematical field enhancing cognitive skills and skills in children aged 4 years old, so the I + D + I method will contribute with innovative research to include in education, obtaining results by teachers when acquiring new teaching-learning systems for children.

The teacher will be the mediator in teaching learning to develop cognitive skills in children of the Children's Center "Plaza Montalvo", where the pedagogical proposal was applied taking into account the learning needs of the infant. The game is an educative value that can use to develop skills and potentials for the Logical Mathematical Reasoning in order to develop the learning and it won't be only activity to entertain but take an educative goal so it will consider as a pedagogical tool.

Key words: Mathematical logician, Children, Game, Skills, Innovative, Teaching.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto ha sido elaborado para implementar el juego como estrategia de aprendizaje, a la vez como una alternativa innovadora que garantice el desarrollo de un aprendizaje integral en los niños y niñas de 4 años de edad del Centro Desarrollo Infantil “Plaza Montalvo” ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, donde los infantes presentan dificultad en el desarrollo de lógico matemático debido a la utilización de metodologías de enseñanza tradicional y monótona, falta de alternativas de actividades de juegos innovadores .

Para la resolución del problema se aplicó la metodología I+D+I tomando en cuenta que es una manera de proponer diferentes procesos de enseñanza aprendizaje mediante de innovación de actividades de trabajo favoreciendo al niño al infante a una educación de calidad.

Inducir el juego como un proceso de enseñanza aprendizaje como actividad lúdica manera que permita generar la autonomía en el infante mediante la imaginación, exploración, manipulación, a medida que el infante se divierte ira adquiriendo un aprendizaje cognitivo.

Cada niño tiene diferentes formas de aprender, la propuesta establecida se basa en el juego mediante actividades lúdicas de trabajo lo cual permite a los niños y niñas de años de edad desarrollen su concentración y satisfacción por aprender

CAPÍTULO I

1. Antecedentes

1.01 Contexto

1.01.01 Macro

“En la mayoría de los currículos de matemáticas de muchos países han optado por inducir el juego como una metodología de aprendizaje, en Colombia se recomienda el desarrollo de competencias en los niños, que les permita enfrentarse a situaciones de razonamiento lógico matemático, sin embargo una de las razones más importantes por la cual este propósito no se cumple, es por la que los docentes de la educación inicial no cuentan con la suficiente formación académica, para realizar una clase lúdica adecuada y significativa (educacion E. j., 2014) De manera que la técnica que ponga en práctica el docente, debe ser una metodología donde obtenga la habilidad de trabajar, pensar empleando el razonamiento lógico, tomando en cuenta que la metodología del juego brinda la posibilidad de movilizar estructuras de pensamiento, y permite desarrollar su capacidad de observar, de investigar, de asombrarse, de los objetos y los ambientes y de crear estrategias.

Todas estas posibilidades que otorga el juego señalan su importancia en el desarrollo de las niñas y los niños, y estos aspectos deben ser considerados por las maestras, los maestros y los agentes educativos que construyen ambientes que provocan y son detonantes del juego en la primera infancia. (educacion E. j., 2014)

Al momento de inducir el juego como estrategia de enseñanza en el razonamiento lógico, debemos tomar en cuenta aspectos importantes al momento de iniciar la

actividad como el placer en representar la realidad vivida de acuerdo con las propias interpretaciones y tener el control de lo que realiza.

Esta actividad no puede estar limitado a un momento específico, dentro de la rutina diaria, si no que hace parte integral de la vivencia del niño acorde a la edad y las características de los pequeños ,respetando así su propio ritmo de aprendizaje, dando paso a que el niño logre mejorar el interés en lo que aprende.

El juego es un impulso natural de las niñas y los niños y tiene manifestaciones y funciones múltiples. Es una forma de actividad que les permite la expresión de su energía, de su necesidad de movimiento y puede adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias, por lo que es una estrategia para que el alumno adquiera un aprendizaje más significativo. (Villalobos, 2016) De manera que el juego es considerado algo innato, que no aprendido, y pertenece a su origen o nacimiento donde el infante lo lleva dentro de sí para poder expresar con facilidad sus sentimientos, conocimientos ya adquiridos de manera más sencilla.

1.01.02 Meso

A lo largo del tiempo se ha observado el problema que tiene la aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje, convertida en una eficaz herramienta básica para el desarrollo del razonamiento lógico matemático.

Por lo tanto, en el Ecuador en el Ministerio de Educación tiene como objetivo primordial inducir el juego como estrategia para la enseñanza aprendizaje ,considerando al momento del juego una etapa para descubrir, crear, imaginar de tal manera que el niño ira obteniendo experiencia donde se puede expresar de manera libre y creativa (Ecuador, 2014) de manera que el niño y la niña juegan a lo que ven

y juegan lo que viven resignificándolo, por esta razón el juego es considerado como una forma de elaboración del mundo y de formación cultural, puesto que los inicia en la vida de la sociedad donde están inmersos, jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades, como por ejemplo los juegos didácticos que tienen un papel fundamental, ya que es una técnica participativa en donde la enseñanza encamina a desarrollar la adquisición y el reforzamiento de un aprendizaje.

Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades. (voz, 2017) El juego es muy indispensable desde su primera etapa en el desarrollo integral infantil, de manera que amplía los espacios pedagógicos donde ayuda a los niños a reconocer el entorno que los rodea mediante la experimentación, diversión siendo una forma semejante que se vincule con el movimiento desarrollando el fortalecimiento de la capacidades y competencias matemáticas, y los aprendizajes se basen a la resolución de problemas en que aporten al proceso de enseñanza aprendizaje.

1.01.03 Micro

En el Centro Infantil de Desarrollo Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo ubicada en el sector urbano de Carapungo, tiene una cobertura aproximadamente de 50 niños/niñas comprendido en la edad de 4 años, 4 docentes y la directora, donde se aplica una metodología tradicional para la enseñanza del razonamiento lógico matemático ,ahí se ha observado el bajo nivel del razonamiento

,dando como resultado un deficiente rendimiento académico, cuyas causas se a la falta de conocimiento de técnicas y metodologías activas e innovadoras ,el poco dominio de las estrategias al momento de ser aplicadas en el proceso de la enseñanza aprendizaje por parte de los docentes ,causando así que la inteligencia del niño no representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad , cohibiendo de la experiencia que adquieren a base de conocimientos y experiencias nuevas previas

Por este motivo se propone una guía de actividades de trabajo dirigida a docentes para potenciar el razonamiento lógico matemático tomando en cuenta que la educación inicial reconoce el juego como una actividad donde desarrollan habilidades sociales, motoras, intelectuales, lingüísticas, para que el aprendizaje sea una experiencia significativa donde genere mejores resultados donde el objetivo es que los niños adquieran un potencial sobre el interés y la motivación de aprender.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender donde el niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos, jugando el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto, es muy importante que vaya conociendo la manera de aprender a través de los juegos y materiales para enriquecer sus experiencias y la habilidad de trabajar y pensar en términos de números y capacidad de emplear el razonamiento de manera lúdica, dé tal manera que pase de lo monótono y repetitivo a lo innovador y divertido.

1.02 Justificación

La pertinencia y el objetivo principal de la aplicación de este proyecto se basan en incentivar el interés del niño, de tal manera que aprenda a descubrir y a disfrutar de la lógica matemática por sí mismo a través del juego. Tomando en

cuenta que este tema se aborda la situación que se viene dando tiempo atrás por falta de conocimientos para potenciar las habilidades cognitivas donde el niño adquiera el conocimiento de enseñanza mediante las experiencias y la relación entre el juego también es necesario tener en cuenta la importancia del docente el mismo que formara parte fundamental como mediador de transmitir conocimientos por medio de actividades lúdicas e innovadoras adaptadas a la edad, necesidades, los intereses y las expectativas de los niños obteniendo así un ambiente de aprendizaje diferente donde se puede observar el interés para aprender .

Mediante el juego se va a desarrollar capacidades y competencias en las habilidades cognitivas donde los niños y niñas serán involucrados directamente con la práctica, para que obtengan afecto por el área de lógica matemática de manera que aprenderán de forma lúdica.

Desarrollar las habilidades cognitivas en los infantes, es importante, ya que van poco a poco formando su criterio de vida, su personalidad, su carácter, de manera que tendrán seguridad en sí mismos a partir de sus experiencias y del conocimiento que lograran obtener a lo largo del transcurrir de las etapas habituales de su desarrollo.

La sociedad del tercer milenio en la cual vivimos, es de cambios acelerados en el campo de la ciencia y tecnología, los conocimientos, las herramientas y las maneras de hacer y comunicar. La matemática evolucionan constantemente, por esta razón, tanto el aprendizaje como la enseñanza deben estar enfocados en el desarrollo de las destrezas (educacion, 2017) existe actividades determinadas donde brinda oportunidades para escoger y tener iniciativa por sí mismos, en querer aprender algo

diferente de manera diferente, donde pueda tomar pequeñas decisiones para solucionar problemas, por medio de la imaginación y expresarse de una manera libre y segura, donde los infantes son actores de su propio aprendizaje.

1.03 Definición del Problema Central

Matriz de Fuerzas T

En la matriz T analizaremos los siguientes aspectos:

Situación actual: Deficiente desarrollo de habilidades lógico matemático, en niños de 4 años de edad, el cual no le permite obtener una enseñanza aprendizaje óptimo.

Situación empeorada: Niños y niñas con dificultades en las habilidades cognitivas., el mismo que tiene la dificultad el aprendizaje.

Situación mejorada: Niños y niñas con desarrollo óptimo en las habilidades cognitivas.

Se analizará la intensidad y el potencial de cambio con la siguiente escala:

5= *alto*

4= *medio alto*

3= *medio*

2= *medio bajo*

1= *bajo*

Se presentan fuerzas impulsadoras y bloqueadoras como:

Fuerzas impulsadoras:

Gracias a las fuerzas impulsadoras se podrá solucionar problemas que existen el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”:

Primera fuerza impulsadora tiene un valor de (1), bajo se pretende llegar a un potencial de cambio de (5), alto, al utilizar la guía de actividades de trabajo dirigida a los docentes para potenciar el razonamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 años, de tal manera se incrementen actividades lúdicas diferentes adaptadas a la necesidad del infante

Segunda fuerza impulsadora tiene un valor de (1), bajo se espera llegar a un potencial de cambio de (4), medio alto, al realizar un taller a los docentes sobre la guía de actividades de trabajo de lógico matemático, para que los docentes obtengan conocimiento sobre la propuesta metodológica que afiance un mejor aprendizaje en los niños y niñas

Tercera fuerza impulsadora tiene un valor de (1), bajo se procura llegar a un potencial de cambio de (4), medio alto, al realizar capacitación a los docentes sobre la importancia del desarrollo de habilidades cognitivas, donde se desea fomentar el interés de los docentes para aplicar nuevas estrategias.

Cuarta fuerza impulsadora tiene un valor de (1), bajo, taller a los docentes sobre actividades para potenciar el razonamiento lógico matemático, por medio del mismo se tratarán actividades para el desarrollo y la aplicación de estrategias innovadoras que se pueden poner en práctica en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Fuerzas bloqueadoras:

Primera fuerza bloqueadora, carencia de técnicas de parte de los docentes, tiene un valor de (5), alto, se pretende llegar a un potencial de cambio de (2), medio bajo, cuando los docentes apliquen las actividades que se propone en la guía de trabajo para una mejor enseñanza – aprendizaje.

Segunda fuerza bloqueadora, indiferencia por parte de los docentes para asistir a la socialización tiene un valor (5), alto, se desea obtener un potencial de cambio de (2), medio bajo, cuando los muestren interés por asistir a las socialización para comprender actividades de la guía de trabajo propuesta.

Tercera fuerza bloqueadora, escasas de tiempo por parte de los docentes para asistir a la capacitación tiene un valor de (4), medio alto donde se espera llegar a un potencial de cambio de (1), bajo, con la planificación del tiempo por parte de los docentes para asistir a la capacitación.

Cuarta fuerza bloqueadora, desinterés por conocer algo diferente de lo tradicional para la enseñanza aprendizaje tiene un valor de (4), medio alto, se desea llegar a un potencial de cambio de (1), bajo, con la ayuda de los docentes al poner en práctica las actividades de trabajo realizadas en el taller.

Tabla 1:
Matriz de Fuerza Impulsadora

SITUACIÓN EMPEORADA	SITUACIÓN ACTUAL				SITUACIÓN MEJORADA
Niños y niñas con dificultades en las habilidades cognitivas.	Deficiente desarrollo de habilidades lógico matemáticas.				Niños y niñas con desarrollo óptimo en las habilidades cognitivas.
FUERZAS IMPULSADORAS	I.R.	P.C.	I.R.	P.C.	FUERZAS BLOQUEADORAS
Guía de actividades de trabajo dirigida a los docentes para potenciar el razonamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 años.	1	5	5	2	Carencia de técnicas de parte de los docentes
Taller a los docentes sobre la guía de actividades de trabajo de lógico matemático.	1	4	5	2	Indiferencia por parte de los docentes para asistir a la socialización
Capacitación a los docentes sobre la importancia del desarrollo de habilidades cognitivas.	1	4	4	1	Escasez de tiempo por parte de los docentes para asistir a la capacitación.
Taller a los docentes sobre actividades para potenciar el razonamiento lógico matemático.	1	5	5	1	Desinterés por conocer algo diferente de lo tradicional para la enseñanza aprendizaje.

I.R= Intensidad Real

P.C= Potencial de Cambio

Fuente: Investigado por Katerine Cuascota

Elaborado por: Katerine Cuascota

CAPÍTULO II

2. Análisis de Involucrados

2.01 Mapeo de involucrados

El problema que se presenta en el proyecto es el deficiente desarrollo de habilidades cognitivas en niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”, en la actualidad el objetivo es promover la enseñanza –aprendizaje por medio de la aplicación de la metodología del juego.

Para el avance del siguiente proyecto se tomaron en cuenta actores involucrados, entre ellos se encuentra el estado, instituciones, autoridades.

Primer involucrado: Como ente regulador está el Ministerio de educación garantiza el acceso y la calidad y calidez en la educación inicial tomando en cuenta la interculturalidad, brindando igualdad y oportunidad de superarse a todas las personas que desean salir adelante lo cual favorece al desarrollo afectivo y social, lo que mejora la calidad de vida y brinda oportunidades en el futuro.

Dominar nuevas formas de pedagogía y aprender a inducir, asesorar, acompañar y evaluar la nueva práctica de los docentes.

Segundo involucrado: Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo” el presente proyecto se implementará en el Centro de

Desarrollo Infantil; se considera importante la aplicara para que los niños adquieren habilidades cognitivas para el desarrollo del razonamiento lógico, por medio de la aplicación metodología del juego. Tomando en cuenta la importancia del juego en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la lógica matemática.

Tercer involucrado: Docentes: La guía de actividades de trabajo que será entregada a los docentes será un material de apoyo para mejorar el proceso de enseñanza –aprendizaje con los infantes, tomando en cuenta que se presenta estrategias innovadoras que se acoplan a la necesidad de los niños y niñas del centro de desarrollo infantil.

Cuarto involucrado: Instituto Tecnológico Superior Cordillera (ITSCO) institución encargados de formar damas y caballeros profesionales con criterios éticos y competentes en el aspecto profesional capaces de impulsar estrategias innovadoras para la enseñanza.

Mapeo de Involucrados

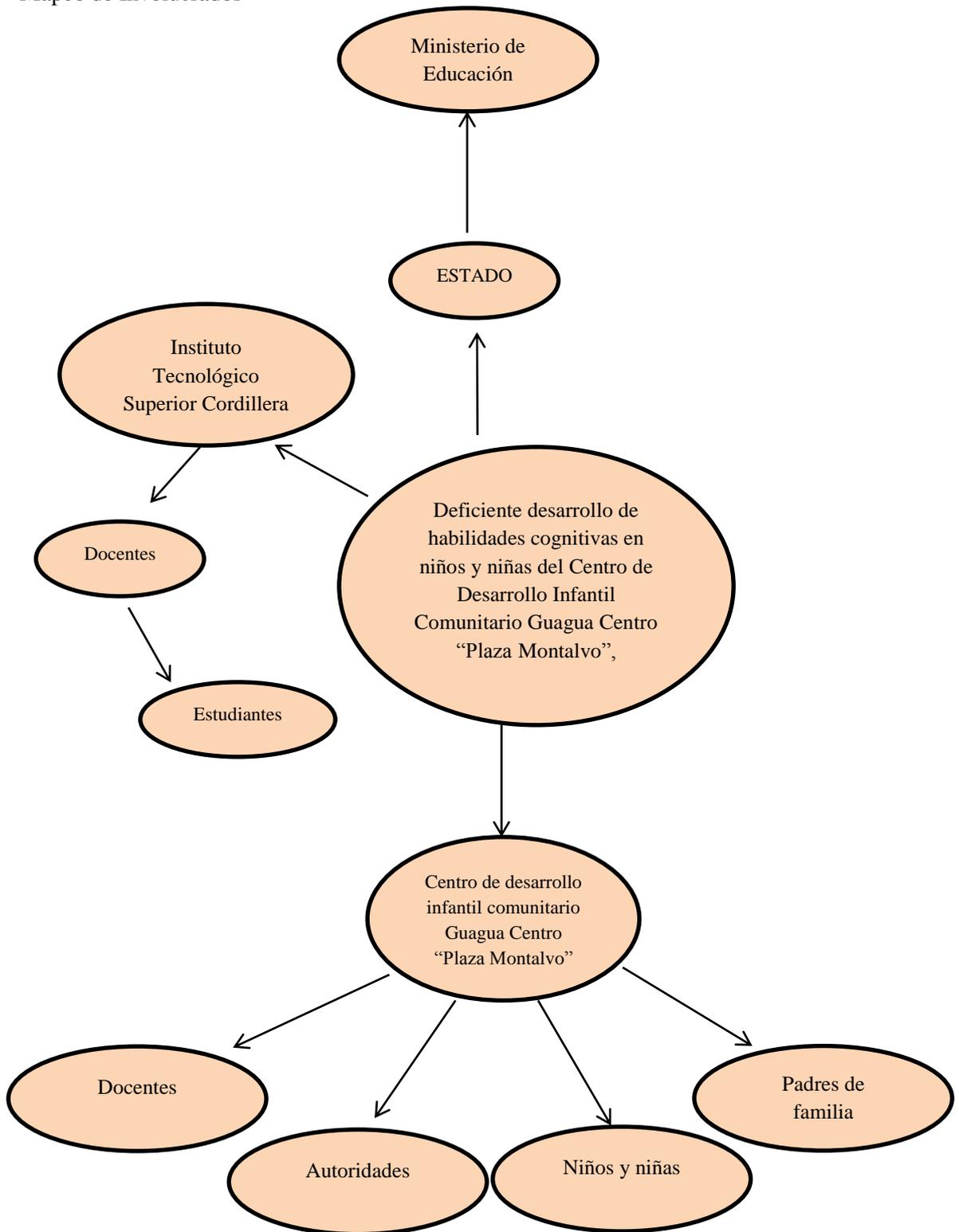


Figura 1: *Mapeo de Involucrados*

Fuente: Investigado por Katerine Cuascota

Elaborado por: Katerine Cuascota

2.02 Matriz de Análisis de involucrados

En la matriz de análisis de involucrados se presentan 4 involucrados directos que permitirán dar solución a la problemática del proyecto.

Primer involucrado: Como ente regulador tenemos al MINEDUC , su interés sobre el problema es garantizar y promover el desarrollo educativo de calidad mediante la aplicación del currículo de educación inicial, lo cual ha ido percibiendo problemas como la carencia de innovación pedagógica por parte de los docentes de las instituciones educativas, los recursos y mandatos y capacidades que le amparan es la constitución política de la república del Ecuador .Art. 349, permitiendo tener el interés sobre el proyecto la manera de implementar la aplicación de métodos innovadores para un ambiente propicio en el desarrollo integral infantil el conflicto potencial es la falta de ofertas para las capacitaciones de los docentes.

Segundo involucrado: Centro de desarrollo infantil comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo” el interés sobre el problema es fomentar el interés en los docentes por conocer sobre estrategias innovadoras en el desarrollo de destrezas y habilidades para aplicarlas con los niños y niñas, tomando en cuenta los problemas percibidos es la deficiencia en las habilidades cognitivas en los niñas y niños de 4 años de edad, los recursos y mandatos, esta el código de la niñez y adolescencia .Art. 38 ,dando interés al proyecto de manera de promover y modificar estrategias metodológicas al currículo de educación, encontrando como conflicto potencial el desinterés por parte de los docentes sobre la importancia de estrategias innovadoras.

