



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN



CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN
PARVULARIA**

TÍTULO:

**LÚDICA Y SU APORTE EN LAS RELACIONES LÓGICAS-
MATEMÁTICAS EN NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO
EDUCATIVO “CLEOTILDE MONTERO ROSERO”,
PARROQUIA LA UNIÓN, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA
DE LOS RÍOS.**

AUTORA:

MARÍA FERNANDA PISCO MOPOSITA

TUTORA:

LCDA. IRALDA ALEMÁN FRANCO Msc.

LECTORA:

MSC. JOHANNA PARREÑO SÁNCHEZ

BABAHOYO – SEPTIEMBRE -2016

Dedicatoria

A mis padres siempre me acompañan brindándome su consejo y sabiduría, le dedico con todo mi corazón este trabajo a Dios, el ser celestial que nos bendice en cada paso que damos, a mi esposo y mis hijos quienes son mi motor para seguir superándome dándome su aliento y sugerencias para seguir adelante y cumplir mis metas.

María Fernanda Pisco Moposita

AGRADECIMIENTO

Mi total agradecimientos a las personas que han aportado en el trayecto de esta carrera profesional, a mi querida UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO quien me acogió y brindo sus enseñanzas para mi futuro profesional, a mis docentes que durante este proceso brindaron sus conocimientos para que seamos más capaces, a la Msc. Iralda Alemán quien siempre me dio sugerencias en la realización de este proyecto de tesis, les expreso mis agradecimientos sinceros, gracias a ustedes podré cumplir mis metas.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME
FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA
SUSTENCIÓN.**

En mi calidad de Lector del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio [número_de_oficio], con [fecha_del_oficio], mediante resolución [Nº de resolución], certifico que el Sr. (a) (ta) **MARÍA FERNANDA PISCO MOPOSITA**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

LÚDICA Y SU APORTE EN LAS RELACIONES LÓGICAS-MATEMÁTICAS EN NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO "CLEOTILDE MONTERO ROSERO", PARROQUIA LA UNIÓN, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

Por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

MSC. JOHANNA PARREÑO
DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

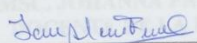
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME

CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME
FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA
SUSTENCIÓN.

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio [número de oficio], con [fecha del oficio], mediante resolución [N° de resolución], certifico que el Sr. (a) (ta) **MARÍA FERNANDA PISCO MOPOSITA**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

LÚDICA Y SU APORTE EN LAS RELACIONES LÓGICAS-MATEMÁTICAS EN NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO "CLEOTILDE MONTERO ROSERO", PARROQUIA LA UNIÓN, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.


MSC. IRALDA ALEMÁN FRANCO
DOCENTE DE LA FCJSE.

RESUMEN

La lúdica significa la diversión de los estudiantes durante la realización de trabajos escolares es por ello que su desarrollo se considera fundamental, además de formar parte de la motivación de los estudiantes, para que el niño desarrolle un aprendizaje de calidad debe estar presente el trabajo lúdico es por ello que la realización de este trabajo investigativo es muy importante.

Luego de corroborar la información que se obtuvo mediante el instrumento de investigación se concluyó que la lúdica aporta en las relaciones lógico matemáticas por que los niños aprenderán de manera lúdica el razonamiento lógico y las matemáticas de esta manera mejorarán en el ámbito educativo

La propuesta teorica planteada es la realización del manual de estrategias lógicas para desarrollar las relaciones lógico matemático en la institución educativa “Cleotilde Montero Rosero” los niños de 3 a 5 años aprenderán de la manera lúdica la matemática.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

RESULTADO DEL INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE TRABAJO INVESTIGATIVO
TITULADO: **LÚDICA Y SU APORTE EN LAS RELACIONES
LÓGICAS- MATEMÁTICAS EN NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DEL
CENTRO EDUCATIVO “CLEOTILDE MONTERO ROSERO”,
PARROQUIA LA UNIÓN, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA
DE LOS RÍOS.**

PRESENTADO POR LA SRTA MARÍA FERNANDA PISCO MOPOSITA

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE

EQUIVALENTE A:

TRIBUNAL:

DECANO

SUBDECANO

**DELEGADO H.CONSEJO
DIRECTIVO**

TUTORA DE TESIS

LECTORA DE TESIS

SECRETARIA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación de la señorita, **MARÍA FERNANDA PISCO MOPOSITA** cuyo tema es: **LÚDICA Y SU APOORTE EN LAS RELACIONES LÓGICAS- MATEMÁTICAS EN NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO "CLEOTILDE MONTERO ROSERO", PARROQUIA LA UNIÓN, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Anti plagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de **9%** resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.

URKUND

Documento	MARIA PISCO URKUND.docx (D22101940)
Presentado	2016-09-30 17:37 (-05:00)
Presentado por	mariapisco2017@gmail.com
Recibido	ealeman.utb@analysis.orkund.com
Mensaje	Mostrar el mensaje completo

9% de esta aprox. 20 páginas de documentos largos se componen de texto presente en 10 fuentes.

Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.

Lcda. Iralda Alemán Franco

Lcda. Iralda Alemán Franco, Msc.
DOCENTE DE LA FCJSE

ÍNDICE GENERAL

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Autorización de la autoría intelectual	¡Error! Marcador no definido.
Certificado de aprobación del tutor del informe final del proyecto de investigación previa a la sustentación.	¡Error! Marcador no definido.
Certificado de aprobación del lector del informe final del proyecto de investigación previa a la sustentación.	¡Error! Marcador no definido.
Resultado del informe final de investigación	vii
Informe final del sistema urkund	¡Error! Marcador no definido.
Índice general	ix
Introducción	1
CAPITULO I.....	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1.- IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN	3
1.2.- MARCO CONTEXTUAL.....	3
1.2.1. Contexto Internacional.....	3
1.2.2. Contexto Nacional.....	4

1.2.3. Contexto Local.....	4
1.2.4. Contexto Institucional	5
1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.	6
1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	7
1.4.1. Problema general.....	7
1.4.2. Subproblemas o derivados	7
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	8
1.6. JUSTIFICACIÓN	9
1.7.- OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.....	12
1.7.1.- Objetivo general.....	12
1.7.2.- Objetivos específicos	12
CAPITULO II	13
MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL.....	13
2.1. MARCO TEÓRICO.....	13
2.1.1. Marco conceptual.....	13
2.1.2. Marco Referencial sobre la problemática de investigación.	17
2.1.2.1. Lúdica	17
2.1.2.2. Función de la en la infancia.....	18
2.1.2.3. Ventajas de la lúdica en los niños.....	19

2.1.2.4. Beneficios del juego lúdico	20
2.1.2.5. Utilización de la lúdica en la enseñanza.	24
2.1.2.5. Tipos de conocimiento que brinda el juego en las nociones lógico - matemático	29
2.1.2.6. Que se esconde detrás de la lúdica	29
2.1.2.7. El niño desarrolla sus escenarios de juego	30
2.1.2.8. Las Relaciones Lógicas – Matemáticas	31
2.1.2.9. Las matemáticas y los juegos	33
2.1.2.10. Matemáticas con sabor a juego.	35
2.1.2.9. El pensamiento lógico - matemático en la edad preescolar	36
2.1.2.10. Clasificación de las nociones	37
2.1.3. ANTECEDENTES INVESTIGATIVO	38
2.1.4. Categorías de análisis	39
2.1.5. Postura teoría	40
2.2.1. Hipótesis general	42
2.2.2. Sub-hipótesis o derivadas	42
CAPITULO III	44
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	44
3.1. RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN	44

3.1.1 Pruebas estadísticas aplicadas en la verificación de las hipótesis.....	44
3.1.2.1. Análisis de datos de las encuestas realizadas a los docentes.	47
3.1.2.2. Análisis de datos de las encuestas realizadas a los padres de familia.....	48
3.1.2.3. Análisis de datos de las encuestas realizadas a los estudiantes	49
3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	50
3.2.1. Específicas.....	50
3.2.1. Conclusión general.....	50
3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	51
3.3.1. Específicas.....	51
3.3.2. General	51
CAPÍTULO IV	52
PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN	52
4.1. Propuesta de aplicación de resultados.....	52
4.1.1. Alternativa Obtenida	52
4.1.2. Alcance de la alternativa	52
4.1.3. Aspectos de la alternativa.....	53
4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA	55
4.3.1. Título.....	55
4.3.2. Componentes.....	56

4.3.2.1. Introducción	56
4.3.2.2. Misión	56
4.3.2.3. Visión	56
4.3.2.4. Actividades.....	56
4.4. Resultado esperados de la alternativa	69
Anexo # 1	73
Anexo # 2	79
Anexo # 3	103
Anexo # 4	104

INTRODUCCIÓN

Los juegos lúdicos son instrumentos que desata la potencialidad que tiene el niño de toda su forma, esta actividad tiene la particularidad de desarrollar todos los sentidos del menor mediante el juego, además de servir como estimulación y ejercitación para su motricidad. Del mismo modo en la medida en que el niño y la niña reciben estímulos y presiones para la adquisición de información se fortalecen en cuanto a formación práctica, motora y desarrollo intelectual.

La actividad lúdica contribuye en los conocimientos lógico matemático desarrollando el área cognitivo del niño y de la niña, como la percepción, la atención o la memoria, pero la deficiencia o la poca utilización de esta actividad en las aulas de clase preocupa ya que los niños son los mayores afectados debido a la problemática. Al no implementar los juegos lúdicos como un método para enseñar o como actividad de integración y conocimiento simplemente no se da a conocer el objetivo de cada clase el educando podría observar, indagar, mover, descubrir, construir, interactuar, razonar, desplazar y construir nuevas cosas y sobretodo generar nuevos conocimientos a través de este tipo de aprendizaje significativo.

En el **Capítulo I** del proyecto de investigación se comentará acerca de los juegos lúdicos y cómo implementarlos en las unidades educativas.

En el **Capítulo II** se analizarán sobre las relaciones matemáticas y porque es necesaria como instrumentos de aprendizaje

.

En el **Capítulo III** se plantearán la realización de las encuestas para recoger información acerca de la problemática planteada el análisis chi cuadrado para plantear conclusión y recomendación.

En el **Capítulo IV** se plantea la propuesta teórica asumida después de analizar la información de la encuesta realizada se diagnostica los problemas que padecen los estudiantes de educación inicial y se plantea el manual de estrategias lúdicas para fomentar las relaciones lógico matemático en los estudiantes de educación inicial de la unidad educativa “Cleotilde Montero Rosero”

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1.- IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN

Lúdica y su aporte en las relaciones lógicas- matemáticas en niños/as de 3 a 4 años del centro educativo “Cleotilde Montero Rosero”, parroquia La Unión, cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos.

1.2.- MARCO CONTEXTUAL

1.2.1. Contexto Internacional

En el contexto **internacional** el juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación. El juego lúdico es una actividad donde el individuo realiza su propia actividad para conseguir el objetivo más deseado y placentera pero incluso en la educación de los diversos países los juegos lúdicos no se los reconoce como parte de una didáctica de enseñanza, solo se los toma en cuenta para diversión olvidándose que los juegos deben tener un contenido y estar direccionados a la enseñanza.

En realidad los juegos lúdicos es la mejor alternativa para enseñales a los niños y niñas en forma directa e indirecta pero aún no se lo aplica en nuestro país ni en los países vecinos porque no le dan la importancia necesaria y pasa como algo simple y sin importancia para estos directivos y por falta de conocimiento no se implementa los juegos lúdicos como medios necesario y eficaces , y con mejores recursos para darle paso a lo innovador como son juego lúdico, por esta razón no se acondiciona en las escuelas lugares de esparcimiento para los infantes de dicha institución.

1.2.1. Contexto Nacional

En **Ecuador** considerando que la propuesta curricular del preescolar responde a un enfoque integral y globalizado, centrado y orientado al desarrollo de habilidades, capacidades, destrezas y actitudes, al analizar integralmente el proceso pedagógico de las instituciones educativas se advierte que, en ocasiones, se utilizan conocimientos acabados, y se tiende a mantener tales conocimientos hasta transformarlos en estereotipos y patrones.

1.2.1. Contexto Local

En la región Costa, en la etapa del preescolar (y en todos los niveles educativos), la enseñanza del conocimiento matemático debe permitirle al niño/a una conexión entre la base de su conocimiento informal (lo que aprende según el medio que le

rodea). La Educación Preescolar, al igual que los otros niveles, arrastra también grandes fallas. Entre ellas se puede mencionar la carencia de recursos didácticos atractivos, la deficiente preparación de los docentes, la precaria adecuación de los locales educativos y, en muchos casos, la falta de integración de los padres y representantes al proceso educativo de sus hijos.

1.2.1. Contexto Institucional

En el Centro Educativo “Cleotilde Montero Rosero” ubicada en la Parroquia La Unión, Cantón Babahoyo, provincia Los Ríos, se ha observado que las clases son exigidas y no potencian un juego con contenido y esta actividad no es espontánea por esta razón no favorecer la enseñanza ni demuestra que el juego forma parte de la educación pero si no se capacitan, y no saben como emplearlo difícilmente puede prevalecer la enseñanza sobre la diversión, la utilización debería favorecer al desarrollo del niño. Este acto involucra al niño en los diferentes ámbitos de su ser, afectivo, cognitivo, social, cultural. Se pueden proponer diferentes tipos de juegos, algunos que resultan interesantes pero deben ser con normas y lineamientos que sean seguras, tanto por el educador como por los niños

Además se observó que los maestros no utilizan técnicas y estrategias para llegar al niño/a, por lo que tampoco utilizan el recurso necesario para que a través de la

lúdica los niños/as del preescolar aprendan la enseñanza de las nociones básicas de la matemáticas, por lo que hay falta de dominio en las actividades y teorías aplicadas, ya que a esta edad los niños aprenden jugando y lo mejor es capacitarse para llegar a nuestros estudiantes con una enseñanza de calidad y calidez.

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.

En el Centro Educativo “Cleotilde Montero Rosero” ubicada en la Parroquia La Unión, Cantón Babahoyo, provincia Los Ríos, se observó que el juego al ser una actividad espontánea, debe dar cumplimiento a esta didáctica, como estrategia de aprendizaje para el desarrollo integral del niño sea retrasado. Este acto involucra al niño en los diferentes ámbitos de su ser y no permite su desarrollo afectivo, cognitivo, social, cultural. Al no implementar los juegos lúdicos como estrategias para enseñar, o como la primera actividad de integración no se da a conocer el contenido de aprendizaje de cada clase de la que se vale el educando para observar, indagar, mover, descubrir, construir, interactuar, razonar, desplazar y construir nuevas cosas.

Los diferentes tipos de juegos, puede resultar interesante en el área lógico-matemático, los resultados pueden ser favorables tanto al niño como los docentes. Además Se pudo observar que los maestros no utilizan técnicas y estrategias para

llegar al niño/a, por lo que tampoco utilizan el recurso necesario para que a través de la lúdica los niños/as del preescolar aprendan la enseñanza de las nociones básicas de la matemáticas, por lo que hay falta de dominio en las actividades y teorías aplicadas, ya que a esta edad los niños aprenden jugando y lo mejor es capacitarse para llegar a nuestros estudiantes con una enseñanza de calidad y calidez.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.4.1. Problema general

¿Cómo la lúdica aporta en las relaciones lógico- matemáticas en niños/as de 3 a 4 años escuela “Cleotilde Montero Rosero” parroquia La Unión ,cantón Babahoyo, provincia Los Ríos?

1.4.2. Subproblemas o derivados

- ¿De qué manera la lúdica contribuye al reconocimiento de las nociones lógico-matemáticas?
- ¿Qué beneficios brinda la actividad lúdica que potencia el aprendizaje de las nociones lógicas matemáticas?

- ¿Cuáles son las formas en que la lúdica mejora los conocimientos de las nociones lógico-matemático?
- ¿Qué estrategia ayuda en la enseñanza de las relaciones lógicas matemáticas en niños de 3 a 4 años?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

El presente trabajo investigativo con el tema: El juego lúdicos y su aporte en las relaciones lógicas- matemáticas en niños/as de 3 a 4 años del Centro Educativo “Cleotilde Montero Rosero”, parroquia La Unión cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos , se delimita de la siguiente manera:

Línea de investigación de la universidad: Educación y desarrollo social

Línea de investigación de la facultad: Talento Humano Educación y Docencia

Línea de investigación de la carrera: Didáctica

Sub-líneas de investigación: La creatividad en el proceso de enseñanza - aprendizaje

Área: Educación Inicial

Unidades de observación: Estudiantes de inicial, padres de familia y los docentes.

