



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

Trabajo de titulación especial como requisito para obtener el título de licenciada en Ciencias de la Educación, “Educación Parvularia e Inicial”

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

LOS JUEGOS DE INICIACIÓN A LA CANTIDAD PARA EL DESARROLLO DEL ÁMBITO RELACIÓN LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA AMELIA GALLEGOS DÍAZ, RIOBAMBA 2018-2019

Autora:

Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

Tutora:

MsC. Johana Katerine Montoya Lunavictoria

Riobamba – Ecuador

2019

REVISIÓN DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros del Tribunal de Graduación del proyecto de investigación de título:

LOS JUEGOS DE INICIACIÓN A LA CANTIDAD PARA EL DESARROLLO DEL ÁMBITO RELACIÓN LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO "B" DE LA UNIDAD EDUCATIVA AMELIA GALLEGOS DÍAZ, RIOBAMBA 2018-2019

Presentado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

Dirigido por: MsC Johana Montoya Lunavictoria

Una vez escuchada la defensa oral y revisada el informe final del proyecto de investigación con fines de graduación, en la cual se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Para constancia de lo expuesto firman:

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Mgs. Zoila Román


FIRMA

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Mgs. Dolores Gavilanes


FIRMA

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Mgs. Pilar Salazar


FIRMA

TUTORA

Mgs. Johana Montoya Lunavictoria


FIRMA

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Yo, Mgs. Johana Katerine Montoya Lunavictoria Tutora del proyecto de Investigación y docente de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo.

CERTIFICO:

Que la investigación con el tema **LOS JUEGOS DE INICIACIÓN A LA CANTIDAD PARA EL DESARROLLO DEL ÁMBITO RELACIÓN LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA AMELIA GALLEGOS DÍAZ, RIOBAMBA 2018-2019**. Realizado por la señorita Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo de la carrera de Educación Parvularia e Inicial es el resultado de un proceso riguroso, bajo mi dirección y asesoramiento permanente; por lo tanto, cumple con todas las condiciones teóricas y metodologías exigidas por la reglamentación pertinente, para su presentación y sustentación ante los miembros del tribunal correspondiente.



Mgs. Johana Katerine Montoya Lunavictoria

TUTORA

CERTIFICACIÓN

Que, **ELIZABETH ALEXANDRA CABEZAS JARAMILLO** con CC: **060385137-9**, estudiante de la Carrera de **EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGIAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado: **LOS JUEGOS DE INICIACIÓN A LA CANTIDAD PARA EL DESARROLLO DEL ÁMBITO RELACIÓN LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA AMELIA GALLEGOS DÍAZ, RIOBAMBA 2018-2019**, que corresponde al dominio científico **DESARROLLO SOCIOECONÓMICO Y EDUCATIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA INSTITUCIONALIDAD DEMOCRÁTICA Y CIUDADANA** y alineado a la línea de investigación **EDUCACIÓN SUPERIOR Y FORMACIÓN PROFESIONAL**, cumple con el 2 %, reportado en el sistema Antiplagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente, autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 26 de junio del 2019



Mgs. Johana Montoya
TUTOR

AUTORIA

La responsabilidad del contenido, ideas y conclusiones del presente trabajo investigativo, previo a la obtención del Título de licenciatura en Educación Parvularia e Inicial, con tema: **LOS JUEGOS DE INICIACIÓN A LA CANTIDAD PARA EL DESARROLLO DEL ÁMBITO RELACIÓN LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA AMELIA GALLEGOS DÍAZ, RIOBAMBA 2018-2019.** Corresponde exclusivamente a, Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo, con cedula de identidad N° 060385137-9 y el patrimonio intelectual de la misma a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

AGRADECIMIENTO

A Dios, porque cada día renueva mis fuerzas para seguir adelante. A mi familia, por fortalecerme con palabras de ánimo y su apoyo incondicional. A nuestra querida Universidad Nacional de Chimborazo, quien apporto con el conocimiento para el desempeño de mi profesión. A la MsC. Johana Montoya por entregar de sus conocimientos para culminar con éxito este trabajo investigativo, a las docentes miembros de mi tribunal por su ayuda y paciencia en este proyecto, a la Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz” por su colaboración brindada para el desarrollo de este proyecto, ya que sin su apoyo no hubiese podido llevar a cabo la presente investigación.

Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

DEDICATORIA

Dedico este Proyecto de Investigación a Dios quien me dio la fortaleza necesaria para poder culminar con éxito cada objetivo planteado.

Con mucho cariño dedico a mis padres y mi hermano quienes siempre estuvieron en constante apoyo e implementaron en mí el valor para luchar en cada cosa vaya hacer y con esfuerzo y dedicación lograre cumplir todas las metas y sueños.

Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

ÍNDICE GENERAL

REVISIÓN DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	II
CERTIFICACIÓN	III
CERTIFICACIÓN DE PLAGIO	IV
AUTORÍA	V
AGRADECIMIENTO	VI
DEDICATORIA	VII
ÍNDICE GENERAL	VIII
ÍNDICE DE CUADROS	XI
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XII
RESUMEN	XIII
ABSTRACT	XIV
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	2
1. PROBLEMATIZACIÓN	2
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.2 JUSTIFICACIÓN	3
1.3 OBJETIVOS	4
1.3.1 Objetivo general	4
1.3.2 Objetivos específicos	4
CAPÍTULO II	5
2 ESTADO DEL ARTE	5
2.1 Antecedentes Investigativos	5
2.2 Los Juegos	6
2.2.1 Juegos infantiles	6
2.2.2 Características del juego infantil	7
2.2.3 Tipos de juegos infantiles	8

2.2.4	Juegos de iniciación a la cantidad	9
2.2.5	Materiales que se utilizan en la construcción de la noción de cantidad	9
2.3	El Ámbito	12
2.3.1	Ámbito relación lógico-matemático	12
2.3.2	Importancia del ámbito relación lógico-matemático	12
2.3.3	Ámbito Relación Lógico Matemático en el infante	13
2.3.4	Desarrollo del ámbito lógico matemático	13
2.3.5	El juego en el ámbito relación lógico-matemático	14
2.3.6	Actividades propuestas para mejorar el aprendizaje lógico-matemático	15
CAPÍTULO III		17
3	METODOLÓGIA	17
3.1	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	17
3.2	TIPO DE INVESTIGACIÓN	17
3.3	MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN	17
3.4	MUESTRA Y POBLACIÓN	18
3.4.1	Población	18
3.5	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS	18
3.5.1	Observación	18
3.5.2	Instrumentos	18
3.6	TÉCNICAS PARA PROCESAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE DATOS	18
CAPÍTULO IV		19
4	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	19
4.1	Resultados de la ficha de observación	19
4.1.1	Comprende y cumple una secuencia de instrucciones	19
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		29
Conclusiones		29
Recomendaciones		30

Bibliografía	31
ANEXOS	XV
Anexo 1.- Fotografías	XV
Anexo 2.-Ficha de observación	XVII

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1.- Reconoce a través del juego de bloques lógicos noción de cantidad	19
Cuadro N° 2.- El niño juego con los legos y cuenta los puntos que tiene.	20
Cuadro N° 3.- El niño juega con el ábaco y da a conocer la noción de cantidad.	21
Cuadro N° 4.- El niño juego con la base 10 e identifica la noción poco y mucho.	22
Cuadro N° 5.- El niño juega con regletas y cuentan en orden secuencial	23
Cuadro N° 6.- El niño clasifica interactuando con el objeto.	24
Cuadro N° 7.- El niño reconoce símbolos.	25
Cuadro N° 8.- El niño intenta nuevamente a pesar de tener un error.	26
Cuadro N° 9.- El niño cuenta en orden secuencial hasta el 20	27
Cuadro N° 10.- El niño establece patrones según una orden.	28

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1.- Reconoce a través del juego de bloques lógicos noción de cantidad.	19
Gráfico N° 2.- El niño juego con los legos y cuenta los puntos que tiene.	20
Gráfico N° 3.- El niño juega con el ábaco y da a conocer la noción de cantidad.	21
Gráfico N° 4.- El niño juego con la base 10 e identifica la noción poco y mucho.	22
Gráfico N° 5.- El niño juega con regletas y cuentan en orden secuencial	23
Gráfico N° 6.- El niño clasifica interactuando con el objeto.	24
Gráfico N° 7.- El niño reconoce símbolos.	25
Gráfico N° 8.- El niño intenta nuevamente a pesar de tener un error.	26
Gráfico N° 9.- El niño cuenta en orden secuencial hasta el 20	27
Gráfico N° 10.- El niño establece patrones según una orden.	28



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLÓGICAS
CARRERA DE EDUCACION PARVULARIA E INICIAL

TÍTULO

“LOS JUEGOS DE INICIACIÓN A LA CANTIDAD PARA EL DESARROLLO DEL ÁMBITO RELACIÓN LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA AMELIA GALLEGOS DÍAZ, RIOBAMBA 2018-2019.”

