



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**  
**INSTITUTO DE POSGRADO**

**TESIS PREVIA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN  
EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE**

**TEMA:**

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS TRADICIONALES “ME DIVIERTO JUGANDO” PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “JUAN SAMANIEGO” DE LA PARROQUIA QUIMIAG, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO 2013-2014.

**AUTORA:**

DARY RUBY CEBALLOS VALENZUELA

**TUTORA:**

M.g .Sc. TATIANA FONSECA M.

RIOBAMBA - ECUADOR

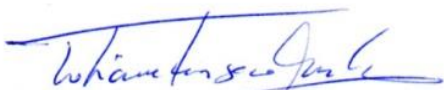
**2015**

## **CERTIFICACIÓN DE LA TUTORA**

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magíster en Educación Parvularia Mención Juego, Arte y Aprendizaje, realizado por la Lcda. Dary Ruby Ceballos Valenzuela, titulado “Elaboración y aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales “Me Divierto Jugando” para el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego” de la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo período 2013-2014”. Ha sido elaborado, revisado y analizado en un cien por ciento con el asesoramiento permanente de mi persona, por lo cual se encuentra apta para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, julio de 2015.



Mg. Sc. Tatiana Fonseca Morales.

**TUTORA**

## AUTORÍA

Yo Dary Ruby Ceballos Valenzuela, con cedula de identidad N° 171190924-0, soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y lineamientos alternativos realizados en la presente investigación y el patrimonio intelectual de trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.

  
**Dary Ruby Ceballos Valenzuela**

## **AGRADECIMIENTO**

Al Todo Poderoso quien me inspiro para la realización de este trabajo de investigación, por estar conmigo dándome fuerzas para poder seguir adelante.

A mi querida familia, mi esposo, mis hijos que en cada momento estuvieron dándome la fuerza, el apoyo espiritual para no desmayar en mis estudios.

**Dary Ruby Ceballos Valenzuela**

## **DEDICATORIA**

Con un enorme amor dedico este trabajo a las dos grandes inspiraciones de mi vida a la Santísima Virgen y a mi querido y amado Dios, quien me dieron toda ese valor y estuvieron a mi lado para dar ese apoyo paz tranquilidad y paciencia para culminar mi trabajo investigativo.

**Dary Ruby Ceballos Valenzuela**

# ÍNDICE GENERAL

<b>CONTENIDO</b>	<b>PÁGINAS</b>
PORTADA	i
CERTIFICACIÓN DE LA TUTORA	ii
AUTORÍA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
ÍNDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE CUADROS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN	xiv

## **CAPÍTULO I**

<b>1. MARCO TEÓRICO</b>	<b>1</b>
1.1. ANTECEDENTES	1
1.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	2
1.2.1. Fundamentación Filosófica	2
1.2.2. Fundamentación Epistemológica	2
1.2.3. Fundamentación Psicológica	3
1.2.4. Fundamentación Sociológica	3
1.2.5. Fundamentación Pedagógica	4
1.2.6. Fundamentación Axiológica	5
1.2.7. Fundamentación Legal	5
1.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	6
1.3.1. Guía	6
1.3.2. Didáctica	6
1.3.3. Didáctica del juego	6
1.3.3.1. Tradicionales	7

1.3.3.2.	Importancia del juego	7
1.3.3.3.	El desarrollo del niño a través del juego	9
1.3.3.4.	Beneficios del juego	9
1.3.3.5.	La psicomotricidad y el juego	10
1.3.3.6.	Los juegos tradicionales en la educación de los niños	11
1.3.3.7.	Los principales juegos tradicionales que se dan en las escuelas	12
1.3.4.	El juego y el afecto social emocional en los niños	14
1.3.4.1.	Desarrollo socio - afectivo.	14
1.3.4.2.	Los juegos tradicionales en el Ecuador	16
1.3.4.3.	Funcionalidad de los juegos	19
1.3.4.4.	Metodológica de los juegos en el proceso de enseñanza	20
1.3.5.	Desarrollo de la Inteligencia Lógico Matemática	20
1.3.5.1.	Su importancia	22
1.3.6.	¿Por qué es importante desarrollar el pensamiento Lógico-Matemático?	24
1.3.6.1.	Incluye	25
1.3.7.	¿Cómo se desarrolla la inteligencia en los niños?	27
1.3.8.	Enseñar diferente para fomentar las inteligencias en los niños.	28
1.3.8.1.	Iniciación a la lógica y al pensamiento de relación	28

## **CAPÍTULO II**

<b>2.</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>30</b>
2.1.	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	30
2.1.1.	Cuasi experimental	30
2.2.	TIPO DE INVESTIGACIÓN	30
2.3.	MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN	31
2.4.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	31
2.4.1.	Técnica	31
2.4.2.	Instrumento	32
2.5.	POBLACIÓN Y MUESTRA	32
2.5.1.	Población	32
2.5.2.	Muestra	32
2.6.	PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	32

2.7.	HIPÓTESIS	33
2.7.1.	Hipótesis General	33
2.7.2.	Hipótesis Específica	33
2.7.3.	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS HIPÓTESIS	34
2.7.3.1.	Operacionalización de la Hipótesis Específica 1	34
2.7.3.2.	Operacionalización de la Hipótesis Específica 2	35
2.7.3.3.	Operacionalización de la Hipótesis Específica 3	36

### **CAPÍTULO III**

<b>3.</b>	<b>LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS</b>	<b>37</b>
3.1	TEMA	37
3.2.	PRESENTACIÓN	37
3.3.	OBJETIVOS	38
3.3.1.	Objetivo General	38
3.3.2.	Objetivos específicos	38
3.4.	FUNDAMENTACIÓN	38
3.5.	CONTENIDOS	40
3.6	OPERATIVIDAD	42

### **CAPÍTULO IV**

<b>4.</b>	<b>EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b>	<b>44</b>
4.1.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	44
4.1.1.	Análisis e interpretación de resultados de la ficha de observación mediante juegos grupales	44
4.1.2.	Análisis e interpretación de resultados de la ficha de observación mediante juegos populares	47
4.1.3.	Análisis e interpretación de resultados de la ficha de observación mediante juegos de memoria	51
4.2.	COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS	57
4.2.1.	Comprobación de la Hipótesis Específica 1	57
4.2.2.	Comprobación de la Hipótesis Específica 2	60
4.2.3.	Comprobación de la Hipótesis Específica 3	63



## **CAPÍTULO V**

<b>5.</b>	<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	<b>67</b>
5.1.	CONCLUSIONES	67
5.2.	RECOMENDACIONES	68
BIBLIOGRAFÍA		69
ANEXOS		72
Anexo N.1 Proyecto de Investigación		72
Anexo N.2 Ficha de Observación		94
Anexo N.3. Fotografías de la Institucion		95

## ÍNDICE DE CUADROS

<b>CUADROS</b>		<b>PÁGINAS</b>
Cuadro N.2. 2.	Población	32
Cuadro N.3. 1.	Operatividad	42
Cuadro N.4. 1.	Reconoce conjuntos a través del juego del gato y el ratón	44
Cuadro N.4. 2.	Desarrolla la noción temporo espacial con el juego de la gallina ciega	45
Cuadro N.4. 3	Distingue las nociones de mucho, poco y nada mediante el juego de las canicas	46
Cuadro N.4. 4	Desarrolla nociones de tiempo y movimiento mediante el baile de la silla	47
Cuadro N.4. 5	Reconoce las nociones delante y atrás gracias al baile de la escoba	48
Cuadro N.4. 6	Identifica las nociones antes y después gracias al juego de la carretilla	49
Cuadro N.4. 7	Experimenta nociones de peso con el juego de las ollitas	50
Cuadro N.4. 8	Identifica la forma de los objetos a través del juego de los cuadros	51
Cuadro N.4. 9.	Identifica cantidades con el juego el sombrero y los números	52
Cuadro N.4. 10.	Forma series con el juego ronda de colores desarrollando la memoria lógica	53
Cuadro N.4. 11	Comparación de los resultados de la observación realizada a los niños/as mediante Juegos Grupales antes y después de la aplicación de la guía.	54
Cuadro N.4. 12.	Comparación de los resultados de la observación realizada a los niños/as mediante Juegos Populares antes y después de la aplicación de la guía.	55
Cuadro N.4. 13.	Comparación de los resultados de la observación realizada a los niños/as mediante juegos de memoria antes y después de la aplicación de la guía.	56

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>GRÁFICOS</b>	<b>PÁGINAS</b>
Gráfico N.4. 1. Reconoce conjuntos a través del juego del gato y el ratón	44
Gráfico N.4. 2. Desarrolla la noción temporo espacial con el juego de la gallina ciega	45
Gráfico N.4. 3. Distingue las nociones de mucho, poco y nada mediante el juego de las canicas	46
Gráfico N.4. 4. Desarrolla nociones de tiempo y movimiento mediante el baile de la silla	47
Gráfico N.4. 5. Reconoce las nociones delante y atrás gracias al baile de la escoba	48
Gráfico N.4. 6. Identifica las nociones antes y después gracias al juego de la carretilla	49
Gráfico N.4. 7. Experimenta nociones de peso con el juego de las ollitas	50
Gráfico N.4. 8. Identifica la forma de los objetos a través del juego de los cuadros	51
Gráfico N.4. 9. Identifica cantidades con el juego el sombrero y los números	52
Gráfico N.4. 10. Forma series con el juego ronda de colores desarrollando la memoria lógica	53

## RESUMEN

La investigación resulta el principio de toda indagación ya que permite establecer las causas y efectos de los problemas que se presentan como es el caso de los Juegos Tradicionales sobre el desarrollo de la inteligencia lógico matemática de los niños y niñas de 4-5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego”, de la Parroquia Quimiag, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013-2014. Ya que estos juegos permiten ir incorporándose en las actividades diarias de los niños esas costumbres y tradiciones que serán la base de conocimiento de todo su crecimiento le irán afianzando sus destrezas capacidades afectivas cognitivas que le serán útiles en su formación para su desenvolvimiento dentro de la sociedad. Permitiendo en los niños el interés y la motivación. Con ello el niño aprende a realizar y a defender en situaciones que se le dará en la vida. Es importante conocer de otras fuentes como investigaciones anteriores que serán el referente de la tesis, se utilizó el método cuasi experimental, el descriptivo, también en el diseño de la investigación se utilizó el documental y de campo para su mejor estudio. Se trabajó con una población y muestra de 23 niños que fueron el objeto de estudio, se realizó el procedimiento y el análisis e interpretación de los resultados que se realizó con la ficha de observación de los niños del Centro de Educación Inicial. “Juan Samaniego”, para llegar a las hipótesis generales y específicas y como resultado de ello se da la operacionalización de las hipótesis específicas. Luego de ello tenemos los Lineamientos Alternativos, que se irán formando para la realización de la Guía Didáctica de juegos tradicionales “Me divierto jugando”, para el desarrollo de la inteligencia lógico matemática donde se realizó juegos de acuerdo a la edad de los niños, con ello se demostró la importancia que estos tienen, luego de ello se pasa la comprobación de la hipótesis general resultado de la investigación, para concluir con las Conclusiones y Recomendaciones que dieron como resultado de la investigación. Esta investigación se basó en la bibliografía existente y en la webgrafía que se tomó como base para ampliar la indagación. Como resultado está la guía donde los niños prendieron a realizar con entusiasmo y diversión.

## ABSTRACT

A research is the principle of all inquiry as it establishes the causes and effects of the problems that occur as is the case with the traditional games on the development of mathematical logical intelligence of children aged 4-5 in a center of initial education called "Juan Samaniego" located in Quimiag - Chimborazo during the term 2013-2014. Since these games let go incorporated in the daily activities of children these customs and traditions that are the basis of knowledge of all its growth will strengthening cognitive skills emotional skills that will be useful in training for its development within society to allow each child's interest and motivation. A child learns is aware of situations that will be given in life. It is important to know from other sources such as previous research that will be the benchmark of the thesis, the quasi-experimental method was used, the description, also in the design of documentary research and field for its study was used. We worked with a sample population of 23 children who were the object of study, the procedure and the analysis and interpretation of the results were performed with the observation sheet to children at the "Juan Samaniego" school to reach the general and specific hypotheses and as a result are given the operationalization of specific hypotheses. Afterwards, we have the alternative guidelines, which will be formed to carry out the traditional games Teaching Guide called "Me divierto jugando" for the development of the logical mathematical intelligence where games according to age of the children were performed, Hence the importance that they have after checking their general hypothesis result of research demonstrated passed. This research was based on the literature and on the web script that was taken as a basis for expanding the inquiry. As a result, a guide was presented where the children learned to perform with enthusiasm and fun.

  
Dr. Myriam Trujillo Mgs

LANGUAGE CENTRE DIRECTOR



## INTRODUCCIÓN

Este tema se realizó en el CEI. De la Parroquia Quimiag, donde se ha observado dificultades en el proceso de aprendizaje de la matemática especialmente en niños de educación inicial, por lo que se ha procedido a enfrentar la situación y buscar causas y factores que incidieron en su ejecución.

La formación depende de la educación que se da a los seres humanos y que estos facilitan su relación con las otras personas en los niños es importante ya que construye su formación y su personalidad que le será útil para su desenvolvimiento personal, los juegos tradicionales forman al niño niña de 4-5 años del Centro de Educación Inicial "Juan Samaniego", de la Parroquia Quimiag, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013-2014, logrando en ellos habilidades para solucionar problemas que se le presentan en la vida diaria, esto fortalece sus conocimientos que son demostrados en la aplicación de sus tareas escolares.

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece. Y es curioso cómo todos estos juegos se repiten en los lugares más remotos aún con la marca característica de cada lugar y cultura.

En relación al juego tradicional y su importancia según el autor La vega "Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil dissociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología.". Cuando decimos que los niños aprenden jugando, estamos pensando en el juego a disposición del aprendizaje y no en la mera acción lúdica. El juego forma parte de las actividades planificadas para el aula, dentro de una secuencia de enseñanza y, en este sentido, no es un entretenimiento sino una herramienta efectiva y útil para aprender determinados contenidos. Hablamos aquí de secuencia con relación a la enseñanza de un tema determinado, es decir la secuenciación de actividades que apuntan a la

enseñanza de un contenido específico. Una secuencia, por lo tanto, suele abarcar varias situaciones (o actividades) y cierto número de clases.

Para una mayor comprensión a la tesis se la ha dividido en capítulos para su comprensión en la cual se detalla de la siguiente manera:

**EN EL CAPÍTULO I,** Se establece el Marco Teórico, con sus contenidos y su respectiva bibliografía los mismos que han aportado en la investigación.

**EN EL CAPÍTULO II,** Se establece el Marco Metodológico en donde se describe la metodología de la investigación, así como su tipo, diseño de estudio, para más adelante establecer la población y muestra, así como las técnicas e instrumentos de recolección de datos y finalmente las técnicas de procedimientos para el análisis de la información resultante del proceso de investigación cumplido.

**EN EL CAPÍTULO III,** Consta los lineamientos alternativos donde se forman actividades para desarrollar en los niños y así mejorar su aprendizaje, facilitando a los docentes y padres de familias a mejorar la calidad de vida.

**EN EL CAPÍTULO IV,** Se hace la presentación ordenada y precisa del análisis e interpretación de los resultados, haciendo uso de cuadros y gráficos y finalmente se realizó la prueba de la temática planteada en la investigación.

**EN EL CAPÍTULO V,** Están las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

La investigación ha señalado que uno de los elementos clave para lograr una educación de calidad en el Nivel Inicial, es contar con una Metodología de actividades y de compromiso donde los niños logren un aprendizaje real y concreto fundamental para el desarrollo de sus capacidades y habilidades logrando así desarrollar sus destrezas en la metodología del juego en el aprendizaje de la lectoescritura.

# CAPÍTULO I

## 1. MARCO TEÓRICO

### 1.1. ANTECEDENTES

Esta investigación fue realizada en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo, y de la biblioteca se encontró temas relacionados al propuesto que a continuación se detalla:

“Los Juegos Tradicionales en la adaptación al período escolar en los niños y niñas del paralelo “B” del Centro de Educación Inicial Rato Feliz, en la parroquia Lizarzaburo de la Ciudad de Riobamba, Provincia de Chimborazo, año lectivo 2011 – 2012”.

**Autoras:** Jenny Betila Quinzo Cayambe, Paula Susana Buenaño Buenaño,

**Tutora** la Dra. María Ávalos Pérez.

Como principio tenemos los juegos tradicionales que se tomó para la investigación de la tesis y sirvió como un referente para ampliar lo propuesto, dando como resultado que los juegos tradicionales se siguen dando hasta nuestros tiempos y que los niños lo acogen en sus actividades diarias.

“La Práctica de los Juegos Tradicionales y su Influencia en la Convivencia Social de los Niños del Jardín de Infantes Luis Guerrero Ortega, período 2009 – 2010”

**Autoras:** Andramuño Verónica, Quinchuela Georgina,

**Tutora:** la M.Sc. Tatiana Fonseca.

Esta tesis se tomó como referencia por su semejanza en lo que se refiere a los juegos tradicionales que sirvió para ampliar la investigación de igual manera se tomó lo más importante en relación a lo investigado. Y como resultado se tendrá el trabajo que se realizó con los niños en base a lo propuesto.



## **1.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA**

### **1.2.1. Fundamentación Filosófica**

"La esencia del juego lleva a una cortada, contrariamente sería mucho más rico, agrupar los juegos y preguntar por semejanzas." (Buland, 1996).

El juego permite al niño esparcir sus conocimientos y habilidades para dar comienzo a un aprendizaje, mediante la actuación directa del docente para ir orientando y guiando a sus educandos a un nuevo conocimiento que lo pondrá en práctica en sus actividades diarias, que se dan en clases utilizando como un solucionados de problemas dando los resultados en el aprendizaje.

"Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología." (Lavega, 1996)

La docente cuando aplica juegos conocidos a sus educandos el aprendizaje se hace mucho más rápido y ellos van adquiriendo las destrezas y sus habilidades van aumentando por lo conocido ya que ellos inventarán sus propias reglas y juegos de acuerdo a sus necesidades del momento, para los niños y niñas es importante jugar porque en ello van compartiendo con sus compañeros y aprendiendo de sus costumbres y tradiciones.

### **1.2.2. Fundamentación Epistemológica**

“Aparece mucho más en todas las actividades del hombre: desde el juego de pensamiento a través de un jugueteo previo a una acción hasta la conducta lúdica en las situaciones serias de la vida”. (Fritz, 1992)

Para el autor el juego aparece en los momentos que más necesita el hombre para su desarrollo personal y profesional porque este le permite solucionar problemas y resolverlos mediante actividades que fortalecerán la acción el aprendizaje como

resultado de un buen proceso dado y aplicado en sus actividades, los juegos permiten interrelacionarse con todos aquellas personas que los rodean.

### **1.2.3. Fundamentación Psicológica**

“El juego es visto como parte del desarrollo evolutivo del niño que se manifiesta en las diferentes formas de expresión lúdica. Para el psicoanálisis el juego es una instancia intermedia entre el inconsciente y el consciente, entre principio de realidad y principio de placer”. (Duprey, 1998)

El autor empieza diciendo que es el desarrollo evolutivo del niño que le permite ir afianzando todas las actividades lúdicas o juegos en las que se presentan de diferentes formas y expresiones que le facilita al niño o niña en el proceso de su desarrollo dándole importancia al desarrollo psicológico donde los infantes pueden estar alegres tristes emotivos por las actividades, juega por placer se divierte porque en ello encuentra satisfacción de sus destrezas y habilidades desarrolla su pensamiento creando e innovando nuevas reglas con sus compañeros.

