



# UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

## ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

*Resolución: RPC-SO-01-No.014-2021 (para modalidad en línea)*

#### PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGÍSTER

<b>Título del proyecto:</b>
El juego como estrategia didáctica en el ámbito de relaciones lógico matemáticas para niños y niñas del nivel de Educación Inicial I
<b>Línea de Investigación:</b>
Artes y humanidades para una sociedad sostenible
<b>Campo amplio de conocimiento:</b>
Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo
<b>Autor/a:</b>
Matilde Marianela Guzmán Montesdeoca
<b>Tutor/a:</b>
PhD Mayra Alejandra Bustillos Peña

Quito – Ecuador

2023

## 1 APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, **PhD. Mayra Alejandra Bustillos Peña** con C.I: **0963618939**, en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado **El juego como estrategia didáctica en el ámbito de relaciones lógico matemáticas para niños y niñas del nivel de Educación Inicial I.**

Elaborado por: **Lic. Matilde Marianela Guzmán Montesdeoca**, de C.I: **0502393770**, estudiante de la Maestría: Educación, mención: Educación Inicial de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito 06 de Abril del 2023

Firma

## 2 DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE



Yo, **Matilde Marianela Guzmán Montesdeoca** con C.I: 0502393770, autor/a del proyecto de titulación denominado: El juego como estrategia didáctica en el ámbito de relaciones lógico matemáticas para niños y niñas del nivel de Educación Inicial I. Previo a la obtención del título de Magister en Educación, mención: Educación Inicial.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar el respectivo trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Tecnológica Israel los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor@ del trabajo de titulación, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital como parte del acervo bibliográfico de la Universidad Tecnológica Israel.
3. Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de prosperidad intelectual vigentes.

Quito, 06 de Abril del 2023

Firma

## Tabla de contenidos

1	APROBACIÓN DEL TUTOR .....	2
2	DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE .....	3
	INFORMACIÓN GENERAL .....	1
	Contextualización del tema .....	1
	Problema de investigación .....	4
	Objetivo general .....	5
	Objetivos específicos .....	5
	Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos: .....	6
	CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO .....	8
	1.1. Contextualización general del estado del arte .....	8
	1.1. Proceso investigativo metodológico .....	18
	1.2. Análisis de resultados .....	21
	CAPÍTULO II: PROPUESTA .....	25
	1.1. Nombre de la estrategia didáctica .....	25
	1.2. Fundamentos teóricos aplicados .....	25
	1.3. Descripción de la propuesta: .....	25
	1.4. Sustentación teórica de la estrategia .....	25
	1.5. Objetivo didáctico .....	27
	1.6. Ejes y Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje .....	27
	2.1. Etapas de la Estrategia .....	28
	1.7.1 Diagnostica .....	28
	1.7.2. Planificación .....	29
	1.7.3. Ejecución .....	29
	1.7.4. Evaluación .....	30
	1.8. Conclusiones de la estrategia. ....	32

1.9.	Estrategias y/o técnicas .....	36
1.10.	Validación de la propuesta .....	37
2.	CONCLUSIONES .....	47
3.	RECOMENDACIONES .....	47
4.	BIBLIOGRAFÍA .....	49
2.1	Britton, L. (2001). <i>Jugar y Aprender - El Método Montessori</i> . Paidós. ....	49
2.2	Britton, L. (2017). <i>Jugar y aprender con el Método Montessori</i> . Paidós .....	49
5.	ANEXOS .....	51

## Índice de tablas

**Tabla 1. Ejes de desarrollo Inicial I**

**Tabla 2. Destreza del ámbito lógico matemáticas de Inicial I**

**Tabla 3. Clasificación de destrezas lógico matemática Inicial I**

**Tabla 4. Población y muestreo**

**Tabla 5. Ejes y Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje**

**Tabla 6. Lista de cotejo**

**Tabla 7. Lista de cotejo Evaluación.**

**Tabla 8. Matriz de articulación**

**Tabla 9. Matriz de planificación**

### **Índice de figuras**

**Figura 1. Línea del tiempo del juego**

**Figura 2. Lista de cotejo**

**Figura 3. Estructura general.**

### **Índice de imágenes**

**Imagen.1. Sobre mi sitio web**

**Imagen.2. juego Smile and learn.**

**Imagen.3. Edpuzzle editor de videos personalizados. Lo que puedo aprender**

**Imagen.4. Juego me divierto y aprendo.**

**Imagen.5. Técnica de la observación y lista de cotejo.**

## INFORMACIÓN GENERAL

### Contextualización del tema

En la actualidad, se le ha dado gran importancia a la educación Inicial. Mundialmente, se prefiere que la estimulación didáctica educativa instruya a los infantes desde temprana edad. Por lo tanto, en esta primera etapa escolar, se debe promover un ambiente de aprendizaje integral donde los niños y niñas expresen emociones, sentimientos y vivencias que les permita desarrollar habilidades cognitivas para el perfeccionamiento de su manera de pensar.

Por lo tanto, el presente proyecto tiene como fin, desarrollar estrategias didácticas que beneficien a los niños y niñas del nivel Inicial I por medio de actividades lúdicas que tributen al ámbito lógico matemáticas permitiendo que las tácticas planteadas, desarrollen la capacidad de razonamiento en los niños y niñas, de esta manera, dar solución a los problemas de la vida cotidiana por medio de conjeturas, hipótesis y predicciones.

El Ministerio de Educación en Ecuador (2011), está en la obligación de garantizar y velar por una educación de calidad y calidez en los niños y niñas en el ámbito educativo. Adicionalmente, los docentes están en la capacidad de cumplir con las disposiciones y lineamientos dispuestos por el Ministerio.

Art. 40.- Nivel de educación inicial. - El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas. (LOEI, 2011, p. 45)

En esta línea, la educación debe garantizar estrategias didácticas y de desarrollo del ámbito de relación lógico matemáticas por medio de material concreto que sea adecuado para estas edades. Entre los materiales manipulables se puede usar bloques de construcción, legos, rosetas, ábacos, material en base 10, figuras geométricas planas, tridimensionales, entre otros.

El Currículo de Educación Inicial (2014) afirma que “se fundamenta en el derecho a la educación, atendiendo a la diversidad personal, social y cultural” (p.11). Este instrumento de soporte para los docentes de educación inicial, contiene múltiples estrategias didácticas y creativas, las mismas que pueden ser aplicadas en clases según la actividad que se vaya a trabajar.

Con el objetivo de que los niños y niñas, alcancen construir su propio conocimiento mediante la indagación de su entorno, desarrollando habilidades y destrezas, además indica las técnicas e instrumentos que se pueden utilizar para la evaluación. Aspecto muy importante en la gestión docente durante esta etapa de aprendizaje.

La investigación está encaminada en buscar nuevas alternativas de apoyo para ofrecer una enseñanza didáctica por medio del aprendizaje en el ámbito de las relaciones lógico matemáticas para niños del nivel inicial I. Partiendo de los conocimientos previos de los niños y niñas, el entorno familiar y social de los estudiantes es de vital importancia para un desarrollo integral.

Un factor importante para elevar la calidad de la educación a nivel nacional, lo constituye el cambio en la práctica pedagógica de los educadores. Así lo han demostrado diversas instituciones y organismos dedicados a investigaciones educativas. Este cambio involucra el ejercicio de una gerencia compatible con los propósitos deseados y con la demanda de la sociedad. (Cañizales, 2004, párr. 1)

Esto quiere decir que, las estrategias para la enseñanza de niños y niñas de nivel inicial, deben desarrollarse en un ambiente óptimo donde la pedagogía de enseñanza sea significativa. El desarrollo de los conocimientos básicos, son fundamentales en la enseñanza aprendizaje dentro del aula pues permite fortalecer la adquisición habilidades, destrezas y actitudes.

Arrendo, Pérez, Rivera y Aguirre (1992) mencionan que “el maestro tiene como función facilitar y orientar el aprendizaje, guiando, asesorando y coordinando las actividades de los alumnos” (p. 17). Por lo tanto, los docentes juegan un papel muy importante en el acompañamiento y desarrollo de estrategias para la enseñanza en los centros de aprendizaje.

Seguidamente, la estrategia didáctica se considera todos aquellos recursos, medios y actividades que permiten transportar los procesos de enseñanza y aprendizaje,



enviando las acciones para lograr los objetivos planteados. Además, el estudio consiste en determinar la realidad en la aplicación de estrategias didácticas por parte del docente en la enseñanza que remuevan el pensamiento lógico en los niños y niñas.

Teniendo en cuenta que, el proceso de las nociones lógico matemáticas en el estudio sirve como objetivo para el docente, podrá desplegar actividades a través material concreto incluyendo experimentos didácticos para niños y niñas de esta edad. Las estrategias deben ser interesantes e innovadoras promoviendo un genuino interés por el ámbito a desarrollar. Adicionalmente, estas actividades y procesos fortalecen sus conocimientos matemáticos.

En objeto, la importante categoría de las dependencias lógico matemáticas es preparar el juicio implícito, por el cual se puede interpretar la realidad logrando una mejor comprensión como parte de su desarrollo. Este proceso del desarrollo lógico del pensamiento, inicia desde el hogar, y continúa en el proceso de educación inicial, donde se procede a la iniciación de aprendizaje de nociones básicas del ámbito lógico matemáticas.

Es por eso, que en el nivel inicial atribuye específica importancia a las primeras estructuras conceptuales que son la categorización y seriación, las cuales permiten a los niños y niñas se desenvuelvan, en su capacidad de investigación, contribuyendo a conocimientos y habilidades a través de la interacción con los elementos de su entorno.

En cuanto a la contextualización de la Unidad Educativa “Municipio de Loreto”, se encuentra ubicada en la provincia de Orellana, cantón Loreto, Barrio 5 de agosto. En la Unidad Educativa “Municipio de Loreto”, se trabaja por campus, específicamente en el campus 2. El nivel de enseñanza que se imparte es para iniciales. En cuanto a los servicios y materiales, el centro no cuenta con estos recursos.

Finalmente, la Unidad Educativa “Municipio de Loreto” cuenta con un total de 5 aulas de aprendizaje. El número de alumnos de la Unidad Educativa “Municipio de Loreto” asciende a un total de 69. El nivel de Inicial I, tiene 11 niños y niñas a cargo. La procedencia de los niños y niñas de la Unidad Educativa “Municipio de Loreto” del poblado del Barrio 5 de agosto, en su mayoría, son mestizos y quichuas de la comunidad.

## **Problema de investigación**

El desarrollo lógico y lúdico, como dice Montessori (1947), es un método que ayuda a desarrollar el razonamiento lógico desde su independencia, dando espacio a que los niños y niñas desarrollen de forma autónoma su trabajo, respetando su espacio y dando libertad para utilizar materiales didácticos de su agrado.