Tercer involucrado: Docentes, su interés directo sobre el problema es implementar estrategias metodológicas innovadoras que fortalezcan las habilidades

cognitivas de razonamiento lógico matemático, percibiendo problemas como métodos de enseñanza tradicionales por parte de los y las docentes, presentado como un recurso y mandato el código de la niñez y adolescencia .Art. 38, el interés por el proyecto es aplicar las ideas propuestas más fundamentales para el desarrollo de aprendizaje significativo por medio de estrategias innovadoras que fortalezcan el proceso aprendizaje, conflicto potencial son las estrategias metodológicas tradicionales para desarrollar técnicas de aprendizaje.

Cuarto involucrado: Instituto Tecnológico Superior Cordillera (ITSCO) su interés del problema percibido formar profesionales con valores éticos y morales capaces de impulsar estrategias innovadoras para la enseñanza, el problema percibido de la indiferencia por parte de los estudiantes en la elaboración de actividades innovadoras que promuevan una enseñanza diferente a la tradicional, lo que se basa a los recursos y mandatos es el perfil de egreso de la carrera de Desarrollo del Talento Infantil, el interés sobre el proyecto sobre la forma de guiar a los estudiantes con conocimientos fundamentales para crear y ejecutar propósitos innovadores ,teniendo como conflicto potencial a la desinformación por parte de los estudiantes sobre la importancia de promover el desarrollo integral infantil.

Tabla 2:
Matriz de involucrados.

Actores Involucrados	Interés sobre el problema	Problemas percibidos	Recursos mandatos y capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflictos potenciales
Ministerio de educación	Garantizar y promover el desarrollo educativo de calidad mediante la aplicación del currículo de educación inicial	Carencia de innovación pedagógica por parte de los docentes de las instituciones educativas.	Constitución política de la república del Ecuador .Art. 349 el estado garantizara el personal docente para la formación continua para el mejoramiento pedagógico y académico.	Implementar la aplicación de métodos innovadores para un ambiente propicio en el desarrollo integral infantil.	Falta de ofertas para las capacitaciones de los docentes
Centro de desarrollo infantil comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”	Fomentar el interés en los docentes por conocer sobre estrategias innovadoras en el desarrollo de destrezas y habilidades para aplicarlas con los niños y niñas..	Deficiencia en las habilidades cognitivas en las niñas y niños de 4 años de edad.	Código de la niñez y adolescencia .Art. 38 .promover la paz y el respeto a los derechos humanos y libertadores fundamentales, la no discriminación, tolerancia ,valoración, de las diversidades, participación, dialogo, autonomía y la cooperación	Promover y modificar estrategias metodológicas al currículo de educación.	Desinterés por parte de los docentes sobre la importancia de estrategias innovadoras.
Docentes	Implementar estrategias metodológicas innovadoras que fortalezcan las habilidades cognitivas de razonamiento lógico matemático.	Carencia de interés de inducir el juego didáctico como estrategia pedagógica.	Ley orgánica de educación. LOEI Art11 .procurar una formación académica continua, permanente a lo largo de su vida, aprovechando la pertinencia de desarrollo profesional existente.	Aplicar las ideas propuestas más fundamentales para el desarrollo de aprendizaje significativo por medio de estrategias innovadoras que fortalezcan el proceso aprendizaje.	Estrategias metodológicas tradicionales para desarrollar técnicas de aprendizaje.
Instituto	Formar	Indiferencia	Perfil de	Guiar a los	Desinformación

POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO “PLAZA MONTALVO” UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018

Tecnológico Superior “Cordillera”	profesionales con valores éticos y morales capaces de impulsar estrategias innovadoras para la enseñanza.	por parte de los estudiantes en la elaboración de actividades innovadoras que promuevan una enseñanza diferente a la tradicional.	egreso de la carrera de Desarrollo del Talento Infantil.	estudiantes con conocimientos fundamentales para crear y ejecutar propósitos innovadores	por parte de los estudiantes sobre la importancia de promover el desarrollo integral infantil.
--	---	---	--	--	--

Fuente: Investigado por Katerine Cuascota

Elaborado por: Katerine Cuascota

CAPÍTULO III

3. Problemas y Objetivos

3.01 Árbol de problemas

Por medio del análisis crítico realizado en el árbol de problemas, se detallara la problemática al tema.

Se determinó que el problema que presenta es el deficiente desarrollo de habilidades cognitivas lógico – matemático en niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”, desencadenando las siguientes causas y efectos:

Primera causa: Carencia de estrategias pedagógicas para la enseñanza de habilidades cognitivas.

Segunda causa: Desconocimiento de los docentes acerca de las destrezas cognitivas que se debe desarrollar en los niños de 4 años.

Tercera causa: Desinterés por parte de los docentes para poner en práctica propuestas innovadoras.

Se exterioriza efectos que desencadenan de la problemática actual donde las causas ya mencionadas produjeron los siguientes efectos:

Primer efecto: Niños y niñas con bajo desarrollo en las destrezas de habilidades cognitivas en la lógica matemática.

Segundo efecto: Mala práctica profesional al momento de realizar destrezas acordes a la edad del infante.

Tercer efecto: Niños y niñas con poca predisposición para el aprendizaje.

Árbol de Problemas

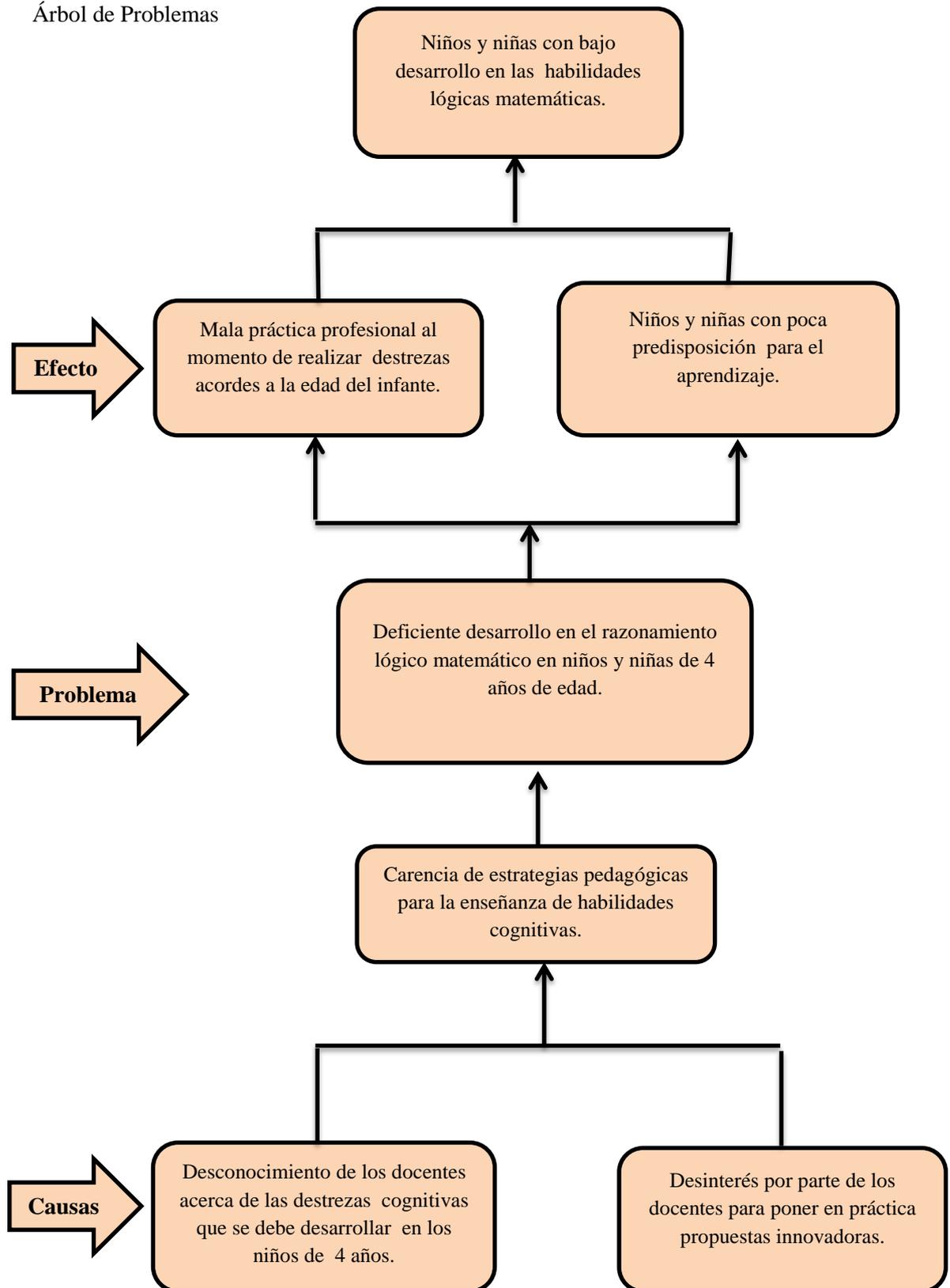


Figura 2: *Árbol de Problemas*
Fuente: Investigado por Katerine Cuascota
Elaborado por: Katerine Cuascota

3.02 Árbol de objetivos

Por medio del análisis crítico del árbol de objetivos se planteó los medios y fines partiendo del objetivo general.

Objetivo general: Potenciar el razonamiento Lógico Matemático en niños y niñas de 4 años de edad a través del juego .Guía de actividades de trabajo.

Primer medio: Capacitación a los docentes sobre la importancia del desarrollo de las destrezas cognitivas

Segundo medio: Motivar a los docentes para asistir a los talleres.

Tercer medio: Utilizar estrategias y recursos pedagógicos novedosos para el desarrollo del razonamiento lógico matemático

Primer fin: Optimizar la utilización del juego para el desarrollo del razonamiento lógico matemático.

Segundo fin: Fomentar la utilización del juego para afianzar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tercer fin: Niños y niñas con mayor predisposición para el aprendizaje

Árbol de Objetivos

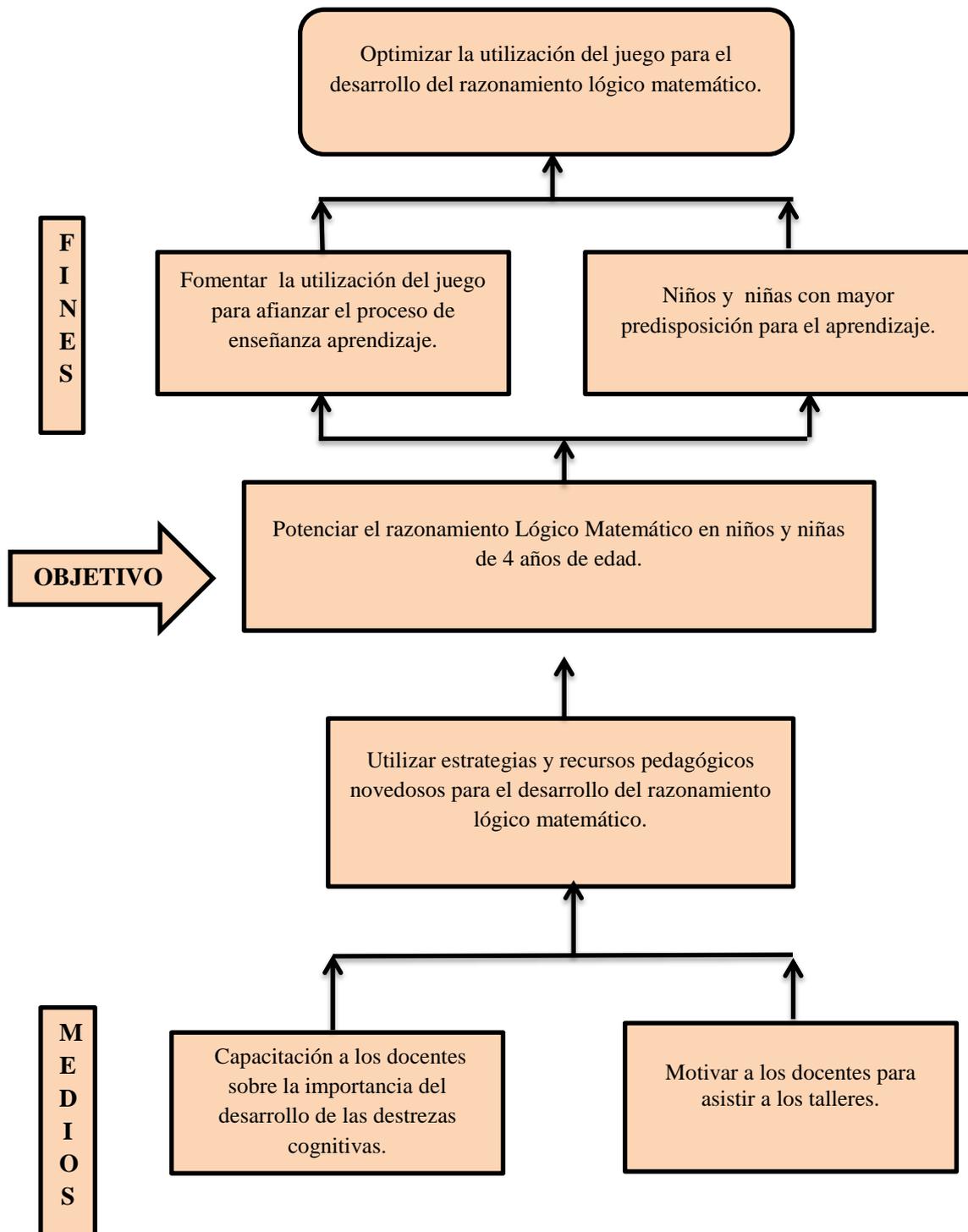


Figura 3: *Árbol de Objetivos*
Fuente: Investigado por Katerine Cuascota
Elaborado por: Katerine Cuascota

CAPÍTULO IV

4. Análisis de Alternativas

4.01 Matriz de alternativas

En la matriz de alternativas se presentan objetivos y se analizan los mismos bajo los siguientes criterios.

- Impacto sobre el propósito
- Factibilidad técnica
- Factibilidad financiera
- Factibilidad social
- Factibilidad política

Se utilizan las siguientes escalas por objetivos

5= alto

4=medio alto

3=medio

2=medio bajo

1=bajo

Con los objetivos propuestos en dicho proyecto, se podrá solucionar el problema existente en el Centro de desarrollo infantil comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”

El primer objetivo es realizar una capacitación a los docentes sobre la importancia del desarrollo de las destrezas cognitivas., el impacto sobre el propósito tiene un valor de (5), alto, este objetivo va a favorecer de forma adecuada los docentes el momento de impartir la clase a los infantes con estrategias innovadoras, la factibilidad técnica tiene un valor de (4) medio alto, ya que se cuenta con los recursos tecnológicos para la realización de la capacitación, la factibilidad financiera tiene un valor de (4), medio alto ya que cuenta con los recursos económicos para cubrir los gastos que impliquen necesarios de la capacitación, en la factibilidad social tiene un valor de (5), alto, porque el entorno educativo se interesa en conocer el desarrollo de las habilidades cognitivas beneficiando a los infantes, la factibilidad política tiene un valor de (5), alto porque la entidad del Ministerio de Educación manifiesta que es un derecho de los docentes asistir a capacitaciones y nivelación pedagógica de manera constante, se ha obtenido un resultado final con un valor alto señalando que el objetivo planteado será muy beneficioso para todos los involucrados.

El segundo objetivo es motivar a los docentes para asistir a los talleres, el impacto sobre el propósito tiene un rango de (5), alto ya que este tipo de iniciativas favorecen de forma directa a los docentes para desarrollar en los niños un proceso de aprendizaje diferente, la factibilidad técnica tiene un categoría de (4), medio alto porque tiene los recursos necesarios para realizar las actividades programadas en la socialización, la factibilidad financiera tiene un valor de (5), alto porque se cuenta

con el apoyo del centro de desarrollo infantil y los recursos económicos, la factibilidad social tiene un rango de (5), alto ,porque los docentes tienen interés de asistir a los talleres para adquirir conocimientos sobre las habilidades cognitivas para poner en practica con los infantes ,en la factibilidad política se tiene un valor de (4), medio alto, ya que existe entidades publicas interesadas en el desarrollo integral de los niños y niñas, por lo cual obtenido un resultado final con una valor alto señalando que el objetivo planteado será efectuado de la mejor manera.

Como tercer objetivo tenemos utilizar estrategias y recursos pedagógicos novedosos para el desarrollo del razonamiento lógico matemático para fortalecer el proceso de enseñanza, el impacto sobre el propósito tiene una categoría de (4), medio alto, logrando así implementar actividades de trabajo lúdicas para el aprendizaje de los infantes, la factibilidad financiera tiene un nivel de (4), medio alto porque se cuenta con los medios y recursos para la elaboración de una guía de actividades de trabajo, en la factibilidad social se tiene una categoría de (5),alto porque los docentes ponen en práctica el recurso pedagógico como una herramienta de apoyo para la enseñanza ,la finalidad política tiene un valor de (5), alto porque pone en práctica ciertas resoluciones establecidas en el currículo de educación inicial, concluyendo así con un valor alto demostrando que el objetivo a realizarse es efectivo.

El cuarto objetivo es potenciar el razonamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 años de edad a través del juego por medio de una guía de actividades de trabajo, el impacto sobre el propósito se ha obtenido un valor de (4), medio alto, por motivo que este objetivo permitirá que le infante desarrolle habilidades cognitivas utilizando la metodología del juego didáctico, en la factibilidad técnica tiene un nivel

de (5), alto , ya que se cuenta con estrategias lúdicas para que se efectuó el objetivo, en la factibilidad financiera adquiere un valor de (5), medio alto contando con los recursos tecnológicos y financieros para cumplir con lo propuesto, en la factibilidad social tiene un valor de (4), medio alto, ya que cuenta con el apoyo de los docentes al fomentar el pensamiento abstracto, en la factibilidad política tiene una categoría de (4), medio alto por motivo que el Ministerio de Educación a propuesto la metodología del juego trabajo para un mejor desarrollo integral infantil.

Tabla 3:
Matriz de alternativas

OBJETIVOS	IMPACTO SOBRE EL PROPOSITO	FACTIBILIDAD TÉCNICA	FACTIBILIDAD FINANCIERA	FACTIBILIDAD SOCIAL	FACTIBILIDAD POLÍTICA	TOTAL	CATEGORIA
Capacitación a los docentes sobre la importancia del desarrollo de las destrezas cognitivas.	5	4	4	5	5	23	ALTO
Motivar a los docentes para asistir a los talleres.	5	4	5	5	4	23	ALTO
Utilizar estrategias y recursos pedagógicos novedosos para el desarrollo del razonamiento lógico matemático	5	5	4	5	5	24	ALTO
Potenciar el razonamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 años de edad.	4	5	5	4	4	22	ALTO
TOTAL	19	18	18	19	18	92	

Fuente: Investigado por Katerine Cuascota

Elaborado por: Katerine Cuascota

4.02 Matriz de Impacto de los Objetivos

En el análisis crítico de esta matriz de impacto de los objetivos, se examinan los objetivos específicos, a través de:

- Factibilidad de lograrse
- Impacto de género
- Impacto ambiental
- Relevancia
- Sostenibilidad.

El primer objetivo es capacitar a los docentes sobre la importancia del desarrollo de las destrezas cognitivas, en la factibilidad de logro se encuentra un rango de (5), alto, ya que se pretende que los docentes brinden una educación de calidad, el impacto de género se encuentra en una categoría de (4), medio alto, puesto que los docentes obtendrán nuevas estrategias para el proceso de enseñanza aprendizaje para mejorar el desarrollo de las destrezas cognitivas en los niños y niñas, el impacto ambiental tiene un valor de (4), medio alto, porque dentro de la institución educativa se desarrolla un ambiente de calidad, la relevancia tiene un nivel de (5), alto porque los docentes incrementan actividades innovadoras y las realizan con una plena disposición para lograr el interés de aprendizaje en los infantes, la sostenibilidad del proyecto se encuentra en una categoría de (5), alto, ya que los docentes ponen en práctica destrezas por medio de la metodología del juego logrando fortalecer sus capacidades del infante.