El docente guiador y formador de este aprendizaje le ayudará a concientizar cada vez más de su importancia y de las reglas que cada uno de los juegos tiene para su competencia. Donde el niño amplía su conocimiento y desarrolla dándole experiencia donde él puede expresar muy claramente en sus actividades con sus compañeritos.

### **1.2.4. Fundamentación Sociológica**

"En ese complejo universo de relaciones y de manifestaciones socioculturales, el juego ha de entenderse como una realidad que a pesar de su intrascendencia, gratuidad y espontaneidad, aparece como un espejo revelador de sus protagonistas.

La persona cuando juega verdaderamente, es decir, cuando participa de una práctica lúdica reglamentada olvidándose de todo el resto de actividades racionales y serias que constituyen parte de su vida cotidiana más formal, acostumbra a mostrarse tal como es, sin usar máscaras ni vestimentas artificiales más propias de otros escenarios más serios.

El lenguaje del juego universal y a la vez singular en cada geografía y época histórica muestra en cada momento la combinación de la ontogénesis con la filogénesis lúdica, ya que si cada individuo es capaz de 'inventar' o improvisar una aventura lúdica original, ésta se apoya en los cimientos de la evolución de todo lo que ha venido generando el colectivo humano al que pertenece." (Lavega, 1996)

La sociedad es el pilar de la formación de los niños o de la no formación de ello depende de cómo se forme desde sus primeros inicios. El docente debe de ayudar a ir formando sus capacidades y sus habilidades entre ellas esta lo afectivo lo emocional el respeto a las cosas y demás, conocer las costumbres y tradiciones que serán el fuerte de su conocimiento ancestral, conocer de dónde vino y quien inicio con ciertas actividades que hasta hora siguen en nuestros días, el niño aprende de sus mayores el docente guía a sus educandos en la formación de nuevas costumbres y tradiciones que amen y respeten lo nuestro.

### **1.2.5. Fundamentación Pedagógica**

Admiten sí, restricciones en ciertas actividades, generalmente fundadas en razones de seguridad e higiene. Sus educandos, en cambio, suelen recitar con total seguridad la lista de juegos no permitidos en la escuela.

La única y esencial diferencia radica aquí en que para los chicos, esos que están prohibidos son sin lugar a dudas, juegos; mientras que para los maestros eso que está prohibido lo está, precisamente, porque desde su óptica no son juegos. ‘En mi escuela – textual- no hay juegos prohibidos y lo que está prohibido no son juegos’ (Pavia, 1994).

Los educadores ayudan a sus educandos a ir formando y escogiendo juegos que les enseñe a razonar a pensar y resolver problemas que se enfrentaran en su vida cotidiana, cada juego tiene una función en el aprendizaje de los niños y en especial de los que tiene 4 -5 años que están en una formación de conocimiento y aprendizaje constante, estos juegos le ayudarán a ir mejorando sus capacidades cognitivas y desenvolvimiento en las actividades de las clases. Colocando como un aprendizaje significativo que aprende en su entorno.

### **1.2.6. Fundamentación Axiológica**

"Para el desarrollo y cuidado de la disposición al juego, la capacidad de juego y el ser listo en el juego, no hay en la primaria una materia propia, y con ello tampoco una 'hora de juego'. Se impone, por lo tanto, una 'educación lúdica' como tarea que atraviese todas las materias. Pero esto implica un reconocimiento del juego en todas las áreas de aprendizaje de la primaria como un medio para la educación y la formación. La educación lúdica y el cuidado del juego representan, luego de estas reflexiones, una parte de la función de la educación y de la formación de la primaria, dado que el juego es una función importante del desarrollo, del aprendizaje y del bienestar del niño en todas las áreas vitales y es justamente imprescindible". (Gunter, 1993)

El valor de las costumbre que se le da a los niños desde sus inicios le fortalecerá su aprendizaje y su personalidad en todo momento que deba enfrentar en la sociedad, el respeto, el cuidado, el amor así las personas y cosas irán forjando a un ser de buenos principios estos valores fortalecerán en todo su aprendizaje escolar en los niños.

### **1.2.7. Fundamentación Legal**

Código de la niñez y adolescencia Registro Oficial 737 de 3 de Enero del 2003. Los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos. Igualdad y no discriminación.- Todos los niños, niñas y adolescentes son iguales ante la ley y no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia; color, origen social, idioma, religión, filiación, opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores, representantes o familiares.

#### **El reglamento a la ley orgánica de educación intercultural**

En el capítulo II; Derecho a la educación.

La educación es un derecho humano fundamental, reconocido y garantizado en la Constitución de la República y la Ley Orgánica de Educación Intercultural, condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos. Sus características son:

- a. La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida.
- b. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo, de acuerdo a la Ley Orgánica de Educación Intercultural y este Reglamento.
- c. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita en los niveles inicial, básico y de bachillerato.

Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

### **1.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

#### **1.3.1. Guía**

Es un material educativo diseñado para orientar paso a paso el proceso de aprendizaje del estudiante a distancia (Aguilar , 2004).

García Aretio, L. (Mercer, 1998). La define como la “Herramienta que sirve para edificar una relación entre el profesor y los educandos”.

(Castillo, 1999) Complementa la definición anterior al afirmar que la Guía Didáctica es “una comunicación intencional del profesor con el educando sobre los pormenores del estudio de la asignatura y del texto base”

#### **1.3.2. Didáctica**

Incita a elaborar de un modo personal cuánto va aprendiendo, en un permanente ejercicio activo de aprendizaje” (Marín, 1999).

#### **1.3.3. Didáctica del juego**

Para el niño el juego es importante ya que de ello se desprende todas sus capacidades y habilidades además de sus destrezas para poder ejecutar las acciones tanto de movimiento cognitivo afectivo, los docentes deben de estar preparados para enseñar a

sus educandos a saber jugar, despierta en ellos la curiosidad de saber cómo realizar, el procedimiento pedagógico que del docente debe ser sencillo y fácil de poner en práctica, la experiencia enriquecedora del juego le permitirá ir incorporando en sus conocimientos actividades lúdicas que mejorar todo su esquema corporal. (Cedeño, 1995)

#### **1.3.3.1. Tradicionales**

"Los juegos tradicionales son indicados como una faceta –aún en niños de ciudad- para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio." (Trautmann, 1997).

Podemos jugar una multiplicidad de juegos y crear otros, tanto entre pocos niños como conformando equipos más numerosos. En esto, la gama es muy amplia, incluso si consideramos los diferentes materiales y tamaños de los cuales podemos confeccionar nosotros mismos la pelota, o adquirirla en algún lugar (de trapo, papel, goma, cuero, plástico). (Ofele, 1998)

#### **1.3.3.2. Importancia del juego**

La infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros. En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía. Aun cuando progresivamente el hombre va asentándose y abandona su vida trashumante, y surge la agricultura como forma de vida que obliga al ser humano a aposentarse en lugares definidos, los niños también tenían que incorporarse al proceso productivo, y para ello se les daban instrumentos apropiados para su tamaño para que cooperaran, en la medida de sus posibilidades físicas, al trabajo en correspondencia con sus destrezas motoras, no constituían aún juguetes, sino herramientas de trabajo a escala reducida: el cuchillo cortaba, la azada hendía, la

masa golpeaba, por lo que solamente eran reproducciones a menor escala del instrumento real.

En la medida que se da el desarrollo del hombre, la actividad laboral comienza a volverse más compleja, a la vez que se empiezan a dar excedentes de la producción que permiten tener un mejor nivel de vida, sin la necesidad perentoria de la subsistencia diaria. Esto va a tener una repercusión muy importante en el desarrollo de la especie humana, que puede entonces dedicar tiempo a actividades que ya no están directamente ligadas al proceso productivo, y la atención a cuestiones que antes le eran prácticamente imposible de dedicar un tiempo, ya va a constituir paulatinamente un proceso de socialización netamente relacionado con su desarrollo psíquico cada vez más avanzado. ¿Y qué pasaba entonces con los niños?

Les era imposible participar directamente en la labor productiva por su progresiva complejidad, el hombre crea objetos que, aunque reflejan el instrumento de la vida real, no son ya una réplica más pequeña de aquel, sino un nuevo tipo de cosa que ya no sirve para hacer la acción verdadera sino para "practicarla", y que habrían de realizar en la vida adulta.

Surge el juguete, que no es más que una reproducción del instrumento, en el que está impresa su función más no su estructura verdadera, reflejando de manera más o menos aproximada su diseño y objetivo. Esto va a plantear decididamente la necesidad, en el desarrollo del individuo, de una etapa preparatoria, en el cual los niños se encuentren y ejerciten para su vida futura, surge la infancia como período de dicha preparación.

A su vez, en ese lapso los niños, utilizando los juguetes especialmente creados para ellos, van a reflejar en su entretenimiento con los mismos, las acciones y roles que han de desempeñar como adultos, aparece el juego como vía y medio de hacer, al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquica, una reproducción de la vida real.

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta. (Carroll, 1987)

### **1.3.3.3. El desarrollo del niño a través del juego**

Se dice que para conseguir campeones hay que trabajar desde edades muy tempranas y de hecho esto se puede aplicar incluso a antes del nacimiento del niño. A parte del condicionante genético heredado, es de suma importancia que la madre lleve una vida sana.

El niño nada en el líquido amniótico y de hecho un niño de veinticuatro horas puede nadar, pasado este tiempo el niño comienza a experimentar el miedo por lo que se hunde perdiendo su capacidad natatoria. Por lo tanto la natación es el ejercicio potencial primero del niño. El niño es capaz de mantenerse sentado y posteriormente podrá levantarse, este es un ejercicio que tonifica las estructuras musculares. Con un año y gracias al proceso de crecimiento de la masa encefálica y de la mielinización de sus fibras nerviosas adquiere tres nuevas actividades, andar, hablar y masticar.

Aparece el juego espontáneo. El cual, cuando se produce en el marco familiar suele ser individual, pero no deja de ser vital. El niño juega con lo que tiene a su alcance y donde esté. Pese a la espontaneidad de estos juegos pueden tener una finalidad dirigida para favorecer el desarrollo de la inteligencia y de la adaptación. En este año se perfecciona el hablar y andar.

Se produce una importante actividad física la cual se debe dejar interrumpir de forma voluntaria. El niño tiende a repetir lo aprendido hasta conseguir su dominio. Más tarde y tras incorporar el nuevo aprendizaje al sistema psicomotor, lo emplea en nuevas combinaciones más complejas.

### **1.3.3.4. Beneficios del juego**

- Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico.
- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.
- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.



- Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto.
- Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales.
- El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.
- Es muy importante participar en el juego con ellos.

La psicomotricidad es un elemento muy importante en el desarrollo de los niños ya que sienta las bases para la adquisición de posteriores aprendizajes. (Max, 1990)

### **1.3.3.5. La psicomotricidad y el juego**

La psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados.

Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como:

Lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar, desarrollan la psicomotricidad. Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea.

Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cercas, lejos, que les ayudarán a orientarse en el espacio y a ajustar más sus movimientos.

Juegos que favorecen el desarrollo de la psicomotricidad:

Montar en correr pasillos, triciclos, bicicletas, patinar, o andar con monopatines, saltar a la comba, jugar a la goma, realizar marchas, carreras, saltos, pisar una línea en el suelo, juegos con balones, pelotas, raquetas, aros, juegos de hacer puntería: meter goles, encestar, bolos y jugar a la carretilla, volteretas, piruetas, zancos, etc. Los juegos de movimiento, pueden ser utilizados como una preparación importante para el

aprendizaje ya que favorecen la psicomotricidad, coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo, aspectos claves para todo el aprendizaje posterior.

(Maturana & Verden, 1995)

#### **1.3.3.6. Los juegos tradicionales en la educación de los niños**

Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir. Kishimoto escribe al respecto, citando a Ivic: "La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo" (Kishimoto, 1996)

En relación al juego tradicional y su importancia La vega escribe: "Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología." (Burgués, 1995)

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece. Y es curioso cómo todos estos juegos se repiten en los lugares más remotos aún con la marca característica de cada lugar y cultura. Si queremos estudiar estos juegos tradicionales no deberíamos hacer una mirada muy superficial. Los mismos son de una riqueza inimaginable cuando los estudiamos en profundidad y en su relación con la cultura de cada región, el momento en el que es

jugado, las personas que lo jugaban. Estas características particulares del entorno del juego dan cuenta de una serie de aspectos histórico-socio-culturales que nos ayudan a entenderlos y a entender la propia historia y cultura de nuestros pueblos. De esto dan cuenta también los juguetes: "La historia de los juguetes es parte de la historia de la cultura del hombre" (Retter, 1979).

Al investigar los orígenes de estos juegos vemos pues también cómo cada uno de estos juegos surge en combinación con elementos culturales de la época, encontrando en general contenidos mágicos, religiosos, ligados a los dioses que referencian que estos juegos no eran (ni son) un mero pasatiempo.

"El origen de los juegos es contemporáneo al de las sociedades. En épocas lejanas, en lugar de ser propiedades de los niños, constituían el bien personal del mago, del chamán, que al utilizarlos con fines religiosos atribuían su invención y su primer uso a los dioses.

Desechados por el sacerdote para sus prácticas, en lugar de extinguirse cambiaron de destino y emprendieron un nuevo rumbo. (...) Después quedaron relegados a juegos de los hombres, luego de las mujeres y finalmente de los niños." (Plath, 1998)

### **1.3.3.7. Los principales juegos tradicionales que se dan en las escuelas**

En cuanto a juegos de pelota que corresponden a los juegos más antiguos, con hallazgos entre los antiguos egipcios y chinos, teniendo en Europa antigua relaciones estrechas con el culto y considerada también como un juego eminentemente cósmico. (Ofele, 1998), podemos jugar una multiplicidad de juegos y crear otros, tanto entre pocos niños como conformando equipos más numerosos.

En esto, la gama es muy amplia, incluso si consideramos los diferentes materiales tamaños de los cuales podemos confeccionar nosotros mismos la pelota, o adquirirla en algún lugar (de trapo, papel, goma, cuero, plástico).

El trompo, lleno de simbología y al cual se le atribuyeron diferentes características mágicas, es un juguete y un juego con variadas posibilidades. Los indios Hopi prohibían

este juego a los niños y niñas durante las tormentas de verano, porque temían que con el juego los niños podrían estropear inútilmente la cosecha al atraer con el trompo espíritus del viento. En India, por el contrario, en una zona donde las lluvias eran escasas, estas energías mágicas del trompo eran utilizadas positivamente: se dejaban danzar trompos dado que el zumbido de los mismos atraerían así la lluvia, asemejándose al ruido de los truenos en la lejanía. (Holler, 1989). El trompo puede tener diseños variados, con púas de diferente largo, siendo los conos también diferentes pudiendo ser chatos, con o sin cordel. Hay diversos juegos que se pueden organizar con el trompo, según también sea el modelo y la cantidad de participantes, trazando incluso recorridos y mapas para los trompos.

Las interpretaciones del juego de la rayuela y sus orígenes son varias, pero en algunos casos están relacionados. Rodrigo Caro menciona la presencia de este juego en Roma y la señora de Gomme cree ver en el antiguo foro romano las líneas borrosas de los trazados de las antiguas Rayuelas, también hay datos que refieren la presencia de este juego en la antigua Grecia. La señora de Gomme considera que la rayuela representaría el avance del alma de la tierra al cielo, pasando por varios estadios intermedios. Pero como autores como Rodrigo Caro consideran que el juego existió ya antes del Cristianismo, se supone que la versión del juego actual responde a una forma adaptada por el cristianismo, estando su origen más remoto en estrecha relación con los mitos del laberinto. (Menéndez, 1963). Si bien el diagrama básico de la rayuela siempre se mantiene, hay algunas variantes.

Básicamente son siempre un rectángulo dividido en una cantidad que oscila entre 9 y 16 casilleros, coronado por un semicírculo (que se denomina Cielo o Paraíso) que es el objetivo último de todos los jugadores. Pero también existen la rayuela circular o víbora, que adquiere este nombre justamente por la forma.

El juego de las bolitas según algunos estudios tiene su origen en las eras postneolíticas. Se han encontrado bolitas en tumbas infantiles de la zona del Nilo. También se encontraron bolitas en excavaciones del tiempo de las cavernas. Hay numerosas modalidades de juego diferentes. En algunos casos hay hoyitos en donde hay que ir embocando las bolitas, en otros casos se trazan triángulos o círculos en el piso y cada jugador trata de sacar fuera del campo a las bolitas del adversario y los jugadores

pueden ganar todas las bolitas o perderlas (con la esperanza de volver a ganarlas en otra partida).

Estos juegos mencionados aquí, son sólo a modo de ejemplo, podría seguir enunciando más, donde cada uno de ellos ofrece una amplia variedad de posibilidades, lo que llevaría a un capítulo en sí mismo por cada uno. En cada uno de estos juegos, como ya se mencionó antes, se pueden trabajar una cantidad de facetas (los diferentes nombres según la zona, las reglas del juego, el entorno sobre el cual podemos rescatar diferentes focos, la historia del juego con sus diferentes versiones, su inclusión en el arte y literatura, etc.) que nos llevan a una profundización y a una apertura de un abanico en cuanto al conocimiento y enriquecimiento especialmente en lo que respecta a lo cultural de diversas regiones. Todos estos juegos responden a necesidades vitales de los niños: movimiento, cooperación, intercambio social, comunicación con los demás (tanto entre niños como con los adultos mayores quienes en muchas oportunidades son los que les transmiten estos juegos) y por sobre todo el placer de jugar. Pero lo más importante es que estos juegos que tanto responden a necesidades de los niños y del hombre en general-, no sólo del pasado sino también de la actualidad, puedan seguir teniendo un espacio y un tiempo, rescatando así otros valores -intrínsecos a los juegos tradicionales, que de otra manera, corren el riesgo de perderse.

#### **1.3.4. El juego y el afecto social emocional en los niños**

##### **1.3.4.1. Desarrollo socio - afectivo.**

Son todos aquellos cambios progresivos que se producen en el ser humano y que le permite pasar de la dependencia a la autonomía, la misma que se encuentra mediada por la independencia, que es la capacidad de la persona para responder por sí misma, sin desconocer su relación con los otros. El desarrollo de lo socio - afectivo, está íntimamente relacionado con la satisfacción de las condiciones elementales y básicas del ser humano, que aparecen desde el instante de su nacimiento, refiriéndose a las necesidades básicas del recién nacido, como es el llanto, sonrisa, gestos, etc.

Desde esta perspectiva, uno de los rasgos de madurez en el desarrollo socio - afectivo es “la capacidad que va adquiriendo el niño o niña para estar solo, y esto depende de que

haya podido establecer e interiorizar un vínculo afectivo con la persona que lo cuida; en consecuencia el niño/ niña es capaz de estar solo físicamente porque la sensación interna de protección y amor transmitida por la constancia de sus cuidadores, hace que se sienta psíquicamente acompañado.” (Forero , Pérez , Saboya, & Moreno, 2003)

A partir de las relaciones socio – afectivas, el niño/a puede interactuar en el medio, las mismas que son parte fundamental en el proceso de desarrollo para las niñas y los niños y ellas están reflejadas en el juego. A partir de una buena expresión afectiva, se facilitará para una buena escolaridad en los niños/a, la misma que depende de factores como la familia, maestros y las personas que los rodean. Un niño/a con inteligencia emocional, es capaz de obtener una personalidad, carácter, voluntad, y el éxito en la resolución de problemas.