Con lo expuesto anteriormente planteado, la presente investigación surge mediante la observación diaria y análisis de las actividades desarrolladas en el subnivel Inicial I de la Unidad Educativa “Municipio de Loreto”, en la cual, por medio de la aplicación de una lista de cotejo dirigida a los niños y niñas dentro del desarrollo de las actividades diarias, se visualiza los logros obtenidos en el desenvolvimiento de destrezas, habilidades, juegos lúdicos, pensamiento y razonamiento lógico, en los niños y niñas del nivel inicial I.

En este orden de ideas, se logró evidenciar que existen carencias en la implementación de estrategias didácticas, lo cual ha perjudicado en la enseñanza del Ámbito de Relaciones Lógico Matemáticas, detectando un ambiente escaso de recursos y materiales didácticos y juegos que fomenten el desarrollo del pensamiento lógico de los niños de Inicial I. Entre las problemáticas, principalmente, se observa un ambiente poco enriquecedor para trabajar el razonamiento lógico matemáticas lo que mengua las oportunidades de aprendizaje significativo limitando las capacidades de los niños y niñas. Por otro lado, se detecta que los docentes no han desarrollado material didáctico para incentivar el aprendizaje basado en la resolución de problemas.

Una vez detectada la problemática, se puede concluir que no se han diseñado actividades y herramientas que estimulen el interés de los niños y niñas en el ámbito lógico matemáticas. Potenciar y mejorar el clima de clase por medio de la elaboración de material didáctico, es una solución a la problemática planteada. Adicionalmente, se debe estructurar y planificar las clases con el fin de que los docentes no improvisen en su práctica.

Por lo tanto, surge la necesidad, de mejorar la práctica docente dentro de la institución educativa para que se focalice en mejorar la aplicación de metodologías activas para el óptimo florecimiento del método sensato simétricas en los niños y niñas del nivel de Inicial 1

Esto quiere decir que, el niño y la niña, construye el conocimiento lógico matemáticas según las relaciones sencillas que de antemano ha tenido entre los objetos. Por lo tanto, el docente debe conocer la mayor cantidad de métodos y técnicas relacionados con el tema para orientar y guiar los procesos, logrando consolidar un aprendizaje significativo, integrador, autónomo y comprensivo.

Con los conocimientos aplicados y los recursos didácticos, se logrará contribuir, enriquecer y fortalecer la práctica docente permitiendo que los niños y niñas del nivel Inicial I de la Unidad Educativa “Municipio de Loreto”, desarrollen un aprendizaje dinámico donde por medio de juego y la creatividad, transformen las experiencias de aprendizaje en procesos lógicos para resolver problemas cotidianos.

Ante la situación mencionada se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo contribuye al aprendizaje del ámbito de relaciones lógico matemáticas para niños y niñas del nivel de Educación Inicial I, el uso del juego como estrategia didáctica?

### **Objetivos**

#### **Objetivo general**

Diagnosticar el uso del juego como estrategia didáctica que contribuya al aprendizaje del ámbito de relaciones lógico matemáticas para niños y niñas del nivel de Educación Inicial I de la Unidad Educativa “Municipio de Loreto” ubicada en el cantón Loreto durante el año lectivo 2022-2023.

#### **Objetivos específicos**

- Contextualizar los fundamentos teóricos sobre el aprendizaje del ámbito de relaciones lógico matemáticas para niños y niñas del nivel de Educación Inicial I de la Unidad Educativa “Municipio de Loreto” ubicada en el cantón Loreto durante el año lectivo 2022-2023.
- Diagnosticar el nivel de aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico matemáticas que tienen los niños y niñas del nivel de Educación Inicial I, de la Unidad Educativa “Municipio de Loreto”.

- Determinar las características que tiene el juego como estrategia didáctica que contribuya al aprendizaje del ámbito de relaciones lógico matemáticas para niños y niñas del nivel de Educación Inicial I de la Unidad Educativa “Municipio de Loreto”.
- Valorar a través del criterio de especialistas la estrategia didáctica propuesta sobre el aprendizaje del ámbito de relaciones lógico matemáticas para niños y niñas del nivel de Educación Inicial I de la Unidad Educativa “Municipio de Loreto” ubicada en el cantón Loreto durante el año lectivo 2022-2023.

### **Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:**

La presente investigación que se desarrolla como proyecto de titulación, tiene como fin, beneficiar a los niños y niñas del nivel Inicial I, de la Unidad Educativa “Municipio de Loreto”. El principal aporte, será elaborar una estrategia didáctica que contribuya al aprendizaje del ámbito de relaciones lógico matemáticas en los niños y niñas y de igual manera le permita contar a los docentes con actividades significativas de dicho ámbito de aprendizaje.

El proyecto está estrechamente vinculado con los docentes, padres de familia y actores de la educación, en este caso; los niños y niñas de Inicial I. Gracias al desarrollo de estrategias didácticas que contribuyen al aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico matemáticas, los docentes lograron incentivar a los niños y niñas de Inicial I de la Unidad Educativa “Municipio de Loreto” a resolver problemas lógicos matemáticos que serán parte de su cotidiano vivir.

Por lo tanto, la contribución a la sociedad se logrará por medio de la elaboración de una estrategia didáctica que contribuye al aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico matemáticas en los niños y niñas de Inicial I de la Unidad Educativa “Municipio de Loreto”, acorde a la edad y necesidades del grupo. Por otro lado, los docentes planifican estratégicamente clases que cuenten con actividades significativas que potencien el aprendizaje lógico matemáticas.

De esta forma, los niños y niñas se benefician de la enseñanza, siempre y cuando sea en forma de juego. La didáctica permite que los conceptos más abstractos se consoliden

a medida que los niños van creciendo y madurando. Por esta razón, es vital que este ámbito sea desarrollado desde temprana edad.

## CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

### 1.1. Contextualización general del estado del arte

La conceptualización del presente apartado, aborda los conceptos claves para que la investigación plantee una solución a la problemática detectada. Los principales conceptos del juego y su importancia en el desarrollo de habilidades del ámbito lógico matemáticas, tienen total concordancia y se presentan en un orden lógico. A continuación, se presenta la siguiente información.

#### El juego como estrategia didáctica

##### 1.1.1 El juego en la historia humana

El juego es una forma de recreación que se practica desde tiempos ancestrales. Por medio del juego se desarrollan habilidades sociales importantes para la convivencia entre pares. En los inicios, el juego tenía un fin recreativo. Se lo veía como algo placentero. A lo largo de la historia, se desarrolla la idea de que el juego tiene un fin pedagógico.

En la figura 1, se presenta la línea de tiempo que resume los eventos más importantes del desarrollo del concepto del juego desde los inicios de la historia humana hasta la actualidad. A continuación, la figura 1.

**Figura 1.**

*Línea del tiempo del juego*

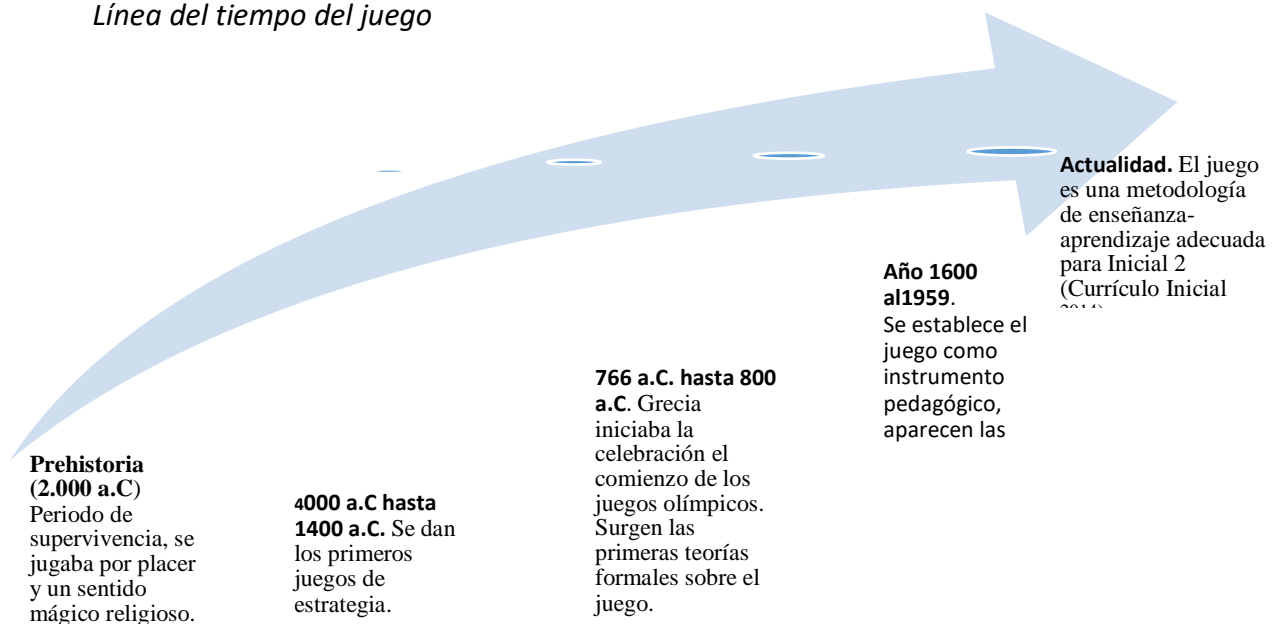


Figura 1. Fuente: Elaboración propia. Adaptado de Diem, C. (1966). *Historia de los deportes*. Ed. Luis de Caralt.

En la prehistoria, se evidencia que el juego era una actividad satisfactoria que formaba parte de la supervivencia humana. El juego se despierta por la interacción con la naturaleza, el viento, el movimiento del agua y la interacción con otros seres humanos. Partiendo de estas experiencias, los primeros intentos de juego se conjugan con el poder mágico, divino y religioso.

Avanzando en la línea del tiempo, se desarrollan los primeros juegos estratégicos. Por ejemplo, en Egipto, los niños jugaban con pelotas. En Irán, los bebés tenían sonajeros para distraerse. Los mayas y aztecas jugaban con pelota en un terreno y hasta incluyeron reglas de juego. Y, en la antigua China, y a la par en Egipto, se desarrollan los primeros juegos de apuesta.

Para 1959, aparecen los famosos casinos y se desarrolla la idea del juego como un pensamiento pedagógico. Posteriormente, aparecen las primeras escuelas pedagógicas y se desarrollan teorías de juego de Gross, Hall, Freud, Piaget. En esta línea la ONU (1957), establece que el juego y la recreación es un derecho.

Así concluye el avance del juego en las primeras civilizaciones humanas y continuó la evolución del juego en la Edad Media hasta la Edad Moderna. La base del juego queda establecida con las culturas señaladas, y lo que viene después evoluciona con teorías que aportan el inicio de escuelas pedagógicas hasta llegar a implementar al juego como una metodología de aprendizaje.