RESUMEN

En la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz, se evidencio un escaso uso de los juegos de iniciación a la cantidad teniendo como consecuencia el poco interés de parte de los niños para aprender las matemáticas, siendo esta la circunstancia para que se realice la presente investigación, trazándose como objetivo, determinar la influencia de los juegos de iniciación a la cantidad en el desarrollo del ámbito de relación lógico matemático. La investigación es no experimental y un enfoque cualitativo, descriptivo, basando en la investigación inductiva y deductiva porque permite conocer la escasa implementación de actividades lúdicas en el ámbito lógico matemático. El instrumento empleado es la ficha de observación con 10 indicadores las cuales nos permitieron obtener información de los 25 estudiantes de primer año de básica que arrojó como conclusión que los juegos de iniciación a la cantidad son importantes en los niños debido a que son actividades lúdicas que ayudan a mejorar desarrollo de la creatividad y la imaginación, favoreciendo en el desarrollo ámbito relación lógico matemático.

Palabras Claves: Juego de iniciación, desarrollo, ámbito de relación lógico matemático.

ABSTRACT

"THE GAMES OF INITIATION TO THE AMOUNT FOR THE DEVELOPMENT OF THE LOGICAL MATHEMATICAL FIELD RELATION IN THE STUDENTS OF FIRST OF BASIC EDUCATION CLASS "B" OF THE EDUCATIONAL UNIT AMELIA GALLEGOS DÍAZ, RIOBAMBA 2018-2019."

In the Amelia Gallegos Diaz Educational Unit, there was evidence of a limited use of the games of initiation to quantity. Consequently, children showed little interest in learning mathematics. This background motivated the research, having the objective, to determine the influence of the games of initiation to the quantity in the development of the scope of mathematical, logical relation. The research is non-experimental, qualitative, and descriptive. It is based on inductive and deductive research because it allows knowing the scarce implementation of ludic activities in the logical-mathematical field. The observation was the instrument using ten indicators which allowed to obtain information of the 25 students of the primary first year. Concluding that the games of initiation to the amount are essential in children because they are playful activities that help to improve the development of creativity and imagination, favoring in the development logical mathematical field relation.

Key Words: Game of initiation, development, the scope of mathematical, logical relation



Review of abstract translation by Dr. Narcisca Fuertes, PhD

Professor at Competencias Lingüísticas.

INTRODUCCIÓN

Hoy en día el ámbito de relación lógico-matemático es un pilar fundamental en el desarrollo de la historia del hombre y aún más importante en los primeros pasos del niño, se ha catalogado a la matemática como una ciencia difícil, pero con la ayuda de otros métodos se ha transformado en un proceso más fácil, además es un lenguaje universal, y está presente en cada acción que realizamos por eso es necesario que las bases en lo relacionado con el ámbito lógico y matemático estén bien cimentadas por los docentes.

No solo el ámbito de relación lógico-matemático forma parte de la vida del ser humano, ya que los juegos de iniciación también son actividades naturales que se realizan en la infancia la cual no requiere una enseñanza especializada, tampoco significa una pérdida de tiempo o simple distracción, representa una gran oportunidad para desarrollar habilidades e incluso destrezas siendo importante destacar que no necesariamente la enseñanza debe ser aburrida

Si los juegos de iniciación a la cantidad, son utilizados como estrategia y recursos didácticos en el ámbito de relación lógico-matemático la forma de aprender será más atractiva para los niños logrando despertar el interés es por eso que en el desarrollo de las prácticas pre profesionales de ejecución II en la Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz” se ha observado dificultades en el ámbito lógico-matemático en los estudiantes de primero de educación básica del paralelo “B” alcanzado gran relevancia la investigación propuesta.

El estudio es actual porque corresponde al periodo 2019 siendo así un trabajo original de mi propia autoría. El trabajo de investigación propuesto generará un análisis de las variables de estudio más amplias complementado principios y aportes en la formación de conocimiento. Se analiza métodos estratégicos en el ámbito lógico-matemático para plantear soluciones tomando el juego de iniciación a la cantidad como la principal herramienta para llegar al aprendizaje, se plantea diferentes actividades que favorecen tanto al docente como a los estudiantes.

El proyecto es factible de desarrollar por que se cuenta con metodologías de tiempo, se cuenta con el apoyo de los padres de familia, la Institución Educativa.

CAPÍTULO I

1. PROBLEMATIZACIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El juego ocupa un papel significativo en el progreso integral de los niños. La educación actual acude a él con fines pedagógicos, ya que facilita el aprendizaje. Los niños asimilan la información más rápidamente si lo hacen de una forma divertida y sin estrés.

El juego respecto a la iniciación de cantidad es esencial en la vida del niño, además de disfrutar utilizando material concreto se llega a un aprendizaje significativo desarrollando sus capacidades, es decir que a través de estas ellos lograran descubrir, crear, por sí solos siendo este un instrumento necesario en la educación. Los juegos de iniciación conjuntamente con el ámbito relación lógico matemático favorece a los niños al momento de resolver los problemas que se le presenten en la vida cotidiana. Por este motivo se presenta a la matemática como una herramienta de juego, donde se sigue reglas y descubrir estrategias para solucionar diferentes situaciones.

A nivel educativo general y de la provincia de Chimborazo la consideración del tema de los juegos de iniciación a la cantidad en el aula preescolar que permite desarrollar de manera determinante el ámbito relación lógico del niño y niña, no ha formado parte fundamental en la institución educativa careciendo del conocimiento y la puesta en práctica, por esto es necesario facilitar las diferentes herramientas para fortalecer el aprendizaje tanto del docente como el estudiante consiguiendo un mejor desenvolvimiento en el aula de clase.

En la Unidad educativa Amelia Gallegos Díaz de la ciudad de Riobamba en este periodo 2018-2019 se observó un escaso uso de las actividades lúdicas por parte de la docente debido a la poca aplicación del juego de iniciación en el ámbito de relación lógico matemático, posiblemente no existía una estrategia a seguir. En cuanto al razonamiento ordenado existe una confusión en el momento de sumar, identificar un número, seguir una secuencia, etc. Un ejemplo claro es cuando se le presenta diferentes objetos y se les pregunta a los niños cuantos objetos tienen en total dando así una respuesta incorrecta.

El ámbito lógico-matemático es deficiente, se puede observar limitada manejo de actividades y estímulos que ayudan al desarrollo de las relaciones de cantidad de los niños.

1.2 JUSTIFICACIÓN

Este tema de investigación es de gran importancia debido a que el juego como iniciación a la cantidad ayuda a desarrollar habilidades, destrezas que favorecen en la estimulación de los niños en primero de educación básica. Por otra parte, el juego es útil en proceso del aprendizaje porque mantiene al estudiante en la motivación e interés para asimilar los nuevos conocimientos. Además, el juego es el eje principal para el desarrollo de todas sus potencialidades intelectivas.

Para la ejecución de este proyecto se tiene previsto la accesibilidad a la investigación debido a que la investigadora realizó las prácticas pre profesionales en la Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz”. Además, se tiene el apoyo de los maestros y de la rectora de la institución, quienes permitirán el trabajo ya sea con los padres de familia o con los propios niños.

Para llevar adelante esta investigación se cuenta con una amplia bibliografía la misma que se puede evidenciar en libros, revistas, artículos científicos, videos, y sobre todo la ayuda de las páginas web. De la misma forma la investigadora tiene los recursos económicos que cubrirán los gastos que demanden el trabajo propuesto. Así mismo se tiene previsto el tiempo necesario para indagar los conocimientos determinados en el juego y en la lógica matemática.

La realización del presente proyecto de investigación busca conocer a través de la observación si los niños asimilan mejor la información utilizando el juego como herramienta esencial para el aprendizaje lógico-matemático siendo prudente darle la importancia que es requerida.

La observación se realizó conjuntamente con la docente de primero de Educación Básica de la Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz” en la ficha se abarca preguntas donde se busca conocer en esencia si hay un papel fundamental del juego en las matemáticas.

Los beneficiarios de este proyecto será los niños del primer año de educación básica, los padres de familia, los docentes, las autoridades educativas es decir la comunidad educativa. Por lo tanto, se llevará adelante este proceso.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo general

- ✓ Determinar la influencia de los juegos de iniciación a la cantidad en el desarrollo del ámbito de relación lógico matemático en los estudiantes de Primero de educación básica paralelo “B” de la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz, Riobamba 2018-2019

1.3.2 Objetivos específicos

- ✓ Identificar la importancia del juego en el ámbito lógico matemático para los estudiantes del primer año de educación básica paralelo “B”
- ✓ Analizar el material que se emplea en construcción del ámbito de relación lógico matemático en los estudiantes de primer año de educación.
- ✓ Plantear juegos que incentiven la construcción de la noción de cantidad en el ámbito lógico matemático en los estudiantes de primero de educación básica de la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz.

CAPÍTULO II

2 ESTADO DEL ARTE

2.1 Antecedentes Investigativos

Revisando varios trabajos investigativos en la biblioteca de la Universidad Nacional de Chimborazo, se evidenció temas de proyectos similares o con una de las dos variables, pero no el mismo argumento ni con el mismo propósito.

Título: “Las actividades lúdicas en el desarrollo de las nociones matemáticas en los niños de educación inicial 2 de la escuela “Julio Enrique Padilla Hernández”, Cantón Sucúa, provincia de Morona Santiago, periodo lectivo 2015 – 2016”.

