CARRERA DE DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

INCENTIVAR LA APLICACIÓN DEL JUEGO TRADICIONAL EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 4 AÑOS. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS TRADICIONALES DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL PLAZA MONTALVO, UBICADO EN EL DISTRITO, METROPOLITANO DE QUITO, AÑO 2020.

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PREVIO ALA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

TECNÓLOGO EN DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

TIPO DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR:

I+D+I

TUTORA DEL PROYECTO: LCDA. GRACE NIETO

EABORADO POR: GABRIELA QUINCHE

QUITO, 2020

.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, QUINCHE CUASCOTA NATHALI GABRIELA, declaro bajo juramento que la investigación es absolutamente original, autentica, es de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes. Las ideas, doctrinas, resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad

QUINCHE CUASCOTA NATHALI GABRIELA
C.C: 1004031157

LICENCIA DE USO NO COMERCIAL

Yo, **QUINCHE CUASCOTA NATHALI GABRIELA**, portadora de la cédula de ciudadanía asignada con el No. 100403115-7 de conformidad con lo establecido en el Artículo 110 del Código de Economía Social de los Conocimientos, la Creatividad y la Innovación (INGENIOS) que dice: "En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos. Sin perjuicio de los derechos reconocidos en el párrafo precedente, el establecimiento podrá realizar un uso comercial de la obra previa autorización a los titulares y notificación a los autores en caso de que se traten de distintas personas. En cuyo caso corresponderá a los autores un porcentaje no inferior al cuarenta por ciento de los beneficios económicos resultantes de esta explotación. El mismo beneficio se aplicará a los autores que hayan transferido sus derechos a instituciones de educación superior o centros educativos.", otorgo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial del proyecto denominado **INCENTIVAR LA APLICACIÓN DEL JUEGO TRADICIONAL EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 4 AÑOS. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS TRADICIONALES DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL PLAZA MONTALVO, UBICADO EN EL DISTRITO, METROPOLITANO DE QUITO, AÑO 2020.**.con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

Firma

_____

QUINCHE CUASCOTA NATHALI GABRIELA

C.C: 100403115-7

Quito, Mayo de 2020

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR

CORDILLERA

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR EN EL REPOSITORIO DIGITAL

DATOS PERSONALES:

1. **NOMBRE COMPLETO DEL ESTUDIANTE**
   QUINCHE CUASCOTA NATHALI GABRIELA

2. **CÉDULA DE CIUDADANÍA**
   1004031157

3. **FECHA DE NACIMIENTO**
   17/06/1997

4. **NACIONALIDAD**
   ECUATORIANA

5. **DIRECCIÓN DE RESIDENCIA**
   BARRIO LA "NUEVA ESPERANZA" DE CANANVALLE, EN TABACUNDO

6. **PROVINCIA DE RESIDENCIA**
   PICHINCHA

7. **CANTÓN DE RESIDENCIA**
   PEDRO MONCAYO

8. **CORREO ELECTRÓNICO**
   gabycuascota17@hotmail.com

9. **TELÉFONOS**
   0979099279 / 0984489916

10. **FECHA DE SUSTENTACIÓN**
    Julio del 2020

TEMA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR:
INCENTIVAR LA APLICACIÓN DEL JUEGO TRADICIONAL EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 4 AÑOS. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS TRADICIONALES DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL PLAZA MONTALVO, UBICADO EN EL DISTRITO, METROPOLITANO DE QUITO, AÑO 2020.

EN CASO DE HABER REALIZADO INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA:

ESCRIBA LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

COMPLETE Y AÑADA SU FIRMA DIGITAL A CONTINUACIÓN TIPO DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA	
I+D+I	**X**
INCUBADORA EMPRESARIAL	
PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	

Yo, Quinche Cuascota Nathali Gabriela, portadora de la cédula de identidad N° 100403115-7, autorizo al Instituto Tecnológico Superior Cordillera la publicación del Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Digital.

FIRMA DEL ALUMNO

ENTIDAD QUE AUSPICIO EL TRABAJO: CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "PLAZA MONTALVO"

NOMBRE DEL REPRESENTANTE LEGAL: RODRÍGUEZ DE NEGRIN KEILA GISELVIC

TELÉFONO Y/O CELULAR EMPRESA: 3477846 / 0983089942

Ing. William Patricio Parra López

ADMINISTRADOR DE BIBLIOTECA CENTRAL

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

DEDICATORIA

Mi proyecto de titulación se lo dedico primeramente a mi Papito Dios por las bendiciones recibidas en el transcurso de mi carrera, a mi hija Brenda Fernández quien ha sido mi inspiración y la bendición más grande que la vida me puedo dar, a mis padres Fabián y Gloria quienes me han apoyado incondicionalmente durante el trayecto de mi formación profesional.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradezco a mi Papito Dios por darme la fortaleza y sabiduría necesaria para cumplir unos de mis sueños, a mis padres por sus sabios consejos y permanecer a mi lado apoyándome en cada paso de mi vida.

De igual forma un agradecimiento especial a mi tutora la Licenciada Grace Nieto por su paciencia, tiempo y a poyo en la realización y culminación de mi proyecto de grado.

ÍNDICE GENERAL

DECLARACIÓN DE AUTORÍA....ii
LICENCIA DE USO NO COMERCIAL iii
FORMULARIO DE AUTORIZACIÒN DE PUBLICACIÒN……..…….iv
DEDICATORIA vi
AGRADECIMIENTO vii
ÍNDICE GENERAL.... viii
ÍNDICE DE TABLAS xi
ÍNDICE DE FIGURAS....xii
ÍNDICE DE ANEXOS.... xiii
RESUMEN....xiv
ABSTRACT....xvi
INTRODUCCIÓN xvii
Capítulo I……1
1.01.01 Macro....2
1.01.02 Meso 6
1.01.03 Micro 8
1.02 Justificación....9
Capítulo II....16
2. Análisis de involucrados 16
2.01 Mapeo de involucrados 16
2.01.01. El Ministerio de Educación....16
2.01.02. Ministerio de Cultura 16
2.01.03. Instituto Tecnológico Superior Cordillera 16
2.01.04. Docentes.....17
2.01.05. Estudiantes. 17

2.01.06. Centro de Desarrollo Infantil “Plaza Montalvo”.....17
2.01.07. Docentes.....17
2.01.08. Directora.....17
2.01.09. Niños y Niñas de 4 años de edad. 18
2.01.10. Padres de Familia. 18
2.02 Matriz de análisis de involucrados.....20
Capítulo III 27
Problemas y Objetivos 27
3.01 Árbol De Problemas.....27
Capítulo IV 33
Análisis de Alternativas 33
4.01 Matriz de análisis de alternativas 33
4.02 Matriz de análisis de impacto de los objetivos.....38
4.03 Diagrama de Estrategias.....43
4.04 Matriz de Marco Lógico.....46
Capítulo V.....51
5.01 Antecedentes 51
5.01.02 Datos informativos.....52
5.01.03 Reseña histórica 53
5.01.04 Objetivos 54
5.01.05 Justificación.....55
5.01.06. Marco Teórico.....56
5.01.07. Importancia del juego en los infantes. 57
5.01.08. El Juego en la Educación infantil 58
5.01.10. Importancia de los juegos tradicionales en la educación inicial.....63
5.01.11. Beneficios de los juegos tradicionales para los infantes.....66
5.01.12. Ejemplos de los juegos tradicionales y su aplicación.....67
El escondite 67
La rayuela.....68
Saltar a la comba 68

La carrera de sacos 68
La gallinita ciega 69
El pañuelo 69
El juego de las sillas 69
El ratón y el gato 70
Juegos con las palmas de las manos 70
Juegos de balón 70
5.01.13. Definición de pensamiento 71
5.01.14. Concepto de Lógica 73
5.01.15. Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático. 75
5.01.16. El juego tradicional y su aporte al pensamiento lógico matemático. 80
5.02.01.02. Metodología. 82
5.02. Descripción 82
5.02.01. Metodología 83
5.02.02. Métodos 84
5.02.03 Técnicas 84
5.02.04 Participantes. 85
5.02.05. Muestra de estudio. 85
5.02.06. Análisis he interpretación de datos 85
5.02.07 Análisis de interpretación de datos 86
1.03.03.Bienvenida 99
1.03.04. Objetivos 100
1.03.05. Exposición del Tema 101
Capitulo VI 105
6.01. Recursos 105
6.01.01 Recursos Humanos: 105
6.01.02 Recursos Materiales: 105
6.03. Cronograma 107
Capitulo VII 109
7.01. Conclusiones 109

7.02. Recomendaciones.....110
REFERENCIAS BIBLIOGRÀFICAS.....111

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 . Matriz de Análisis de Fuerzas T 15
Tabla 2.Matriz de análisis de involucrados.....25
Tabla 3.Matriz de análisis de alternativas.....37
Tabla 4. Matriz de análisis de Impacto de los Objetivos 41
Tabla 5.Matriz De Marco Lógico.....49
Tabla 6.Pregunta 1 86
Tabla 7.Pregunta 2 87
Tabla 8.Pregunta 3 88
Tabla 9.Pregunta 4 89
Tabla 10.Pregunta 5 90
Tabla 11.Pregunta 6 91
Tabla 12.Pregunta 7 92
Tabla 13.Pregunta 8 93
Tabla 14.Pregunta 9 94
Tabla 15.Pregunta 10 95
Tabla 16. Presupuesto 106
Tabla 17.Cronograma de Actividades.....107

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Mapeo de involucrados.....19

Figura 2. Árbol de problemas.....29

Figura 3. Árbol de objetivos 32

Figura 4.Diagrama de estrategias.....45

Figura 5.Porcentaje de respuesta.....86

Figura 6.Porcentaje de respuesta.....87

Figura 7.Porcentaje de respuesta.....88

Figura 8 Porcentaje de respuesta.....89

Figura 9.Porcentaje de respuesta.....90

Figura 10.Porcentaje de respuesta.....91

Figura 11.Porcentaje de respuesta.....92

Figura 12.Porcentaje de respuesta.....93

Figura 13.Porcentaje de respuesta.....94

Figura 14.Porcentaje de respuesta.....95

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Invitación a la socialización 113

Anexo 2: Registro de asistencia a la socialización.....113

Anexo 3: Encuesta.....114

Anexo 4: Refrigerio y Material 115

Anexo 5: Dinámica de inicio.....116

Anexo 6: Socialización 116

Anexo 7: Actividad Nº 1 Juego de Agua de limón. 117

Anexo 8: Actividad Nº 2 Juego El huevo en la cuchara 118

Anexo 9: Actividad Nº 3 Juego Las cogidas.....118

Anexo 10: Refrigerio y entrega de la Guía 119

Anexo 11: Propuesta Imágenes de la Guía de Actividades Lúdicas. 120

RESUMEN

El presente proyecto tienen como objetivo primordial aportar a la formación integral de los niños y niñas en la educación inicial, promoviendo nuevas estrategias pedagógicas que permitan desarrollar el pensamiento lógico matemático a través de los juegos tradicionales, empleados como una herramienta lúdica rescatando así la práctica de estas actividades culturales, además de promover una nueva metodología educativa que tenga al juego como principal autor del desarrollo cognitivo de los infantes, considerando que a esta edad sus aprendizajes son más significativos y permanentes cuando disfrutan y gozan de las actividades que se realizan en el aula.

La investigación fue realizada en el Centro de Desarrollo Infantil "Plaza Montalvo", en donde se pudo evidenciar que las docentes utilizan métodos y técnicas de enseñanza poco dinámicos para el desenvolvimiento de las diferentes destrezas que desarrollan el pensamiento lógico matemático.

En consideración a ello que se propone la creación de una Guía de actividades lúdicas que tienen como autor principal a los juegos tradicionales, enfocados en desarrollar el pensamiento lógico matemático en los infantes, vinculándolos con las diferentes destrezas establecidas por el currículo de educación inicial.

El tema del presente proyecto se logró establecer gracias a la encuesta realizada a las docentes del centro infantil, en donde se pudo evidenciar a través de los resultados de las tabulaciones, el bajo conocimiento sobre el desarrollo del pensamiento lógico

matemático y la falta de una guía de actividades lúdicas que promuevan la práctica de los juegos tradicionales.

Palabras Clave: Pensamiento lógico matemático, Actividades Lúdicas, Currículo, Juegos Tradicionales.

ABSTRACT

This Project Will contribute to the kids' formation, using new strategies that develop the logical – mathematical thought, through traditional games, using them like a playful tool, to rescue the practice of cultural activities. Besides it will boost a new educative methodology where the games will be the main author in the child's development, considering that in this age they reach significant and durable learning, because they enjoy the class activities.

This investigation was performed in "Plaza Montalvo" Centro de Desarrollo Infantil (CDI), where they observed that teachers used little dynamic methods and technics to develop the logical - mathematical thought.

For this reason, in this project I propose to make a Playful Activities Guide that uses the games like its main tool and focusing to develop the logical - mathematical thought in the children, linking them with the different skills that contains the educational curriculum.

I achieve to stablish this proposal because I applied a survey to the teachers in this primary school, and with the results showed us the low knowledge about how to develop the logical - mathematical thought, besides here didn't exist a Playful Activities Guide that provokes the traditional games practice.

Main words: Logical - mathematical thought, Playful Activities, Curriculum, Traditional games.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto ha sido elaborado con la finalidad de promover la práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas de 4 años de edad en el Guagua Centro “Plaza Montalvo” que garanticen una educación integral, considerando que se ha podido evidenciar que los infantes presentan dificultades de aprendizaje en el ámbito lógico matemático, debido a que las docentes utilizan metodologías de enseñanza tradicionalistas y sedentarias, mismas que dificultan el proceso formativo de los infantes.

En resolución al problema evidenciado se plantea proporcionar nuevas estrategias pedagógicas que sirvan de apoyo a las docentes, a través de un proceso investigativo aplicando la metodología I+D+I considerando que, a través de ello se puede establecer estrategias innovadoras que favorezcan a la formación educativa de los niños y niñas.