Como resumen se puede decir que el origen del juego, se estableció claramente desde épocas prehistóricas. Así, ha llegado hasta la actualidad y los antropólogos lo han reconocido como una actividad lúdica que aporta grandemente a la enseñanza-aprendizaje. En la actualidad, el Ministerio de Educación en el Ecuador trabaja mediante el Currículo de Inicial donde recopiló diferentes conceptos del juego estableciendo que, la metodología de juego enseñanza-aprendizaje, es una de las más adecuadas para impartir en Iniciales.

### **1.1.2. Concepto de juego según varios autores**

Para iniciar, Piaget (1956) cita, “El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada

etapa evolutiva del individuo” (citado en Andalucía, 2010, p. 6). De esta manera, el autor menciona la importancia del juego en las diversas etapas del desarrollo humano, puesto que, mientras el infante interactúa con los objetos y el ambiente que lo rodea, va adquiriendo diversos aprendizajes por medio de actividades lúdicas.

Continuando con nuestra conceptualización, Delacroix (1951) cita “Todo puede convertirse en juguete y un juguete puede convertirse en cualquier cosa” (p.37). Por lo tanto, los niños tienen juegos libres y juegos regulares y asimilados. Esto tiene que ver con sus tradiciones, entorno, cultura, etc. Desde sus propias leyes, van creando la concepción de juego con normas y reglas.

Por lo tanto, hace varias décadas, Delacroix argumentaba que el jugueteo es, ante todo, la manifestación de argumento. Este movimiento, provoca una acción donde el niño crea un mundo paralelo y da a conocer sus obras y juguetes. Sin duda, los juguetes pueden convertirse en cualquier cosa. Para que esto ocurra, los participantes del juego se ponen en acuerdo y crean un mundo que incluye orden y reglas donde pueden auto validarse y evaluar el juego creado.

En relación con, la legalidad del juego, Delacroix (1951) lo explica del siguiente modo “Se sabe que cuando juegan, los niños temen la presencia de los escépticos y los malvados” (p.39). Para ello, los niños y niñas se sirven de las leyes de implicancia o exclusión, donde, al igual que el caso del pensamiento místico. Cualquier juicio externo que introduzca la duda de la representación del objeto o de las leyes establecidas en el juego bajo propiedad de clausura operacional, es visto como amenaza y alerta.

En esta línea, extendiendo nuestra conceptualización, Debbesse (1959) cita a Chateau “La conducta infantil de juego implica, pues un elemento de pensamiento representativo, de elección o, dicho en forma más amplia, una iniciativa. Está como subtendido por un leve fin intencional” (p.31).

De esta forma, para Chateau, el juego representaba un aspecto esencial en el desarrollo del niño, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño. Entonces, el niño no solo crece, sino que se desarrolla debido al juego.

En este contexto, el juego como deporte tiene mucho peso en la enseñanza aprendizaje.



El culto al cuerpo es eternamente síntoma de inspiración pueril, porque sólo es bello y ágil en la mocedad, mientras el culto al espíritu indica voluntad de envejecimiento, porque sólo llega a plenitud cuando el cuerpo ha entrado en decadencia. El triunfo del deporte significa la victoria de los valores de juventud sobre los valores de senectud. Lo propio acontece con el cinematógrafo, que es por excelencia, arte corporal”. (Ortega y Gasset, 1983, p.385)

Así pues, se plasma la importancia que se le debe dar al deporte en prácticas grupales o en masas. Los autores mencionan que el espíritu deportivo es un espíritu creador y protagonista que permite que las personas se desenvuelven con total integridad.

Por otro lado, Claparède (1983) señala que el juego “es el puente que va a unir la escuela y la vida; el puente levadizo mediante el cual podrá penetrar en la fortaleza escolar, cuyas murallas parecían separarla para siempre” (p. 157). Es decir, que el juego en el aula, es una estrategia pedagógica que permite crear un ambiente rico en recursos concretos partiendo de los intereses de los niños.

Adicionalmente, la declaración de los derechos del niño (1979) menciona que “el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzará por promover el goce de este derecho” (párr. 12). Por lo tanto, el juego en la educación, garantiza un óptimo proceso en el aprendizaje de los niños.

En conclusión, se destaca las siguientes ideas basándonos en los conceptos del juego:

- Considerar que las diversas etapas de crecimiento si influyen y deben ser consideradas en la aplicación de juegos con fines de aprendizaje.
- Cualquier elemento se puede convertir en un juguete y el juego puede convertirse en una idea real por medio de la imaginación.
- El juego tiene un fin intencional y por medio de él se desarrolla el conocimiento, la afectividad, motricidad y socialización.
- El deporte como arte corporal, inspira. Tiene un espíritu creador y protagonista. El deporte nos permite experimentar la victoria.

### **1.1.3. El juego en la educación**

En primer lugar, Vygotsky (1991) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que, si los niños y niñas disponen de palabras y símbolos, son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. También observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

Así pues, la teoría de Vygotsky demuestra en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, dónde los docentes hablan con el alumnado y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, dónde se anima a los niños y niñas para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo.

Por lo tanto, el juego es imprescindible en el aprendizaje pues incrementa la participación en las actividades estructuradas como: la enseñanza, el proceso de construcción social, la pedagogía, la didáctica y la metodología de las diferentes asignaturas. Todas estas actividades están interrelacionadas y no se pueden separar unas de otras. Lo que se aprende, siempre tendrá un significado personal.

En la actualidad, los educadores deben investigar constantemente las mejores estrategias para el entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades del alumnado a fin de planificar las actividades educativas en beneficio de satisfacer las necesidades detectadas y colaborar con el desarrollo de mejoras en el futuro.

Entonces, la escuela es el lugar perfecto para fomentar actividades de juego. En el análisis, sabemos que esta actividad no es un pasatiempo y se debe considerar como una herramienta que desarrollará todo el potencial por ser un elemento lúdico y sano. Ofrecer herramientas que promuevan el aprendizaje, que permita el desarrollo de las destrezas de socialización, de juego, de motricidad, entre otros; es un deber que el docente debe apoyar para brindar una educación integral.

En conclusión, el concepto “juego-trabajo”, que tiene mucha importancia en la enseñanza del ámbito de la enseñanza de las matemáticas pues permite respetar, afianzar y desarrollar las habilidades en cada etapa infantil, permitiendo que los niños no pasen por alto procesos de pensamiento lógico que es primordial para resolución de problemas.

#### ***1.1.4. Características del juego***

Primeramente, está muy claro que el juego es una de las actividades fundamentales del niño y la niña. Necesaria para un recomendable desarrollo que requiere su tiempo y espacio dentro de la planificación diaria de cada edad. A continuación, se presentan las características más relevantes del juego:

- Es la actividad propia de la infancia.
- Es un modo de interactuar con la realidad.
- La finalidad del juego es intrínseca; se expresa de forma natural y no depende de las circunstancias.
- Es espontáneo, no requiere previa motivación o preparación.
- Cualquier actividad convertida en juego es atractiva para el niño, por lo tanto, es motivadora.
- Se elige libremente.
- No es una actividad obligada, los niños, si así quisieran, dejarán de jugar.
- Es una actividad que se realiza sin condiciones y que no se gana por refuerzos o acontecimientos externos.
- En su práctica, hay un desarrollo de las capacidades físicas y psicológicas. El docente puede obtener información de la evolución de niños y niñas observando cómo juegan.
- Para jugar no es preciso que haya material. O muchas veces “algo” se podrá transformar en un juego.
- Es un recurso educativo que favorece el aprendizaje.
- El juego en los niños y niñas sirve para que se distraigan y se recreen.
- Cambia con la edad, pues van apareciendo otros gustos o preferencias conforme el niño va evolucionando y madurando.
- Tiene una función compensadora, integradora y rehabilitadora.

Por medio de las características antes planteadas podemos concluir que el juego es una actividad necesaria para los seres humanos siendo importante dentro del ámbito social, cognitiva, intelectual, motora, física y emocional. Es una de las herramientas más útiles para adquirir y desarrollar destrezas para cualquier ámbito de aprendizaje.

#### **1.1.5 Juegos que estimulan el ámbito lógico matemáticas**

Para empezar, se destaca que la variedad de juegos es inmensa y abarca muchas posibilidades para cada necesidad. Para esta investigación se han considerado los juegos

más significativos aplicados a las necesidades particulares de juego en el ámbito lógico matemáticas, explicando algunas de las características y su aporte en el desarrollo de destrezas. Entre los tipos de juego, se mencionan los más importantes para la etapa infantil.

### ***Juegos de razonamiento lógico***

Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico matemáticas como: asociación de características contrarias de día-noche, lleno-vacío, limpio-sucio, alto-bajo, dentro-fuera, etc. También se usan rompecabezas, copia de patrones, y diseños, y juegos de mesa como: domino, tarjetas de memoria, pares, cartas, etc.

### ***Juegos de relaciones espaciales***

Estos son juegos que requieren la reproducción de escenas y exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas. Los más predilectos son los cubos donde deben imitar patrones propuestos y reproducir la copia con material concreto. También se emplean rompecabezas de figuras que implican mayor dificultad al armar y los tangram.

### ***Juegos de relaciones temporales***

Son juegos que tienen material didáctico con secuencias temporales para que el niño y la niña, las ordene adecuadamente según la secuencia. Es mucho mejor si estas secuencias se relacionan con eventos cotidianos del niño como rutinas de clases, de comida, de juego, etc. También se usan tarjetas de animales donde pueden ordenar secuencialmente eventos de nacimiento o metamorfosis.

### ***Juegos de memoria***

Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Entre ellos podemos mencionar el, soduko, tarjetas de memoria, crucigramas, solitario, trabalenguas, sopa de letras, lista de palabras, ajedrez, rompecabezas, etc. En la etapa de Educación Infantil es esencial implementar juegos de memoria asociadas a los sentidos, vida cotidiana y experiencias personales.

### ***Juegos de reglas***

Los juegos de reglas permiten un aprendizaje espontáneo y a la construcción de estrategias mentales que luego resultaron fácilmente extrapolables a otras experiencias vitales. Potencia el desarrollo del lenguaje, de la memoria, del razonamiento, de la

atención y de la reflexión. Entre ellas tenemos: dados, cartas, dominó, memory, drama, lotería, rayuela, escondidas, marcha, etc.

### ***Juegos sensoriales***

Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños y niñas fundamentalmente ejercitan los sentidos. Con los juegos sensoriales se activan los órganos de los sentidos de acuerdo a sus funciones como son : visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos. Una de las grandes aportaciones que María Montessori hizo a la Educación Infantil fue el diseño de materiales pensados específicamente para el desarrollo de cada uno de los sentidos; de la misma forma también Decroly recopiló y creó juegos con esta finalidad.

Ejemplos de estos juegos son: el cucú-tras, juegos en que hay que identificar y diferenciar tamaños o formas, los sonajeros, los carillones o las cajas de música, canciones, sonidos de animales, gallinita ciega (se potencia el conocimiento del otro a través del tacto), botes de olor (olfato), plantas aromáticas de las granjas- escuela.

