



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



DOCUMENTO PROBATORIO (DIMENSION ESCRITA) DEL EXAMEN
COMPLEXIVO DE GRADO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN MENCIÓN:
EDUCACIÓN BÁSICA

PROBLEMA

**INCIDENCIA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO LOGICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE
EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA “12 DE OCTUBRE” DEL RECIENTO LA
LEGUA, PARROQUIA PIMOCHA, DEL CANTON BABAHOYO, PROVINCIA LOS
RIOS.**

AUTOR:

HUACON DIAZ LILIANA ROSSANA

TUTOR:

MGS. HENRIQUEZ CARRERA ELSA GRISELDA

BABAHOYO, ENERO – 2020



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



Resumen

El presente proyecto trata acerca de las formas de metodología de enseñanza, para que por medio de esta los estudiantes tengan un mejor aprendizaje, por tanto, se especifica que el juego es una de las metodologías más interesantes y menos tediosas que podemos utilizar los docentes para que nuestros estudiantes se mantengan activos y no distraídos, así mismo se interesen mejor en las clases.

Usar la estrategia de juego ayuda al niño a relajarse en clases, y tener una mayor unión afectiva con sus compañeros y docentes el cual le ayudara a mejorar su aprendizaje

A demás nos facilita el desarrollo lógico desde los primeros años de estudio de un niño, dando apertura en todas las áreas del conocimiento, ya que con la estrategia del juego les gustara.

También la sugiero como una muy buena estrategia para que se la aplique en todas las áreas, porque nos ayudara con nuestro desarrollo de la clase y así el estudiante pierda el miedo a la participación, a la integración y a las clases en sí.

Summary

This project is about the methods of teaching methodology, so that through this the students have a better learning, therefore, it is specified that the game is one of the most interesting and least tedious methodologies that teachers can use to that our students remain active and not distracted, they are also better interested in classes.

Using the game strategy helps the child relax in classes, and have a greater emotional bond with his classmates and teachers which will help him improve his learning.

In addition, it facilitates the logical development from the first years of study of a child, giving openness in all areas of knowledge, since with the strategy of the game they would like it.

I also suggest it as a very good strategy to be applied in all areas, because it will help us with our class development so that the student loses the fear of participation, integration and the classes themselves.

Palabras Claves: pensamiento, lógico, recreativo, juego



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



1. Introducción

El presente trabajo esta direccionado a los docentes de niños que inician el proceso de enseñanza aprendizaje, es decir de la básica elemental. Aquí los docentes pueden encontrar unas estrategias ideales para desarrollar su labor.

Los juegos recreativos y el pensamiento lógico son una gran herramienta en el desarrollo de los pequeños. He allí la necesidad de conocer cada uno de estos ámbitos para ponerlos en práctica. Los juegos generalmente conectan al niño con un fin, pero más allá de eso es la satisfacción del participar, el sentirse parte fundamental de un todo...el juego es una proyección del mundo interior de cada individuo hacia el mundo exterior y viceversa.

El aprendizaje que diariamente nuestros infantes llevan es el producto de sus divertidos juegos, de sus convivencias, del mundo diverso que les ofrecemos quienes guiamos u orientamos. El juego es una forma de desarrollo intelectual, por tanto, es una manera de aprender, cimentar en el niño, joven las destrezas de lógica matemática es de gran valía, porque se ha visto que difícil se les hace a algunos jóvenes la capacidad de análisis, síntesis, abstracción.

Como educadores hemos podidos detectar las falencias de los jóvenes al resolver ejercicios abstractos, lógica matemática, análisis literario, etc... produciendo en los estudiantes bajos rendimientos, deserción.

Por eso se hace hincapié en ampliar diferentes juegos didácticos que conlleven al niño a desarrollar su pensamiento lógico, creativo, argumentativo en todos los niveles de aprendizaje



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



2. Desarrollo

2.1. Justificación

Como educadora toca cambiar la visión que comúnmente todo tenemos con respeto a la enseñanza, utilizando una manera didáctica el campo formativo para convertir desde el nivel básico de los niños lo tedioso en lo simple, y lo aburrido en lo divertido con la ayuda del juego, pero usando el pensamiento lógico, para que los niños aprendan sin dificultad cosas abstractas, refiriéndose a lo que observan y extrayendo los rasgos generales, pudiendo obtener más ideas de lo que observaron. Esta es la importancia del tema abordado, la relación que debe existir entre el juego y el pensamiento lógico. El que educa jugando tiene la posibilidad de tener éxitos, lograr mayor interés en sus estudiantes.

La lógica es un proceso mental que está sujeto a varios aspectos como la capacidad de reflexión, razonamiento, estímulo del entorno, asimilación de conocimientos nuevos que se aprenden a través de un mediador. El pensamiento lógico presenta un grado de complejidad que va creciendo a medida que el niño va evolucionando; ya que va involucrando más competencias y saberes. Por ello la importancia de que el niño desde su educación inicial desarrolle su pensamiento lógico y adquiere buenas bases para que no presente dificultades en años superiores. Sin duda hay que tomar en cuenta los intereses de los estudiantes y de esa manera crear un ambiente en el aula e incluso implementar talleres e ir enriqueciendo este con material novedoso y que sean útiles.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



3. Objetivo

3.1. Objetivo General

Establecer si los juegos recreativos inciden en el desarrollo del pensamiento lógico de los estudiantes del segundo año de educación básica de la Escuela “12 de Octubre” del Recinto La Legua, Parroquia Pimocha, Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



4. Sustento Teórico

Juegos Recreativos

Hoy en día, el juego no sólo está presente en la vida diaria de las personas, sino, en múltiples manifestaciones que van desde lo más espontáneo a lo más normatizado, desde los más pequeños a los de más edad, y con fines más o menos predeterminados, además han comenzado a ocupar un lugar preferente en el estudio de las Ciencias de la Actividad Física.