El segundo objetivo es motivar a los docentes para asistir a los talleres, obteniendo una factibilidad de logro de (5), alto ya que se intenta fomentar el interés en los docentes para inducir actividades lúdicas para el proceso de enseñanza de la lógica matemática creando así así seguridad y autonomía en los niños, causando un impacto de género de (5), alto ya que es dirigido a todos los docentes para la inducción de nuevas propuestas de enseñanza, el impacto ambiental se establece un valor de (4), medio alto, ya que desea mejorar la calidad de enseñanza para una estimulación adecuada consiguiendo mayores beneficios, la relevancia tiene un valor de (4), medio alto porque los niños y niñas tendrán un mejor desarrollo cognitivo ya sea por medio de la imaginación y la experiencia, la sostenibilidad del proyecto con un rango de (4), medio alto ya que permite crear un ambiente de comunicación y confianza entre los infantes y docentes para una mejor interacción.

Como tercer objetivo tenemos utilizar estrategias y recursos pedagógicos novedosos para el desarrollo del razonamiento lógico matemático, la factibilidad técnica tiene un valor de (4), medio alto, ya que inicia con el apoyo en las capacitaciones realizadas con los docentes siendo beneficiarios directos los niños y niñas, en el impacto de género tiene una categoría de (4), medio alto, puesto que mejora el modelo profesional de la institución al trabajar con actividades innovadoras, en el impacto ambiental tiene un nivel de (4), medio alto, puesto que la institución educativa adquiere nuevas metodologías de enseñanza, la relevancia tiene una categoría de (5), alto, ya que se logra incentivar a los docentes a incluir la metodología del juego para el desarrollo de habilidades cognitivas, obtenido así una sostenibilidad con un valor de (5), alto, porque que la institución educativa se

encuentra interesada por aplicar la metodología del juego en el proceso de enseñanza.

En el cuarto objetivo tenemos potenciar el razonamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 años de edad a través de la guía de actividades de trabajo, como factibilidad de logro se establece un valor de (5), alto, ya que la institución educativa aprueba la aplicación de la metodología del juego porque favorece a la creatividad, imaginación y curiosidad por parte del infante, en el impacto de género se obtiene un nivel de (5), alto porque los docentes aplican técnicas innovadoras para desarrollar actividades de manera activa en el proceso de enseñanza hacia todos los infantes, dentro del impacto ambiental se tiene un valor de (4), medio bajo, ya que permite mejorar la calidad de la educación de la institución brindando así un mejor servicio de enseñanza, en la relevancia tiene una categoría de (4), medio alto, puesto que se propone que los docentes apliquen la guía de actividades de trabajo como una herramienta de apoyo en el proceso de aprendizaje, como último punto la sostenibilidad que tiene un rango de (5), alto, ya que logra que los niños y niñas desarrollen el razonamiento lógico.

Tabla 4:
Matriz de impacto de objetivos

Objetivo	Factibilidad logros	Impacto de genero	Impacto ambiental	Relevancia	Sostenibilidad	Total	Categoría
Capacitación a los docentes sobre la importancia del desarrollo de las destrezas cognitivas.	Los infantes desarrollan habilidades cognitivas .(5)	Docentes con nuevas estrategias para el proceso de enseñanza de aprendizaje. (4)	La institución educativa convence con el proceso de aprendizaje de los infantes.(4)	Docentes incrementan actividades innovadoras y las realizan con una plena disposición. (5)	Docentes ponen en práctica destrezas por medio de la metodología del juego.(5)	23	Alta
Motivar a los docentes para asistir a los talleres.	Fomentar el interés en los docentes para inducir actividades lúdicas para el proceso de enseñanza de la lógica matemática(5)	Dirigido a todos los docentes. (4)	Mejorar la calidad de enseñanza para una estimulación adecuada consiguiendo mayores beneficios . (4)	Niños y niñas con un mejor desarrollo de nivel cognitivo (4)	Crear un ambiente de comunicación y confianza entre los infantes y docentes .(4)	21	Alta
Utilizar estrategias y recursos pedagógicos novedosos para el desarrollo del razonamiento lógico matemático.	Apoyo en las capacitaciones realizadas con los docentes siendo beneficiarios directos los niños y niñas.(4)	Mejora el modelo profesional de la institución (4)	Institución educativa con nuevas metodologías de enseñanza . (5)	Incentivar a los docentes a incluir la metodología del juego para el desarrollo de habilidades cognitivas. (5)	Institución educativa interesada por aplicar la metodología del juego en el proceso de enseñanza.(5)	23	Alta
Potenciar el razonamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 años de edad a través de la guía de actividades de trabajo	Institución educativa aprueba la aplicación de la metodología del juego ya que favorece a la creatividad, imaginación y curiosidad por parte del infante .(5)	Docentes con técnicas innovadoras para aplicar de manera activa en los niños(5)	Mejorar la calidad de la educación de la institución . (5)	Docentes aplican la guía de actividades de trabajo como una herramienta de apoyo en el proceso de aprendizaje. (4)	Niños y niñas con nuevas técnicas de aprendizaje para el desarrollo del razonamiento lógico.(5)	24	Alta
TOTAL	19	17	18	18	19		

Fuente: Investigado por Katerine Cuascota

Elaborado por: Katerine Cuascota

POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO “PLAZA MONTALVO” UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018

4.03 Diagrama de estrategias

En el diagrama de estrategias nos permite visualizar sobre las actividades que podemos poner en práctica para poder cumplir con los objetivos planteados en el presente proyecto.

De tal manera se observa en la finalidad los niños adquieren habilidades cognitivas para el desarrollo lógico por medio de la aplicación metodológica del juego.

El propósito es potenciar el razonamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 años de edad.

Para obtener buenos resultados este proceso ha tomado en cuenta tres componentes importantes como:

Primer componente: Capacitación a los docentes sobre la importancia del desarrollo de las destrezas cognitivas.

En el que se propone las siguientes actividades

- Investigar sobre las habilidades cognitivas en la lógica matemática.
- Buscar recursos necesarios para desarrollar la capacitación.
- Invitar a los docentes.

Segundo componente: Motivar a los docentes para asistir a los talleres.

En la que se sugiere las siguientes actividades.

- Informar a los docentes las actividades que se va a realizar en el taller

- Recolección de información sobre actividades que se puede desarrollar en la lógica matemática.
- Desarrollo de las actividades de la capacitación

Tercer componente: se ha tomado en cuenta que es muy importante utilizar estrategias y recursos pedagógicos novedosos para el desarrollo del razonamiento lógico matemático.

En la que se plantea las siguientes actividades.

- Observar la problemática donde necesite reforzar el conocimiento.
- Relacionar los beneficios de juego en la metodología de aprendizaje.
- Realizar actividades lúdicas donde se desarrolle las habilidades cognitivas.

Diagrama de estrategias

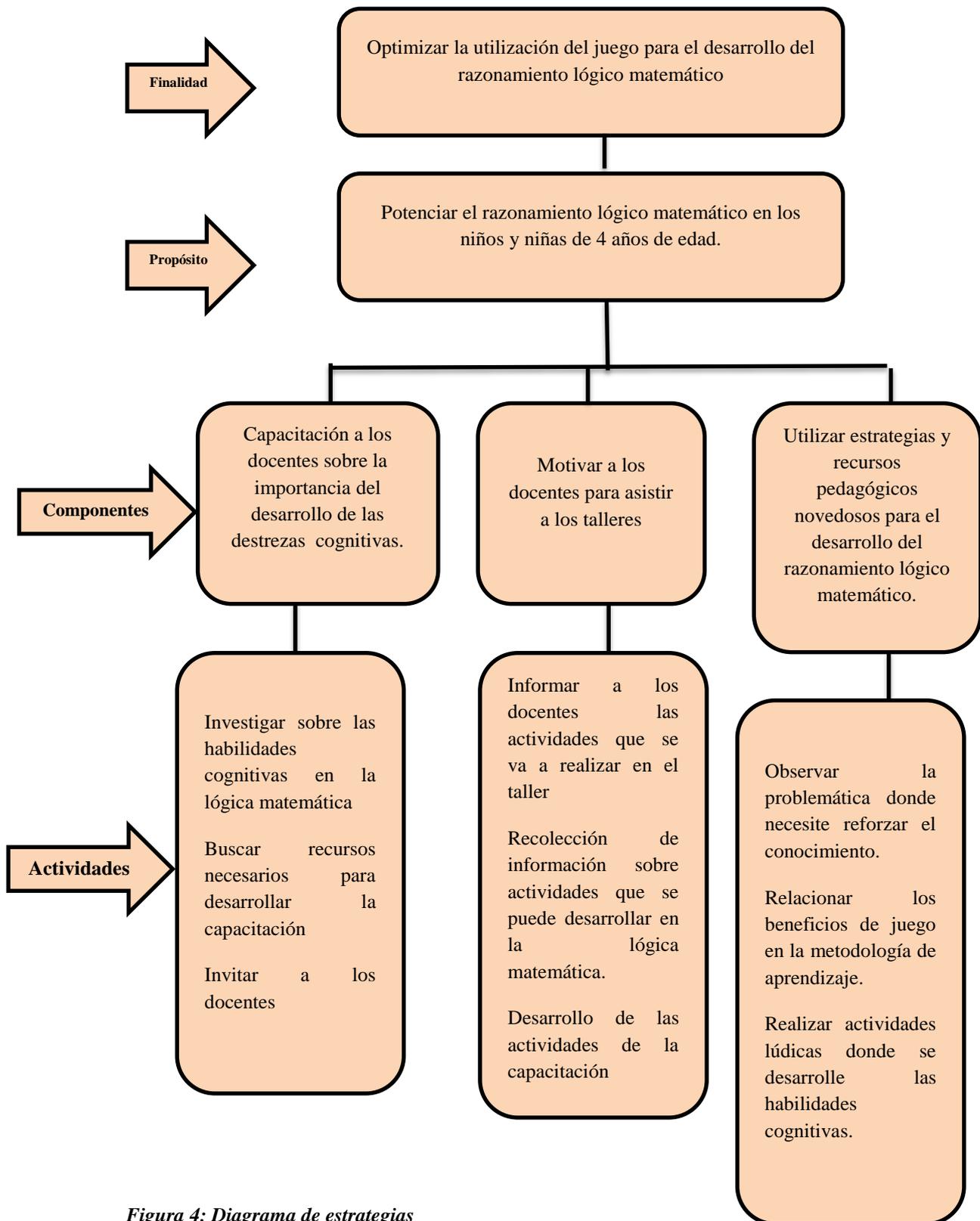


Figura 4: Diagrama de estrategias

Fuente: Investigado por Katerine Cuascota

Elaborado por: Katerine Cuascota

4.04 Matriz de Marco Lógico

La matriz de marco lógico da la factibilidad de poder implementar varios puntos al desarrollar en el proyecto, como finalidad es optimizar la utilización del juego para el desarrollo del razonamiento lógico matemático, donde los indicadores son que exista una educación de calidad y calidez desarrollando habilidades cognitivas, logrando visualizar que los docentes tienen interés por aplicar nuevas, siendo como un medio de verificación la observación directa, y un supuesto es la asistencia de los docentes en la socialización y los talleres realizados.

El propósito es potenciar el razonamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 años de edad, los componentes que se van a poner en práctica a través de las actividades planteadas para dar a conocer la importancia que tiene al incluir el juego como estrategia metodológica para el desarrollo de habilidades cognitivas lo que se propone un indicador que se base a una investigación segura que proporcione las metodologías precisas para estimular la construcción de habilidades y destrezas cognitivas, con un medio de verificación es la observación directa ,trabajos en clase teniendo un supuesto es el desinterés por los docentes en realizar actividades que promuevan el desarrollo de lógico matemático.

Los componentes se van a realizar a través de actividades planteadas para dar a conocer la importancia de inducir el juego como una estrategia metodológica para el desarrollo de habilidades cognitivas, los mismos son:

Primer componente es realizar capacitaciones a los docentes sobre la importancia del desarrollo de las destrezas cognitivas., mediante el indicador es obtener docentes

con estrategias innovadoras de enseñanza aprendizaje, a través del medio de verificación de la encuesta, el supuesto es la apatía de los autoridades de la institución educativa para la capacitación.

Segundo componente es motivar a los docentes para asistir a los talleres, como indicador requiere que los docentes estén en capacidades de implementar la metodología del juego en desarrollando clases lúdicas, con el medio de verificación es la encuesta, el supuesto es docentes siguen practicando metodología innovadoras para la enseñanza de los infantes.

El tercer componente es utilizar estrategias y recursos pedagógicos novedosos para el desarrollo del razonamiento lógico matemático, como indicador se busca la recopilación de materiales lúdicos, los medios de verificación es la encuesta, teniendo un supuesto es no realizan actividades a los infantes mediante la interacción de juegos didácticos.

Primera actividad realizar una investigación profunda sobre las habilidades cognitivas en la lógica matemática, propone un indicador en el cual se basa en la tecnología y libros, como medio de verificación un presupuesto de 8,00 \$, y un supuesto es la carencia de interés por conocer algo nuevo sobre la temática.

Segunda actividad buscar recursos necesarios para desarrollar la capacitación, con indicadores es la capacitación culminada con éxito, con medios de verificación es de un presupuesto de 20 \$, teniendo un supuesto de elaborar con recursos en buen estado.

Tercera actividad es invitar a los docentes, un indicadores es la invitación enviada a los docentes, mediante los medios de verificación es un costo de 22,00 \$ un supuesto de impuntualidad por parte de los docentes al asistir a la socialización.

Cuarta actividad informar a los docentes de las actividades que se va a realizar, con indicadores dela entrega de afiches, y trípticos, los medios de verificación es un presupuesto de 15 \$, con un desinterés de los docentes para asistir.

Quinta actividad Es adquirir la recolección de información sobre actividades que se puede desarrollar en la lógica matemática, con indicadores mediante la tecnología y libros, los medios de verificación es un cálculo de 22 \$ con un supuesto de carencia de información al momento de ponerlo en práctica..

Sexta actividad es desarrollar de las actividades de la capacitación, tiene un indicador de obtener un ambiente lúdico, medios de verificación es una estimación 20\$, el supuesto es la presencia de dificultad en los estudiantes al desarrollar actividades motriz.

Séptima actividad observar la problemática donde necesite reforzar el conocimiento, el indicador es la lista de cotejo, y la observación, los medios de verificación 2,00\$, el supuesto es el desinterés por parte del docente por el aprendizaje del infante.

Octava actividad relacionar los beneficios de juego en la metodología de aprendizaje, tiene un indicador el cual es relacionar el ambiente con la actividad tomando en cuenta una labor divertida, con el medio de verificación 10, 00 \$, el supuesto es juegos mal ejecutados por parte del docente.

Novena actividad tiene la finalidad de realizar actividades lúdicas donde se desarrolle las habilidades cognitivas, el indicador es niños y niñas con mejor nivel de desenvolvimiento en las actividades, presupuesto de 18 ,00 \$, el supuesto es realizar actividades innovadoras e inclusivas.

Tabla 5:
Matriz de marco lógico

Resumen narrativo	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
Optimizar la utilización del juego para el desarrollo del razonamiento lógico matemático	Educación de calidad y calidez desarrollando habilidades cognitivas.	<ul style="list-style-type: none"> Observación directa 	Asistencia de los docentes en la socialización y los talleres realizados.
PROPOSITO	Los niños y niñas realizan correctamente ejercicios de lógica matemática.	<ul style="list-style-type: none"> Observación directa Trabajos en clase 	Desinterés de los docentes en realizar actividades que promuevan el desarrollo lógico matemático.
COMPONENTES			
Capacitación a los docentes sobre la importancia del desarrollo de las destrezas cognitivas.	Docentes aplican estrategias innovadoras de enseñanza aprendizaje	Encuesta	Apatía por parte de las autoridades de la institución educativa para la capacitación.
Motivar a los docentes para asistir a los talleres.	Docentes capaces de implementar la metodología del juego para el desarrollo de clases.	Encuesta	Docentes siguen practicando metodología innovadoras para la enseñanza de los infantes.
Utilizar estrategias y recursos pedagógicos novedosos para el desarrollo del razonamiento lógico matemático.	Guía de actividades de trabajo	Encuesta	No realizan actividades a los infantes mediante la interacción de juegos didácticos.
ACTIVIDADES			
<ul style="list-style-type: none"> Investigar sobre las habilidades cognitivas en la lógica matemática 	Internet Libros	8,00 \$	Carencia de interés por conocer algo nuevo sobre la temática
<ul style="list-style-type: none"> Buscar recursos necesarios para desarrollar la capacitación 	Capacitación culminada con éxito	20,00 \$	Recursos en buen estado.
<ul style="list-style-type: none"> Invitar a los 	Invitaciones	22,00 \$	Impuntualidad `por

POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO “PLAZA MONTALVO” UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018

docentes.			parte de los docentes al asistir a la socialización.
<ul style="list-style-type: none"> Informar a los docentes de las actividades que se va a realizar. 	Trípticos Afiches	15,00	Desinterés por parte de los docentes para asistir.
<ul style="list-style-type: none"> Recolección de información sobre actividades que se puede desarrollar en la lógica matemática. 	Internet Libros	7,00 \$	Carencia de información concisa y completa al momento de ponerlo en práctica.
<ul style="list-style-type: none"> Socialización sobre el uso de los juegos didácticos. 	Fotografías Video	25,00 \$	Desinterés por parte de los infantes el aprender.
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de las actividades de la capacitación. 	Niños con interés de aprender Ambiente lúdico		Dificultad en los estudiantes al desarrollar actividad motriz..
<ul style="list-style-type: none"> Observar la problemática donde necesite reforzar el conocimiento. 	Lista de cotejo Observación	2,00 \$	Desinterés por parte del docente por el aprendizaje del infante.
<ul style="list-style-type: none"> Relacionar los beneficios de juego en la metodología de aprendizaje. 	Relación del infante con la actividad tomando una labor divertida.	10,00 \$	Juegos mal ejecutados por parte del docente.
<ul style="list-style-type: none"> Realizar actividades lúdicas donde se desarrolle las habilidades cognitivas 	Es niños y niñas con mejor nivel de desenvolvimiento en las actividades	18,00 \$	Actividades innovadoras e inclusivas

Fuente: Investigado por Katerine Cuascota

Elaborado por: Katerine Cuascota

CAPÍTULO V

5. Propuesta

5.01 Antecedentes

En el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo” se ha podido evidenciar que los docentes imparten conocimientos con estrategias rutinarias y tradicionales de manera que no actualizan la metodología de enseñanza aprendizaje correctamente.

Al tomar en cuenta la falta de conocimiento por parte de los docentes de actualizarse en estrategias pedagógicas innovadoras, se ha tomado en consideración que los niños tienen aprendizajes poco significativos y un bajo nivel de concentración para adquirir los conocimientos previos impartidos por parte del docente, por medio de la investigación realizada se toma en cuenta que la mejor metodología de enseñanza en la lógica matemática es la manipulación de objetos lúdicos o juegos didácticos, donde el infante socialice con las personas que se encuentran en su alrededor, adaptándose en el ambiente que se encuentra para un mejor desenvolvimiento al momento de expresar lo que ha aprendido, dando una como resultado una satisfacción y disposición al momento de trabajar .

De manera que se pretende implantar un modelo de educación a seguir, que sea sostenible y confiable dentro del centro de desarrollo donde es importante mencionar que los docentes han mostrado interés en la realización de esta propuesta

de la elaboración de una guía de actividades de trabajo, de tal manera que ayude a los docentes a actualizarse en una metodología diferente y entretenida, haciendo del juego un momento de esparcimiento motivador reforzando así las habilidades cognitivas como una herramienta para desarrollar en los niños el pensamiento lógico.

5.01.01 Datos informativos

Nombre de la institución: Centro de Desarrollo Infantil Comunitario “Guagua Plaza Montalvo”

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: Calderón

Dirección: José María Velasco Ibarra N16F y Leonidas Plaza

Teléfono: 02 2427822

Email: cdiplazamontalvo@gmail.com

Régimen: Sierra

Sostenimiento: Se da mediante un Convenio de Cooperación entre el Gobierno Autónomo Descentralizado del Distrito Metropolitano de Quito y la Magister Keila Rodríguez de Negrin.

Modalidad: Se atiende a niños en los siguientes grupos de 1 a 5 años de edad

Maternal I: 1 año hasta 2 años de edad

Maternal II: 2 años hasta 3 años de edad

Inicial I: 3 años hasta 4 años de edad

Inicial II: 4 años hasta 5 años de edad

Jornadas: Se implementaron dos jornadas

Media Jornada de 7:30 a 13:30

Jornada Completa de 7:30 a 16:00

Número de estudiantes: 50 entre niños y niñas

Número de docentes: 4 en total. Una Parvularia para cada grupo

Autoridad máxima: Presidenta del Patronato San José, María Fernanda Pacheco.