### ***Juego manipulativo***

En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Estos juegos afianzan la pinza digital tan importante en el proceso de pre escritura.

## **1.2. Destrezas de Subnivel Inicial 1**

### ***1.2.1. Caracterización de los ejes de desarrollo y aprendizaje Inicial 1***

Primeramente, el Ministerio de Educación, a través de sus lineamientos es el principal responsable de la educación, y su compromiso de cubrir la necesidad de ofrecer una educación de calidad que brinde igualdad de oportunidades a todos. De esta forma, el Ministerio pone a disposición de los docentes y otros actores de la Educación Inicial, un currículo que permita guiar los procesos de enseñanza y aprendizaje en este nivel educativo.

En la tabla 2 muestra el cuadro de caracterización de los ejes de desarrollo para inicial 1 que nos proporciona el Ministerio de Educación en el Currículo Educación Inicial. A continuación, se presenta la tabla 2.

**Tabla 10**

**Ejes de desarrollo Inicial I**

<b>Educación inicial I</b>	
<b>Ejes de desarrollo y aprendizaje</b>	<b>Ámbitos de desarrollo y aprendizaje</b>
Desarrollo personal y social	Identidad y autonomía
	Convivencia
Descubrimiento del medio natural y cultural	Relaciones con el medio natural y cultural
	Relaciones lógico-matemáticas
Expresión y comunicación	Comprensión y expresión del lenguaje

Tabla 2. Fuente: Elaboración propia. Adaptado de Currículo Educación Inicial. (2014). Ministerio de Educación.

Además, considera el paulatino proceso de adaptación y socialización del niño que propicia la empatía con los demás, así como la formación y práctica de valores, actitudes y normas que permiten una convivencia armónica. Forman parte de este eje para el subnivel Inicial 2 el de identidad y autonomía y convivencia.

**1.2.2. Desarrollo de las destrezas del ámbito lógico-matemático en Inicial 1**

Para comenzar, se debe clarificar que las destrezas del ámbito lógico matemáticas de los niños y niñas del nivel de educación Inicial I, se trabaja con 14 destrezas en total. Este apartado, lista las destrezas para potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento matemáticas que le permitirán establecer relaciones lógicas con el medio que les rodea, para dar resolución a problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores. A continuación, se presenta la tabla 3 de las destrezas del ámbito lógico matemáticas.

**Tabla 11**

**Destreza del ámbito lógico matemáticas de Inicial I**

<b>DESTREZAS DE 3 A 4 AÑOS</b>
1. Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos, en actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.
2. Identificar características del día y la noche.

3. Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes y ahora.
4. Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.
5. Identificar en los objetos las nociones de medida: alto/ bajo, pesado/ liviano.
6. Identificar objetos de formas similares en el entorno.
7. Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno.
8. Reconocer los colores primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno.
9. Contar oralmente del 1 al 10 con secuencia numérica, en la mayoría de veces.
10. Comprender la relación de número-cantidad hasta el 5.
11. Clasificar objetos con un atributo (tamaño, color o forma).
12. Diferenciar entre colecciones de más y menos objetos.
13. Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/ pequeño)
14. Imitar patrones simples con elementos de su entorno.

Tabla 3. Fuente: Elaboración propia. Adaptado de Currículo Educación Inicial. (2014).  
Ministerio de Educación.

### **1.2.3. Clasificación de destrezas específicas del ámbito lógico matemáticas de Inicial 1**

Finalmente, presentaremos un cuadro de clasificación de destrezas del subnivel Inicial 1 en cuanto al tiempo, cantidad, espacio, forma, tamaño y de color. A continuación, se presenta la tabla 3.

**Tabla 12**

#### **Clasificación de destrezas lógico matemática Inicial I**

<b>Clasificación</b>	<b>3 a 4 años</b>
Tiempo	Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta tres eventos, en actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.
	Identificar características del día y la noche.
	Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes y ahora.
Espacio	Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.

	Identificar en los objetos las nociones de medida: alto/ bajo, pesado/ liviano.
Forma	Identificar objetos de formas similares en el entorno.
	Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno.
Color	Reconocer los colores primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno.
Cantidad	Contar oralmente del 1 al 10 con secuencia numérica, en la mayoría de veces.
	Comprender la relación de número-cantidad hasta el 5. Diferenciar entre colecciones de más y menos objetos

Tabla 4. Fuente: Elaboración propia. Adaptado de Currículo Educación Inicial. (2014). Ministerio de Educación.

### 1.1. Proceso investigativo metodológico

En cuanto al proceso investigativo metodológico, este apartado hace referencia a la metodología que se implantará en la investigación en el que hace referencia al diseño, paradigma, enfoque, tipo, alcance, modalidad, población y muestra, técnicas e instrumentos y operacionalización de variables. También se describe el proceso metodológico para la sistematización de los resultados, así como la validez y confiabilidad de los instrumentos.

En esta línea, el diseño de investigación comprende los métodos y técnicas elegidos por un investigador para combinarlos de una manera eficiente y razonablemente lógica para el manejo del problema a investigar. Dentro de este apartado encontramos el paradigma y el enfoque que se tomó en cuenta para la realización de este trabajo.

Cabe recalcar que, el presente trabajo de investigación tiene un enfoque mixto que implica un proceso de recolección, análisis y vinculación de datos cuantitativos. Según Álvarez Méndez (1995) destaca “En la perspectiva cualitativa la primacía de su interés radica en la descripción de los hechos observados para interpretarlos y comprenderlos en el contexto global en el que se producen con el fin de explicar los



fenómenos” (p.165). Esto no implica la interpretación numérica y recoge los datos a través de la observación participante y entrevistas focalizadas.

Por lo tanto, la investigación será transversal, por la forma que se pretende recolectar los datos dentro de un determinado tiempo en un grupo. Este tipo de estudio se define como un tipo de investigación observacional que analiza datos de variables recopiladas en un periodo de tiempo sobre una población muestra o subconjunto predefinido.

En esta línea, se debe considerar que la investigación para el presente trabajo será de índole cualitativa ya que considera la dinámica de indagación. El alcance de la investigación será descriptivo y, por medio de ella, se aspira realizar las caracterizaciones de hechos del subnivel Inicial I donde se observará los acontecimientos, detallando y precisando las condiciones, características, cualidades y propiedades que conforman los elementos constitutivos de nuestro problema de investigación.

Ahora bien, para lograr un proceso de análisis previo, es importante considerar el problema para formular preguntas específicas para llevar a cabo las entrevistas con el fin de caracterizar eficientemente el problema de la carencia de didáctica de juego en las aulas de Inicial I. También se menciona que la investigación descriptiva permite que el trabajo sea flexible, eso quiere decir que no requiere establecer una hipótesis de forma obligatoria para realizar una descripción abierta donde el investigador tiene varias posibilidades de interpretación para dar solución al problema de investigación.

Según Morales (2012) “Los datos pueden extraerse a partir de toda la población o de una muestra cuidadosamente seleccionada. La información recogida puede referirse a un gran número de factores relacionados con el fenómeno o sólo a unos pocos aspectos recogidos. Su alcance y profundidad dependen de la naturaleza del problema” (p.3). Por ello, apostamos aplicar la encuesta como la mejor estrategia para desarrollar nuestro caso en razón de mejorar la metodología de juego en el ámbito lógico-matemática de Inicial I.

En cuanto a la modalidad de la investigación, se aplicará la investigación documental. De acuerdo a Fernández Hernández y Baptista (2014) “la investigación documental es detectar, obtener y consultar la biografía y otros materiales que parten de otros conocimientos y/o informaciones recogidas moderadamente de cualquier realidad, de manera selectiva” (p.79).

Esto quiere decir que, el campo documental bibliográfico, se aplicará para realizar una revisión y un análisis de la información científica mediante la construcción de teorías y modelos que sostengan el estudio. Ya que, la investigación documental es cualitativa, centra su interés en él la problemática presente con una visión de lo que ha ocurrido. Para nuestro caso conocemos de primera mano el fenómeno social y cultural del entorno.

Entonces, la respuesta a la problemática se encuentra en la información recogida de la población a la que se aplicó la observación. Este tipo de modalidad de aplicación nos dará luz y proporcionará información verídica que sustente la aplicación de estrategias metodológicas acorde a la edad y necesidades de los niños de Inicial I.

Finalmente, este tipo de modalidad apoyó todo el proceso de investigación permitiéndonos cumplir los objetivos propuestos y, de esta manera, acceder a la información para satisfacer las necesidades del presente trabajo. La información y contenido de nuestro tema, juega un papel sobresaliente en el desempeño de los sistemas de información, siendo para nosotros un recurso valioso que no exhibe limitantes para usarse y socializarse.

El presente estudio estuvo conformado por 13 sujetos, de los cuales son 11 niños y 2 persona es el docente. Los actores de la Unidad Educativa “Municipio de Loreto” se ubican en la provincia de Orellana, donde sus alumnos son mayormente de comunidades mestizas y quichuas de la comunidad. A continuación, en la tabla 5 se presentan los participantes del proyecto.

**Tabla 13.**

**Población y muestreo**

<b>Población</b>	
Directivo rector de la Institución Educativa	1
Docentes del nivel Inicial de la Institución Educativa	2
Niños y niñas del subnivel Inicial I	11

Tabla 5. Elaboración propia.

En cuanto a la población, Carillo (2015) cita que la población o universo es el “conjunto de individuos, objetos, elementos o fenómenos en los cuales puede

presentarse determinada característica susceptible de ser estudiada” (p. 5). Para nuestro trabajo de investigación, los 2 docentes de la Institución Educativa, realizaron una encuesta, y los 11 niños y niñas del subnivel inicial I, niños de 3 a 4 años, completaron una lista de cotejo a través de la observación directa.

En esa misma línea Carillo (2015) mencionar que la muestra es “cualquier subconjunto del universo. Desde la estadística pueden ser probabilísticas o no probabilísticas” (p.7). Por lo tanto, el conjunto de elementos extraídos de la población conformará la muestra del trabajo. Por lo tanto, para estudiar las mejoras, en cuanto a la implementación de metodología de juego en el subnivel inicial 1, se utilizará una muestra intencional de 11 niños y niñas del paralelo para la realización del estudio.