Considerando que el juego facilita el aprendizaje en los infantes se propone como estrategia pedagógica la incorporación de los juegos tradicionales enfocados en desarrollar el pensamiento lógico matemático, adaptando las destrezas del currículo a estas actividades culturales que producen gozo, asombro y despiertan el interés de los niños por participar.

Capítulo I

Antecedentes

1.01 Contexto

El desarrollo del pensamiento lógico matemático en la etapa infantil es fundamental ya que permite que los niños puedan resolver problemas de la vida cotidiana desde las más simples como pedir un lápiz cuando se le olvidó el suyo para realizar una actividad en clase, hasta las más complejas cuando al momento de ir a la tienda y comprar varios productos necesarios para su alimentación determinando que los precios estén al alcance de su bolsillo, el Ministerio de Educación.

> MINEDU, (2016) determina que "La matemática cobra mayor significado y se aprende mejor cuando se aplica directamente a situaciones de la vida real. Nuestros niños sentirán mayor satisfacción cuando puedan relacionar cualquier aprendizaje matemático nuevo con situaciones conocidas; así se convierte en una matemática para la vida, donde el aprendizaje se genera en el contexto cotidiano." (pág. 128)

Es por ello que la educación inicial es la base fundamental para que el razonamiento matemático se consolide eficazmente a través de estrategias didácticas que permitan que los niños disfruten y a la vez se les facilite este aprendizaje, que si bien es cierto para la mayoría de estudiantes les resulta difícil entender.

Jean Piaget (1896-1980) determina que “Las operaciones lógico matemáticas, antes de ser una actitud puramente intelectual, requiere en el preescolar la construcción de estructuras internas y del manejo de ciertas nociones que son, ante todo, producto de la acción y relación del niño con objetos y sujetos y que a partir de una reflexión le permiten adquirir las nociones fundamentales de clasificación, seriación y la noción de número. El adulto que acompaña al niño en su proceso de aprendizaje debe planificar didáctica de procesos que le permitan interaccionar con objetos reales, que sean su realidad: personas, juguetes, ropa, animales, plantas, etc.” (pág. 96)

Según, Saco (2001) afirma que:

“El juego en los niños es una forma de realización y contribuye a su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo y afectivo. Es, esencialmente, formativo, pues induce a la imitación y al progreso de facultades físicas, intelectuales y morales” (p. 19). Es una estrategia didáctica que permite el disfrute de actividades con fines pedagógicos, en el que se toma en cuenta a los juegos tradicionales como fuente principal de apoyo para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, considerando que: “Los juegos transmitidos por los niños forman parte de la cultura infantil que ha subsistido bajo formas marginales desde las calles, plazas y vamos, hasta actividades recreativas de nuestras escuelas actuales” (Saco, 2001, p. 20).

1.01.01Macro

A nivel nacional la educación se ha ido modificando considerablemente con el pasar del tiempo estableciendo varias estrategias pedagógicas que permiten trabajar diferentes destrezas y habilidades en los estudiantes desde los primeros años de vida, garantizando así una educación de calidad y calidez forjando un futuro mejor para la sociedad en general, es por ello que dentro de las estrategias educativas a nivel nacional se establecen varias metodologías didácticas que permiten trabajar con los

infantes desde edades tempranas a través de la elaboración del Currículo de Educación Inicial 2014 proporcionando a los docentes varias estrategias lúdicas que facilitan el proceso de enseñanza, proponiendo al juego como la base primordial para hacer que la educación deje de ser monótona y se convierta en espontanea.

En varias provincias a nivel nacional se puede evidenciar que los juegos tradicionales se han convertido en una herramienta de apoyo educativo para el desarrollo de varias destrezas motrices, socio-afectivas, cognitivas, y culturales.

En la investigación de la ciudad de Cuenca, en la Universidad de Cuenca, Facultad de Psicología, educación temprana; con el título "Juegos tradicionales como mediador del desarrollo socio afectivo".
Realizado por Guartatanga Doris y Santacruz Claudia.s/a. Los resultados presentados fueron:

- El juego es considerado como un recurso metodológico, ya que favorece la comunicación, socialización, el desarrollo motriz, cognitivo, y afectivo. Los juegos tradicionales son una expresión de la cultura, a través de los cuales los niños/as, desarrollan su socio afectividad, permitiéndole que conozca la sociedad y la cultura que lo rodea, aprenda roles, tradiciones y valores, al mismo tiempo que experimenta emociones y sentimientos, lo que despierta su socialización.

- Los juegos tradicionales permite que el niño/a, de 3-5 años desarrolle destrezas y habilidades psicomotrices, cognitivas, afectivas y emocional. El

rol de las educadoras/es, en el desarrollo evolutivo del infante, es fundamental, deben procurar la estimulación de sus sentidos, a través de la actividad lúdica como es el juego tradicional, el cual enriquece la creatividad, la imaginación, la socialización, la cognición con la interiorización de nociones básicas, permite el contacto y comunicación con su entorno, el desarrollo de destrezas y habilidades psicomotrices y normas y valores.

- Los juegos tradicionales tienen un valor psicopedagógico, que ofrece, actividades recreativas para el desarrollo integral del infante y el rescate de una cultura recreativa de juegos.

Un estudio a tomarse en cuenta fue realizado en la ciudad de Ambato, en la Universidad Técnica de Ambato; con el título; "Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del centro educativo reforma integral CERIT, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi" Realizado por Torres Chancusi Segundo en el año 2013. El enfoque de la investigación se fundamenta en el paradigma cualitativo y cuantitativo. Los resultados más relevantes son:

- Se puede establecer que existen diferentes tipos de juegos tradicionales como la carrera de los sacos, trompo, rayuela, canicas, los encantados, los mismos que en la actualidad no son practicados por los niños, debido a que muchas costumbres se han cambiado de generación en generación, además mucho de los niños se interesan por otras actividades entre ellas el internet.

•Se ha perdido el impacto en la aplicación de los juegos tradicionales permitiendo así que el estudiante no tenga un excelente desarrollo motriz y permitiendo también el insuficiente desarrollo de sus habilidades y destrezas de una manera óptima.

•Se determina que los estudiantes sí tienen conocimiento de algún juego tradicional por lo que está interesado en practicar el desarrollo de los mismos para ver la importancia y el entretenimiento que tiene cada uno de ellos.

•Las habilidades y destrezas que los niños deben desarrollar no están aplicadas en las actividades recreativas debido a que les dan más importancia a otras disciplinas, tales como futbol y básquet, esto lleva a que los estudiantes no practiquen los juegos tradicionales y no desarrollen adecuadamente sus habilidades y destrezas.

Finalmente se halla otro estudio realizado en ciudad de Loja, en la Universidad Nacional de Loja; con el título “Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa fisco misional“Mons. Óscar Romero” ubicado en el cantón Joya de los Sachas en la provincia de Orellana. Periodo lectivo 2010-2011.”En el año 2013.

El resultado más relevantes por medio de los métodos Inductivo-Deductivo, Científico, Descriptivo, Analítico-Sintético es:

La utilización de los Juegos Tradicionales tiene gran importancia, puesto que son una forma de rescatar la identidad, saber que pertenecen a una cultura popular y

constituyen un elemento esencial para fortalecer destrezas, habilidades y valores, es el puente que los lleva a relacionarse con los otros, aprendiendo hábitos, a compartir con los demás, a ser grato; es decir, se aprenden las cosas básicas de la y para la vida.

1.01.02 Meso

En el Cantón Metropolitano de Quito se puede evidenciar que los juegos tradicionales se han ido rescatando poco a poco tomando en cuenta que son parte de la identidad cultural que nos caracteriza como ecuatorianos, dándoles diferentes modificaciones según la intención u objetivo del juego,

> Villegas (2017) menciona que: "Quito conserva gran parte de sus patrimonios en sus actividades cotidianas. Durante generaciones los juegos tradicionales permitieron la distracción y el disfrute para los más pequeños. El Municipio del Distrito Metropolitano de Quito y el Museo de la Ciudad invitan a elaborar su propia caja de juegos tradicionales durante todo el mes de diciembre como una manera de reencontrarnos con estas formas tradicionales de ocupar el tiempo libre". (pág. 50).

Es decir que hoy en día los juegos tradicionales al ser espontáneos pueden trabajar no solo la diversión como tal, sino que se le puede dar un enfoque pedagógico para desarrollar habilidades y destrezas del pensamiento lógico matemático en los infantes, logrando que la enseñanza sea más divertida y facilite el aprendizaje de esta materia al ser una de las que mayor complejidad representa para los infantes, dejando atrás a la educación sedentaria y tradicionalista.

> Tercero (como se citó en María 2009) en su tesis Guía didáctica de juegos tradicionales Manifiesta que "El juego debería ser un método para el aprendizaje , un medio para socialización, una estrategia para el desarrollo del pensamiento,

> la afectividad, la motricidad y todos a aquello que ayuden al ser humano a sentirse feliz y pleno ”(pág. 17).

Como se puede evidenciar en la siguiente investigación realizada en:

En el valle de los Chillos-Sangolquí, en la Escuela Politécnica del Ejército; con el título “Los juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas del primer año de educación básica de la Escuela Juan Montalvo “Elaborado por Gualotuña Simbaña, Paulina Alexandra En el año 2011. El estudio se fundamentó en una investigación de campo. El tipo de investigación que se utilizó fue correlacional, cuyos resultados han sido:

- Las maestras están de acuerdo que los juegos tradicionales ecuatorianos son adecuados para desarrollar la psicomotricidad, pero las mismas maestras en la práctica, juegan muy poco con los niños.
- Al no existir espacios para el juego tradicional en el primer año de educación básica, los niños desconocen la mayoría de estos juegos.

- El desconocimiento de los juegos tradicionales por parte de los niños/as y en muchos casos de las maestras, refleja la falta de identidad nacional. No existe material escrito especializado para la enseñanza de los juegos tradicionales ecuatorianos en educación infantil, lo que dificulta para que las maestras se interesen por utilizar los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad y no utilicen esta herramienta en su trabajo docente.

1.01.03Micro

La educación debe ser espontánea y recreativa más aun en los niveles iniciales en donde los infantes aprenden a través del juego, Romero (2008) menciona que: “El juego es algo necesario para el ser humano, ya que enseña diferentes conductas y a la vez desarrolla capacidades motoras, intelectuales y afectivas” (p.18). Es por ello que los docentes como actores principales en el proceso de enseñanza aprendizaje deben aplicar diferentes estrategias didácticas en los que se evidencie que la herramienta esencial es el juego como tal, mismo que le permita desarrollar el pensamiento lógico matemático de manera eficiente en los infantes.

En el Centro de Desarrollo Infantil “Plaza Montalvo” se ha logrado evidenciar que el desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas es algo complejo, pues no se emplea recursos y metodologías didácticas que faciliten este proceso de enseñanza, impidiendo que los infantes logren ejecutar un adecuado razonamiento matemático, por otro lado la aplicación de los juegos tradicionales no son utilizados como una estrategia pedagógica, sino que son practicados con muy poca frecuencia y con fines únicamente festivos (Fiestas de Quito o cumpleaños de los niños) no es tomado como una estrategia pedagógica esencial considerando que según Jiménez Fernández (2009) menciona que:

> “Los juegos tradicionales y populares tienen una serie de características fundamentales que les han permitido ser atractivos para niños de muchas generaciones diferentes y que por ello han logrado perpetuarse en el tiempo, producen sensaciones de felicidad, libertad, diversión, disfrute y comodidad” (p.15).

Esto como una herramienta didáctica para la enseñanza del pensamiento lógico matemático permite el desarrollo madurativo de los procesos cognitivos en el que se establece capacidades de resoluciones de problemas.

1.02 Justificación

El proyecto tiene como finalidad establecer los juegos tradicionales como una estrategia lúdica para el proceso de enseñanza aprendizaje en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 años de edad, pues no solo sirven como un medio de diversión, recreación social y de convivencia, sino que se le puede dar un enfoque pedagógico que permita desarrollar habilidades y destrezas en el razonamiento matemático.

El interés, el desarrollo del pensamiento lógico matemático es esencial en la educación de los infantes no solo en los niveles iniciales sino que a lo largo de su vida pues este le permite comprender el mundo que le rodea, respondiendo a diferentes inquietudes utilizando la lógica, además posteriormente solucionar problemas de la vida cotidiana de forma eficiente.

La importancia, al ser la matemática en si una materia compleja para cualquier persona independientemente de su edad, el incorporar los juegos tradicionales dentro de las estrategias pedagógicas que las docentes utilizan habitualmente para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, facilita la enseñanza de esta, pues para los niños en los niveles iniciales hace que el aprendizaje sea más significativo si se aprende a través del juego ya que este le produce gozo y bienestar.

Los beneficiarios de este proyecto es la comunidad educativa del Centro de Desarrollo Infantil “Plaza Montalvo”, ya que se les propondrá una nueva estrategia didáctica en donde puedan emplear los juegos tradicionales para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 4 años de edad, a través de talleres prácticos con las docentes en donde evidenciaran las ventajas que representa utilizar este tipo de juegos.

La utilidad teórica, el realizar una guía de actividades lúdicas tradicionales con un enfoque pedagógico para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, en donde se encuentran actividades detalladas para trabajar dentro y fuera del aula, mismas que ayuden a que las docentes puedan emplear diferentes metodologías para la enseñanza de números, nociones, entre otras destrezas que promuevan un aprendizaje más espontaneo que despierte el interés y motivación de los infantes por aprender.

La utilidad práctica, a través de la aplicación de la guía de actividades se podrá adquirir la finalidad educativa que busca desarrollar el pensamiento lógico matemático a través de los juegos tradicionales, para ello las docentes deberán realizar las actividades frecuentemente y así lograr que los infantes puedan adquirir destrezas y habilidades de razonamiento matemático haciendo que su interés por participar del juego sea cada vez más intensa.