El juego, es considerado como un factor mediador para la fluidez de relaciones e ideas, de esta manera se facilita la creatividad, espontaneidad, conllevando a la expresión de emociones.

El juego permite la interacción permanente entre niño/a y el ambiente que le rodea, tiene como base a la sociedad, porque se enmarca en un proceso participativo que lleva hacia la creación grupal.

Por lo tanto, es mediante el juego, como el niño/a expresa sus sentimientos y conflictos, escogiendo juegos en los que sea necesario la cooperación de los niños/as de su misma edad, logra llenar sus necesidades socio afectivas; ésta etapa tiene una función muy importante, ya que gracias a él, se realizan los ideales de convivencia con el entorno. Su influencia emocional es vital, porque ayuda a que el niño/a adquiera confianza y seguridad en sí mismo, descargue sus emociones y de ésta manera da escapatoria a la agresividad y a sus temores; por ejemplo mediante el juego de fingimientos, el niño/a logra expresar necesidad de protección por parte de los seres queridos.

El juego también influye en la expresión afectiva y en la formación de valores, el cariño por las demás personas, el reconocimientos y la gratitud, aprende a callar para que el otro hable; etc. El juego favorece todas las relaciones sociales, fortalece la autoestima y

control de sí mismo ante la presencia de dificultades y fracasos, incluso fomenta la responsabilidad y el sentido de cooperación.

Podemos añadir que, el juego influye en el desarrollo moral ya que es una práctica basada en reglas y leyes, en el respeto por el otro, y la confianza, permitiéndolo entrar en contacto consigo mismo y con la dinámica de valores sociales desde muy temprana edad. La aceptación de éstas por parte del niño/a, constituye la base para la formación de la personalidad. El juego es campo de acción, en el cual el niño/a aprende a dirigir su conducta, porque es un sistema complejo con reglas y características propias.

Tales reglas aparecen gradualmente en los juegos de los niños/as y reflejan los primeros intentos de organización en los hábitos emocionales, mentales y sociales. Así por ejemplo: el gusto por los juegos repetitivos son un esquema tan necesario en los primeros años.

#### **1.3.4.2. Los juegos tradicionales en el Ecuador**

Los juegos tradicionales Ecuatorianos que se han realizado son con la finalidad de que la tradición perdure y que a su vez sea transmitida tecnológicamente o de forma participativa, tanto a público externo ya sean de países diferentes como para educadoras de nuestro país.

Tomando en cuenta que los niños de 0 a 5 años aprenden mediante el juego. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, como otros aspectos de los mismos, por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega.

- **Transmisión de los juegos tradicionales**

Al transmitir los juegos tradicionales de manera oral, y transmitida de generación tras generación. Esta transmisión puede darse de dos formas:

- En forma vertical que esta información se da a través de la familia; y
- La forma horizontal la información es transmitida por medio de la socialización entre la familia y otras familias.

La familia siempre se ha considerado como la primera escuela de formación de nuestros hijos y por ende es el primer lugar de aprendizaje. Por medio de sus diferentes miembros (abuelos, papás, abuelas, mamás o los hermanos y las hermanas) donde se introduce y se potencia el juego, a través de estímulos visuales, voces y sonidos. En la relación abuelo(a)-nieto(a) se crea un vínculo de protección, complicidad y de relación transgeneracional de gran importancia para la educación.

Ellos y ellas aprenden con la experiencia de un referente vivo, a lo que se le puede llamar una transmisión generacional directa por imitación.

Hoy en día y en los momentos actuales vemos que es lamentable que esta transmisión de los juegos tradicionales están sufriendo una ruptura muy notable y que hasta ha desaparecido, si ustedes pueden ir a una escuela, o a un parque los niños, las niñas, los jóvenes ya no practican estos juegos tradicionales, tal vez solo se les vea saltando, jugando fútbol o simplemente descansando o en el caso de nuestros hogares la mayor parte de los niños, niñas y jóvenes pueden estar simplemente utilizando juegos virtuales en las Computadoras, sus padres normalmente están en sus trabajos hasta altas horas de la noche, sus abuelos posiblemente estén haciendo otras actividades y esta falta de comunicación y transmisión de los juegos tradicionales se encuentran en los tiempos actuales casi perdidos y olvidados.

Por ello como educadores o padres de familia es nuestra responsabilidad de enseñar los juegos tradicionales que nuestros padres nos enseñaron y estos debemos transmitirlos a nuestros niños, niñas y jóvenes evitando así su desaparición.

- **Materiales que se utilizan para los juegos tradicionales**

Nuestros Abuelos fabricaban sus propios juguetes con palos, botellas de vidrio, ruedas de bicicletas usadas, piedras, latas, cordones, botones, chalinas, correas, bufandas,



hojas, etc. ya que algunos de los juegos no precisaban de un material específico y en el caso de ser así, se podía volver a aprovechar cualquier objeto o material de los recursos que había o quedaban existentes en el lugar donde se practicaban los juegos tradicionales.

A la vez los juegos tradicionales les daban la posibilidad de que cada persona elabore su juguete poniendo en práctica su propio ingenio y creatividad para utilizar el material que este a su alcance.

- **Como revivir los juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales a la vez es cúmulo de experiencias que dejaron nuestros abuelos, su sabiduría y aprendizaje era una fuente de alegrías compartidas. A través de esos juegos se podían rescatar por medio de su memoria, los mayores juegos tradicionales, tarea que no solo es gratificante, sino da la oportunidad de utilizarlos como una herramienta que por medio de ellas se podían crear espacios de recreación e imaginación.

El relato de nuestros abuelos era el medio de comunicación que nos daba información necesaria a fin de conocer cómo se jugaba, dónde se lo realizaba, con qué y con quienes se lo jugaba y todo lo que involucre en un juego como podemos ver nuestros abuelos nos animaban a grandes o pequeños a participar en el juego y a la vez nos ayuda a descubrir nuestro entorno natural, nos ayudaban a enriquecer nuestra memoria a través del juego y el canto, juegos de adivinación o cuentos de nunca acabar, o donde existía el respeto mutuo entre grandes y pequeños, no había discriminación de género. Si bien es cierto que existían algunos juegos que eran exclusivos y ligados al sexo de los niños, si eran niños los juegos que practicaban eran: los trompos, las bolas, las tortas, etc.

Y si eran niñas los juegos tradicionales que jugaban eran: las cocinaditas, a las muñecas, el elástico, etc.

Así mismo existían juegos donde jugaban juntos en temporadas especiales como Navidad, Semana Santa, o festividades de San Juan y San Pedro, en donde todos implicaban un movimiento físico y corporal con una amplia gama de modalidades

lúdicas, estos juegos los realizaban haciendo rondas, haciendo hileras, como por ejemplo jugando al gato y el ratón, el Hombre Negro, etc.

También existían juegos que estaban ligados a la edad, si era un niño o niña de cuna, realizaban juegos a través de movimiento realizados con las manos cantando canciones de cuna y utilizando un sonajero si el juego era para chicos y chicas grandes, cada juego tenía sus reglas y había que respetarlos como en el caso del San Bendito, en donde todos los participantes de este juego deben sujetarse unos contra otros para evitar ser atrapados por el Diablito. Y también había juegos para los más adultos como el torneo de las cintas, las peleas de gallos con el movimiento del dedo pulgar, etc., ya que estos juegos necesitaban más concentración y habilidad.

#### **1.3.4.3. Funcionalidad de los juegos**

- **Juegos Funcionales:**

Tiene carácter físico, sensorial y psicomotor. Ayuda al niño a ir coordinando su cuerpo mediante actividades de movimiento que le permite ir afianzando su coordinación, esto le significa ir incorporándose a la sociedad mediante la utilización de sus destrezas y habilidades motrices, con la ayuda del maestro quien está en el proceso del desarrollo de la educación de sus educandos.

- **Juegos Simbólicos:**

Este tipo de juegos les permite a los niños sentirse libres y explorar más actividades que le ayuden a ir aumentando su curiosidad y sus destrezas dándoles ejercicios donde el niño vaya modificando sus acciones a su gusto y necesidades reales que se le presenta, la imaginación y la creatividad le permitirán avanzar en su aprendizaje.

- **Juegos de Reglas:**

Son los juegos donde el niño puede ir conociendo su potencialidad y las ordenes como las ejecuta de acuerdo a cada juego que se presente, esto va enriquecer su conocimiento asía las cosas que les rodea, experimenta y conoce, observa y comparte donde siempre

habrá uno que lidere los juegos frente a las competencias de ganar o perder que significa un reto en el desarrollo cognitivo de los niños.

- **Juegos de Construcción:**

Desarrollan todas sus capacidades sean estas cognitivas, de ubicación espacio tiempo, ritmo, afectividad emocional, motrices de movimiento sean finas o gruesas donde expresa su habilidades su coordinación el ingenio creatividad para su ejecución, estos juegos permiten a los niños ir avanzando en la construcción de su desarrollo en el aprendizaje.

Para los autores el juego es el papel más importante en la educación de los niños ya que ayuda a ir expresando sus necesidades que se van dando al transcurrir su desarrollo y estos se ven reflejados en su comportamiento con sus compañeros y demás.

#### **1.3.4.4. Metodológica de los juegos en el proceso de enseñanza**

Habitual los juegos se los han empleado como una actividad de distracción ya sea para los niños como para los adolescentes, estos son utilizados de manera indistinta para dar importancia a una actividad empleada por las personas de participación integración e incluso de competición cada una de estas tiene un valor relevante en la formación y principios del ser humano en su educación estos adquieren mucha relevancia en todas las sociedades y un valor de enriquecimiento. Estas metodologías participativas son herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la formación de los niños en cuanto a su orientación del conocimiento que se va desarrollando como formación de principios y valores esenciales en los niños.

#### **1.3.5. Desarrollo de la Inteligencia Lógico Matemática**

(Gadner, 1983) Describe la inteligencia lógica matemática como el conjunto de diferentes tipos de pensamientos: matemático, científico y lógico. Diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas y semi-independientes. Gardner define la inteligencia

como la «capacidad mental de resolver problemas y/o elaborar productos que sean valiosos en una o más cultura.

**Primero**, amplía el campo de lo que es la inteligencia y plantea que la brillantez académica no lo es todo. A la hora de desenvolverse en la vida no basta con tener un gran expediente académico. Hay gente de gran capacidad intelectual pero incapaz de, por ejemplo, elegir bien a sus amigos; por el contrario, hay gente menos brillante en el colegio que triunfa en el mundo de los negocios o en su vida privada. Triunfar en los negocios, o en los deportes, requiere ser inteligente, pero en cada campo se utiliza un tipo de inteligencia distinto. Ni mejor ni peor, pero sí distinto. Dicho de otro modo: Einstein no es más ni menos inteligente que Michael Jordan, simplemente sus inteligencias pertenecen a campos diferentes.

**Segundo**, y no menos importante, Gardner define la inteligencia como una habilidad. Hasta hace muy poco tiempo la inteligencia se consideraba algo solamente innato. Se nacía inteligente o no, y la educación no podía cambiar ese hecho (en el sentido de aprovechar más o menos la parte innata). Tanto es así, que, en épocas muy próximas, a los deficientes psíquicos no se les educaba, porque se consideraba que era un esfuerzo inútil, cuando en realidad existe tanto la parte innata (genética) como la parte adquirida (mayor o menor provecho de la parte innata a lo largo de la vida).

**Finalmente** Howard Gardner descubrió que la inteligencia no es algo innato y fijo que domina todas las destrezas y habilidades de resolución de problemas que posee el ser humano, sino que aparte de que en realidad la inteligencia es tanto innata como adquirida también es claramente cierto que cada persona está más o menos adaptada a unas inteligencias que a otras e incluso a unos subconjuntos que a otros dentro de una misma inteligencia, lo que significa que no existen las inteligencias superiores e inferiores sino las diferencias entre estas. Todos los seres humanos son capaces de conocer el mundo de por lo menos nueve modos diferentes, ya que Gardner no descarta que pueda haber incluso más, aunque la novena inteligencia aún está por terminar de analizar.

Según el análisis de las nueve inteligencias todos somos capaces de conocer el mundo a través del lenguaje, del análisis lógico-matemático, de la representación espacial, del

pensamiento musical, del uso del cuerpo para resolver problemas o hacer cosas, de una comprensión de los demás individuos, de una comprensión de nosotros mismos, de un análisis de los elementos del entorno natural y situarse a sí mismo con respecto al cosmos y autosugestionarse (siendo esta la no tan aclarada novena inteligencia existencial, espiritual y filosófica). Donde los individuos se diferencian es en la intensidad de estas inteligencias y en las formas en que recurre a esas mismas y se les combina para llevar a cabo diferentes labores, para solucionar diversos problemas y progresar en distintos ámbitos.

Lógicamente cada inteligencia está compuesta por determinados subconjuntos lo cual explica la inabarcable biodiversidad incluso en este tema. La educación actual, por tanto, no es que se centre realmente en las dos primeras inteligencias, sino que se centran en determinados subconjuntos de dichas inteligencias en realidad. Dentro de cada inteligencia están subconjuntos como por ejemplo la memoria (en el caso de la memoria fotográfica esta sería memoria espacial) entre el resto de todos y cada uno de ellos. Las personas aprenden, representan y utilizan el saber de muchos y diferentes modos. Estas diferencias desafían al sistema educativo que supone que todo el mundo puede aprender las mismas materias del mismo modo y que basta con una medida uniforme y universal para poner a prueba el aprendizaje de los educandos. Esto conlleva a crear supuestas jerarquías, cuando en realidad todos los seres humanos son igual de inteligentes, solo que cada persona tiene un tipo de combinación de las ocho (y nueve) inteligencias distinto. (Gadner, 1983)

(Bochenski, 1993) Se define como aquella orientación de la lógica que estudia el razonamiento humano con método algebraico. Métodos algebraicos que podemos concretar en el uso símbolos inequívocos, definiciones precisas y axiomas que facilitan el razonamiento y las demostraciones rigurosas de modo puramente mecánico.

#### **1.3.5.1. Su importancia**

El autor de la Teoría de las Inteligencias Howard Gardner, ha cuestionado las diversas concepciones tradicionales de la inteligencia, ya que las mismas tratan de las habilidades simples que poseen los seres humanos en mayor o menor medida y ponen

un énfasis significativo en los aspectos de la cognición, dejando a un lado el papel importante que juegan la personalidad, las emociones y el aspecto cultural en se van desarrollando los procesos mentales del ser humano.

La teoría de Gardner sostiene en primera instancia hacer una ampliación en lo que representa a la inteligencia y reconoce que la misma debe ir más allá de los conocimientos académicos, considerando que en cada campo de acción se utiliza un tipo de inteligencia distinto, no mejor ni peor que otro, pero si distinto. En segunda instancia define la inteligencia como una capacidad, a diferencia de diferentes teorías sobre la inteligencia, que la definen como algo innato e inamovible, siendo así que el que no nacía con ella, la educación no podía realizar transformaciones y cambios al respecto. Al definir Gardner la inteligencia como una capacidad, la misma es convertida en una destreza que se puede desarrollar, el mismo no niega el componente genético, pero considera que no es totalmente determinante para el desarrollo de la misma.

Gardner reconoce que todo ser humano nace con potencialidades que son producto de la genética, sin embargo considera que se van desarrollando de una forma u otra, en lo que influye el medio ambiente, las experiencias, la educación recibida, la cultura, entre otros aspectos no menos importantes.

El pensamiento Lógico-Matemático está relacionado con la habilidad de trabajar y pensar en términos de números y la capacidad de emplear el razonamiento lógico.

El desarrollo de este pensamiento, es clave para el desarrollo de la inteligencia matemática y es fundamental para el bienestar de los niños y niñas y su desarrollo, ya que este tipo de inteligencia va mucho más allá de las capacidades numéricas, aporta importantes beneficios como la capacidad de entender conceptos y establecer relaciones basadas en la lógica de forma esquemática y técnica. Implica la capacidad de utilizar de manera casi natural el cálculo, las cuantificaciones, proposiciones o hipótesis.

Todos nacemos con la capacidad de desarrollar este tipo de inteligencia. Las diferentes capacidades van a depender de la estimulación recibida. Es importante saber que estas capacidades se pueden y deben entrenar, con una estimulación adecuada se consiguen importantes logros y beneficios.

### **1.3.6. ¿Por qué es importante desarrollar el pensamiento Lógico-Matemático?**

El pensamiento lógico matemático es fundamental para comprender conceptos abstractos, razonamiento y comprensión de relaciones. Todas estas habilidades van mucho más allá de las matemáticas entendidas como tales, los beneficios de este tipo de pensamiento contribuyen a un desarrollo sano en muchos aspectos y consecución de las metas y logros personales, y con ello al éxito personal. La inteligencia lógico matemática contribuye a:

- Desarrollo del pensamiento y de la inteligencia.
- Capacidad de solucionar problemas en diferentes ámbitos de la vida, formulando hipótesis y estableciendo predicciones.
- Fomenta la capacidad de razonar, sobre las metas y la forma de planificar para conseguirlo.
- Permite establecer relaciones entre diferentes conceptos y llegar a una comprensión más profunda.
- Proporciona orden y sentido a las acciones y/o decisiones

Trucos para estimular el desarrollo del pensamiento Lógico-Matemático.

La estimulación adecuada desde una edad temprana favorecerá el desarrollo fácil y sin esfuerzo de la inteligencia lógico matemática y permitirá al niño/a introducir estas habilidades en su vida cotidiana.

Esta estimulación debe ser acorde a la edad y características de los pequeños, respetando su propio ritmo, debe ser divertida, significativa y dotada de refuerzos que la hagan agradable.

Permite a los niños y niñas manipular y experimentar con diferentes objetos. Deja que se den cuenta de las cualidades de los mismos, sus diferencias y semejanzas; de esta forma estarán estableciendo relaciones y razonando sin darse cuenta.

Emplea actividades para identificar, comparar, clasificar, seriar diferentes objetos de acuerdo con sus características.

Muéstrales los efectos sobre las cosas en situaciones cotidianas. Por ejemplo, como al calentar el agua se produce un efecto y se crea vapor porque el agua transforma su estado.

Genera ambientes adecuados para la concentración y la observación.

Utiliza diferentes juegos que contribuyan al desarrollo de este pensamiento, como sudokus, domino, juegos de cartas, adivinanzas, etc.

Plantéales problemas que les supongan un reto o un esfuerzo mental. Han de motivarse con el reto, pero esta dificultad debe estar adecuada a su edad y capacidades, si es demasiado alto, se desmotivarán y puede verse dañado su auto concepto.

Haz que reflexionen sobre las cosas y que poco a poco vayan racionalizándolas. Para ello puedes buscar eventos inexplicables y jugar a buscar una explicación lógica.

Deja que manipule y emplee cantidades, en situaciones de utilidad. Puedes hacerles pensar en los precios, jugar a adivinar cuantos lápices habrá en un estuche, etc.

Deja que ellos solos se enfrenten a los problemas matemáticos. Puedes darles una pista o guía, pero deben ser ellos mismos los que elaboren el razonamiento que les lleve a la solución.

Animales a imaginar posibilidades y establecer hipótesis. Hazles preguntas del tipo ¿Qué pasaría si....?