## **1.2. Análisis de resultados**

2. La entrevista al rector tenía como objetivo: Recopilar información sobre el trabajo que se realiza en la institución con respecto al juego como estrategia didáctica , a través de las respuestas a las interrogantes formuladas: resultados que se comportaron de la siguiente manera:
3. Con respecto a la pregunta 1, referida a si se han capacitado las docentes en temas relacionado sobre el desarrollo del juego como estrategia didáctica en los niños y niñas de nivel inicial el rector responde que este tema es importante y sería bueno tratado y capacitado atreves de las reuniones de la redes de aprendizajes que maneja el ministerio de educación.
4. A la pregunta 2, referida a si en la escuela las docentes utilizan material didáctico para desarrollar el juego como estrategia didáctica con los niños y niñas del nivel inicial 1, considera que cada docente prepara sus recursos, los cuales han estado esencialmente orientados a trabajar el ámbito comprensión y expresión oral y escrita de forma general. Por consiguiente, respondió que la institución no cuenta con el material didáctico apropiado para desarrollar el juego como estrategia didáctica con los niños y niñas del nivel inicial 1
5. El rector respondiendo a la pregunta 4 considera que la utilización de materiales didácticos viabiliza el desarrollo en el juego como estrategia didáctica con los niños y niñas del nivel inicial I, lo que favorece considerablemente el desarrollo de la

relaciones lógico matemáticas. Y sustenta que es esencial y necesario que se elabore material didáctico enfocado en actividades que estén de acuerdo al grado evolutivo y realidad de los niños y niñas para poder resolver los problemas que estos presenten de forma individual.

6. En la respuesta a la pregunta 6, se compromete a proporcionar su colaboración para desarrollar una propuesta que permita suministrar a la institución materiales didácticos y actividades útiles en el desarrollo del juego como estrategia didáctica con los niños y niñas del nivel inicial 1 por lo inapreciable que resultaría.

#### **7. 1.3.2. Resultados de la entrevista a las maestras**

8. La entrevista realizada a las cuatro docentes tenía como objetivo: Recopilar información sobre el trabajo que se realiza con respecto al juego como estrategia didáctica con los niños y niñas del nivel inicial 1, a través de las respuestas a las interrogantes formuladas: resultados dados de la siguiente manera:
9. Con respecto a la pregunta 1, referida a la capacitación las docentes coinciden en afirmar que no han recibido ningún tipo de capacitación sobre las el juego como estrategia didáctica con los niños y niñas del nivel inicial 1. Y en la pregunta 2 responden que como no están preparadas no cuentan con los materiales didácticos para desarrollar el juego como estrategia didáctica con los niños y niñas del nivel inicial 1
10. En la pregunta 3 sostienen que es preciso utilizar material didáctico para fortalecer el desarrollo del juego como estrategia didáctica en niños y niñas del nivel inicial 1, en la pregunta numero 4 sostienen que de seguro los niños y niñas tienen dificultad al momento de desarrollar el juego como estrategia didáctica, porque no se han trabajado con intención, y con respecto a la pregunta 5 se consideran necesario la elaboración de material didáctico para ayudar a motivar a los niños y niñas para que desarrollen el juego como estrategia didáctica en el nivel inicial 1.
11. En la pregunta 6 sostienen que utilizan frecuentemente loterías, dominós, cubos, legos y otros materiales didácticos de acuerdo a los contenidos que favorecen el desarrollo del juego como estrategia didáctica en el nivel inicial 1.
12. Los niños y niñas en la pregunta 7 responden que no cuentan con ninguna guía para desarrollar el juego, por lo que consideran conveniente que se elabore material didáctico, orientados en actividades que estén de acuerdo a la realidad social de los

niños y niñas, consideran además, que el desarrollo de las de la lógica y la matemáticas depende en gran parte de las actividades realizadas por las docentes, juegos dinámicos y materiales didácticos que se empleen. Estos resultados acentúan la necesidad de aportar una alternativa de solución a la problemática en cuestión.

### 13. Resultados de la Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas

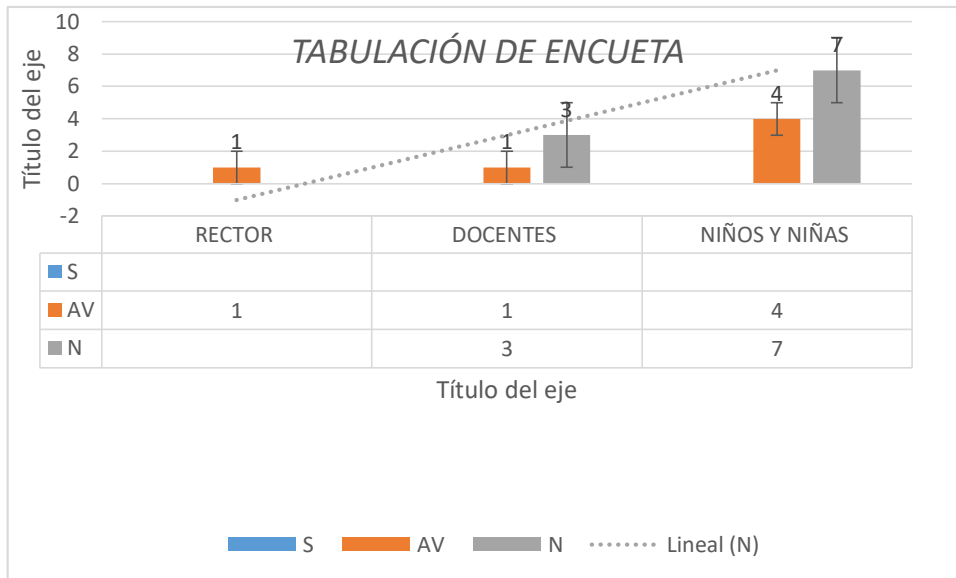
**Figura 2. Lista de cotejo**

LISTA DE COTEJO - REGISTRO DE ACTIVIDADES DIARIAS						
Experiencias de aprendizaje	LA HISTORIA DE MI MUNDO - La familia titere					
Nivel	Inicial	Docente: Marianela Guzmán				
Tiempo estimado	Un Día	Desde: 20 al 24 de septiembre del 2021.				
Descripción general de la experiencia.	En este momento donde todos compartimos con familia aprovechemos, mostraremos al mundo que docentes y padres estaremos unidos, por ellos, por los niños que son la razón de nuestra existencia, trabajando en conjunto logremos vencer las carencias y dificultades con imaginación, amor y respeto vamos juntos por la mejor educación de nuestros niños acompañándolos en la construcción de sus aprendizajes.					
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	IDENTIDAD Y AUTONOMIA	CONVIVENCIA	RELACIONES LOGICO MATEMATICA	DESCUBRIMIENTO Y COMPRESION DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL	COMPRESIÓN Y EXPRESIÓN ARTÍSTICA	EXPRESION CORPORAL
	CS.1.1.3. Reconocer su historia personal y familiar, desde su nacimiento.	CS.1.2.9. Reconocer la existencia de diferentes tipos de familias, destacando la importancia de valorarlas y respetarlas.	M.1.4.3. Reconocer la derecha e izquierda en los demás	CN.1.3.1. Observar y diferenciar entre los seres vivos y la materia inerte natural y la creada por las personas del entorno.	ECA.1.6.2 Utilizar la expresión gráfica o plástica como recursos para la expresión libre del yo y de la historia personal de cada uno. (En Educación Cultural y Artística ECA.1.1.4.)	EF.1.7.1. EF.1.7.2. Usar gestos convencionales y/o espontáneos, habilidades motrices básicas, posturas, ritmos y tipos de movimiento (lento, rápido, continuo, discontinuo, fuerte, suave, entre otros.) como recursos expresivos para comunicar los mensajes producidos. (En Educación Física EF.1.3.2.)
<b>NÓMINA</b>						
ALVARADO SIQUIGUA MAIKEL JORDAN	EP	EP	EP	EP	EP	EP
ALVARADO SIQUIGUA NEYMAR JOEL	EP	EP	EP	EP	EP	EP
FLORES OCAMPO KEYLI DAYANARA	EP	EP	EP	EP	EP	EP
FERNANDEZ CONDE RICARDO ALEXANDER	EP	EP	EP	EP	EP	EP
SALARZA CURIPOMA SEBASTIAN BENJAMIN	EP	EP	EP	EP	EP	EP
MACHOA CÁNDIDO THIAGO ALEXANDER	EP	EP	EP	EP	EP	EP
MACIAS CANDO YARELI BRIGITT	EP	EP	EP	EP	EP	EP
NOA NARVAEZ FERNANDA ANAHE	EP	EP	EP	EP	EP	EP
RAMIREZ AGUILAR JEZRAEL ALBERT	EP	EP	EP	EP	EP	EP
TINOCO AGUILAR SAMARA JOSABETH	EP	EP	EP	EP	EP	EP
UGSHA AZOGUE GENESIS ELIZABETH	EP	EP	EP	EP	EP	EP

presentan dificultades en cuanto al juego como estrategia didáctica, pues el 36% de los niños y niñas aproximadamente se ubica en los indicadores de a veces y nunca un 63,63%, niños que presentan insuficiencias en el desarrollo del juego como estrategia didáctica, y un 0 % aproximadamente se ubica en el indicador de siempre.

Estos resultados se corresponden con los resultados aportados por las entrevistas realizadas a la rector y a las docentes, pues dan muestra que no hay un trabajo comprometido ni conscientemente que beneficie el desarrollo de la estrategia didáctica a través del juego, y brinde alternativas transformadoras a la realidad de la institución y del aprendizaje de los niños y niñas.

**Figura 3. Tabulación de encuesta**



## CAPÍTULO II: PROPUESTA

### 1.1. Nombre de la estrategia didáctica

“Juego me divierto y aprendo”

### 1.2. Fundamentos teóricos aplicados

Tomamos en cuenta la presente propuesta es posible la aplicación porque está acorde a las necesidades de los niños y niñas, para el desarrollo de actividades lúdicas, lógicas y matemáticas, esto nos servirá como material de apoyo para fortalecer la enseñanza- aprendizaje a través del juego como estrategia didáctica.

### 1.3. Descripción de la propuesta:

La presente propuesta se sustenta en el juego como estrategia didáctica donde los niños y niñas desarrollan sus habilidades de pensamiento, razonamiento lógico y la iniciación a las matemáticas con el uso de material concreto y manipulable.

### 1.4. Sustentación teórica de la estrategia

El juego es una de las actividades primordiales para el desarrollo de la enseñanza- aprendizaje de los niños y niñas, que permite fortalecer su imaginación, explorar y expresar el medio ambiente que les rodea, manifestando mediante su creatividad a través del lenguaje oral y corporal, el desarrollo de habilidades socioemocionales y psicomotoras que plasman en su relación entre pares.

El juego enriquece el cerebro, el cuerpo y la vida del niño y la niña de una manera muy importante, ya que incide en su desarrollo y sano crecimiento. Jugar mejora en nuestros más pequeños su capacidad para planificar, organizar, relacionarse y regular sus emociones. Además, les ayuda con el lenguaje, el

desarrollo de diferentes destrezas e incluso, mediante el juego, pueden mejorar la motricidad fina y gruesa.

Po más pequeños que sea el aprendizaje este se estimula de mejor manera mediante las actividades lúdicas. Por consiguiente permite adquirir habilidades y destrezas que fortalecen el trabajo en equipo y fomentan la creatividad y la imaginación. Jugar ayuda a nuestros pequeños a crear vínculos afectivos que generan estabilidad emocional, seguridad en sí mismo y aumenta su capacidad sicomotriz ayudándoles a ser más críticos y lógicos he independientes que actúen con seguridad en el entorno que les rodea.