1.03 Definición del Problema Central

En el análisis de la matriz T se analizaron los siguientes parámetros. Ver tabla 1.

Situación Actual

De acuerdo a las observaciones realizadas en el Centro de Desarrollo Infantil Guagua Centro “Plaza Montalvo” se puede concluir que existe una escasa aplicación de procesos metodológicos en la ejecución de juegos tradicionales para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 4 años.

Situación Empeorada

Por otra parte, como situación empeorada tenemos niños y niñas con escaso razonamiento y desarrollo del pensamiento lógico matemático debido a la falta de estrategias pedagógicas por parte de las docentes.

Situación Mejorada

Como situación mejorada tenemos el buen desempeño en el razonamiento y desarrollo del pensamiento lógico matemático a través de los juegos tradicionales en niños de 4 años de edad.

Fuerzas Impulsadoras

Las fuerzas impulsadoras planteadas ayudan a dar solución a los problemas educativos que se pueden evidenciar en el Centro de Desarrollo Infantil “Plaza Montalvo”.

Primero: Elaborar material didáctico innovador acorde al desarrollo del pensamiento lógico matemático en la ejecución de los juegos tradicionales con un valor de intensidad bajo, se pretende cambiar su potencial en un criterio de valor alto, ya que el proporcionar material de calidad a los infantes facilita su aprendizaje.

Segundo: Aplicar el currículo de educación inicial adaptando los juegos tradicionales para el desarrollo del pensamiento lógico matemático con valor de intensidad bajo, se pretende cambiar su potencial en un criterio de valor alto, con el fin de promover estrategias pedagógicas innovadoras.

Tercero: Realizar una guía de actividades didácticas sobre los juegos tradicionales para su aplicación en el desarrollo del pensamiento lógico matemático con un valor de intensidad bajo, se pretende cambiar su potencial en un criterio de valor alto, proporcionando nuevas estrategias educativas para el labor docente.

Cuarto: Taller práctico dirigido a las docentes sobre la aplicación de los juegos tradicionales dentro del desarrollo del pensamiento lógico matemático con un valor de intensidad bajo, se pretende cambiar su potencial en un criterio de valor alto, con el fin de dar a conocer la utilidad y beneficios de los juegos tradicionales para la educación

Fuerzas Bloqueadoras.

Estas fuerzas impiden dar solución a los problemas evidenciados en el Centro de Desarrollo Infantil “Plaza Montalvo”.

Primero: Escasos medios y recursos para la elaboración del material lúdico pedagógico con una intensidad real alta, se pretende alcanzar un potencial de cambio bajo, puesto que para una educación eficiente el material es un complemento fundamental dentro de las actividades que se realizan en el aula.

Segundo: Bajo nivel de creatividad en los docentes para la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático con una

intensidad real alta, se pretende alcanzar un potencial de cambio bajo, ya que la creatividad es una característica esencial de una docente pues a través de ello plantea actividades innovadoras que llaman la atención del infante.

Tercero: Desinterés en el uso de la guía de actividades de los juegos tradicionales para el desarrollo del pensamiento lógico matemático con una intensidad real alta, se pretende alcanzar un potencial de cambio bajo, pues promover actividades tradicionales con un enfoque cognitivo ayuda a despertar el interés de los niños por participar de ellos.

Cuarto: Escaso conocimiento de los juegos tradicionales y su enfoque pedagógico con una intensidad real alta, se pretende alcanzar un potencial de cambio bajo, ya que hoy en día es necesario rescatar la práctica de estas actividades culturales pues son parte de la identidad nacional del infante.

Intensidad Real (IR)

Es el valor que permite analizar lo que sucede en la realidad tanto en las fuerzas bloqueadoras como en las impulsadoras, de acuerdo a la siguiente escala de valores:

VALOR	CATEGORÍA
1	Bajo
2	Medio Bajo
3	Medio
4	Medio Alto
5	Alto

Potencial de Cambio (PC)

Es el valor que analiza el cambio que se quiere llegar hacer en las fuerzas impulsadoras, como en las fuerzas bloqueadoras; según la escala de valores antes mencionada.

Tabla 1. *Matriz de Análisis de Fuerzas T*

MATRIZ					
SITUACIÓN EMPEORADA		**SITUACIÓN ACTUAL**			**SITUACIÓN MEJORADA**
Niños y niñas con escaso razonamiento y desarrollo del pensamiento lógico matemático debido a la falta de estrategias pedagógicas por parte de las docentes.		Escasa aplicación de procesos metodológicos en la ejecución de juegos tradicionales para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 4 años.			Buen desempeño en el razonamiento y desarrollo del pensamiento lógico matemático a través de los juegos tradicionales en niños de 4 años de edad.
FUERZAS IMPULSADORAS	**I.R.**	**P.C.**	**I.R.**	**P.C.**	**FUERZAS BLOQUEADORAS**
Elaborar material didáctico innovador acorde al desarrollo del pensamiento lógico matemático en la ejecución de los juegos tradicionales.	1	5	5	1	Escasos medios y recursos para la elaboración del material lúdico pedagógico.
Aplicar el currículo de educación inicial adaptando los juegos tradicionales para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.	1	5	5	1	Bajo nivel de creatividad en los docentes para la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.
Realizar una guía de actividades didácticas sobre los juegos tradicionales para su aplicación en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.	1	5	5	1	Desinterés en el uso de la guía de actividades de los juegos tradicionales para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.
Taller práctico dirigido a las docentes sobre la aplicación de los juegos tradicionales dentro del desarrollo del pensamiento lógico matemático.	1	5	5	1	Escaso conocimiento de los juegos tradicionales y su enfoque pedagógico

Elaborado por: Gabriela Quinche
Fuente: Información tomada mediante la observación de la problemática del Guagua Centro "Plaza Montalvo".

Capítulo II

2. Análisis de involucrados

A través de la siguiente investigación se puede determinar a los autores principales que participan del proyecto directa o indirectamente, representados en el mapeo de involucrados, mismos que garantizan una educación de calidad y calidez además de defender los derechos de los niños y niñas.

2.01 Mapeo de involucrados

Dentro del análisis del mapeo de involucrados se determinan los siguientes:

2.01.01. El Ministerio de Educación

Entidad que se ocupa de proporcionar una educación de calidad y calidez para todos los niveles de educación, respondiendo a todas las necesidades e intereses educativos acorde a la edad y desarrollo de los educandos.

2.01.02. Ministerio de Cultura

Entidad que se ocupa de preservar y promover prácticas culturales que son representativas del país evitando que se pierdan con el pasar del tiempo.

2.01.03. Instituto Tecnológico Superior Cordillera

Institución de educación superior, basada en el modelo de educación por perfiles de desempeño, con principios éticos y humanistas, dedicado a la formación de profesionales en calidad de damas y caballeros críticos y competentes.

2.01.04. Docentes.

Están encargados de proporcionar la información necesaria y servir de guía en la formación profesional de sus estudiantes.

2.01.05. Estudiantes.

Personas encargados de brindar servicios de labor ciudadano en la sociedad, aplicando los conocimientos adquiridos dentro de su institución, mismas que promuevan nuevas metodologías educativas que aporten en la formación de los infantes.

2.01.06. Centro de Desarrollo Infantil "Plaza Montalvo"

Institución educativa en donde se pudo evidenciar la problemática, en la cual se aplicará el proyecto planteado, y beneficiaria de una guía de actividades lúdicas tradicionales que ayudaran en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

2.01.07. Docentes.

Personas encargadas de la formación de los infantes, además de buscar nuevas estrategias pedagógicas que faciliten el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 años de edad, siendo ellos los beneficiarios directos de este proyecto.

2.01.08. Directora.

Persona encargada de la administración del Centro de Desarrollo Infantil "Plaza Montalvo".

2.01.09. Niños y Niñas de 4 años de edad.

Principales involucrados y afectados ante esta problemática, con un bajo desarrollo del pensamiento lógico matemático que afecta su desenvolvimiento cognitivo y para los cuales está pensado la creación de un guía de actividades lúdicas tradicionales.

2.01.10. Padres de Familia.

Personas que forman parte fundamental de la formación de los infantes y quienes se encargan de brindar cuidados, seguridad y protección a los mismos, además de aportar en su educación.

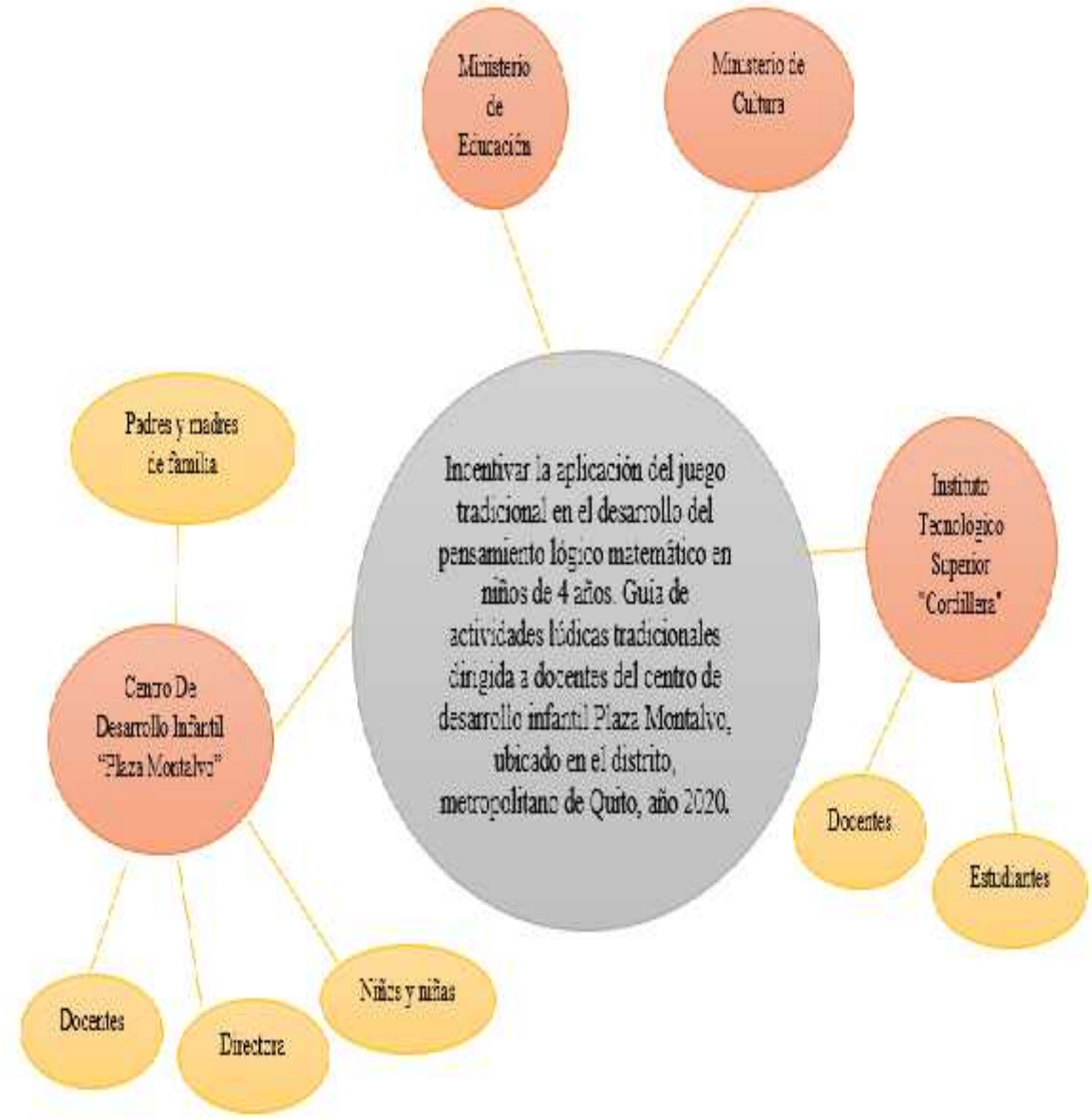


Figura 1.Mapeo de involucrados
Elaborado por: Gabriela Quinche
Fuente: Investigación

2.02 Matriz de análisis de involucrados.

De acuerdo al análisis de la situación actual se tiene a los siguientes involucrados. Ver tabla 2

Actores Involucrados.

- ✓ Ministerio de Educación
- ✓ Ministerio de Cultura
- ✓ Niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil “Plaza Montalvo”
- ✓ Instituto Tecnológico Superior Cordillera

El primer involucrado es el Ministerio de Educación cuyo interés sobre el proyecto es: garantizar una educación de calidad y calidez a todos los niveles educativos, respondiendo a las necesidades formativas a través de estrategias pedagógicas innovadoras que produzcan gozo y asombro en los infantes, el problema percibido es la carencia de capacitaciones sobre el tema, según lo estipulado en los siguientes mandatos que establece la constitución de la república del Ecuador Art. 26 y 27.

> Art. 26.-La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (Constitución del Ecuador, 2012, p.15).

> Art. 27.-La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional. (Constitución del Ecuador, 2012, p.15).

Su interés principal es impulsar una educación integral que permita un desarrollo eficiente en el nivel educativo, respondiendo a los interés y necesidades de los estudiantes, además de estandarizar una educación más dinámica en donde los educandos puedan interactuar y ser partícipes activos de ello, indagando y experimentado en beneficio de sus formación académica.

Como segundo involucrado tenemos al Ministerio de Cultura quien forma parte de las entidades formativas a nivel educativo, pues proporciona las herramientas necesarias para brindar una educación inclusiva tomando en cuenta que Ecuador es un país pluricultural en donde existe una variedad de expresiones culturales, mismas que forman parte de la identidad nacional a la que pertenece, es por ello que dentro de la educación se ha fomentado la práctica y participación de diferentes actividades culturales tal como lo indica en los siguientes mandatos de la constitución de la república del Ecuador Art. 22.