5.01.02 Reseña histórica

La presente reseña histórica fue dada por la institución

El Centro de Desarrollo Infantil Plaza Montalvo se crea el 02 de octubre del 2017, debido a una situación que se presentó con el Centro de Desarrollo Infantil Amiguitos de Carapungo, el cual estaba bajo la personalidad jurídica del Comité Promejoras de Carapungo. El mismo fue disuelto el 6 de Enero del 2017 por la Ministra de Desarrollo Urbano y Vivienda. Ante esta realidad, la Directora el Centro de Desarrollo Infantil Amiguitos de Carapungo buscó soluciones con Dirección Metropolitana de Gestión de Bienes Inmuebles, ya que el Centro Infantil se encuentra en un predio municipal, para que no se cerrara este espacio que ha servido a la comunidad por un espacio de 20 años. La Dirección Metropolitana de Gestión de Bienes Inmuebles apoya esta gestión permitiendo que el Centro Infantil Continúe funcionando a través del Patronato san José. Y es así como se crea el proyecto Guagua Centro en beneficio de un sector con gran demanda de habitantes con la finalidad de dar apoyo a los padres y madres de familia de la comunidad, brindando la facilidad y confianza para el cuidado y desarrollo integral de los niños y niñas de 2

a 5 años de edad mientras sus familiares realizan las actividades diarias laborales y educativas.

5.01.03 Objetivos

Objetivo General

Potenciar el razonamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 años de edad a través del juego mediante una guía de actividades de trabajo.

Objetivos Específicos:

- Desarrollar las habilidades cognitivas básicas mediante la utilización de la estrategia del juego didáctico para reforzar la metodología de enseñanza propiciando nuevas experiencias de aprendizaje.
- Realizar una guía de actividades de trabajo para afianzar la enseñanza – aprendizaje para el desarrollo de habilidades cognitivas.
- Implementar la metodología del juego para una mejor adquisición de conocimientos por medio de actividades y material didáctico.

5.01.04 Justificación

El Centro de Desarrollo Infantil Plaza Montalvo se constata que existen niños y niñas de 4 años de edad que tienen problemas de nociones básicas de la lógica matemática al desarrollar el razonamiento lógico.

Esta propuesta que se trata de la implementación de una guía de actividades de trabajo para afianzar el razonamiento lógico matemático, como una herramienta adecuada e innovadora para transmitir información a los docentes sobre la importancia de implementar nuevas actividades de trabajo para la enseñanza del

mismo que permitirá que el personal de la institución tome su propia iniciativa para inducir la estrategia pedagógica del juego como una herramienta para reforzar de aprendizaje del infante .

De acuerdo a una observación se puede constatar que para alcanzar un alto nivel de razonamiento lógico en los niños es importante y necesario la implementación de los juegos didácticos considerando fundamental la guía de actividades que se basara en los juegos didácticos donde ayudaran a solucionar problemas dando así soluciones donde el infante desarrollara su razonamiento lógico por medio de la interacción y manipulación de objetos.

Actualmente en el centro de desarrollo infantil está interesado con esta propuesta brindando así un apoyo ya que esta guía de actividades realizada será de gran contribución para los docentes para desarrollar en los niños el razonamiento lógico de una manera más entretenida y al mismo tiempo interactuando con las personas que se encuentren en su alrededor, lo mismo que impulsa a los docentes a incrementar el juego para mejorar los procesos de aprendizaje en la construcción de conocimientos previos, considerando los procesos de aprendizaje mantienen una evolución constante lo que es fundamental considerar que las actividades estén acorde a la según la necesidad del niño para así obtener los resultados esperados en el desarrollo de nuevos conocimientos de forma espontánea, por medio de la implementación de los juegos didácticos

5.01.05 Marco Teórico

5.01.05.01 Importancia de la lógica matemática en la primera infancia

(Anónimo, 2018) La principal función de la matemática es desarrollar el pensamiento lógico, interpretar la realidad y la comprensión de una forma de lenguaje. El comienzo para entrar en el mundo de la matemática, requiere un proceso de abstracción, es por esto que desde la primera infancia se trabaja con conceptos matemáticos básicos y desarrollando las primeras nociones lógicas de los niños. Es por esta razón que es muy importante que en el nivel preescolar se creen las primeras estructuras conceptuales de la matemática, como la clasificación y seriación, estos conceptos a la larga se consolidan y se forma el concepto de número.

Los primeros aprendizajes y experiencias con los conocimientos lógico-matemática, ayuda al niño no tan solo para que el progreso en este ámbito sea más fácil, sino que lo ayuda mayormente a que el niño tenga un desarrollo cognitivo óptimo y representan los primeros conjuntos de estructuras de pensamientos y de funciones fundamentales.

Debemos tomar en cuenta que los niños desde muy pequeños van formando su criterio de vida, por lo cual las experiencias y el conocimiento que van obteniendo será un gran logro para obtener conocimientos previos en el aprendizaje según las etapas habituales de su desarrollo.

Indica (Morales, 2012) Es importante reconocer que en el nivel de preescolar los principios relacionados con lo lúdico, el reconocimiento de la diferencia y la construcción social del conocimiento están interconectados con la enseñanza y el aprendizaje, porque el juego es una herramienta que debe permitir en el niño un aprendizaje placentero y significativo, aspectos éstos que exigen reconocer que cada ser es único y tiene unas características individuales para el aprendizaje, las cuales se

pueden nutrir de la “socialización” del conocimiento- aún con el egocentrismo que caracteriza al niñ@ en edad de preescolar- para que a partir de la organización lúdica en equipos, se avance de lo intersubjetivo a lo intersubjetivo del conocimiento.

El infante aprende mediante la interacción con las cosas que lo rodea obteniendo de esa manera un aprendizaje placentero y significativo desde una temprana edad.

Menciona (Farias, 2011) Es importante que el niño construya por sí mismo los conceptos matemáticos básicos y de acuerdo a sus estructuras utilice los diversos conocimientos que ha adquirido a lo largo de su desarrollo.

El desarrollo de las nociones lógico-matemáticas, es un proceso paulatino que construye el niño a partir de las experiencias que le brinda la interacción con los objetos de su entorno. Esta interacción le permite crear mentalmente relaciones y comparaciones estableciendo semejanzas y diferencias de sus características para poder clasificarlos, seriarlos y compararlos.

Los aprendizajes iniciales de las matemáticas son decisivos no sólo para el progreso fácil, sino para el desarrollo cognitivo, porque suponen e implican la génesis de un conjunto de estructuras de pensamiento y de funciones fundamentales.

5.01.05.02 El razonamiento lógico en los niños

Manifiesta (Castañón, 2014) Un proceso que se destaca en la construcción del conocimiento en el niño es el Conocimiento Lógico-Matemático, que se desprende de las relaciones entre los objetos y procede de la propia elaboración del individuo,

es decir, el niño construye el conocimiento lógico matemático coordinando las relaciones simples que previamente ha creado entre los objetos.

5.01.05.03 Razonamiento Lógico Matemático

Deduce (Gavilánez, 2012) el pensamiento de los niños surge a partir de sus propias experiencias. La base de este pensamiento es siempre la observación como quiera que es a través de la vista que se logra captar la mayor cantidad de los contenidos que posteriormente serán procesados en el cerebro

El razonamiento matemático, por su parte, se va creando a lo largo del tiempo sin que tengamos que enseñarles a nuestros niños matemáticas o cuentas. El pensamiento matemático consiste en la creación de conclusiones en la mente del niño basadas en secuencias y relacionadas directamente con los símbolos (las imágenes que se guardan en su cerebro y se relacionan con determinado objeto) y los signos (imágenes que se guardan en su cerebro que no se desarrollan con el objeto pero que son aceptadas por todos)

El pensamiento lógico matemático es ideal para que nuestros hijos desarrollen su sentido de pertenencia con el mundo que lo rodea. Al salir del lecho de mama y crecer un poco, la vida del niño cambia drásticamente y debe adecuarse de forma abrupta a un entorno que ya existe y que está en constante cambio. Por esta razón, el niño necesita aprender rápido

Debe perder el egocentrismo

Los niños al nacer y durante los primeros meses de vida, creen que todo lo que ocurre a su alrededor es a causa de ellos mismos, inclusive la atención de sus

padres. Sin embargo, a medida que desarrollan un pensamiento lógico-matemático los niños entienden que no son los únicos y que no todo gira en torno a ellos sino que hay otras dimensiones por explorar

Perder la irreversibilidad

Cuando los niños son pequeños son poco capaces de volver atrás (a nivel del pensamiento) para retomar una idea o cambiar una situación. A medida que su desarrollo lógico-matemático se activa los pequeños comprenden que pueden volver atrás y tomar una nueva decisión con base en el pasado

Para ayudar a nuestros hijos a desarrollar el razonamiento lógico matemático es fundamental que le ayudemos primeramente a ser un individuo observador y crítico. Capaz de analizar cada situación y tomar situaciones en consecuencia sin influencia sino con la debida orientación. Debe hacerse con paciencia y poco a poco ir ilustrándole el niño varios puntos de vista y varias dimensiones del pensamiento para ayudarle a crear el pensamiento

5.01.05.04 El juego

Explica (Fuentes, 2018) La primera fase en la vida de cualquier persona es la infancia. La infancia se caracteriza por la formación global e integral del niño/a. A través del juego nos construimos como personas, aprendemos de nosotros mismos y de los demás.

El niño nace en un medio que condiciona su conducta, crece con una serie de factores sociales que estimulan el desarrollo del niño/a en mayor o menor medida y desarrolla un nivel madurativo propio, diferente al de los demás, estos tres factores

influyen en el esquema de representación del mundo que el niño/a va creando, ello genera que asimile conductas nuevas y acomode esas conductas en sus esquemas de acción, formando de esta manera nuevos esquemas de acción perfeccionados.

El juego es una actividad en la cual se puede inducir como una herramienta de enseñanza para que sea una estrategia diferente y a la vez disfrute el infante obteniendo conocimientos de aprendizaje.

Deduce (Sequera, 2012) Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Menciona (Gross, 1902) El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Establece (Vigotsky, 1994) Que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

5.01.05.05 El juego como estrategia pedagógica

Dice (Ramírez, 2017) El juego es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico; la lúdica es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y, en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños jóvenes y adultos.

Cuando las dinámicas del juego hacen parte de los espacios de aprendizaje, transforman el ambiente, brindando beneficios para el profesor y los estudiantes durante las clases. Se pasa el tiempo entre risas, textos y juegos; cada día leyendo, sumando, restando y multiplicando experiencias de aprendizaje. Los juegos inspiran a los estudiantes a pensar, a crear y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa, el seguimiento de instrucciones y el compromiso para cumplir reglas, para, de esta manera, comprender en la vivencia y convivencia, en la acción y corrección.

Explican (Edith Consuelo López Imbacuán, 2018) La importancia del juego como estrategia lúdica en la vida de los niños, permitiéndoles disfrutar de los diferentes procesos de enseñanza aprendizaje; por medio del juego se reconoce en ellos grandes potencialidades, habilidades y destrezas, como también sus limitaciones, sus conocimientos previos, sus deseos por saber y aprender cada día algo nuevo; el juego es una estrategia pedagógico - didáctica que satisface sus intereses y necesidades en todos los procesos del desarrollo; y aunque muchos lo consideren una pérdida de tiempo, se puede afirmar sin temor a equivocarse que el juego es una actividad generadora de conocimientos, siempre y cuando su implementación sea adecuada.

5.01.05.06 Etapas de juego

Deduce (Rodríguez, 2016) Cuando un niño se involucra en un juego está desarrollando habilidades importantes, como esperar su turno, cooperar o comunicarse con los demás, entre otras. Además, los juegos ayudan a los niños a desarrollar su creatividad e imaginación.

En las que un niño puede participar dependiendo de su edad, estado de ánimo y el entorno social. Son los siguientes:

Juego desocupado

Es el juego de los bebés y niños más pequeños. El juego desocupado se refiere a las actividades que hace el niño hace cuando parece que no se está reproduciendo nada en absoluto. El niño puede estar involucrado en movimientos aparentemente al azar, sin un objetivo. A pesar de las apariencias, el niño está jugando y preparando el escenario para la exploración del juego futuro.

Juego solitario

Se produce cuando el niño juega solo. Este tipo de juego es importante, ya que enseña a un niño cómo mantenerse entretenido a sí mismo, lo que le permitirá ser autosuficiente. Cualquier niño puede jugar de forma independiente.

El juego en solitario es el más común en los niños entre dos o tres años, en parte debido al hecho de que en esta etapa todavía están bastante centrados en sí mismo, pero también debido a la falta de buenas habilidades de comunicación necesarias para jugar con otros niños.

Juego de espectador

Este juego también es común en los niños pequeños. El juego espectador se produce cuando un niño se limita a observar a otros niños jugando y no participa en la acción. Esto no es algo que deba preocupar. Observar a otros jugando permite aprender las reglas, adquirir vocabulario y aprender formas de actuación social.

Juego paralelo

El juego en paralelo se produce cuando varios niños pequeños juegan en un mismo lugar, pero cada uno en su mundo. Esto no quiere decir que no les guste jugar o estar con los otros, sino que cada uno está desarrollando su propio juego. Es un tipo de juego en el que, aunque el juego sea individual, también se aprenden habilidades, como la de respetar turnos. Aunque parezca que cada niño está en su mundo, realmente se están observando, están compartiendo espacio y están aprendiendo del otro.

Juego asociativo

Durante el juego asociativo los niños también juegan por separado, pero en este modo de juego se están involucrados con lo que los otros están haciendo. Esta es una etapa importante del juego porque ayuda a los niños a desarrollar muchas habilidades sociales. También favorece y estimula el desarrollo del lenguaje. A través del juego asociativo los niños comienzan a hacer amistades reales.

Juego cooperativo

En este juego es donde todas las etapas se juntan y los niños empiezan a jugar juntos. El juego cooperativo reúne todas las habilidades sociales que el niño ha estado trabajando y las pone en práctica.

La actividad del juego se basa a diferentes etapas en la cual el mismo ayuda a adquirir nociones de aprendizaje y ayudara a desarrollar muchas habilidades para resolver problemas de su entorno logrando así seguridad en el infante en lo que realiza.

5.01.05.07 La didáctica

Según (Tomas, 2018) La didáctica es importante en la pedagogía y la educación porque permite llevar a cabo y con calidad la tarea docente, seleccionar y utilizar los materiales que facilitan el desarrollo de las competencias y los indicadores de logro, evita la rutina, posibilita la reflexión sobre los diferentes estrategias de aprendizaje. Evita las improvisaciones que provoca el trabajo desordenado y poco eficaz; se adhiere al actuar con seguridad sobre la base prevista y sobre las necesidades propias de cada grupo de alumnos.

Facilita la organización de la práctica educativa para articular los procesos de enseñanza-aprendizaje de calidad y con el compromiso adecuado para establecer explícitamente las intenciones de enseñanza-aprendizaje que va a desarrollar el docente en cada actividad y en el entorno educativo. Por otra parte posibilita planear de manera estructurada y desarrollar el proceso de enseñanza- aprendizaje respondiendo a qué, quiénes, dónde, cómo y porqué orientar con arte el proceso de aprendizaje de los niños en la realidad cotidiana del aula. Por lo cual implica fundamentalmente unos pasos de previsión, selección y organización de todos los elementos que componen la situación del aprendizaje.

5.01.05.08 El juego didáctico

(Desconocido, 2016) Los juegos didácticos deberían ser parte de la vida del pequeño. No solo fomentan la capacidad cognitiva del menor, sino que ayudan a desarrollar distintas capacidades como la memoria, autoestima, concentración y el desarrollo social, entre otras.

Por ejemplo, los juegos que invitan a una interacción física favorecen a las habilidades motrices del menor. Juegan un papel fundamental en el desarrollo y el progreso de estas habilidades.

5.01.05.09 Ventajas del juego didáctico

Dice (Anónimo, 2018) Una de las grandes fortalezas de los juegos didácticos es precisamente esa, la capacidad de educar a los niños de forma mucho más amena que con los métodos habituales. Representan un estímulo más para aprender y una motivación extra al hacerlo jugando, de forma más amena y divertida. Y no solo eso, también ayudan a despertar el interés de los niños.

Deduce (Desconocido, 2016) La autoestima es otra de las capacidades a las que estos juegos educativos afectan. En este caso, el niño resuelve un problema, ya sea en un rompecabezas o en un espacio virtual y, al sentirse capaz de solventar la situación, la autoestima del niño aumenta.

- Fomentan la observación.
- Aumentan la concentración y la atención.
- Provocan interés en materias que antes el niño desconocía o que no eran de su gusto.
- Favorecen las capacidades lógicas. Así como la fantasía, imaginación e invención.
- Presentan la necesidad de tomar sus propias decisiones, dando a los niños cierta autonomía.
- Aceleran la adaptación de los niños en los procesos sociales, como la amistad.
- Incitan la imitación de roles a través de los cuáles se relaciona con su entorno.
- Desarrollan un espíritu crítico, disciplinario, de perseverancia, tenacidad y responsabilidad.
- Adquieren un potencial creador que marcará su manera de ser y de relacionarse con la gente del mundo.

5.01.05.10 Fases de los Juegos Didácticos

Menciona (Didacticos, 2012) Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el

desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

Introducción: Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

Desarrollo: Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

Culminación: El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Características De Los Juegos Didácticos

Manifiesta (didacticos, 2012) Los profesores que se dedican a la tarea de crear juegos didácticos deben tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.

- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Las características del juego prevalecen en el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los niños ,por ejemplo despertar el interés por aprender, fortalecer y comprobar conocimientos de manera lúdica evitando el cansancio en los niños en el aprendizaje.

5.02 Descripción de la propuesta

5.02.01 Metodología

La modalidad de la investigación utilizada en los proyectos I+D+I Consiste en trabajos basados en conocimientos existentes, derivados de la investigación o la experiencia práctica, la misma que se ha puesto en consideración para la elaboración de este proyecto.

Los métodos son componentes básicos para la ejecución del proyecto los cuales son los más adecuados para la ejecución de la factibilidad de la propuesta son los siguientes:

5.02.02 Métodos

Método deductivo:

Este método científico consiste en tomar conclusiones generales que apreciaron en la investigación, de manera que se logre obtener explicaciones particulares con el propósito de buscar soluciones que se enmarque en la problemática percibida en los niños y niñas de 4 años donde se pretende mejorar alternativas de enseñanza.

Método inductivo:

Este medio científico parte de los hechos particulares que se logra evidenciar mediante la valoración para llegar a una determinación general, dentro de la investigación se considera varias dificultades en el proceso de enseñanza aprendizaje debido a las estrategias pedagógicas aplicadas para llegar a una justificación evidente y enfocados en la aplicación del juego.

5.02.03 Técnicas

Para verificar la argumentación confiable de la investigación realizada se aplicó dos técnicas como es la encuesta y la observación.

La observación técnica fundamental para para un proceso de estudio determinado hacia la problemática evidenciada, esta determina varias de las situaciones que afectan a los procesos de aprendizaje lo cual mediante un breve

análisis que establezcan soluciones que aporten a la formación de nuevos fundamentos con respecto a la problemática.

La encuesta técnica la cual nos permite recopilar información de diferentes perspectivas para obtener resultados precisos, mediante la elaboración de un cuestionario que está orientada en el entorno pedagógico que consta de 10 preguntas de respuestas cerradas, para establecer el conocimiento por parte de los docentes sobre los beneficios de poner en práctica la estrategia pedagógica del juego.

Este método nos permite conocer una de las problemáticas existentes en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo” de manera de implementar la propuesta de una guía de trabajo con el propósito que los niños adquieran conocimientos libre de lo monótono, y se realicen actividades fuera de lo común, donde los docentes podrán estimular el progreso de los infantes acordes a su edad, de forma sistemática.

5.02.04 Participantes

Población: En la presente investigación se ha tomado en cuenta en la participación de 4 docentes y 1 director del Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo” y 10 docentes invitados de diferentes centros de desarrollo infantil.

Muestra de estudio: 15 docentes (Encuesta)

(Ver anexo 04)

5.02.05 Análisis e interpretación de resultados

Tabulación de datos de la encuesta, antes de realizar la socialización.