Dentro de esta temática de pesquisa y de diversificación y enriquecimiento por el que pasa en los actuales momentos, el Juego Recreativo Tradicional como manifestación general, es una herramienta pedagógica para los educadores y una actividad placentera para los educandos.

El Juego Recreativo Tradicional, a su vez, está recuperando la importancia de teóricos y estudiosos que lo ven como una actividad ludomotora ancestral que es y que mucho dice y tiene por decir de lo que somos, lo que éramos y lo que seremos lúdica y corporalmente.

Los profesionales de la Educación, deben buscar un espacio de protección para nuestra tradición física dentro del sistema educativo, que aún se encuentra carente de análisis y propuestas suficientes, al cual todos y todas tenemos la obligación de aportar nuestros conocimientos y experiencias en forma de conclusiones y proyectos para un futuro de normalización de nuestros juegos y deportes tradicionales, ya no sólo en las clases, sino también en el ámbito comunitario y sociedad en general.

Los juegos recreativos son actividades de variado carácter que lleva a cabo un individuo o un grupo de personas con el objetivo de divertirse, entretenerse y disfrutar de la actividad misma. Se trata, así, de actividades de corte lúdico, sin un propósito útil o práctico establecido, pero que ejercita y satisface aspectos físicos, sociales y mentales de la personalidad.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



Al estar vinculados con el ocio y la suspensión de la productividad y las exigencias diarias, estos juegos forman parte de los mecanismos de combate del estrés para los adultos, de la formación de los más pequeños y de la integración de grupos de personas que deseen o requieran conocerse mejor.

En esto se distinguen de los deportes: si bien la práctica de alguna disciplina deportiva puede hacer las veces de recreación, por lo general requieren de una constancia, una entrega y unas herramientas que se alejan de la espontaneidad del juego recreativo.

Tipos de Juego Recreativo

Podemos identificar tres formas de juego recreativo, de acuerdo a sus características puntuales:

➔ **Juegos tradicionales.** Se trata de dinámicas heredadas y transmitidas de generación en generación, por lo general involucrando el uso del cuerpo y de elementos de la naturaleza, dado que tienen poca variación a lo largo de las épocas. Pueden estar vinculados a ciertas culturas específicas, así como a los valores de una comunidad o a la historia local.

➔ **Juegos populares.** Este tipo de actividades se realizan de manera masiva y tienden a lo novedoso, lo de moda o los requerimientos y posibilidades del momento. Su reglamentación y condiciones suelen ser variadas y cambiantes, adaptándose a la idiosincrasia de quienes lo practican, pero al mismo tiempo sin hacer énfasis alguno en su cultura específica. A menudo son empleados en escuelas e institutos como mecanismo pedagógico.

➔ **Juegos autóctonos.** Estas actividades recreativas son semejantes a las tradicionales, con la diferencia de que sus reglas y procedimientos varían en el tiempo, mutando conforme al concepto de diversión que los individuos posean y perdiendo o ganando elementos en el proceso. El resultado es que las versiones contemporáneas pueden diferir significativamente de sus versiones originales, a punto de constituir juegos enteramente distintos.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



Ejemplos de Juegos Recreativos

Dominó. Este juego tradicional requiere de veintiocho fichas de mármol blancas o negras rectangulares con diversos puntos marcados en sus extremos, de manera que cada una tenga un número del 1 al 6 asignado en cada punta. Las fichas se colocan boca abajo y se mezclan, luego se reparten entre 2 o 4 jugadores, hasta tener cada uno siete. Las reglas del juego varían de acuerdo a la región, pero el cometido del juego suele ser quedarse sin fichas antes que los demás, jugando una por turno formando una cadena con las de los demás, pareando los números semejantes.

Los atados. Este juego requiere de un grupo grande para practicarse. Un elegido se posiciona de espaldas al grupo mientras los demás se toman firmemente de las manos formando una cadena. Entonces los punteros de la cadena deberán moverse entre los eslabones sin soltarse ni interrumpir la cadena, hasta quedar atados o enredados. Entonces el elegido debe voltear e intentar desanudar la cadena sin romperla.

La “mancha”. Conocido con muchísimos nombres a lo largo del mundo, este es el clásico juego de persecución en que un individuo debe correr detrás de otro u otros hasta alcanzarlo y, entonces, cambiar posiciones. Es un clásico juego infantil que sin embargo es muy practicado entre atletas adultos, pues fomenta la resistencia física y la velocidad.

STOP. Para jugar STOP se requiere de papeles y lápices, así como dos o más jugadores. Cada uno tendrá un lápiz y un papel, en el cual trazará una serie de columnas a convenir: la primera necesariamente será para las letras de juego, y las siguientes para color, marca, animal, país y otras categorías que los jugadores pacten. Una vez lista la hoja, elegirán por turnos una letra del abecedario y deberán escribir en cada columna un nombre de país, de color, de marca, etc. que inicien con dicha letra. Cuando algún jugador complete todos los renglones dirá en voz alta “STOP” y nadie más podrá escribir en su hoja. Entonces se leerán las palabras del ganador, y por cada una obtendrá 100 puntos o 50 puntos si algún otro jugador logró escribirla también.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



El perrito. Este juego requiere de una pelota de alguna naturaleza. Los jugadores deberán ser tres como mínimo: dos a los extremos del espacio de juego y uno en el centro. Los jugadores en los extremos deberán arrojar la pelota evitando que el jugador del medio (quien hace de “perrito”) lo alcance. Si en algún momento el perrito se hace con la pelota, el jugador responsable pasará al medio y el juego reiniciará.