> Art. 22.-Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la

> protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría. (Constitución del Ecuador, 2012, p.15).

Dentro de la educación es importante establecer actividades que le permitan al infante conocer sobre las diferentes culturas que existe en el país y participar de sus actividades adoptando así un sentido de pertenencia cultural. Tal como lo estipula la LOEI en el Art. 3 literales b y c.

> Art. 3.-Fines de la educación.-Son fines de la educación:
>
> b. El fortalecimiento y la potenciación de la educación para contribuir al cuidado y preservación de las identidades conforme a la diversidad cultural y las particularidades metodológicas de enseñanza, desde el nivel inicial hasta el nivel superior, bajo criterios de calidad. (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2016, p. 5).
>
> c. El desarrollo de la identidad nacional; de un sentido de pertenencia unitario, intercultural y plurinacional; y de las identidades culturales de los pueblos y nacionalidades que habitan el Ecuador. (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2016, p. 6).

Su interés principal es propiciar una educación inclusiva y de respeto a las diferentes manifestaciones culturales ya que forman parte del entorno en donde se desarrollan.

Como tercer involucrado tenemos a los Niños y Niñas del Centro de Desarrollo Infantil “Plaza Montalvo” se tiene como interés sobre el problema central promover un nuevo enfoque educativo en el que los juegos tradicionales formen parte de las actividades educativas que desarrollen el pensamiento lógico

matemático, promoviendo de esta manera una metodología didáctica más dinámica en la que el juego se vuelva el autor principal de la educación en los infantes, tal como lo estipula el Código de la Niñez y Adolescencia en los Arts. 34 y 37 literales del 1 al 5.

> Art. 34.- Derecho a la identidad cultural.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a conservar, desarrollar, fortalecer y recuperar su identidad y valores espirituales, culturales, religiosos, lingüísticos, políticos y sociales y a ser protegidos contra cualquier tipo de interferencia que tenga por objeto sustituir, alterar o disminuir estos valores.(Código de la Niñez y Adolescencia, 2014, p.4).
>
> Art. 37.- Derecho a la educación. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:
>
> 1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente.
>
> 2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar.
>
> 3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender.
>
> 4.- Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

> 5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes. La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia. El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas (Código de la Niñez y Adolescencia, 2014, p.4).

Su interés principal es propiciar una convivencia armónica entre todos los miembros de la sociedad en donde los infantes se desarrollan de forma adecuada, teniendo como valor fundamental el respeto a las diferentes manifestaciones culturales y diversidad de razas que existen el territorio ecuatoriano, permitiendo así que la educación sea inclusiva en todas sus formas.

Como cuarto involucrado tenemos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera quien tiene interés sobre el problema el rescate de los juegos tradicionales como parte de una de las diferentes representaciones culturales a partir de la educación inicial, por ello el problema percibido es la inadecuada aplicación de estrategias investigativas para la obtención de información sobre el tema de interés, razón por la cual nos basamos al reglamento interno del TISCO que estipula lo siguiente.

> La unidad de Titulación es la Unidad curricular que incluye las asignaturas, cursos o equivalentes, que permiten la validación académica de los conocimientos, habilidades y desempeños adquiridos en la carrera para la resolución de problemas, dilemas o desafíos de una profesión. Su resultado

fundamental es, el desarrollo de un trabajo de titulación, basado en procesos de investigación e inervación. (Reglamento interno del ITSCO, 2019).

Su interés sobre el problema es brindar una adecuada información de los diferentes métodos investigativos que permiten dar solución al problema percibido en el centro educativo mismo que aporta en la educación infantil de forma eficiente y colaborativa.

Tabla 2.*Matriz de análisis de involucrados*

ACTORES INVOLUCRADOS	INTERÉS SOBRE EL TEMA	PROBLEMAS PERCIBIDOS	CAPACIDADES RECURSOS MANDATOS	INTERÉS SOBRE EL PROYECTO	CONFLICTOS POTENCIALES
Ministerio De Educación	Implementación de estrategias pedagógicas innovadoras dentro del proceso educativo por parte de las docentes	Escasa apertura en la implementación de nuevas metodologías didácticas dentro de las propuestas educativas planteadas en el currículo de educación.	**Ministerio de educación** Sección quinta Educación Art.26 y 27 **LOEI** Art. 3 literal b. Art. 22 literal e-f	Incrementar proyectos, programas y convenciones de capacitación a docentes de educación inicial.	Desinterés de la actualización educativa por parte de los docentes
Ministerio De Cultura	Rescate de los juegos tradicionales como parte de una de las diferentes representaciones culturales a partir de la educación inicial	Desinterés sobre la aplicación de los juegos tradicionales o cualquier otra representación cultural dentro de la educación inicial	**Ministerio de Cultura** Mandatos Constitucionales referidos al Sector Cultura Art.377, 379 literal 1 Art.380 literal 1 y 4 **Ministerio de educación** Sección cuarta Cultura y ciencia Art. 22 y 24	Promover la aplicación de las diferentes representaciones culturales dentro del proceso educativo para el desarrollo de diferentes habilidades y destrezas en los infantes	Poca motivación sobre de la importancia y los beneficios educativos de los juegos tradicionales dentro de la enseñanza en el nivel inicial

Niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil "Plaza Montalvo"	Optimizar el desarrollo del pensamiento lógico matemático a través de la aplicación de los juegos tradicionales.	Desinterés por participar en las actividades que desarrollan el pensamiento lógico matemático a través de los juegos tradicionales.	**Código de la Niñez y Adolescencia** Capítulo III Derechos Relacionados con el Desarrollo Art. 34, 37 (literales 1 al 5), 43 y 48.	Incentivar a la participación de los juegos tradicionales como parte de una estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños de los niveles iniciales	Escasa motivación a la participación de los juegos tradicionales en los niños por parte de los docentes
Instituto Tecnológico Superior "Cordillera"	Motivar a la investigación de temas educativos con diferentes propósitos de enseñanza a fin de obtener información clara y precisa.	Inadecuada aplicación de estrategias investigativas para la obtención de información sobre el tema de interés.	Reglamento interno del instituto	Brindar una adecuada información de los diferentes métodos investigativos	Desinterés para la investigación de temas educativos por parte de los estudiantes

Elaborado por: Gabriela Quinche
Fuente: Información tomada mediante la observación de la problemática del Guagua Centro "Plaza Montalvo".

Capítulo III

Problemas y Objetivos

3.01 Árbol De Problemas

De acuerdo con el análisis del árbol de problemas, se ha identificado las siguientes causas y efectos en relación al problema central, mismas que nos permiten organizar y sintetizar la información de una manera adecuada.

Problema Central

Como parte esencial se establece de problema central la escasa aplicación de procesos metodológicos en la ejecución de juegos tradicionales para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Causas

- ✓ **Primera:** Escaso material lúdico acorde al desarrollo del pensamiento lógico matemático en la ejecución de los juegos tradicionales.
- ✓ **Segunda:** Escaso conocimiento de los juegos tradicionales y su enfoque pedagógico.
- ✓ **Tercera:** Bajo nivel de creatividad en los docentes para despertar el interés de los niños por los juegos tradicionales enfocados al desarrollo del pensamiento lógico matemático.

- ✓ **Efectos**

  Todo esto conlleva a los siguientes efectos:

- ✓ **Primero:** Poco interés y pérdida de atención de los niños durante el proceso de enseñanza aprendizaje.
- ✓ **Segundo:** Aplicación de actividades repetitivas y sedentarias para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.
- ✓ **Tercero:** Deficiencia en la adquisición del desarrollo del pensamiento lógico matemático.

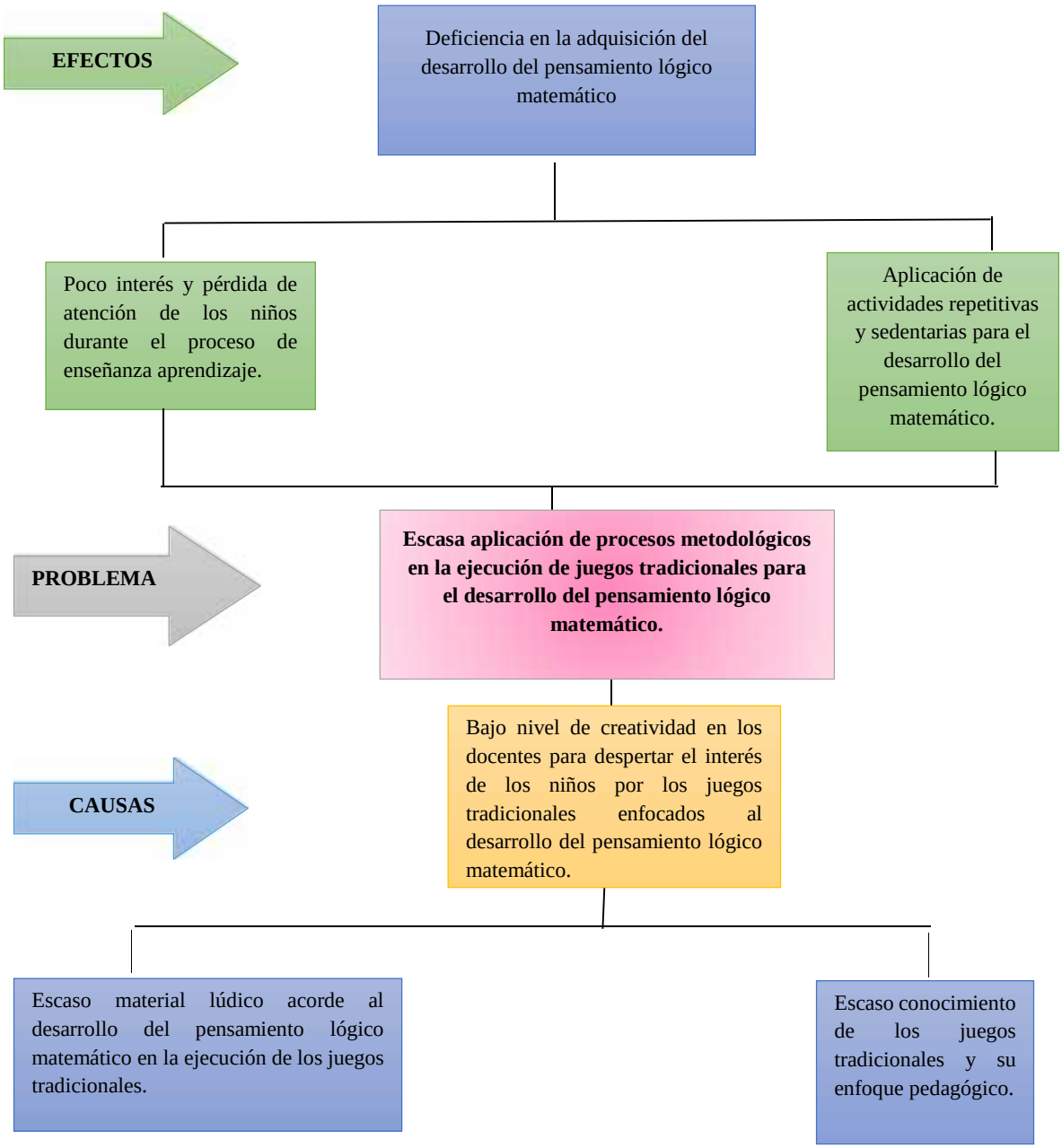


Figura 2.Árbol de problemas
Elaborado por: Gabriela Quinche
Fuente: Investigación

3.02 .Árbol de objetivos.

De acuerdo al árbol de objetivos, se determinan los fines y medios que se obtienen del objetivo general.

Medios

Como medios se pretende obtener:

Primer medio: Diseñar varios recursos didácticos enfocados al desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 4 años a través de los juegos tradicionales.

Segundo medio: Investigar diferentes estrategias pedagógicas para el desarrollo de habilidades y destrezas matemáticas a través de la aplicación de los juegos tradicionales.

Tercer medio: Incentivar la creatividad en los docentes para despertar el interés de los niños por los juegos tradicionales enfocados al desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Objetivo General

Promover la aplicación de estrategias metodológicas que produzcan gozo en los niños, para el desarrollo del pensamiento lógico matemático a través de los juegos tradicionales.

Fines

Como fines se pretende obtener:

Primer fin: Contar con un material didáctico adecuado a las necesidades educativas de los niños para el desarrollo del pensamiento lógico matemático a través de los juegos tradicionales.

Segundo fin: Incrementar el conocimiento de las docentes sobre la funcionalidad y finalidad de los juegos tradicionales dentro de la educación.

Tercer fin: Impulsar la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático para potenciar las habilidades y destrezas de razonamiento en los niños de 4 años.