Delimitación espacial:	Centro Educativo “Cleotilde Montero Rosero”, cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos.
Delimitación temporal:	Periodo lectivo 2016.

1.6. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación se orienta al estudio del juego lúdico y su aporte a las relaciones lógico matemático, en las diferentes áreas del conocimiento, especialmente con los niños y niñas de 3 a 4 años, porque ellos aprenderán jugando y esto hace que su aprendizaje sea más afectivo. En el contorno de las relaciones lógico matemáticas resulta ineludible el desplegar una docencia creativa en que la aplicación de las técnicas lúdicas cumpla la denominada metodología de aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años.

El juegos es la mejor manera de enseñarle a los niños y niñas todos lo relacionado con la lógica matemática porque de esta manera se les hará más fácil aprender y comprender lo enseñado por la maestra pero la existencia de niños que no pueden aprender con facilidad se les complica a los maestras. Pero los maestros deben tener vocación para enseñar e implementar estrategias para que los infantes se

diviertan jueguen y aprendan a la vez de manera lenta pero segura de que estos párvulos van aprender.

Uno de los temas más interesantes al que se puede enfrentar el maestro, constituye la reflexión sobre el juego infantil, de modo que su comprensión ayudará a desarrollar el trabajo en el aula de una manera mucho más efectiva. Pedagogos y psicólogos reiteran una y otra vez que el juego infantil es una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa. Mediante los juegos, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. Jugar es investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías, que un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto.

La expresión de esas relaciones se hará primero a través de la acción, luego a través del lenguaje oral y luego a través del lenguaje matemático que pueda empezar sirviéndose de representaciones icónicas y acabará recurriendo a los números. Como ocurre en los demás campos la representación matemática exige la intervención planificada del profesor quien apoyándose en la curiosidad y en la actividad del niño proporciona ayudas para que su actuación vaya pasando del nivel de la manipulación a la representación y luego al de la expresión con un lenguaje adecuado.

Gracias a la intervención del profesor, el niño aprenderá primero a descubrir las características de los objetos, luego a establecer relaciones de distinto orden, luego a efectuar colecciones de objetos en base a determinados atributos, luego a utilizar con propiedad estrategias sencillas de contar y a representar gráficamente mediante iconos o cifras las cantidades. Aprenderá también la conveniencia de las mediciones para resolver pequeños problemas y a familiarizarse con unidades de medición del espacio y del tiempo. Aprenderá a diferenciar figuras de cuerpos geométricos a establecer relaciones entre ellos y él mismo.

Los contenidos deben dar prioridad a la actividad práctica del niño, al descubrimiento de las propiedades y las relaciones entre las cosas a través de su experimentación activa. Se considera **importante** ya que los contenidos matemáticos que tradicionalmente se enseñan en las escuelas de educación infantil son: Los números (contar, nombrar, realizar su trazo), los colores, las formas, el tamaño, los cuadros de doble entrada, las medidas naturales y la representación gráfica de la información y de aprendizaje se mejorará la calidad de conocimientos que adquiera.

Los **beneficiarios** del desarrollo de esta investigación son los niños, los padres, la docente e incluso la institución educativa, además este trabajo. Es **factible** ya que los recursos que se invertirán en la realización de este proyecto son mínimos y con la

ayuda de las autoridades del plantel, docentes y la colaboración de los estudiantes incluyendo también a los padres de familia se podrá ejecutar este trabajo investigativo sin ningún problema

1.7.- OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.

1.7.1.- Objetivo general.

Establecer la lúdica y su aporte en las relaciones lógico- matemáticas en niños/as de 3 a 4 años Escuela” Cleotilde Montero Rosero” parroquia La Unión ,cantón Babahoyo provincia Los Ríos

1.7.2.- Objetivos específicos

- Explicar la importancia de la lúdica para contribuir al reconocimiento de las nociones lógico matemáticas
- Detallar los beneficios que brinda la actividad lúdica para potenciar el aprendizaje de las nociones lógico matemático.
- Deducir las formas en que la lúdica mejora los conocimientos de las nociones lógico-matemáticos
- Diseñar un manual de estrategias lúdicas para ayudar en la enseñanza de las relaciones lógicas matemáticas en niños/as de 3 a 4 años

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO.

2.1.1. Marco conceptual.

2.1.1.1. Lúdica

Los juegos son actividades inherentes a los seres humanos, es decir, naturalmente el hombre tiende a crear y desarrollar labores para el enriquecimiento consecutivo de rasgos psicológicos y emocionales. Asimismo, es importante porque básicamente ayuda a lograr esa cuota de diversión y esparcimiento que todos necesitan. Existen diferentes tipos de juegos, en especial aquellos en donde el uso de las destrezas físicas y mentales se presenta como condiciones sine qua non para lograr el éxito en estas actividades. Por otro lado, se estableció que estos tipos de juegos como herramientas pedagógicas, responde a las necesidades e intereses de los niños y niñas; pues logra una prosecución psicomotriz que va en detrimento de las mejoras en habilidades y destrezas que originen en el estudiante creatividad, autonomía, toma de decisiones y solidaridad entre los miembros del grupo. (Roso, Mendez, & Camila, 2014)

Los **juegos** son un elemento activo que desata la potencialidad excesiva de todas sus formas. Es una actividad que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo. Así mismo, en la medida en que el niño y la niña reciben y son sometidos constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones para la adquisición de información se fortalecen en cuanto a formación práctica, motora y desarrollo intelectual. (Cen, 2014)

La **Lúdica**, como concepto y categoría superior, se concreta mediante las formas específicas que asume, en todo caso como expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio. Una de tales formas es el juego, o actividad lúdica por excelencia. Y también lo son las diversas manifestaciones del arte, del espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, el afán creador en el quehacer laboral que lo convierte de simple acción reproductiva en interesante proceso creativo, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación afectiva y el sublime acto de amor en la pareja humana. (Fullea Bander, 2003)

El **juego** es una actividad necesaria del ser humano, siendo una herramienta útil para adquirir y compartir habilidades intelectuales motoras o afectivas. Que se convierte en una herramienta de aprendizaje significativo en el aula. El aprendizaje significativo es la vía por la cual las personas asimilan

la coincidente es la de Vygotsky que a su vez, describe un proceso muy similar a la acomodación de Piaget al hablar de juego, tocamos el concepto de la lúdica.
(Ausubel, s.f)

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. Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. (**Jean Piaget**)

2.1.1.2.Relaciones lógico-matemático:

La **lógica matemática** consiste en la aplicación de otras áreas de la matemática y de las ciencias. Tiene estrechas conexiones con las ciencias de la computación y la lógica filosófica.

La lógica matemática estudia los sistemas formales en relación con el modo en el que codifican o definen nociones intuitivas de objetos matemáticos como conjuntos, números, demostraciones, y algoritmos, utilizando un lenguaje formal.
(Wikipedia.org)

Se refiere a los diferentes procesos de pensamiento de carácter lógico matemático a través de los cuales la niña y el niño intentan interpretar y explicarse el mundo. Corresponden a este núcleo los procesos de desarrollo de las dimensiones de tiempo y espacio, de interpretación de relaciones causales y aplicación de procedimientos en la resolución de problemas que se presentan en su vida cotidiana. (Bases curriculares de la educación parvularia, sf)

El **conocimiento lógico matemático** es básico para el desarrollo cognitivo del niño y de la niña, funciones cognitivas aparentemente simples como la percepción, la atención o la memoria están determinadas en su actividad y resultados por la estructura lógica que posee el infante. Este conocimiento comienza con la formación de los primeros esquemas perceptivos y motores para la manipulación de los objetos, el juego de repetición que le ayudan a consolidar los nuevos esquemas. (Mena, 2012)

Las operaciones **lógicas** están implicadas en la adquisición y desarrollo de la noción de número. Nombrar las cifras, escribirlas correctamente al dictado, ordenarlas, reconocer el valor posicional de las cifras que forman un número o saber continuar series son algunas de las destrezas que el niño debe conocer y manejar con soltura. El conocimiento de las propiedades antes descritas supone la construcción de una base sólida sobre la que cimentar otros aspectos más complejos del conocimiento

matemático que el niño tendrá que enfrentar según vaya creciendo. Mediante la realización de estos juegos de lógica para niños, éstos pueden entrenar de una manera amena y divertida su capacidad lógica-matemática sin apenas darse cuenta. (Mundo Primaria, S.f.)

2.1.2. Marco Referencial sobre la problemática de investigación.

2.1.2.1. Lúdica

Conduce a reflexionar en varios escenarios, de acuerdo a los autores que han hecho aportes al concepto, y su influencia y relación en el ser humano. Cuando practican un juego, estarán introduciendo los diferentes elementos que influyen en el desarrollo de un este, como son el objetivo a conseguir. Estos estímulos intervienen directamente, de forma que incidimos en el juego tanto en la tensión emotiva, como en la realización de los gesto. De esta forma si trabajan los diferentes elementos de forma aislada, están creando situaciones artificiales que difícilmente se darán durante el desarrollo del juego real. A todo lo dicho anteriormente podemos agregarle, que el juego va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de Ser de otro modo que en la vida corriente. El juego favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.

El juego es dedicarse a una actividad para divertirse , para obtener placer .El juego solo tiene fin en si mismo; el niño juega por jugar, sin el aprende algo, sin embargo, se comprende fácilmente que sea fuente de numerosos descubrimientos y le permita distintas formas de realización . Así, por medio de esta actividad que se perpetua de generación en generación, el niño aprende las reglas, las costumbres y los valores que rigen su entorno; en resumen descubre el mundo en el que vive. (Ferland, sf)

2.1.2.2. Función de la en la infancia

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista. La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- Estar a disposición del niño.
- No dirigir ni imponer el juego. El juego impuesto puede cambiar la actitud del niño. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

El lúdica permite al niño:

- Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
- Interactuar con sus iguales.
- Funcionar de forma autónoma.

2.1.2.3. Ventajas de la lúdica en los niños

Una de las ventajas más notables de estos lúdica se encuentran:

- Interacción con otras personas de la misma edad que el niño
- Promueve la amistad con los demás niños.
- Demanda de mejoramiento de seguridad
- Cuidados y mantenimientos a parques más frecuentes
- Mayor número de personas en los parques

Estos juegos infantiles pueden tener la combinación de pequeñas resbaladillas así como columpios y otros aditamentos como red para escalar, túneles, etc. Su tamaño y componentes dependerán siempre del tema bajo el que este diseño. El principal objetivo de este juego es brindar la seguridad necesaria y la diversión deseada, es por eso que su diseño debe ser funcional, atractivo para los niños y sobre todo resistente pero no solo a los niños sino también a los factores naturales tales como lluvia,

vientos, granizos donde su estructura tiene que mantenerse sin daños graves y sobre todo sin grietas por impactos o resequedad por su larga exposición al sol.

2.1.2.4. Beneficios del juego lúdico

Estos beneficios se resumen en dos puntos:

1. La motivación, como consecuencia directa de la variedad y las posibilidades de aplicación que tiene el juego. El juego es una actividad que se hace porque apetece y divierte, por eso es tan fácil llegar a concentrarse en él y dejarse llevar por su magia, que no es otra que la diversión. Este estado de total entrega y concentración es lo que algunos autores llaman "tensión del juego", que suele ser mayor, cuanta más incertidumbre posee, y que no deja de ser motivación hacia una actividad fuera de lo corriente y procuradora de enormes beneficios.
2. La facilidad de adquirir mediante el juego capacidades, habilidades y actitudes que influyen directamente en el rendimiento, tales como llegar al conocimiento más completo de uno mismo para hacer posible el espíritu de superación, descubrir las posibles relaciones con los demás (amistad, confianza, respeto), adaptarse al entorno, fomentar la imaginación y la creatividad, mejorar la concentración, establecer y mejorar la relación social, el trabajo en equipo y la cooperación, y

otros muchos beneficios que se encuentran presentes en los auténticos juegos. (Palacios)

2.1.2.5. Condiciones para la actividad lúdica

Para que el niño juegue, han de estar presentes algunas condiciones previas, entre otras, es necesario que sus necesidades básicas estén satisfechas. En efecto, es poco probable que un niño se disponga a jugar si no ha comido o dormido. En este mismo sentido, unas condiciones de vida precaria, como las que predominan en los países de guerra no incitan al juego. Para jugar, el niño ha de encontrarse en un ambiente cálido, si está ansioso o temeroso, no se abandonará al juego. **(Francine Ferland)**

Para que el niño tenga una buena condición de vida sus padres deben darles la confianza necesaria para poder desarrollar todas sus habilidades al momento de iniciar un juego por pequeño que sea los infantes al momento de realizar cualquier juego debe estar bien alimentado para que no ocurra ningún percance en el instante que estén realizando sus actividades diarias.

El medio es el antagonista del juego, lo paraliza. Si no se siente seguro, si tiene miedo de quedar mal, de que se reían de él o de provocar la disconformidad de sus padres, corre el riesgo de no jugar o, si lo hace, que sea de forma estereotipada, son

esenciales ciertas condiciones de confianza para entregarse al juego, también es preciso que el entorno valore esta actividad, si los adultos que hay con el niño consideran el juego como una pérdida de tiempo, como una actividad inútil, es poco probable que el niño desarrolle al máximo sus capacidades, hay que tener en cuenta que, el juego quedará frustrado por designio de la educación. (Ferland, sf)

Si el niño se siente inseguro hay que darle confianza esta debe de venir en primer lugar de su propia casa porque es el primer lugar de donde debe venir la confianza de mamá, papá hermanos para que ellos no tengan temor a las risas o burlas de los demás , estos párvulos al momento de sentir esa confianza van realizar muchas cosas que ni siquiera ellos y ellas sabían que podían hacerlo por ejemplo en las escuelas se realizan campeonatos donde en ocasiones niños y niñas que nunca han jugado saben hacerlo muy bien y cuando tiene una maestra que los anima, aliento es mucho mejor estos niños y niñas son felices y se olvidan de que en algún momento tuvieron miedo.

Para jugar el niño necesita tiempo y espacio. Si su horario está sobrecargado, ¿cuándo podrá jugar? Si no hay ningún lugar disponible para jugar, ¿Dónde lo hará? De la misma forma, el ambiente debe tolerar el movimiento y el ruido: un juego ya no es un juego si está demasiado controlado o si su entorno le impone unos límites demasiado estrictos. El entorno debe también aceptar temporalmente un cierto

desorden, puesto que durante el juego, la actividad muchas veces intensa y trastorna un poco el orden establecido. (Ferland, sf)

El niño y niña tiene que aprender desde pequeño a ser ordenado con su tiempo porque de ésta manera podrá realizar todas sus obligaciones sin ningún contratiempo y tendrá lugar para jugar en el patio de su casa o en su mismo dormitorio si es que no tiene quien lo lleve al parque por lo menos cinco minutos él debe tener su propio espacio para jugar con los niños de su misma edad. Los infantes al momento de jugar se olvidan que tienen que regresar a casa.

Cuando se reúnen todas las condiciones, pequeñas puede dedicarse al juego, una actividad prioritaria en su vida. A lo largo de todo el periodo escolar, sus características lúdicas evolucionan con sus intereses. El juego del niño da prueba de sus habilidades en las diferentes esferas y de su creciente comprensión del mundo que le rodea. Vamos a ver como evoluciona en su juego y lo que la caracteriza en las diferentes edades. **(Francine Ferland)**

Por muy pequeñas que sean las condiciones donde se realice el juego debe estar acorde con el espacio que necesita los niños y niñas para realizar sus juegos lúdicos si es en la escuela la maestra tiene su lugar preferido por ejemplo se le presenta

láminas u objetos en el cual ellos van jugar sin darse cuenta o con una dramatización de cómo vestirse haciendo movimientos corporal que le ayudaran a desenvolverse da manera ágil y moderada de ésta manera el docente ésta cumpliendo con sus objetivo que es llevar al párvulo al éxito del juego y se sentirá feliz.

El niño a esta edad tiene diversas imaginaciones después de ver algún programa animado en la televisión o en ocasiones esto se da porque en los centros infantiles a la hora de los recesos se les pone dibujos animado y ellos , ellas quieren hacer lo que ven pero esto en bueno porque nos revela que su imaginación es buena y muchos hacen comentarios con sus compañeros de clase lo que vieron o aprendieron cuando los niños y niñas van a una fiesta infantil y hay payasos ellos se divierten bastante.