Ajedrez. Más que un juego, un deporte lúdico muy practicado en las diversas regiones del mundo. Se trata de un juego de 32 piezas, blancas y negras, cada una esculpida conforme a un ejército: peones, torres, caballos, alfiles, reina y rey. Cada pieza tiene sus reglas de movimiento y de eliminar a las del otro, y el cometido del juego es reducir el ejército enemigo hasta tener acceso al rey opuesto y acorralarlo hasta que no haya movimientos posibles. Es uno de los grandes juegos de la humanidad.

Videojuegos. Una actividad netamente contemporánea, fruto del auge de la computación a finales del siglo XX, llega a nuestros días con una vasta oferta de consolas destinadas al ocio y la recreación. Mucho se ha debatido sobre los videojuegos, ya que por un lado estimulan la rapidez de reacción, pero por el otro alienan y entorpecen las relaciones sociales. En ese sentido se ha fomentado la creación de juegos de video colectivos y grupales.

Mímica. Este juego requiere de múltiples participantes, organizados en dos bandos de igual número. Se elegirá un tópico de juego (nombres de películas, por ejemplo) y cada bando asignará a un miembro del otro un nombre elegido en secreto. Entonces el miembro elegido deberá intentar guiar a su equipo a través de mímicas, sin decir una sola palabra, hasta que adivinen el mensaje secreto. Para ello tendrá un minuto de plazo. El equipo que lo logre suma un punto y se recomienza.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



Limón, medio limón. Este juego se lleva a cabo en grupo, asignando a cada integrante un número a partir del uno. Se escoge al azar quién inicia y esa persona deberá decir “Un limón, medio limón” y acto seguido un número de limones dentro de los números asignados a los jugadores. A quien toque el turno (por ejemplo, si dice “un limón, medio limón, tres limones”, le tocará al jugador número tres) repetirá la fórmula variando el último número de limones y se procurará hacerlo cada vez más aprisa. Quien se equivoque o dude en la repetición del estribillo perderá y cumplirá una penitencia impuesta por el grupo y el juego retomará su curso.

Tic-tac-toe. Otro juego clásico que tiene múltiples nombres a lo largo del mundo. Se traza en un papel un numeral (#) y dos jugadores se enfrentan, asignando a cada recuadro posible una equis (x) o un círculo (o), uno por turno. El cometido es trazar tres en línea recta. Si alguno lo logra, se le suma un punto y se traza nuevamente el numeral, así sucesivamente.

Pensamiento Lógico

Se entiende por pensamiento lógico **aquellas formas de razonamiento netamente relacionales**, es decir, que involucran objetos reales o abstractos y una serie de relaciones entre ellos. Es un tipo de pensamiento que proviene de la propia elaboración individual, y que requiere de la elaboración abstracta, hipotética.

En este tipo de razonamiento **es fundamental extraer conclusiones válidas a partir de un conjunto de premisas determinadas**, tal y como en la lógica proposicional o lógica simbólica, que son modelos formales de expresar una reflexión.

Este tipo de razonamiento es, además, sumamente antiguo, ya que fue cultivado extensamente por los antiguos filósofos griegos, quienes veían en la deducción y la correlación formal el mejor método para alcanzar la verdad.

Hoy en día sabemos que ciertas conclusiones no pueden alcanzarse por esta vía, pero aun así la lógica **forma parte elemental del pensamiento científico contemporáneo**, sobre todo en lo concerniente a las reglas del proceso formal de investigación.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



El pensamiento lógico puede combinarse con otros, dando pie así al pensamiento lógico-matemático, lógico-abstracto, lógico-espacial, entre otros.

¿Para qué sirve el pensamiento lógico?

La lógica deductiva es empleada en ámbitos académicos y escolares. El pensamiento lógico es preciso, justificado y evidente, por lo que **representa el ideal para la argumentación**, y esta última es clave para toda forma de debate, deducción o comprobación de pensamiento.

La lógica deductiva, sobre todo, forma parte de los razonamientos más empleados en ámbitos académicos y escolares, siendo clave además para las matemáticas. Es por eso que se ejercita pedagógicamente desde las etapas tempranas del desarrollo cognitivo.

Pensamiento Lógico-Matemático

Se llama así a la aplicación del pensamiento lógico a las reglas formales del lenguaje matemático, que consiste fundamentalmente en **un conjunto de signos que representan cantidades o variables**, y el conjunto de relaciones lógicas que se dan entre ellos.

Es un tipo de razonamiento clave en la inteligencia numérica o matemática, aquella que **nos permite manejar diestramente las operaciones con números**, así como establecer relaciones, representar mediante modelos y realizar cuantificaciones.

Ejemplos de Pensamiento Lógico

El cubo de Rubik es un popular juguete de finales del siglo XX.

Algunos ejemplos de pensamiento lógico son:

- **El cubo de Rubik.** Un popular juguete de finales de siglo XX, que consiste en un cubo de seis caras compuestas por nueve cuadrados de colores, capaces de moverse vertical



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



u horizontalmente. El cubo usualmente se desordena y luego se intenta recomponer, armando las diversas caras de colores al mismo tiempo a través de movimientos precisos de las caras del cubo.