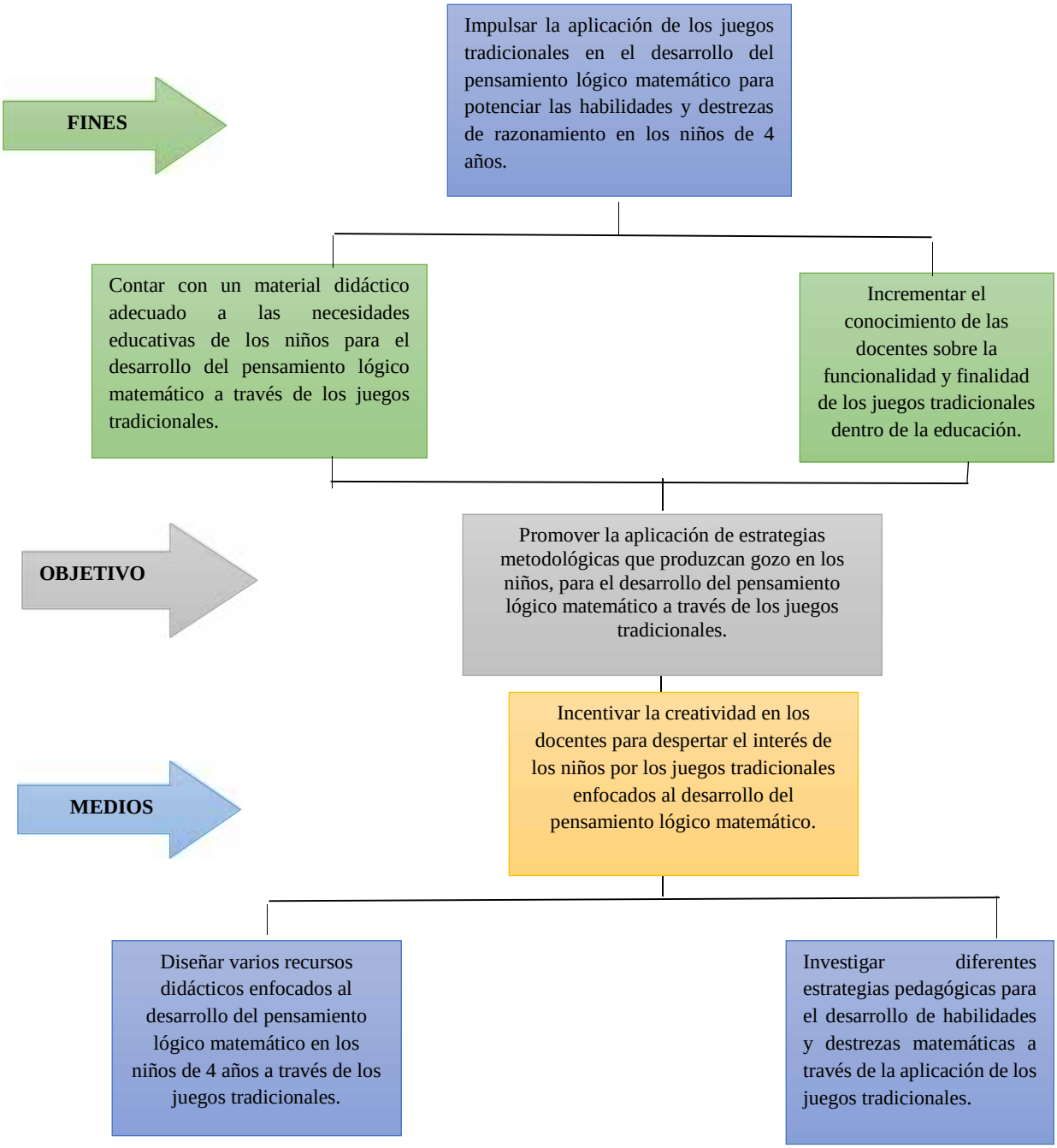


Figura 3.Árbol de objetivos
Elaborado por: Gabriela Quinche
Fuente: *Investigación*

Capítulo IV

Análisis de Alternativas

4.01 Matriz de análisis de alternativas

El análisis de alternativas, y los objetivos específicos se realizaran a través de:

- Impacto sobre el propósito
- Factibilidad Técnica
- Factibilidad Financiera
- Factibilidad Social
- Factibilidad Política

Para realizar este análisis se utiliza la siguiente escala de valores:

VALOR	CATEGORÍA
1	Bajo
2	Medio Bajo
3	Medio
4	Medio Alto
5	Alto

Los objetivos planteados en el presente proyecto muestran una propuesta de solución al problema evidenciado en el Centro de Desarrollo Infantil “Plaza Montalvo”, como primer punto tenemos.

Primer Objetivo: Promover la aplicación de estrategias metodológicas que produzcan gozo en los niños, para el desarrollo del pensamiento lógico matemático a través de los juegos tradicionales, tiene un impacto sobre el propósito de (4), con un rango medio alto, promueve la utilización de actividades más dinámicas que favorecen a la educación infantil, en cuanto a la factibilidad técnica tenemos (4), con un rango medio alto, considerando que los recursos o materiales educativos son esenciales, tenemos una factibilidad financiera de (4), con un rango medio alto, contando con las estrategias pedagógicas necesarias para despertar el interés del niño, la factibilidad social es de (5), con un rango alto, se cuenta con la participación activa del centro infantil que busca obtener un adecuado desarrollo en los niños y niñas y la factibilidad política es de (5), con un rango alto, puesto que existen políticas que muestran el interés por tener una educación de calidad y calidez que cuenten con docentes capacitados para proporcionar una educación efectiva, con un resultado final de (22), con una categoría alta señalando que el objetivo será beneficioso para todos los involucrados.

Segundo objetivo: Diseñar varios recursos didácticos enfocados al desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 4 años a través de los juegos tradicionales, tiene un impacto sobre el propósito de (4), con un rango medio alto, tomando en cuenta que los recursos o materiales didácticos utilizados ayudan a despertar el interés de los infantes por participar de las actividades propuestas por la

maestra, en cuanto a la factibilidad técnica tenemos (5) con un rango alto, ya que la metodología educativa que se utiliza facilita el proceso de enseñanza en los infantes, en cuanto a la factibilidad financiera tenemos (4) con un rango medio alto, contando con las herramientas necesarias para brindar una educación efectiva a los niños y niñas, la factibilidad social es de (4) con un rango medio alto, contando con la participación de la comunidad educativa en beneficio de la educación, la factibilidad política es de (4) con un rango medio alto, pues se cuenta una normativa en la que las autoridades deben proporcionar las herramientas necesarias para cubrir las necesidades educativas, como resultado final tenemos (21) con una categoría alta, demostrando que el objetivo será provechoso para todos los involucrados.

Tercer objetivo: Incentivar la creatividad en los docentes para que puedan despertar el interés de los niños por los juegos tradicionales enfocados al desarrollo del pensamiento lógico matemático, tiene un interés sobre el propósito de (4) con un rango medio alto, respondiendo a las necesidades educativas que demandan los infantes en la primera infancia, la factibilidad técnica es de (4) con un rango medio alto, puesto que las docentes deben contar con varias estrategias que le permitan trabajar eficientemente con los infantes en el aula, la factibilidad financiera es de (3) con un rango medio, se busca alternativas que ayuden en el cumplimiento del objetivo, la factibilidad social es de (4) con un rango medio alto, ya que el desarrollo del pensamiento lógico matemático ayudara al infante a solucionar problemas desde los más sencillo hasta los más complejos, la factibilidad técnica es de (4) con un rango medio alto, pues existen políticas y normativas que impulsan a los docentes a actualizarse y seguirse preparando profesionalmente, se ha obtenido un resultado

final de (19) con un rango medio alto, demostrando que el objetivo será beneficioso para toda la comunidad educativa como tal.

Cuarto Objetivo: Investigar diferentes estrategias pedagógicas para el desarrollo de habilidades y destrezas matemáticas a través de la aplicación de los juegos tradicionales, el impacto sobre el propósito es de (4) con un rango medio alto, propiciando una nueva estrategia pedagógica que facilite la enseñanza en los infantes, la factibilidad técnica es de (5) con un rango alto, puesto que el juego es parte esencial de participación de los infantes dentro de las actividades propuestas por la docente, la factibilidad financiera es de (4) con un rango medio alto, tomando en cuenta que para aplicar este tipo de actividades se necesitan esencialmente recursos que estén al alcance en el medio natural, la factibilidad social es de (5) con un rango alto, debido a que la participación de toda la comunidad educativa es motivadora pues su integración en las actividades escolares han sido positivas para los niños y niñas, la factibilidad política es de (4) con un rango medio alto, puesto que existen leyes que promueven la preservación de prácticas y eventos culturales, se ha obtenido un resultado final de (22) con un rango alto, demostrando que el objetivo final será provechoso para todos.

Tabla 3.*Matriz de análisis de alternativas*

Objetivo	Impacto sobre el propósito	Factibilidad técnica	Factibilidad financiera	Factibilidad social	Factibilidad política	Total	Categoría
Promover la aplicación de estrategias metodológicas que produzcan gozo en los niños, para el desarrollo del pensamiento lógico matemático a través de los juegos tradicionales.	4	4	4	5	5	22	Alta
Diseñar varios recursos didácticos enfocados al desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 4 años a través de los juegos tradicionales.	4	5	4	4	4	21	Alta
Incentivar la creatividad en los docentes para que puedan despertar el interés de los niños por los juegos tradicionales enfocados al desarrollo del pensamiento lógico matemático.	4	4	3	4	4	19	Media alta

Investigar diferentes estrategias pedagógicas para el desarrollo de habilidades y destrezas matemáticas a través de la aplicación de los juegos tradicionales.	4	5	4	5	4	22	Alta
TOTAL	16	18	15	18	17	84	Media alta

Elaborado por: Gabriela Quinche
Fuente: Información tomada mediante la observación de la problemática del Guagua Centro "Plaza Montalvo".

4.02 Matriz de análisis de impacto de los objetivos

En la matriz de análisis de impacto de objetivos se detalla cada uno de los parámetros que se han considerado en el logro y ejecución del proyecto.

La matriz de análisis de impacto de objetivos considera los siguientes puntos:

1 Objetivos

2 Factibilidad de lograrse

3 Impacto de género

4 Impacto ambiental

5 Relevancia

6 Sostenibilidad

Primer objetivo: Promover la aplicación de estrategias metodológicas que produzcan gozo en los niños, para el desarrollo del pensamiento lógico matemático a través de los juegos tradicionales, mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje.

La factibilidad a lograse es motivar a los niños a participar de las actividades a

realizar en el aula, dando una categoría de (4), con un rango medio alto. Como impacto de género tenemos mejorar la relación de los docentes con los niños, propiciando así un ambiente de trabajo colaborativo, en una categoría de (4), con un rango medio alto. En el impacto ambiental tenemos promover un ambiente de trabajo adecuado que despierte la curiosidad de los niños, por participar de las actividades propuestas por la docente, en una categoría de (4), con un rango medio alto. En la relevancia esta aplicar diferentes métodos de enseñanza para evitar la monotonía en el aula, promoviendo así una educación amas dinámica e innovadora, en una categoría de (4), con un rango medio alto. Para la sostenibilidad tenemos, realizar actividades que despierten el interés de los niños por aprender, en una categoría de (4), con un rango medio alto.

Segundo Objetivo: Diseñar varios recursos didácticos enfocados al desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 4 años a través de los juegos tradicionales. La factibilidad a lograrse es realizar material didáctico acorde a las necesidades educativas de los niños que faciliten su enseñanza, determinada en una categoría de (4) con un rango medio alto. En el impacto de género vamos a lograr una asertiva entre docentes que permitan la recopilación de ideas innovadoras en beneficio de la educación, determinada en una categoría de (4) con un rango medio alto. Dentro del impacto ambiental podemos utilizar material en diferentes rincones y juegos para mejorar la convivencia, considerando que es importante generar empatía en los infantes, determinando una categoría de (4) con un rango medio alto. En la relevancia vamos a incorporar diferentes recursos didácticos con fines educativos, determinando una categoría de (4) con un rango medio alto. Por ultimo en la sostenibilidad tenemos que adecuar el material para trabajar las diferentes destrezas

planteadas en el currículo, determinando una categoría de (4) con un rango medio alto.

Tercer Objetivo: Incentivar la creatividad en los docentes para que puedan despertar el interés de los niños por los juegos tradicionales enfocados al desarrollo del pensamiento lógico matemático, propiciando una educación más dinámica y activa. La factibilidad a lograrse es acoplar los juegos tradicionales a las actividades encaminadas el desarrollo del pensamiento lógico matemático, dándole un enfoque cognitivo a estas actividades culturales, determinando una categoría de (4) con un rango medio alto. En el impacto de genero tenemos conseguir una adecuada integración de los docentes y los niños, permitiendo que se genere un ambiente reconfortarle y confiable entre el docente y el educando, determinado en una categoría de (4) con un rango medio alto. En la relevancia tenemos realizar actividades innovadoras y creativas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, mismas que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje en los infantes, determinada en una categoría de (4) con un rango medio alto. Por último la sostenibilidad es incorporar los juegos tradicionales para la ejecución de actividades que desarrollen el pensamiento lógico matemático, rescatando de esta manera la preservación de estas actividades culturales que son parte de la identidad nacional de los niños y niñas, determinando en una categoría de (4) con un rango medio alto.

Cuarto Objetivo: Investigar diferentes estrategias pedagógicas para el desarrollo de habilidades y destrezas matemáticas a través de la aplicación de los juegos tradicionales, promoviendo una educación más estratégica utilizando al juego con autor principal dentro de la educación. La factibilidad a lograse es recibir una

adecuada información y dirección sobre el uso de los juegos tradicionales enfocados al desarrollo del pensamiento lógico matemático, determinado en una categoría de (4) con un rango medio alto. En el impacto de género tenemos la interacción directa entre docentes, niños y niñas a través del juego, mejorando de esta manera la convivencia con sus pares y grupo social, determinando una categoría de (4) con un rango medio alto. El impacto ambiental es despertar el interés de los docentes por utilizar el juego como estrategia pedagógica, que garantice una educación efectiva de calidad y calidez, determinando en una categoría de (4) con un rango medio alto. En la relevancia tenemos a docentes que apliquen adecuadamente los juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, determinando una categoría de (4) con un rango medio alto. Por último la sostenibilidad es el interés de los niños por participar de los juegos tradicionales de forma libre y dirigida, determinando una categoría de (4) con un rango medio alto.