#### **1.3.6.1. Incluye**

- Cálculos matemáticos.
- Pensamiento numérico.
- Solucionar problemas, para comprender conceptos abstractos.
- Razonamiento y comprensión de relaciones



Entre las edades de cero a cuatro años, los niños desarrollan los primeros cimientos que le permitirán entender la lógica y los conceptos matemáticos. Durante esta etapa los juegos de estimulación pueden traer muchos beneficios, siendo simples y cotidianos como hacer torres de cubos, unir cuentas con un pasador, contar los juguetes, clasificarlos, etc. Aunque es en la escuela donde los niños empiezan a reconocer los símbolos numéricos y algo más complicado: Relacionar la cantidad de cosas con cada número y hacer conjuntos abstrayendo lo que tienen en común o porque son diferentes, es en casa, en etapas anteriores, cuando el niño empezará el aprendizaje de las matemáticas, al ir descubriendo dónde hay más dulces y cuál barra de chocolate es más grande o al jugar agrupando piedritas o carritos.

Los niños, que sobresalen en la inteligencia lógico-matemática piensan en forma numérica o en términos de patrones y secuencias lógicas, en su pubertad, evidencian una gran capacidad de pensar de forma altamente abstracta y lógica, analizan con facilidad planteamientos y problemas. En etapas superiores destacan en su habilidad para hacer cálculos numéricos, estadísticas y presupuestos con entusiasmo. Les encantan hacer preguntas acerca de fenómenos naturales, computadoras y tratan de descubrir las respuestas a los problemas difíciles.

**Necesitan:**

- Cosas para manipular.
- Cosas para explorar y pensar.
- Cosas para investigar.
- Cosas para clasificar, seriar, comparar.

**Cómo estimular:**

- Generar ambientes propicios para la concentración y la observación.
- Explorar, manipular, vivenciar cualidades de los objetos.
- Descubrir los efectos sobre las cosas.
- Descubrir sus características.
- Identificar, comparar, clasificar, seriar objetos de acuerdo a sus características.

- Jugar a las adivinanzas ¿quién se fue?
  
- Definir sensorialmente las cosas a partir de preguntas:
  - ¿Cómo se siente?
  - ¿A qué se parece?
  - ¿Qué no es?
  - ¿Qué te recuerda?
  
- Incluir en nuestro hablar cotidiano conceptos de secuencia temporal:
  - “Primero”
  - “Después”
  - “Por último”
- Realizar juegos de repartir uno a uno

### **1.3.7. ¿Cómo se desarrolla la inteligencia en los niños?**

Durante la infancia los niños obtienen formas básicas de entretenimiento. Comienzan a apreciar que los individuos tienen roles que se asocian al comportamiento y que tienen consecuencias. Estos entendimientos son importantes en la negociación con las personas que los niños tienen a su alrededor. Tal como plantea el movimiento constructivista, el cual se discutirá el niño es el organismo en constante interacción con el ambiente.

Se capta una combinación de inteligencias trabajando en las primeras formas de comportamiento propio-simbólicas que se destacan hacia el primer año de vida, tales como la habilidad para apreciar los significados de palabras simples y la habilidad para leer láminas de objetos pertenecientes al mundo real. Durante los años preescolares, se puede anotar el desarrollo de las inteligencias y la forma en que éstas van dominando diversos sistemas simbólicos. Sin embargo, algunos aspectos del desarrollo de las competencias simbólicas todavía se limitan a las fronteras de cada inteligencia. Durante esta época, la notación simbólica que aporta la cultura tiene un mayor efecto en las prácticas simbólicas de los niños y en su progreso como entes sociales. El período de

los dos a cinco años marca el momento en que se desarrolla la simbolización básica, período durante el cual el niño es, paulatinamente, capaz de apreciar y de crear instancias de lenguaje de comprender la simbolización en dos dimensiones láminas. En tres dimensiones bloques, la simbolización gestual baile, musical canciones, la dramatización actuación, y cierto tipo de entendimiento lógico y matemático, incluyendo la apreciación de las operaciones numéricas básicas y de simple explicaciones causales (Gadner, 1983)

Para Gadner dice que toda persona posee las ocho inteligencias aunque la interacción entre éstas se dé de manera diferente en cada individuo. Todos tenemos la capacidad de desarrollar cada una de las ocho inteligencias si se nos provee el ánimo, el enriquecimiento y la instrucción adecuada. Las inteligencias siempre interactúan entre sí ejemplo: cocinar debemos leer la receta inteligencia verbal lingüística, posiblemente tengamos que dividir a la mitad inteligencia lógica matemática, debemos concebir un menú apetecible a todos los miembros de la familia, inteligencia interpersonal social. (Suazo, 2006)

### **1.3.8. Enseñar diferente para fomentar las inteligencias en los niños.**

Nos enseña a comprender que cualquier tópico importante en la educación de un niño puede enseñarse en más de una forma. Cada vez mayor la cantidad de información que los educandos deben adquirir, los educadores debemos ser extraordinariamente imaginativos y persistentes en ayudarlos a aprehender mejor toda esa información. El perfil de inteligencia, es saber que estudiante domina más, es una herramienta que nos permite entender las maneras en que estos aprenden con mayor facilidad para así ayudarlos a ser más exitosos en otras áreas. (Suazo, 2006)

#### **1.3.8.1. Iniciación a la lógica y al pensamiento de relación**

La educación del pensamiento lógico es una tarea fundamental que se debe desarrollar paralelamente a las actividades matemáticas. Abarca desde la pura acción hasta la reflexión mediante el empleo de recursos cercanos al niño y haciendo aparecer los conceptos lógicos ante sus ojos sin formalismo alguno ni arbitrariedades inútiles. Actividades en las cuales la lógica no es previa, ni posterior, ni final, sino que

simplemente está presente en los ejercicios propuestos al niño. Los trabajos de Piaget, han demostrado que la comprensión de la matemática elemental depende de la construcción de nociones lógicas que el niño elabora espontáneamente en interacción con su ambiente.

Piaget plantea que la lógica no viene del lenguaje sino más lejos, viene de las coordinaciones generales de la acción, existiendo un parentesco entre los esquemas de asimilación y las leyes de la lógica. La pedagogía matemática, por lo tanto, no puede olvidarse de las acciones; además de las experiencias físicas, existentes la lógica matemática que sirve de preparación para el espíritu deductivo y que deben estar presentes en todos los procesos de enseñanza de la matemática. Mientras más se favorezca la construcción de estas nociones, más probabilidades han de mejorar la motivación y calidad del aprendizaje matemático.

Se desprende algunos principios pedagógicos que no hay que perder de vista:

- Toda comprensión real supone la reinención por el sujeto.
- Se puede hacer y comprender en acción mucho más que verbalmente.
- No se debe introducir prematuramente la formalización.

A través de este enfoque de iniciación a la lógica:

- No proporcionar a los niños una enseñanza exclusivamente verbal.
- Hacerles conocer la existencia de reglas y a forma de ponerlas en práctica, indicándoles sus posibilidades y límites.
- Hacer descubrir la arbitrariedad subyacente en dichas reglas, así como las posibilidades y limitaciones que implica el hecho de cambiarlas.
- Hacerles buscar las mejores estrategias para enfrentar una situación dada.

Para el desarrollo de las actividades de iniciación a la lógica se facilita con el empleo de juegos y el trabajo con conjuntos; a través de las relaciones que se pueden establecer y las operaciones que se puedan realizar con ellos aparece en forma central el uso de elementos de lógica. (Cofré & Tapia, 2003)

## **CAPÍTULO II**

### **2. METODOLOGÍA**

#### **2.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **2.1.1. Cuasi experimental**

Porque se realizó la Guía Didáctica de juego Tradicionales “Me Divierto Jugando”, aplicando los instrumentos de recolección de datos del antes y después de la aplicación del mismo para luego llegar a la comprobó los resultados obtenidos, entre los niños que fueron el objeto de estudio.

#### **2.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

##### **2.2.1. Investigación documental**

Se realizó una investigación documental minuciosa de las variables de estudio, donde se determinó su relación, causas y efectos, en la indagación.

##### **2.2.2. Investigación de campo**

Se desarrolló en el lugar de los hechos dentro del Centro de Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego”, de la Parroquia Quimiag, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013-2014.

##### **2.2.3. Investigación Descriptiva**

Se basó en la descripción el análisis e interpretación que tiene como objeto el conocimiento de lo que se investiga. permitió describir el beneficio de la Guía Didáctica de Juego Tradicionales sobre el desarrollo de la inteligencia lógico matemática de los niños y niñas de 4-5 años del Centro de Educación Inicial “ Juan Samaniego”, de la Parroquia Quimiag, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013-2014.

#### **2.2.4. Investigación Correlacional**

Permitió saber el grado de relación que hay entre las variables, no solo se limita a saber la causa y el efecto de estas.

### **2.3. MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **2.3.1. Método hipotético – deductivo.**

Con el cual se vio el planteamiento del problema, también la elaboración del marco teórico y lo Inductivo con la comprobación y verificación de la investigación. Deducción se le da la validez de la misma.

#### **2.3.2. Método Científico**

Se usó cuando se puso en práctica los siguientes pasos:

- a. Se pudo detectar el problema
- b. Se formuló la hipótesis que consistió en indagar si se pueden desarrollar la inteligencia lógico matemática de los niños utilizando juegos grupales, populares y de memoria
- c. Se llevó a cabo una investigación al aplicar la guía didáctica de juego tradicionales “Me divierto Jugando” en los niños y niñas
- d. Se obtuvieron los datos que llevaron a la comprobación de la hipótesis obteniendo como resultado estos juegos si favorecen a la formación integral de los niños.

### **2.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Para la presente investigación se utilizó la siguiente técnica de recolección de datos.

#### **2.4.1. Técnica**

- a) **La Observación:** Estuvo dirigida a los niños niñas. Su instrumento fue la lista de cotejo grupal para recopilar información sobre las variables propuesta en la investigación.

## 2.4.2. Instrumento

- a) **Guía de Observación:** Son los ítems donde se establece para saber el nivel de conocimiento de los niños.

## 2.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

### 2.5.1. Población

Esta investigación se realizó con los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego de la parroquia Quimiag

**Cuadro N.2. 1 Población**

<b>UNIVERSO</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Paralelo A.	24	52%
Paralelo B	23	48%
<b>TOTAL</b>	<b>47</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** C.E.I “Juan Samaniego”

**Elaborado por:** Ruby Ceballos

### 2.5.2. Muestra

El tipo de muestreo utilizado es el no probabilístico, intencional, por lo cual se trabajó con el paralelo “B” de 23 estudiantes

## 2.6. PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para su mejor estudio se detallaron los procedimientos que permitieron un análisis e interpretación de los resultados obtenidos. De los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia lógico matemática, en los niños C.E.I “Juan Samaniego”

- Se tabuló los resultados pregunta por pregunta.
- Se tabuló los resultados indicadores por indicador.

- Se presentó la información procesada mediante cuadros estadísticos y gráficos.
- Se analizó e interpretó lo datos
- Se comprobó la hipótesis.

## **2.7. HIPÓTESIS**

### **2.7.1. Hipótesis General**

La Aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales, “Me divierto jugando”, influye en el desarrollo de la inteligencia lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014

### **2.7.2. Hipótesis Específica**

La Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de los juegos grupales, influye en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática, en los niños y niñas de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014.

La Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de los juegos populares, incide en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática, en los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014.

La Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de juegos de memoria, desarrolla la Inteligencia lógico-matemática en los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014



## 2.7.3. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS HIPÓTESIS

### 2.7.3.1. Operacionalización de la Hipótesis Específica 1

La Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de los juegos grupales, influye en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática, en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego” en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014

VARIABLE INDEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Guía Didáctica de Juegos Tradicionales con: juegos grupales	Es un instrumento de orientación técnica para el docente con actividades que podemos llevar a cabo con un grupo de niños, jóvenes, mayores, o cualquier colectivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumento.</li> <li>• Orientación.</li> <li>• Técnica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategias lúdicas para el desarrollo de capacidades.</li> <li>• Permite al niño mejorar su orientación en el espacio y tiempo.</li> <li>• Mejora sus capacidades para realizar las actividades.</li> </ul>	<p><b>Técnica</b> Observación.</p> <p><b>Instrumento</b> Guía de observación.</p>
VARIABLE DEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Desarrollo de la Inteligencia Lógico Matemática	Fortalecimiento de la capacidad para utilizar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades.</li> <li>• Grupos.</li> <li>• Colectivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejo adecuado de los ejercicios.</li> <li>• Se relaciona con sus compañeros.</li> <li>• Participa activamente en las tareas.</li> </ul>	<p><b>Técnica</b> Observación.</p> <p><b>Instrumento</b> Guía de observación.</p>

### 2.7.3.2. Operacionalización de la Hipótesis Específica 2

La Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de los juegos populares, incide en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática, en los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014

<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>	<b>CONCEPTO</b>	<b>CATEGORÍA</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>
Guía Didáctica de Juegos Tradicionales con: juegos populares	Es un instrumento de orientación técnica para el docente con manifestaciones lúdicas, arraigadas en una sociedad, muy difundida en una población, que generalmente se encuentra ligado a conmemoraciones de carácter folklórico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evidencia las habilidades de sus educandos.</li> </ul>	<p><b>Técnica</b> Observación.</p> <p><b>Instrumento</b> Guía de observación.</p>
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>	<b>CONCEPTO</b>	<b>CATEGORÍA</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>
Desarrollo de la Inteligencia Lógico Matemática	Fortalecimiento de la capacidad para utilizar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lúdica</li> <li>• Sociedad.</li> <li>• Folklórico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra facilidad en las actividades de los juego.</li> <li>• Incorpora en su conocimiento nuevas relaciones de aprendizaje.</li> <li>• Conoce e interpreta estas actividades como parte de un proceso de aprendizaje.</li> </ul>	<p><b>Técnica</b> Observación.</p> <p><b>Instrumento</b> Guía de observación.</p>

### 2.7.3.3. Operacionalización de la Hipótesis Específica 3

La Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de juegos de memoria, desarrolla la Inteligencia lógico-matemática en los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014

<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>	<b>CONCEPTO</b>	<b>CATEGORÍA</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>
Guía Didáctica de Juegos Tradicionales, con juegos de memoria.	Es un instrumento de orientación técnica para el docente con juegos que se basan en realizar destrezas intelectuales como la retención	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumento.</li> <li>• Docente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le facilita al docente en su desarrollo de la enseñanza.</li> <li>• Conoce las posibilidades de cada uno de sus niños.</li> </ul>	<p><b>Técnica</b> Observación.</p> <p><b>Instrumento</b> Guía de observación.</p>
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>	<b>CONCEPTO</b>	<b>CATEGORÍA</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>
Desarrollo de la Inteligencia Lógico Matemática	Fortalecimiento de la capacidad para utilizar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Destrezas intelectuales.</li> <li>• Retención.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla las habilidades cognitivas.</li> <li>• Demuestra creatividad para dar soluciones de las dificultades.</li> </ul>	<p><b>Técnica</b> Observación.</p> <p><b>Instrumento</b> Guía de observación.</p>

## **CAPÍTULO III**

### **3. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**

#### **3.1 TEMA**

Guía Didáctica de Juego Tradicionales “Me divierto jugando”, para el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los niños y niñas de 4-5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego”, de la Parroquia Quimiag, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, período 2013-2014.

#### **3.2. PRESENTACIÓN**

En una educación para y por la recreación, el juego en el nivel de educación inicial contribuye a despertar en el niño la verdadera conciencia individual y colectiva, y este convencimiento debe ser considerado por los docentes para desempeñar un rol decisivo en el proceso enseñanza-aprendizaje que incluya esta actividad como una metodología a la vez como una herramienta didáctica pedagógica en los diferentes espacios de aprendizaje que conforman el aula de preescolar.

En el nivel de educación inicial, existen una gran variedad y tipología de juegos reglados, simbólicos y tradicionales, que no han sido incluidos como elementos vitales y formadores, aun cuando es innegable que siguen constituyendo para el hombre uno de los más preciados valores culturales.

Los juegos tradicionales son importantes para su rescate ya que de ellos una país tiene tradición puesto que vienen a dar un giro en la formación del ser humano con sus costumbres y hábitos que no se olvidan y son pasada de una generación a otra por nuestros antepasados, desde un inicio estos juegos tienen una forma peculiar de hacer divertir a las personas de todas las edades.

Tomando en cuenta que es una forma de recreación que inclusive los niños pueden realizarlos, siempre debe de estar el docente orientando y guiando estos juegos pueden ser modificados de acuerdo a las necesidades e interés de los niños, puesto que ellos son

fundamentales en la educación y formación de nuestros educandos, para que en ellos se desarrolle todas sus habilidades motoras intelectuales cognitiva de una manera sencilla y divertida. Es aquí donde el niño pone sus capacidades intelectuales desarrollando en ellos su pensamiento lógico para determinar una situación y resolverlo de acuerdo a su interés de participación, lo cual es utilizado en sus estudios y en la preparación de sus tareas escolares.

### **3.3. OBJETIVOS**

#### **3.3.1. Objetivo General**

Proporcionar al docente la guía Didáctica de Juegos Tradicionales “Me divierto Jugando”, para el desarrollo de la inteligencia lógico- matemática mediante la aplicación de juegos tradicionales para fortalecer el proceso de aprendizaje.

#### **3.3.2. Objetivos específicos**

- Desarrollar con los niños los juegos que le permitirán desarrollar la inteligencia lógico matemática.
- Favorecer a los niños juegos donde pueden desarrollar cada una de sus habilidades capacidades tanto afectiva emocionales cognitivas para el mejor desarrollo de la inteligencia lógico matemática.
- Brindar a los niños juegos que le permitan ir resolviendo problemas y aceptar un aprendizaje más significativo en el desarrollo de la inteligencia lógico matemática.

### **3.4. FUNDAMENTACIÓN**




#### **La clase de Matemática**

Partimos de la idea de plantear en el aula situaciones en las que los educandos “hagan Matemática”, es decir elaboren estrategias propias, utilicen las representaciones que consideren adecuadas, discutan con sus pares, expliquen sus ideas, den razones de sus

procedimientos y resultados, confronten sus producciones con las de otros, acepten críticas y otros puntos de vista. Para generar una actividad de este tipo, el planteo de problemas es un recurso de aprendizaje privilegiado, y los juegos, un contexto para el planteo de problemas. El clima de aula deberá ser de respeto de las ideas ajenas, de estímulo a la participación activa y de consideración de los errores como parte del aprendizaje. En este marco, los materiales de trabajo son un soporte de las situaciones de enseñanza planificadas y no un instrumento de enseñanza en sí mismos. Juegos en Matemática.

### **El uso del juego en el aula**

Los juegos poseen la ventaja de interesar a los educandos, con lo que, en el momento de jugar, se independizan relativamente de la intencionalidad del docente y pueden desarrollar la actividad, cada uno a partir de sus conocimientos. Pero la utilización del juego en el aula debe estar dirigida a su uso como herramienta didáctica: jugar no es suficiente para aprender. Según el propósito que se proponga, el docente elegirá el material y/o lo adaptará en función del contenido a enseñar. Luego, es necesario que organice el grupo y vaya conduciendo la clase en etapas sucesivas en relación con cada juego.

-  El docente organizará la clase en grupos, proporcionándoles –junto con el material– las reglas correspondientes al juego y los roles que cada uno asumirá durante su desarrollo.
-  Es importante tener en cuenta que todos los integrantes del grupo deben participar activamente del juego, desde el punto de vista cognitivo, pudiendo incluso abarcar más de un rol (por ejemplo, en un juego de cartas, repartir y jugar, y no sólo repartir para que los demás jueguen).
-  Cada grupo jugará el juego hasta terminar. El docente recorrerá la clase aclarando las dudas que pudieran aparecer respecto de las reglas del juego. Aquí conviene destacar que el juego y los grupos deben estar armados de modo que sea posible hacer un cierre en común.