Autor: Sandra Jimena Calle Calle

Tutor: Nancy Valladares

Conclusión: El Aprendizaje es significativo en tanto se aplique estrategias lúdicas adecuadas, que faciliten el desarrollo de las destrezas aplicadas a las relaciones lógico matemáticas de los niños de Educación Inicial 2 de la Escuela “Julio Enrique Padilla Hernández”, Cantón Sucúa, Provincia de Morona Santiago, periodo lectivo 2015 – 2016”.

Título: Juegos de Construcción en el Ámbito Lógico Matemático en los niños de inicial 2 de la escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea” del cantón Riobamba, parroquia Licán, comunidad Cunduana, período 2015-2016”.

Autor: Miranda Ocaña Clara Margoth, Sinaluisa Cajo, María Cristina

Tutor: Ávalos Obregón Martha Lucia

Conclusión: Se concluye que los juegos de construcción como la elaboración de torres con legos, al explorar diversos rincones para inventar juegos, al resolver enigmas con consignas simples y sobre todo al crear juegos a partir de material concreto, desarrollan de mejor manera el ámbito lógico matemático del niño, porque puede con mayor facilidad ejecutar acciones de seriación, clasificación y agrupación elementos nocionales indispensables el aprendizaje matemático.

Título: “El ambiente lógico matemático en el desarrollo de las relaciones de cantidad, de los niños y niñas de 4 años de la unidad educativa Alfonso Villagómez, en el año lectivo 2015-2016”.

Autor: Bedón Ludizaca Dolores Isabel, Silva Silva Tatiana Elizabeth

Tutor: Tannia Alexandra Casanova Zamora

Conclusión: Al realizar actividades lógicas matemáticas se pudo observar que estos ambientes lógicos matemáticos estimulan, motivan y promueven el desarrollo de las relaciones de cantidad, debido a que los niños y niñas aprenden de una manera más creativa y didáctica.

2.2 Los Juegos

El juego es una de las actividades más importante que causan placer en la vida del ser humano, ya que estas favorecen al desarrollo integral en el tiempo de infancia y sin considera un efecto final. El juego en sus primeros años es de aprendizaje y de diversión, tratando de indagar y crear, y a su vez el juego ayuda en su creatividad, fantasía, imaginación y aprenden a vivir. Lo más esencial del juego es que motiva a un niño a que pueda superar sus capacidades mientras se divierte (Mir&Coromina, 2000).

El niño mientras juega puede desarrollar una confianza en sí mismo sin tener un temor de lo que pueda suceder en el juego y también ayuda a que el niño llegue a ser autosuficiente. A través del juego pierden el miedo a equivocarse, estimulan su independencia y autonomía, y tienen la oportunidad de experimentar el fracaso o el éxito sin esperar premios ni castigos (Fullea, 2018).

2.2.1 Juegos infantiles

El juego infantil es considerado un medio básico de socialización y agradable conocido hasta el momento, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo. Los juegos infantiles logran de manera más segura que niño pueda sociabilizar, divertirse y sobre todo aprender. Es necesario utilizar las diferentes estrategias lúdicas para que se logre estimular en los niños generando una gran oportunidad para desarrollen su aprendizaje.

A través del juego, los niños desarrollan las capacidades físicas, las habilidades motrices ,habilidades técnicas y a su vez tácticas que son innatas de los diferentes juegos deportivos; descubren, observan, exploran y comprenden el mundo que les rodea y toman conciencia de sí mismos; adquieren conocimientos siendo estos importante para relacionarnos con otras personas, liberando tensiones, tanto individuales como colectivas;

adquieren destrezas sociales positivas como compartir cosas, jugar de forma cooperativa, expresar emociones de manera apropiada (Vélez, 2005).

2.2.2 Características del juego infantil

El niño comienza jugando de una forma natural es decir de una manera innata, involuntaria y satisfactoria y se presenta la siguiente característica:

- ✓ **Placer.** - Lo que podemos experimentar a través del juego es un placer. El juego puede llegar a ser una acción donde puede demostrar expresiones como: la alegría y risa de la persona que realice este tipo de actividades y aún si no llegara a tener una demostración de sus expresiones físicas los niños pueden experimentar una satisfacción al realizar un juego. el placer que puede llegar a tener siempre será diferente ya que depende de la actividad que realice y puedan llegar a inducir como un placer, dónde puede equivocarse o tal vez realizar algo prohibido, pero también demostrar sus capacidades para poder convivir con los demás niños.
- ✓ **Libertad.** - El juego puede realizar en un niño un psíquico general o más conocido como la libertad de elección. El niño tiene la capacidad de escoger al personaje que desee y representarla de la manera que desee y sin tener límites de su imaginación. Cuando el juego es grupal los niños tendrán reglas que cumplir y deberán asumir el personaje que sea asignado, y su libertad en el juego lo puede realizar en las acciones, pero sin salir del personaje que está actuando.
- ✓ **Acción.** - Para un juego el niño siempre tiene que estar atento y participar en cada actividad que se realice, ya que el jugador debe estar dispuesto a toda acción que se debe realizar en el juego.
- ✓ **Ficción.** - Es parte fundamental del juego, ya que al momento de realizar una actividad el niño debe llevar a su imaginación más allá de la realidad, de esa forma el juego puede tomar un sentido diferente, un niño a través de la ficción puede cambiar su cuarto a un mundo lleno de fantasías y todo esto dependerá de la actitud y el énfasis que le ponga el jugador.
- ✓ **Seriedad.** - El juego en un niño, podemos observar con la seriedad que lo toma, ya que haga pasteles de lodo o una fortaleza con una manta, podemos observar las reacciones que tienen, el niño pone toda su entusiasmo y espíritu al juego que realiza y está tan concentrado como una persona adulta que realiza su trabajo, y esto sucede porque lo único que tiene que poner atención es en el juego. El juego llega a ser útil en la vida de un niño ya que forma su autoestima y su personalidad.

- ✓ **Esfuerzo.** - En los estudios que se han realizado al juego, se puede decir que es una actitud de descanso y que no tienen necesidad de un gran esfuerzo en el niño para ponerlo en práctica, pero mucho de los juegos necesitan de una gran cantidad de esfuerzo que dejan a un niño agotado del cansancio y muchos de ellos hacen que puedan superar sus propios límites en diferentes dificultades.

Por ello el juego siempre tiene una dificultad para que un niño pueda superarla, pero necesitará un gran esfuerzo tanto mental como físico para superar al juego puesto, y estas dificultades hacen que un niño se interese en jugar más y le provoca un placer, ya que si fuera una actividad normal los niños se aburriría fácilmente (Garaigordobil, 2003).

2.2.3 Tipos de juegos infantiles

- ✓ **Juegos Sensoriomotor**

El juego sensoriomotor es una acción utilizando el sistema de movimiento y de percepciones coordinadas entre sí, se puede decir que es la gestión capaz de repetirse y usarse en nuevas situaciones. Un ejemplo claro es que a los niños les gusta manipular objetos, pero no entienden que sigan existiendo, aunque se escapen del alcance de su vista.

- ✓ **Juegos simbólicos**

Estos se basan tanto en la creatividad como imaginación del niño, siendo acompañados de personajes que no existen o amigos invisibles que los acompañan en el juego. En la fase inicial los niños juegan y pueden llegar a imaginar que están con otro niño para luego dar paso a una fase en donde se comparte con otros niños los objetos imaginarios llamada fase colectiva, así como también los amigos invisibles.

- ✓ **Juegos reglados**

En las edades muy tempranas como 3 a 5 años su interés se centra en juegos físicos, siendo esencial que los niños respeten normas sencillas como no salir de la línea, esperar su turno, hablar cuando le pregunten, entre otras. Estas normas no requieren una gran concentración ni atención. Al iniciar el juego reglado, se darán cuenta que es muy sencillo, para lo cual se utiliza cinco o siete reglas para luego incrementar el nivel de las reglas.

Al iniciar los juegos de reglas son sencillos, para lo cual se utiliza cinco o siete reglas para luego incrementar el nivel de las reglas. En el transcurso de que su desarrollo cognitivo y conocimiento van progresando son capaces de planificar estrategias, reflexionar y mantener un foco de atención durante más tiempo. Los niños analizan si se han equivocado, buscando una solución y corregir.

Es importante realizar juegos de reglas más completos donde una persona adulta pueda poner diferentes dificultades y ser apto para los niños. Los niños que han realizado estos juegos, llegan a desarrollar de mejor manera su inteligencia emocional (Madrona&Adelan, 2004).

2.2.4 Juegos de iniciación a la cantidad

2.2.5 Materiales que se utilizan en la construcción de la noción de cantidad

Ábaco

Este tradicional juego es el más conocido para aprender matemáticas. En la actualidad existen diferentes tipos de ábacos, el que se conoce normalmente está diseñado con una barra que se ordena paralelamente, y esta incrustado con unas bolitas de diferentes colores que se pueden movilizar tanto a la izquierda como a la derecha ya sea sumando o restando respectivamente.