2.1.2.5. Utilización de la lúdica en la enseñanza.

¿Se pueden utilizar los juegos matemáticos con provecho en la enseñanza? ¿De qué forma? ¿Qué juegos? ¿Qué objetivos pueden conseguirse a través de los juegos?

Los juegos tienen un carácter fundamental de pasatiempo y diversión. Para eso se han hecho y ese es el cometido básico que desempeñan. Por eso es natural que haya mucho receloso de su empleo en la enseñanza. "El alumno, -piensa-, se queda con el pasatiempo que, eso sí, le puede comer el coco totalmente y se olvida de todo lo demás. Para lo que se pretende, es una miserable pérdida de tiempo".

A mi parecer, en cambio, ese mismo elemento de pasatiempo y diversión que el juego tiene esencialmente, debería ser un motivo más para utilizarlo generosamente. ¿Por qué no paliar la mortal seriedad de muchas de nuestras clases con una sonrisa? Si cada día ofreciésemos a nuestros alumnos, junto con el rollo cotidiano, un elemento de diversión, incluso aunque no tuviese nada que ver con el contenido de nuestra enseñanza, el conjunto de nuestra clase y de nuestras mismas relaciones personales con nuestros alumnos variarían favorablemente.

Pero es que además sucede que, por algunas de las razones apuntadas antes, relativas a la semejanza de estructura del juego mismo y de la matemática, avaladas por la historia misma de la matemática y de los juegos, y por otras razones que señalaré a continuación, el juego bien escogido y bien explotado puede ser un elemento auxiliar de gran eficacia para lograr algunos de los objetivos de nuestra enseñanza más eficazmente.

En mi opinión, el objetivo primordial de la enseñanza básica y media no consiste en embutir en la mente del niño un amasijo de información que se piensa, le va a ser muy necesaria como ciudadano en nuestra sociedad. El objetivo fundamental consiste en ayudarle a desarrollar su mente y sus potencialidades intelectuales, sensitivas, afectivas, físicas, de modo armonioso. Y para ello nuestro instrumento principal debe consistir en el estímulo de su propia acción, colocándole en situaciones que fomenten el ejercicio de aquellas actividades que mejor pueden conducir a la adquisición de las

actitudes básicas más características que se pretende transmitir con el cultivo de cada materia.

Por la semejanza de estructura entre el juego y la matemática, es claro que existen muchos tipos de actividad y muchas actitudes fundamentales comunes que pueden ejercitarse escogiendo juegos adecuados tan bien o mejor que escogiendo contenidos matemáticos de apariencia más seria, en muchos casos con claras ventajas de tipo psicológico y motivacional para el juego sobre los contenidos propiamente matemáticos.

Es un hecho frecuente que muchas personas que se declaran incapaces de toda la vida para la matemática, disfrutan intensamente con puzzles y juegos cuya estructura en poco difiere de la matemática. Existen en ellas claros bloqueos psicológicos que nublan su mente en cuanto se percatan de que una cuestión que se les propone, mucho más sencilla tal vez que el juego que practican, tiene que ver con el teorema de Pitágoras. Estos bloqueos son causados muy frecuentemente en la niñez, donde a absurdas preguntas iniciales totalmente inmotivadas seguían respuestas aparentemente inconexas que hacían de la matemática una madeja inextricable cada vez más absurda y complicada.

Bien se puede pensar que muchas de estas personas, adecuadamente motivadas desde un principio, tal vez a través de esos mismos elementos lúdicos que están descargados del peso psicológico y de la seriedad temible de la matemática oficial, se mostrarían, ante la ciencia en general y ante la matemática misma en particular, tan inteligentes como corresponde al éxito de su actividad en otros campos diferentes.

Es claro que no todos los juegos que se encuentran en los libros de recreaciones matemáticas se prestan igualmente al aprovechamiento didáctico. Muchos son meras charadas y acertijos ingeniosos. Muchos otros se basan en la confusión intencionada del enunciado al modo de los oráculos sibilinos y dejan al final una impresión de mera tomadura de pelo. En otros casos la solución de la impresión de haber llegado por revelación divina que no cabe fácilmente en un esquema de pensamiento que pueda conducir a un método. Pero, como veremos, hay juegos que, de forma natural, resultan asquibles a una manipulación muy semejante a la que se lleva a cabo en la resolución sistemática de problemas matemáticos y que encierran lecciones profundamente valiosas.

Es mi intención presentar a continuación dos esquemas de posible utilización de los juegos en la enseñanza. El primero consiste en un ensayo de desarrollo heurístico a través de los juegos. Trataré de poner de manifiesto cómo lo que, a mi parecer, constituye la savia de las matemáticas y la manera más efectiva de acercamiento a

ellas desde el punto de vista didáctico, la resolución de problemas, puede aprovecharse de la actividad con juegos bien escogidos. El segundo esquema presenta, a través de un listado de temas, actitudes y actividades matemáticas, cómo los juegos pueden utilizarse para motivar, enriquecer e iluminar la ocupación con ellas.

Lo que sobre todo deberíamos proporcionar a nuestros alumnos a través de las matemáticas es la posibilidad de hacerse con hábitos de pensamiento adecuados para la resolución de problemas, matemáticos y no matemáticos. ¿De qué les puede servir hacer un hueco en su mente en el que quepan unos cuantos teoremas y propiedades relativas a entes con poco significado si luego van a dejarlos allí herméticamente emparedados? A la resolución de problemas se le ha llamado, con razón el corazón de las matemáticas, pues ahí es donde se puede adquirir el verdadero sabor que ha atraído y atrae a los matemáticos de todas las épocas.

Del enfrentamiento con problemas adecuados es de donde pueden resultar motivaciones, actitudes, hábitos, ideas para el desarrollo de herramientas apropiadas, en una palabra, la vida propia de las matemáticas. Muchos de estos elementos pueden adquirirse igualmente en el enfrentamiento con los problemas que constituyen los juegos matemáticos.

2.1.2.5. Tipos de conocimiento que brinda el juego en las nociones lógico - matemático

Conocimiento Físico: Surge como una abstracción simple de las propiedades observables de los objetos.

Conocimiento Social: Arbitrario, basado en el consenso social. Se adquiere a través del contacto con otros y tiene la estructura y el significado dependiendo del modo en el cual es transmitido por su cultura.

Conocimiento Lógico Matemático: Se construye al relacionar los datos obtenidos por el conocimiento físico. La relación no es observable, se construye mentalmente.

Noción Número: Un número es algo más que un nombre. Un número expresa una relación. Las relaciones no existen en objetos reales. Las relaciones son abstracciones; un escalón sacado de la realidad física. Las relaciones son construcciones de la mente impuesta sobre los objetos. (Labinowicz, 1995)

2.1.2.6. Que se esconde detrás de la lúdica

Lo más habitual es tener como referencia lógica del adulto que observa el juego .No se ve lo que está en primer plano: el niño se durante ese tiempo está tranquilo o

repite incansablemente la misma actividad sin comprender el placer que le procura. La actividad intensa que se oculta tras el juego resulta insospechada para algunos y esa es la razón por la que les parece una futilidad. Van a analizar lo que pasa en el juego a fin de sacar conclusiones sobre lo que esta actividad estimula y exige para hacerlo, imaginemos a un pequeño que juega con una granja, animales, figuras y un tractor. Señalaremos lo que ocurre cuando manipula esos objetos y les da vida. (Ferland, sf)

2.1.2.7. El niño desarrolla sus escenarios de juego

De ahora en adelante, el niño recurre con mucha frecuencia a su imaginación para crear un juego: imagina escenarios más elaborados que en la etapa anterior. Dando papeles concretos a distintos personajes. Si los comparte con los compañeros, esos juegos de rol favorecen el desarrollo de la sociabilidad del niño, porque espera su turno, tiene en cuenta a los demás y sigue unas determinadas reglas. En esta edad, le divierte disfrazarse y con ayuda de su imaginación. (A. Bacus)

Un niño con imaginación es un feliz si sueña con un cuento en el cual es el personaje principal y sus compañeros son los colaboradores de cuento le dignara un papel a cada uno para que lo ayude en su dramatización todos estos párvulos serán felices actuando y demostrando que ellos si son capaces de jugar libremente sin nada que los perturbe ellos actuaran dentro de las reglas establecidas por el maestro que

será el guía principal de esta experiencia inolvidable que seguramente tendrán todos ellos.

Lo hace con un mínimo de accesorios. Le basta con un paño de cocina anudado sobre los hombros para convertirse en Superman liberando a un amigo de las garras de terribles enemigos. Los niños de 3 a 5 años, creen en los fantasmas, en las hadas y en papá Noel, todo lo que desea o imagina es real. Se encuentra en un universo que a veces está más cerca del sueño que de la realidad. Tiene pesadillas con frecuencia, repetida muchas veces sus preguntas, porque no comprendo más de una dimensión a la vez, lo que entiendo, lo imagino, lo que también puede hacer surjan los miedos y favorecer las pesadillas.(A. Bacus)

2.1.2.8. Las Relaciones Lógicas – Matemáticas

Las relaciones Lógico Matemático es lo que edifica el niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos. Por ejemplo, el niño diferencia entre un objeto de textura áspera con uno de textura lisa y establece que son diferentes. El conocimiento lógico-matemático "surge de una abstracción reflexiva", ya que este conocimiento no es observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo, teniendo como particularidad que el conocimiento

adquirido una vez procesado no se olvida, ya que la experiencia no proviene de los objetos sino de su acción sobre los mismos. Piaget (**citado en Antonegui, 2004**)

Las operaciones lógico matemáticas, antes de ser una actitud puramente intelectual, requiere en el niño o niña, la construcción de estructuras internas y del manejo de ciertas nociones que son, ante todo, producto de la acción y relación del niño con objetos y sujetos y que a partir de una reflexión le permiten adquirir las nociones fundamentales de clasificación, seriación y la noción de número (**Reisnick, 2000**).

Las relaciones Lógico Matemático se transforman en un mecanismo de esencial jerarquía para el progreso del pensamiento en los niños. El objetivo que debe regir al docente es que sean curiosos y explorativos a nivel intelectual y experimental, que se interesen en el mundo que los rodea, que tengan iniciativas sin temor a errar; en definitiva, que piensen por sí mismos y que en este transcurso hagan su ideología más lógica y conveniente a la realidad.

A través de la administración de objetos, la niña y el niño forman nociones nuevas y precisas, que les admiten –además de estar al tanto de cada objeto individualmente y diferenciarlo de otros– establecer las relaciones iniciales entre ellos. El objetivo se conseguirá por la curiosidad básica que tienen los infantes frente a los sucesos nuevos, así como por ejemplo el juego de repetición, lo cual les permite consolidar

los sapiencias adquiridas. El niño y la niña pide que repita la maestra el juego esto se da porque a ellos les gusta el juego y de esta misma manera aprende a jugar y se relaciona lo lógico matemático se preguntaran como se puede llegar hacer de la misma manera que el lo permite por si es in juego en el patio de la institución y los niños y las niñas van a contar primero para después correr.

2.1.2.9. Las matemáticas y los juegos

¿Dónde termina el juego y dónde comienza la matemática seria? Una pregunta capciosa que admite múltiples respuestas. Para muchos de los que ven la matemática desde fuera, ésta, mortalmente aburrida, nada tiene que ver con el juego. En cambio, para los más de entre los matemáticos, la matemática nunca deja totalmente de ser un juego, aunque además de ello pueda ser otras muchas cosas.

El juego bueno, el que no depende de la fuerza o maña físicas, el juego que tiene bien definidas sus reglas y que posee cierta riqueza de movimientos, suele prestarse muy frecuentemente a un tipo de análisis intelectual cuyas características son muy semejantes a las que presenta el desarrollo matemático. Las diferentes partes de la matemática tienen sus piezas, los objetos de los que se ocupa, bien determinados en su comportamiento mutuo a través de las definiciones de la teoría. Las reglas válidas

de manejo de estas piezas son dadas por sus definiciones y por todos los procedimientos de razonamiento admitidos como válidos en el campo.

Cuando la teoría no es elemental es generalmente porque las reglas usuales del juego se han desarrollado extraordinariamente en número y en complejidad y es necesario un intenso esfuerzo para hacerse con ellas y emplearlas adecuadamente. Son herramientas muy poderosas que se han ido elaborando, cada vez más sofisticadas, a lo largo de los siglos. Tal es, por ejemplo, la teoría de la medida e integral de Lebesgue en el análisis superior.

La matemática así concebida es un verdadero juego que presenta el mismo tipo de estímulos y de actividad que se da en el resto de los juegos intelectuales. Uno aprende las reglas, estudia las jugadas fundamentales, experimentando en partidas sencillas, observa a fondo las partidas de los grandes jugadores, sus mejores teoremas, tratando de asimilar sus procedimientos para usarlos en condiciones parecidas, trata finalmente de participar más activamente enfrentándose a los problemas nuevos que surgen constantemente debido a la riqueza del juego, o a los problemas viejos aún abiertos esperando que alguna idea feliz le lleve a ensamblar de modo original y útil herramientas ya existentes o a crear alguna herramienta nueva que conduzca a la solución del problema.

Por esto no es de extrañar en absoluto que muchos de los grandes matemáticos de todos los tiempos hayan sido agudos observadores de los juegos, participando muy activamente en ellos, y que muchas de sus elucubraciones, precisamente por ese entreveramiento peculiar de juego y matemática, que a veces los hace indiscernibles, hayan dado lugar a nuevos campos y modos de pensar en lo que hoy consideramos matemática profundamente seria.

2.1.2.10. Matemáticas con sabor a juego.

Por otra parte resulta igualmente fácil señalar problemas y resultados profundos de la matemática que rezuman sabor a juego. Citaré unos pocos entresacados de la matemática más o menos contemporánea.

El teorema de Ramsey, en su forma más elemental, afirma que si tenemos 6 puntos sobre una circunferencia, los unimos dos a dos, y coloreamos arbitrariamente los segmentos que resultan de rojo o de verde, entonces necesariamente hay al final un triángulo con tales segmentos por los lados que tiene sus tres lados del mismo color.

El lema de Sperner, importante en la teoría del punto fijo, afirma que si en un triángulo ABC se efectúa una triangulación (Una partición en un número finito de

triángulos tales que cada dos de ellos tienen en común un lado, un vértice, o nada) y se nombran los vértices de los triángulos de la triangulación con A, B, C, de modo que en el lado AB no haya más que las letras A ó B, en el AC nada más que A ó C y en BC nada más que B ó C, entonces necesariamente hay un triángulo de la triangulación que se llama ABC.

El teorema de Helly afirma que si en un plano hay un número cualquiera de conjuntos convexos y compactos tales que cada tres tienen un punto en común, entonces todos ellos tienen al menos un punto en común.

El problema de Lebesgue, aún sin resolver, pregunta por el mínimo del área de aquellas figuras capaces de cubrir cualquier conjunto del plano de diámetro menor o igual que 1.

2.1.2.9. El pensamiento lógico - matemático en la edad preescolar

Podemos describir tres tipos de conocimiento en el ser humano: el físico, el lógico y el social. Los dos primeros están relacionados con fuentes externas para su adquisición, mientras que el tercero se relaciona con procesos internos de construcción. El conocimiento físico surge como una abstracción simple de las

propiedades observables de los objetos; el conocimiento social se adquiere a través del contacto con otros y tiene significado dependiendo del modo en el cual es transmitido por su cultura, de allí su carácter arbitrario basado en el consenso social; mientras que el conocimiento lógico - matemático se construye al relacionar los datos obtenidos por el conocimiento físico, esta relación no es observable, se construye mentalmente. (Francia & Maldonado, 1996)

2.1.2.10. Clasificación de las nociones

La clasificación constituye una serie de relaciones mentales en función de las cuales los objetos se reúnen por semejanzas, se separan por diferencias, se define la pertenencia del objeto a una clase y se incluyen en ella subclases. Dentro de las propiedades de ésta, se encuentran las nociones de comprensión y extensión de los objetos (Maldonado & Francia, 1996). La comprensión está dada por las relaciones de semejanzas y diferencias y la extensión por los elementos con características comunes que pertenecen a una misma clase de objetos. Este proceso también pasa por tres estadios.

Por otra parte, concibe la seriación como la capacidad intelectual para ordenar un grupo de elementos de acuerdo con una o varias dimensiones dadas, al coordinar relaciones transitivas sin recurrir al ensayo y error. Implica una coordinación mental

de relaciones transitivas reversibles y se basa en la comparación de unos objetos con otros, permitiendo desarrollar el sentido del orden, el cual se inicia con la comparación de los extremos de la serie. Además, implica la comprensión de los números en sentido ordinal; cuando el niño empieza a comprender la noción de orden en su mundo físico puede comenzar a observar el orden de los números abstractos. (Labinowicz, 1995)

2.1.3. ANTECEDENTES INVESTIGATIVO

Campos, M, Chacc, I & Galvez, P(2006) "El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa."(Tesis). Universidad de Chile. Santiago.