Tabla 4. *Matriz de análisis de Impacto de los Objetivos*

Objetivo	Factibilidad a lograrse	Impacto de género	Impacto ambiental	Relevancia	Sostenibilidad	Total	Categoría
Promover la aplicación de estrategias metodológicas que produzcan gozo en los niños, para el desarrollo del pensamiento lógico matemático a través de los juegos tradicionales.	Motivar a los niños a participar de las actividades a realizar en el aula. (4)	Mejorar la relación de los docentes con los niños (4)	Promover un ambiente de trabajo adecuado que despierte la curiosidad de los niños (4)	Aplicar diferentes métodos de enseñanza para evitar la monotonía en el aula (4)	Realizar actividades que despierten el interés de los niños por aprender (4)	20	Medio alto

Diseñar varios recursos didácticos enfocados al desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 4 años a través de los juegos tradicionales.	Realizar material didáctico acorde a las necesidades educativas de los niños (4)	Lograr una comunicación asertiva entre docentes (4)	Utilizar el material en diferentes rincones y juegos para mejorar la convivencia (4)	Incorporar diferentes recursos didácticos con fines educativos (4)	Adecuar el material para trabajar las diferentes destrezas planteadas en el currículo. (4)	20	Medio alto
Incentivar la creatividad en los docentes para que puedan despertar el interés de los niños por los juegos tradicionales enfocados al desarrollo del pensamiento lógico matemático.	Acoplar los juegos tradicionales a actividades encaminadas al desarrollo del pensamiento lógico matemático (5)	Conseguir una adecuada integración de los docentes y los niños (4)	Crear un ambiente motivador para los niños (4)	Realizar actividades innovadoras y creativas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático (4)	Incorporar los juegos tradicionales para la ejecución de actividades que desarrollen el pensamiento lógico matemático. (4)	21	Medio alto
Investigar diferentes estrategias pedagógicas para el desarrollo de habilidades y destrezas matemáticas a través de la aplicación de los juegos tradicionales.	Recibir una adecuada información y dirección sobre el uso de los juegos tradicionales enfocados al desarrollo del pensamiento lógico matemático (4)	Interacción directa entre docentes, niños y niñas a través del juego (4)	Despertar el interés de los docentes por utilizar el juego como estrategia pedagógica (4)	Docentes que aplican adecuadamente los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades y destrezas de razonamiento matemático (4)	Interés de los niños por participar de los juegos tradicionales de forma libre y dirigida (4)	20	Medio alto

Elaborado por: Gabriela Quinche
Fuente: Información tomada mediante la observación de la problemática del Guagua Centro "Plaza Montalvo".

4.03 Diagrama de Estrategias.

El diagrama de estrategias tiene los siguientes puntos:

- Finalidad
- Propósito
- Componentes
- Actividades

En la matriz de diagrama de estrategias el objetivo general es promover la aplicación de estrategias metodológicas que produzcan gozo en los niños, para el desarrollo del pensamiento lógico matemático a través de los juegos tradicionales. Guía de actividades lúdicas tradicionales dirigido a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Plaza Montalvo”.

El primer objetivo es incentivar la creatividad en los docentes para despertar el interés de los niños por los juegos tradicionales enfocados al desarrollo del pensamiento lógico matemático, para ello es indispensable aplicar el currículo de educación inicial adaptando los juegos tradicionales que permitan desarrollar las habilidades matemáticas en los infantes, mismas que lo ayuden a resolver problemas desde los más simples hasta los más complejos, para que pueda adaptarse a su medio social de manera efectiva y sin mayor problema.

El segundo objetivo es diseñar varios recursos didácticos enfocados al desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 4 años, a través de los jugos tradicionales, para ello es necesario elaborar material didáctico innovador acorde al desenvolvimiento del pensamiento lógico matemático en la ejecución de las

actividades culturales, mismos que ayudaran a impartir una educación integral en los infantes despertando su interés por participar de las actividades planteadas por la docente.

Tercer objetivo investigar diferentes estrategias pedagógicas para el desarrollo de habilidades y destrezas matemáticas a través de la aplicación de los juegos tradicionales, para ello es necesario realizar una guía de actividades didácticas tradicionales para su aplicación en el incremento del pensamiento lógico matemático, puesto que ayuda en la preservación de estas actividades culturales que forman parte de la identidad nacional de los infantes, fomentando así su apreciación histórica, además de promover estrategias pedagógicas innovadora que facilitan el proceso de aprendizaje en los niños y niñas.

La finalidad del proyecto es impulsar la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático para potenciar las habilidades y destrezas de razonamiento en los niños de 4 años, para ello es necesario que los docentes se comprometan a utilizar la guía de actividades lúdicas tradicionales.

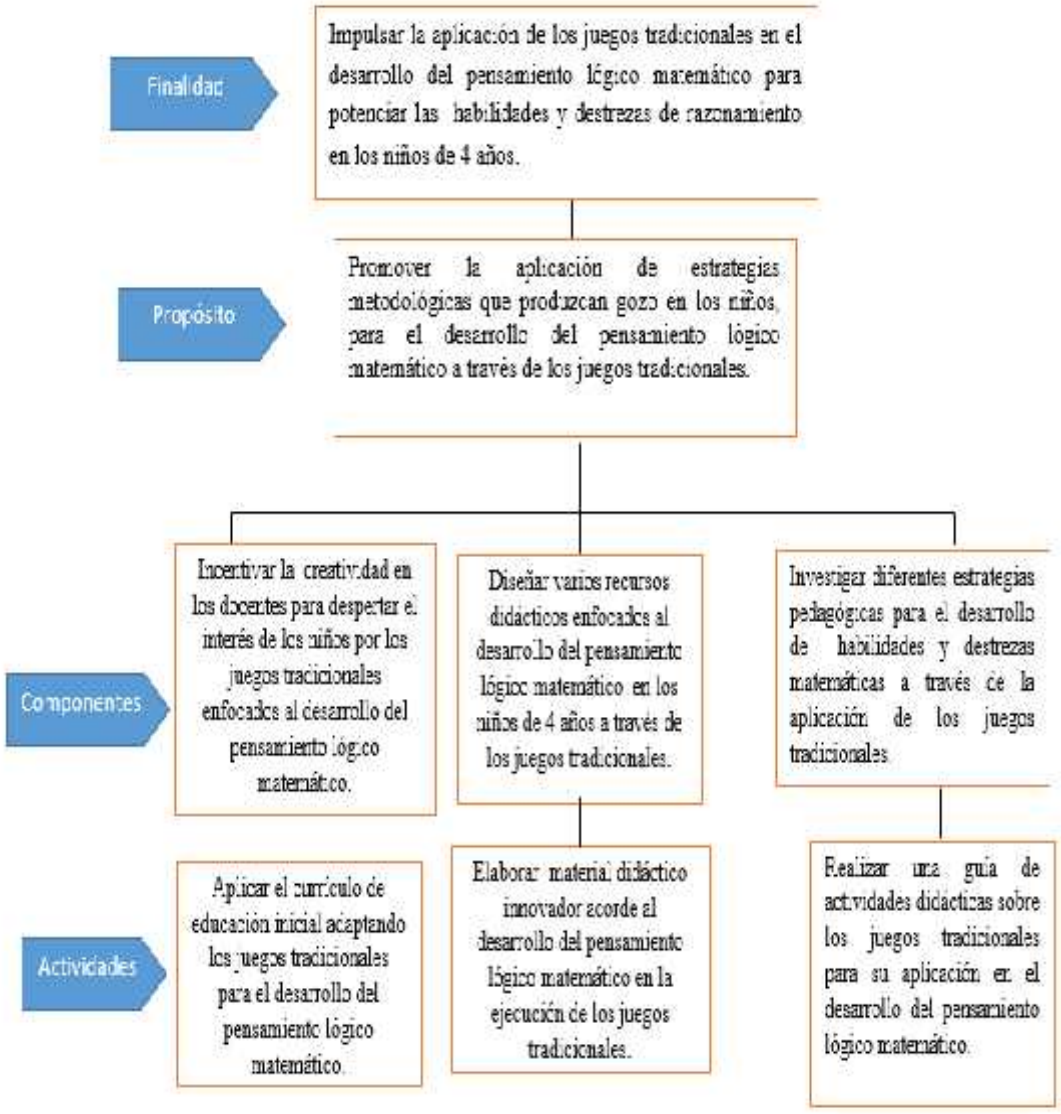


Figura 4.Diagrama de estrategias
Elaborado por: Gabriela Quinche
Fuente: Investigación

4.04 Matriz de Marco Lógico

La matriz de Marco lógico es una herramienta, que permite establecer los objetivos del proyecto de forma precisa y en un solo marco, los indicadores permiten establecer cuáles son los problemas que existen en la elaboración y utilización de la guiar de actividades lúdicas tradicionales, el medio de verificación que se ha utilizado para la recopilación de datos es la encuesta, y los supuestos que se generan en relación a la colaboración de las docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Plaza Montalvo”.

En la matriz de marco lógico se encuentra como finalidad potencial impulsar la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático para potenciar las habilidades y destrezas de razonamiento en los niños de 4 años. En el indicador el 60 % de las docentes se predisponen en desarrollar las habilidades y destrezas de razonamiento matemático través de los juegos tradicionales, el medio de verificación que se ha utilizado para la recopilación de datos es la encuesta y en los supuestos se encuentra el apoyo de las docentes para que los infantes alcancen desarrollar las habilidades de razonamiento matemático.

El propósito que se analiza en la matriz es promover la aplicación de estrategias metodológicas que produzcan gozo en los niños, para el desarrollo del pensamiento lógico matemático a través de los juegos tradicionales. En el indicador el 80% de las docentes manifiestan que los juegos tradicionales son una buena herramienta pedagógica que despierta el interés de los niños por participar de ellos, el medio de verificación utilizado para la recopilación de datos es la encuesta y en

los supuestos se encuentra el apoyo de las docentes al aplicar nuevas estrategias metodológicas utilizando los juegos tradicionales.

En el resumen narrativo se encuentran cuatro componentes. El primero es incentivar la creatividad en los docentes para despertar el interés de los niños por los juegos tradicionales enfocados al desarrollo del pensamiento lógico matemático, en el indicador el 50 % de las docentes expresan que no siempre plantear actividades creativas e innovadoras por falta de recursos y materiales didácticos, el medio de verificación utilizado para la recopilación de datos es la encuesta y en los supuestos se encuentra interés de los docentes por presentar actividades lúdicas innovadoras que llamen la atención del infante.

El segundo componente es diseñar varios recursos didácticos enfocados al desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 4 años a través de los juegos tradicionales, en el indicador el 40 % de las docentes considera que diseñar o crear material didáctico no siempre es viable pues puede ser un distractor para el niño, el medio de verificación para la recopilación de datos es la encuesta y en los supuestos se encuentra la predisposición de las docentes para elaborar material didáctico que sirva de apoyo en las actividades a desarrollar en el aula.

El ercer componente es investigar diferentes estrategias pedagógicas para el desarrollo de habilidades y destrezas matemáticas a través de la aplicación de los juegos tradicionales, en el indicador el 90% de las docentes se comprometen a investigar nuevas estrategias pedagógicas que permitan brindar una educación más dinámica y activa, el medio de verificación y recopilación de datos es la encuesta y

en los supuestos encontramos apoyo de las docentes y autoridad máxima de la institución.

En la Matriz de marco lógico también se encuentran actividades con supuestos positivos o negativos que pueden ocurrir en la realización de las mismas.

La primera actividad es adaptar los juegos tradicionales a las destrezas que desarrollan el pensamiento lógico matemático, planteadas por el currículo de educación inicial y en los supuestos tenemos el interés de las docentes por participar activamente de las actividades planteadas en la socialización sobre los juegos tradicionales y su enfoque educativo, a la cual asistieron con puntualidad.

La segunda actividad es elaborar material didáctico innovador acorde a las necesidades educativas del infante, mismas que facilitaran el proceso de enseñanza en los infantes y en los supuestos tenemos el interés por parte de las docentes.

La tercera actividad es realizar una guía de actividades didácticas sobre los juegos tradicionales, que le permitan a la docente establecer una educación más dinámica, activa y participativa despertando el interés de los infantes por participar de ellos, y el supuesto es el interés por parte de las docentes. La cuarta y última actividad de la matriz es la capacitación a las docentes sobre los juegos tradicionales y su enfoque educativo que desarrolla el pensamiento lógico matemático aportando de esta manera a una educación integral, en el supuesto es el interés de las docentes. Además se puede evidenciar el costo de los recursos utilizados para la realización de la matriz de marco lógico tales como: las impresiones, anillados, internet y materiales, los medios de verificación son los recibos y facturas que determinan el valor del presupuesto.

Tabla 5.*Matriz De Marco Lógico*

RESUMEN NARRATIVO	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
FIN Impulsar la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático para potenciar las habilidades y destrezas de razonamiento en los niños de 4 años.	El 60 % de las docentes se predisponen en desarrollar las habilidades y destrezas de razonamiento matemático través de los juegos tradicionales.	El medio de verificación utilizado para recopilación de datos ha sido la encuesta	Apoyo de las docentes para que los infantes alcancen desarrollarlas habilidades de razonamiento matemático.
PROPÓSITO Promover la aplicación de estrategias metodológicas que produzcan gozo en los niños, para el desarrollo del pensamiento lógico matemático a través de los juegos tradicionales.	El 80% de las docentes manifiestan que los juegos tradicionales son una buena herramienta pedagógica que despierta el interés de los niños por participar de ellos.	El medio de verificación utilizado para recopilación de datos ha sido la encuesta	Apoyo de las docentes al aplicar nuevas estrategias metodológicas utilizando los juegos tradicionales.
COMPONENTES 1) Incentivar la creatividad en los docentes para despertar el interés de los niños por los juegos tradicionales enfocados al desarrollo del pensamiento lógico matemático.	El 50 % de las docentes expresan que no siempre plantear actividades creativas e innovadoras por falta de recursos y materiales didácticos.	El medio de verificación utilizado para recopilación de datos ha sido la encuesta	Interés de los docentes por presentar actividades lúdicas innovadoras que llamen la atención del infante.
2) Diseñar varios recursos didácticos enfocados al desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 4 años a través de los juegos tradicionales	El 40 % de las docentes considera que diseñar o crear material didáctico no siempre es viable ya que puede ser un distractor para el niño.	El medio de verificación utilizado para recopilación de datos ha sido la encuesta	Predisposición de las docentes para elaborar material didáctico que sirva de apoyo en las actividades a desarrollar en el aula.