El sistema de enumeración es el más simple ya que cumple el principio del sistema de numeración decimal y el principio de actividad. De esta forma, su funcionamiento, tanto para representar números como para realizar operaciones, está basado fundamentalmente en el conteo. (Soler&Soler, 2013)

El ábaco tiene gran importancia ya que nos facilita los cálculos sencillos y en la infancia nos ayuda a que los niños aprendan de una manera más rápida y eficiente a contar para luego en su proceso de desarrollo académico logren sumar, restar y multiplicar con esta misma herramienta.

Bloques Multibase

El bloque multibase les da la opción de que puedan ver y comprender el paso de uno a otro el orden de unidades, el material se presenta un cajón de madera, y hay una para cada base de numeración y se compone por cubos, placas y barras que está hecho de una madera pulida sin color con el propósito de tener una mayor abstracción.

Los bloques multibase se caracterizan por ser un material sencillo que nos ayudara en los niños a empezar de manera divertida a contar y a su vez con el transcurso del tiempo se logre realizar operaciones completas, ya que de manera visual comprendemos mucho mejor y el material sigue siendo válido tanto para niños como adultos. (Pantano & González, 2013)

Regletas

A partir de una indagación se pudo obtener de varias fuentes de investigación, las regletas fueron diseñadas por María Montessori en un primer momento para la representación de números exclusivamente, mientras que un tiempo más tarde George Cuissenaire las perfecciona para introducirlas en su uso con distintos profesores y de esa forma ayudar a sus alumnos al estudiar la aritmética, de ahí el nombre de regletas Cuisenaire o también denominada números en color, aunque también existe otro tipo de regletas como son las encajables diseñadas por María Antonia Canals y otras como son las regletas planas (Gallego, 2000).

Las Regletas de Cuissenaire nos ayudan a que los niños a través de su creatividad puedan formar figuras, reconocer y ordenar por tamaños realizando secuencias numéricas, mayor, menor que o igual entre otras y a su vez se asocia cada regleta de color con el número que representa haciendo que los niños se familiaricen con el material siendo indispensable para utilizar en el aula de clase.

Bloques lógicos

El uso de Bloques Lógicos, constituye un indicador de las competencias ya que es fundamental para el desarrollo de un pensamiento lógico. El maestro puede descubrir que el alumno a un tiene dificultades que ya se suponía que estaban superadas. Está formado varias piezas: triángulos, cuadrados, círculos y rectángulos; y cada grupo estará dividido en tamaños: figuras grandes y figuras pequeñas. De esta forma, cada pieza estará descrito por cuatro variables: ya sea en su forma, tamaño, espesor y color. De esta forma se podrá distinguir de las demás en una, dos, tres o cuatro variables. (Alsina, 2006)

Los bloques lógicos asumen un rol importante en los niños ya que se trabajó tanto a nivel social como cognitivo haciendo que los niños desarrollen su creatividad y el compañerismo, clasifican objetos basados en su color, forma y tamaño a su vez pueden intercambiar piezas colaborando unos a otros haciendo que el aprendizaje sea significativo.

Bloques de construcción

Los bloques de construcción son materiales lúdico-pedagógicos que se utilizan comúnmente en los primeros años de básica o incluso antes. Es un material compuesto por varios cuerpos geométricos, especialmente prismas y cilindros, que sirven para apilarlos unos con otros y formar estructuras.

Por sus colores, se los utiliza para que puedan reconocer de los mismos, y por su fácil manejo, como material grande de conteo. En años superiores de educación básica se los utiliza para el reconocimiento de volúmenes y sus propiedades.

Los bloques de construcción este material es necesario ya que desarrollan habilidades motrices y sensoriales, ya que ayudará al niño a que pueda aprender los colores, las formas, tamaños y es muy necesario utilizarlos al momento de dar una clase ya que es necesario para iniciar a la cantidad desarrollando la noción lógica matemática en el uso de un material lúdico.

Dados

El juego de dados induce en los estudiantes a que puedan tener una postura competitiva. Los alumnos que no fueron puestos a prueba de una forma constante se pueden observar los posibles resultados favorables. Los dados son un material sencillo con el cual podemos realizar un sin número de actividades para trabajar en clase de ámbito lógico matemático para que pueda ser más fácil la comprensión, es por ello que debemos utilizar como un objeto valido ypreciado de lo que parece a simple vista.

Dominó

El dominó es un juego de mesa en el que se emplean unas fichas rectangulares, generalmente blancas por la cara y negras, aunque existen muchas variantes. Una de sus caras está dividida por dos cuadrados, cada uno de los cuales está numerado normalmente mediante disposiciones de puntos como los dados (Gaspar, 2011).

El dominó es un material lúdico que será una gran herramienta para el aprendizaje en el ámbito matemático se puede construir haciendo que los niños contribuyan al diseño del mismo logrando establecer a través de imágenes llamativas y los números que los niños inicien el conteo asignando una imagen al número entre otros diseños que se pueden desarrollar.

Legos

Los legos bloques de construcción son más que un juego; son una herramienta que te puede ayudar a mejorar habilidades motoras y mentales. Los beneficios que podemos obtener al jugar con estos bloques son muchos, inclusive, se han convertido en un recurso necesario en las aulas de estimulación temprana y educación preescolar. Pero, aunque por mucho tiempo se han considerado aptos para niños, los jóvenes y adultos también podemos sacarles provecho. (Coronado, 2006)

Los legos es uno de los materiales más versátiles que se pueden utilizar en los niños ya que desarrolla su creatividad, pensamiento lógico, imaginación y al combinarlo con el ámbito lógico-matemático puede ser la base fundamental para obtener grandes resultados logrando aprendizajes significativos.

2.3 El Ámbito

El ámbito de aprendizaje son áreas curriculares más específicas que provienen de los ejes del desarrollo y aprendizaje e integridad. Tiene como finalidad reconocer y ordenar el criterio de desempeño en las destrezas de este subnivel educativo. En estos se presentan tres ejes: el desarrollo personal y social, el descubrimiento natural y cultural, expresión y comunicación (MINEDUC, 2016). Son los contenidos curriculares a desarrollar en el niño pragmáticamente en la etapa de preescolar.

2.3.1 Ámbito relación lógico-matemático

El ámbito relación lógico-matemático pertenece al eje de descubrimiento del medio natural y cultural que se establece en el currículo de preparatorio, definiendo a este como un eje que promueve en el niño el desarrollo de habilidades de pensamiento que conlleva a la construcción del conocimiento por medio de la interacción con los elementos del entorno, para descubrir un mundo exterior que los rodea.

2.3.2 Importancia del ámbito relación lógico-matemático

En este subnivel, los niños obtienen herramientas básicas en la matemática, por medio de su entorno, pueden realizar pequeños conceptos de tamaño, cantidad, y describir colores de objetos de su entorno, etc. El niño desarrolla diferentes destrezas mediante de trabajos concretos, según la etapa evolutiva que se encuentran.

En la vida cotidiana de los estudiantes se presentan diversos problemas de su entorno y dan una solución a través de un contexto lúdico. Empiezan a representar y a comunicar información de manera verbal y gráfica, utilizando el contexto para aprender, estiman la matemática como instrumento para jugar, seguir reglas y descubrir y revolve situaciones.

2.3.3 Ámbito Relación Lógico Matemático en el infante

El ámbito lógico tiene como campo de acción las matemáticas, para esto se debe realizar una acción y luego una reflexión de la misma, empleando recursos con los cuales los niños estén familiarizados, sin imponer formulismos u otras actividades o conceptos donde el niño no tenga la libertad de la imaginación La educación del pensamiento lógico es una tarea fundamental que debe desarrollarse paralelamente a las actividades matemáticas (Saguillo, 2008).

Abarca desde el acto de una actividad al iniciar, hasta llegar a tener un razonamiento propio mediante el uso de objetos que sean propios del niño, y de esa forma dar a entender lo que es un concepto lógico ante los ojos del individuo sin llegar a un formalismo alguno ni arbitrariedades inútiles. El niño adquiere un conocimiento lógico-matemático cuando actúa con los objetos, es decir en el vínculo que llega a tener al realizar la actividad que se establece en ellos.

2.3.4 Desarrollo del ámbito lógico matemático

El razonamiento lógico matemático, solo se puede originar en la misma persona y de la forma en la que haya sido idealizado, y esto se da por la forma que uso los objetos y las actividades que haya realizado.

El niño por sí mismo construye su mente al relacionar los objetos con actividades recreativas. Para el proceso del estudio matemático se puede realizar por etapas; vivencia, manipulación, representación gráfico simbólico y la abstracción; donde no se puede olvidar el conocimiento que ya se adquirió, y por lo cual se hace una costumbre para el sujeto.

Postulados o tendencias

- ✓ El niño llega a tener un aprendizaje por medio del uso de los objetos.
- ✓ Por lo cual adquiere una creatividad que puede ser transmitida por la simbolización.
- ✓ El conocimiento se puede construir por una acomodación de las diferentes actividades que pueda tener un niño.

- ✓ Un conocimiento puede ser adquirido cuando tiene un desarrollo intelectual.