Algunas contribuciones del juego en los niños, que podemos referir, son las siguientes:

**1. Contribuciones físicas**

Viabiliza diferentes movimientos que ejercitan a los niños y niñas, mejorando su coordinación psicomotriz. Permitiéndoles tener un descanso placentero, también ayuda a disminuir el riesgo de sobrepeso y obesidad.

**2. Desarrollo sensorial y mental**

Este desarrollo no facilita a reconocer algunos atributos como a discriminar formas, tamaños colores, olores y texturas, también podemos mencionar que las relaciones lógico/matemáticas son parte del desarrollo de los procesos cognitivos con los que el niño explora y comprende su entorno y actúa sobre él para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento, a través de la interacción con los elementos del entorno y de experiencias que le permitan la construcción de nociones y relaciones para utilizarlas en la resolución de problemas y en la búsqueda permanente de nuevos aprendizajes.

**1. Contribuciones afectivas**

La afectividad experimenta y reconoce diversas emociones, como sorpresa, alegría, tristeza, asombro, miedo, enojo entre otras.

**2. Creatividad e imaginación**

La creatividad imaginación juega un papel muy importante en el desarrollo del niño y la niña ya que son elementos innatos del juego que propician la interacción entre pares. Por ende el juego repercute en la igualdad de vínculos estos pueden se afectivos de empatía y la seguridad entre niños y niñas.



Brindar a un niño la oportunidad de jugar divertirse y aprender, es una de las mejores maneras de ayudarlo a crecer y a que pueda convertirse en un adulto seguro, más creativo, sano y feliz, descubriendo nuevas experiencias mientras se conectan entre sí y con el mundo que los rodea.

De acuerdo con Montessori (2016), nos indica que el juego es importante como estrategia de aprendizaje ya que estimula el desarrollo del cerebro en los niños y niñas, trabajar con material didáctico concreto es indispensable ya que permite actuar con libertad y elegir con que quieren trabajar para potenciar su participación en el proceso de aprendizaje. Además Piaget (1956) nos dice que el juego forma parte de la inteligencia del niño y la niña, porque forma parte de las capacidades sensorias motrices o de razonamiento, también sostiene que existen tres estructuras básicas del juego como son: las fases evolutivas del pensamiento humano el juego es simple, el juego simbólico y el juego reglado.

El juego es una diversión donde destacan los atributos de los niños y niñas, a través del juego ellos se divierten, se relacionan y aprenden según Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales, el juego es una actividad social en la cual la cooperación entre niños y niñas, se logran adquirir papeles o roles.

### **1.5. Objetivo didáctico**

Diseñar un juego que contribuya al aprendizaje, en el ámbito de relaciones lógico matemáticas, a través de la manipulación de material didáctico concreto, para crear aprendizajes significativos en los niños y niñas.

### **1.6. Ejes y Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje**

Tabla 14

Ejes y Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje

EJES DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE	AMBITO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE
<p><b>Descubrimiento del medio natural y cultural</b></p> <p>En este ámbito se propone desarrollar las capacidades sensorperceptivas para descubrir su mundo natural y cultural, por medio de la exploración y manipulación de los objetos, incorporando las primeras representaciones mentales que le permiten una comprensión e interacción con su entorno inmediato, las mismas que se constituyen en la base fundamental para el fortalecimiento de los procesos cognitivos propios de la edad, que permitan satisfacer sus necesidades de aprendizaje.</p>	<p><b>Relaciones lógico/matemáticas</b></p> <p>Comprende el desarrollo de los procesos cognitivos con los que el niño explora y comprende su entorno y actúa sobre él para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento. Este ámbito debe permitir que los niños adquieran nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color, por medio de la interacción con los elementos del entorno y de experiencias que le permitan la construcción de nociones y relaciones para utilizarlas en la resolución de problemas y en la búsqueda permanente de nuevos aprendizajes.</p>

## 1.7. Etapas de la Estrategia

### 1.7.1 Diagnostica

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa “Municipio de Loreto” ubicada en el cantón Loreto, provincia de Orellana, con niños y niñas de 3 a 4 años del nivel inicial I de la jornada matutina, la institución educativa sigue un modelo constructivista orientados a que los niños y niñas sean creadores de sus propios conocimientos, donde el docente actúa como guía, mediador en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Anteriormente se mencionó la falta de conocimiento de estrategias didácticas actualizadas en el personal docente provoca que haya una deficiencia en el progreso del ámbito de relaciones lógico/matemáticas en el nivel de inicial I, mismo que es primordial para el proceso de razonamiento lógico en los años básicos posteriores, en esta investigación se ha demostrado que las estrategias que utilizan los docentes son caducas y se necesitan una actualización e innovación, pero con la implementación de material didáctico para las docentes y los niños y niñas serán beneficiados cumpliendo el objetivo que se plantea en esta propuesta.

### **1.7.2. Planificación**

Destacar que esta propuesta se divide en dos partes, por un lado el trabajo presencial con los niños y niñas el uso de un sitio web enfocado al desarrollo de la del juego como estrategia didáctica en el Ámbito de Relaciones Lógico/Matemáticas, el trabajo en el aula de clases, está enfocado en utilizar los Rincones de Aprendizajes más la metodología juego-trabajo como: Rincón de Lectura, del Hogar, de Construcción, Juegos tranquilos, Desarrollo del Pensamiento, de Arena, , de Psicomotricidad, Dramatización.

En estos ambientes se reforzarán actividades lúdicas mediante estrategias activas para el desarrollo de las destrezas y habilidades relacionadas con la Lógico/Matemáticas.

Como segunda parte, se trabajará en un ambiente virtual a través de la herramienta Web 2.0 "JIMDO" que cuenta con información para la familia y para los niños y niñas. En la sección para los padres, se son los encargados de guiar a sus hijos para el buen uso del sitio web, dando paso a ser unas actividades para adultos y niños que se tratarán en forma asincrónica.

### **1.7.3. Ejecución**

En la fase de ejecución de la presente propuesta se emplea con los niños y niñas la Metodología ERCA y el Juego-Trabajo dentro de los rincones mencionados, con actividades lúdicas y dinámicas. Entre ellas se debe juego de números, rompecabezas, encajes, ensartados, loterías dominós, juegos de tarjetas, juegos de construcción o bloques ensamblados matemáticos, enhebrados cuentas; también juegos de roles que tienden a fortalecer la seguridad en sí mismos y ayudan al descubrimiento de sus propias

capacidades para lograr un desempeño adecuado. Además con el análisis de las historias, se realiza una reflexión de las emociones.

Por otro lado, los recursos a utilizarse se basan en y material concreto que los niños pueden observar, manipular y crear partiendo de sus experiencias previas. También se desarrolla la creatividad, permite el desarrollo ojo-mano, y la ordenación en secuencia de colores y forma, manejo de nociones de cantidad, ordenar secuencias numéricas establecer correspondencia entre símbolo número y objeto y muchos más.

Con los Padres de Familia se trabaja dentro del entorno virtual a través del mi sitio web llamado “ Prof. Mary”, donde se utilizan recursos tecnológicos y herramientas de la web 2.0 y 3.0 como SMILE AND LEARRN, que es sitio web creado para juegos matemáticos y el EDEPUZLE, para escuchar canciones relacionados al tema.

#### 1.7.4. Evaluación

Finalmente, la fase de evaluación posee gran importancia pues sirve para demostrar la efectividad de las actividades realizadas durante el desarrollo de la propuesta con los niños y niñas del Nivel Inicial I. Esta se lleva a cabo mediante tres fases: al inicio, intermedio y final para observar los cambios de los niños, para esto se emplea la lista de cotejo, donde se ubica el indicador de logro tomado de la destreza que se ha planificado y se evalúa en forma cualitativa según la siguiente escala: A= Adquirido / EP= En Proceso/ I= Iniciada / NE = No Evaluada.

**Tabla 15**

**Lista de cotejo**

<b>Destreza del ámbito de relaciones lógico/matemáticas</b>	<b>Adquirido (A)</b>	<b>En proceso (EP)</b>	<b>Inicio (I)</b>	<b>No evaluado (N/E)</b>
Ordenar en secuencias lógica sucesos de hasta tres eventos, en actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.				

Identificar características del día y la noche.				
Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes y ahora				
Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.				
Identificar en los objetos las nociones de medida: alto/ bajo, pesado/ liviano.				
Identificar objetos de formas similares en el entorno.				
Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno.				
Reconocer los colores primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno				
Contar oralmente del 1 al 10 con secuencia numérico, en la mayoría de veces.				
Comprender la relación de número cantidad hasta el 5.				
Clasificar objetos con un atributo (tamaño, color o forma).				
Diferenciar entre colecciones de más y menos objetos.				
Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/ pequeño)				

Imitar patrones simples con elementos de su en su entorno.				
--	--	--	--	--

Elaboración propia

Las reuniones de padres de familia no solo es para hablar del rendimiento académico de los niños y niñas sino también para actividades de integración tanto la docente y los padre se esas ocasiones se aprovecha el tiempo elaborando materias didáctico, mismo que sirve como un recurso educativo para sus hijos.

### **1.8. Conclusiones de la estrategia.**

Con la elaboración de esta propuesta didáctica se proyecta lograr una serie de beneficios en su desarrollo del pensamiento lógico y matemático en los niños y niñas del nivel inicial I, fortaleciendo las destrezas y habilidades de pensamiento ; de esta manera lograr que los niños y niñas puedan desarrollar los procesos cognitivos adquiriendo nociones básicas de espacio, tiempo, textura, cantidad.

#### **a. Estructura general**

*Figura 4. Estructura general.*



Autoría propia.