- **Los puzzles o rompecabezas.** El armado de rompecabezas constituye un fuerte ejercicio del pensamiento lógico y abstracto, en el que se deben considerar formas, colores y relaciones.
- **Los acertijos.** Son célebres los acertijos zen orientales, en los que el maestro no ponía a prueba la capacidad deductiva del alumno, sino su lógica para pensar por propios medios la respuesta a un acertijo irresoluble.
- **Los juegos de categorías.** Estilos de juegos infantiles en los que se deben ordenar objetos en categorías, estableciendo relaciones lógicas entre cada uno y asignándoles categorías dependiendo de sus propiedades específicas.
- **Las matemáticas.** Todo ejercicio matemático, del tipo que sea, pone en práctica el pensamiento lógico-formal.

Los sistemas educativos actuales están orientando sus procesos para que los estudiantes, no sólo accedan al conocimiento, sino a que también lo entiendan, critiquen y transformen.

Hemos visto que la enseñanza de las matemáticas y el lenguaje ocupan un lugar estratégico, en la formación académica de nuestros jóvenes. Asimismo, la importancia de la formación en la primera infancia ha recobrado protagonismo, relacionada con el deseo de formar mejor a los niños para su etapa escolar.

Reglas Lógicas desde la Infancia

Un elemento fundamental que todo niño debe adquirir es ser lógico. En esta dirección, únicamente aquella persona que identifique y domine reglas lógicas puede entender y realizar



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



adecuadamente tareas matemáticas elementales. Lo que implica reconocer a la lógica, como componente del sistema cognitivo. Su fortalecimiento permite dar inicio a la base del razonamiento, así como a la fundamentación de no solo conocimientos matemáticos, sino de cualquier otra disciplina.

Por ejemplo, para adquirir la habilidad de contar, se requiere que el niño asemeje diversos principios lógicos, a saber:

- Comprender la naturaleza del orden de los números, sin olvidar el concepto de magnitud.
- Entender el concepto de unicidad en el orden; cada número debe contarse una única vez.
- Asimilar que el número final de la serie representa la totalidad de elementos de la colección.

Con lo anterior, se dan las bases para que, en la etapa de la primera infancia, se construyan las tres operaciones que moldean el pensamiento lógico: clasificación, seriación y correspondencia.

- La clasificación permite agrupar por semejanzas y separar por diferencias, con base en un criterio.
- La inclusión es la relación que se establece entre cada subconjunto y conjunto.
- La correspondencia establece comparaciones entre elementos de dos o más conjuntos.

La Utilidad Del Pensamiento Lógico

El pensamiento lógico matemático forma parte de nuestra manera de comprender, entender, manipular y usar la lógica, los números y el razonamiento para entender cómo funciona algo, o detectar su patrón de comportamiento, a más aún, encontrar la solución a un problema planteado en nuestra vida cotidiana.

Si pudiéramos caracterizar el pensamiento lógico podríamos decir de él que es analítico porque divide los razonamientos en partes-; es racional porque sigue reglas, y es secuencial



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



(lineal). En este sentido, el pensamiento lógico sirve para analizar, argumentar, razonar y justificar razonamientos.

Es así, como plantear estrategias que potencien el pensamiento lógico en las aulas, se convierte en uno de los principales retos para la comunidad de maestros, y no es exclusivo de la rama de las matemáticas, sino que es transversal a las otras disciplinas

Juegos para Desarrollar la Lógica y la Capacidad de Razonamiento

El pensamiento lógico matemático es imprescindible para que los niños puedan **entender conceptos** abstractos, desarrollar su **inteligencia matemática** y entablar relaciones basadas en la lógica de forma esquemática y muy técnica.

¿Cómo se consigue esto?

Todos los niños tienen la capacidad de potenciar este tipo de inteligencia. Sin embargo, la capacidad que alcancen en referencia a ella dependerá del nivel de estimulación de la misma. Al igual que cualquier otra habilidad, es necesario **estimular esta capacidad de forma adecuada**, ya que gracias a ello se alcanzan niveles muy satisfactorios, que le servirán mucho a lo largo de toda su vida.

Fomentar este tipo de capacidades tiene muchos beneficios. Hacen que aumente el desarrollo de su pensamiento y de su inteligencia, les ayuda a solucionar problemas de diversa índole, formulando hipótesis y empezando a predecir consecuencias. Además, fomenta en gran medida el razonamiento sobre las metas a las que quiere llegar y cómo debe hacer para alcanzarlas. También hace que establezca relaciones entre conceptos diferentes y que llegue a una comprensión total y absoluta del tema. Por último, pero no menos importante, proporciona un orden y un sentido a las acciones o a las decisiones que el niño tome.

Para estimularla, son imprescindibles los **juegos de lógica y matemáticos**, por eso hemos querido hacer una selección de 10 juegos que le ayuden. Pasando tiempo de ocio practicando estas capacidades se alcanzan niveles importantes y, además, el niño lo hará jugando, por lo que aprenderá de una forma agradable y mucho más sencilla.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



5. Técnicas para la Recolección de la Información

Entre las técnicas a utilizarse están: observación y entrevista, que se aplicarán a los estudiantes (O), padres de familia y docentes (E).

Los **instrumentos** como: lista de cotejo, Cuestionarios, para el apoyo de mi investigación.

Observación

La técnica de la observación fue aplicada en el aula con los estudiantes, con ella se percató de todas las falencias de los mismos, también podemos darnos cuenta que estrategia es más oportuna o la más efectiva con los estudiantes y así poder tener un aprendizaje significativo.