La inteligencia lógico matemática contribuye a: El niño puede llegar a tener una actitud positiva o negativa en la vida diaria que pueda convivir. Permite que tenga diferentes ideas y llegar a una percepción más amplia. Ya que esto le permite al individuo tener una mayor comprensión de las acciones que debe tomar, y esto lo puede lograr teniendo un buen entendimiento de lógico matemático. Esto le ayudara a llevar su vida de manera independiente (Iturrondo, 2001).

2.3.5 El juego en el ámbito relación lógico-matemático

El juego en el ámbito relación lógico-matemático lo esencial en un niño es que pueda llegar a ser lógico. El individuo que pueda reconocer las normas de la lógica, podrá realizar los ejercicios matemáticos, pero es muy importante que puedan explorar la lógica de cada individuo.

Es muy importante cimentar el razonamiento, tanto matemático como en diferentes asignaturas que puedan estar en el plan de estudio. Según Piaget menciona que el conocimiento lógico ayuda a los pequeños a una mejor comprensión de las actividades o materias didáctica, este tipo de conocimiento ayudar a desarrollar y construir desde lo interior sus conocimientos, de una manera práctica y analítica por esta razón se debe empezar desarrollando su pensamiento desde el vientre materno que para cuando nazcan se continúe ellos nos pueden escuchar y comprender a pasos lentos pero al final la tarea está ahí para la comunidad educativa (Cofre&Tapia, 2003).

El razonamiento lógico en un niño se desarrolla principalmente en los sentidos, y de las experiencias del niño consigo mismo, con los demás y con cada objeto que puede estar a su alrededor. La importancia de realizar un juego en un ámbito lógico-matemático: Es la parte de la vida más real de los niños. Ahora se lo puede relacionar con los niños que es necesario el aprendizaje matemático en cada uno de ellos.

La importancia del juego en el ámbito lógico-matemático:

- ✓ Es la parte de la vida más real de los niños. Utilizándolo como recurso metodológico, se traslada la realidad de los niños a la escuela y permite hacerles ver la necesidad y la utilidad de aprender matemáticas.
- ✓ Las actividades lúdicas son enormemente motivadoras. Los alumnos se implican mucho y se las toman en serio.
- ✓ Trata distintos tipos de conocimientos, habilidades y actitudes hacia las matemáticas.

- ✓ Los alumnos pueden afrontar contenidos matemáticos nuevos sin miedo al fracaso inicial.
- ✓ Permite aprender a partir del propio error y del error de los demás.
- ✓ Respeto la diversidad del alumnado. Todos quieren jugar, pero lo que resulta más significativo es que todos pueden jugar en función de sus propias capacidades.

El conocimiento lógico-matemático es básico para el desarrollo cognitivo del niño. Funciones cognitivas aparentemente simples como la percepción, la atención o la memoria están determinadas en su actividad y resultados por la estructura lógica que posee el niño. (Rigal, 2006)

2.3.6 Actividades propuestas que se pueden realizar para mejorar el aprendizaje lógico-matemático

Los números y su escritura

Nivel: 4 o 5 años

Material:

- ✓ Platos de plástico.
- ✓ Una caja de cubiertos de cada clase (cucharas, tenedores y vasos de plástico).
- ✓ Una mesa.
- ✓ Papel y lápiz para escribir los mensajes.

Desarrollo:

El maestro colocará platos en una mesa y dará indicaciones: ellos deberán poner un cubierto por cada plato que lo podrán encontrar en una caja alado de la mesa. Ahora la actividad consiste en que la caja de cubiertos este lejos de la mesa de los platos. Al principio el alumno podrá hacer los viajes necesarios para llevar los cubiertos, pero el maestro después debe darle las indicaciones de que en un solo viaje lleve una cantidad exacta de cubiertos a los platos sin que falte o sobre.

El maestro dice: ahora tú debes encargarte a un compañero que pueda llevar los cubiertos necesarios para los platos que le daré (que no ve cuántos platos hay) mediante un mensaje le dirás que traiga los cubiertos necesarios para cada plato.

Recolecta las hojas del árbol

Nivel de 4 a 5

Desarrollo

Se desarrollará de manera grupal. Se les propone a los niños hacer un mural de hojas y necesitaran una salida al parque para poder escoger las hojas y llevarlo al aula y clasificarlas. Una vez que tengamos todas las hojas, y estén todas secas, se llevara a cabo la clasificación, dejando que los niños vean las diferencias y las vayan verbalizando.

Al final propondremos la clasificación de hojas ya sea por su tamaño o color. A continuación, los alumnos deberán colocar el mural de las hojas por sus tamaños o bien podemos o podemos hacer otra actividad que sea del menor al mayor para así realizar diferentes actividades. A continuación, los alumnos deberán colocar el mural de las hojas por sus tamaños o bien podemos o podemos hacer otra actividad que sea del menor al mayor para así realizar diferentes actividades ordenación y seriación.

Imita mis movimientos

Nivel 3-5 años

Desarrollo:

Esta actividad se puede realizarlo grupal: Consiste en realizar movimientos y que los alumnos puedan seguir, para esta actividad debe haber un espacio grande donde los alumnos puedan moverse sin dificultad. Primeramente, pueden realizar movimientos sencillos, por ejemplo: abrir las piernas y brazos y cerrarlas, volver abrirlos y de nuevo cerrarlos, los alumnos deberán aprender para imitarlos y la maestra puede hacer otras actividades subiendo la dificultad.

Ubica por colores

Nivel 4-5 años

Desarrollo:

Se lo pueden hacer personal o por parejas.; se entregan a los niños cuatro bolitas, cada bolita tendrá un color y símbolo que pueda asimilarse a cada color de las bolitas. Cuando se sugiera esta actividad, no se dirá: “Pon en este lugar los de color rojo y en este otro lugar los amarillos”, solo debemos dar la orden “separa las bolitas de acuerdo a cada uno de los colores”, ya que así serán los propios niños los que realizarán el trabajo mental de clasificar.

CAPÍTULO III

3 METODOLÓGIA

3.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Enfoque Cualitativo. - porque es propia de las ciencias sociales o de las ciencias humanas, por lo que está enmarcada en la ciencia de la educación el tipo de investigación que se realizó, configurándose en un estudio humanístico, revelando en el análisis un impacto en el proceso que interpretación.

No experimental: porque el desarrollo de la investigación se realizó sin la manipulación de las variables, es decir se observó y describió cada una de las variables.

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

De Campo: se aplicó en la unidad Educativa para evidenciar si existen problemas en los niños de primer año de Educación General Básica.

Documental: Ya que se basó en distintos tipos de documentos que fueron de ayuda para recolectar y seleccionar información para el proceso investigativo de este trabajo.

Descriptiva: Con esta investigación se evidencia el problema que existe en la unidad educativa.

Investigación bibliográfica: ya que la investigación se apoyó en libros, revistas científicas, internet entre otros con el fin de respaldar que el juego de iniciación a la cantidad favorece al desarrollo del ámbito relación lógica matemático.

3.3 MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN

Método inductivo: Con el uso de esta metodología nos permite conocer si el juego de iniciación a la materia influye en el desarrollo de ámbito relación lógico matemática en los niños y niñas de primero año de Educación General Básica de la Institución Educativa Amelia Gallegos Díaz.

Método deductivo: Al observar algunas clases del docente se identificó las causas del problema, las cuales fueron el motivo de la investigación, llegando a identificar la poca implementación de juegos que influye en la relación lógico matemática. Razón por la cual se aplicó la investigación.

3.4 MUESTRA Y POBLACIÓN

3.4.1 Población

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Niños	9	36%
Niñas	16	64%
Total	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz”

Elaborado por: Elizabeth Cabezas

3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

3.5.1 Observación

Tiene la finalidad de recabar información referente a la “Influencia de los juegos de iniciación a la cantidad en el desarrollo del ámbito de relación lógico matemático”.

3.5.2 Instrumentos

Ficha de Observación

La ficha de observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del conocimiento que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación.

La ficha de observación permitirá llevar un registro de lo observado en lo relacionado al proceso educativo de los niños de la población investigada.

3.6 TÉCNICAS PARA PROCESAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Para el análisis de los resultados se debe desarrollar los siguientes pasos:

1. Realizar la descripción detallada de la información recogida en los instrumentos.
2. La categorización de los datos, de acuerdo a los objetivos y principios teóricos y prácticos del estudio que se realice.
3. Interpretar la información categorizada, establecimiento la correlación existente entre estos elementos y los principios teóricos en los que se fundamenta la investigación.

CAPÍTULO IV

4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Las técnicas e instrumentos de recolección de datos aplicados en la presente investigación arrojaron los siguientes resultados, a partir de los cuales surgió su análisis e interpretación estableciendo las conclusiones del estudio y recomendaciones pertinentes.