🎲 Luego se planteará un momento de reflexión sobre el desarrollo del juego: qué estrategias utilizó cada uno, si todos jugaron de la misma manera, si se detectó alguna estrategia más eficiente que otras dentro de las utilizadas, etc. Incluso es posible plantear aquí, según la intencionalidad original del docente, algunas preguntas que lleven a los educandos a reflexionar sobre el contenido particular que se ha querido trabajar con el juego planteado.

🎲 Esta última discusión deberá tener un cierre en el que el docente destaque sintéticamente los contenidos trabajados. Esta última etapa de cierre está íntimamente ligada a la intencionalidad didáctica de la actividad planteada, a los contenidos que se han querido trabajar y al alcance logrado por la producción de los diferentes grupos respecto de este contenido. El cierre permite al docente presentar las denominaciones, representaciones y relaciones con otros conocimientos considerados válidos en Matemática de los conocimientos utilizados durante el juego. A su vez, permite que los educandos tomen conciencia de que han logrado un nuevo aprendizaje y reconozcan en forma explícita las relaciones de lo nuevo con lo conocido.

### **3.5. CONTENIDOS**

Para el desarrollo de la guía es necesario presentar lo que se va a evidenciar en el trabajo propuesto como:

Portada.

Índice.

Presentación.

Objetivo General

Objetivos Específicos.

Fundamentación Teórica.

### **JUEGOS GRUPALES**

El gato y el ratón

La gallina ciega

Las canicas  
Escondite  
El trompo  
La cuerda  
La sogá  
Los ensacados  
El pan quemado  
La rayuela

### **JUEGOS POPULARES**

El baile de las sillas  
El baile de la escoba  
La carretilla  
Las ollitas  
La cebollita  
Las estatuas  
El baile del tomate  
El juego de las frutas  
El lobo  
El florón florón

### **JUEGOS DE MEMORIA**

Los cuadros  
El sombrero y los números  
Ronda de colores  
La canica oculta  
Ronda agua de limón  
Objeto escondido  
El caminito de las figuras geométricas  
El teléfono descompuesto  
Ronda musical  
Contar el Número de Sonidos de Cambio de la letra D por la letra R



### 3.6 OPERATIVIDAD

**Cuadro N.3. 1 Operatividad**

Objetivo	Metodología	Actividades	Recursos	Beneficiarios	Responsable	Tiempo
<p>Demostrar la importancia de la guía, para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños por medio de juegos tradicionales.</p>	<p><b>Juego N° 1: Juegos Grupales.</b>            Conocer la valoración del juego en contextos específicos.            Clasificar distintos juegos en función de su estructura.            Fomentar el juego como instrumento de desarrollo personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El Escondite.</li> <li>• La gallina Ciega.</li> <li>• El baile de disfraces.</li> <li>• El globo irrompible.</li> <li>• El rescate del tesoro.</li> <li>• Las Banderas.</li> <li>• El gato y el Ratón.</li> </ul>	<p>Patio, Niños, Docente, Pañuelo, disfraz grabadora, Cd, Globos, Cofre muchos objetos, banderas.</p>	<p>Niños/as  Docentes</p>	<p>Docentes Maestrante</p>	<p>Marzo 2014</p>
	<p><b>Juego N° 2: Juegos Populares.</b>            Lograr un aprendizaje significativo y funcional, partir de la edad de los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El baile del tomate.</li> <li>• El baile de la escoba.</li> <li>• El Lobo</li> <li>• El Trompo</li> <li>• Estatuas.</li> <li>• La Rayuela</li> <li>• Los ensacados.</li> </ul>	<p>Patio, niños docente, tomates, grabadora, Cd, escoba, trompos, tiza, sacos</p>	<p>Niños/as  Docentes</p>	<p>Docentes Maestrante</p>	<p>Abril</p>

	<p><b>Juego N° 3: Juegos de memoria.</b> Estimulación cognitiva, para prolongar la información acerca del funcionamiento de la memoria dando lugar a compartir experiencias</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las Frutas. Números.</li> <li>• Los colores.</li> <li>• Los Animales.</li> <li>• El cuerpo Humano.</li> <li>• La Lotería.</li> <li>• El domino.</li> </ul>	<p>Niños, docentes, frutas, el salón de clases, colores puzles, rompecabezas, loterías, domino. Figura del cuerpo humano.</p>	<p>Niños/as Docentes</p>	<p>Docentes Maestrante</p>	<p>Mayo</p>
--	---	---	---	------------------------------	--------------------------------	-------------

## CAPÍTULO IV

### 4. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

##### 4.1.1. Análisis e interpretación de resultados de la ficha de observación mediante juegos grupales

###### 1. Reconoce conjuntos a través del juego del gato y el ratón

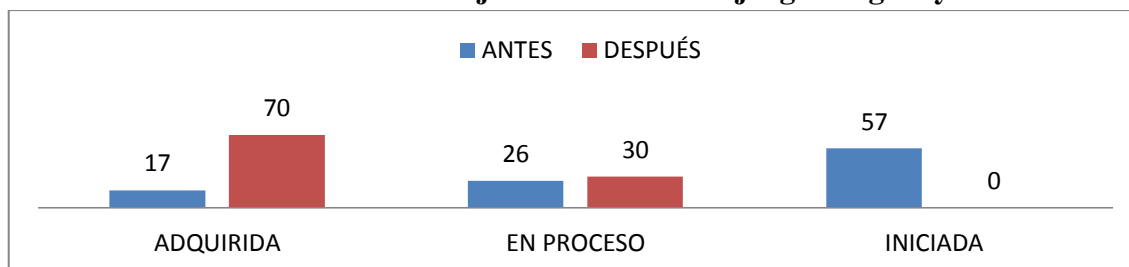
**Cuadro N.4. 1. Reconoce conjuntos a través del juego del gato y el ratón**

ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	4	17%	16	70%
EN PROCESO	6	26%	7	30%
INICIADA	13	57%	0	0%
TOTAL	23	100%	23	100%

Fuente: Niños(as) de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial "Juan Samaniego"

Elaborado por: Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

**Gráfico N.4. 1. Reconoce conjuntos a través del juego del gato y el ratón**



Fuente: Cuadro 4.1

Elaborado por: Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

###### a) Análisis

De la observación realizada antes de la aplicación de la guía el 57% de niños estaban en etapa iniciada en cuanto al reconocimiento de conjuntos a través del juego del gato y el ratón, el 26% en proceso y el 17% en adquirida. Después de la aplicación de la guía el 70% estaban en adquirido, y el 30% en proceso.

###### b) Interpretación

La mayor parte de los niños antes de la aplicación de la guía no jugaban al gato y el ratón, sin embargo después pudieron reconocer conjuntos, de esto se desprende la importancia que tiene el docente para incentivar a la práctica de juegos lúdicos que van enriqueciendo su formación lógica y de orientación, desde sus primeros años de escolaridad.

## 2. Desarrolla la noción temporo espacial con el juego de la gallina ciega

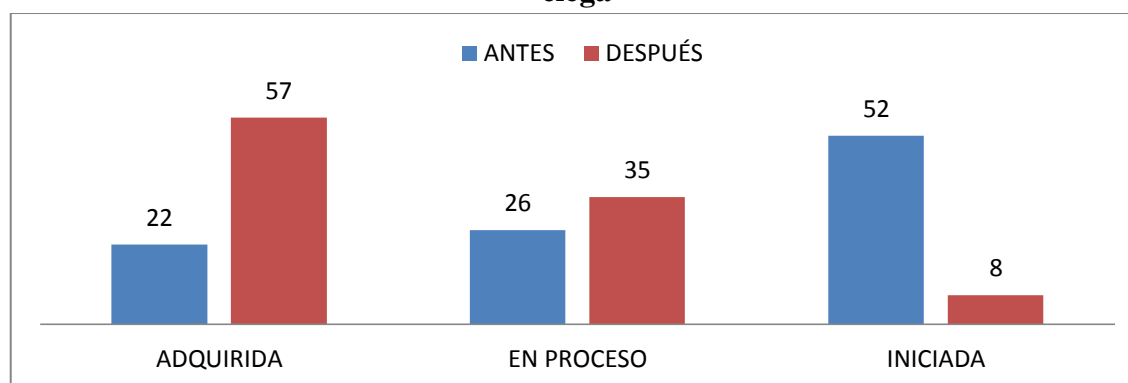
**Cuadro N.4. 2. Desarrolla la noción temporo espacial con el juego de la gallina ciega**

ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	5	22%	13	57%
EN PROCESO	6	26%	8	35%
INICIADA	12	52%	2	8%
TOTAL	23	100%	23	100%

Fuente: Niños(as) de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial "Juan Samaniego"

Elaborado por: Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

**Gráfico N.4. 2. Desarrolla la noción temporo espacial con el juego de la gallina ciega**



Fuente: Cuadro 4.2

Elaborado por: Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

### a) Análisis

De la observación realizada antes de la aplicación de la guía el 52% de niños estaban en etapa iniciada en cuanto a desarrollar la noción temporo espacial con el juego de la gallina ciega, el 26% en proceso y el 22% en adquirida. Después de la aplicación de la guía el 57% estaban en adquirida, el 35% en proceso y el 8% en iniciada.

### b) Interpretación

Antes de la aplicación de la guía los niños no jugaban a la gallina ciega sin embargo después se han facilitado que los niños distingan las nociones temporo espaciales, de ahí el apoyo que el docente hace para que el niño adquiera habilidades lógico matemáticas a partir del juego. Esto marca la diferencia y debe motivar para que el juego motive al aprendizaje.

### 3. Distingue las nociones de mucho, poco y nada mediante el juego de las canicas

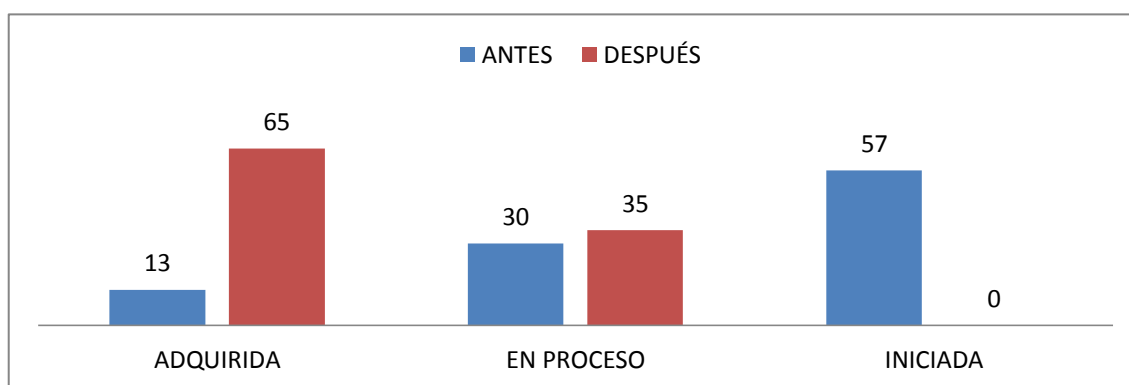
**Cuadro N.4. 3 Distingue las nociones de mucho, poco y nada mediante el juego de las canicas**

ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	3	13%	15	65%
EN PROCESO	7	30%	8	35%
INICIADA	13	57%	0	0%
TOTAL	23	100%	23	100%

Fuente: Niños(as) de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego”

Elaborado por: Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

**Gráfico N.4. 3. Distingue las nociones de mucho, poco y nada mediante el juego de las canicas**



Fuente: Cuadro 4.3

Elaborado por: Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

#### a) Análisis

Antes de la aplicación de la guía el 57% de niños estaban en etapa iniciada en cuanto a distinguir las nociones de mucho, poco y nada mediante el juego de las canicas, el 30% en proceso y el 13% en adquirida. Después de la aplicación de la guía el 65% estaban en adquirida y el 35% en proceso.

#### b) Interpretación

La mayor parte de niños antes de la aplicación de la guía no distinguían nociones de mucho, poco y nada, pero después desarrollaron el conocimiento de estas nociones, por este motivo debe darse énfasis para que se entienda el sentido de esta actividad lúdica que debe orientar para que el niño aprecie y distinga cantidades que afectan directamente a su razonamiento lógico matemático.

#### 4.1.2. Análisis e interpretación de resultados de la ficha de observación mediante juegos populares

#### 4. Desarrolla nociones de tiempo y movimiento mediante el baile de la silla

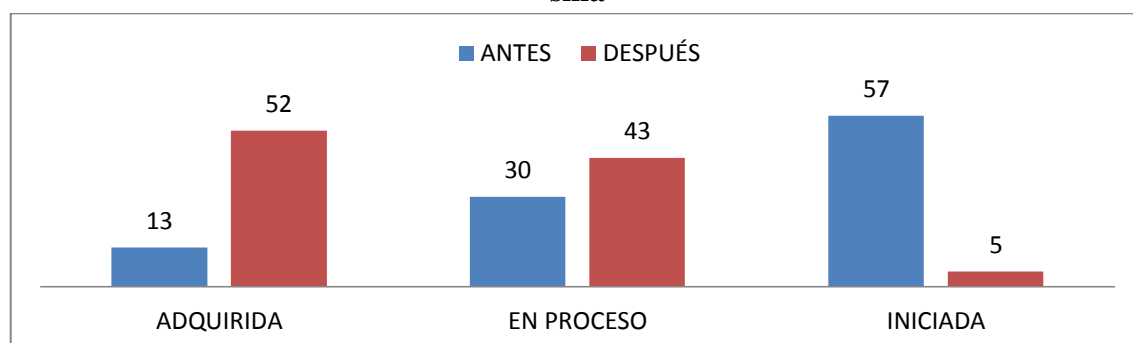
**Cuadro N.4. 4 Desarrolla nociones de tiempo y movimiento mediante el baile de la silla**

ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	3	13%	12	52%
EN PROCESO	7	30%	10	43%
INICIADA	13	57%	1	5%
TOTAL	23	100%	23	100%

**Fuente:** Niños(as) de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego”

**Elaborado por:** Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

**Gráfico N.4. 4. Desarrolla nociones de tiempo y movimiento mediante el baile de la silla**



**Fuente:** Cuadro 4.4

**Elaborado por:** Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

##### a) Análisis

Antes de la aplicación de la guía el 57% de niños estaban en etapa iniciada en cuanto al desarrollo de nociones de tiempo y movimiento, el 30% en proceso y el 13% en adquirida. Después de la aplicación de la guía el 52% estaban en adquirida, el 43% en proceso y el 5% en iniciada.

##### b) Interpretación

Gran parte de los niños tenían problemas para identificar nociones de tiempo y movimiento pero después de la aplicación de la guía, el docente utilizó mecanismos propuestos en la guía para ir reforzando sus destrezas lógicas de esta manera se fortalece el desarrollo de la inteligencia lógico matemática y se ayuda para que puedan usar este conocimiento en su vida diaria.

## 5. Reconoce las nociones delante y atrás gracias al baile de la escoba

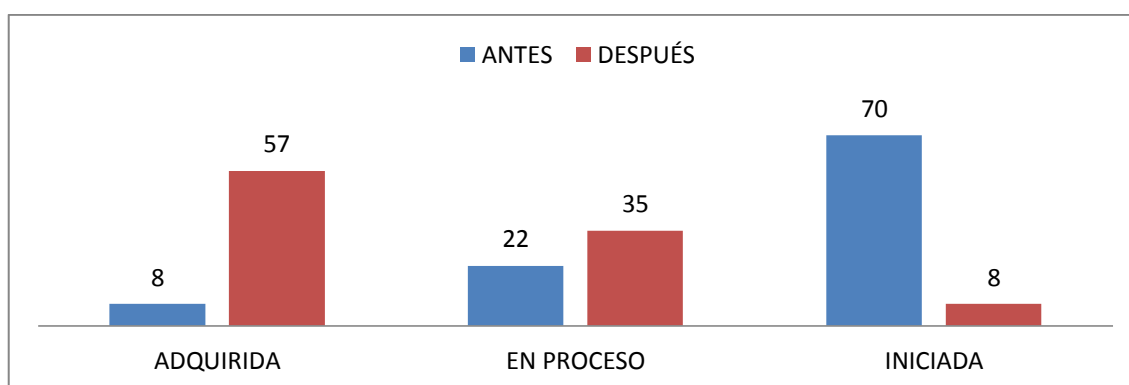
**Cuadro N.4. 5 Reconoce las nociones delante y atrás gracias al baile de la escoba**

ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	2	8	13	57
EN PROCESO	5	22	8	35
INICIADA	16	70	2	8
TOTAL	23	100	23	100

**Fuente:** Niños(as) de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego”

**Elaborado por:** Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

**Gráfico N.4. 5. Reconoce las nociones delante y atrás gracias al baile de la escoba**



**Fuente:** Cuadro 4.5

**Elaborado por:** Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

### a) Análisis

Antes de la aplicación de la guía el 70% de niños estaban en etapa iniciada en cuanto al reconocimiento de las nociones delante y atrás, el 22% en proceso y el 8% en adquirida. Después de la aplicación de la guía el 57% estaban en adquirida, el 35% en proceso y el 8% en iniciada.

### b) Interpretación

Los niños no reconocían las nociones delante y atrás antes de la aplicación de la guía pero después según los resultados observados, se fueron familiarizando con estas nociones que ayudan y son de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia lógico matemática de las mismas el docente debe ir generando en los espacios de aprendizaje.

## 6. Identifica las nociones antes y después gracias al juego de la carretilla

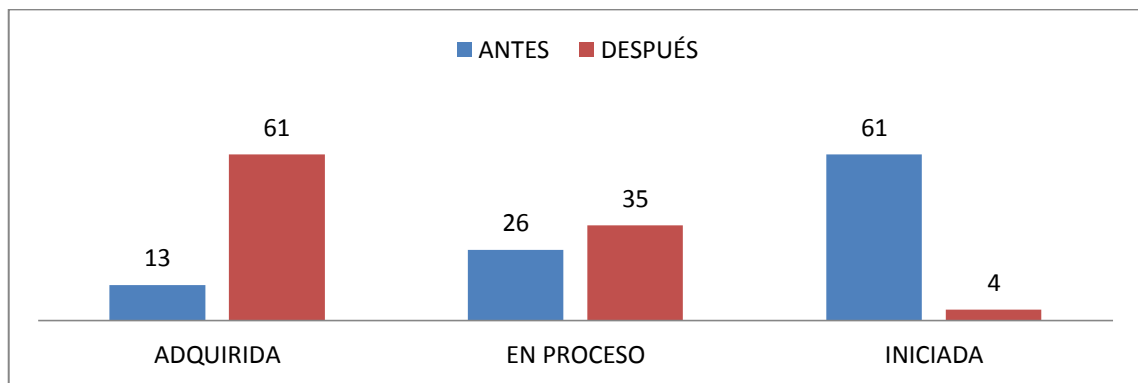
**Cuadro N.4. 6 Identifica las nociones antes y después gracias al juego de la carretilla**

ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	3	13	14	61
EN PROCESO	6	26	8	35
INICIADA	14	61	1	4
TOTAL	23	100	23	100

Fuente: Niños(as) de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial "Juan Samaniego"

Elaborado por: Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

**Gráfico N.4. 6. Identifica las nociones antes y después gracias al juego de la carretilla**



Fuente: Cuadro 4.5

Elaborado por: Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

### a) Análisis

Antes de la aplicación de la guía el 61% de niños estaban en etapa iniciada en cuanto a identificar las nociones antes y después, el 26% en proceso y el 13% en adquirida. Después de la aplicación de la guía el 61% estaban en adquirida, el 35% en proceso y el 4% en iniciada.