Al finalizar la presente investigación es posible concluir una serie de temas que han sido fundamentales en el desarrollo de ésta. Al respecto, podemos rescatar la importancia que posee el juego para el desarrollo integral del individuo, por cuanto es una actividad lúdica intrínsecamente motivadora que junto con rescatar las inquietudes y motivaciones de los sujetos, los acompañarlos a lo largo de su evolución. Es así como, a partir del estudio realizado, podemos señalar que el juego puede ser utilizado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos. En este sentido, a través de nuestra investigación, se ha pretendido incorporar el juego como una estrategia pedagógica fundamentándolo desde el punto de vista de la educación, apreciando sus virtudes y

diseñando, implementando, aplicando y validando una propuesta pedagógica en un contexto educativo formal.

Acosta, J. “Elaboración de una guía metodológica para el desarrollo de la y niñas de 5 años de edad de la escuela “Juan Montalvo” de la provincia Pichincha Cantón Rumiñahui DUrante el periodo 2009 – 2010” (Tesis) Universidad Técnica de Cotopaxi. Latacunga.

Un maestro que quiere desarrollar destrezas de pensamiento lógico matemático no puede ser un maestro tradicional. No es un transmisor de conocimientos sino un estimulador y un guía para ayudar a los niños, el educador debe comprender como piensan los niños, para lograrlo debe poseer una base teórica y práctica, y ser muy creativo. Determinamos que la función de la escuela en la actualidad a cambiado mucho, por todos los avances tecnológicos y sociales que han ido sucediendo con el paso del tiempo, hoy su mayor objetivo es la formación de los niños que asisten a la institución, en un mayor desarrollo de sus capacidades para afrontar, decidir, los distintos aspectos y situaciones que se presenten.

2.1.4. Categorías de análisis

Juego lúdico: La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente juego.

Razonamiento lógico-matemático “Se refiere a la capacidad de descubrir, describir y comprender gradualmente la realidad, mediante el establecimiento de relaciones lógico-matemáticas.

Relación: es un vínculo o una correspondencia. En el caso de la relación matemática e trata de la correspondencia que existe entre dos conjuntos.

2.1.5. Postura teoría

Comparto la opinión de varios autores que han hecho aportes al concepto, y su influencia y relación en el ser humano, la lúdica sobre todo en los niños, introducen elementos que permiten transformar la enseñanza en una diversión, es por ello que la formación de los conocimientos de los estudiantes parten de la creatividad, la imaginación y las actividades lúdicas dentro del aula d clase, con el firme objetivo de conseguir, elementos que permiten el desarrollo integral del infante ccomo la motricidad, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad.

Estos estímulos intervienen directamente, de forma que incidimos en el juego tanto en la tensión emotiva, como en la realización de los gesto. De esta forma si trabajamos los diferentes elementos de forma aislada, estamos creando situaciones artificiales que difícilmente se darán durante el desarrollo del juego real. A todo lo dicho anteriormente podemos agregarle, que el juego va acompañada de un

sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.

La actividad lúdica o el juego lúdico busca una diversión con contenido de aprendizaje que ayudara al niño a que pueda realizar sus clases de manera amena y divertida esto dará un resultado favorable para que los niños aprendan a la misma manera que juega y se divierte, por ello rechazo totalmente las teorías que afirman que el aprendizaje debe ser mecanizada y solo dedicada a seguir lineamientos. Las relaciones lógicas matemáticas deben ser aplicadas de una forma muy amplia porque se va tratar con niños y niñas de 3 a 4 años y para poderla aplicar el maestro debe introducirla mediante el juego.

2.2. HIPÓTESIS

2.2.1. Hipótesis general

Si se establece la lúdica aportará en las relaciones lógico- matemáticas en niños/as de 3 a 4 años Escuela Cleotilde Montero Rosero Parroquia La Unión Cantón Babahoyo provincia Los Ríos

2.2.2. Sub-hipótesis o derivadas.

- Si se explica la importancia de la lúdica contribuirá al reconocimiento de las nociones lógico matemático.
- Si se detalla los beneficios que brinda la actividad lúdica potenciará el aprendizaje significativo
- Al deducir las formas del en que la lúdica mejorará los conocimientos de las nociones lógico-matemático
- Si se diseña un manual de estrategias lúdicas ayudará en la enseñanza de las relaciones lógicas matemáticas en niños/as de 3 a 4 años

2.2.3. Variables.

Variable Independiente: Lúdica

Variable dependiente: Relación Lógico- Matemático

CAPITULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1 Pruebas estadísticas aplicadas en la verificación de las hipótesis.

Prueba chi cuadrado.

$$\chi^2 = \sum \frac{(Fo - Fe)^2}{Fe}$$

χ^2 = chi cuadrada

Σ = Sumatoria.

Fo = Frecuencia observada.

Fe = Frecuencia esperada.

Fo – Fe = Frecuencias observadas – Frecuencias esperadas.

$(Fo - Fe)^2$ = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado.

$(Fo - Fe)^2/Fe$ = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado dividido para las frecuencias esperadas.

CHI CUADRADO CUADRO #1

FRECUENCIA OBSERVADA				
CATEGORÍA	PREGUNTA 2	PREGUNTA 2	PREGUNTA 2	TOTAL
	DOCENTES	PADRES DE FAMILIA	ESTUDIANTES	
SIEMPRE	2	17	8	27
CASI SIEMPRE	1	10	6	17
POCO	2	21	20	43
NUNCA	1	2	18	21
TOTAL	6	50	52	108
	0,06	0,46	0,48	1,00

FRECUENCIA ESPERADA				
CATEGORÍA	PREGUNTA 2	PREGUNTA 2	PREGUNTA 2	TOTAL
	DOCENTES	PADRES DE FAMILIA	ESTUDIANTES	
SIEMPRE	1,50	12,50	13,00	27
CASI SIEMPRE	0,94	7,87	8,19	17
POCO	2,39	19,91	20,70	43
NUNCA	1,17	9,72	10,11	21
TOTAL	6	50	52	108

CÁLCULO				
CATEGORÍA	PREGUNTA 2	PREGUNTA 2	PREGUNTA 2	CHI CUADRADO
	DOCENTES	PADRES DE FAMILIA	ESTUDIANTES	
SIEMPRE	0,17	1,62	1,92	
CASI SIEMPRE	0,00	0,58	0,58	
POCO	0,06	0,06	0,02	
NUNCA	0,02	6,13	6,16	
TOTAL	0,26	8,39	8,69	17,33
		12,59%		CHI TABULAR

GRADO DE LIBERTAD

$$GL=(F-1) (C-1)$$

$$GL= (4-1) (3-1)$$

$$GL= (3)*(2)$$

$$GL= 6$$

$\alpha=0,05$ % que corresponde al 0,95 % de confiabilidad, valor de chi cuadrada teórica encontrado es de 12,59%

El cálculo del chi cuadrado da como resultado el 157,33 % comparando el resultado con la información proporcionada por el chi cuadrado teórico 12,59% por lo que la hipótesis alternativa es aceptada es decir que el análisis chi cuadrado fomenta la lúdica como aporte de las relaciones lógico matemática.

3.1.2. Análisis e interpretación de datos

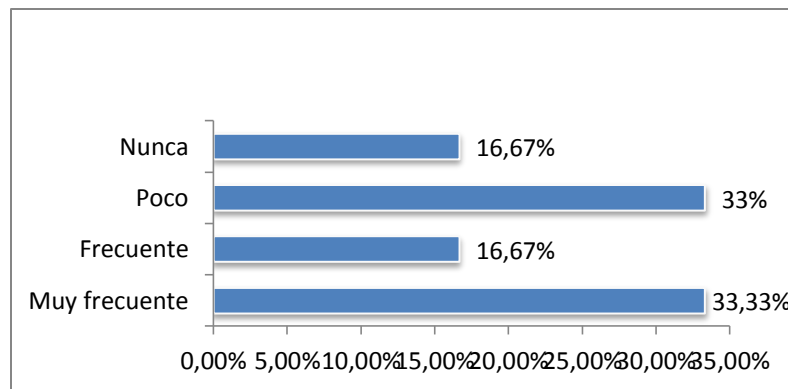
3.1.2.1. Análisis de datos de las encuestas realizadas a los docentes.

Pregunta # 2 Cree usted que aplicando la lúdica desarrolla su aprendizaje en las relaciones lógicas matemáticas

Cuadro N°2

Categoría	ENCUESTA DOCENTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	33,33%
CASI SIEMPRE	1	16,67%
POCO	2	33,33%
NUNCA	1	16,67%
TOTAL	6	100,00%

Gráfico N°1



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los docentes respondieron de la siguiente manera el 33,33% siempre, 16,67 casi siempre, el 33,33% poco y el 16,67% nunca es decir que aplicando la lúdica en el aprendizaje de la lógica matemática siempre da resultado.

3.1.2.2. Análisis de datos de las encuestas realizadas a los padres de familia

Pregunta # 2 Cree usted que el docente aplica la lúdica para desarrollar el aprendizaje en las relaciones lógicas matemáticas

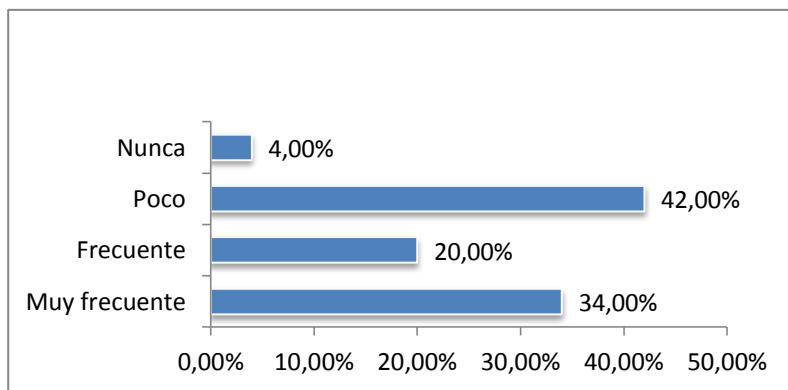
Cuadro N°3

CATEGORIA	ENCUESTA PADRES	PORCENTAJE
SIEMPRE	17	34,00%
CASI SIEMPRE	10	20,00%
POCO	21	42,00%
NUNCA	2	4,00%
TOTAL	50	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"

REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N°2



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los padres respondieron de la siguiente manera el 34% siempre, el 20% casi siempre, el 42% poco y el 4% nunca es decir que los padres de familia piensan que la lúdica poco aporta en el aprendizaje de las relaciones lógico matemático.

3.1.2.3. Análisis de datos de las encuestas realizadas a los estudiantes

Pregunta # 2 Tu maestro realiza actividades lúdicas para aprender matemáticas.

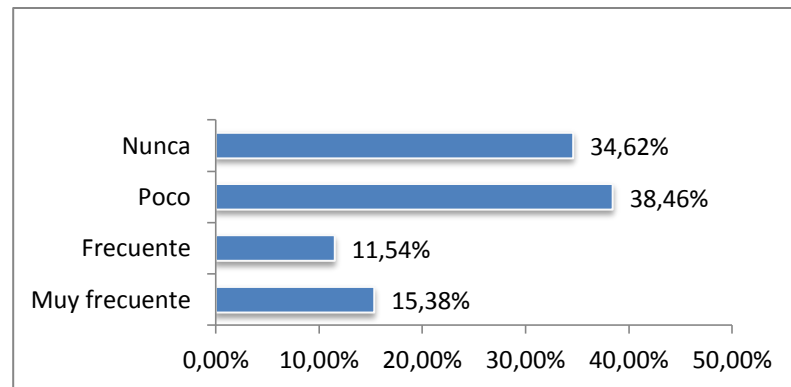
Cuadro N°4

CATEGORIA	ENCUESTA ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SIEMPRE	8	15,38%
CASI SIEMPRE	6	11,54%
POCO	20	38,46%
NUNCA	18	34,62%
TOTAL	52	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"

REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N°3



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los estudiantes respondieron de la siguiente manera el 15,38% siempre, el 11,54% casi siempre, el 38,46% poco y el 34,62% nunca, los estudiantes afirman que pocas veces realizan actividad lúdica en clase.

3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1. Específicas

- A falta de conocimiento por parte de los padres de familia afirman que las actividades lúdicas no forman parte del proceso de aprendizaje de las relaciones lógicas matemáticas.
- La aplicación de actividades lúdicas forma el desarrollo del aprendizaje de las relaciones lógico matemática es por ello que los estudiantes deben entender que la diversión va acompañada siempre de conocimiento.
- Las metodologías tradicionales de enseñanza no están funcionando de manera correcta es por ello que los docentes deben incorporar nuevas estrategias de aprendizaje de matemáticas.

3.2.1. General

Luego del análisis minucioso de las encuestas realizadas a los padres de familia se concluye que la lúdica aportan en el aprendizaje de las relaciones lógico matemática, a pesar de que la falta de conocimiento aporta al crecimiento de la

problemática en cuestión es de importancia que el padre, estudiante y docente entienda que las metodologías de enseñanza cambiaron por ello las estrategias de aprender también.

3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.3.1. Específicas

- Se recomienda dialogar con los padres de familia acerca de la importancia de las actividades lúdicas ya que por la falta de conocimiento hacen referencia que las actividades lúdicas no forman parte del proceso de aprendizaje de las relaciones lógicas matemáticas.
- Se recomienda la implementación inmediata de las actividades lúdicas en la enseñanza de las relaciones lógicas matemáticas para que el estudiante desarrolle las actividades de mejor manera
- La innovación de las estrategias que utiliza el docente debe ser inmediata por ello la capacitación constante debe ser lo ideal.

3.3.2. General

Se recomienda el desarrollo de un manual que proporcione estrategias de actividades lúdicas para el aprendizaje de las nociones lógico matemático.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN

4.1. Propuesta de aplicación de resultados

4.1.1. Alternativa Obtenida

Al analizar las encuestas realizadas se dará por terminado este proceso de información en el cual los docentes, padres de familia y estudiantes darán paso al manual de estrategias lúdicas mediante el cual aportará en las relaciones lógicas matemática con la finalidad de ayudar a los niños del centro educativo “Cleotilde Montero Rosero”.

4.1.2. Alcance de la alternativa

El alcance de la propuesta es desarrollar un manual de estrategias lúdicas que permita estudiantes a relacionarse con su maestra y al padres con sus hijos para obtener una de las mejores estrategias planteadas porque tienen que aprender a razonar, pensar abrir su mente a lo nuevo y novedosa como es la lógica matemática este trabajo lo puede aplicar su maestra de clase pero a su vez sus padres serán el mejor complemento en el aprendizaje en casa.

4.1.3. Aspectos de la alternativa

4.1.3.1. Antecedentes

(Campos, Chacc, & Galvez, 2006), se toma como referencia por que el autor realizó una investigación donde resalta aspectos donde la lúdica forma parte del proceso de enseñanza – aprendizaje mencionando que el desarrollo de la investigación tuvo como factor promordial la motivación como parte del desarrollo de la actividad lúdica. Por ello se plante el desarrollo de un manual de estrategias lúdicas aportará en las relaciones lógico matemática del centro educativo “Cleotilde Montero Rosero” con actividades que propicien la enseñanza en los estudiantes.

4.1.3.2. Justificación

Al justificar la propuesta se darán algunos aspectos diferentes como a la importancia del manual de estrategias lúdicas aportará en las relaciones lógicas matemáticas en el centro educativo “Cleotilde Montero Rosero” con la implementación de esta estrategia el niño aprenderá jugando porque es una de las estrategia para enseñar la matemática los infantes juega se divierte , aprende, y a la edad de 3 a 4 años están en toda la etapa del aprendizaje y todo lo que le enseñe va a hacer asumido receptado y aprendido.

Con la lógica matemática hay grandes beneficios porque a medida que los estudiantes aprenden y razonar asimilan todas aquellas cosas que sus maestras les enseñan durante la jornada de clase y aun más cuando se utiliza la lúdica, con legos rompecabezas porque en ocasiones tienen número o cualquier otro dibujo que les llame la atención y los niños comienzan a contar sin darse cuenta de lo que hacen, es factible que los recursos y la planificación de la propuesta corren por cuenta del autor ya que la institución aportará con la tecnología necesaria para la implementación de la estrategia.