3) Investigar diferentes estrategias pedagógicas para el desarrollo de habilidades y destrezas matemáticas a través de la aplicación de los juegos tradicionales.	El 90% de las docentes se comprometen a investigar nuevas estrategias pedagógicas que permitan brindar una educación más dinámica y activa.	El medio de verificación utilizado para recopilación de datos ha sido la encuesta	Apoyo de las docentes y autoridad máxima de la institución.

ACTIVIDADES Adaptarlos juegos tradicionales a las destrezas que desarrollan el pensamiento lógico matemático, planteadas por el currículo de educación inicial. Elaborar material didáctico innovador acorde a las necesidades educativas del infante. Realizar una guía de actividades didácticas sobre los juegos tradicionales. Capacitación a las docentes sobre los juegos tradicionales y su enfoque educativo que desarrolla el pensamiento lógico matemático**.**	**Presupuesto** Impresiones 10.00 $ Anillados 5.00 $ Internet 5.00 $ Materiales 20.00 $	Recibos Facturas	Interés de las docentes por participar activamente de las actividades planteadas en la socialización sobre los juegos tradicionales y su enfoque educativo, a la cual asistieron con puntualidad.

Elaborado por: Gabriela Quinche
Fuente: Información tomada mediante la observación de la problemática del Guagua Centro "Plaza Montalvo".

Capítulo V

Propuesta

5.01 Antecedentes

En el centro de desarrollo infantil Plaza Montalvo , se evidencia que las docentes de la institución no utilizan una metodología didáctica que facilite el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 años de edad, ya que al ser una materia compleja para ellos se necesita de estrategias pedagógicas que ayuden en el cumplimiento del objetivo propuesto, pues su metodología consiste en su mayoría, hojas de trabajo, haciendo que la educación pierda su dinamismo, volviéndose así sedentaria, hecho que dificulta la enseñanza de los procesemos más básicos en relación al pensamiento lógico matemático, pues los infantes no se muestran interesados en participar o realizar las actividades que la docente planifica para su clase, tomando en cuenta que los niños y niñas son más activos, participativos y atentos cuando se emplean actividades que impliquen al juego como base principal de la adquisición de conocimientos.

Piaget (1896-1980) menciona que,

> "El conocimiento lógico-matemático surge de una abstracción reflexiva, ya que este conocimiento no es observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo, teniendo como particularidad que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida, ya que la experiencia no proviene de los objetos sino de su acción sobre los mismos. De allí que este conocimiento posea características propias que lo diferencian de otros conocimientos". (pág. 60)

El pensamiento lógico matemático es una de las bases primordiales que desarrolla en los infantes habilidades y destrezas para resolver problemas que se presentan en la vida cotidiana y a partir de ello construir un conociendo progresivo, que vienen a ser la acumulación de experiencias que se obtiene a lo largo de su vida, mismas que permiten llegar a una conclusión a través de la deducción de acciones que conllevan a un efecto mediante procesos del pensamiento lógico matemático.

5.01.02 Datos informativos

Datos informativos del lugar en donde se aplica la propuesta

- Nombre de la institución: Centro de desarrollo infantil “Plaza Montalvo”
- Provincia: Pichincha
- Cantón: Quito
- Parroquia: Calderón
- Dirección: José M. Velasco Ibarra N16F y Leónidas Plaza
- Teléfono: 3477846
- Email: cdiplazamontalvo@gmail.com
- Régimen: Sierra
- Sostenimiento: Se da mediante un Convenio de Cooperación entre el Gobierno Autónomo Descentralizado del Distrito Metropolitano de Quito y la Magister Keila Rodríguez de Negrin.
- Modalidad: Se atiende a niños en los siguientes grupos de 1 a 5 años de edad

  Maternal I: 1 año hasta 2 años de edad

Maternal II: 2 años hasta 3años de edad

Inicial I: 3 años hasta 4 años de edad

Inicial II: 4 años hasta 5 años de edad

- Jornada: Cuenta con dos jornadas:

  Media Jornada de 7:30 a 13:30

  Jornada Completa de 7:30 a 16:00

- Número de estudiantes: 50 entre niñas y niños
- Número de docentes:
- Autoridad máxima: Directora Rodríguez De Negrin Keila Giselvie

5.01.03 Reseña histórica

La presente reseña histórica fue proporcionada por la institución.

El Centro de Desarrollo Infantil Plaza Montalvo se crea el 02 de octubre del 2017, debido a una situación que se presentó con el Centro de Desarrollo Infantil Amiguitos de Carapungo, el cual estaba bajo la personalidad jurídica del Comité Promejoras de Carapungo. El mismo fue disuelto el 6 de enero del 2017 por la Ministra de Desarrollo Urbano y Vivienda. Ante esta realidad, la Directora el Centro de Desarrollo Infantil Amiguitos de Carapungo buscó soluciones con Dirección Metropolitana de Gestión de Bienes Inmuebles, ya que el Centro Infantil se encuentra en un predio municipal, para que no se cerrara este espacio que ha servido a la comunidad por un espacio de 20 años. La Dirección Metropolitana de Gestión de Bienes Inmuebles apoya esta gestión permitiendo que el Centro Infantil Continúe funcionando a través del Patronato san José. Y es así como se crea el proyecto Guagua Centro en beneficio de un sector con gran demanda de habitantes con la finalidad de dar apoyo a los padres y madres de familia de la comunidad, brindando la

facilidad y confianza para el cuidado y desarrollo integral de los niños y niñas de 2 a 5 años de edad mientras sus familiares realizan las actividades diarias laborales y educativas.

5.01.04 Objetivos

Objetivo general:

Promover nuevas estrategias metodológicas, a través de la aplicación de los juegos tradicionales como base de enseñanza aprendizaje, para desarrollar habilidades de pensamiento lógico matemático en niños de 4 años de edad.

Objetivos específicos:

- Conocer la influencia de los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje del pensamiento lógico matemático.

- Rescatar la aplicación de los juegos tradicionales, como una herramienta lúdica, en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, para que el aprendizaje sea efectivo.

- Determinar cuáles son las estrategias metodológicas que ayudan en el proceso de enseñanza del pensamiento lógico matemático, a través del juego.

5.01.05 Justificación

El centro de desarrollo infantil Plaza Montalvo es una institución educativa en la que sus docentes carecen de la aplicación de estrategias pedagógicas innovadoras que puedan facilitar el proceso de enseñanza de los infantes en materias complejas como son el desarrollo del pensamiento lógico matemático, haciendo que el proceso educativo sea rutinario.

La propuesta que se pretende emplear en solución a esta problemática es implementar una guía de actividades lúdicas tradicionales dirigida a los docentes, la misma que servirá de apoyo para la enseñanza del pensamiento lógico matemático, empleando actividades en las que se promueve al juego como base fundamental de enseñanza en los infantes, además permite que este proceso cognitivo se vuelva más dinámico y facilite la enseñanza aprendizaje en los niños y niñas, que despierte el interés por participar de ellos y a su vez aprender de una forma divertida.

Por otro lado se busca incentivar a los docentes a promover los juegos tradicionales en los infantes dándole un enfoque no solo de agrupamiento que se aplica en actividades festivas con el propósito de mejorar la convivencia o simplemente de diversión, sino que cuente con un enfoque educativo que facilite la enseñanza en los niños tomando en cuenta que a la edad de 4 años los niños aprenden más por exploración y diversión que por una teoría o educación tradicionalista en donde se les imparte únicamente hojas de trabajo en la cual plasman lo que la docentes a lo largo de la jornada educativa le enseña teóricamente, olvidando que el desarrollo óptimo de los infantes se da a partir de la estabilidad emocional que se puede generar con el juego, pues el infante tiene mayor seguridad

y confianza de integrarse en un momento que no sea monótono y rígido, al contrario le genere la confianza necesaria para participar de las actividades propuestas por la docente mismas que cumplen eficientemente con el objetivo educativo por el cual emplea las actividades planificadas.

5.01.06.Marco Teórico

Definición del juego

Según (Álvarez, 2017)

> Podemos decir del juego que es el conjunto, de actividades que un individuo realiza por mero placer. El juego se manifiesta como una forma natural de la actividad humana, que aparece en época muy temprana de la infancia y continúa a lo largo de la vida adulta. (pág. 60)

A través del juego se desarrollan cualidades fundamentales en el niño, como son la atención y la memoria activa, con una intensidad especial. Mientras juega, el niño se concentra mejor y recuerda más cosas. Cuando un niño manipula un objeto o realiza una acción con un juguete, se dice que el niño juega, pero la auténtica actividad lúdica solo tiene lugar cuando el niño realiza una acción sobrentendiendo otra y maneja un objeto como si fuera otro.

El objeto sustituido se convierte en un soporte para la mente. Al manejar estos objetos, el niño aprende a recapacitar sobre los objetos y a manejarlos en un plano mental. Introduce al niño en el mundo de las ideas.

Para los psicólogos cognitivos el juego constituye una fuente de conocimiento muy importante sobre todo en los períodos sensorio-motriz y pre operacional, además de

cumplir una importante función biológica ya que con él se ejercitan todos los órganos y capacidades evitando así su deterioro. El niño empieza a estudiar jugando. En un principio el estudio es para él como un juego con determinadas reglas, de esta forma asimila los conocimientos elementales.

5.01.07.Importancia del juego en los infantes.

Según (Educación, 2017)

> El juego infantil es una de las estrategias más interesantes y desafiantes en las que nos apoyamos como docentes para ampliar los espacios pedagógicos de una manera más efectiva. Desarrolla capacidades de manera integral que ayudan a las niñas y niños a conocer el mundo que les rodea mediante la experimentación, investigación y diversión, creando un medio natural en el que pueden expresar sus miedos, fantasías, inquietudes y sentimientos de manera espontánea. (pág. 77)

Como docentes es clave priorizar siempre al juego como una estrategia metodológica, al jugar permitimos y ayudamos a las niñas y niños a desarrollar valores como la tolerancia, paciencia, confianza, amistad, solidaridad, amabilidad... en resumen el juego ayuda a crecer.

El juego como estrategia metodológica

Según el autor (Casciani, 2015)

> "El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea. Al jugar,

> los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones.”, (Pág. 60)

El Principio de Educación Inicial: reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana.

- ✓ Los niños desarrollan habilidades sociales, motoras, intelectuales y lingüísticas, convirtiéndose en constructores de su propio aprendizaje, respondiendo a una planificación.
- ✓ Les brinda oportunidades para escoger, tener iniciativa, tomar pequeñas decisiones, resolver problemas y desarrollar la imaginación.
- ✓ El juego proporciona a los niños placer y diversión.

5.01.08.El Juego en la Educación infantil

Según (Rodríguez, 2006)

> “El juego suele considerarse como algo extraescolar que “permitimos” hacer a los niños durante la jornada escolar para que descansen y se diviertan y vuelvan al trabajo con mejor disposición. Por tanto, la actividad lúdica debe pasar a considerarse como un integrante más en la planificación de la acción didáctica.”, (Pág. 94)

Debemos aclarar que no nos referimos a los llamados juegos educativos, sino a los juegos EDUCATIVOS, es decir a todo tipo de juego, en el que los niños y niñas participan activa y placenteramente, bien de forma espontánea, bien sugerida por el maestro o por otra persona.

En la Educación Infantil consideramos el juego como un principio didáctico que subraya la necesidad de dotar de carácter lúdico cualquier actividad que se realice

con los pequeños, evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo. Así pues se tratará de que la vida transcurra en el Centro y en el aula en un ambiente lúdico.

Cuando decimos ambiente lúdico, no se trata de que los niños y niñas estén siempre obligados a jugar, sino crear un clima lúdico supone importar estos rasgos al resto de la actividad escolar, incorporar al sistema de relaciones interpersonales los formatos de relaciones que se producen en el juego. Estos formatos lúdicos se caracterizan entre otras cosas por ser estimulantes, comunicativos, regulados con sentido y bien enmarcados en el tiempo y en el espacio.

Se diseñarán rincones de juegos simbólicos, de juegos de construcción, de juegos motrices, etc..., se adquirirán materiales para el juego, muñecas, juguetes, disfraces, elementos de arrastre y movimiento..., el diseño del espacio exterior invitará a la práctica de los juegos de patio.

Así en lo que se refiere a la estimulación de la actividad mental, la realización de juegos con niños y niñas de esta etapa:

- ✓ Permite y potencia la relación y simultaneidad de la actividad mental y física. Implica conductas de representación simbólica, ejerciendo de puente entre la realidad y la ficción.
- ✓ Fomenta la interacción entre los jugadores, que expresan y confrontan sus puntos de vista y opiniones.
- ✓ Comporta una estructura, un conjunto de reglas internas, con una lógica que conviene descubrir.

- ✓ Permite la utilización de los conocimientos y habilidades y la aplicación de los mismos a diversos contextos y situaciones.
- ✓ Propone retos y situaciones cuyo reto y resolución entraña dificultades que hay que superar", (Casciani, 2015)

La lúdica

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Según Jiménez (2002):

> La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42)

Para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. (p. 23)

En opinión de Waichman (2000) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar., (Pág. 50)

Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña, (Pág. 80)

Actividades lúdicas

Según (Lioi, 2016)

El proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente. Desde esta perspectiva toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad. Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva, libertad. (Pág. 177)

5.01.09. Los Juegos Tradicionales

Según (Calvo, 2014)

> UNESCO ha otorgado un reconocimiento universal al estudio de los Juegos y Deportes Tradicionales. La UNESCO somete al Consejo Ejecutivo un Informe sobre la conveniencia y el alcance de una Carta internacional de juegos y deportes tradicionales, acompañándose de un proyecto de Carta. En ésta puede reconocerse el papel de los juegos y deportes tradicionales como elemento integrador de culturas. Además, en la carta se consideran los juegos tradicionales como parte del patrimonio cultural mundial y se pone acento en la transmisión de valores que éstos aportan (pag,89)

(Concepto de Definición, 2019) **"**Los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o **p**aí**s**, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas**,** tierra**,** flores, etc.), u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc.