Pregunta N° 1

Ha evidenciado usted que los infantes no dominan el pensamiento numérico al momento de comprender los números y sus múltiples relaciones.

Tabla 6:
Pregunta N° 1

Opciones	Valoración	Porcentajes
Si	9	60%
No	6	40%
Total	15	100%

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”
Elaborado por: Katerine Cuascota

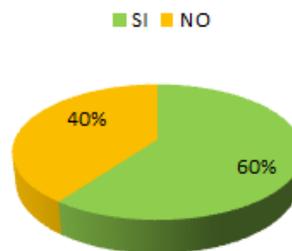


Figura 5: Pregunta N° 1

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”
Elaborado por: Katerine Cuascota

Análisis e interpretación:

Según la encuesta realizada el 60% de las docentes han evidenciado que los infantes no dominan el pensamiento numérico al momento de comprender los números y sus múltiples relaciones, mientras que el 40% considera que no ha presenciado un bajo nivel de dominio del pensamiento numérico.

Pregunta N° 2

Ha identificado usted que los niños tienen dificultad al realizar actividades de identificar, comparar y clasificar objetos según el tamaño, color, y textura.

Tabla 7:
Pregunta N° 2

Opciones	Valoración	Porcentajes
Si	11	73%
No	4	27%
Total	15	100%

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”

Elaborado por: Katerine Cuascota

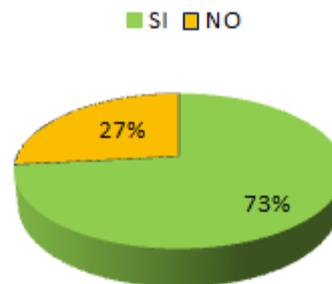


Figura 6: Pregunta N° 2

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”

Elaborado por: Katerine Cuascota

Análisis e interpretación:

Analizando los resultados se obtuvo los siguientes datos, el 73% ha identificado que los niños tienen dificultad al realizar actividades de identificar, comparar y clasificar objetos según el tamaño, color, y textura, mientras tanto el 27% de las encuestadas manifiestan que no han tenido problemas al momento de realizar actividades de identificación, comparación de objetos según sus características.

Pregunta N°3

En su aula ha observado un bajo nivel de rendimiento académico momento de realizar actividades de razonamiento lógico en base al conocimiento, experimentación y relación de los objetos.

Tabla 8:
Pregunta N°3

Opciones	Valoración	Porcentajes
Si	10	67%
No	5	33%
Total	15	100%

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”
Elaborado por: Katerine Cuascota

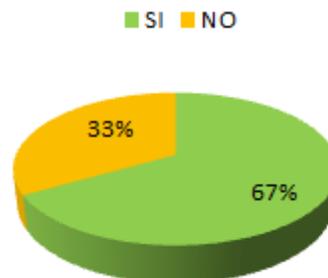


Figura 7: Pregunta N°3

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”
Elaborado por: Katerine Cuascota

Análisis e interpretación:

La encuesta arroja los siguientes resultados; el 67% de las encuestadas respondieron que si han tenido dificultades al momento de realizar actividades de razonamiento lógico en base al conocimiento, experimentación y relación de los objeto, y el 33% se menciona que no ha tenido problemas de un bajo nivel de rendimiento académico.

Pregunta N°4

Considera usted que los infantes tienen dificultad al momento de la interrelación del espacio y tiempo.

Tabla 9:
Pregunta N°4

Opciones	Valoración	Porcentajes
Si	9	60%
No	6	40%
Total	15	100%

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”
Elaborado por: Katerine Cuascota



Figura 8: Pregunta N°4

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”
Elaborado por: Katerine Cuascota

Análisis e interpretación:

Según la verificación de la encuesta realizada se obtiene resultados que un 60% de niños y niñas tienen dificultad al momento de la interrelación del espacio y tiempo, y el 40% de las encuestadas consideran que no han podido evidenciar esta deficiencia de aprendizaje en los infantes

Pregunta N° 5

Ha verificado usted que los infantes tienen problemas al momento de manipular objetos y emplear cantidades.

Tabla 10:
Pregunta N° 5

Opciones	Valoración	Porcentajes
Si	9	60%
No	6	40%
Total	15	100%

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”
Elaborado por: Katerine Cuascota

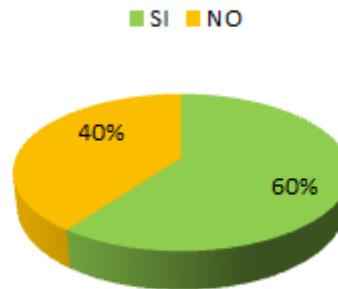


Figura 9: Pregunta N° 5

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”
Elaborado por: Katerine Cuascota

Análisis e interpretación:

De acuerdo con la opinión expresada por medio de los docentes en la encuesta se obtiene que un 60% de los infantes tiene dificultad al momento de manipular objetos y emplear cantidades, solo el 40% considera que los infantes no presentan inconvenientes al momento de realizar actividades relacionadas con el tema.

Pregunta N° 6

Considera usted importante el desarrollo de las habilidades cognitivas como primera instancia en la lógica matemática

Tabla 11:
Pregunta N° 6

Opciones	Valoración	Porcentajes
Si	11	73%
No	4	27%
Total	15	100%

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”
Elaborado por: Katerine Cuascota

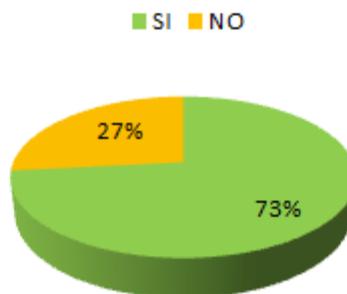


Figura 10: Pregunta N° 6

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”
Elaborado por: Katerine Cuascota

Análisis e interpretación:

Según la encuesta realizada se obtiene un 73% que consideran que es importante el desarrollo de las habilidades cognitivas como primera instancia en la lógica matemática, mientras tanto el 27% menciona que no es de mucha relevancia trabajar de manera primordial las habilidades cognitivas en la lógica matemática.

Pregunta N° 7

Considera que la metodología del juego es un instrumento curricular

Tabla 12:
Pregunta N° 7

Opciones	Valoración	Porcentajes
Si	10	67%
No	5	33%
Total	15	100%

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”
Elaborado por: Katerine Cuascota



Figura 11: Pregunta N° 7

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”
Elaborado por: Katerine Cuascota

Análisis e interpretación

De acuerdo a la encuesta realizada el 67% considera que el juego es un instrumento curricular importante para la aplicación de la enseñanza, mientras que el 33% no da importancia a la metodología del juego como estrategia de enseñanza.

Pregunta N° 8

Considera usted necesario realizar capacitaciones a los docentes sobre el uso de los juegos para desarrollar el razonamiento lógico matemático.

Tabla 13:
Pregunta N° 8

Opciones	Valoración	Porcentajes
Si	15	100%
No	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”
Elaborado por: Katerine Cuascota



Figura 12: Pregunta N° 8

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”
Elaborado por: Katerine Cuascota

Análisis e interpretación

De acuerdo a lo resultados obtenidos el 100% de docentes están de acuerdo que es indispensable realizar capacitaciones a los docentes sobre el uso de los juegos para desarrollar el razonamiento lógico matemático.

Pregunta N° 9

Usted como docente realiza diferentes estrategias de enseñanza para generar experiencias variadas en el aprendizaje.

Tabla 14:
Pregunta N° 9

Opciones	Valoración	Porcentajes
Si	4	27%
No	11	73%
Total	15	100%

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”
Elaborado por: Katerine Cuascota

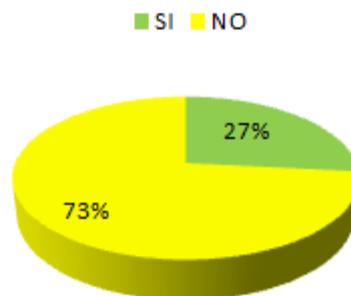


Figura 13: Pregunta N° 9

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”
Elaborado por: Katerine Cuascota

Análisis e interpretación

Una vez ejecutada la encuesta el 27% de las docentes respondieron que si desarrollan diferentes estrategias de enseñanza para generar experiencias variadas en el aprendizaje, y un 73% manifiesta que desarrollan actividades tradicionales de enseñanza.

Pregunta N° 10

Cree usted que las habilidades cognitivas son fundamentales para el desarrollo intelectual de los niños.

Tabla 15:

Pregunta N° 10

Opciones	Valoración	Porcentajes
Si	10	67%
No	5	33%
Total	15	100%

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”

Elaborado por: Katerine Cuascota

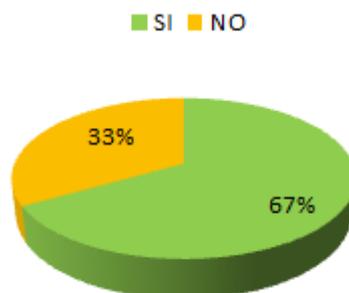


Figura 14: Pregunta N° 10

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”

Elaborado por: Katerine Cuascota

Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos el 67% está de acuerdo que las habilidades cognitivas son fundamentales para el desarrollo intelectual de los niños, mientras que el 33 % de docentes considera lo contrario.

5.03. Formulación del proceso de aplicación de la propuesta

5.03.01 Taller de socialización

1. Invitación de asistencia al grupo que se va aplicar la propuesta

Invitación

Estimado docente

Te invito a la socialización de mi proyecto de grado

Tema: potenciar el razonamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 años de edad a través del juego

Fecha: Viernes 02 de febrero del 2018

Hora: 14:00

Dirección: centro de desarrollo infantil comunitario guagua centro “plaza Montalvo José María Velasco Ibarra n16f y Leónidas plaza

2. Bienvenida:

Buenos días con todos los presentes ,docentes ,directora Keila Rodríguez y compañeras mi nombre es Katherine Cuascota, me resulta muy grato darles la bienvenida a la socialización que se va a desarrollar el día de hoy en este prestigioso centro de desarrollo infantil donde daré a conocer mi propuesta que está enfocada potenciar el razonamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 años de edad, a través del juego ,agradezco la presencia de ustedes estimadas docentes a esta socialización donde se profundizara que este tema es de gran importancia para el proceso de enseñanza aprendizaje, Esperando que este tema sea de gran ayuda para cada una de usted gracias.

3. Dinámica:

Nombre: Me imagino que eres

Desarrollo:

La dinámica consiste en reconocer el esquema corporal de las docentes y se desarrolla en grupo .todas las docentes deberán estar sentadas en ronda y mi persona procedo a vendar los ojos de una docente luego le doy la vuelta necesarias por la ronda luego lo paro delante de otra docente y éste tendrá que adivinar de quién es, ayudándose a través de pistas (cómo viste la docente, qué gustos tiene, la voz que tiene, cómo es su pelo al tacto, etc.).

Recurso: Una bufanda para cubrir los ojos

4. Objetivos Generales y Específicos

- Fomentar a los docentes a la utilización de la metodología del juego como una estrategia pedagógica para enriquecer el desarrollo del razonamiento lógico matemático en los niños y niñas.
- Propiciar información veraz y oportuna sobre los beneficios que se obtiene al aplicar el juego en el proceso de aprendizaje en las habilidades cognitivas por medio de actividades lúdicas.

5 .Exposición del tema:

El juego

Teorías del juego

Importancia del juego

Beneficios del juego

Clasificación del juego

El juego didáctico

Beneficios del juego didáctico

Habilidades cognitivas básicas

6. Ejercicios o actividades

Ejercicio 1

Nombre del juego: Descubriendo las figuras geométricas

Materiales para desarrollar el juego: Tarjetas, cuerpos geométricos.

Organización del grupo: Se divide el grupo en 2 equipos en hileras, detrás de la línea de salida.

Desarrollo del juego: Antes de salir el niño debe tomar una tarjeta que van a estar ubicadas en un recipiente al lado de la salida y esta le indicará las figuras geométricas que debe buscar, las figuras geométricas estarán ubicadas a una distancia de 15 m.

Reglas del juego:

Gana el equipo que más figuras geométricas identifiquen y mejor realice el juego.

Ejercicio 2

Nombre del juego: Grande, mediano, pequeño

Materiales para desarrollar el juego Tarjetas, cartones señalizados.

Organización del grupo: Se divide el grupo en 2 equipos.

Desarrollo del juego: deberán formar en dos filas, el primer niño de cada fila se le entregaran varias tarjetas con imágenes de objetos de diferente tamaño el niño ira depositando las imágenes en el cartón grande , mediano ,pequeño según el tamaño de los objetos que este en las imágenes ,Seguidamente le corresponderá al otro equipo y seguirá la competencia de la misma forma.

Reglas del juego:

- Gana la hilera que primero termine y coloque correctamente la tarjeta en la marca debida.
- Se dará un minuto para que revisen si está correcta la operación realizada.
- Ganará el equipo que más rápido termine.

7. Dinámica final

La pregunta explosiva

Materiales:

Fósforos

Lana

Globos

Desarrollo:

Se procede a realizar una pregunta tanto complicada, el globo estar atado a una lana la misma que se va encendiendo cuando se empiece la interrogación mediante va pasando por todos los participantes hasta q explote el globo.

8. Conclusiones y Recomendaciones del taller.

Conclusiones

- Al realizar las actividades propuestas en la guía de trabajo los y las docente muestran interés por aplicar esta propuesta al momento de la enseñanza aprendizaje.
- Los docentes consideran que los niños y niñas a temprana edad aprenden de mejor manera mediante la lúdica, exploración y manipulación de objetos.

Recomendaciones

- Realizar las actividades de trabajo de forma lúdica para motivar el aprendizaje de los niños y niñas.
- Capacitar de forma continua a los docentes para obtener nuevas estrategias de enseñanza.

9. Encuesta final.

(Ver anexo 08)

5.03.02 Propuesta

(Ver anexo 9)

5.03.02 Análisis e interpretación de resultados después de la socialización

Pregunta N°1

Después de la socialización considera beneficioso potenciar el razonamiento lógico.

Tabla 16:

Pregunta N° 1 Después de la Socialización

Opciones	Valoración	Porcentajes
Si	15	0%
No	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”
Elaborado por: Katerine Cuascota



Figura 15: Pregunta N° 1 Después de la Socialización

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”
Elaborado por: Katerine Cuascota

Análisis e interpretación

El 100% de las docentes después de obtener información relevante consideran importante potenciar el razonamiento lógico.

Pregunta N° 2

¿Considera necesario capacitarse constantemente para desarrollar nuevas estrategias educativas?

Tabla 17:

Pregunta N° 2 Después de la Socialización

Opciones	Valoración	Porcentajes
Si	15	0%
No	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”

Elaborado por: Katerine Cuascota



Figura 16: Pregunta N° 2 Después de la Socialización

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”

Elaborado por: Katerine Cuascota

Análisis e interpretación

El 100% de las docentes encuestadas consideran necesario capacitarse de manera constante para desarrollar nuevas estrategias para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Pregunta N°3

Está de acuerdo de implementar nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje.

Tabla 18:

Pregunta N° 3 Después de la Socialización

Opciones	Valoración	Porcentajes
Si	15	0%
No	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”

Elaborado por: Katerine Cuascota



Figura 17: Pregunta N° 3 Después de la Socialización

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”

Elaborado por: Katerine Cuascota

Análisis e interpretación

Según la encuesta realizada el 100% de las docentes están de acuerdo en implementar nuevas estrategias para el proceso de educación de calidad.

Pregunta N° 4

Cree usted que las habilidades cognitivas son fundamentales para el desarrollo intelectual de los niños.

Tabla 19:

Pregunta N° 4 Después de la Socialización

Opciones	Valoración	Porcentajes
Si	15	0%
No	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”

Elaborado por: Katerine Cuascota



Figura 18: Pregunta N° 4 Después de la Socialización

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”

Elaborado por: Katerine Cuascota

Análisis e interpretación

Analizando los resultados se obtuvo los siguientes datos, 100% de las docentes considera que las habilidades cognitivas son fundamentales para el desarrollo intelectual de los infantes.

Pregunta N°5

Estaría de acuerdo en aplicar un recurso pedagógico de beneficio de los infantes?

Tabla 20:

Pregunta N° 5 Después de la Socialización

Opciones	Valoración	Porcentajes
Si	15	0%
No	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”

Elaborado por: Katerine Cuascota



Figura 19: Pregunta N° 5 Después de la Socialización

Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”

Elaborado por: Katerine Cuascota

Análisis e interpretación

De acuerdo a la encuesta realizada el 100% de las docentes está de acuerdo en aplicar un recurso pedagógico de beneficio de los niños y niñas.

CAPÍTULO VI

6. Aspectos Administrativos

6.01 Recursos

Recursos humanos

Autoridades del ITSCO

Estudiantes del ITSCO

Docentes

Niñas y niños del Centro de Desarrollo Infantil Plaza Montalvo

Recursos materiales

Resmas de papel

Esferos

Fotocopias

Tijeras

Libros

Material de trabajo

Flash memory

Aula del Centro de Desarrollo Infantil Plaza Montalvo

Recursos tecnológicos

Internet

Computadoras

Impresora

Cámara

Filmadora

Infocus

6.02. Presupuesto

Recursos financieros

Tabla 21:
Presupuestos

Insumos	Cantidad	Valor Unitario	Valor total
Resmas de papel	2	3.50	7.00
Cartulinas	12	0.07	0.84
Copias	150	0.03	4.50
Impresiones blanco y negro	80	0.07	5.60
Impresiones a color	110	0.15	16.5
Láminas de foamix	15	0.45	6,75
Cartulinas hilo	12	0.10	1.20
Barras de silicona	10	0.20	2.00
Marcadores de pizarra	6	0.60	3.60
Flash memory	1	5.50	5.50
Infocus	1	10.00	10.00
Pelotas de espuma flex	15	0.20	3.00
Adornos (llaveros)	15	0.20	3.00
Refrigerio	15	3.0	45.00
Total			114.49

Fuente: Presupuesto

Elaborado por: Katerine Cuascota

6.3 CRONOGRAMA

Tabla 22:
Cronograma

ACTIVIDADES	NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
CAPÍTULO I																								
Antecedentes	x																							
Macro Meso Micro	x																							
Justificación		x																						
Definición Del Problema Central Matriz T		x																						
CAPÍTULO II																								
Análisis De Involucrados		x																						
Mapeo De Involucrados			x																					
Matriz De Análisis De Involucrados				x																				
CAPÍTULO III																								
Problemas y Objetivos					x																			
Árbol De Problemas						x																		
Árbol De Objetivos						x																		
CAPÍTULO IV																								
Análisis De Alternativas							x																	
Matriz De Análisis De Alternativas								x																
Matriz De Impacto De Los Objetivos									x															
Matriz Diagrama De Estrategias									x															
Matriz Del Marco Lógico										x														
CAPÍTULO V																								
Antecedentes (De La Herramienta O Metodología)										x														
Descripción De La Herramienta O Metodología Que Propone Como Solución											x													
Formulación Del Proceso De Aplicación De La Propuesta												x												

CAPÍTULO VII

7. Conclusiones y Recomendaciones

7.01 Conclusiones

- Al aplicar la guía de actividades de trabajo en el centro de desarrollo infantil, obtendrá una herramienta de enseñanza que contribuya al desarrollo de aprendizaje de manera óptima sobre los conocimientos del ámbito lógico matemático en los niños y niñas de 4 años de edad, logrando un avance de interés y comprensión de los infantes de la lógica matemática.
- Al elaborar y poner en práctica de manera correcta y creativa las actividades de la guía de trabajo en los infantes, se pudo evidenciar que es una propuesta pedagógica de gran importancia para el proceso de enseñanza aprendizaje, porque se motiva y despierta el interés de los estudiantes al momento de realizar actividades de razonamiento lógico.
- Se evidencia el interés por parte de los docentes, la aplicación de estrategias innovadoras permite lograr un aprendizaje significativo y brindar una educación de calidad y calidez.
- Se determina que la utilización del juego didáctico es una técnica de enseñanza con el propósito de la manipulación de objetos y la práctica así como proporcionar un ambiente dinámico para una mejor comprensión.

- La aplicación de la estrategia del juego es una herramienta formativa para estimular y motivar de manera divertida y participativa el desarrollo de habilidades de los niños.
- Los docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Plaza Montalvo” tiene mayor conocimiento sobre la importancia de aplicar el juego como primera instancia para desarrollar las habilidades cognitivas.