### b) Interpretación

La mayoría de los niños no reconocían las nociones antes y después, antes de la aplicación de la guía, sin embargo después se pudo notar como poco a poco se podían reconocer estas nociones que son de gran importancia para el conocimiento de los niños y para el desarrollo de la inteligencia lógico matemática.



## 7. Experimenta nociones de peso con el juego de las ollitas

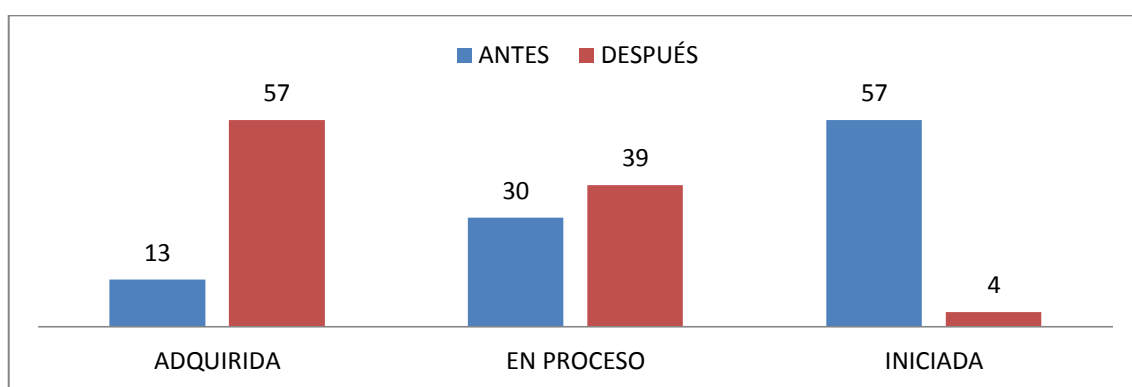
**Cuadro N.4. 7 Experimenta nociones de peso con el juego de las ollitas**

ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	3	13	13	57
EN PROCESO	7	30	9	39
INICIADA	13	57	1	4
TOTAL	23	100	23	100

**Fuente:** Niños(as) de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial "Juan Samaniego"

**Elaborado por:** Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

**Gráfico N.4. 7. Experimenta nociones de peso con el juego de las ollitas**



**Fuente:** Cuadro 4.7

**Elaborado por:** Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

### a) Análisis

En el gráfico se puede ver que antes de la aplicación de la guía el 57% de niños estaban en etapa iniciada en cuanto experimentar nociones de peso, el 30% en proceso y el 13% en adquirida. Después de la aplicación de la guía el 57% estaban en adquirida, el 39% en proceso y el 4% en iniciada.

### b) Interpretación

Gran parte de los niños tenían problemas al experimentar nociones de peso, ya que no distinguían liviano de pesado, pero después de la aplicación de la guía, y gracias a la utilización de ejercicios y actividades por parte de la docente se pudo ver de manera progresiva el mejoramiento de estas nociones necesarias para ir reforzando la inteligencia lógico matemática.

#### 4.1.3. Análisis e interpretación de resultados de la ficha de observación mediante juegos de memoria

### 8. Identifica la forma de los objetos a través del juego de los cuadros

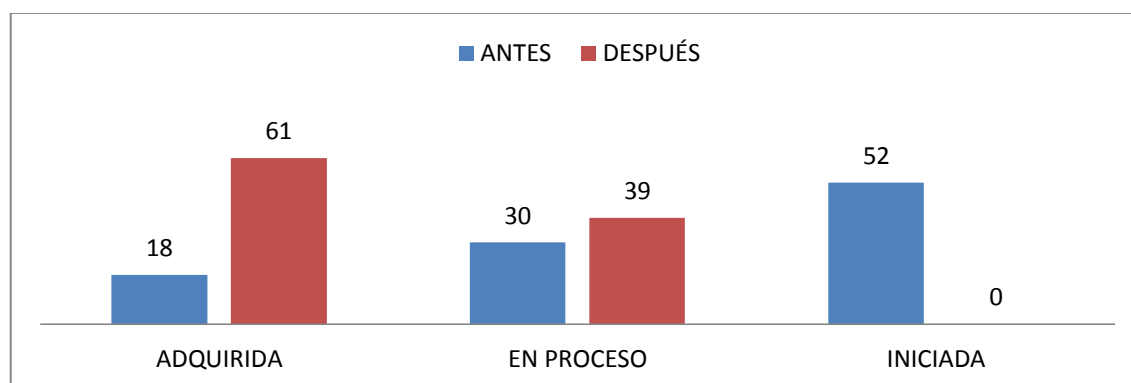
**Cuadro N.4. 8 Identifica la forma de los objetos a través del juego de los cuadros**

ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	4	18	14	61
EN PROCESO	7	30	9	39
INICIADA	12	52	0	0
TOTAL	23	100	23	100

Fuente: Niños(as) de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego”

Elaborado por: Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

**Gráfico N.4. 8. Identifica la forma de los objetos a través del juego de los cuadros**



Fuente: Cuadro 4.8

Elaborado por: Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

#### a) Análisis

En el gráfico se puede ver que antes de la aplicación de la guía el 52% de niños estaban en etapa iniciada en cuanto a identificar la forma de los objetos, el 30% en proceso y el 18% en adquirida. Después de la aplicación de la guía el 61% estaban en adquirida, y el 39% en proceso.

#### b) Interpretación

Antes de la aplicación de la guía los niños no identificaban la forma de los objetos, pero después se pudo utilizar el juego de los cuadros como medio de enseñanza, esto es un indicativo que debe fortalecer la aplicación de juegos para que lleven en si implícito la parte de enseñanza y distinción de elementos grandes, medianos y pequeños.

## 9. Identifica cantidades con el juego el sombrero y los números

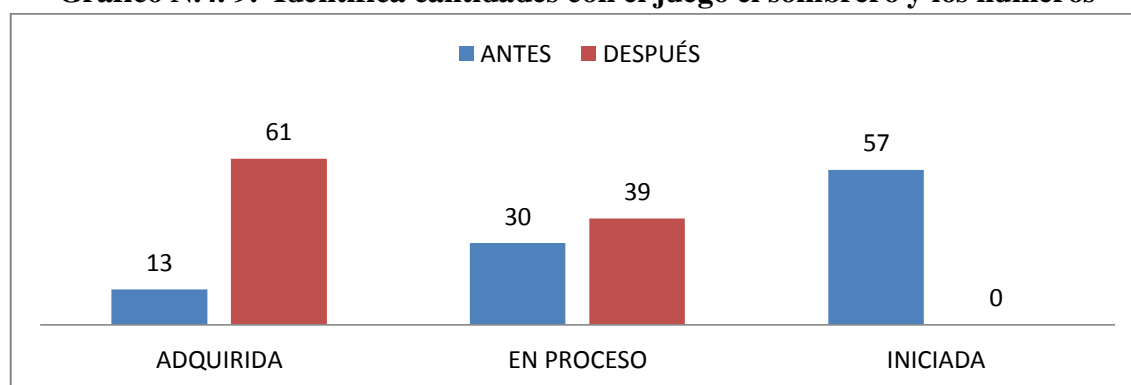
**Cuadro N.4. 9. Identifica cantidades con el juego el sombrero y los números**

ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	3	13	14	61
EN PROCESO	7	30	9	39
INICIADA	13	57	0	0
TOTAL	23	100	23	100

**Fuente:** Niños(as) de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego”

**Elaborado por:** Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

**Gráfico N.4. 9. Identifica cantidades con el juego el sombrero y los números**



**Fuente:** Cuadro 4.9

**Elaborado por:** Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

### a) Análisis

En el gráfico se puede ver que antes de la aplicación de la guía el 57% de niños estaban en etapa iniciada en cuanto a identificar cantidades, el 30% en proceso y el 13% en adquirida. Después de la aplicación de la guía el 61% estaban en adquirida, y el 39% en proceso.

### b) Interpretación

Los niños antes de la aplicación de la guía no identificaban cantidades es decir tenían problemas en distinguir los números, pero después con la ayuda de la docente y de los juegos que son un medio de interacción y aprendizaje, se pudo desarrollar las habilidades lógico-espaciales de los preescolares de manera que ellos puedan utilizar estos conocimientos en el futuro.

## 10. Forma series con el juego ronda de colores desarrollando la memoria lógica

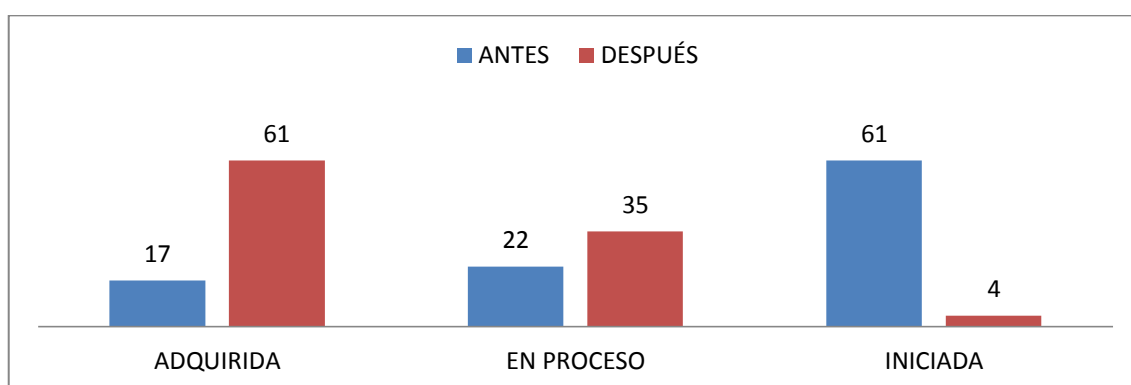
**Cuadro N.4. 10. Forma series con el juego ronda de colores desarrollando la memoria lógica**

ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	4	17	14	61
EN PROCESO	5	22	8	35
INICIADA	14	61	1	4
TOTAL	23	100	23	100

Fuente: Niños(as) de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial "Juan Samaniego"

Elaborado por: Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

**Gráfico N.4. 10 Forma series con el juego ronda de colores desarrollando la memoria lógica**



Fuente: Cuadro 4.10

Elaborado por: Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

### a) Análisis

En el gráfico se puede ver que antes de la aplicación de la guía el 61% de niños estaban en etapa iniciada en cuanto a formar series para desarrollar la memoria lógica, el 22% en proceso y el 17% en adquirida. Después de la aplicación de la guía el 61% estaban en adquirida, el 35% en proceso y el 4% en iniciada.

### b) Interpretación

Gran parte de los niños tenían problemas para formar series de acuerdo al color pero después de la aplicación de la guía, el docente utilizó mecanismos propuestos en la guía para ir reforzando sus destrezas lógicas que vendrán acompañadas de la distinción de formas y colores de objetos de esta manera se fortalece el desarrollo de la inteligencia lógico matemática.

**Cuadro N.4. 11 Comparación de los resultados de la observación realizada a los niños/as mediante Juegos Grupales antes y después de la aplicación de la guía.**

Hipótesis	PREGUNTAS	ANTES				DESPUÉS			
		ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA	TOTAL	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA	TOTAL
Juegos grupales	Reconoce conjuntos a través del juego del gato y el ratón	4	6	13	23	16	7	0	23
	Desarrolla la noción temporoespacial con el juego de la gallina ciega	5	6	12	23	13	8	2	23
	Distingue las nociones de mucho, poco y nada mediante el juego de las canicas	3	7	13	23	15	8	0	23
<b>TOTAL</b>		12	19	38	69	44	23	2	69
<b>FRECUENCIA</b>		4	6	13	23	15	8	0	23
<b>PORCENTAJE</b>		17%	26%	57%	100%	65%	35%	0%	100%

**Fuente:** Observación a los niños(as) de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego”

**Elaborado por:** Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

**Cuadro N.4. 12. Comparación de los resultados de la observación realizada a los niños/as mediante Juegos Populares antes y después de la aplicación de la guía.**

Hipótesis	PREGUNTAS	ANTES				DESPUÉS			
		ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA	TOTAL	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA	TOTAL
Juegos populares	Desarrolla nociones de tiempo y movimiento mediante el baile de la silla	3	7	13	23	12	10	1	23
	Reconoce las nociones delante y atrás gracias al baile de la escoba	2	5	16	23	13	8	2	23
	Identifica las nociones antes y después gracias al juego de la carretilla	3	6	14	23	14	8	1	23
	Experimenta nociones de peso con el juego de las ollitas	3	7	13	23	13	9	1	23
<b>TOTAL</b>		11	25	56	92	52	35	5	92
<b>FRECUENCIA</b>		3	6	14	23	13	9	1	23
<b>PORCENTAJE</b>		13%	26%	61%	100%	57%	39%	4%	100%

**Fuente:** Observación a los niños(as) de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego”

**Elaborado por:** Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

**Cuadro N.4. 13. Comparación de los resultados de la observación realizada a los niños/as mediante juegos de memoria antes y después de la aplicación de la guía.**

Hipótesis	PREGUNTAS	ANTES				DESPUÉS			
		ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA	TOTAL	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA	TOTAL
Juegos de memoria	Identifica la forma de los objetos a través del juego de los cuadros	4	7	12	23	14	9	0	23
	Identifica cantidades con el juego el sombrero y los números	3	7	13	23	14	9	0	23
	Forma series con el juego ronda de colores desarrollando la memoria lógica	4	5	14	23	14	8	1	23
<b>TOTAL</b>		11	19	39	69	42	26	1	69
<b>FRECUENCIA</b>		4	6	13	23	14	9	0	23
<b>PORCENTAJE</b>		17%	26%	57%	100%	61%	39%	0%	100%

**Fuente:** Observación a los niños(as) de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego”

**Elaborado por:** Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

## 4.2.COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

### 4.2.1. Comprobación de la Hipótesis Específica 1

#### 1.-Modelo Lógico

Hi. La Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de los **juegos grupales**, influye en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática, en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014.

Ho. La Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de los **juegos grupales**, no influye en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática, en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014.

#### 2. Modelo Matemático

Hi.  $p_1 > p_2$

Ho.  $p_1 = p_2$

#### 3. MODELO ESTADISTICO

$$z = \frac{p_1 - p_2}{\sqrt{\frac{p_1 q_1}{n_1} + \frac{p_2 q_2}{n_2}}}$$

En el empleo de las diversas fórmulas se utilizó la siguiente simbología:

#### SIMBOLOGÍA

$p_1$ : Proporción de niños/as que están en etapa de adquirida en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática después de aplicar la guía.	$p_2$ : Proporción de niños/as que están en etapa de adquirida en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática antes de aplicar la guía.
$n_1$ :el número de sus elementos	$n_2$ :el número de sus elementos
IC = intervalo de confianza	$\alpha$ = nivel de significación



#### 4. Nivel de significación

$$\alpha = 0.05$$

$$IC = 95\%$$

#### 5. Zona de rechazo

En un ensayo a una cola, se tiene:

El área entre el centro y el valor teórico se obtiene así:  $0,5 - 0,05 = 0,45$ . Viendo 0,45 en el interior de la tabla, encontramos para 0,4495 que es el más próximo a 0,45; a la izquierda 1,6 y arriba 4; luego el valor teórico es 1,64

#### 6. Regla de decisión

Rechace la  $H_0$  si  $Z_c \geq 1,64$

#### 7. Cálculo

### CUADRO GENERAL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

ALTERNATIVA		FRECUENCIAS	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	ANTES	4	17%
	DESPUÉS	15	65%

**Fuente:** Observación a los niños(as) de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial "Juan Samaniego"  
**Elaborado por:** Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

#### CÁLCULOS:

$$q_1: 1 - p_1$$

$$q_2: 1 - p_2$$

$$p_1: 0,65$$

$$p_2: 0,17$$

$$q_1: 1 - 0,65 = 0,35$$

$$q_2: 1 - 0,17 = 0,83$$

$$n_1 = 23$$

$$n_2 = 23$$

$$z = \frac{p_1 - p_2}{\sqrt{\frac{p_1 q_1}{n_1} + \frac{p_2 q_2}{n_2}}}$$

$$z = \frac{0,65 - 0,17}{\sqrt{\frac{(0,65)(0,35)}{23} + \frac{(0,17)(0,83)}{23}}}$$

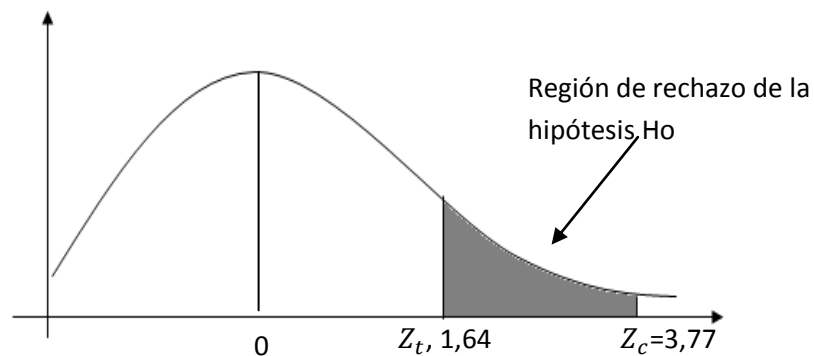
$$z = \frac{0,58}{\sqrt{\frac{0,23}{23} + \frac{0,14}{23}}}$$

$$z = \frac{0,48}{\sqrt{0,0161}}$$

$$z = \frac{0,48}{0,127}$$

$$Z_c = 3,77$$

### GRAFICACIÓN.



### 8. Verificación

Como el valor de  $z$  calculado es mayor al valor de  $z$  teórico; esto es  $Z_c = 3,77 \geq Z_t = 1,64$  como 3,77 está en la zona de rechazo de la hipótesis nula, luego queda aceptada la hipótesis de investigación específica 1, esto es: La Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de los **juegos grupales**, influye en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática, en los niños y niñas de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014.

#### 4.2.2. Comprobación de la Hipótesis Específica 2

##### 1.-Modelo lógico

Hi. La Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de los **juegos populares**, incide en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática, en los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014.

Ho. La Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de los **juegos populares**, no incide en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática, en los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014.