4.1 Resultados de la ficha de observación

4.1.1 Comprende y cumple una secuencia de instrucciones

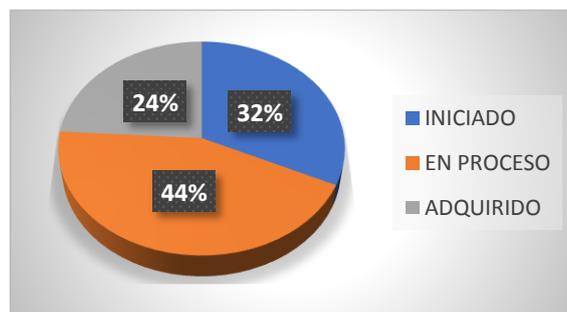
Cuadro N° 1.- El niño reconoce a través del juego de bloques lógicos noción de cantidad más que.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	8	32%
EN PROCESO	11	44%
ADQUIRIDO	6	24%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz”

Elaborado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

Gráfico N° 1.- El niño reconoce a través del juego de bloques lógicos noción de cantidad más que.



Fuente: Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz”
Elaborado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

ANÁLISIS

De los 25 niños a los que se les aplicó la ficha de observación se evidenció 8 que forman parte de 32% se encuentran en iniciada; 11 que forman parte del 44% en proceso; mientras que 6 que corresponden al 24% en adquirido

INTERPRETACIÓN

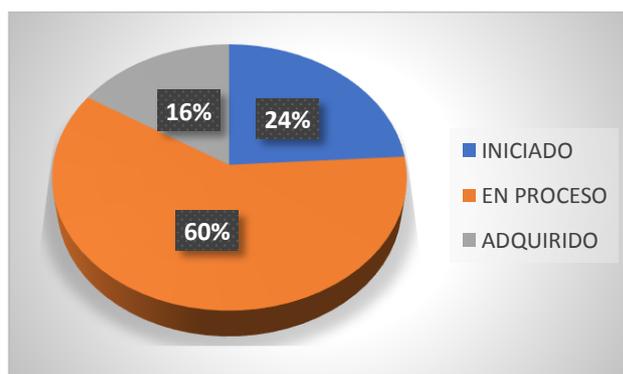
Se puede mencionar que la mayoría de los niños se encuentran en proceso de adquirir la habilidad para relacionar el juego de bloques con la noción de la cantidad, los bloques son imperante en el desarrollo de los preescolares ya que estimula la creatividad e imaginación, así como favorece el aprendizaje de las matemáticas.

Cuadro N° 2.- El niño juego con los legos y cuenta los puntos que tiene.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	6	24%
EN PROCESO	15	60%
ADQUIRIDO	4	16%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz”
Elaborado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

Gráfico N° 2.- El niño juego con los legos y cuenta los puntos que tiene.



Fuente: Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz”
Elaborado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

ANÁLISIS

De los 25 niños a los que se les aplicó la ficha de observación se evidenció 6 que forman parte de 24% se encuentran en iniciada; 15 que forman parte del 60% en proceso; mientras que 4 que corresponden al 16% en adquirido.

INTERPRETACIÓN

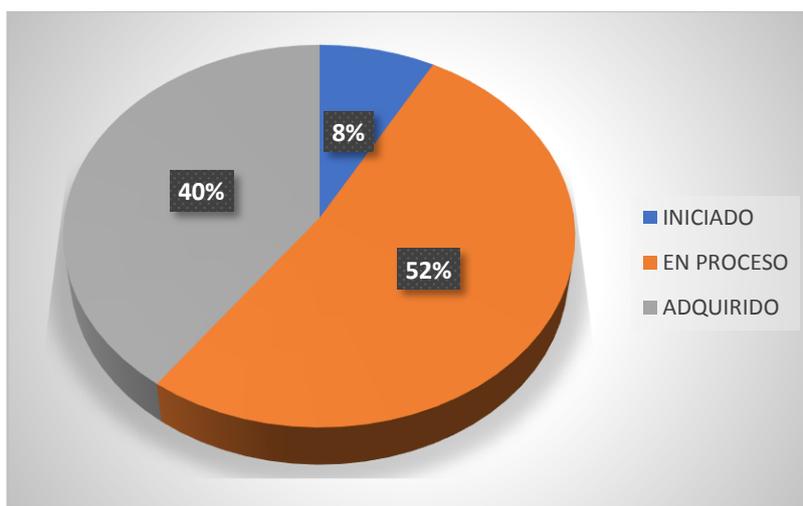
Se puede observar que la mayoría de los niños se encuentran en proceso de adquirir la habilidad para contar los puntos que tienen al momento de jugar con los legos, este tipo de material didáctico es el más utilizado por los docentes debido a que permite a los niños improvisar figuras utilizando la imaginación, lo cual favorece el desempeño escolar.

Cuadro N° 3.- El niño juega con el ábaco y da a conocer la noción de cantidad más que y menos que.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	2	8%
EN PROCESO	13	52%
ADQUIRIDO	10	40%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz”
Elaborado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

Gráfico N° 3.- El niño juega con el ábaco y da a conocer la noción de cantidad más que y menos que.



Fuente: Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz”
Elaborado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

ANÁLISIS

De los 25 niños a los que se les aplicó la ficha de observación se evidenció 2 que forman parte de 8% se encuentran en iniciada; 13 que forman parte del 52% en proceso; mientras que 10 que corresponden al 40% en adquirido.

INTERPRETACIÓN

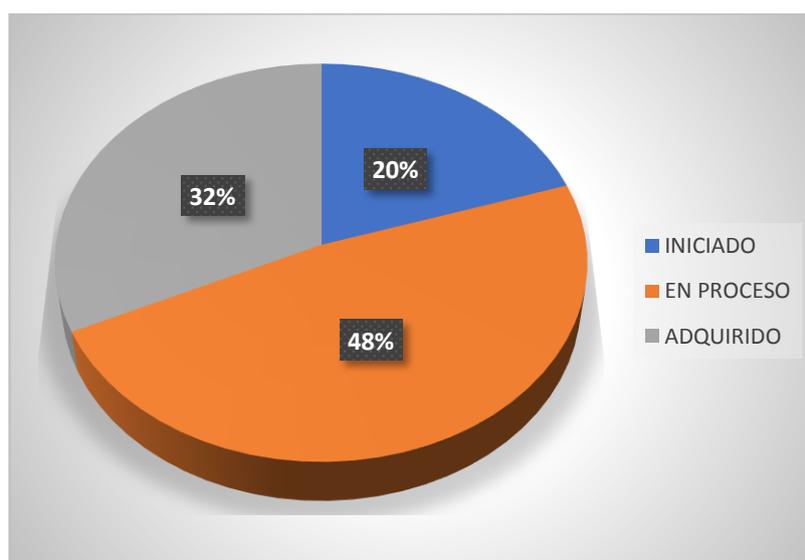
Se puede observar que la mayoría de los niños se encuentran en proceso de adquirir la habilidad al momento de utilizar el ábaco para conocer operaciones básicas como la suma y la resta, es uno de los más usuales por los docentes para enseñar matemáticas debido a que el juego es una actividad que favorece la sinceridad de enunciar signos como el más y el igual.

Cuadro N° 4.- El niño juego con la base 10 e identifica la noción poco y mucho.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	5	20%
EN PROCESO	12	48%
ADQUIRIDO	8	32%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz”
Elaborado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

Gráfico N° 4.- El niño juego con la base 10 e identifica la noción poco y mucho.



Fuente: Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz”
Elaborado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

ANÁLISIS

De los 25 niños a los que se les aplicó la ficha de observación se evidenció 5 que forman parte de 20% se encuentran en iniciada; 12 que forman parte del 48% en proceso; mientras que 8 que corresponden al 32% en adquirido.

INTERPRETACIÓN

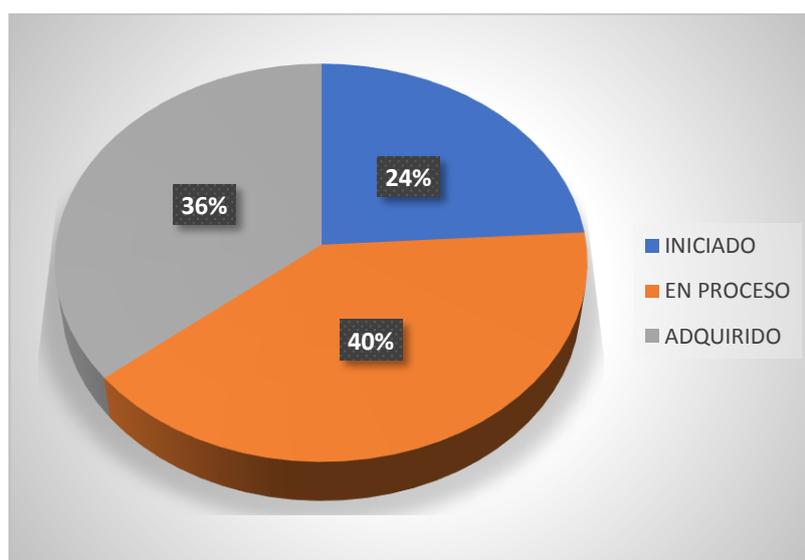
Se puede observar que la mayoría de los niños se encuentran en proceso de adquirir la habilidad al momento identificar nociones de poco y mucho utilizando la base 10, debido este material didáctico favorece el desarrollo del aprendizaje por medio de los juegos.