7.02 Recomendaciones

- Aplicar actividades lúdicas para el desarrollo del ámbito lógico matemático logrando que exista la motivación de interés por parte de los niños y niñas al adquirir conocimientos.
- Estimular al infante de acorde a la edad y al nivel de conocimiento, respetando su ritmo de aprendizaje, manera que beneficiara un desarrollo óptimo en el área de razonamiento lógico.
- Propiciar el desarrollo del razonamiento lógico mediante la aplicación de estrategias lúdicas, facilitando el desarrollo de habilidades y experiencias de su entorno.
- Capacitar a los docentes para proponer la aplicación de la metodología del juego como una estrategia didáctica, con el fin de erradicar técnicas monótonas.
- Fomentar a los docentes la práctica de metodologías lúdicas que permita potenciar en los niños y niñas las capacidades intelectuales hacia el razonamiento.

-
- Incrementar juegos didácticos para que los docentes trabajen con diferentes estrategias de enseñanza, en este sentido el juego es una excelente actividad que se puede aplicar como método de enseñanza.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- (2017). Obtenido de http://web.educacion.gob.ec/_upload/10mo_anio_MATEMATICA.pdf
- Alicante, U. d. (s.d de s.m de 2009). Psicología Básica . Obtenido de El Aprendizaje: http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:dD_Z6YX3M4EJ:rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/12917/5/Tema%25205.%2520Aprendizaje..pdf+&cd=3&hl=es&ct=clnk&gl=ec
- Anonimo. (18 de Enero de 2018). /que-son-los-juegos-didacticos-para-ninos-y-ventajas-tienen. Obtenido de <https://cosasdepeques.com/recomendados>
- Anónimo. (15 de 01 de 2018). importancia-de-las-matematicas-en-la-primera-infancia. Obtenido de <https://sites.google.com/site/ayudaeducadoras/>
- Artística, E. C. (8 de 5 de 2016). educacion.gob.ec. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-cultural-y-artistica/>
- Blazquez, A. (2008). Que es Lenguaje. Recuperado el 14 de 01 de 2017, de Tema6. Lenguaje y Comunicación- RUA- universidad de Alicante: <https://rua.ua.es/dspace/.../TEMA%206.LENGUAJE%20Y%20COMUNICACIÓN.pdf>
- Cadena, S. (2012). Guia didáctica de aplicación de ejercicios linguisticos. Recuperado el 15 de 12 de 2016, de Estrategias didácticas y desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de educación inicial: <https://www.google.com.ec/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=Estrategias+did%C3%A1cticas+y+desarrollo+del+lenguaje+en+los+ni%C3%B1os+y+ni%C3%B1as+de+Educaci%C3%B3n+Inicial+de+la+Provincia+de+Los+R%C3%ADos+a%C3%B1o+2012.+Propuesta+de+una>
- Castañon, N. (30 de Marzo de 2014). <http://vitagutierrez2408.blogspot.com/>. Obtenido de <http://vitagutierrez2408.blogspot.com/>
- Chiner, P. E. (s.d de s.m de 2003). Evaluación Psicológica . Obtenido de la metodología observacional: <http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/19380/38/Tema%2010-Observacion.pdf>

Cornejo, E. (2010).

danzafolkloricadeecuador. (15 de 6 de 2015).

danzafolkloricadeecuador.blogspot.com. Obtenido de
<http://danzafolkloricadeecuador.blogspot.com/p/definicion-del-folklor-ecuatoriano.html>

Desconocido. (03 de 02 de 2016). los-juegos-didacticos-un-metodo-de-aprendizaje/.
Obtenido de <https://securekids.es>

Desconocido. (20 de Enero de 2018). recomendados/que-son-los-juegos-didacticos-para-ninos-y-que-ventajas-tienen. Obtenido de <https://cosasdepeques.com/>

Desconocido. (20 de Enero de 2018). recomendados/que-son-los-juegos-didacticos-para-ninos-y-que-ventajas-tienen. Obtenido de <https://cosasdepeques.com/>

didacticos, J. (20 de 02 de 2012). 2012/02/fases-y-caracteristicas-de-los-juegos.html.
Obtenido de <http://juegoseducativs.blogspot.com/>

Didacticos, J. (20 de 02 de 2012). fases-y-caracteristicas-de-los-juegos.html.
Obtenido de <http://juegoseducativs.blogspot.com/2012/02/>

Ecuador, m. d. (2014). CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf. Obtenido de
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>

Edith Consuelo López Imbacuán, A. D. (15 de 01 de 2018). ojs-editorial/index.php/criterios/article/view/376. Obtenido de
<http://www.umariana.edu.co/>

educacion, m. d. (2014). el-juego-en-la-ed-inicial.pdf. Obtenido de
<http://www.omep.org.uy/wp-content/uploads/2015/09/el-juego-en-la-ed-inicial.pdf>

educacion, m. d. (2017).

http://web.educacion.gob.ec/_upload/10mo_anio_MATEMATICA.pdf.
Obtenido de
http://web.educacion.gob.ec/_upload/10mo_anio_MATEMATICA.pdf

EDUCACION, M. D. (06 de 2017). wp-content/uploads/downloads/2017/06/JUNIO.pdf. Obtenido de
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/06/JUNIO.pdf>

- Educacion, M. d. (JUNIO de 20174). wp-content/uploads/downloads/2017/06/JUNIO.pdf. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/06/JUNIO.pdf>
- Farias, C. (03 de Agosto de 2011). 2011/08/importancia-de-las-matematicas-en-la.html. Obtenido de <http://preescolaresymatematicas.blogspot.com/>
- Fuentes, A. S. (15 de 01 de 2018). escuela-de-padres/la-importancia-del-juego-en-los-ninos.html. Obtenido de <https://www.educapeques.com/>
- FUNDAR. (2001). Guías didácticas de aplicación de ejercicios linguisticos. Recuperado el 14 de 12 de 2016, de ¿Cómo hacer guías didácticas?: http://www.fundacionarauco.cl/_file/file_3881_gu%C3%ADas%20did%C3%A1cticas.pdf
- García, J. (S/A). teorías del lenguaje. Recuperado el 17 de 1 de 2017, de las teorías del lenguaje Pdf: https://docs.google.com/document/d/1yiLKw9BJyLXTi17pKAy_Tz4D7dRZ_U8wt98sB4wAhug/edit
- Gómez, O. y. (2013). Que es identidad y Autonomía en niños de 3 años. Recuperado el 14 de 1 de 2017, de Como fomentar la autonomía y responsabilidad en nuestros hijos e hijas: <https://www.ceapa.es/sites/default/files/Documentos/Guia%20Como%20fomentar%20la%20autonomia%20y%20responsabilidad%20en%20nuestros%20hijos%20e%20hijas%20CEAPA.pdf>
- Groos, K. (1902). 2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>
- Groos, K. (1902). 2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>
- Gross, K. (1902). 2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>
- J, P. (2009). Que es identidad. Recuperado el 14 de 1 de 2017, de Definición de identidad: <http://definicion.de/identidad/>
- Kahvedjian, K. (s.f.). EI/contenidos/00/4350/4356.asp. Obtenido de <http://www.educacioninicial.com>
- latinas. (2 de 11 de 2012). www.imageneslatinas.net. Obtenido de <http://www.imageneslatinas.net/2012/11/imagenes-de-la-cultura-folklorica-de-la.html>

- Lutiral, D. (s/f). Características evolutivas de los niños de 3 años. Recuperado el 14 de 12 de 2016, de El Jardín On line:
<http://www.eljardinonline.com.ar/teorcaractevol3.htm>
- Marín, C. (01 de 2014). Guía didáctica de ejercicios lingüísticos. Recuperado el 14 de 12 de 2016, de Elaboración y aplicación de una guía didáctica para desarrollar la inteligencia lingüística:
<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/6275>
- Martín, T. (3 de 10 de 2011). Teorías cognitivas del lenguaje. Recuperado el 14 de 12 de 2016, de teorías el lenguaje Expresión y Comunicación:
<http://es.slideshare.net/centellaslopez/teoras-del-lenguaje-9547467>
- Ministerio de Educación. (2014). Currículo de Educación Inicial 2014. En M. d. Educación, Currículo Educación Inicial 2014 (págs. 24-35). Quito.
- Ministerio de Educación. (2014). Identidad y Autonomía. En M. d. Educación, Currículo Educación Inicial 2014 (pág. 31). Quito, Pichincha, Ecuador.
- Morales, O. O. (18 de Noviembre de 2012). la-ensenanza-y-el-aprendizaje-de-la-matematica-en-el-preescolar-por-orlando-olivera/. Obtenido de <https://avaconews.unibague.edu.co/>
- Pascual, P. (1995). La Dislalia, Naturaleza, Diagnóstico y Rehabilitación. Madrid: IMPRESA, Impresos y Revistas, S.A.
- Ramírez, M. R. (30 de 01 de 2017). articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje. Obtenido de <https://www.magisterio.com.co/>
- Rocío, S. C. (Diciembre de 2010). <http://repositorio.unemi.edu.ec>. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec>
- Rodriguez, E. M. (27 de Mayo de 2016). tipos-juegos-importantes-desarrollo-infantil/. Obtenido de <https://lamenteesmaravillosa.com/>
- Santaella, C. (07 de 06 de 2011). monografias .com. Obtenido de El Aprendizaje:
<http://www.monografias.com/trabajos87/aprendizaje-el/aprendizaje-el.shtml>
- Sequera, I. (24 de Septiembre de 2012). <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/>. Obtenido de <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/>
- Tomas, U. S. (15 de 01 de 2018). [enlinea/mariachaleladidacticasyestrategiasenlaula_mariachalela/importancia_de_la_didctica_en_la_educacin_preescolar.html](http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea). Obtenido de <http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea>

U.E, s. a. (04 de 04 de 2014). sanantoniodepadua. Obtenido de sanantoniodepadua:
<http://www.sanantoniodepadua.edu.ec/index.php>

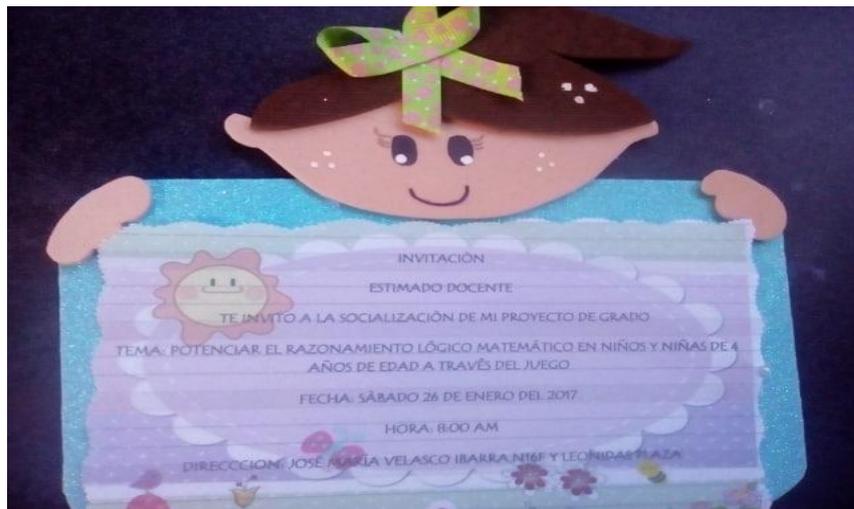
Vigotsky, L. S. (1994). 2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/.
Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>

Villalobos, M. D. (20 de Enero de 2016). pdf/31582.pdf. Obtenido de
<http://200.23.113.51/pdf/31582.pdf>

voz, P. I. (Junio de 2017). wp-content/uploads/downloads/2017/06/JUNIO.pdf.
Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/06/JUNIO.pdf>

Anexos

Anexo 1 Invitación para la socialización



Anexo 2 Registro de asistencia de la socialización

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA
DESARROLLO DE TALENTO INFANTIL
SOCIALIZACIÓN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

TEMA: Potenciar el razonamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 años de edad a través del juego. Guía de actividades de trabajo. Dirigida a docentes del Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro "Plaza Montalvo" Ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito en el 2018.

NOMBRE: Katerine Cuascota

HOJA DE ASISTENCIA

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Nº DE CÉDULA	FIRMA
1	Alfonso Chumacero Nilda Aguilar	09012539 04	[Firma]
2	Rizzo Ruiz Martha Cecilia	17105689 30	[Firma]
3	Zotillo Montalvo Rosalba Tapia	1712696239	[Firma]
4	Monica Tapia Mera Gabriela	171430460 7	[Firma]
5	Ella Shirley Vazquez	121231246 4	[Firma]
6	Sara Cardenas Jami Arroyave	1724248735	[Firma]
7	Bambusa Tapia Veronica H	1716450254	[Firma]
8	Callo Ido Jan Skutin	171208717 7	[Firma]
9	Gladiya Margoth Tapia	1717207561	[Firma]
10	Maria Cuasquiza	1716731133	[Firma]
11	Maria Paraso	111066709	[Firma]
12	Leila Rodriguez	090248139	[Firma]
13	Manny Santiago Ajala Cedeno	171946156 6	[Firma]
14	Arisiega Pasa Carmen Alexandra	13211035 11	[Firma]
15	Jenny Paola Cotagüña	1725304420	[Firma]

POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO "PLAZA MONTALVO" UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018

Anexo 3 Recuerdos para las docentes de la socialización



Anexo 4

ENCUESTA



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA
DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL



Tema: Potenciar el razonamiento Lógico Matemático

Objetivo: Identificar el nivel de conocimiento por parte del docente sobre la importancia de incluir el juego para el desarrollo de lógico matemático, para conseguir información acerca del problema.

Instrucciones: Marque con una (x) la respuesta que usted considere pertinente.

Elaborado por: Katerine Cuascota

Pregunta	Si	No
1) Ha evidenciado usted que los infantes no dominan el pensamiento numérico al momento de comprender los números y sus múltiples relaciones.		
2) Ha identificado usted que los niños tienen dificultad al realizar actividades de identificar, comparar y clasificar objetos según el tamaño, color, y textura.		
3) En su aula ha observado un bajo nivel de rendimiento académico momento de realizar actividades de razonamiento lógico en base al conocimiento, experimentación y relación de los objetos.		

4) Considera usted que los infantes tienen dificultad al momento de interrelación del espacio y el tiempo.		
5) Ha verificado usted que los infantes tienen problemas al momento de manipular objetos y emplear cantidades.		
6) Considera usted importante el desarrollo de las habilidades cognitivas como primera instancia en la lógica matemática.		
7) Considera que la metodología del juego es un instrumento curricular.		
8) Considera usted necesario realizar capacitaciones a los docentes sobre el uso de los juegos para desarrollar el razonamiento lógico matemático.		
9) Usted como docente realiza diferentes estrategias para generar experiencias variadas en el aprendizaje.		
10) Cree usted que las habilidades cognitivas son fundamentales para el desarrollo intelectual de los niños.		

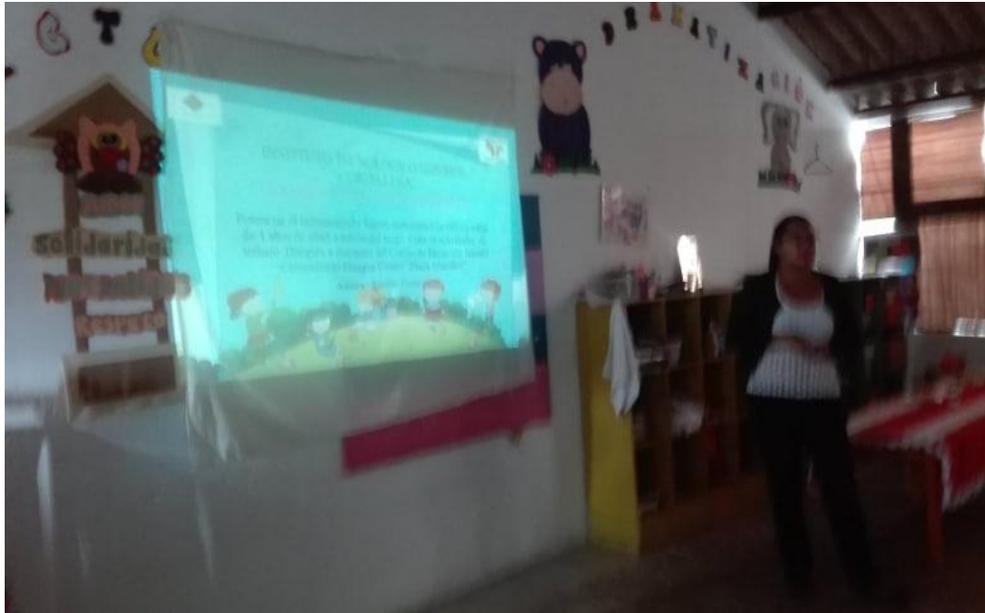
Fuente: Encuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro “Plaza Montalvo”
Elaborado por: Katerine Cuascota

Anexo 5 Inicio de la socialización con la realización de una dinámica con los docentes.



POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO “PLAZA MONTALVO” UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018

Anexo 6 Taller de socialización



POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO “PLAZA MONTALVO” UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018



POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO “PLAZA MONTALVO” UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018



POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO “PLAZA MONTALVO” UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018



POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO “PLAZA MONTALVO” UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018

Anexo 7 Finalización de la socialización con una dinámica de despedida





Anexo 8 ENCUESTA DESPUES DE LA SOCIALIZACIÓN**INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA
DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL**

Tema: Potenciar el razonamiento Lógico Matemático

Objetivo: Identificar el nivel de conocimiento por parte del docente sobre la importancia de incluir el juego para el desarrollo de lógico matemático, para conseguir información acerca del problema.

Instrucciones: Marque con una (x) la respuesta que usted considere pertinente.

Pregunta	Si	No
1) Después de la socialización considera beneficioso potenciar el razonamiento lógico.		
2) Considera necesario capacitarse constantemente para desarrollar nuevas estrategias educativas?		
3) Está de acuerdo de implementar nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje		
4) Cree usted que las habilidades cognitivas son fundamentales para el desarrollo intelectual de los niños		
5) Estaría de acuerdo en aplicar un recurso pedagógico de beneficio de los infantes?		

Anexo 9 Propuesta



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR
"CORDILLERA"

DESARROLLO DE TALENTO INFANTIL
GUÍA DE ACTIVIDADES PARA POTENCIAR
EL RAZONAMIENTO LÓGICO
MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4
AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO.

AUTORA: KATERINE CUASCOTA

AÑO: 2017-2018

Fuente: <http://resizing.info/edit.html>

POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO "PLAZA MONTALVO" UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018

INDICE

INTRODUCCIÓN	109
OBJETIVO GENERAL	110
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	110
Unidad 1	112
JUEGOS	112
JUEGO N°1	113
JUEGO N°2	114
JUEGO N°3	115
JUEGO N°4	116
JUEGO N°5	117
JUEGO N°6	118
JUEGO N°7	119
JUEGO N°8	120
JUEGO N°9	121
JUEGO N°10	122
UNIDAD 11	123
JUEGOS DIDÁCTICOS	123
JUEGO DIDÁCTICO N°1	124
JUEGO DIDÁCTICO N°2	127
JUEGO DIDÁCTICO N°3	130
JUEGO DIDÁCTICO N°4	133
JUEGO DIDÁCTICO N°5	136
JUEGO DIDÁCTICO N°6	139
JUEGO DIDÁCTICO N°7	142
JUEGO DIDÁCTICO N°8	145
JUEGO DIDÁCTICO N°9	148
JUEGO DIDÁCTICO N°10	151

INTRODUCCIÓN

EL JUEGO

De gran importancia como estrategia para la vida de los niños, permite disfrutar de los diferentes procesos de enseñanza aprendizaje; por medio del juego se reconoce en ellos grandes potencialidades, habilidades y destrezas, como también sus limitaciones, sus conocimientos previos, sus deseos por saber y aprender cada día algo nuevo; el juego es una estrategia pedagógico - didáctica que satisface sus intereses y necesidades en todos los procesos del desarrollo; y aunque muchos lo consideren una pérdida de tiempo, se puede afirmar sin temor a equivocarse que el juego es una actividad generadora de conocimientos, siempre y cuando su implementación sea adecuada.

EL JUEGO DIDÁCTICO

Los juegos didácticos deberían ser parte de la vida del pequeño. No solo fomentan la capacidad cognitiva del menor, sino que ayudan a desarrollar distintas capacidades como la memoria, autoestima, concentración y el desarrollo social, entre otras.

Por ejemplo, los juegos que invitan a una interacción física favorecen a las habilidades motrices del menor. Juegan un papel fundamental en el desarrollo del mismo.