Se realizó una observación indirecta fijándonos en actividades realizadas por otros docentes, con el fin de enfocarnos más en dicho problema. Luego continuamos con una observación directa donde ya nos pudimos dar cuenta todas las falencias en los estudiantes con relación a el razonamiento lógico.

También se hizo una observación de campo donde se pudo palpar las falencias y darse cuenta que en los años básicos no se aplica juegos en los que aporten al desarrollo del pensamiento lógico.

Entrevista

Para la recolección de información se realizó a los docentes y padres de familia mediante un dialogo asimétrico de preguntas adecuadas, con el fin de conocer el acompañamiento a sus hijos en el proceso de enseñanza y aprendizaje y de los docentes para establecer la participación de juegos o estrategias adecuadas a la enseñanza de sus alumnos en el desarrollo del pensamiento lógico.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



Preparación de los Instrumentos

En la preparación de los instrumentos y la aplicación de los mismos se consideró los siguientes puntos:

1. Determinar la prioridad que ocupa el entrevistado, sus responsabilidades básicas, actividades, etc.
2. Preparar las preguntas que van a plantearse, y los documentos necesarios.
3. Fijar un límite de tiempo y preparar la agenda para la entrevista.
4. Elegir un lugar donde se puede conducir la entrevista con la mayor comodidad
5. Planificar la cita con la debida anticipación a los involucrados.

Los Tipos de preguntas que se consideraron fueron:

- **Preguntas de opción múltiple:** Nos ayudaron a que el entrevistado responda, una de la opción más satisfactoria dentro de una serie de alternativas de manera directa-cerrada.
- **Preguntas cerradas:** Nos permitió que el entrevistado responda únicamente una opción de las alternativas dadas en cada pregunta, limitándolo en su respuesta.

Lista de cotejo

Nos permitió mediante un listado de aspectos a evaluar contenidos, capacidades, habilidades, conductas, etc., de nuestros alumnos en cuando a su desarrollo del pensamiento lógico, dando la opción de calificar mediante un "O" visto bueno o, por ejemplo, una "X" si la conducta no es lograda, un puntaje, una nota o un concepto.

Esta lista básicamente nos ayudó como un instrumento de verificación. Es decir, actuó como un mecanismo de revisión durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de ciertos indicadores prefijados y la revisión de su logro o de la ausencia del mismo.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



6. Resultados Obtenidos

Para el trabajo de investigación se requirió la utilización de técnicas como la de la observación la cual fue aplicada a los estudiantes involucrados, poniendo en práctica la observación directa y la entrevista, además se aplicó cuestionarios, cuyos resultados fueron: niños con alto déficit de razonamiento lógico y que se debería tomar en cuenta con los niños de básica elemental para que en la básica superior y el bachillerato no tengan inconvenientes con las futuras evaluaciones del SENESCYT.

Las técnicas fueron aplicadas el 09 de diciembre a las 8:00 a.m. las cuales nos dieron como resultados este proyecto, también se dio la entrevista con los padres de familia para saber la forma de enseñanza de tareas en casa, asimismo se entrevistó a través de cuestionarios a los docentes de la básica elemental para conocer el método de enseñanza-aprendizaje que aplican con los estudiantes, encontrando como resultado falencias en los niños. Por tanto, deduzco manifestar que se hace necesario revisar y proponer formas diferentes para llegar a nuestros pequeños. Creo firmemente que los juegos recreativos desarrollan el pensamiento y razonamiento lógico desde sus primeros años de vida, los mismos que le servirán como la base del gran bagaje de aprendizaje.

Análisis e Interpretación de los Resultados

El Análisis de Datos (*Data Analysis, o DA*) es la ciencia que examina datos en bruto con el propósito de sacar conclusiones sobre la información.

La ciencia generalmente se divide en análisis exploratorio de datos (EDA), donde se descubren nuevas características en los datos, y en análisis confirmatorio de datos (CDA), donde se prueba si las hipótesis existentes son verdaderas o falsas. El análisis cuantitativo de



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL

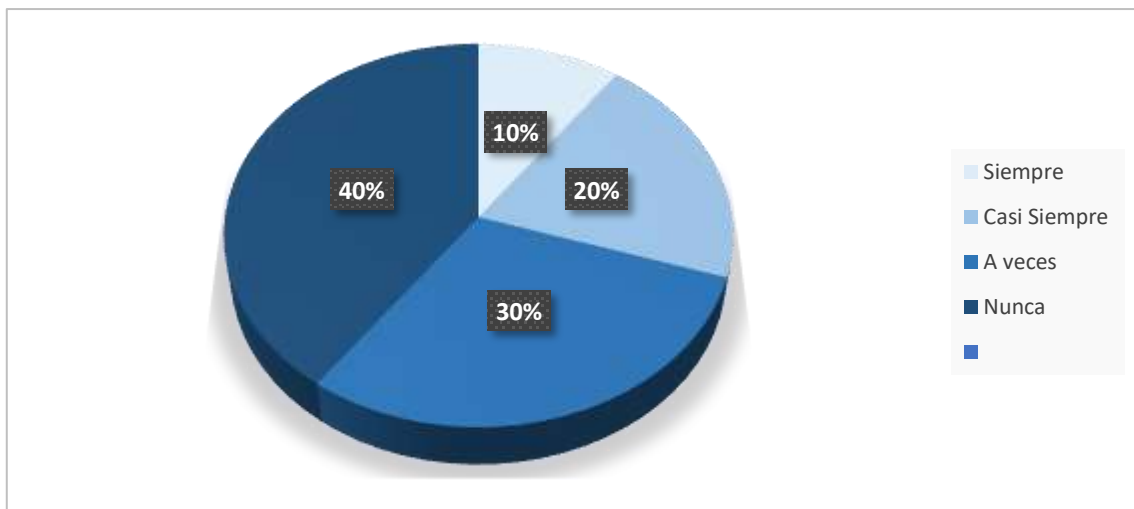


datos (QDA) es usado en las ciencias sociales para sacar conclusiones de datos no numéricos, como palabras, fotografías o videos.