### b. Explicación del aporte

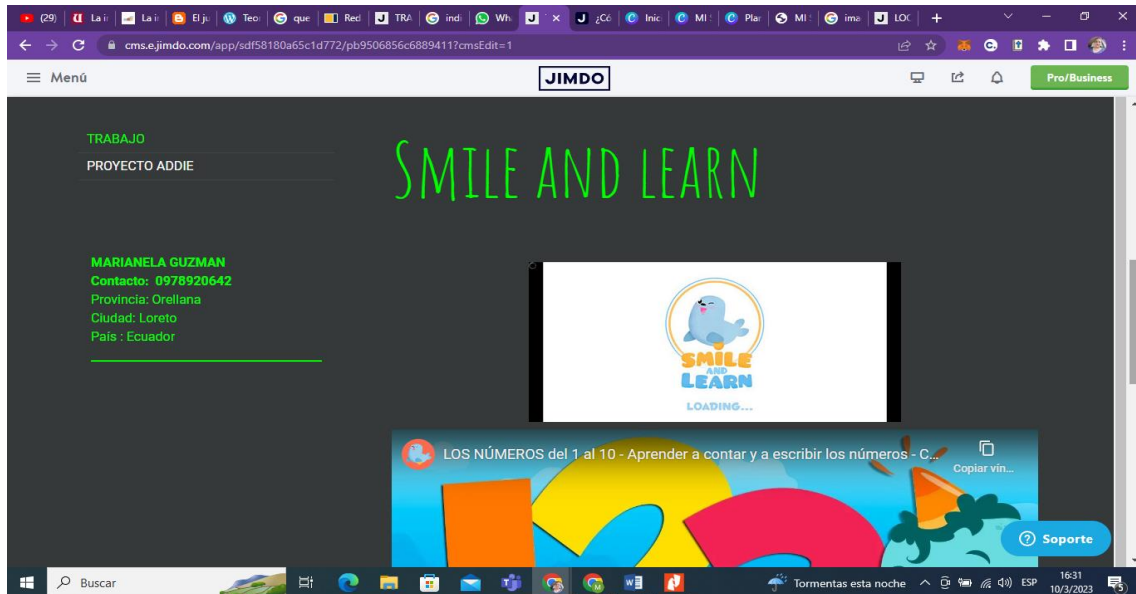
En el sitio web, se puede encontrar información sobre quien es la Prof. "Mary", información que sirve como referencia para los padres de familia, en la aplicación de la propuesta.

*Imagen.1.Sobre mi sitio web.*



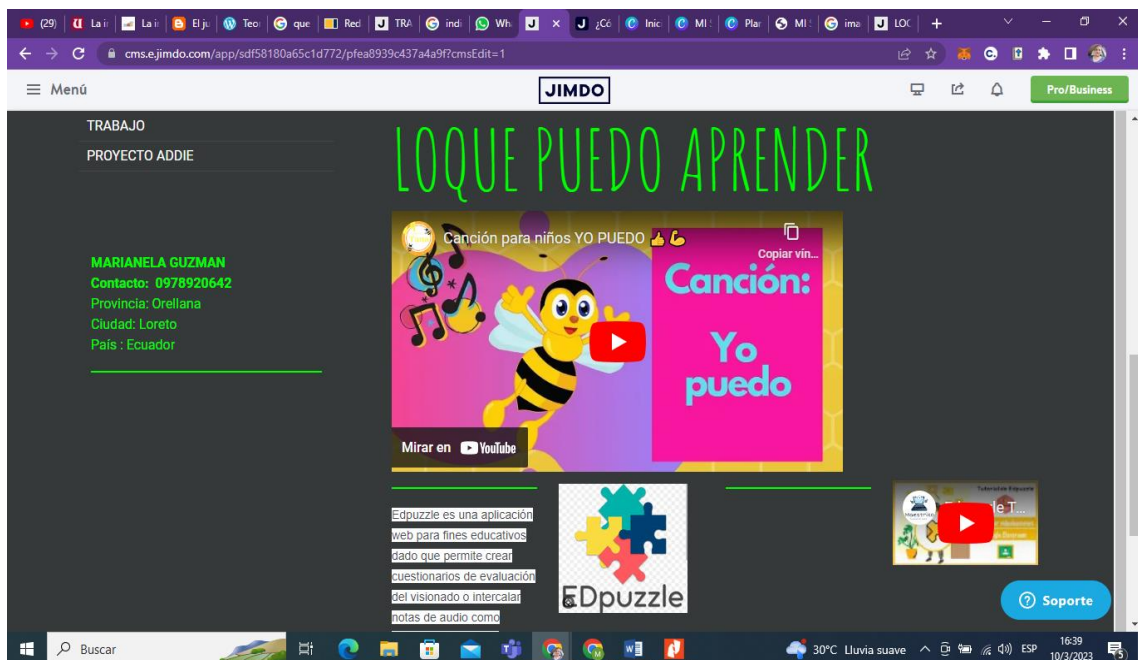
Actividades dirigidas a niños juego me divierto y aprendo

**Imagen.2.juego Smile and learn.**



Videos dirigidos a los niños y niñas con el edpuzzle “lo que puedo aprender”

**Imagen.3.Edpuzzle editor de videos personalizados. Lo que puedo aprender**





Aquí vamos a apreciar las actividades ya aplicadas dentro del rincón de construcción y juegos tranquilos donde los niños y niñas manipulan el material concreto, juegan se divierten y aprenden.

**Imagen.4.** Juego me divierto y aprendo.



En último lugar, apreciamos la sesión dedicada a la evaluación de los conocimientos de los niños y niñas a través de la observación directa y del instrumento de evolución lista de cotejo para verificar el aprendizaje adquirido a través de las destrezas habilidades y capacidades aprendidas en esta propuesta.

**Imagen.5.** Técnica de la observación y lista de cotejo.



### 1.9. Estrategias y/o técnicas

En la construcción de la propuesta “Juego me divierto y aprendo” se tomó en cuenta dos aspectos importantes: el trabajo presencial y el trabajo en casa a través del sitio web “ Prof. Mary”. A continuación se menciona lo que se emplearon como estrategias y técnicas.

- Controlar su estado emocional: en esta estrategia se utilizaron juegos y actividades que les permitieron identificar y expresar emociones como la alegría, la tristeza, el enojo, la frustración, entre otras.
- Respetar reglas: se enfatizó a respetar las reglas del juego y respetar los turnos convirtiéndose en de hábitos norma y reglas del juego incentivando el orden al momento de acabar de jugar y recoger los juguetes.
- Estimular la creatividad: Se utilizaron actividades para la construcción y resolución de problemas sencillos estimulando su creatividad.
- Practicar normas de cortesía: a compartir los materiales entre pares respetándose entre sí.

### 1.10. Validación de la propuesta

#### 2. Datos Informativos

3. **Nombres y Apellidos:** Juan Carlos Ajila Galán Msc. En Tecnología e innovación educativa **Lugar de Trabajo:** Unidad Educativa “Municipio de Loreto” – Loreto **Cargo:** Rector.
4. **Años de Experiencia:** 16 años de experiencia
5. **Tema:** El juego como estrategia didáctica en el ámbito de relaciones lógico matemáticas para niños y niñas del nivel de Educación Inicial I
6. La presentación que este trabajo está brindando un espacio donde los niños y niñas se relacionan entre si y crean sus propios conocimientos a través del juego y la lógica.
7. Los docentes debemos de ser guías para nuestros niños y niñas y de esa manera permitir el desarrollan de habilidades de pensamiento y resolución de problemas, para cuando grandes no les es fácil su desenvolvimiento con el mundo que les rodea.
8. Es muy significativo tomar en cuenta que para los niños y niñas es importante trabajar con materiales manipulables seguros que les brinde la confianza y seguridad al momento de desarrollar sus actividades.
- 9.

<b>Criterios</b>	<b>Exc elente</b>	<b>M uy  Bue na</b>	<b>Bue na</b>	<b>Reg ular</b>	<b>Defic iente</b>
Selección del Tema	X				
Pertinencia	X				

Coherencia					
Objetivos Claros	X				
Propuesta Viable	X				
Estrategia Ejecutable	X				
Sustento Teórico			X		
Metodología Delimitada		X			

Elaboración propia

Para la validación de la propuesta se llevó a cabo la elaboración de un instrumento de evaluación del sitio web a donde dentro de cada opción de juego está la puntuación de la evaluación, hablamos de la evolución a través de la observación directa y la lista de cotejo. Luego de esto, se obtuvieron los resultados que se exponen a continuación:

**Tabla 16**

**Lista de cotejo Evaluación.**

Ámbito de relaciones lógico/matemáticas	Adquirido (A)	En proceso (EP)	Inicio (I)	No evaluado (N/E)
<b>INDICADORES A EVALUAR</b>				
Identificar la página web con facilidad.	x			
Identificar el juego	x			

Reconocer la ubicación de objetos en relación a si mismo.		x		
Indaga con facilidad el programa	x			
Identificar objetos de formas similares en el entorno.	x			
Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares con material manipulable.	x			

Elaboración propia



Elaboración propia

Como se puede observar la propuesta fue un éxito, pues la mayoría de los indicadores están calificados en su totalidad entre adquirido y en proceso. Las principales observaciones que se obtuvieron son: a importancia del acompañamiento y la preparación del psicopedagogo. Por otro lado, se recomienda la incorporación de más

actividades con los niños y niñas los padres de familia, incrementar los recursos de evaluación y actividades de ramificación.

Matriz de articulación de la propuesta

En la presente matriz se sintetiza la articulación del producto realizado con los sustentos teóricos, metodológicos, estratégicos-técnicos y tecnológicos empleados.

**Tabla 17.**

**Matriz de articulación**

TEMA	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA ERCA	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CLASIFICACIÓN TIC								
					R. Recurso AA: Actividad Asincrónica AS: Actividad Sincrónica	P	OG	R	E	S	I	O	
Estrategia didáctica para el aprendizaje en el ámbito de	Constructivismo - Conectivismo (CON) pensamiento lógico el	Experiencia (E) <i>Fase de contextualización</i>	Visualización de videos	Se contempla el desarrollo de habilidades de pensamiento y de	R. Youtube - Vimeo			1					
			Lectura de tarjetas		R. URL - Blog							1	
			Lluvia de ideas		R. Sutory		1						
					R. Lucidchart		1						

relaciones lògico matemàtic as	los niños y niñas		Revisión de diapositivas	interacción con los elementos de su entorno, para descubrir el mundo exterior que le rodea.	R. Prezi - Slides	1							
		<b>Reflexión (R)</b>  <i>Estructuración del conocimiento</i>		Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo									
			Cooperación		AA. Foro						1		
			Debate		AS. Chat						1		
		<b>Conceptualización (C)</b>  <i>Estructuración del conocimiento</i>	Infografías - Ilustraciones	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	R. Youtube (Creately)			1					
					AA. Creately		1						
			Exposición		AS. Videoconferencia (Zoom)							1	
					R. Google Slides	1							





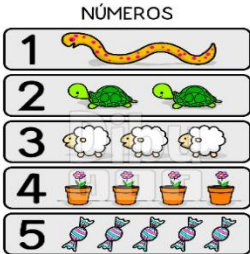
		<b>Aplicación (A)</b>										
		<i>Desarrollo de la destreza</i>	Gamificación	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	AA. Smile and learn				1			
					AA.plaf woord shis					1		


**Fuente:** Elaboración propia

Tabla 18.