4.2. OBJETIVO

4.2.1. Objetivo General

Diseñar un manual de estrategias lúdicas para que los estudiantes se diviertan estudiando.

4.2.2. Objetivo Especifico

- Detallar la importancia que tiene la relación lógica matemática.
- Dialogar con los padres de familia en que consiste el manual de estrategias lúdicas.
- Elaborar el manual de estrategias lúdicas para realizar el aprendizaje lógico matemático.

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

4.3.1. Título

“Aprendo, juego y razono” es un manual de estrategias lúdicas mediante el cual aportará en las relaciones lógicas matemática

Imagen # 1



4.3.2. Componentes

4.3.2.1. Introducción

El manual de estrategias tiene por nombre *aprendo juego y razono* porque es la mejor manera de implementar las clases en la institución para que los infantes deseen regresar todos los días a la escuela porque le van a parecer divertidos cada día, además propicia el desarrollo de actividades lúdicas.

4.3.2.2. Misión

El manual de estrategia lúdica ayudará con el aporte en las relaciones lógicas matemáticas y al desarrollo de las habilidades y destrezas finas.

4.3.2.3. Visión

Al diseñar la estrategia lúdica para los niños se les hará fácil aprender sin ninguna dificultad aunque su docente deberá enseñar muy bien y con bases firmes para que el aprendizaje sea duradero.

4.3.2.4. Actividades

Actividad # 1 Canción de los números

Actividad # 2 Juegos con legos

Actividad # 3 Asociación de letras con números

Actividad # 4 Cubos de letras

Actividad #5 Adivinanza de numero

Actividad # 1

Imagen # 2



ACTIVIDAD:

Canción de los números

Objetivo:

Cantar la canción de los numeros para enseñar a contar

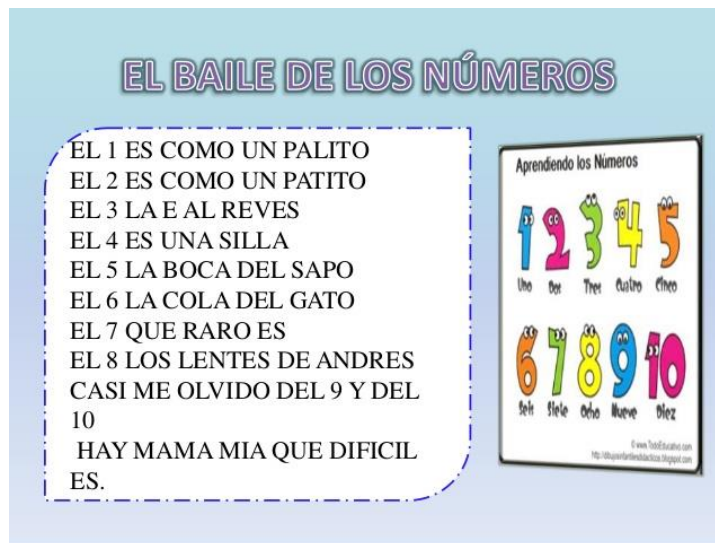
Instrumentos:

Canciones

Desarrollo:

con tu maestra cantarás y conocerás los números

Imagen # 3



Actividad:

Canción de los números

Objetivo:

Cantar canciones para que el niño reconozca los números y aprenda cantando

Instrumento:

Pegar carteles llamativos y coloridos de los números

Desarrollo:

Al presentar a los niños carteles llamativos de los números se potenciará las habilidades retentiva en cada canción y aprenderán las nociones lógicas matemáticas.

Imagen # 4



Actividad:

Canciones de matemáticas

Objetivo:

Estimular el aprendizaje de la matemática cantando canciones que en su letra posea números

Instrumentos:

Hojas marcadores imágenes

Desarrollo:

Con tu maestra elaboras tu poesía fácil y sencilla utilizando los números para realizarla

Actividad # 2

Imagen # 5



ACTIVIDAD

Juegos con legos

Objetivo:

Desarrollar destrezas y habilidades al momento de armar el juego de legos para estimular las nociones lógico matemático

Instrumentos:

Juegos armables y desarmables de material plástico

Desarrollo:

La maestra te debe dar un espacio para que desarrolles sus estrategias lúdicas con los legos para que el estudiante desarrolle las actividades matemática básicas.

Imagen # 6



Actividad

Juegos de piezas y números

Objetivo:

Desarrollar la estrategia lúdica utilizando legos y otros instrumentos que faciliten el desarrollo de las actividades

Instrumentos:

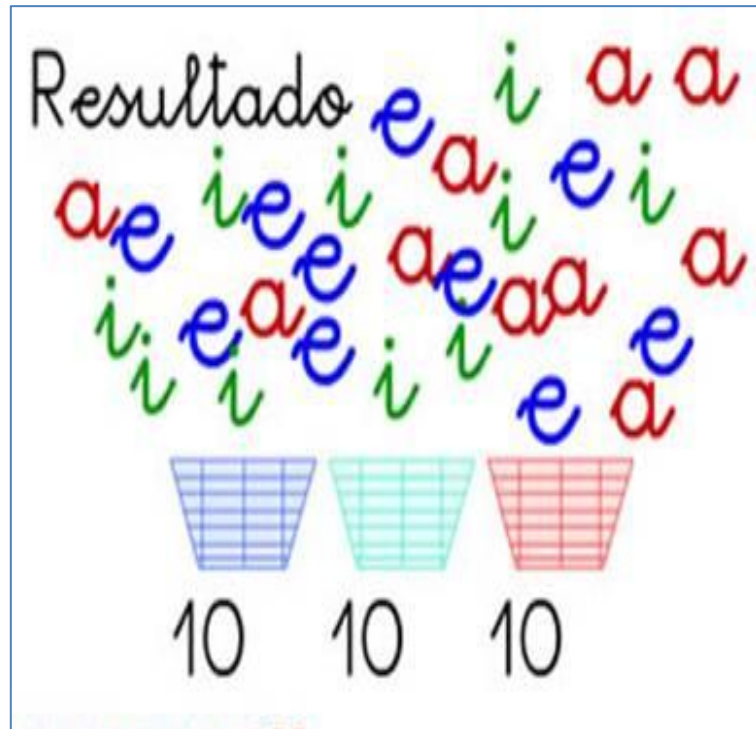
Legos

Desarrollo:

Durante la actividad los estudiantes desarrollarán la motricidad, la precisión se divertirán y aprenderán a contar.

Actividad # 3

Imagen # 7



Actividad

Asociación de letras con números

Objetivo

Identificar las letras de los números y así desarrollar las relaciones lógico matemático en los estudiantes

Instrumentos:

Hoja marcadores de colores

Desarrollo:

La retentiva al escuchar las letras y los números y repetirlos la maestra emitirá guías para que el estudiante realice los juegos y desarrollen

Imagen # 8



Actividad

Embonar

Objetivo:

Realizar tu estrategia lúdica de embonar par que el estudiante realice la actividad de embonar

Instrumentos:

- tubos de papel higiénico
- pintura
- números

Desarrollo: a los tubos de papel los pintas de colores y ya puedes jugar con ellos pídele a tu profesora que te ayude colocando los números para que te diviertas jugando.

Imagen # 9



Actividad

Juegos de encaje

Objetivo:

Armar y desarmar el juego para desarrollar la retentiva del estudiante para volver a colocar las piezas.

Instrumento:

- Juegos de fomi desarrollará habilidades fina

Desarrollo:

Utilizará la relación lógica al armar el juego, poner a prueba la rententiva de los estudiantes al volver a arman las casas de juegos

Actividad # 4 Cubos de letras

Imagen # 10



Actividad

Juegos de encaje

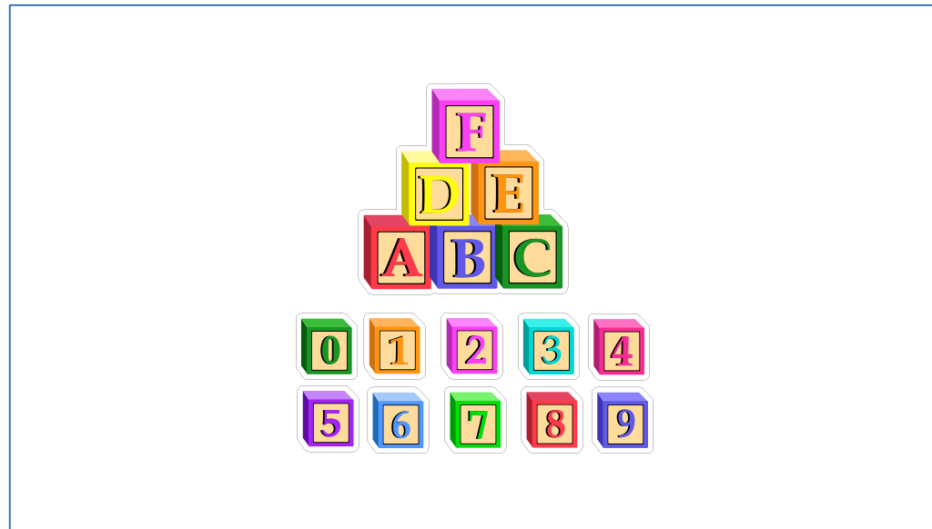
Objetivo:

Enseñar números con el juego de memoria para que los estudiantes se diviertan y aprendan con esta actividad lúdica.

Instrumentos: madera tubos marcadores

Desarrollo: la lógica matemática y la lúdica mientras se divierte el docente tiene el papel fundamental para desarrollar las esta actividad, evaluando la precisión y la destreza.

Imagen # 11



Actividad

Rompecabezas con cubos

Objetivo:

Desarrollar la lúdica y la lógica matemática relacionado los cubos con la secuencia numérica

Instrumentos:

Cubos de madera pintada de colores

Desarrollo

La memoria a medida que el juego avanza se desarrolla por que el estudiante realizará la secuencia y al mismo tiempo

Actividad #5 Adivinanza de numero

Imagen #12



Imagen #13



Imagen #14



Actividad:

Adivinanzas de números

Objetivo:

Enseñarles a escuchar mientras su maestra les cuenta el cuento

Instrumentos:

Laminas llamativas

Desarrollo:

Las destrezas a desarrollar es la visual y auditivo porque escucharán las adivinanzas pero también propiciar el aprendizaje numérico en los estudiantes de la institución

4.4. Resultado esperados de la alternativa

“Aprendo juego y razono” en un manual de estrategias lúdicas que aplique la lógica matemática en donde los estudiantes desarrollen su inteligencia y estos resultados sean favorable para institución

- El docente deberá implementar sus clase con una buena estrategias escolar que por lo menos las pueda aplicar por un mes
- Al desarrollar planificaciones con estrategias y aplicando un diaria el docente podrá identificar si sus estudiantes están aprendiendo o no y de esta manera buscara otro método para enseñar utilizando la lúdica.
- Los padres de familia serán los mejores cómplices al instante que sus hijos estén haciendo sus deberes en casa porque ellos también pueden ayudar con juegos demostrativos y auditivos.

BIBLIOGRAFÍA

- Cen, J. (18 de junio de 2014). *Jorge Carlos*. Obtenido de <http://jorgecarloscenmis.blogspot.com/2014/06/propuesta-pedagogica.html>
- Ferland, F. (sf). *jugamos*. Nacera.
- Francia, & Maldonado. (1996). *Desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la edad preescolar*. Maracay: FUNDIPMAR.
- Fulleda Bander, P. (2003). *III Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación*. Bogotá : colombia.
- Mena, M. (2012). *Lenguaje Logico-matematico*. Recuperado el 21 de 11 de 2015, de Slideshare: <http://es.slideshare.net/UPedagogicaElsalvador/lenguaje-lgico-matematico-infantil>
- Palacios, J. (s.f.). Recuperado el 05 de diciembre de 2015, de http://iesordonosegundo.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/Microsoft_Word_Tema_.pdf
- Roso, J., Mendez, S., & Camila, S. (16 de marzo de 2014). *Buenas Tareas*. Obtenido de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Juegos/48858006.html>
- Mundo Primaria*. (S.f.). Recuperado el 21 de 11 de 2015, de <http://www.mundoprimeria.com/juegos-de-logica-para-ninos/>

Bases curriculares de la educación parvularia. (sf). Recuperado el 21 de 11 de 2015,
de <https://sites.google.com/site/cienciasymatematicainicial/maticas>

Wikipedia.org. (s.f.).

ANEXOS



Anexo # 1



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

Encuesta dirigida a docentes

1.- Cree usted que aplicando la lúdica desarrolla los conocimientos en ejercicios lógicos matemáticos

Siempre Casi siempre Poco Nunca

2.- Cree usted que aplicando la lúdica desarrolla su aprendizaje en las relaciones lógicas matemáticas

Siempre Casi siempre Poco Nunca

3. Usted realiza durante sus clases actividades lúdicas

Siempre Casi siempre Poco Nunca

4. Considera que la lúdica potencia el aprendizaje significativo en los estudiantes

Siempre Casi siempre Poco Nunca

5. Considera usted que los juegos matemáticos contribuye en el proceso de enseñanza

Siempre Casi siempre Poco Nunca

6. La lúdica es una estrategia pedagógica de enseñanza

Siempre Casi siempre Poco Nunca

7. Usted durante sus clases realiza actividades de juegos matemáticos

Siempre Casi siempre Poco Nunca

8. Los niños de 3 a 4 años reconocen figuras geométricas

Siempre Casi siempre Poco Nunca

9.-Considera importante enseñar nociones lógico matemático a sus estudiantes.

Siempre Casi siempre Poco Nunca

10. Considera importante que el diseño de un manual de estrategias lúdicas ayudará en la enseñanza de las relaciones lógicas matemáticas

Siempre Casi siempre Poco Nunca



Encuesta dirigida a padres de familia

1.-El docente de su representado/a aplica la lúdica para el desarrolla los conocimientos en ejercicios lógicos matemáticos.

Siempre Casi siempre Poco Nunca

2.-Cree usted que el docente aplica la lúdica para desarrollar el aprendizaje en las relaciones lógicas matemáticas

Siempre Casi siempre Poco Nunca

3.-El docente de sus hijo/a realiza durante sus clases actividades lúdicas

Siempre Casi siempre Poco Nunca

4. La lúdica que utiliza el docente potencia el aprendizaje significativo en su representado/a

Siempre Casi siempre Poco Nunca

5. El docente de su representado aplica juegos matemáticos que contribuyen en el proceso de enseñanza

Siempre Casi siempre Poco Nunca

6. Usted cree que la lúdica es una estrategia pedagógica de enseñanza

Siempre Casi siempre Poco Nunca

7. Usted considera importante que el docente en clases realiza actividades de juegos matemáticos

Siempre Casi siempre Poco Nunca

8. S representado/a reconocen figuras geométricas

Siempre Casi siempre Poco Nunca

9.- Considera importante que el docente enseñe nociones lógico matemático a su representado.

Siempre Casi siempre Poco Nunca

10. Considera necesario la implementación de un manual de estrategias lúdicas ayudará en la enseñanza de las relaciones lógicas matemáticas

Muy de acuerdo De acuerdo Poco Nada



Encuesta dirigida a estudiantes

1.-Tu maestro aplica la lúdica para el desarrolla los conocimientos en ejercicios lógicos matemáticos.

Siempre Casi siempre Poco Nunca

2.-Cree usted que el docente aplica la lúdica para desarrollar el aprendizaje en las relaciones lógicas matemáticas

Siempre Casi siempre Poco Nunca

3.-Realiza durante sus clases actividades lúdicas

Siempre Casi siempre Poco Nunca

4. La actividades recreativas que utiliza tu profesor potencia el aprendizaje significativo

Siempre Casi siempre Poco Nunca

5. Tu profesor aplica juegos matemáticos que contribuyen en el proceso de enseñanza

Siempre Casi siempre Poco Nunca

6. El profesor aplica ejercicios lúdicos para desarrollar la clase

Siempre Casi siempre Poco Nunca

7. Crees que es importante que el docente en clases realiza actividades de juegos matemáticos

Siempre Casi siempre Poco Nunca

8. Reconocen figuras geométricas

Siempre Casi siempre Poco Nunca

9.- Considera importante que el docente te enseñe las nociones lógico matemático.