Cuadro N° 5.- El niño juega con regletas y cuentan en orden secuencial.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	6	24%
EN PROCESO	10	40%
ADQUIRIDO	9	36%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz”
Elaborado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

Gráfico N° 5.- El niño juega con regletas y cuentan en orden secuencial



Fuente: Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz”
Elaborado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

ANÁLISIS

De los 25 niños y niñas a los que se les aplicó la ficha de observación se evidenció 6 que forman parte de 24% se encuentran en iniciada; 10 que forman parte del 40% en proceso; mientras que 9 que corresponden al 36% en adquirido la habilidad del juego con regletas.

INTERPRETACIÓN

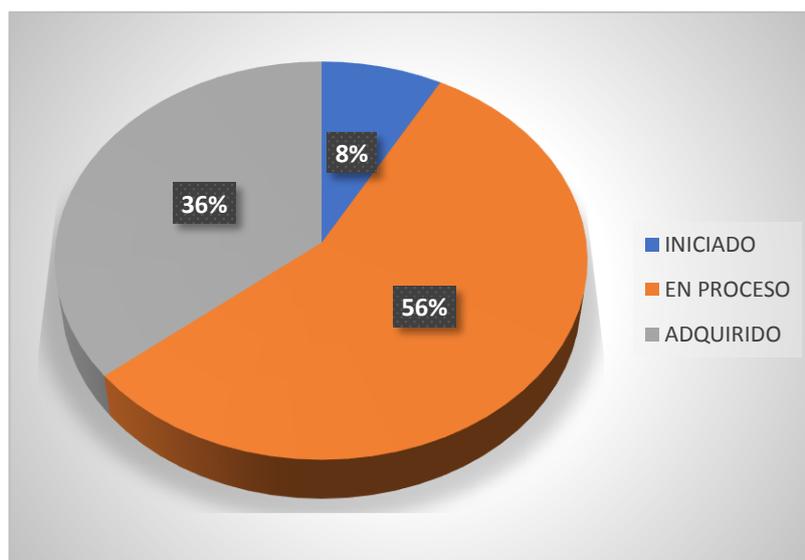
Se puede observar que la mayoría de los niños se encuentran en proceso de adquirir la habilidad de contar en orden secuencia utilizando el juego de las regletas, diseñada por María Montesorri, para facilitar el aprendizaje de la aritmética de los niños, debido a que son materiales didácticos manipulativos que se utilizan para alcanzar la noción de los números y para poder realizar operaciones matemáticas.

Cuadro N° 6.- El niño clasifica interactuando con el objeto.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	2	8%
EN PROCESO	14	56%
ADQUIRIDO	9	36%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz”
Elaborado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

Gráfico N° 6.- El niño clasifica interactuando con el objeto.



Fuente: Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz”
Elaborado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

ANÁLISIS

De los 25 niños a los que se les aplicó la ficha de observación se evidenció 2 que forman parte del 8% en iniciada; mientras que 14 que corresponden al 56% en proceso; mientras 9 que forman parte de 36% están en adquirido al momento de descifrar.

INTERPRETACIÓN

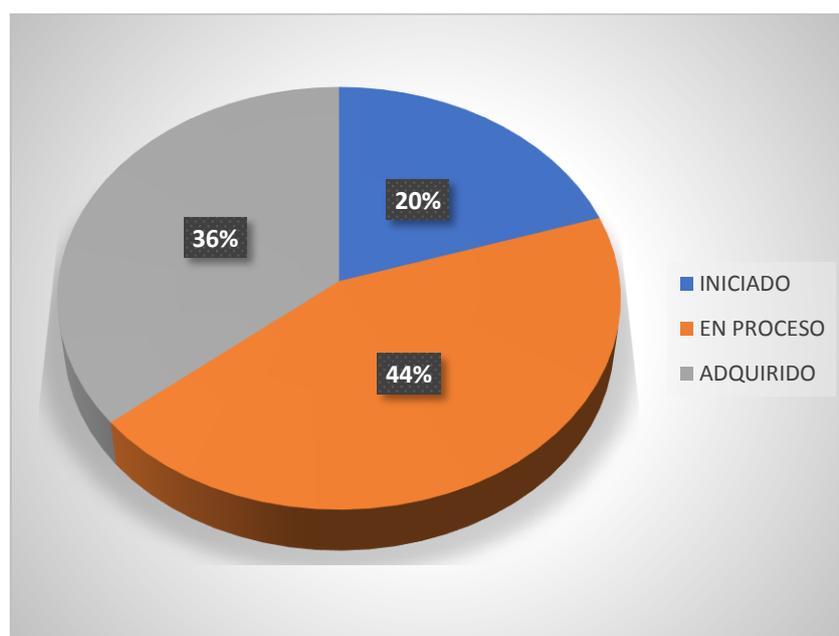
Se puede observar que la mayoría de los niños se encuentran en proceso de adquirir la habilidad al clasificar los objetos que se encuentran en su entorno, al momento de identificar colores, formas entre otros, es importante que la docente interactúe con el ambiente con el fin de que el niño mejore su conocimiento.

Cuadro N° 7.- El niño reconoce símbolos.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	5	20%
EN PROCESO	11	44%
ADQUIRIDO	9	36%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz”
Elaborado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

Gráfico N° 7.- El niño reconoce símbolos.



Fuente: Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz”
Elaborado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

ANÁLISIS

De los 25 niños a los que se les aplicó la ficha de observación se evidenció que 5 que corresponden al 20% se encuentran en iniciada, 11 que forman parte del 44% en proceso; mientras que 9 que corresponden al 36% en adquirido al momento de reconocer símbolos.

INTERPRETACIÓN

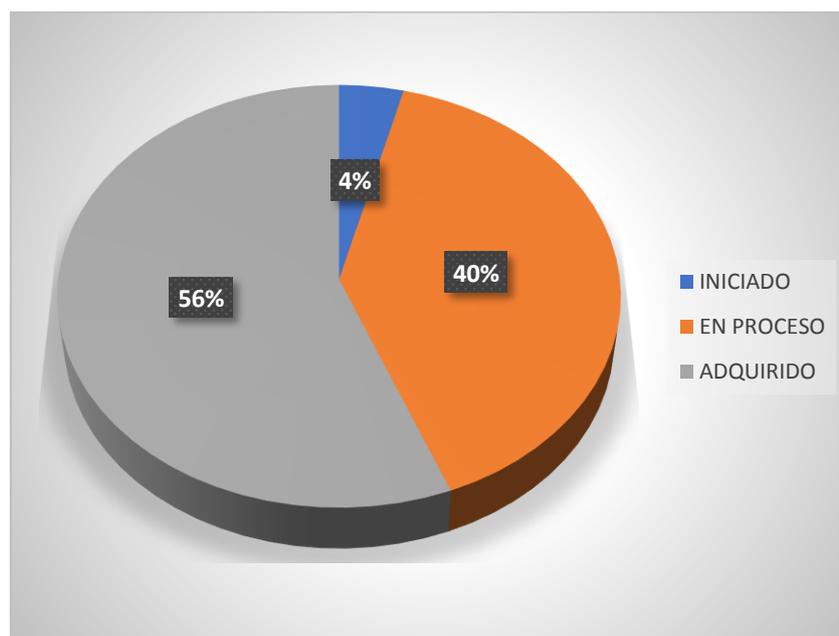
Se puede observar que la mayoría de los niños se encuentran en proceso al momento de adquirir la habilidad para identificar símbolos como la suma y la resta lo que quiere decir que los niños necesitan más estimulación para desarrollar su inteligencia lógico matemático.

Cuadro N° 8.- El niño intenta nuevamente a pesar de tener un error.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	1	4%
EN PROCESO	10	40%
ADQUIRIDO	14	56%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz”
Elaborado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

Gráfico N° 8.- El niño intenta nuevamente a pesar de tener un error.



Fuente: Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz”
Elaborado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

ANÁLISIS

De los 25 niños a los que se les aplicó la ficha de observación se evidenció que 1 que corresponden al 4% se encuentran en iniciada, 10 que forman parte del 40% en proceso; mientras que 14 que corresponden al 56% en adquirida intentan nuevamente.

INTERPRETACIÓN

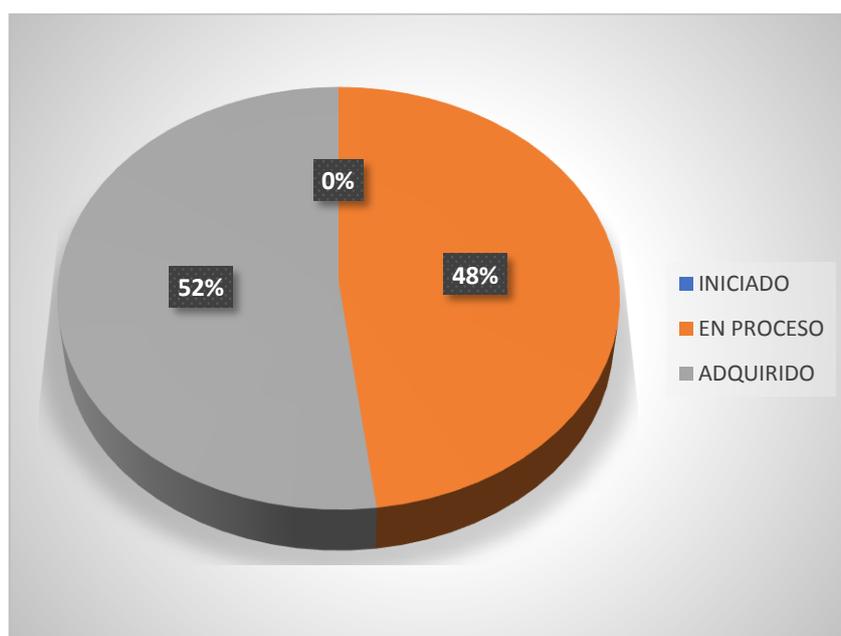
Se puede observar que la mayoría de los niños se encuentran en adquirida al poseer la habilidad de intentar nuevamente, es importante que tanto la docente con los padres de familia estimule a sus niños a no rendirse y seguir intentado.