En los análisis estadísticos, es frecuente utilizar representaciones visuales complementarias de las tablas que resumen los datos de estudio. Con estas representaciones, adaptadas en cada caso a la finalidad informativa que se persigue, se transmiten los resultados de los análisis de forma rápida, directa y comprensible para un conjunto amplio de personas.

Entrevista a Docentes

1.- ¿Utiliza el juego como estrategia en su hora clase?



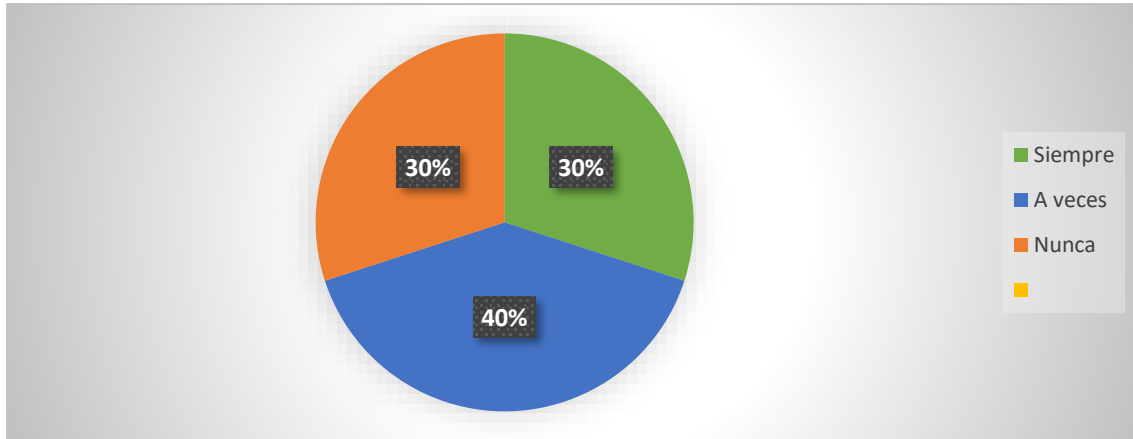
En la siguiente representación gráfica nos damos cuenta que el mayor porcentaje es el 40%, es cual nos está informando que no se utiliza el juego como estrategia en las horas Clases. “Aprender no es un juego, aunque se aprende jugando”



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL

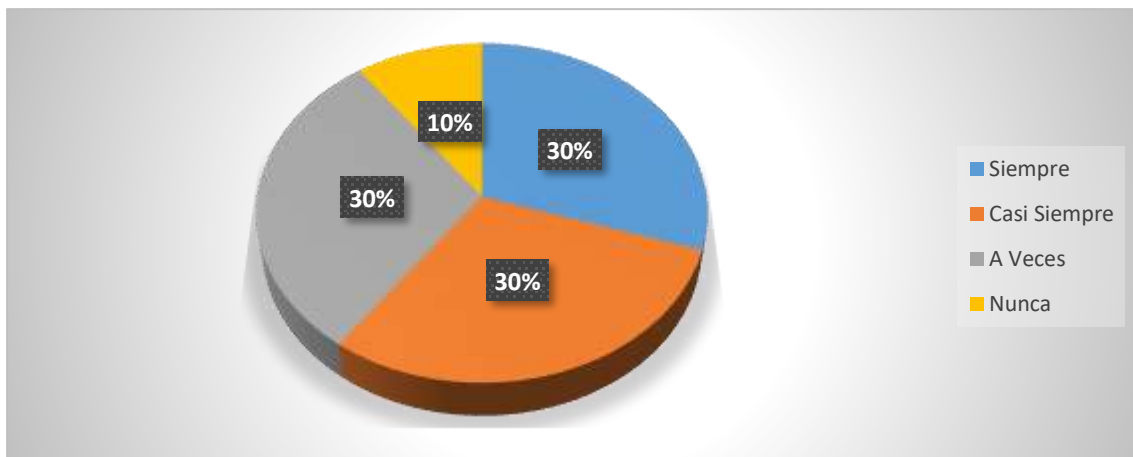


2.- ¿Se orienta a los padres de familia la forma de enseñar las tareas en casa?



En este nuevo diagrama nos damos cuenta que a nosotros como docentes nos hace falta instruir al padre de familia, como al niño con las actividades enviadas a casa para que así haya un buen aprendizaje.

3.- ¿Con que frecuencia se realizan los juegos al aire libre?