Siempre

Casi siempre

Poco

Nunca

10. Considera necesario la implementación de un manual de estrategias lúdicas ayudará en la enseñanza de las relaciones lógicas matemáticas

Muy de acuerdo

De acuerdo

Poco

Nada

Anexo # 2

TABULACION DE DOCENTES

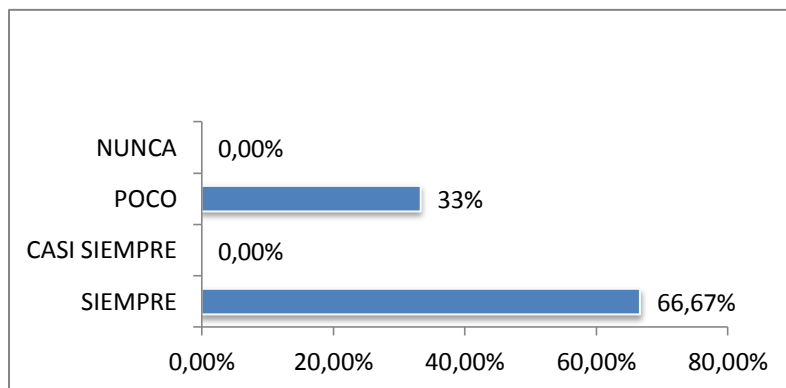
1.- Cree usted que aplicando la lúdica desarrolla los conocimientos en ejercicios lógicos matemáticos

Cuadro N°5

Categoría	ENCUESTA DOCENTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	66,67%
CASI SIEMPRE	0	0,00%
POCO	2	33,33%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	6	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"
REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N°4



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los docentes respondieron de la siguiente manera el 66,67% siempre, el 33,33% poco

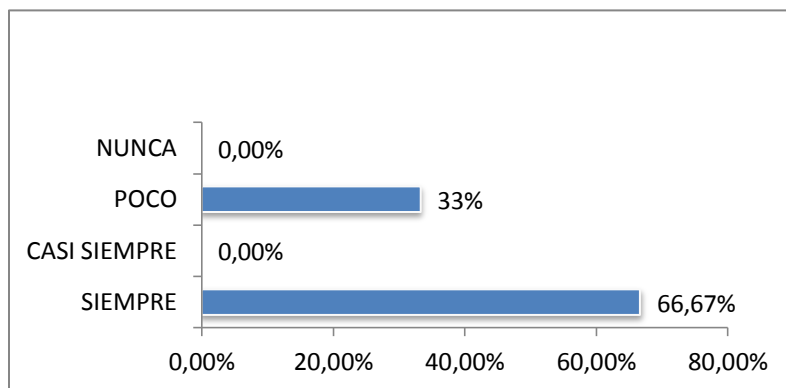
3. Usted realiza durante sus clases actividades lúdicas

Cuadro N°6

Categoría	ENCUESTA DOCENTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	66,67%
CASI SIEMPRE	0	0,00%
POCO	2	33,33%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	6	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"
REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N°5



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los docentes respondieron de la siguiente manera el 66,67% siempre, el 33,33% poco

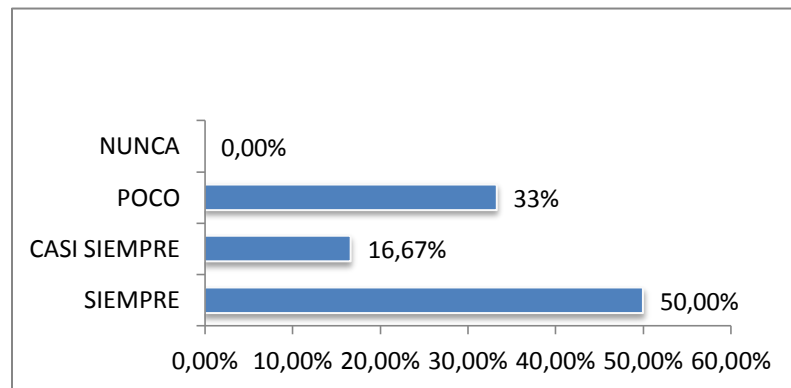
4. Considera que la lúdica potencia el aprendizaje significativo en los estudiantes

Cuadro N°7

Categoría	ENCUESTA DOCENTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	50,00%
CASI SIEMPRE	1	16,67%
POCO	2	33,33%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	6	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"
REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N°6



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los docentes respondieron de la siguiente manera el 50% siempre, el 16,67% casi siempre y poco el 33%

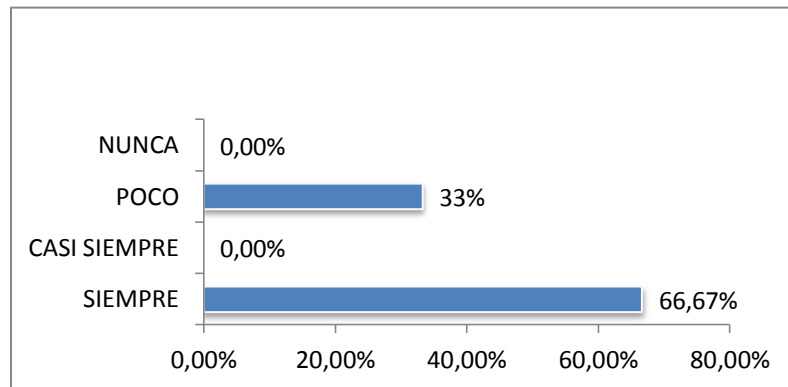
5. Considera usted que los juegos matemáticos contribuye en el proceso de enseñanza

Cuadro N°8

Categoría	ENCUESTA DOCENTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	66,67%
CASI SIEMPRE	0	0,00%
POCO	2	33,33%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	6	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"
REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N°7



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los docentes respondieron de la siguiente manera el 66,67% siempre, el 33,33% poco

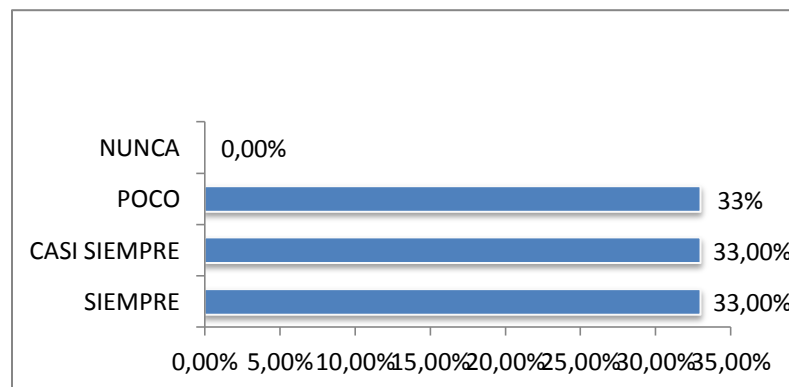
6. La lúdica es una estrategia pedagógica de enseñanza

Cuadro N°9

Categoría	ENCUESTA DOCENTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	33,33%
CASI SIEMPRE	2	33,33%
POCO	2	33,33%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	6	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"
REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N°8



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los docentes respondieron de la siguiente manera el 33,33% siempre, casi siempre el 33,33% poco el 33,33%

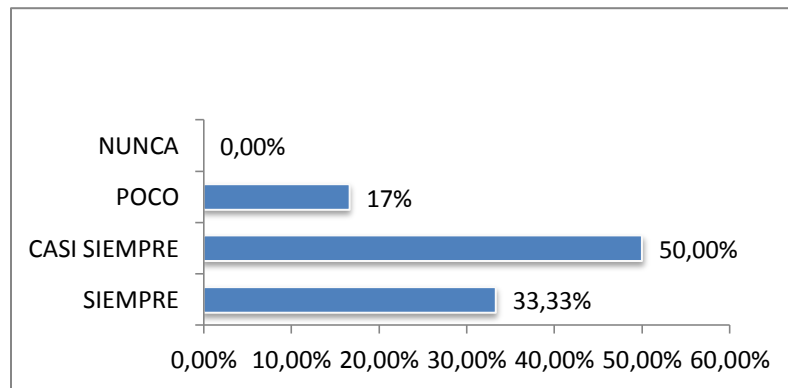
7. Usted durante sus clases realiza actividades de juegos matemáticos

Cuadro N°10

Categoría	ENCUESTA DOCENTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	33,33%
CASI SIEMPRE	3	50,00%
POCO	1	16,67%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	6	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"
REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N°9



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los docentes respondieron de la siguiente manera el 33,33% siempre, casi siempre el 50% poco el 16,67%

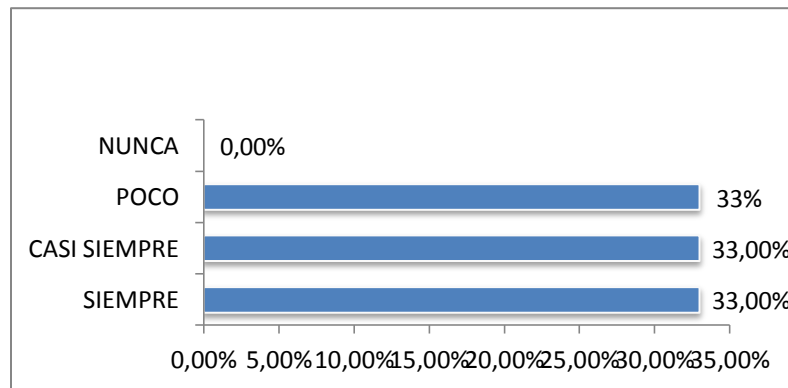
8. Los niños de 3 a 4 años reconocen figuras geométricas

Cuadro N°11

Categoría	ENCUESTA DOCENTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	33,33%
CASI SIEMPRE	2	33,33%
POCO	2	33,33%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	6	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"
REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N°10



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los docentes respondieron de la siguiente manera el 33,33% siempre, casi siempre el 33,33% poco el 33,33%

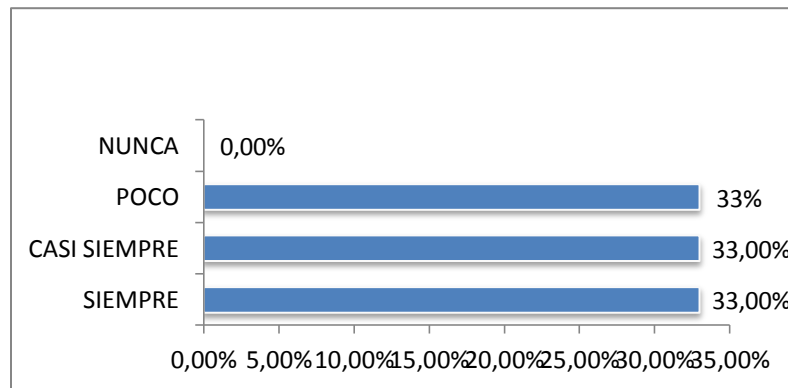
9.-Considera importante enseñar nociones lógico matemático a sus estudiantes.

Cuadro N°12

Categoría	ENCUESTA DOCENTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	33,33%
CASI SIEMPRE	2	33,33%
POCO	2	33,33%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	6	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"
REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N°11



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los docentes respondieron de la siguiente manera el 33,33% siempre, casi siempre el 33,33% poco el 33,33%

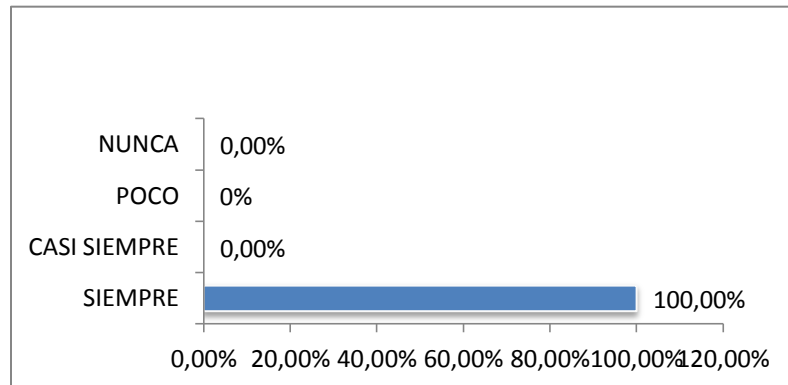
10. Considera importante que el diseño de un manual de estrategias lúdicas ayudará en la enseñanza de las relaciones lógicas matemáticas

Cuadro N°13

Categoría	ENCUESTA DOCENTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	6	100,00%
CASI SIEMPRE	0	0,00%
POCO	0	0,00%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	6	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"
REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N°12



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los docentes respondieron de la siguiente manera el 33,33% siempre, casi siempre el 33,33% poco el 33,33%

TABULACIÓN DE PADRES DE FAMILIA

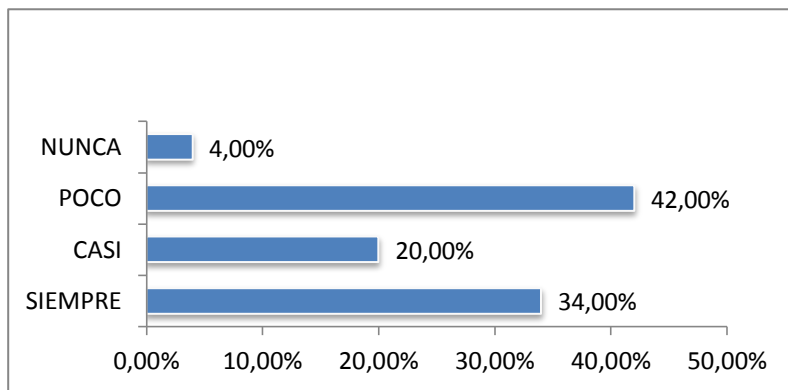
1.-El docente de su representado/a aplica la lúdica para el desarrolla los conocimientos en ejercicios lógicos matemáticos.

Cuadro N°14

CATEGORIA	ENCUESTA PADRES	PORCENTAJE
SIEMPRE	17	34,00%
CASI SIEMPRE	10	20,00%
POCO	21	42,00%
NUNCA	2	4,00%
TOTAL	50	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"
REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N°13



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los padres respondieron de la siguiente manera el 34% siempre, el 20% casi siempre, el 42% poco y el 4% nunca.

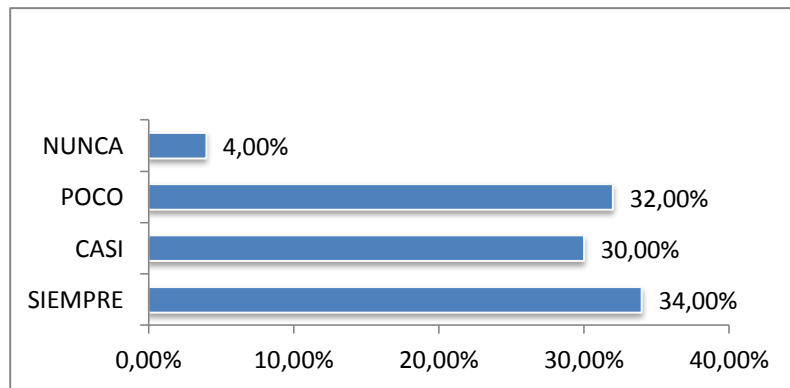
3.-El docente de sus hijo/a realiza durante sus clases actividades lúdicas

Cuadro N° 15

CATEGORIA	ENCUESTA PADRES	PORCENTAJE
SIEMPRE	17	34,00%
CASI SIEMPRE	15	30,00%
POCO	16	32,00%
NUNCA	2	4,00%
TOTAL	50	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"
REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N°14



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los padres respondieron de la siguiente manera el 34% siempre, el 30% casi siempre, el 32% poco y el 4% nunca.

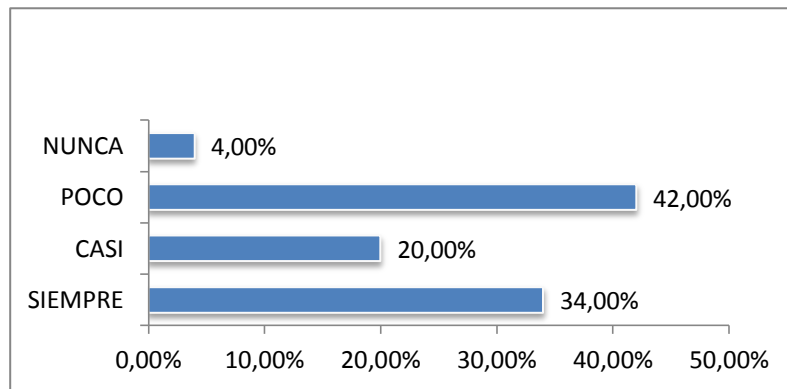
4. La lúdica que utiliza el docente potencia el aprendizaje significativo en su representado/a

Cuadro N° 16

CATEGORIA	ENCUESTA PADRES	PORCENTAJE
SIEMPRE	17	34,00%
CASI SIEMPRE	10	20,00%
POCO	21	42,00%
NUNCA	2	4,00%
TOTAL	50	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"
REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N°15



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los padres respondieron de la siguiente manera el 34% siempre, el 20% casi siempre, el 42% poco y el 4% nunca.