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/338614465116144012/>

OBJETIVO GENERAL

Promover el uso de la metodología del juego, mediante una guía de actividades de trabajo dirigido a los docentes del Centro Infantil “Plaza Montalvo”.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Incorporar como parte del proceso de enseñanza los juegos en la lógica matemática como instrumento que favorezca el desarrollo de la autoestima.
- La guía de actividades de trabajo tiene como propósito relacionar la matemática con una situación innovadora de diversión.
- Promover en el niño la creatividad, imaginación, y la agilidad mental mediante va aprendiendo y jugando.
- Reconocer la importancia de las docentes con el desarrollo de habilidades de los infantes.

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/338614465716144012/>

POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO “PLAZA MONTALVO” UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018

INTRODUCCIÓN

La presente Guía de actividades de trabajo tiene como objetivo fundamental inducir la lógica matemática la metodología del juego donde se convierta una herramienta pedagógica de apoyo formativo para estimular y motivar en el aprendizaje y enseñanza de los niños y niñas de la primera infancia.

Las principal causa para la realización de esta guía de actividades es la enseñanza monótona que utilizan los docentes para impartir el ámbito lógico matemático en niños y niñas de 4 años de edad. Por medio de esta metodología del juego se pretende erradicar la enseñanza de modo improvisado y tradicional, sino de una forma deliberada y planificada para lograr resultados positivos en la comprensión y el uso de contenidos matemáticos en general y al desarrollo del razonamiento lógico matemático en particular.

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/338614463716144012/>

UNIDAD I

JUEGOS



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/432556739200389236/>

POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LOGICO MATEMATICO EN NINOS Y NINAS DE 4 ANOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO “PLAZA MONTALVO” UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018

JUEGO N°1

Nombre: Descubriendo las figuras geométricas.

Objetivo: Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno

Edad que va dirigido:

4 años de edad.

Nivel:

Subnivel inicial 2

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

Materiales para desarrollar el juego: Tarjetas, cuerpos geométricos.

Organización del grupo: Se divide el grupo en 2 equipos en hileras, detrás de la línea de salida.

Desarrollo del juego: Antes de salir el niño debe tomar una tarjeta que van a estar ubicadas en un recipiente al lado de la salida y esta le indicará las figuras geométricas que debe buscar, las figuras geométricas estarán ubicadas a una distancia de 15 m.

Reglas del juego:

Gana el equipo que más figuras geométricas identifiquen y mejor realice el juego .

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/482556739200389236/>

JUEGO N°2

Nombre: grande , mediano y pequeño.

Objetivo: identificar objetos mediante imágenes, grande mediano pequeño.

Edad que va dirigido:

4 años de edad.

Nivel:

Subnivel inicial 2

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

Materiales para desarrollar el juego Tarjetas, cartones señalizados.

Organización del grupo: Se divide el grupo en 2 equipos.

Desarrollo del juego : deberán formar en dos filas ,el primer niño de cada fila se le entregaran varias tarjetas con imágenes de objetos de diferente tamaño el niño ira depositando las imágenes en el cartón grande , mediano ,pequeño según el tamaño de los objetos que este en las imágenes ,Seguidamente le corresponderá al otro equipo y seguirá la competencia de la misma forma.

Reglas del juego:

- Gana la hilera que primero termine y coloque correctamente la tarjeta en la marca debida.
- Se dará un minuto para que revisen si está correcta la operación realizada.
- Ganará el equipo que más rápido termine.



Fuente <https://www.pinterest.com/pin/432556739200389236/>

JUEGO N°3

Nombre: La profe manda

Objetivo: Mejorar la orientación espacial.

Edad que va dirigido:

4 años de edad.

Nivel:

Subnivel inicial 2

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

Organización del grupo: Se divide el grupo en dos equipos.

Desarrollo del juego: se realizará una ronda con los estudiante y la profesora deberá decirles las instrucciones del juego como por ejemplo la profe manda que los niños se coloquen atrás de la profesora ,indistintamente con diferentes posiciones de lateralización adelante, atrás, derecha e izquierda tomando en cuenta la ubicación de los niños y los objetos al tomar referencia.

Reglas del juego:

- Realizar un círculo con los niños
- Ubicarse en un lugar seguro
- Escuchar bine las ordenes realizadas por la docente.



Fuente:<https://www.pinterest.com/pin/432556739200389236/>

JUEGO N°4

Nombre: La rayuela numérica

Objetivo: Desarrollar en el niño la asociación de los números mediante la identificación de los números dígitos (o 1 2 3 4 5 6 7 8 9)

Edad que va dirigido:

4 años de edad.

Nivel:

Subnivel inicial 2

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

Materiales para desarrollar el juego:

- Una tiza
- Espacio para graficar el esquema de la rayuela

Organización del grupo:

Se dividirá el grupo en dos equipos.

Desarrollo del juego:

El primer participante deberá saltar y reconocer los números en secuencia y deberá regresar y darle el turno a la persona siguiente y si pisa línea deberá volver a repetir, y el otro grupo de igual manera, el equipo ganador será el que terminen con todos los integrantes pasar por la rayuela.

Reglas del juego:

- Deben saltar sin pisar la línea sin salirse del esquema de la rayuela
- Deben regresar nombrando los números correspondientes y darle es turno al siguiente integrante y así sucesivamente hasta obtener un equipo ganador.

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/432556739200389236/>

POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO “PLAZA MONTALVO” UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018

JUEGO N°5

Nombre: La ronda del mono adivina

Objetivo: identificar el número.

Edad que va dirigido:

4 años de edad.

Nivel:

Subnivel inicial 2

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

Materiales para desarrollar el juego:

Pictogramas de plátanos con el numeral.

Organización del grupo:

El grupo se concentrará en un círculo.

Desarrollo del juego:

El grupo realizará un círculo donde se escogerá un líder que será el mono y se le colocará un numeral de plátano en la cabeza en la cabeza y deberá adivinar según las pistas que le den los integrantes que están formando el círculo como por ejemplo *Los niños han dado pistas como: Su vecino es el 5, su otro vecino es el 7, es amigo del 4.*

Reglas del juego:

- Formar un círculo
- Escoger a un participante que sea el mono
- Y dar pistas según el número que haya seleccionado la profesora.



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/432556739200389236/>

POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO “PLAZA MONTALVO” UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018

JUEGO N°6

Nombre: el tendero numérico

Objetivo: Desarrollar en los niños la agrupación de colores mediante el numero cantidad el numero cantidad por medio del juego.

Edad que va dirigido:

4 años de edad.

Nivel:

Subnivel inicial 2

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

Materiales para desarrollar el juego:

- Dos colgaderos de madera
- Ropa diseñada con el número y cantidad
- Pinzas

Organización del grupo:

Se dividirá el grupo en dos equipos.

Desarrollo del juego: Se colocaran en dos hileras frente al colgadero de ropa y deberá seguir el mando de la docente por ejemplo si le dice el numero dos deberá buscar en la cesta de ropa el número dos y asociar con la cantidad y si le encuentra colocar con la pinza las dos prendas de vestir juntas y dar paso a la siguiente persona, de esa manera se trabajara con los dos grupos, y se terminara cuando la profesora ya haya terminado de decir los números establecidos, el grupo ganador será el que tenga más números asociados con la cantidad en el colgadero.

Reglas del juego:

- Jugar de manera ordenada
- Escuchar los números que la docente pronuncia.

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/432556739200389236/>

POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO “PLAZA MONTALVO” UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018

JUEGO N°7

Nombre: Los elefantes amigos

Objetivo: Identificar el número y retener la información captada.

Edad que va dirigido:

4 años de edad.

Nivel:

Subnivel inicial 2

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

Materiales para desarrollar el juego:

Gorras de elefantes con los números que vayamos a trabajar

Organización del grupo:

Se escogerá a líderes dependiendo los números que vayamos a trabajar.

Desarrollo del juego:

A los líderes se les colocara la gorra con cada distintivo del numeral, donde la maestra dirá todos corriendo a mi amigo el elefante diciendo 5 el número que escoja la profesora y los niños deberán reconocer el numeral y reunirse donde está el elefante con los numeral mencionado por la docente, el ganador será el que no tenga equivocaciones al momento de escoger el número.

Reglas del juego:

- Escuchar la orden del número
- Identificar, buscar y correr donde crea que sea el número correspondiente.

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/432556739200389236/>

POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO "PLAZA MONTALVO" UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018

JUEGO N°8

Nombre: El detective manda.

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

Edad que va dirigido:

4 años de edad.

Nivel:

Subnivel inicial 2

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

Materiales para desarrollar el juego:

Materiales u objetos de diferente medida como largo, corto grueso y delgado.

Organización del grupo:

Los estudiantes se dividirán en dos grupos.

Desarrollo del juego:

La docente debe colocar objetos de diferentes nociones en el aula y ya organizados los grupos deberá decir el detective manda que busque un objetos de medida larga y así sucesivamente con todas las medidas dando un tiempo de 20 segundos a cada participante y el niño el grupo que más logre coleccionar objetos gana.

Reglas del juego:

- Identificar bien los objetos
- Respetar el tiempo estimado de 20 segundos por persona y objeto.

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/432556739200389236/>

JUEGO N°9

Nombre: Mis colores secundarios

Objetivo: Reconocer y clasificar los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.

Edad que va dirigido:

4 años de edad.

Nivel:

Subnivel inicial 2

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

Materiales para desarrollar el juego:

Paletas de colores

Cesta

Organización del grupo:

El grupo de estudiantes se dividirán en 3 grupos.

Desarrollo del juego:

La maestra colocará tres cestas de paletas de colores, donde todos niños del grupo deberán reconocer los mismos según la orden indicada de la profesora, el equipo ganador será el que tenga ordenado y clasificado por los colores indicados de la maestra.

Reglas del juego:

- Clasificar de manera ordenada las paletas
- Trabajar en equipo.

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/432556739200389236/>

POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO "PLAZA MONTALVO" UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018

JUEGO N°10

Nombre: Las varillas geométricas

Objetivo: Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo y colocarlas en secuencia según el tamaño.

Edad que va dirigido:

4 años de edad.

Nivel: Subnivel inicial 2

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

Materiales para desarrollar el juego:

Figuras geométricas en madera

Dos bases con una varilla de forma recta.

Organización del grupo:

Se divide el grupo en 2 equipos en hileras, detrás de la línea de salida trazada por el profesor.

Desarrollo del juego: Los estudiantes deberán identificar las figuras geométricas según la secuencia o patrón del tamaño y forma y colocar en las bases de manera secuencial como por ejemplo el cuadrado grande el triángulo mediano y el círculo pequeño.

Reglas del juego:

- Colocar de manera correcta en las varillas base
- Identificar bien las figuras y su tamaño
- Dar paso al siguiente estudiante.



POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO “PLAZA MONTALVO” UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018

JUEGO DIDÁCTICO Nº1

SECUENCIAS LÓGICAS



Fuente: https://aprendiendomatematicas.com/wp-content/uploads/2014/01/7035220703_81a84a1f32_o2.jpg

El juego de la secuencias lógicas es interesante, ya que por medio del mismo desarrollamos lo que es la memoria y la capacidad de atención y comprensión lógica.

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/383720830740933553/>

POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO “PLAZA MONTALVO” UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018

FORMATO PARA EL JUEGO DIDÁCTICO

Título del juego:

Secuencias lógicas temporales

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

El objetivo del juego:

Mejorar la capacidad de ordenar secuencias potenciando la capacidad de la percepción visual

Contenido que se va a trabajar con el juego:

- Secuencias básicas
- Comprensión lógica
- Discriminación visual

Eje transversal:

Juego

Número de participantes:

2

Duración del juego:

Tiempo necesario adquisición de aprendizaje

Materiales utilizados:

Tabla de secuencias numéricas

Elaborado por:

Katerine Cuascota



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/573434965037857627>

FORMATO PARA MATERIAL DIDÁCTICO

Nombre del material:

Secuencias lógicas temporales

Edad que va dirigido:

4 años de edad

Nivel: Subnivel inicial 2

Objetivo del material:

Mejorar la capacidad de ordenar secuencias potenciando la capacidad de la percepción visual

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

Destreza que va a desarrollar:

Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.

Recurso:

- Base “tabla triplex”
- Figuras Geométricas

Contenido del material:

- Secuencias básicas
- Comprensión lógica
- Discriminación visual

Como trabaja con este material:

El infante deberá identificar el número según la secuencia numérica y con la liga plástica deberá ir siguiendo la secuencia según el número correspondiente.

Evaluación:

Observación

Elaborado por: Katerine Cuascota.

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/573434965037857627/>



JUEGO DIDÁCTICO Nº2

NOCIONES DE TIEMPO CARACTERÍSTICAS MAÑANA, NOCHE



Fuente: https://3.bp.blogspot.com/-OLpFd6L_Vg/WCzT0NgnGXI/AAAAAAAAABYU/YavuQhx2lhdDOSs4a6-uNzVkv8gWKYgCLcB/s1600/diaynoche2_thumb.jpg

A esta edad ya van comprendiendo expresiones que se refieren al tiempo.

El juego consiste en identificar y ordenar las actividades que se realiza en la mañana y en la noche.

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/383720830740933553/>

POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO “PLAZA MONTALVO” UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018

FORMATO PARA EL JUEGO DIDÁCTICO

Título del juego:

Nociones de tiempo características mañana, noche.

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

El objetivo del juego:

Lograr la identificación de la noción del tiempo y la organización temporal con actividades que se realiza durante el día y la noche obteniendo una visión clara de conceptos temporales.

Contenido que se va a trabajar con el juego:

- Nociones de tiempo
- Identificar características de mañana y noche

Eje transversal:

Juego

Número de participantes:

4

Duración del juego:

Tiempo necesario para identificar el aprendizaje

Materiales utilizados:

Tablero con pictogramas de día y noche

Pictogramas de actividades que se realizan en el día y noche.

Elaborado por:

Katerine Cuascota



FORMATO PARA MATERIAL DIDÁCTICO

Nombre del material:

Nociones de tiempo características mañana, noche.

Edad que va dirigido:

4 años de edad

Nivel:

Subnivel inicial 2

Objetivo del material:

Lograr la identificación de la noción del tiempo y la organización temporal con actividades que se realiza durante el día y la noche obteniendo una visión clara de conceptos temporales.

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

Destreza que va a desarrollar:

Identificar características de mañana, tarde y noche.

Recurso:

- Base “cartón prensado, tabla triple”
- Imágenes mañana ,noche
- Velcro
- Foamix

Contenido del material:

- Nociones de tiempo
- Identificar características de mañana y noche

Como trabaja con este material:

Los infantes deberán cogerse en parejas donde un niño deberá decirle las actividades que se realice en el día o la noche y el otro niño deberá identificar las acciones y poner en el tiempo que se le haya otorgado la actividad.

Evaluación: Observación

Elaborado por: Katerine Cuascota.

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/573434965037857627>

JUEGO DIDÁCTICO Nº 3

CLASIFICACION SEGÚN CRITERIOS (FIGURAS
GEOMETRICAS)



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/315814992604247748/>

Clasificar es ordenar diversos elementos utilizando un criterio común.

Este juego consiste en la percepción visual del infante que tendrá que identificar y clasificar las figuras geométricas según su tamaño,

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/383720830740933553/>

FORMATO PARA EL JUEGO DIDÁCTICO

Título del juego:

Clasificación según criterios (figuras geométricas)

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

El objetivo del juego:

Comprender nociones básicas mediante la clasificación e identificación de un criterio según las semejanzas de cada figura geométrica.

Contenido que se va a trabajar con el juego:

- Percepción visual
- Clasificación según criterios (tamaño, forma, color)

Eje transversal:

Juego

Número de participantes:

3

Duración del juego:

Tiempo necesario para identificar el aprendizaje

Materiales utilizados:

Tabla de figuras geométricas

Elaborado por:

Katerine Cuascota



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/573434965037857627>

FORMATO PARA MATERIAL DIDÁCTICO

Nombre del material:

Clasificación según criterios (figuras geométricas)

Edad que va dirigido:

4 años de edad

Nivel:

Subnivel inicial 2

Objetivo del material:

Comprender nociones básicas mediante la clasificación e identificación de un criterio según las semejanzas de cada figura geométrica.

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

Destreza que va a desarrollar:

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

Recurso:

- Base “cartón prensado, tabla triple”
- Imágenes de figuras geométricas
- Velcro
- Foamix

Contenido del material:

- Percepción visual
- Clasificación según criterios (tamaño, forma, color)

Como trabaja con este material:

Los infantes deberán clasificar las figuras geométricas según el patrón que se le coloque ya sea por tamaño, color, forma.

Evaluación:

Observación

Elaborado por: Katerine Cuascota

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/573434965037857627>

POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO “PLAZA MONTALVO” UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018



JUEGO DIDÁCTICO Nº4

GALLINITA DE COLORES



Fuente: <http://rincondeunamaestra.blogspot.com.es/search/label/Algoritmos%20ABN>

Se desarrolla la discriminación por colores.

Este juego consiste en identificar y clasificar el color según la orden establecida eso permitirá que el infante ponga en práctica la concentración visual en relación y descripción.

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/38372083074093355>

POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO "PLAZA MONTALVO" UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018

FORMATO PARA EL JUEGO DIDÁCTICO

Título del juego:

Gallinitas de colores

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

El objetivo del juego:

Potenciar la habilidad de la discriminación visual y clasificar los colores mediante una estrategia de jugada determinando los colores.

Contenido que se va a trabajar con el juego:

- Clasificación
- Discriminación de colores
- Concentración visual en la relación y descripción.

Eje transversal:

Juego

Número de participantes:

2

Duración del juego:

Tiempo necesario para identificar el aprendizaje

Materiales utilizados:

- Pictogramas de gallinitas de colores
- Pelotitas de colores

Elaborado por:

Katerine Cuascota



FORMATO PARA MATERIAL DIDÁCTICO

Nombre del material:

Gallinitas de colores

Edad que va dirigido:

4 años de edad

Nivel:

Subnivel inicial 2

Objetivo del material:

Potenciar la habilidad de la discriminación visual y clasificar los colores mediante una estrategia de jugada determinando los colores.

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

Destreza que va a desarrollar:

Reconocer los colores secundarios en objetos de imágenes del entorno.

Recurso:

- Base “cartón prensado, tabla triple”
- Imágenes de gallinitas de colores
- Velcro, Foamix
- Bolitas de lana de diferentes colores.

Contenido del material:

- Clasificación
- Discriminación de colores
- Concentración visual en la relación y descripción.

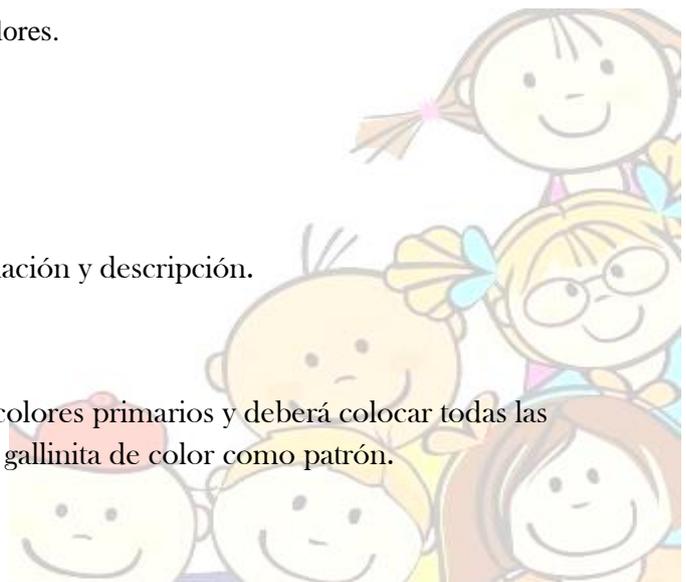
Como trabaja con este material:

El niño o niña deberá identificar los colores primarios y deberá colocar todas las pelotitas de colores en donde este la gallinita de color como patrón.

Evaluación: Observación.

Elaborado por: Katerine Cuascota

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/573434965037857627>



JUEGO DIDÁCTICO Nº 5

LA CASITA DE LAS
SUMAS DE LOS
ABUELOS.



Fuente: <http://rincondeunamaestra.blogspot.com.es/search/label/Algoritmos%20ABN>

La iniciación al cálculo de la suma es importante recalcar que el niño a esta edad no aprenderá a sumar pero si ira aproximando la idea de las operaciones por medio de la construcción individual.

Este juego matemático pretende abordar actividades de suma adaptando a la educación infantil.