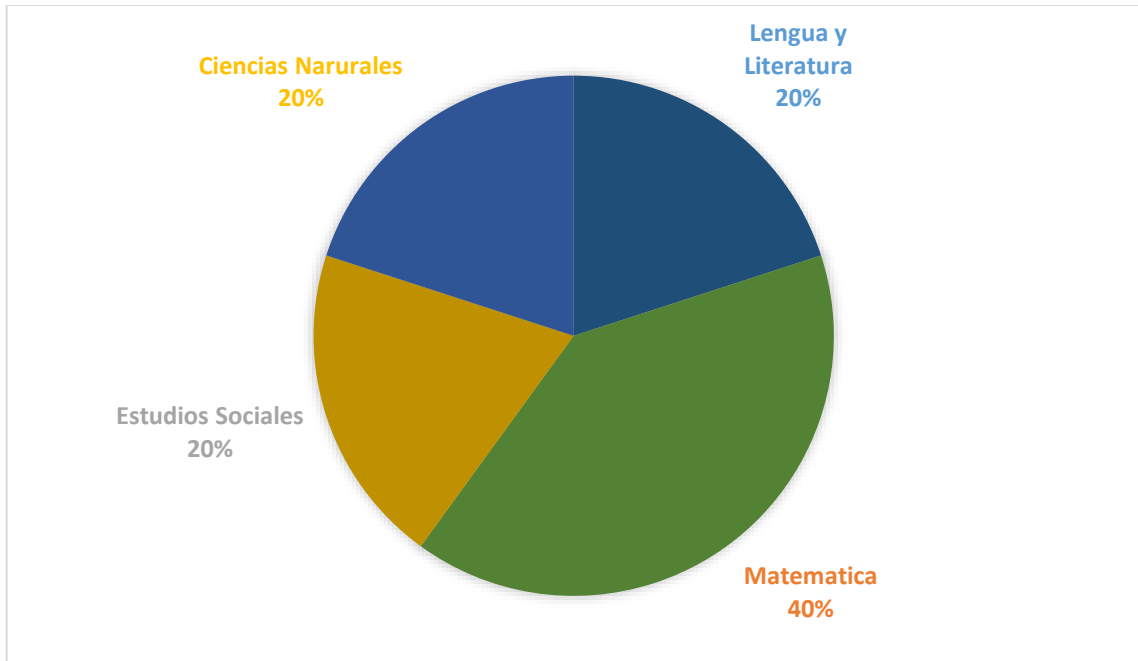
El siguiente diagrama nos da a entender que no siempre se utiliza los espacios al aire libre para actividades de enseñanza, sabiendo que con esas actividades el aprendizaje es más significativo y nos ayuda a desarrollar el pensamiento lógico a través de muchas actividades en dicho espacio.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



4.- ¿En qué área básica es más aplicado el juego?



En este diferente diagrama nos expone que en las áreas más utilizada en el juego es la de matemática, pero con ayuda de la tecnología nos damos cuenta que también podemos utilizar infinidad de juego las otras áreas básicas, ya que el pensamiento lógico no solo se da en matemática sino también en las demás áreas.



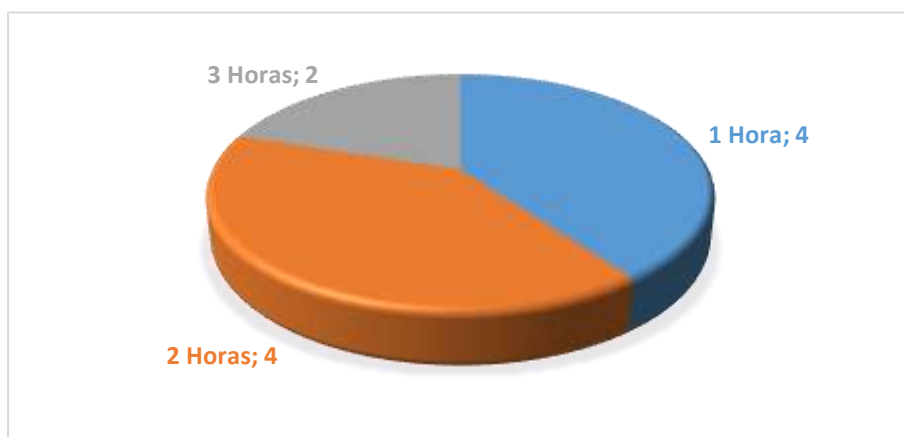
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



Cuestionario a Padres de Familia

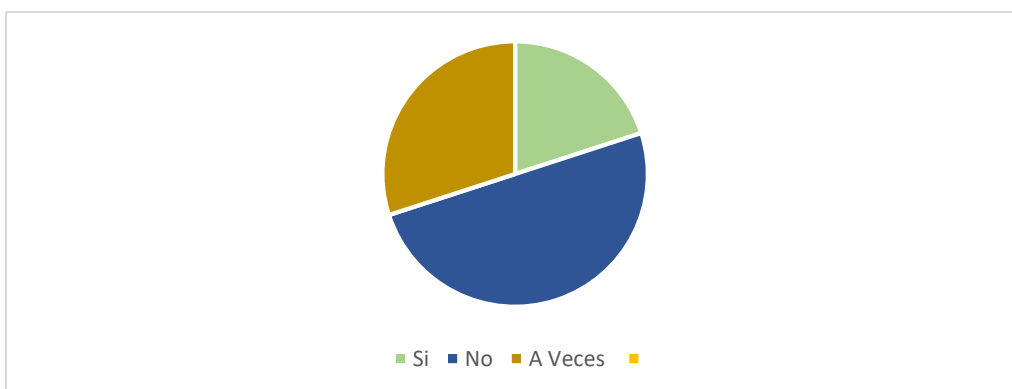
Este cuestionario es aplicado en los padres de familia, por medio de estas preguntas nos damos cuenta que ellos también deberían ayudar a sus niños y por ende a los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje, es que seria, mucho más factible el enseñar con juego.

1.- ¿Qué tiempo le dedica a las tareas de su hijo?



Este diagrama nos da el tiempo que dedican los padres a sus hijos en la ayuda con las tareas en casa, y nos podemos dar cuenta que, si se está dando, ¿la incógnita seria se está ayudando de una buena forma?...