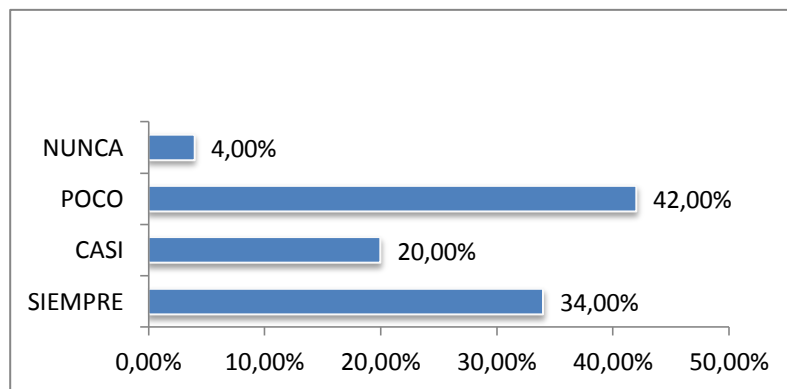
5. El docente de su representado aplica juegos matemáticos que contribuyen en el proceso de enseñanza

Cuadro N°17

CATEGORIA	ENCUESTA PADRES	PORCENTAJE
SIEMPRE	17	34,00%
CASI SIEMPRE	10	20,00%
POCO	21	42,00%
NUNCA	2	4,00%
TOTAL	50	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"
REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N° 16



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los padres respondieron de la siguiente manera el 34% siempre, el 20% casi siempre, el 42% poco y el 4% nunca.

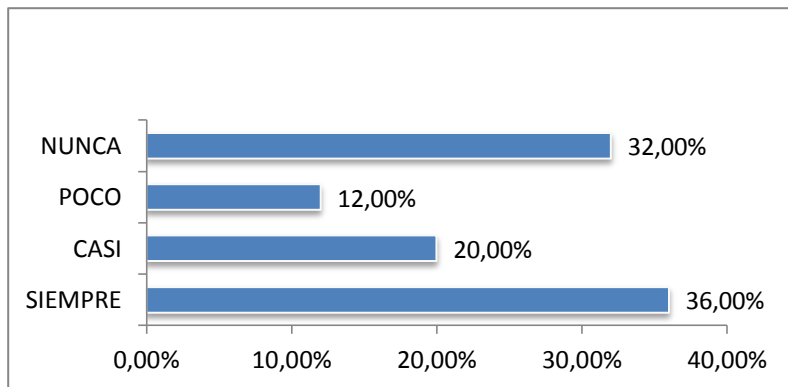
6. Usted cree que la lúdica es una estrategia pedagógica de enseñanza

Cuadro N° 18

CATEGORIA	ENCUESTA PADRES	PORCENTAJE
SIEMPRE	18	36,00%
CASI SIEMPRE	10	20,00%
POCO	6	12,00%
NUNCA	16	32,00%
TOTAL	50	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"
REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N°17



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los padres respondieron de la siguiente manera el 36% siempre, el 20% casi siempre, el 12% poco y el 32% nunca.

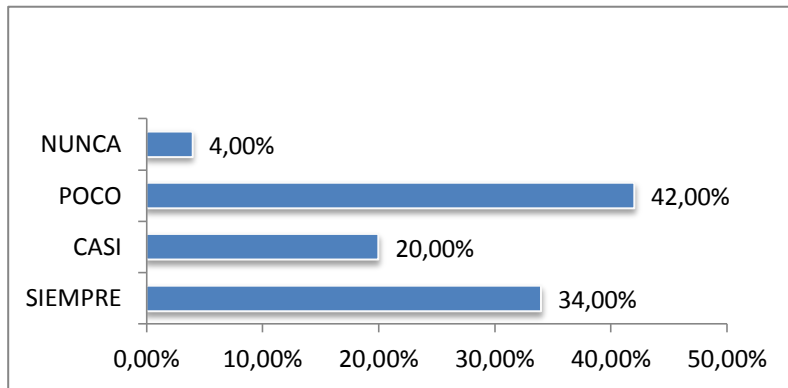
8. Su representado/a reconocen figuras geométricas

Cuadro N° 19

CATEGORIA	ENCUESTA PADRES	PORCENTAJE
SIEMPRE	17	34,00%
CASI SIEMPRE	10	20,00%
POCO	21	42,00%
NUNCA	2	4,00%
TOTAL	50	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"
REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N°18



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los padres respondieron de la siguiente manera el 34% siempre, el 20% casi siempre, el 42% poco y el 4% nunca.

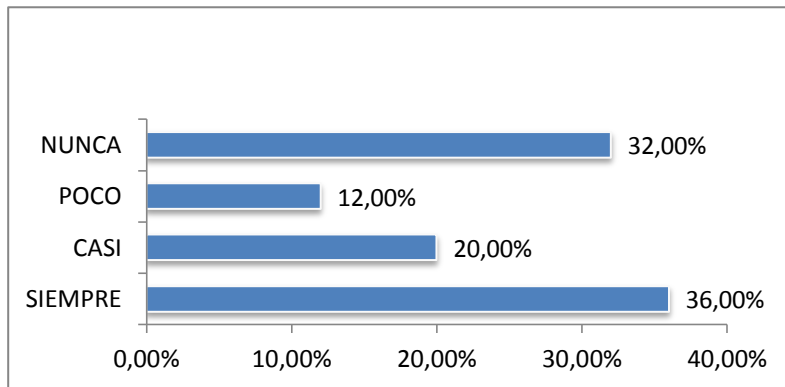
9.- Considera importante que el docente enseñe nociones lógico matemático a su representado.

Cuadro N°20

CATEGORIA	ENCUESTA PADRES	PORCENTAJE
SIEMPRE	18	36,00%
CASI SIEMPRE	10	20,00%
POCO	6	12,00%
NUNCA	16	32,00%
TOTAL	50	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"
REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N° 19



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los padres respondieron de la siguiente manera el 36% siempre, el 20% casi siempre, el 12% poco y el 32% nunca.

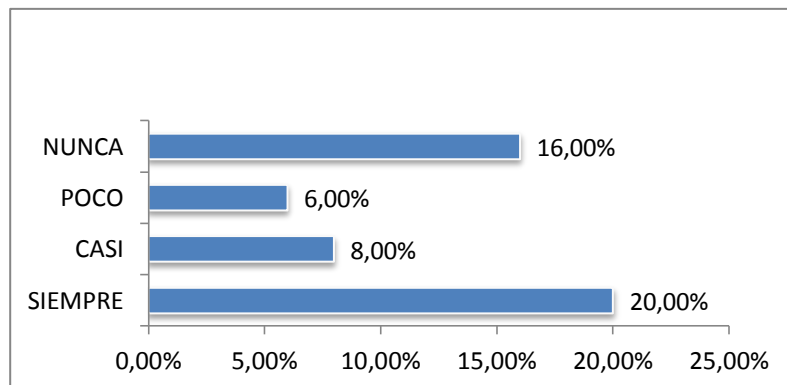
**10. Considera necesario la implementación de un manual de estrategias lúdicas
ayudará en la enseñanza de las relaciones lógicas matemáticas**

Cuadro N° 21

CATEGORIA	ENCUESTA PADRES	PORCENTAJE
SIEMPRE	20	40,00%
CASI SIEMPRE	8	16,00%
POCO	6	12,00%
NUNCA	16	32,00%
TOTAL	50	100,00%

**FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"
REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita**

Gráfico N° 20



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los padres respondieron de la siguiente manera el 20% siempre, el 8% casi siempre, el 6% poco y el 16% nunca.

TABULACION DE ESTUDIANTES

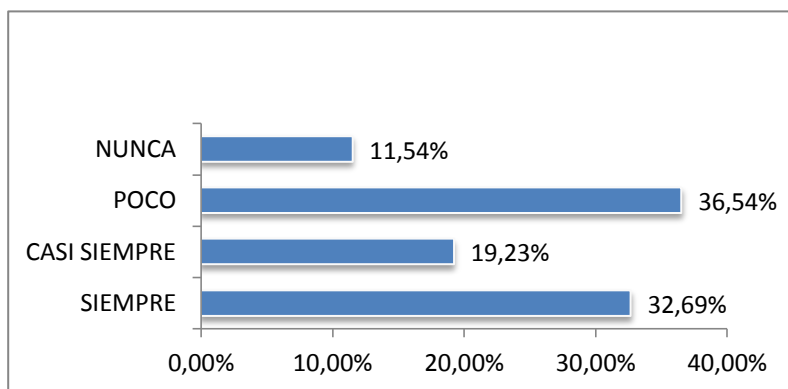
1.-El docente de su representado/a aplica la lúdica para el desarrolla los conocimientos en ejercicios lógicos matemáticos.

Cuadro N°22

CATEGORIA	ENCUESTA ESTUDIANTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	17	32,69%
CASI SIEMPRE	10	19,23%
POCO	19	36,54%
NUNCA	6	11,54%
TOTAL	52	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"
REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N°21



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los estudiantes respondieron de la siguiente manera el 32,69% siempre, el 19,23% casi siempre, el 36,54% poco y el 11,54% nunca.

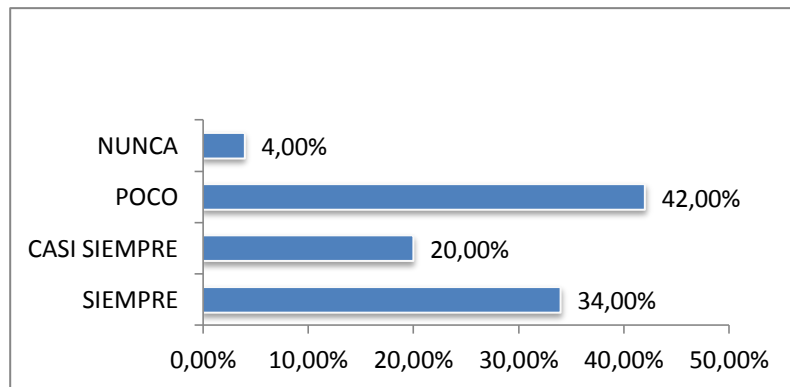
3.-El docente de sus hijo/a realiza durante sus clases actividades lúdicas

Cuadro N°23

CATEGORIA	ENCUESTA ESTUDIANTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	17	32,69%
CASI SIEMPRE	10	19,23%
POCO	19	36,54%
NUNCA	6	11,54%
TOTAL	52	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"
REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N°22



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los estudiantes respondieron de la siguiente manera el 34% siempre, el 20% casi siempre, el 42% poco y el 4% nunca.

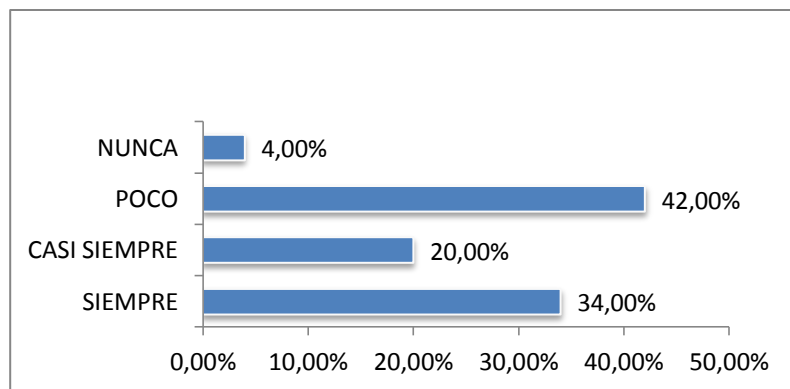
4. La lúdica que utiliza el docente potencia el aprendizaje significativo en su representado/a

Cuadro N° 24

CATEGORIA	ENCUESTA ESTUDIANTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	17	32,69%
CASI SIEMPRE	10	19,23%
POCO	19	36,54%
NUNCA	6	11,54%
TOTAL	52	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"
REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N°23



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los estudiantes respondieron de la siguiente manera el 34% siempre, el 20% casi siempre, el 42% poco y el 4% nunca.

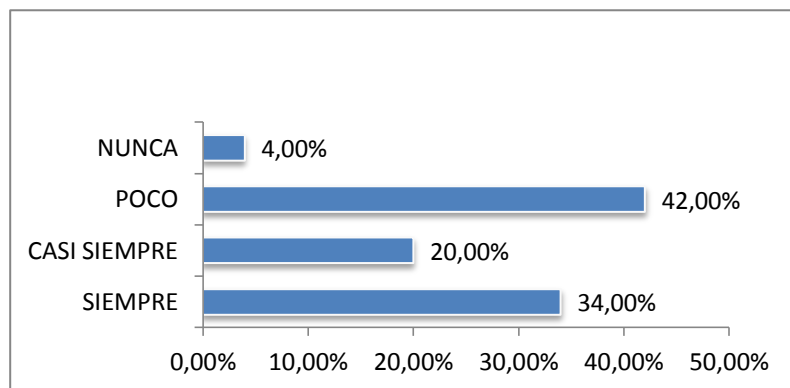
5. El docente de su representado aplica juegos matemáticos que contribuyen en el proceso de enseñanza

Cuadro N°25

CATEGORIA	ENCUESTA ESTUDIANTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	17	32,69%
CASI SIEMPRE	10	19,23%
POCO	19	36,54%
NUNCA	6	11,54%
TOTAL	52	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"
REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N°24



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los estudiantes respondieron de la siguiente manera el 34% siempre, el 20% casi siempre, el 42% poco y el 4% nunca.

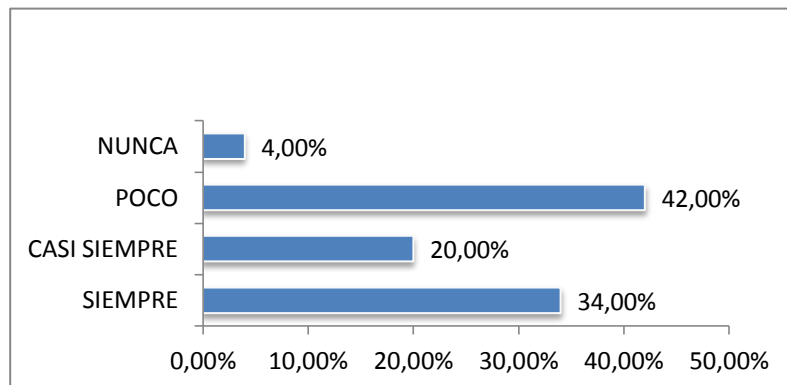
6. Usted cree que la lúdica es una estrategia pedagógica de enseñanza

Cuadro N°26

CATEGORIA	ENCUESTA ESTUDIANTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	17	32,69%
CASI SIEMPRE	10	19,23%
POCO	19	36,54%
NUNCA	6	11,54%
TOTAL	52	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"
REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N°25



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los estudiantes respondieron de la siguiente manera el 34% siempre, el 20% casi siempre, el 42% poco y el 4% nunca.

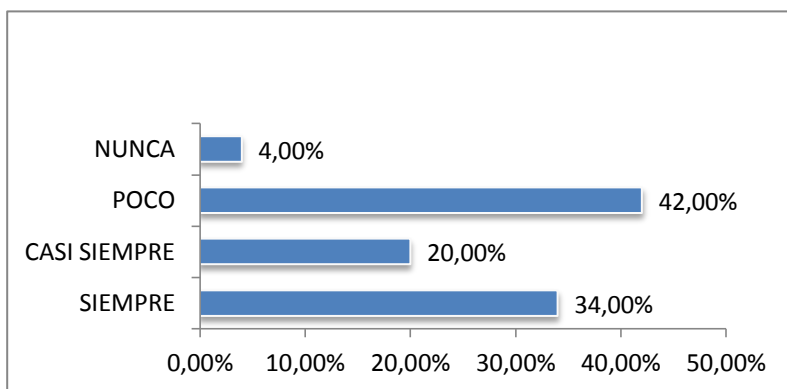
7. Usted considera importante que el docente en clases realiza actividades de juegos matemáticos

Cuadro N° 27

CATEGORIA	ENCUESTA ESTUDIANTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	17	32,69%
CASI SIEMPRE	10	19,23%
POCO	19	36,54%
NUNCA	6	11,54%
TOTAL	52	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"
REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N°26



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los estudiantes respondieron de la siguiente manera el 34% siempre, el 20% casi siempre, el 42% poco y el 4% nunca.