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/383720830740933553/>

FORMATO PARA EL JUEGO DIDÁCTICO

Título del juego:

La casita de las sumas de los abuelos

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

El objetivo del juego:

Potenciar al infante a reconocer las agrupaciones los conjuntos y la cantidad facilitando la interpretación numérica.

Contenido que se va a trabajar con el juego:

- Cálculo a la suma
- Identificación numérica.

Eje transversal:

Juego

Número de participantes:

2

Duración del juego:

Tiempo estimado para identificar el aprendizaje

Materiales utilizados:

- La casita de los abuelos de la suma
- Tarjetas de operaciones de sumas

Elaborado por:

Katerine Causcota



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/573434965037857627>

FORMATO PARA MATERIAL DIDÁCTICO

Nombre del material:

La casita de las sumas de los abuelos

Edad que va dirigido:

4 años de edad.

Nivel:

Subnivel inicial 2

Objetivo del material:

Potenciar al infante a reconocer las agrupaciones los conjuntos y la cantidad facilitando la interpretación numérica.

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

Destreza que va a desarrollar:

Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10.

Recurso:

- La casita de los abuelos de la suma
- Tarjetas de opresiones de sumas

Contenido del material:

- Base “cartón prensado, tabla triple”
- Imágenes del fondo de la casita ,imágenes de los abuelitos
- Cartulina
- Velcro
- Foamix

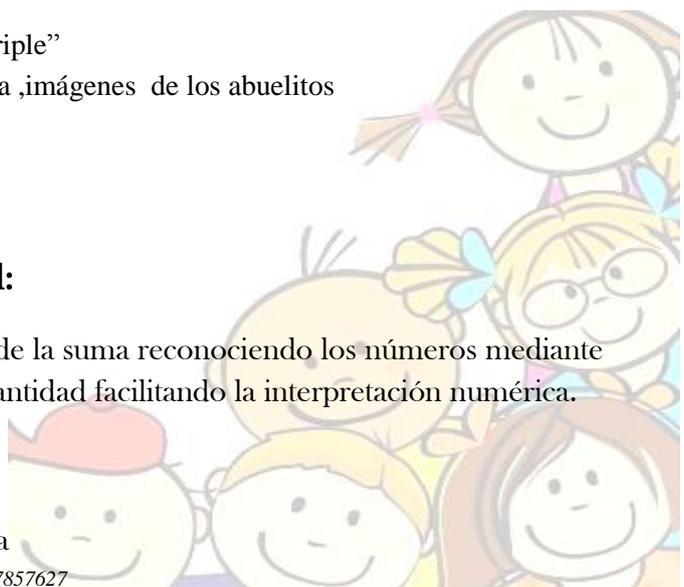
Como trabaja con este material:

El niño deberá abordar actividades de la suma reconociendo los números mediante las agrupaciones de conjuntos y la cantidad facilitando la interpretación numérica.

Evaluación: Observación

Elaborado por: Katerine Cuascota

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/573434965037857627>



JUEGO DIDÁCTICO Nº 6

EL GUSANITO DE LOS NÚMEROS.



Fuente: <http://rincondeunamaestra.blogspot.com.es/search/label/Algoritmos%20ABN>

Identificación y asociación gráfica- cantidad con manos.

Este juego pretende que el niño o niña identifique y asocie la simbología de los dedos con el número y coloque de forma correcta según el patrón o secuencia numerica.

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/383720830740933553/>

POTENCIAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DEL JUEGO .GUÍA DE ACTIVIDADES DE TRABAJO .DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO "PLAZA MONTALVO" UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, EN EL AÑO 2018

FORMATO PARA EL JUEGO DIDÁCTICO

Título del juego:

El gusanito de los numeros.

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

El objetivo del juego:

Identificación y asociación grafía- cantidad con manos, mediante el número establecido.

Contenido que se va a trabajar con el juego:

- Secuencia numérica
- Identificación y asociación grafía- cantidad con manos
- Identificación de números.

Eje transversal:

Juego

Número de participantes:

1

Duración del juego:

Tiempo estimado para la verificación del aprendizaje

Materiales utilizados:

Tabla con un pictograma del gusanito numérico y tapas con el numeral correspondiente.

Elaborado por:

Katerine Cuascota

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/573434965037857627>



FORMATO PARA MATERIAL DIDÁCTICO

Nombre del material:

El gusanito de los numeros.

Edad que va dirigido:

4 años de edad.

Nivel:

Subnivel inicial 2

Objetivo del material:

Identificación y asociación grafía- cantidad con manos, mediante el número cantidad.

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

Destreza que va a desarrollar:

Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10.

Recurso:

- Base “cartón prensado, tabla triple”
- Imágenes del fondo del gusano
- Velcro
- Foamix
- Tapas de botellas de colas
- Adhesivos de los números

Contenido del material:

- Secuencia numérica
- Identificación y asociación grafía- cantidad con manos
- Identificación de números.

Como trabaja con este material:

El niño o niña identificar y asociar el número mediante la grafía cantidad con manos y colocar la tapita del numeral que corresponda la grafía.

Evaluación: Observación **Elaborado por:** Katerine Cuascota Fuente:

<https://www.pinterest.com/pin/573434965037857627>

JUEGO DIDÁCTICO Nº 7

GUANTES DE LA
ASOCIACIÓN DE
NÚMERO Y CANTIDAD.



Fuente: <http://rincondeunamaestra.blogspot.com.es/search/label/Algoritmos%20ABN>

Es fundamental que comprendan que cada número está relacionado con una cantidad.

Este juego consta que al infante le permita la interpretación mediante la manipulación obteniendo un aprendizaje de cada número está relacionado con una cantidad donde el niño podrá identificar.

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/383720830740933553/>

FORMATO PARA EL JUEGO DIDÁCTICO

Título del juego:

Guantes de la asociación de número y cantidad

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

El objetivo del juego:

Afianzar en los niños y niñas el **concepto de cantidad** de cada número, donde le permita la interpretación y asociación mediante la manipulación e identificación.

Contenido que se va a trabajar con el juego:

- Relación de numero cantidad

Eje transversal:

Juego

Número de participantes:

2

Duración del juego:

Tiempo pertinente para verificar el aprendizaje.

Materiales utilizados:

Guantes con su respectivo numeral y cantidad.

Elaborado por:

Katerine Causcota



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/573434965037857627>

FORMATO PARA MATERIAL DIDÁCTICO

Nombre del material:

Guantes de la asociación de número y cantidad

Edad que va dirigido:

4 años de edad.

Nivel: Subnivel inicial 2

Objetivo del material:

Afianzar en los niños y niñas el **concepto de cantidad** de cada número, donde le permita la interpretación y asociación mediante la manipulación e identificación.

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

Destreza que va a desarrollar:

Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.

Recurso:

- Base “cartón prensado, tabla triple”
- Moldes de los guantes
- Velcro
- Foamix
- Adhesivos de los números
- Papel contac

Contenido del material:

- Relación de numero cantidad

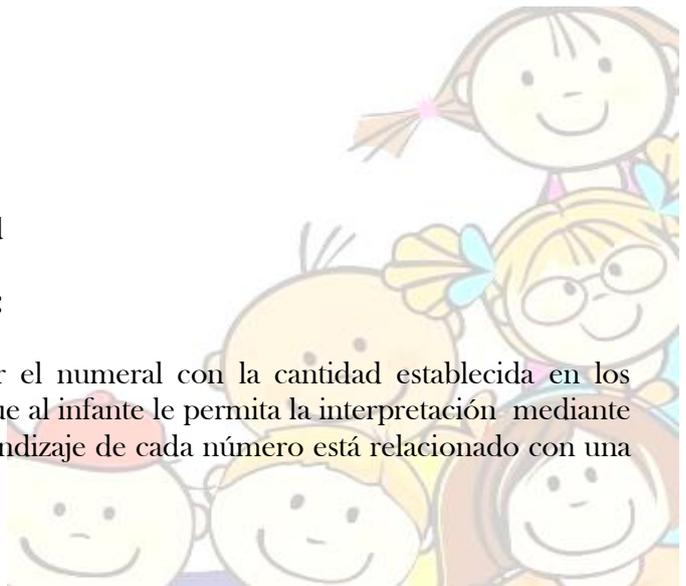
Como trabaja con este material:

El niño o niña deberá comprender el numeral con la cantidad establecida en los guantes y asociar este juego consta que al infante le permita la interpretación mediante la manipulación obteniendo un aprendizaje de cada número está relacionado con una cantidad.

Evaluación: Observación.

Elaborado por: Katerine Cuascota.

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/573434965037857627>



JUEGO DIDÁCTICO Nº 8

BOTES CAZA ABEJAS



Fuente: <http://rincondeunamaestra.blogspot.com.es/search/label/Algoritmos%20ABN>

Comprender cada uno de los números.

Este juego le permitirá al niño a desarrollar la discriminación visual mediante el conteo y la numeración, donde el niño mediante esta actividad tendrá que identificar los números, cantidad y colores.

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/383720830740933553/>

FORMATO PARA EL JUEGO DIDÁCTICO

Título del juego:

Botes caza abejas

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

El objetivo del juego:

Propiciar un aprendizaje significativo en los dos aspectos como es el color y la numeración permitiendo estimular las habilidades de observación y clasificación

Contenido que se va a trabajar con el juego:

- Discriminación visual
- Identificar números ,cantidad y colores

Eje trasversal:

Juego

Número de participantes:

4

Duración del juego:

Tiempo necesario para verificar el proceso de aprendizaje.

Materiales utilizados:

- Botecitos de diferentes colores
- Imágenes de abejas con diferentes colores

Elaborado por:

Katerine Cuascota



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/573434965037857627>

FORMATO PARA MATERIAL DIDÁCTICO

Nombre del material:

Botes caza abejas

Edad que va dirigido:

4 años de edad.

Nivel:

Subnivel inicial 2

Objetivo del material:

Propiciar un aprendizaje significativo en los dos aspectos como es el color y la numeración permitiendo estimular las habilidades de observación y clasificación.

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

Destreza que va a desarrollar:

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

Recurso:

- Base “cartón prensado, tabla triple”
- Moldes de las abejas y los tarros
- Velcro
- Foamix
- Papel contac
- Un dado

Contenido del material:

- Discriminación visual
- Identificar números ,cantidad y colores

Como trabaja con este material:

El niño tendrá un botecito de color y deberá identificar los colores de las abejas y clasificarlas por su color.

Evaluación: Observación.

Elaborado por: Katerine Cuascota

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/573434965037857627>



JUEGO DIDÁCTICO Nº 9

JUEGO TRES EN RAYA



Fuente: <https://i.pinimg.com/originals/15/b4/31/15b431f4659e7ef14cee8e01a5792c48.jpg>

El concepto matemático que se trabaja principalmente es el concepto de número (cantidad).

Este juego consta que el infante desarrolle habilidades cognitivas, aptitudes recreativas y didácticas.

Por medio de este juego también podrá identificar lo que es líneas horizontales, verticales e inclinadas.

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/383720830740933553/>

FORMATO PARA EL JUEGO DIDÁCTICO

Título del juego:

Juego tres en raya

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

El objetivo del juego:

Desarrollar en los niños el pensamiento lógico, la observación, y la concentración.

Contenido que se va a trabajar con el juego:

- El concepto de número (cantidad)
- Lateralidad.

Eje transversal:

Juego

Número de participantes:

2

Duración del juego:

Tiempo estimado para la verificación del aprendizaje

Materiales utilizados:

Tabla tres en raya

Elaborado por:

Katerine Cuascota



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/573434965037857627>

FORMATO PARA MATERIAL DIDÁCTICO

Nombre del material:

Juego tres en raya

Edad que va dirigido:

4 años de edad.

Nivel:

Subnivel inicial 2

Objetivo del material:

Desarrollar en los niños el pensamiento lógico, la observación, y la concentración.

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

Destreza que va a desarrollar:

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

Recurso:

- Base “cartón prensado, tabla triple”
- Figuras
- Velcro
- Foamix

Contenido del material:

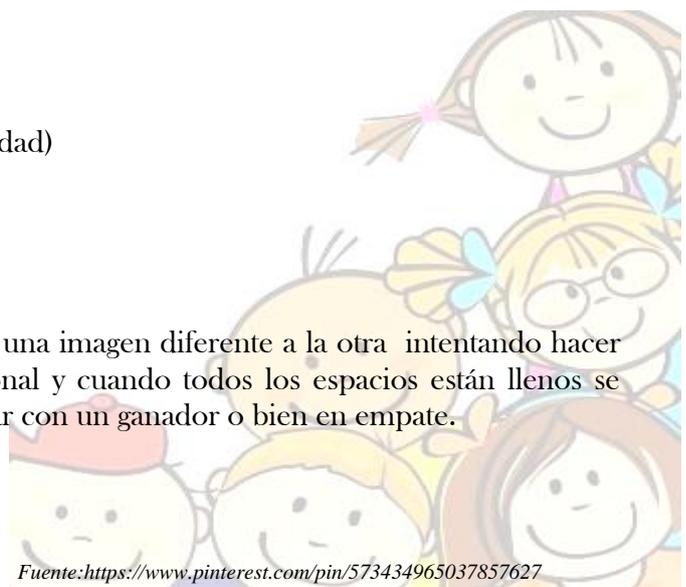
- El concepto de número (cantidad)
- Lateralidad.

Como trabaja con este material:

Por turnos, cada jugador debe poner una imagen diferente a la otra intentando hacer una línea vertical, horizontal o diagonal y cuando todos los espacios están llenos se termina la partida, que puede terminar con un ganador o bien en empate.

Evaluación: Observación

Elaborado por: Katerine Cuascota Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/573434965037857627>



JUEGO DIDÁCTICO Nº 10

JUEGO ORDENAMOS VIÑETAS



Fuente: <http://www.logopediacasa.es/materiales-2/secuencias-basicas-zaro-y-nita-de-akros/>

Las secuencias temporales que ayudan al desarrollo cognitivo de los infantes, mejora su capacidad de ordenar secuencias y por tanto de estructurarse mejor mentalmente.

Este juego consta de que el niño debe identificar acciones como el antes y el después y ordenarla de forma secuencial.

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/383720830740933553/>

FORMATO PARA EL JUEGO DIDÁCTICO

Título del juego:

Juego ordenamos vinetas

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

El objetivo del juego:

Desarrollar habilidades cognitivas en los infantes, mejora su capacidad de ordenar secuencias y por tanto de estructurarse mejor mentalmente.

Contenido que se va a trabajar con el juego:

- Ordenar secuencias
- Discriminación visual
- Identificación nociones antes y después

Eje transversal:

Juego

Número de participantes:

1

Duración del juego:

Tiempo necesario para corroborar el aprendizaje.

Materiales utilizados:

Pictogramas con escenas de antes y después.

Elaborado por:

Katerine Cuascota



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/573434965037857627>

FORMATO PARA MATERIAL DIDÁCTICO

Nombre del material:

Juego ordenamos vinetas

Edad que va dirigido:

4 años de edad

Nivel:

Subnivel inicial 2

Objetivo del material:

Desarrollar habilidades cognitivas en los infantes, mejora su capacidad de ordenar secuencias y por tanto de estructurarse mejor mentalmente.

Ámbito:

Relaciones lógico - matemática

Destreza que va a desarrollar:

Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.

Recurso:

- Tabla triplex “base”
- Pictogramas con escenas de antes y después.
- Velcro

Contenido del material:

- Ordenar secuencias
- Discriminación visual
- Identificación nociones antes y después

Como trabaja con este material:

El infante deberá visualizar las tarjetas con escenas del antes y después y ordenar de manera secuencial.

Evaluación:

 Observación

Elaborado por:

 Katerine Cuascota

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/573434965037857627>



Bibliografía

<https://www.pinterest.com/pin/573434965037857627/>

<https://www.pinterest.es/pin/383720830740933553/>

<https://i.pinimg.com/originals/15/b4/31/15b431f4659e7ef14cee8e01a5792c48.jpg>

<http://www.logopedaencasa.es/materiales-2/secuencias-basicas-zaro-y-nita-de-akros/>

<http://rincondeunamaestra.blogspot.com.es/search/label/Algoritmos%20ABN/>

<https://www.pinterest.es/pin/315814992604247748/>

https://3.bp.blogspot.com/-OLpFd6L_V-g/WCzT0NgnGXI/

https://aprendiendomatematicas.com/wp-content/uploads/2014/01/7035220703_81a84a1f32_o2.jpg

<https://www.pinterest.com/pin/432556739200389236/>

<https://www.pinterest.com/pin/338614465716144012/>

<http://resizing.info/edit.html>



CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO
"GUAGUA CENTRO PLAZA MONTALVO"
RUC 1792738482001

Quito, 07 de Febrero del 2018

Señores

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

Presentes

De mi consideración

Me permito emitir el siguiente certificado correspondiente a la entrega e implementación de la Guía de actividades de trabajo dirigida a docentes, en el Centro de Desarrollo Infantil Comunitario "Guagua Centro Plaza Montalvo", ya que ha cumplido con los requisitos solicitados por parte de nuestra Institución, Potenciar el razonamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 años de edad a través del juego, Guía de actividades de trabajo dirigida a los docentes del Centro de Desarrollo Infantil Comunitario "Guagua Centro Plaza Montalvo" ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, en el año 2018.

El trabajo sobre Potenciar el razonamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 años de edad a través del juego, Guía de actividades de trabajo dirigida a los docentes del Centro de Desarrollo Infantil Comunitario "Guagua Centro Plaza Montalvo" ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, en el año 2018, se encuentra terminado e implementado satisfactoriamente en la institución.

Es todo lo que puedo decir en honor a la verdad.

Atentamente

Centro de Desarrollo Infantil
Plaza Montalvo
Ruc: 1792738482001

Lic. Keila Rodriguez
DIRECTORA DEL CENTRO DE
DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO
"GUAGUA CENTRO PLAZA MONTALVO"

Dirección: José M. Velasco Ibarra N16F y Leónidas Plaza
Telf.: 2427822 cdplazamontalvo@gmail.com



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA
DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

ORDEN DE EMPASTADO

Una vez verificado el cumplimiento de los requisitos establecidos para el proceso de Titulación, se **AUTORIZA** realizar el empastado del trabajo de titulación, del alumno(a) **CUASCOTA LEMA KATERINE MARGOTH**, portador de la cédula de identidad N° 1004024798, previa validación por parte de los departamentos facultados.

Quito, 24 de abril del 2018


INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR
"CORDILLERA"
24 ABR 2018
Sra. Mariela Balseca
CAJA
VISTO FINANCIERO

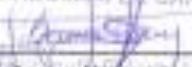

MSc. Adriana Cuascota
DELEGADO DE LA UNIDAD DE TITULACIÓN


BIBLIOTECA
INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR
"CORDILLERA"
Ing. William Parra
BIBLIOTECA


INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR
"CORDILLERA"
06 MAY 2018
S.S. Villalba
COORDINACIÓN PRÁCTICAS

Ing. Samira Villalba
PRÁCTICAS PREPROFESIONALES


INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR
"CORDILLERA"
DIRECCIÓN DE CARRERA


Dra. Susana Viquez
DIRECTOR DE CARRERA


INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR
"CORDILLERA"
06 MAY 2018
Ing. Grace Srango
SECRETARÍA ACADÉMICA

Urkund Analysis Result

Analysed Document: Proyecto Completo Katerine Cuascota 6B.pdf (D37019564)
Submitted: 3/27/2018 10:10:00 PM
Submitted By: gonzacuasco@yahoo.com
Significance: 5 %

Sources included in the report:

proyecto realFINALIZADO (1).pdf (D36993578)
Proyecto de grado 6to.pdf (D30301229)
proyecto giss terminado finallll.pdf (D15683195)
PROYECTO TERMINADOOOOOOOOO apalisto.pdf (D19606163)
IZA JESSICA.pdf (D19391467)
<https://lamenteesmaravillosa.com/tipos-juegos-importantes-desarrollo-infantil/>
<https://avaconews.unibague.edu.co/la-ensenanza-y-el-aprendizaje-de-la-matematica-en-el-preescolar-por-orlando-olivera/>
<http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/11195/1/Carlos%20Luis%20Jaramillo%20Valdivieso.pdf>
<http://vitagutierrez2408.blogspot.com/>
<http://juegoseducativos.blogspot.com/>
<http://preescolaresymatematicas.blogspot.com/>
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>
<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/6275>
<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/>

Instances where selected sources appear:

27



Msc. Pablo Esparza

Tutor