2.- ¿Le enseña jugando?



Eh aquí nuestra incógnita, se ayuda al niño en la tarea, pero no enseñando como juego si no simplemente como una actividad de orden que con el tiempo los niños le cogen tédio alas tareas escolares.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



7. Conclusiones

Hacer del aula de clases un medio de esparcimiento donde nuestros niños aprenden jugando, cumpliendo reglas como todos los juegos.

Innovar las actividades para hacer nuestra labor placentera y duradera, que sientan el deseo y la necesidad de aprender.

Propiciar juegos recreativos que conlleven al desarrollo del pensamiento lógico.

En relación a la teoría el juego es la expresión del niño/a que se manifiesta a través del desarrollo físico, social, emocional, intelectual, motriz y cognoscitivo, en torno a la proyección de una vida adulta llena de alegría y satisfacción. La educación basada en el juego conduce al docente hacia su actualización en esta área para favorecer la enseñanza aprendizaje del niño/a.

Según el estudio de campo los juegos tienen un efecto pedagógico y social positivo, que promueve el autocontrol y la resolución de conflictos de retos educativos o solo recreativos formando habilidades básicas y la personalidad, pero se ve afectada a veces por la escasa supervisión de los padres de familia en el hogar al permitir que sus hijos dediquen más tiempo a juegos virtuales o redes sociales de inducción negativa.

A pesar de observarse en la planificación la inserción de pocos juegos como parte de la motivación, se sugiere que aplique las estrategias dinámicas dentro del marco de relación con los contenidos.

Tanto los docentes como los padres de familia le dan la importancia de los juegos como forma de aprendizaje, por lo cual se debe mantener el uso de los juegos tradicionales y la aplicación de las herramientas tecnológicas de inducción positiva para interactuar en el desarrollo del pensamiento.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



La propuesta del diseño de la guía aspira a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje, cada juego está relacionado con los contenidos que están siendo tratado en el cuadernillo del estudiante del II año de básica.

Los docentes deben proponer las estrategias para que los niños/as logren favorecer el desarrollo integral en los espacios de aprendizaje.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



8. Bibliografía

- Ávila Acosta, R. (2000). *Diccionario de terminología e indicadores Socio Educativos*. Lima - Perú: Mantaro.
- Bolívar, G. (2001). *Fundamentos del juego*.
- Cevallos, G. V. (2008). *Los juegos recreativos tradicionales y su incidencia en la integración educativa*. Ambato: Colegio Universitario "Juan Montalvo".
- Nuvia Andrade Goyes y Ama Ante Bravo. (2010). *Estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje*. Ibarra - Ecuador: Universidad Técnica del Norte.
- Salas, Z. (2009). *Estrategias metodológicas para optimizar la recreación en la educación*.
- Salas, Z. (13 de mayo de 2009). Estrategias metodológicas para optimizar la recreación en la educación. Estado Tachira.
- Vigotsky, L. (1996). *El papel del juego en el desarrollo*. Barcelona - España: Crítica editores.
- Wikipedia. (11 de julio de 2012). <http://es.wikipedia.org/wiki/juego>. Recuperado el 12 de julio de 2012
- Guillen Cervera, R. L. (2019). *Juegos matemáticos para el aprendizaje de matemática en estudiantes de la Institución educativa inicial N° 942 del distrito de Mazamari-2019*.
- García Gómez Ana María (2009), *La importancia del juego y desarrollo en educación infantil*. Cuadernos de Educación y Desarrollo, Vol 1, N° 10 (diciembre 2009)
- Glanzer Marta, 2000, "El juego en la niñez", Editorial Aique, Capital federal.
- Granato, Rotelli; Lafont Batista (2004) *El juego en el proceso de aprendizaje*. Ed. Estella. Buenos Aires.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



9. Anexos

LISTA DE COTEJO PARA LA EVALUACIÓN DEL PENSAMIENTO LÓGICO

Objetivo: Observar los logros de las habilidades obtenidas por los estudiantes.		
Año de Básica: SEGUNDO		
Nombre del estudiante:		
Instrucciones: marque ✓ en Sí , si el estudiante muestra el criterio, marque ✓ en No , si el estudiante no muestra el criterio		
<i>INDICADORES</i>	<i>VALORACION</i>	
	<i>SI</i>	<i>NO</i>
HABILIDAD DE OBSERVACIÓN		
1. Identifica el objeto de observación.		
2. Define el propósito de la observación.		
3. Fija la atención en las características relacionadas con el propósito.		
HABILIDAD DE COMPARACIÓN		
1 Define el propósito de la comparación.		
2 Establece las variables.		
3 Identifica las diferencias y semejanzas.		
HABILIDAD DE RELACIÓN		
1 Define el propósito de la relación.		
2 Identifica las diferencias y semejanzas. (Comparación)		
3 Identifica nexos entre lo comparado.		
HABILIDAD DE CLASIFICACIÓN		
1 Define el propósito de la clasificación.		
2 Identifica las características esenciales. (Comparación -Relación)		
3 Identifica la clase a la que pertenecen.		
HABILIDAD DE DESCRIPCIÓN		
1 Define el propósito de la descripción.		
2 Elabora las preguntas guía relacionada con el propósito:		
3 Describe ordenadamente. (Producto de la Observación, Comparación, Relación, Clasificación)		
PROMEDIO		



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



FOTO 1: Elaboración proyecto con tutor



Foto 2: Entrevista a los padres de familia



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD PRESENCIAL



Foto 3: Observación a los alumnos