##### 2. Modelo matemático

Hi.  $p_1 > p_2$

Ho.  $p_1 = p_2$

##### 3. Modelo estadístico

$$z = \frac{p_1 - p_2}{\sqrt{\frac{p_1 q_1}{n_1} + \frac{p_2 q_2}{n_2}}}$$

En el empleo de las diversas fórmulas se utilizó la siguiente simbología:

#### SIMBOLOGÍA

$p_1$ : Proporción de niños/as que están en etapa de adquirida en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática después de aplicar la guía.	$p_2$ : Proporción de niños/as que están en etapa de adquirida en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática antes de aplicar la guía.
$n_1$ :el número de sus elementos	$n_2$ :el número de sus elementos
IC = intervalo de confianza	$\alpha$ = nivel de significación

#### 4. Nivel de significación

$$\alpha = 0.05$$

$$IC = 95\%$$

#### 5. Zona de rechazo

En un ensayo a una cola, se tiene:

El área entre el centro y el valor teórico se obtiene así:  $0,5 - 0,05 = 0,45$ . Viendo 0,45 en el interior de la tabla, encontramos para 0,4495 que es el más próximo a 0,45; a la izquierda 1,6 y arriba 4; luego el valor teórico es 1,64

#### 6. Regla de decisión

Rechace la  $H_0$  si  $Z_c \geq 1,64$

#### 7. Cálculo

### CUADRO GENERAL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

ALTERNATIVA		FRECUENCIAS	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	ANTES	3	13%
	DESPUÉS	13	57%

**Fuente:** Observación a los niños(as) de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial "Juan Samaniego"

**Elaborado por:** Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

#### CÁLCULOS:

$$q_1: 1 - p_1$$

$$p_1: 0,57$$

$$q_1: 1 - 0,57 = 0,43$$

$$n_1 = 23$$

$$q_2: 1 - p_2$$

$$p_2: 0,13$$

$$q_2: 1 - 0,13 = 0,87$$

$$n_2 = 23$$

$$z = \frac{p_1 - p_2}{\sqrt{\frac{p_1 q_1}{n_1} + \frac{p_2 q_2}{n_2}}}$$

$$z = \frac{0,57 - 0,13}{\sqrt{\frac{(0,57)(0,43)}{23} + \frac{(0,13)(0,87)}{23}}}$$

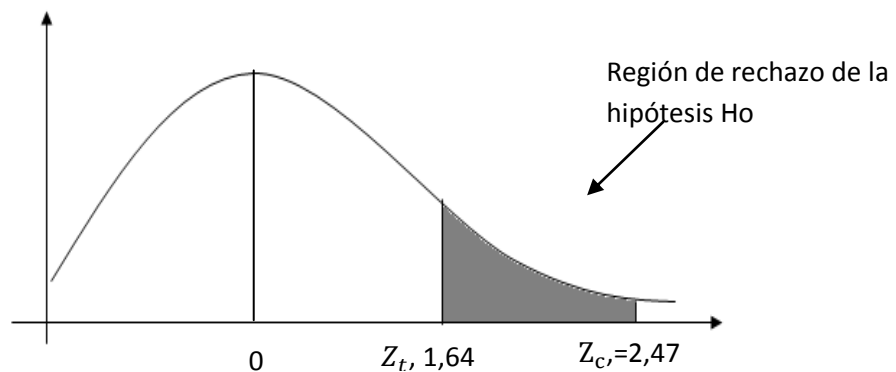
$$z = \frac{0,44}{\sqrt{\frac{0,25}{23} + \frac{0,11}{23}}}$$

$$z = \frac{0,44}{\sqrt{0,0157}}$$

$$z = \frac{0,44}{0,125}$$

$$Z_c = 3,52$$

### GRAFICACIÓN.



### 8. Verificación

Como el valor de z calculado es mayor al valor de z teórico; esto es  $Z_c = 2,47 \geq Z_t = 1,64$  como 2,47 está en la zona de rechazo de la hipótesis nula, luego queda aceptada la hipótesis de investigación específica 2, esto es: La Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de los **juegos populares**, incide en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática, en los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014.

### 4.2.3. Comprobación de la Hipótesis Específica 3

#### 1.- Modelo lógico

Hi. La Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de **juegos de memoria**, desarrolla la Inteligencia lógico-matemática en los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014.

Ho. La Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de **juegos de memoria**, desarrolla la Inteligencia lógico-matemática en los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014

#### 2. Modelo matemático

Hi.  $p_1 > p_2$

Ho.  $p_1 = p_2$

#### 3. Modelo estadístico

$$z = \frac{p_1 - p_2}{\sqrt{\frac{p_1 q_1}{n_1} + \frac{p_2 q_2}{n_2}}}$$

En el empleo de las diversas fórmulas se utilizó la siguiente simbología:

#### SIMBOLOGÍA

$p_1$ : Proporción de niños/as que están en etapa de adquirida en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática después de aplicar la guía.	$p_2$ : Proporción de niños/as que están en etapa de adquirida en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática antes de aplicar la guía.
$n_1$ : el número de sus elementos	$n_2$ : el número de sus elementos
IC = intervalo de confianza	$\alpha$ = nivel de significación

#### 4. Nivel de significación

$$\alpha = 0.05$$

$$IC = 95\%$$

#### 5. Zona de rechazo

En un ensayo a una cola, se tiene:

El área entre el centro y el valor teórico se obtiene así:  $0,5 - 0,05 = 0,45$ . Viendo 0,45 en el interior de la tabla, encontramos para 0,4495 que es el más próximo a 0,45; a la izquierda 1,6 y arriba 4; luego el valor teórico es 1,64

#### 6. Regla de decisión

Rechace la  $H_0$  si  $Z_c \geq 1,64$

#### 7. Cálculo

**CUADRO GENERAL**  
**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS**

ALTERNATIVA		FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDA	ANTES	4	17%
	DESPUÉS	14	61%

**Fuente:** Observación a los niños(as) de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial "Juan Samaniego"  
**Elaborado por:** Lic. Dary Ruby Ceballos Valenzuela

#### CÁLCULOS:

$$q_1: 1 - p_1$$

$$q_2: 1 - p_2$$

$$p_1: 0,61$$

$$p_2: 0,17$$

$$q_1: 1 - 0,61 = 0,39$$

$$q_2: 1 - 0,17 = 0,83$$

$$n_1 = 23$$

$$n_2 = 23$$

$$z = \frac{p_1 - p_2}{\sqrt{\frac{p_1 q_1}{n_1} + \frac{p_2 q_2}{n_2}}}$$

$$z = \frac{0,61 - 0,17}{\sqrt{\frac{(0,61)(0,39)}{23} + \frac{(0,17)(0,83)}{23}}}$$

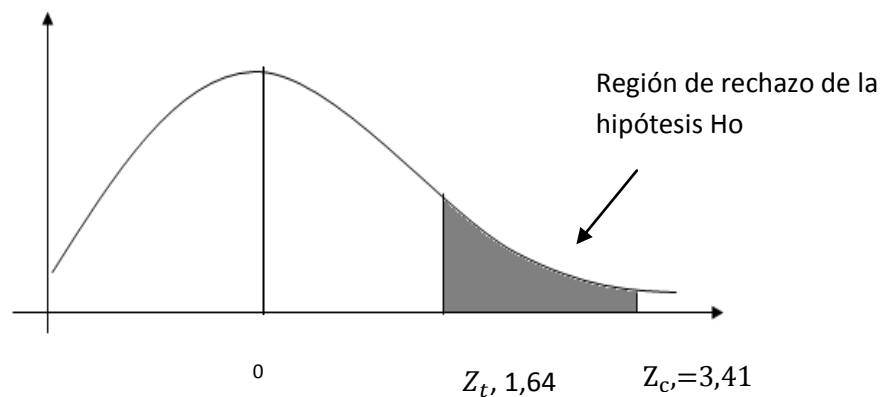
$$z = \frac{0,44}{\sqrt{\frac{0,24}{23} + \frac{0,14}{23}}}$$

$$z = \frac{0,44}{\sqrt{0,0165}}$$

$$z = \frac{0,44}{0,129}$$

$$Z_c = 3,41$$

### GRAFICACIÓN.



### 8. Verificación

Como el valor de  $z$  calculado es mayor al valor de  $z$  teórico; esto es  $Z_c = 3,41 \geq Z_t = 1,64$   $3,41$  está en la zona de rechazo de la hipótesis nula, luego queda aceptada la hipótesis de investigación específica 3, esto es: La Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de **juegos de memoria**, desarrolla la Inteligencia lógico-matemática en los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014



#### **4.3.4 Comprobación de la Hipótesis General**

Comprobadas las tres hipótesis específicas queda comprobada por inferencia la hipótesis general que dice lo siguiente: La Aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales, “Me divierto jugando”, influye en el desarrollo de la inteligencia lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014

## **CAPÍTULO V**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. CONCLUSIONES**

Gracias a la aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales, “Me divierto jugando”, se pudo desarrollar la inteligencia lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego mediante juegos grupales, populares y de memoria

Los juegos grupales sirvieron para incrementar el desarrollo de la inteligencia lógico matemática que es importante para que los niños aprendan a desenvolverse en la vida diaria ya que todas las actividades que se llevan a cabo cotidianamente, están relacionadas con esta asignatura que es de suma importancia

Los juegos populares ayudaron a desarrollar las destrezas y habilidades cognitivas desarrollando el pensamiento lógico matemático ya que a través de estas actividades se pudo enseñar nociones de tiempo, espacio, adelante, atrás, lento, despacio, poco, mucho, nada, entre otras

Los juegos de memoria ayudaron a incrementar la inteligencia lógico matemática, además se pudo mejorar la retentiva en los niños que aprendieron de una manera entretenida y lúdica números, series, secuencias, figuras geométricas, colores, entre otras favoreciendo también a la formación de valores en el proceso de desarrollo.

## **5.2.RECOMENDACIONES**

Se sugiere el uso y la aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales, “Me divierto jugando”, para desarrollar la inteligencia lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años razón por la cual se sugiere su utilización en otros centros de educación inicial que tengan similares características.

Se recomienda la utilización de juegos grupales para prevenir los problemas o dificultades en el aprendizaje de los niños ya que estos ayudan a fortalecer las capacidades cognitivas y sus destrezas, para aprender y desarrollar su pensamiento lógico y razonado.

Se sugiere la aplicación de juegos tradicionales, ya que estos son esenciales para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, y que de una forma lúdica se puede enseñar a los niños y niñas nociones, las mismas que son importantes para la formación integral de los estudiantes

El uso de juegos de memoria es muy recomendable porque permite la participación de los docentes y los estudiantes para incrementar la capacidad de retentiva de los niños al mismo tiempo que aprenden conocimientos básicos sobre matemática que serán útiles en su vida diaria.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar , R. (2004). *La Guía didáctica, un material educativo para promover el aprendizaje autónomo*. Universidad Particular de Loja .
- Bochenski. (1993). *Historia de la lógica formal*. Madrid: Gredos.
- Buland, R. (1996). *Hacia los fundamentos de una investigación de juego. definiciones sistematizaciones*. Buenos Aires: Sede Sudamericana.
- Burgués, P. (1995). *El juego tradicional en el curriculum física*. España: Aula.
- Carroll, L. (1987). *El juego de la lógica*. España: Alianza.
- Castillo, D. (1999). *La mediación pedagógica*. La Cruzia Buenos Aires: Cicus.
- Ceballos, D. (2014). *Me divierto jugando*. Riobamba.
- Cedeño, M. (1995). *Juegos y materiales didácticos para la educación integral en salud de niños y adolescentes*. La Habana.: Pedagogía.
- Cofré, A., & Tapia, L. (2003). *Cómo desarrollar el razonamiento lógico matemático*. Chile: Universitaria.
- Duprey, A. (1998). *Los secretos del juguete*. Buenos Aires: Instituto Nacional de Antropología.
- Forero , M., Pérez , G., Saboya, M., & Moreno, C. (2003). *Enciclopedia de la educación preescolar desarrollo socioafectivo. Entorno valores y convivencia*. Colombia: Rezza.
- Fritz, J. (1992). *Spiele als spiegel*. Francia: Mathias Grunewald Verlag Mainz.
- Gardner, H. (1983). *Inteligencias Múltiples*. España: Paidós.
- Gunter, W. (1993). *Spiel und spielpraxis in der grundschule*. Francia: Ludwig Auer GmbH, Donauworth.
- Holler, R. (1989). *los juegos*. Munchen: Hugendubel.
- Kishimoto, T. (1996). *Jogo brinquedo brincadería educación*. Sao Paulo: Cortez.
- Lavega, B. (1996). *El juego popular tradicional y su lógica extrema. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno*. España: Fuente Ventura.
- Marín, R. (1999). *El aprendizaje abierto y a distancia*. México: Trillas.
- Maturana, H., & Verden, Z. (1995). *Amor y juego*. Santiago de Chile: Pía Sociedad de San Pablo.
- Max, M. (1990). *El acto creativo*. Quindío: Secretaria de Educación Promoción Juvenil.

- Menéndez, E. (1963). *Aproximaciones al estudio de un juego: la rayuela*. Buenos Aires.
- Mercer. (1998). *La guía como herramienta*. Madrid: Ariel S.A.
- Ofele, M. (1998). *Los juegos tradicionales en la escuela*. Buenos Aires: La Obra.
- Pavia, V. y. (1994). *Juego que vienen de antes*. Buenos Aires: Humanitas.
- Plath, O. (1998). *Origen y folclor de los juegos en Chile*. Santiago de Chile: Grijalbo.
- Retter, H. (1979). *Spielzeug los juegos juguetes*. Francia: Basel.
- Suazo, S. (2006). *Inteligencia Múltiple: manual práctico para el nivel elemental*. Puerto Rico: Universidad de Puerto Rico.
- Trautmann, T. (1997). *Altas necesidades fundamentales del juego*. Francia: Beltz Weinheim.

## **WEBGRAFÍA**

<http://marcoeduc.blogspot.com/p/geometria.html>2012Marco Cevallos

<http://www.educayaprende.com/la-importancia-del-pensamiento-logico-matematico/>

<http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-inte10.htm>23Julio2013

**ANEXOS**

**Anexo N.1 Proyecto de Investigación**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**

**VICERRECTORADO DE POSGRADO DE  
INVESTIGACIÓN**

**INSTITUTO DE POSGRADO**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN  
EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y  
APRENDIZAJE**

**PRESENTACIÓN DEL TEMA**

**ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS  
TRADICIONALES “ME DIVIERTO JUGANDO” PARA EL  
DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA EN  
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN  
INICIAL “JUAN SAMANIEGO” DE LA PARROQUIA QUIMIAG,  
CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO 2013-  
2014.**

**AUTORA:**

Dary Ruby Ceballos Valenzuela

DOCENTE TUTOR: Mgs. Tatiana Fonseca

RIOBAMBA – ECUADOR

2013

## **1.- TEMA**

Elaboración y aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales “Me Divierto Jugando” para el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego” de la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo periodo 2013-2014.

### **1. PROBLEMATIZACIÓN**

#### **1.1. Ubicación del sector**

El proyecto de investigación se va a realizar en el Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego” en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba de la provincia de Chimborazo.

#### **1.2 Situación problemática**

En el Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego” de la parroquia Quimiag, realizando las respectivas observaciones se evidencia la falta de identificación del esquema corporal, por cuanto la motricidad gruesa no ha sido eficientemente desarrollada, hemos realizado una descripción objetiva del problema con los involucrados que son niños de 4 a 5 años de un sector de la provincia de Chimborazo.

Los niños del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego” demuestran reacciones reflejas poco rápidas, deficiente control y dominio del cuerpo, en otros niños poco sentido de orientación, no hay una verdadera percepción del espacio y el tiempo, no se habitúan inmediatamente a los juegos y su ejecución, tienen dificultades en la sincronización de los movimientos corporales. Existen también deficiencias en el manejo de las nociones básicas, y también en general un desconocimiento de su cuerpo que no permitirá una interrelación con nuevas funciones motoras.

Se observa el déficit de utilización del juego para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática en los niños y niñas, debido a un déficit de atención, memoria y velocidad de procesamiento, situación que mejorará si al realizar juegos tradicionales, grupales y



populares se ejecutan operaciones lógicas, obteniendo resultados satisfactorios en la coordinación, ritmo y movimiento corporal.

### **1.3. Formulación del problema**

¿Cómo incide la Aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales, “Me divierto jugando”, en el desarrollo de la inteligencia lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014?

#### **1.3.1 Problemas derivados**

¿De qué manera la Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de los juegos grupales, influye en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática, en los niños y niñas de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014?

¿Cómo la Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de los juegos populares, incide en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática, en los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014?

¿Cómo la Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de juegos de memoria, desarrolla la Inteligencia lógico-matemática en los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014?

## **2. JUSTIFICACIÓN**

La **importancia** que tienen los primeros años de vida escolar del niño es porque es donde fortalece su desarrollo en todos los aspectos, que la Educación Inicial es el

cimiento, por esta razón es muy necesario aplicar los juegos tradicionales siendo este un medio para potenciar el desarrollo de la inteligencia lógico matemático en los niños ya que de esta manera se tendrá como resultado: niños independientes, capaces de actuar y expresarse espontáneamente ante los demás, con un alto grado de inteligencia, incrementará sus capacidades, logrando construir y aplicar conocimientos de manera autónoma, creativa y principalmente aprenderá a resolver sus problemas.

Existe **factibilidad** para realizar la investigación por ser docente de la Institución y tener información en forma directa acerca del tema, además existe acceso a fuentes bibliográficas tanto física como electrónica, laborar en el nivel indicado para desarrollar la investigación, documentación técnica del Ministerio de Educación. Las políticas educativas de estado determinan la prioridad del niño en la atención al nivel de educación inicial, se cuenta con el apoyo de padres de familia en el proceso de inter-aprendizaje, el costo de esta investigación es moderado sin causar limitaciones para el logro de los objetivos planteados y se demostrara que a través del juego, se desarrolla la inteligencia lógico matemática, podemos hacer que nuestros estudiantes se transformen en personas activas, creativas, imaginativas, mediante esta guía didáctica de juegos haremos que se enfrenten a situaciones que deban resolver utilizando sus propias estrategias, tomando sus decisiones. Además, a través del juego podemos producir placer, alegría, satisfacción, confianza, un interés por investigar “algo muy característico en educación inicial”, así se les permitirá un intercambio de experiencias, que puedan expresar sus ideas, sus pensamientos.

La utilización de métodos acordes con los avances tecnológicos, para un aprendizaje activo e investigativo por eso constituye una **novedad científica**, sobre todo creativo, estrechamente vinculada por las experiencias propias del contexto sociocultural en el que se desenvuelven los niños. Lo anterior ayuda favorablemente en la socialización y por ende a su estabilidad escolar, la misma que influirá favorablemente y contribuirá a la formación de seres capaces de enfrentarse de la mejor manera ante la sociedad desarrollándose integralmente en el mundo que lo rodea. resaltar, para los fines del presente trabajo, el responder al interés de los niños por lo que debe interpretarse un requerimiento ineludible para alcanzar en Educación Inicia el desarrollo de la lógica matemático utilizando los juegos tradicionales como vía que posibilite el desarrollo de su esquema corporal y mental aporta al desarrollo de la motricidad gruesa e intelectual

Son **beneficiarios** del trabajo, el cuerpo docente los estudiantes del centro educativo, los padres de familia y la sociedad en sí y por ende futuras generaciones. Ya que será un modelo de apoyo para ir desarrollando la educación y poco a poco utilizar metodologías activas, rescatando los juegos tradicionales siendo estos aprovechados como una metodología.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1. Objetivo General**

Demostrar como la Aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales, “Me divierto jugando”, desarrolla la inteligencia lógico matemática en los niños y niñas de 4 a 5 del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014.

#### **3.2 Objetivos Específicos**

Determinar como la Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de los juegos grupales, desarrolla la Inteligencia lógico-matemática, en los niños y niñas de 4 a 5 del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014.

Comparar como la Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando” mediante la utilización de los juegos populares, desarrolla la Inteligencia lógico-matemática, en los niños y niñas de 4 a 5 del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014.

Evidenciar cómo la Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de juegos de memoria, desarrolla la Inteligencia lógico-matemática en los niños de 4 a 5 del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014.

## **4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **4.1 Antecedentes de investigaciones anteriores**

Revisada la bibliotecas de la facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo, no se encuentran temas, similares al propuesto en este trabajo investigativo.

### **3.4. Fundamentación Teórica**

#### **3.5.1 Fundamentación Epistemológica**

Las experiencias que el niño posee conjugadas con la información certera que brinde el docente mediante la aplicación de diferentes técnicas lúdicas enriquecerán favorablemente las habilidades que el niño debe desarrollar en sus primeros años de vida indispensables para la creación de redes neuronales duraderas. Mounier Rust Solap 250 pp.

Escudero:

“Los indicios que nos dan los niños, permiten que nos replanteemos nuestro rol como educadores para que tengamos la importancia del juego en el trabajo propio del niño en situación de aprendizaje”.