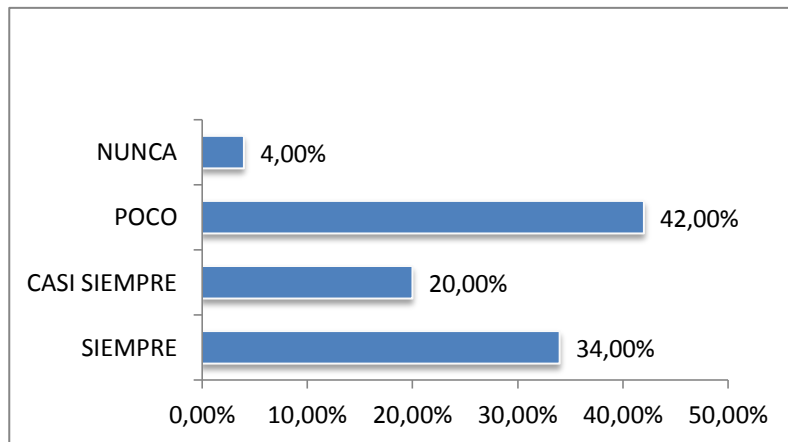
8. S representado/a reconocen figuras geométricas

Cuadro N°28

CATEGORIA	ENCUESTA ESTUDIANTE	PORCENTAJE
SIEMPRE	17	32,69%
CASI SIEMPRE	10	19,23%
POCO	19	36,54%
NUNCA	6	11,54%
TOTAL	52	100,00%

FUENTE: Centro Educativo "Cleotilde Montero Rosero"
REALIZADO POR: María Fernanda Pisco Moposita

Gráfico N°27



Análisis e interpretación

En la interrogante planteada los estudiantes respondieron de la siguiente manera el 34% siempre, el 20% casi siempre, el 42% poco y el 4% nunca.

Anexo # 3

FORMULARIO PARA LA PRESENTACION DEL TEMA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

FECHA DE PRESENTACIÓN		Octubre del 2016	
PRIMER APELLIDO: PISCO		SEGUNDO APELLIDO: MOPOSITA	
PRIMER NOMBRE: MARÍA		SEGUNDO NOMBRE: FERNANDA	
NUMERO DE CEDULA	1204385577		
NUMERO DE MATRICULA:			
CARRERA	EDUCACIÓN PARVULARIA		
DIRECCION: LA UNIÓN	TELEFONO :	CELULAR:	
CORREO ELECTRÓNICO:			
APELLIDOS: ALEMÁN FRANCO		NOMBRES: IRALDA ALEMÁN	
TITULO DE PREGRADO		TITULO DE POSTGRADO	
Licenciada en ciencias de la educación especialidad Lengua y Literatura		Msc en Docencia y Currículo	
Celular: 0981039324			
Correo electrónico: majoha2009@hotmail.com			

Anexo # 4

TABLA MATRIZ DE INTERRELACIÓN- PROBLEMA – OBJETIVO – HIPÓTESIS

TEMA	PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES
LÚDICA Y SU APOORTE EN LAS RELACIONES LÓGICAS- MATEMÁTICAS EN NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO “CLEOTILDE MONTERO ROSERO”, PARROQUIA LA UNIÓN, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.	<p>¿Cómo la lúdica aporta en las relaciones lógico- matemáticas en niños/as de 3 a 4 años escuela “Cleotilde Montero Rosero” parroquia La Unión ,cantón Babahoyo, provincia Los Ríos?</p>	<p>Establecer la lúdica y su aporte en las relaciones lógico- matemáticas en niños/as de 3 a 4 años Escuela” Cleotilde Montero Rosero” parroquia La Unión ,cantón Babahoyo provincia Los Ríos</p>	<p>Si se establece la ludica aportará a las relaciones lógico- matemáticas en niños/as de 3 a 4 años Escuela Cleotilde Montero Rosero Parroquia La Unión Cantón Babahoyo provincia Los Ríos</p>	<p>INDEPENDIENTE</p> <p>LÚDICA</p>
	<p style="text-align: center;">SUBPROBLEMAS</p> <p>¿De qué manera la lúdica contribuye al reconocimiento de las nociones lógico-matemáticas?</p> <p>¿Qué beneficios brinda la actividad lúdica que potencia el aprendizaje de las nociones lógicas matemáticas?</p> <p>¿Cuáles son las formas en que la lúdica mejora los conocimientos de las nociones lógico-matemático?</p> <p>¿ Que estrategia ayuda en la enseñar las relaciones lógicas matemáticas en niños de 3 a 4 años?</p>	<p style="text-align: center;">OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Explicar la importancia de la lúdico para contribuir al reconocimiento de las nociones lógico matemáticas</p> <p>Detallar los beneficios que brinda la actividad lúdica para potenciar el aprendizaje de las nociones lógico matemático.</p> <p>Deducir las formas en que la lúdica mejora los conocimientos de las nociones lógico-matemáticos</p> <p>Diseñar un manual de estrategias lúdicas para ayudar en la enseñanza de las relaciones lógicas matemáticas en niños/as de 3 a 4 años</p>	<p style="text-align: center;">SUBHIPÓTESIS</p> <p>Si se explica la importancia de la lúdica contribuirá al reconocimiento de las nociones lógico matemático.</p> <p>Si se detalla los beneficios que brinda la actividad lúdica potenciará el aprendizaje significativo</p> <p>Al deducir las formas de la lúdica mejorará los conocimientos de las nociones lógico-matemático</p> <p>Si se diseña un manual de estrategias lúdica ayudará en la enseñanza de las relaciones lógicas matemáticas en niños/as de 3 a 4 años</p>	<p>DEPENDIENTE</p> <p>RELACIONES LOGICO - MATEMATICA</p>

**MATRIZ HABILITANTE PARA LA SUSTENTACIÓN
INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN**

ESTUDIANTE: MARÍA FERNANDA PISCO MOPOSITA **CARRERA:** EDUCACIÓN PARVULARIO **FECHA:** SEPTIEMBRE del 2016
TEMA: LÚDICA Y SU APOORTE EN LAS RELACIONES LÓGICAS- MATEMÁTICAS EN NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO “CLEOTILDE MONTERO ROSERO”, PARROQUIA LA UNIÓN, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	MÉTODO
¿Cómo la lúdica aporta en las relaciones lógico- matemáticas en niños/as de 3 a 4 años escuela “Cleotilde Montero Rosero” parroquia La Unión ,cantón Babahoyo, provincia Los Ríos?	Establecer la lúdica y su aporte en las relaciones lógico- matemáticas en niños/as de 3 a 4 años Escuela” Cleotilde Montero Rosero” parroquia La Unión ,cantón Babahoyo provincia Los Ríos	Si se establece la ludica aportará a las relaciones lógico- matemáticas en niños/as de 3 a 4 años Escuela Cleotilde Montero Rosero Parroquia La Unión Cantón Babahoyo provincia Los Ríos	Deductivo Inductivo
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	TECNICAS
¿De qué manera la lúdica contribuye al reconocimiento de las nociones lógico-matemáticas?	Explicar la importancia de la lúdico para contribuir al reconocimiento de las nociones lógico matemáticas	Si se explica la importancia de la lúdica contribuirá al reconocimiento de las nociones lógico matemático.	cuestionario
¿Qué beneficios brinda la actividad lúdica que potencia el aprendizaje de las nociones lógicas matemáticas?	Detallar los beneficios que brinda la actividad lúdica para potenciar el aprendizaje de las nociones lógico matemático.	Si se detalla los beneficios que brinda la actividad lúdica potenciará el aprendizaje significativo	Instrumento
¿Cuáles son las formas en que la lúdica mejora los conocimientos de las nociones lógico-matemático?	Deducir las formas en que la lúdica mejora los conocimientos de las nociones lógico-matemáticos	Al deducir las formas de la lúdica mejorará los conocimientos de las nociones lógico-matemático	Encuesta

RESULTADO DE LA DEFENSA

.....
 ESTUDIANTE DIRECTOR DE ESCUELA O SU DELEGADO COORDINADOR DE LACARRERA DOCENTE ESPECIALISTA

**MATRIZ HABILITANTE PARA LA SUSTENTACIÓN
INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

ESTUDIANTE: MARÍA FERNANDA PISCO MOPOSITA CARRERA: EDUCACIÓN PARVULARIO FECHA: SEPTIEMBRE del 2016
TEMA: LÚDICA Y SU APOORTE EN LAS RELACIONES LÓGICAS- MATEMÁTICAS EN NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO “CLEOTILDE MONTERO ROSERO”, PARROQUIA LA UNIÓN, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES DE LA HIPÓTESIS	INDICADORES DE LAS VARIABLES	PREGUNTAS RELACIONADAS CON EL INDICADOR (UNA POR INDICADOR)	CONCLUSIÓN GENERAL
Si se establece la ludica aportará a las relaciones lógico- matemáticas en niños/as de 3 a 4 años Escuela Cleotilde Montero Rosero Parroquia La Unión Cantón Babahoyo provincia Los Ríos	LUDICA	Función de la en la infancia Ventajas de la lúdica en los niños Beneficios del juego lúdico Utilización de la lúdica en la enseñanza.	1.-Cree usted que aplicando la lúdica desarrolla los conocimientos en ejercicios lógicos matemáticos 2.-Cree usted que aplicando la lúdica desarrolla su aprendizaje en las relaciones lógicas matemáticas 3. Usted realiza durante sus clases actividades lúdicas 4. Considera que la lúdica potencia el aprendizaje significativo en los estudiantes 6. La lúdica es una estrategia pedagógica de enseñanza	Luego del análisis minucioso de las encuestas realizadas a los padres de familia se concluye que la lúdica aportan en el aprendizaje de las relaciones lógico matemática, a pesar de que la falta de conocimiento aporta al crecimiento de la problemática en cuestión es de importancia que el padre, estudiante y docente entienda que las metodologías de enseñanza cambiaron por ello las estrategias de aprender también.
	RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICO	Las matemáticas y los juegos Matemáticas con sabor a juego. El pensamiento lógico - matemático en la edad preescolar	5. Considera usted que los juegos matemáticos contribuye en el proceso de enseñanza 7. Usted durante sus clases realiza actividades de juegos matemáticos 8. Los niños de 3 a 4 años reconocen figuras geométricas 9.-Considera importante enseñar nociones lógico matemático a sus estudiantes. 10. Considera importante que el diseño de un manual de estrategias lúdicas ayudará en la enseñanza de las relaciones lógicas matemáticas	

PROPUESTA.- “Aprendo, juego y razono” es un manual de estrategias lúdicas mediante el cual aportará en las relaciones lógicas matemática

RESULTADO DE LA DEFENSA:

.....
ESTUDIANTE

.....
DIRECTOR DE ESCUELA O SU DELEGADO

.....
COORDINADOR DE LACARRERA

.....
DOCENTE ESPECIALISTA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
 FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
 MODALIDADES SEMIPRESENCIAL
 EDUCACIÓN PARVULARIA



SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL
PRIMERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 3 de Septiembre del 2016

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se trabajó las hojas preliminares del informe final del proyecto de investigación 	<ol style="list-style-type: none"> Se procedió a ordenar e incluir las hojas preliminares de manera correcta 	<p><i>Josep Escobar</i></p> <p><i>Maria Escobar</i></p>

SEGUNDA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 6 de Septiembre del 2016

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se elaboró el cuestionario de preguntas Se trabajó en la aplicación de la prueba del chi cuadrado 	<ol style="list-style-type: none"> Con la ayuda de las variables se confecciono el listado de preguntas de los cuestionarios. Se seleccionó la pregunta considerada más relevante para aplicar la prueba del chi cuadrado. 	<p><i>Josep Escobar</i></p> <p><i>Maria Escobar</i></p>



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
MODALIDADES SEMIPRESENCIAL
EDUCACIÓN PARVULARIA



TERCERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 10 de Septiembre del 2016

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none">Se elaboró las conclusiones y recomendaciones	<ol style="list-style-type: none">En base a lo observado en las respuestas de los cuestionario aplicados se procedió a redactar las conclusiones del informe fina.Se redactó la recomendación para el problema encontrado en el trabajo de investigación.	<p><i>Jessy Pineda</i></p> <p><i>Maria Pisco M</i></p>

CUARTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 17 de Septiembre del 2016

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none">Se procedió al desarrollo de la propuesta.	<ol style="list-style-type: none">Se elabora la alternativa propuesta.Se diseña el espacio básico de las alternativas.Con la ayuda de un listado de verbos se hicieron vario borradores de objetivos.Se pule la estructura general de la propuesta.	<p><i>Jessy Pineda</i></p> <p><i>Maria Pisco M</i></p>



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
 FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
 MODALIDADES SEMIPRESENCIAL
 EDUCACIÓN PARVULARIA



QUINTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 22 de Septiembre del 2016

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se estableció los resultados esperados de la alternativa de la propuesta. 	<ol style="list-style-type: none"> Se identifica los periodos de las actividades de las alternativas propuestas. Se selecciona las estrategias más importantes para la alternativa propuesta. 	<p align="center"><i>[Firma]</i></p> <p align="center"><i>[Firma]</i></p>

SEXTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 26 de Septiembre del 2016

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se estructuro previo análisis la matriz habilitante para la sustentaciones informe final del proyecto de investigación 	<ol style="list-style-type: none"> Se analizó la hipótesis general con sus respectivas variables e indicadores, señalado además las preguntas a aplicar en el trabajo de investigativo, así como la conclusión general del mismo. 	<p align="center"><i>[Firma]</i></p> <p align="center"><i>[Firma]</i></p>

[Firma]
 Msc. Iralda Alemán Franco
 TUTORA DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



Babahoyo, 8 de septiembre del 2016

Lcdo.
Ruben Simbaña
DIRECTOR DE ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "CLEOTILDE MONTERO
ROSERO"
En su despacho.

De mi consideración:

MARÍA FERNANDA PISCO MOPOSITA, con C.I. 120584355-8 egresada de la carrera de Educación Parvulario, me dirijo ante usted para solicitar la autorización correspondiente para observar los problemas que presenten los niños y niñas de edad preescolar de su institución a cargo y a su vez dialogar con las docentes de aula, y aplicar la encuesta correspondiente a los padres de familia y docentes de aula, y aplicar la encuesta correspondiente a los padres de familia y docente, para obtener el resultado esperado, y desarrollar mi tema de investigación.

Por la gentil atención que se sirva dar a la presente, anticipo mis agradecimientos.

MARÍA FERNANDA PISCO MOPOSITA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



Babahoyo, 8 de septiembre del 2016

Lcdo.
Ruben Simbaña
DIRECTOR DE ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "CLEOTILDE MONTERO
ROSERO"
En su despacho.

De mi consideración:

MARÍA FERNANDA PISCO MOPOSITA, con C.I. 120584355-8 egresada de la carrera de Educación Parvulario, me dirijo ante usted para solicitar la autorización correspondiente para observar los problemas que presenten los niños y niñas de edad preescolar de su institución a cargo y a su vez dialogar con las docentes de aula, y aplicar la encuesta correspondiente a los padres de familia y docentes de aula, y aplicar la encuesta correspondiente a los padres de familia y docente, para obtener el resultado esperado, y desarrollar mi tema de investigación.

Por la gentil atención que se sirva dar a la presente, anticipo mis agradecimientos.

MARÍA FERNANDA PISCO MOPOSITA



La Unión 28 de septiembre del 2016

Msc.

Iralda Alemán Franco.

TUTORA DEL INFORME FINAL DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Presente.-

La **Srta. María Fernanda Pisco Moposita** con numero de cedula 120584355-8 Obtuvo el debido permiso para realizar el proyecto de investigación en nuestra Prestigiosa Institución Educativa y a la vez recabar información necesaria que le permita desarrollar su proyecto de informe final o fin de carrera

Con saludos cordiales y a tiempo de agradecerle su atención a esta solicitud aprovechamos la oportunidad para reiterarle nuestra estima y nuestro apoyo.

Atentamente



UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO
"CARLOS ALBERTO AGUIRRE AVILÉS"
Lcda. Sonia Puma S.
VICERRECTORA
Parroquia La Unión - Babahoyo

Lcda. Sonia Puma S.
Sub. Directora