Cuadro N° 9.- El niño cuenta en orden secuencial hasta el 20.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	0	0%
EN PROCESO	12	48%
ADQUIRIDO	13	52%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz”
Elaborado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

Gráfico N° 9.- El niño cuenta en orden secuencial hasta el 20



Fuente: Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz”
Elaborado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

ANÁLISIS

De los 25 niños y niñas a los que se les aplicó la ficha de observación se evidenció que, 12 que forman parte del 48% en proceso; mientras que 13 que corresponden al 52% en adquirido.

INTERPRETACIÓN

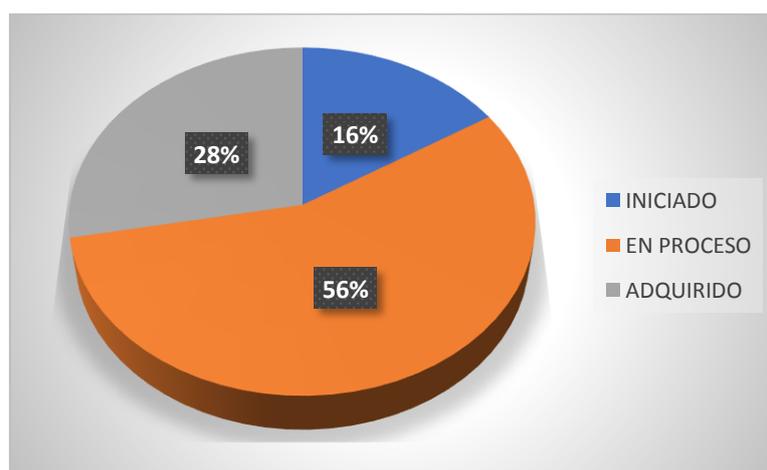
Se puede observar que la mayoría de los niños se encuentran al momento de adquirir la habilidad para contar en orden secuencial hasta el número 20, evidenciando que los niños reconocen los números.

Cuadro N° 10.- El niño establece patrones según una orden.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADO	4	16%
EN PROCESO	14	56%
ADQUIRIDO	7	28%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz”
Elaborado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

Gráfico N° 10.- El niño establece patrones según una orden.



Fuente: Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz”
Elaborado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

ANÁLISIS

De los 25 niños a los que se les aplicó la ficha de observación se evidenció que, 4 que forman parte del 16% está en iniciado, 14 que corresponden al 56% en proceso: mientras que 7 que forman parte del 28% en adquirido.

INTERPRETACIÓN

Se puede observar que la mayoría de los niños se encuentran en proceso al momento de desarrollar la habilidad de establecer patrones según la orden, es importante ya que los niños podrán diferenciar nociones, números, objetos entre otros que se encuentren dentro de su ambiente.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- ✓ Se identificó la importancia del juego en los niños de primer año de educación básica paralelo B, tomando en cuenta que en la ficha de observación en la gran mayoría de actividades planteadas sus indicadores se encontraban en proceso siendo estos datos fundamentales para determinar la escasa utilización del juego en el ámbito lógico-matemático ya que al influir los juegos de iniciación en la matemática lograra desarrollar diferentes actitudes, habilidades y conocimientos favoreciendo al aprendizaje significativo de los niños.
- ✓ Los diferentes materiales tales como el Abaco, los bloques multibase, regletas, bloques lógicos, domino, dados, favorecen a los niños al momento de identificar tamaños, formas, números, signos relevantes de las matemáticas, siendo estos la base fundamental para empezar el aprendizaje en el ámbito lógico-matemático beneficiando tanto a los docentes como estudiantes.
- ✓ Se determina que por medio de la realización de los juegos de iniciación como “Los números y su escritura”, “recolecta de hojas del árbol” y “Ubicación por colores”, facilitan el aprendizaje de los niños dado que reconocen los números, colores, tamaños, secuencias, cantidades etc. Favoreciendo el aprendizaje significativo en el salón de clase.

Recomendaciones

- ✓ Integrar diferentes actividades lúdicas en los niños de primer año de educación básica porque es necesario desarrollar su pensamiento lógico matemático para que los niños tengan facilidad al momento de aprender las matemáticas, generando un ambiente divertido y dinámico.
- ✓ Utilizar con más frecuencia materiales didácticos, como el ábaco, los bloques, legos, entre otros con porque aun siendo antiguos su propósito es facilitar el aprendizaje en el ámbito lógico-matemático en cada uno de los niños.
- ✓ Implementar a la docente actividades lúdicas generando diversas posibilidades para llevar el aprendizaje en el ámbito lógico-matemático, a su vez los padres pueden colaborar haciendo que este aprendizaje del salón de clase se complemente en el hogar.

Bibliografía

- Alsina, A. (2006). *Desarrollo de competencias matematicas con recursos lúdico-manipulativos*. Madrid: Editorial NARCEA.
- Cofre&Tapia. (2003). *Como desarrollar el razonamiento lógico matemático*. Santiago de Chile: Editorial Maval.
- Coronado, D. (2006). *Educacion infantil*. España: Editorial MAD.
- Fullea, P. (2018). *Porque jugar es cosa de juego*. España: Editorial Copyright.
- Gallego, C. (2000). *El aprendizaje del número y las regletas de cuisenaire*. Murcia: Editorial Universidad de Murcia.
- Garaigordobil, M. (2003). *Diseño y evaluación de un programa de intervenciones sociemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. España: EDITORIAL C.I.D.E.
- Gaspar, F. (2011). *El domino*. Barcelona: Editorial Hispano Europea.
- Iturrondo, A. (2001). *Niños y niñas que exploran y contruyen*. Puerto Rico: Editorial Univeridad de Puerto Rico.
- Madrona&Adelan. (2004). *El juego Motor en educacion infantil*. España: EDITORIAL WANCEULEN DEPORTIVA.
- MINEDUC, & MIES. (1 de MARZO de 2016). *CURRÍCULO INTEGRADOR*. Obtenido de CURRÍCULO INTEGRADOR: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf?fbclid=IwAR2UoZ0gcMJsmR8aBBMOOEPz6MYsun-Lpc1IgHQwJOUB-KBxpsFkjRuiD50>
- Mir&Coromina. (2000). *Los Juegos de fantasia en los parque infantiles*. Madrid: Editorial Narcea.
- Pantano, L., & González, D. (2013). Enseñando potenciación, radicación y logaritmicación a partir de los bloques de dienes, bloques multibase y el método de splitting. *REVISTA CIENTÍFICA*, 488-492.
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educacion psicomotriz en preescolar y primaria*. España: EDITORIAL INDE.
- Saguillo, J. (2008). *El pensamiento lógico-matematico*. España: Editorial Akal.
- Soler&Soler. (2013). *Material didactico para educación infantil*. Madrid: Editorial NARCEA.

Vélez, C. (2005). *Juegos Infantiles*. Puerto Rico: EDITORIAL UNIVERSIDAD DE PUERTORICO.

ANEXOS

Anexo 1.- Fotografías



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz paralelo “B”
Elaborado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz paralelo “B”
Elaborado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz paralelo “B”
Elaborado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Amelia Gallegos Díaz paralelo “B”
Elaborado por: Elizabeth Alexandra Cabezas Jaramillo

Anexo 2.-Ficha de observación



Universidad Nacional de Chimborazo

Facultad de ciencias de la Educación Humanas y tecnologías

Licenciatura en Educación Parvularia e Inicial

Objetivo: Determinar el predominio de los juegos de iniciación a la cantidad en el desarrollo del ámbito de relación lógico matemático en los estudiantes de Primero de educación básica paralelo “B” de la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz, Riobamba 2018-2019

Ítem	Indicadores de observación	Iniciado	En proceso	Adquirido
1	El niño reconoce a través del juego de bloques lógicos noción de cantidad más que.			
2	El niño juega con los legos y cuenta los puntos que tiene.			
3	El niño juega con el ábaco y da a conocer la noción de cantidad más que y menos que.			
4	El niño juego con la base 10 e identifica la noción poco y mucho.			
5	El niño juega con regletas y cuenta en orden secuencial			
6	El niño clasifica interactuando con el objeto.			
7	El niño reconoce símbolos			
8	El niño intenta nuevamente a pesar de tener un error			
9	El niño cuenta en orden secuencial hasta el 20			
10	El niño establece patrones según una orden.			

Elaborado por: Elizabeth Cabezas