La educación es la acción permanente que cambia a las personas de manera constante reflejando su esfuerzo por al alcanzar metas previamente planteadas, los niños forman sus conocimientos desde sus primeras experiencias sean estas estructuradas o formales. La mediación es la función del docente para despertar en el infante todas las habilidades lógicas para que con facilidad resuelva los problemas planteados en el salón de clase.

#### **3.5.2 Fundamentación Axiológica**

El niño un ser bio-psico-socio afectivo en formación, en consecuencia los docentes deben tener en cuenta que la formación del niño desde su inicio responde a una

conducta holística que la educación tiene la obligación de cubrir todas las expectativas que el niño tiene como parte inherente de su manera de ser.

Ausubel David Paul. El desarrollo infantil. Editorial Paidós.

Monadelfo.

"La formación del respeto a la infancia, a su instinto natural, a su modo de ver, de pensar y de sentir, la admiración de dejar al niño solo en libertad, mirándolo hacer sin decir nada, para no comprimir, desvíar o deforma su espontaneidad".

La labor del maestro es construir y no destruir la inocencia, la espontaneidad de los niños y niñas que desde los primeros años se está formando, por esa razón los docentes tienen la obligación de formar en los estudiantes vínculos de afectividad, respeto a sí mismo, a las personas que forman parte de su entorno, al ambiente que brinda la sustentabilidad, las relaciones se van nutriendo con cada experiencia que adquiere el infante por eso es importante que estas sean positivas y duraderas.

### **3.5.3 Fundamentación legal:**

Código de la niñez y adolescencia Registro Oficial 737 de 3 de Enero del 2003

Los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos

Igualdad y no discriminación.- Todos los niños, niñas y adolescentes son iguales ante la ley y no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia; color, origen social, idioma, religión, filiación, opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores, representantes o familiares.

### **El reglamento a la ley orgánica de educación intercultural**

En el capítulo II; Derecho a la educación

La educación es un derecho humano fundamental, reconocido y garantizado en la Constitución de la República y la Ley Orgánica de Educación Intercultural, condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos. Sus características son

- d. La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida.
- e. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo, de acuerdo a la Ley Orgánica de Educación Intercultural y este Reglamento.
- f. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita en los niveles inicial, básico y de bachillerato.
- g. Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

#### **3.5.4 Guía**

El documento que incluye los principios o procedimientos para encauzar una cosa o el listado con informaciones que se refieren a un asunto específico. (Martínez, 1998).

#### **3.5.5 Didáctica**

La disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. (Martínez, 1998).

#### **3.5.6 Guía Didáctica**

Castillo (1999, p.90) complementa la definición anterior al afirmar que la Guía Didáctica es “una comunicación intencional del profesor con el educando sobre los pormenores del estudio de la asignatura y del texto base”.

Para Martínez Mediano (1998, p.109) “constituye un instrumento fundamental para la organización del trabajo del educando y su objetivo es recoger todas las orientaciones necesarias que le permitan al estudiante integrar los elementos didácticos para el estudio de la asignatura”.

Para García Aretio (2002, p. 241) La Guía Didáctica es “el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del educando el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma”.

Mercer, (1998: p. 195), la define como la “herramienta que sirve para edificar una relación entre el profesor y los educandos”.

#### **3.4.6.1 Funciones básicas de la guía didáctica**

La Guía Didáctica cumple diversas funciones, que van desde sugerencias para abordar el texto básico, hasta acompañar al educando a distancia en su estudio en soledad. Cuatro son los ámbitos en los que se podría agrupar las diferentes funciones:

##### **A.- Función motivadora:**

Despierta el interés por la asignatura y mantiene la atención durante el proceso de auto estudio.

Motiva y acompaña al estudiante través de una “conversación didáctica guiada”. (Holmberg, 1985).

##### **B.-Función facilitadora de la comprensión y activadora del aprendizaje:**

Propone metas claras que orientan el estudio de los educandos.

Organiza y estructura la información del texto básico.

“Suscita un diálogo interior mediante preguntas que obliguen a reconsiderar lo estudiado” (Marín Ibáñez, 1999).

Sugiere distintas actividades y ejercicios, en un esfuerzo por atender los distintos estilos de aprendizaje.

Aclara dudas que previsiblemente pudieran obstaculizar el progreso en el aprendizaje.

“Incita a elaborar de un modo personal cuánto va aprendiendo, en un permanente ejercicio activo de aprendizaje” (Marín Ibáñez, 1999).

Especifica estrategias de trabajo para que el educando pueda realizar sus evaluaciones a distancia.

#### **3.4.6.2 Importancia de la guía didáctica**

La Guía Didáctica es una herramienta valiosa que complementa y dinamiza el texto básico; con la utilización de creativas estrategias didácticas, simula y reemplaza la presencia del profesor y genera un ambiente de diálogo, para ofrecer al estudiante diversas posibilidades que mejoren la comprensión y el auto aprendizaje. (Corral, 1987).

#### **3.4.7 Juegos tradicionales**

Definición: "Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado". (Carmen Cervantes Trigueros. 1998).

Manifestación lúdica, arraigada en una sociedad. Muy difundida en una población, que generalmente se encuentra ligado a conmemoraciones de carácter folklórico

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece.

Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.

Son juegos que no están escritos en ningún libro especial, ni se pueden comprar en ninguna juguetería.



### **3.4.8 Juegos populares**

Manifestación lúdica, arraigada en una sociedad. Muy difundida en una población, que generalmente se encuentra ligado a conmemoraciones de carácter folklórico. (Carmen Cervantes Trigueros. 1998).

- Los cromos
- Las chantas
- Las sillas
- Estatuas
- Escondite
- El patio de mi casa
- El lobo

### **3.4.9 Inteligencia**

Es la capacidad de entender, asimilar, elaborar información y utilizarla para resolver problemas.

El Diccionario de la lengua española de la Real Academia Española define la inteligencia, entre otras acepciones como la «capacidad para entender o comprender» y como la «capacidad para resolver problemas».

La inteligencia parece estar ligada a otras funciones mentales como la percepción, o capacidad de recibir información, y la memoria, o capacidad de almacenarla. (Uría, 2010).

### **3.4.10 Lógica**

La ciencia que se basa en las leyes, modalidades y formas del conocimiento científico se conoce bajo el nombre de lógica. Se trata de una ciencia de carácter formal que carece de contenido ya que hace foco en el estudio de las alternativas válidas de inferencia.

Es decir, propone estudiar los métodos y los principios adecuados para identificar al razonamiento correcto frente al que no lo es.

### **3.4.11. Matemática**

Es una ciencia formal que, partiendo de axiomas y siguiendo el razonamiento lógico, estudia las propiedades y relaciones entre entes abstractos (números, figuras geométricas, símbolos).

### **3.4.12 Lógica Matemática**

La lógica matemática es una parte de la lógica y las matemáticas, que consiste en el estudio matemático de la lógica y en la aplicación de este estudio a otras áreas de las matemáticas. La lógica matemática tiene estrechas conexiones con las ciencias de la computación y la lógica filosófica.

### **3.4.13 Inteligencia Lógico Matemática**

Es la capacidad para utilizar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente empleando el pensamiento lógico. Es un tipo de inteligencia formal según la clasificación de Howard Gardner, creador de la teoría de las inteligencias múltiples. Esta inteligencia, comúnmente se manifiesta cuando se trabaja con conceptos abstractos o argumentaciones de carácter complejos.

Capacidad que permite resolver problemas de lógica y matemática. Es fundamental en científicos y filósofos. Al utilizar este tipo de inteligencia se hace uso del hemisferio lógico. Era la predominante en la antigua concepción unitaria de "inteligencia".

Las personas que tienen un nivel alto en este tipo de inteligencia poseen sensibilidad para realizar esquemas y relaciones lógicas, afirmaciones y las proposiciones, las funciones y otras abstracciones relacionadas. Un ejemplo de ejercicio intelectual de carácter afín a esta inteligencia es resolver pruebas que miden el cociente intelectual.

También se refiere a un alto razonamiento numérico, la capacidad de resolución, comprensión y planteamiento de elementos aritméticos, en general en resolución de problemas.

## **5. HIPÓTESIS**

### **5.1 Hipótesis general**

La Aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales, “Me divierto jugando”, influye en el desarrollo de la inteligencia lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014

### **5.2 Hipótesis específicas**

La Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de los juegos grupales, influye en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática, en los niños y niñas de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014

La Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de los juegos populares, incide en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática, en los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014

La Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de juegos de memoria, desarrolla la Inteligencia lógico-matemática en los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014

## 6.- OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS.

### 6.1 OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1

La Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de los juegos grupales, influye en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática, en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego” en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014

<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>	<b>CONCEPTO</b>	<b>CATEGORÍA</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>
Guía Didáctica de Juegos Tradicionales con: juegos grupales.	Es un instrumento de orientación técnica para el docente con actividades que podemos llevar a cabo con un grupo de niños, jóvenes, mayores, o cualquier colectivo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumento.</li> <li>• Orientación.</li> <li>• Técnica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategias lúdicas para el desarrollo de capacidades.</li> <li>• Permite al niño mejorar su orientación en el espacio y tiempo.</li> <li>• Mejora sus capacidades para realizar las actividades.</li> </ul>	<p><b>Técnica</b> Observación.</p> <p><b>Instrumento</b> Guía de observación.</p>
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>	<b>CONCEPTO</b>	<b>CATEGORÍA</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>
Desarrollo de la Inteligencia Lógico Matemática.	Fortalecimiento de la capacidad para utilizar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades.</li> <li>• Grupos.</li> <li>• Colectivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejo adecuado de los ejercicios.</li> <li>• Se relaciona con sus compañeros.</li> <li>• Participa activamente en las tareas.</li> </ul>	<p><b>Técnica</b> Observación.</p> <p><b>Instrumento</b> Guía de observación.</p>

## 6.2 OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2

La Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de los juegos populares, incide en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática, en los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014

<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>	<b>CONCEPTO</b>	<b>CATEGORÍA</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>
Guía Didáctica de Juegos Tradicionales con: juegos populares.	Es un instrumento de orientación técnica para el docente con manifestaciones lúdicas, arraigadas en una sociedad, muy difundida en una población, que generalmente se encuentra ligado a conmemoraciones de carácter folklórico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evidencia las habilidades de sus educandos.</li> </ul>	<p><b>Técnica</b> Observación.</p> <p><b>Instrumento</b> Guía de observación.</p>
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>	<b>CONCEPTO</b>	<b>CATEGORÍA</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>
Desarrollo de la Inteligencia Lógico Matemática.	Fortalecimiento de la capacidad para utilizar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lúdica.</li> <li>• Sociedad.</li> <li>• Folklórico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra facilidad en las actividades de los juego.</li> <li>• Incorpora en su conocimiento nuevas relaciones de aprendizaje.</li> <li>• Conoce e interpreta estas actividades como parte de un proceso de aprendizaje.</li> </ul>	<p><b>Técnica</b> Observación.</p> <p><b>Instrumento</b> Guía de observación.</p>

### 6.3 OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3

La Aplicación de la guía didáctica de Juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de juegos de memoria, desarrolla la Inteligencia lógico-matemática en los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Juan Samaniego en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014

<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>	<b>CONCEPTO</b>	<b>CATEGORÍA</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>
Guía Didáctica de Juegos Tradicionales, con juegos de memoria.	Es un instrumento de orientación técnica para el docente con juegos que se basan en realizar destrezas intelectuales como la retención.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumento.</li> <li>• Docente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le facilita al docente en su desarrollo de la enseñanza.</li> <li>• Conoce las posibilidades de cada uno de sus niños.</li> </ul>	<b>Técnica</b> Observación.  <b>Instrumento</b> Guía de observación.
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>	<b>CONCEPTO</b>	<b>CATEGORÍA</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>
Desarrollo de la Inteligencia Lógico Matemática.	Fortalecimiento de la capacidad para utilizar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Destrezas intelectuales.</li> <li>• Retención.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla las habilidades cognitivas.</li> <li>• Demuestra creatividad para dar soluciones de las dificultades.</li> </ul>	<b>Técnica</b> Observación.  <b>Instrumento</b> Guía de observación.

## 7.-METODOLOGÍA

### 7.1.-Tipo o nivel de la investigación

Es **descriptiva**, porque permite describir el problema que se investiga, recoger y procesar la información con el objeto de comprender la importancia de utilizar los juegos tradicionales para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática.

Es **explicativa**, porque permite relacionar las causas y efectos del problema así como buscar las respectivas soluciones.

### 7.2.- Diseño o modalidad de la investigación

Es **cualitativa**, porque está dirigida a recoger información de los sujetos investigados, resolver problemas; con esta investigación no se pretende formular leyes ni principios.

Es **cuantitativa**, porque se investiga a un número determinado de población, su información es organizada en cuadros y gráficos estadísticos.

### 7.3.- Población

Esta investigación se realizó con los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego de la parroquia Quimiag

UNIVERSO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Paralelo A.	24	52%
Paralelo B	23	48%
<b>TOTAL</b>	<b>47</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** C.E.I “Juan Samaniego”

**Elaborado por:** Ruby Ceballos

### 7.4.- Muestra:

Para esta investigación se trabajó con el paralelo “B” de 23 estudiantes

## **7.5.- Métodos de investigación**

El método científico es el que orienta el proceso investigativo a través de los métodos inductivo-deductivo, que tratan el problema general para llegar a determinar sus causas y efectos.

## **7.6.- Técnicas e instrumentación de recolección de datos**

En la recolección de datos se utilizarán las siguientes técnicas:

### **7.7.- Técnicas**

**Observación:** esta técnica se aplicará para observar el comportamiento del grupo investigado.

### **7.8.- Instrumentos**

Ficha de observación: En este instrumento se recolectarán los resultados de la observación realizada al grupo en estudio.

### **7.9.- Técnicas de procedimientos para el análisis de resultados**

Luego de recoger la información esta será analizada, procesada, tabulada, graficada e interpretada.

## **8.- RECURSOS HUMANOS Y FINANCIEROS**

### **8.1. Humanos**

- Tutora de tesis.
- Director del centro educativo.
- Profesora.
- Investigadora.



- Estudiantes.

## 8.2.- Materiales

- Materiales de oficina.
- Libros.
- Computadora.
- Proyector
- Flash Memory

## 8.3.- Económicos

Los gastos del presente proyecto correrán a cargo de la investigadora, siendo un total aproximado de \$ 710,00.

<b>DETALLE</b>	<b>VALOR TOTAL</b>
Insumos	50,00
Bibliografía	160,00
Resmas de papel	15,00
Anillados	30,00
Movilización	100,00
Encuadernación	80,00
Flash memory	20,00
Impresora	190,00
Sub Total	645,00
Imprevistos	65,00
<b>TOTAL</b>	<b>710,00</b>

### 9.- CRONOGRAMA

N°	ACTIVIDAD DE TRABAJO	TIEMPO																																						
		MES 1				MES 2				MES 2				MES 3				MES 4				MES 5				MES 6				MES 7				MES 8						
	SEMANAS	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Selección del tema	X	X	X																																				
2	Presentación del tema				X																																			
3	Aprobación del tema.							X																																
4	Elaboración del proyecto de tesis								X	X																														
5	Presentación del Proyecto de tesis											X																												
6	Corrección del Proyecto de tesis													X	X																									
4	Aprobación del Proyecto de tesis															X	X	X																						
5	Diseño de instrumento de investigación																					X	X	X	X															
6	Elaboración del primer capítulo																										X													
7	Primera asesoría																										X													
8	Recolección de datos																										X	X												
9	Elaboración del segundo capítulo																												X											
10	Segunda asesoría																											X												
11	Análisis de los resultados																													X										
12	Elaboración del primer borrador																														X									
13	Tercera asesoría																														X									
14	Corrección de primer borrador																															X								
15	Cuarta asesoría																															X								
16	Elaboración del informe final empastado																																				X			
17	Defensa																																						X	

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Bucher, U., 2008. Estudio de la personalidad del niño a través de la exploración sicomotriz, Torray Manson.
- Corral, A. Tejero, L. y otros. (2007): Consideraciones acerca de la realización de textos didácticos para la enseñanza a distancia, Madrid, UNED
- Derky, E. 2006. Forma de pensar o desenho, desolvovimiento no grafismo infantil, Sao paulo
- Uría, M. (2001): Estrategias Didácticas organizativas para mejorar los centros educativos, Madrid, Narcea S.A. Ediciones.
- Castillo, R. Guías didácticas, instituto de educación a distancia, 2004.
- Contreras, M. 2006. Propuesta para la elaboración de guías didácticas en programas a distancia, Universidad Autónoma del Estado de México, Toluca,
- García, L: 2002. La educación a distancia, de la teoría a la práctica, Editorial Ariel, Madrid,

## **WEBGRAFÍA**

- (<http://fundamentofilosoficoysociologico.wordpress.com/2008/11/23/aportes-de-la-filosofia-y-la-sociologia-2/>)

## 10. MARCO LÓGICO

<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>HIPÓTESIS GENERAL</b>
¿Cómo incide la Aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales, “Me divierto jugando”, influye en el desarrollo de la inteligencia lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego”, en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014?	Demostrar como la Aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales, “Me divierto jugando”, desarrolla la inteligencia lógico matemática en los niños y niñas de 4 a 5 del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego”, en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014	La aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales, “Me divierto jugando”, influye en el desarrollo de la inteligencia lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego”, en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014
<b>PROBLEMAS DERIVADOS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b>
¿De qué manera la Aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de los juegos grupales, influye en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática, en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego”, en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014?	Determinar como la Aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de los juegos grupales, desarrolla la Inteligencia lógico-matemática, en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego”, en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014	La aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de los juegos grupales, influye en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática, en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego”, en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014
¿Cómo la Aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de los juegos populares, incide en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática, en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego”, en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014?	Comparar como la Aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales “Me divierto jugando” mediante la utilización de los juegos populares, desarrolla la Inteligencia lógico-matemática, en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego”, en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014	La aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de los juegos populares, incide en el desarrollo de la Inteligencia lógico-matemática, en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego”, en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014
¿Cómo la Aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de juegos de memoria, desarrolla la Inteligencia lógico-matemática en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego”, en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014?	Evidenciar cómo la Aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de juegos de memoria, desarrolla la Inteligencia lógico-matemática en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego”, en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014	La aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales “Me divierto jugando”, mediante la utilización de juegos de memoria, desarrolla la Inteligencia lógico-matemática en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Juan Samaniego”, en la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2013-2014

**Anexo N.2 Ficha de Observación**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO  
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN  
INSTITUTO DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN  
JUEGO ARTE Y APRENDIZAJE**

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

No.	PREGUNTAS	Adquirida		En proceso		Iniciada	
		Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%
1.	Reconoce conjuntos a través del juego del gato y el ratón						
2.	Desarrolla la noción temporo espacial con el juego de la gallina ciega						
3.	Distingue las nociones de mucho, poco y nada mediante el juego de las canicas						
4.	Desarrolla nociones de tiempo y movimiento mediante el baile de la silla						
5	Reconoce las nociones delante y atrás gracias al baile de la escoba						
6	Identifica las nociones antes y después gracias al juego de la carretilla						
7.	Experimenta nociones de peso con el juego de las ollitas						
8	Identifica la forma de los objetos a través del juego de los cuadros						
9	Identifica cantidades con el juego el sombrero y los números						
10	Forma series con el juego ronda de colores desarrollando la memoria lógica						

### Anexo N.3. Fotografías de la Institución



### Personal Docente de la Institución