Matriz de planificación

ESQUEMA DE PLANIFICACIÓN SEMANAL POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE PARA EDUCACIÓN INICIAL Y PREPARATORIA OFERTA ORDINARIA.				
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	<b>DESCUBRO, JUEGO Y APRENDO.</b>		DOCENTES: LIC. SONIA CONDOY- LIC. MARIANELA GUZMAN.	
NIVEL EDUCATIVO	INICIAL 1	FECHA DE INICIO: 13 al 17 de Marzo del /2023.		
TIEMPO ESTIMADO	1 SEMANA	PERIODO LECTIVO: 2022 - 2023		
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA	Desarrollar en los niños la capacidad de aprender a identificar las partes del cuerpo y mostrar los diferentes movimientos posibles mediante la exploración sensorial.			
ELEMENTO INTEGRADOR	<p><b>Canción: cabeza,hombros, rodillas, pies.</b></p> <p><a href="https://youtu.be/71hiB8Z-03k">https://youtu.be/71hiB8Z-03k</a></p> 			
ÁMBITOS	ACTIVIDADES	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR

<p><b>RELACIONES</b></p> <p><b>LÓGICO</b></p> <p><b>MATEMÁTICAS</b></p> 	<p>Comprender la relación de número-cantidad hasta el 5.</p>	<p><b>Rincón de Juegos Tranquilos.</b></p> <p><b>Actividades Iniciales</b></p> <p>Realizar las actividades de rutina diaria Saludo, fecha (día, mes y año) Estado del clima.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividad de animación por la docente.</li> <li>• Escuchar y observar el video de la canción los números del 1 al 5. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-OsqG4qPI5A">https://www.youtube.com/watch?v=-OsqG4qPI5A</a></li> <li>• Observar la imagen, reconocer los numero y contar los elementos</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipos tecnológicos.</li> <li>• Laminas con números y cantidad</li> <li>• Tapas de gaseosa</li> <li>• Ficha con números</li> </ul>	<p>Comprende la relación de número-cantidad hasta el 5.</p>
---	--	--	--	---

		<p><b>ACTIVIDAD DIRIGIDA</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Asociar las fichas con el número y la cantidad</li></ul>  <ul style="list-style-type: none"><li>• Dejar ordenado el rincón después de jugar.</li><li>• Aseo</li><li>• Despedida.</li></ul>		
--	--	---	--	--

**Fuente:** Elaboración propia

## **10. CONCLUSIONES**

Concluyo que la implementación y valoración del juego como estrategia didáctica que contribuya al aprendizaje del ámbito de relaciones lógico matemáticas para niños y niñas del nivel de Educación Inicial I, son todos aquellos recursos educativos que puede usar el docente en el aula, convirtiéndose en actividades amenas divertidas y de enseñanza-aprendizaje, estas se pueden dar a través de actividades grupales o actividades individuales según la necesidad planteada por el docente y para lograr la interacción de los niños y niñas.

Se debe Contextualizar los fundamentos teóricos sobre el aprendizaje del ámbito de relaciones lógico matemáticas para niños y niñas del nivel de Educación Inicial I, clasificando adecuadamente las estrategias didácticas en la práctica educativa dentro y fuera del aula o en su entorno inmediato.

La práctica educativa en el nivel de aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico matemáticas en los niños y niñas del nivel de Educación Inicial I, para fortalecer el proceso de aprendizaje dentro de la lógica desarrollando habilidades cognitivas desde tempranas edades y así puedan resolver problemas cotidianos a lo largo de su vida.

Con el diseño de una estrategia didáctica de juego que contribuya al aprendizaje del ámbito de relaciones lógico matemáticas para niños y niñas del nivel de Educación Inicial I, con esto vamos a potenciar sus habilidades de pensamiento y razonamiento, también ayudamos con la creación e indagación, el descubrimiento de nuevas formas de aprender a través del juego con material concreto y manipulable implementando el uso de la tecnología como es las TIC, con plataformas educativas virtuales creando interés por aprender.

Por ultimo vamos a valorar el criterio de especialistas sobre la estrategia didáctica propuesta, en el aprendizaje del ámbito de relaciones lógico matemáticas para niños y niñas del nivel de Educación Inicial I

## **11. RECOMENDACIONES**

Como recomendación diríamos que la valoración del juego como estrategia didáctica contribuye al aprendizaje del ámbito de relaciones lógico matemáticas, tomando en cuenta los recursos y materiales que el docente puede utilizar para la práctica y ejecución de la estrategia.

Permitir el uso adecuado de la estrategia didáctica en la práctica educativa utilizando los espacios totales y parciales dentro del entorno que les rodea al niño y la niña.

Recomendar un diagnóstico adecuado dentro de la práctica educativa en el ámbito de relaciones lógico matemáticas, con esto se fortalecen los aprendizajes y habilidades.

Encomendar la elaboración de material didáctico usando materiales del medio y reciclados, por consiguiente daríamos paso a la aplicación de la estrategia didáctica a través del juego, pasando a ser este material divertidos y de aprendizaje significativo.

Por ultimo recomendaría clasificar bien los materiales para aplicar la estrategia didáctica.

## 12. BIBLIOGRAFÍA

- Arrendo G., Víctor Martiniano; Pérez Rivera, Graciela y Aguirre L., María Esther. (1992). *Didáctica General. Manual Introductorio*. México: ANUIES.
- 2.1 Britton, L. (2001). *Jugar y Aprender - El Método Montessori*. Paidós.
- 2.2 Britton, L. (2017). *Jugar y aprender con el Método Montessori*. Paidós
- Cañizales, J. (2004). Estrategias didácticas para activar el desarrollo de los procesos de pensamiento en el preescolar. Investigación y postgrado. [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-00872004000200008&lng=es&nrm=iso](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872004000200008&lng=es&nrm=iso)
- Carrillo, F. (2015). *Población y muestra*. México: Universidad Autónoma del estado de México.
- Claparède, É. (1983). *L'education fonctionnelle*. Neuchâte: Delachaux et Niestlé (Orig. 1921).
- Delacroix, H. (1951). *Psicología del Arte*. Madrid: Paidós.
- Delgado, F. (1986). *El juego consiente*. Barcelona: Integral Ediciones.
- Diem, C. (1966). *Historia de los deportes*. Ed. Luis de Caralt.
- Federación de Enseñanza de Andalucía. (2011). El juego en la etapa infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 17(11).
- Feldman, R. (2015). *Modelo del desarrollo cognoscitivo de Piaget*. Pearson.
- Fernández, T., Tamaro. E. (2004). *Biografía de Jean Piaget*. Barcelona, España, 2004. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/piaget.htm>
- Huizinga, J. (2000): *Homo Ludens*. España: Emecé Editores
- Ley Orgánica de Educación Intercultural (25 de agosto de 2015). Ministerio de Educación Ecuador. <https://up-pe.libguides.com/c.php?g=1043492&p=7615241>
- López Fernández, R., Avello Martínez, R., Palmero Urquiza, D. E., Sánchez Gálvez, S., & Quintana Álvarez, M. (2019). Validación de instrumentos como garantía de la credibilidad en las investigaciones científicas. *Revista cubana de medicina militar*, 48.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2011). Ley orgánica de Educación Intercultural. Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). Currículo Educación Inicial 2014. Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>

Ministerio de Educación. (2014). *Currículo Educación Inicial 2014*. Ministerio de Educación de Ecuador.

Montessori, M. (1947). *Educar para un mundo nuevo*. Montessori-Pierson Publishing Company.

ONU (1959). *Declaración Universal de Derechos Humanos de la Asamblea General, 20 noviembre 1959*. ONU. <https://www.humanium.org/es/declaracion-de-los-derechos-del-nino-texto-completo/>

Ortega y Gasset, J. (1983). *Obras completas, Vol. II*. Alianza editorial

Piaget, J. (1975). *El desarrollo del pensamiento*. Buenos Aires: Paidós.



## 13. ANEXOS



### INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega:

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital "El juego como estrategia didáctica en el ámbito de relaciones lógico matemáticas para niños y niñas del nivel de Educación Inicial I". Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide que brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

#### Datos Informativos

Validado por: Msc. Gabriela Arévalo

Título obtenido: Magister en Educación Inicial

C.I.: 1715856912

E-mail: mgarévalo@uisrael.edu.ec

Institución de Trabajo: Universidad Israel

Cargo: Docente

Años de experiencia en el área: 18 años



Universidad  
Israel

**ESPOG** | Escuela de  
Posgrados

**Instructivo:**

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

**Tema: "El juego como estrategia didáctica en el ámbito de relaciones lógico matemáticas para niños y niñas del nivel de Educación Inicial I"**

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia	X				
Aplicabilidad	X				
Factibilidad	X				
Novedad		X			
Fundamentación pedagógica		X			
Fundamentación tecnológica			X		
Indicaciones para su uso		X			
TOTAL					

**Observaciones:**

Considero que es una excelente propuesta de trabajo para desarrollar las destrezas en los niños, me gustaria conocer más sobre la propuesta web ya que solo la evidencie por fotos y no pude realizar la validación de la página, sin embargo, de lo que se evidencia se utiliza juegos interactivos y en lo que se da a conocer de las actividades prácticas se logra un buen proceso de enseñanza – aprendizaje.

**Recomendaciones:**

En lo que se refiere al documento escrito, sugiero revisar ortografía, estructura gramatical, el contenido es claro, pero aún requiere algunos ajustes de redacción.

Lugar, fecha de validación: 11 de marzo del 2023.

Firma del especialista  
Gabriela Arévalo

## ANEXO 1

### FORMATO DE ENCUESTA

N O M B R E	1.- Ordenar en secuencias lógicas de sucesos de hasta tres eventos, en actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos		2.- Identifica características de mañana, y noche		3.- Identifica las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.		4.- Reconoce la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: adelante/atrás, cerca/lejos.		5.- Identificar en los objetos las nociones de medida: alto/bajo, pesado/liviano.		6.- Identificar objetos de formas similares en el entorno.		7.- Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno.		8.- Reconocer los colores primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno.		9.- Contar oralmente del 1 al 10 con secuencia numérica, en la mayoría de veces.		10.- Comprender la relación de número-cantidad hasta el 5.		11.- Clasificar objetos con un atributo (tamaño, color o forma).		12.- Diferenciar entre colecciones de más y menos objetos.		13.- Reconocer y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/pequeño)		14.- Imitar patrones simples con elementos de su entorno.	
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No
1		X		X		X		X	X			X		X		X		X		X		X		X		X		X
2		X	X			X	X			X	X			X	X		X		X	X		X				X		X
3		X		X		X	X		X		X			X	X		X		X	X		X				X		X
4	X			X		X	X			X	X		X		X		X		X	X		X				X	X	
5		X	X		X		X		X			X		X	X	X		X		X	X		X		X			X
6	X		X			X		X	X		X			X		X		X	X			X			X		X	X
7		X	X		X			X		X	X			X		X		X	X			X	X					X
8		X		X		X		X		X		X		X	X		X		X			X			X		X	X
9		X		X		X		X		X		X		X	X		X		X			X			X		X	X
10	X		X			X		X	X		X		X		X		X		X	X		X			X		X	X
11		X	X			X		X		X	X		X		X		X		X	X		X			X		X	X
TOTAL	3	8	6	5	2	9	4	7	5	6	7	4	3	8	5	6	2	9	2	9	6	5	4	7	2	9	3	8