Los juegos tradicionales le permiten a los niños conocer un poco más acerca de las raíces culturales de su región**;** contribuyendo a la preservación de la cultura de un país, y en donde quedan resumidas las experiencias colectiva de generaciones, creando un medio bonito de enseñanza en donde el niño se enriquece jugando. Son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y cultura de otras épocas; el hecho de reactivarlos implica profundizar en las raíces y poder entender mejor el presente.

Su práctica consecuente tanto en la comunidad como en la escuela, es considerada como una manifestación de independencia infantil que coopera con el desarrollo de las habilidades y capacidades motoras al promover el juego activo y participativo entre los niños y niñas, frente a una cultura tecnológica que incita al sedentarismo corporal y la cual impulsa el incremento de la obesidad infantil.

Su objetivo puede ser variable y **s**e pueden ejecutar de forma individual o colectiva, aunque comúnmente se fundamenten en la interacción de dos o más jugadores; sus reglas son básicamente sencillas.

Dentro de los juegos tradicionales se pueden encontrar amplia modalidades lúdicas por ejemplo los juegos de adivinanzas, los juegos de niños como el trompo y las metras, los de niñas como saltar la cuerda**,** entre otros".

5.01.10.Importancia de los juegos tradicionales en la educación inicial

(Casciani, 2015) Determina tres puntos claves de los juegos tradicionales:

- ✓ Los juegos tradicionales se caracterizan por haber sido transmitidos de forma oral de generación en generación. Son anónimos y universales, encontrándose huellas del mismo juego en varias partes del mundo, con surgimientos paralelos en lugares totalmente diferentes. Poseen un espléndido valor como modelo de estudio antropológico y cultural, transmitiendo creencias y leyendas. Los niños los juegan por el mismo placer de jugar, respondiendo a sus necesidades básicas y con reglas negociables de fácil comprensión. Además, nos sirven como un recurso de fácil acceso debido a que no requieren ni mucho ni costoso material, son sencillos de compartir y practicables en cualquier lugar y momento, (Casciani, 2015)

- ✓ Dentro de la dimensión cognitiva destacamos el desarrollo del lenguaje oral en el niño, adquiriendo un vocabulario básico y específico del juego a través de cánticos, rimas u otras expresiones verbales. Asimismo, se da dentro de esta

dimensión el aprendizaje del patrimonio cultural propio de nuestro entorno como de otros lugares, adquiriendo respeto hacia la diferencia entre culturas. A través de personajes y situaciones diferentes de la vida cotidiana el niño desarrolla la fantasía, así como la creatividad a la hora de inventar o modificar el material con el que jugar o el juego en sí mismo. Además, el niño adquiere la noción numérica y de secuencia a través de situaciones de sorteo, reconociendo en los juegos situaciones de suma, resta, multiplicación y división, (Casciani, 2015)

- ✓ Con respecto a la dimensión afectiva y social observamos un aprendizaje paulatino ya que al principio el niño no se encuentra capacitado para jugar en grupo, algo que se va asentando poco a poco. También se produce un importante aprendizaje social al aceptar una serie de reglas preestablecidas desde el principio del juego y consensuadas. Asimismo, el aprendizaje del respeto a los adultos se consigue a través de la comunicación generacional, en la que los niños sienten curiosidad y a los abuelos les encanta contar sus vivencias y recuerdos a los nietos, (Casciani, 2015)

> (Miriam, Almodena, & Maria del Mar, 2008) Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos los juegos tradicionales pues 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. Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. (Pág. 93)

En primer lugar el juego tradicional, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo institucional, ya estaremos incluyendo un aspecto

importante para la educación y desarrollo de los niños. En el orden práctico, por otro lado, muchos de estos juegos son cortos en su duración –si bien son repetitivos, en cuanto que cuando termina una vuelta o ronda se vuelve a comenzar inmediatamente-, y no requieren de mucho material, por lo que se pueden incluir con facilidad en las escuelas, sin exigencia de grandes recursos ni horarios especiales. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "*asegura*" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interesase, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos.

A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones. Cuando los niños pequeños perciban que los mismos juegos que ellos está jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se podrán crear así nuevos ligamentos que acercan posturas y favorecen la comprensión y el entendimiento de numerosos aspectos. Al mismo tiempo tienen la posibilidad de conocer cómo se juegan estos mismos juegos en otros lugares, por más remotos que estén. Se podrían trabajar estos juegos investigando desde diferentes puntos de partida. Se podrá preguntar a personas mayores cercanas a los niños, como pueden ser abuelos, tíos, etc. Pero quizá también encontremos dentro de la comunidad otras personas que, dada la experiencia o funciones que cumplen, puedan describir los juegos de su infancia. Para ello es importante que los niños vean la importancia de investigar sobre diferentes aspectos de los juegos: el nombre que tenían, en qué

momento del año y del día se jugaba, con quién, en qué lugares, con qué materiales jugaban (quizás aún tengan algún elemento de juego de épocas pasadas) si había prohibiciones al respecto.

5.01.11.Beneficios de los juegos tradicionales para los infantes

> (Naranjo, 2017), menciona que los juegos tradicionales fomentan las habilidades sociales**,** ya que al jugar en grupo los peques aprenderán a respetar turnos, normas del juego, conocerán a otros peques creando o fortaleciendo vínculos de amistad.(pág. 32)

- ✓ Sirven para desarrollar la imaginación**,** proponiendo variaciones en las normas de los juegos tradicionales, por ejemplo. Además, permiten disfrutar de diferentes entornos. Entre ellos de la naturaleza, en la que descubrirán animales, cómo caen las hojas de los árboles en otoño, que según la estación y el tiempo que haga deben abrigarse más o menos, etc.
- ✓ Al practicarlos se desarrollan diferentes habilidades motrices. Según el tipo de juego los peques tendrán que correr y parar en un momento determinado, moverse al ritmo de una canción… trabajando la motricidad gruesa; al utilizar la peonza, canicas… trabajan la motricidad fina.
- ✓ Los juegos tradicionales permiten experimentar situaciones en las que se trabaja la coordinación óculo-manual**,** al tener que correr a por la pelota y cogerla sin que se escape, por ejemplo.
- ✓ Fomentan la concentración, necesaria para actuar en el momento adecuado, y la memoria para recordar las normas del juego o las diferentes canciones. También fomentan la toma de decisiones y la capacidad de utilizar la

paciencia hasta que les toque participar, además de la empatía, poniéndose en el lugar del resto de los peques que se encuentran jugando.

5.01.12.Ejemplos de los juegos tradicionales y su aplicación.

Según (Masdeu, 2018)

> "Los juegos tradicionales son juegos para niños de 2 años en adelante, aunque el juego se puede adaptar a las capacidades físicas y cognitivas de los niños en función de su edad, y que son, evidentemente, más movidos que la papiroflexia. Pero, más allá de la tradición, se trata de juegos que gustan a los pequeños desde siempre ya que se trata de juegos clásicos, sencillos y que no precisan de muchas cosas**.** Sin duda alguna, los juegos populares estimularán el desarrollo físico e intelectual de los niños y la capacidad por hacer amigos.", (Pág. 22)

El escondite

Es un juego en grupo en el que un niño tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que se acuerde entre todos y, al terminar la cuenta, debe avisar en voz alta a los demás. Entonces, debe salir a buscar a los demás niños, que se habrán escondido mientras el pequeño contaba con los ojos cerrados. Cuando el niño encuentra a alguien, debe tocarlo para eliminarlo y seguir buscando. Para salvarse, los niños que están escondidos tienen que correr al lugar donde estaba contando y tocarlo antes de que les atrape.

La rayuela

Con una tiza se dibuja un diagrama compuesto por 10 cuadros y se escribe en cada cuadro un número del 1 al 10. El niño debe situarse de pie detrás del primer cuadrado y lanzar una piedra encima del diagrama. La casilla en la que cae la piedra no se puede pisar**.** El pequeño comenzará el circuito con un salto a la pata coja (si hay un cuadro) o a dos pies (si el cuadrado es doble). El objetivo consiste en ir pasando la piedra de cuadro en cuadro hasta el número 10 y volver. Si el niño se cae o la piedra sale de cuadro, deberá rendirse.

Saltar a la comba

Se trata de un juego muy beneficioso para los niños, ya que les permite realizar un ejercicio físico muy completo mientras se divierten**.** Se trata de que el niño salte a cuerda acompañado de una canción. Sin darse cuenta, el niño salta y salta sin parar, realizando un excelente ejercicio físico para su organismo. Es una actividad perfecta para compartir con los amigos al aire libre.

La carrera de sacos

Este juego en grupo debe realizarse en una superficie sin obstáculos, ya que las caídas son inevitables**.** Los niños deben colocarse en línea recta y meter los pies dentro de un saco y, cuando alguien da la orden de salida, salen todos haciendo una carrera, manteniéndose agarrados al saco. Durante toda la carrera, los pies deben estar dentro del saco. Gana quien llega primero a la línea de meta.

La gallinita ciega

El mínimo de jugadores es de cuatro personas y se necesita un pañuelo para cubrir los ojos a la persona que hace de gallinita. Para decidir quién empieza a ser la gallinita, se puede hacer un sorteo. Una vez se le han vendado los ojos, el niño deberá dar vueltas sobre sí mismo cantando la siguiente canción: "Gallinita ciega, que se te ha perdido una aguja y un dedal, date la vuelta y lo encontrarás"**.** Una vez terminada la canción, la "gallinita" deberá encontrar a los demás niño, (Bravo, 2003)

El pañuelo

Este juego enfrenta a dos equipos compuestos por el mismo número de personas. A cada miembro del equipo se le asigna un número que estará emparejado con el rival que tenga el mismo número**.** Una persona hace de juez y debe decir en voz alta el número. Los dos participantes, cada uno de un equipo, que tengan este número deberán correr para coger el pañuelo y llevarlo a su base. Si el que coge el pañuelo es pillado antes de llegar a su base, perderá el punto, (Bravo, 2003)

El juego de las sillas

Para jugar, deben haber tantas sillas como participantes haya en el juego, y se quitará una silla antes de empezar. También se necesitará un reproductor de música. Se colocan las sillas formando un círculo con los respaldos hacia dentro. Los niños se sitúan de pie alrededor de las sillas, uno detrás de otro. La persona que controla la música la hace sonar. Mientras suena, los niños deben girar

alrededor de las sillas. En el momento en que la música para, cada jugador deberá sentarse en una silla. El que se quede sin silla quedará eliminado, (Bravo, 2003)

El ratón y el gato

Este juego consiste en hacer un círculo entre los niños agarrados de la mano. Dos de ellos se escogen al azar: uno hará de gato y el otro de ratón. El resto de niños cantará la canción: "Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillará"**.** Mientras suena la canción, el ratón correrá por los huecos formados entre los brazos de los niños. El gato le perseguirá, pero los niños bajarán los brazos para no dejarle pasar. Cuando el gato toca al ratón, el ratón pasa a ser el gato, (Bravo, 2003)

Juegos con las palmas de las manos

Los juegos con las palmas de las manos son muy populares y se pueden realizar en cualquier lugar. Se trata de juntar las palmas de las manos mientras se canta una canción. Pueden jugar dos o más niños y han de chocar las palmas de diferentes formas: una hacia arriba y otra hacia abajo, en el medio, de lado, etc.El juego de las palmas ayuda a potenciar la memoria y la coordinación de los pequeños, (Bravo, 2003)

Juegos de balón

Todo un clásico en los juegos infantiles. El balón se utiliza para jugar a una gran cantidad de juegos, desde que el bebé gatea hasta que es más mayorcito y puede empezar a desarrollar el equilibrio, la coordinación motora y la fuerza a

través de este tipo de juegos. Existen muchos juegos, la mayoría de ellos en equipo: fútbol, baloncesto, pasar la pelota, etc., (Bravo, 2003)

5.01.13.Definición de pensamiento

Según (Garcia & Moyano Rojas, 2018)

> "El pensamiento se inscribe para Dewey en una relación entre lo que ya sabemos, nuestra memoria y lo que percibimos. Con esta trilogía damos significado a las cosas, creamos, inferimos más allá de los que nos viene dado y eso es el producto "pensamiento". La inferencia tiene lugar a través de la Sugerencia de todo cuanto se ve y se recuerda; esa sucesión de ideas es el pensamiento. Dewey basa todo este proceso en dos recursos básicos e innatos: la curiosidad y la sugerencia o ideas espontáneas. El pensamiento debe conducir alguna meta: una acción, un resultado.", (Pág. 30)

Para (Raffino, Concepto.de , 2019)

> "El pensamiento es la operación intelectual de carácter individual que **se** produce a partir de procesos de la razón**.** Los pensamientos son productos que elabora la mente, voluntariamente a partir de una orden racional, o involuntariamente a través de un estímulo externo. Todo tipo de obra, artística o científica, se forma a partir de un pensamiento madre que se comienza a desarrollar y complementar con otros", (pág. 30)

El pensamiento de las personas tiene una serie de características. Es acumulativo y se desarrolla a lo largo del tiempo, ya que funciona a partir de estrategias de pensamiento que se van añadiendo entre ellas. Estas estrategias tienen la forma de apuntar a resolver problemas. (Bravo, 2003)

No solo sucede que el pensamiento se refleja en el lenguaje, sino que también va configurando al propio lenguaje**.** Es su modo de conservación, pero también es uno de sus ámbitos de transformación. El pensamiento se puede presentar de distintos modos, según el tipo de operación mental que requiera la actividad:

- ✓ **El pensamiento inductivo.** es el que se apoya en una particularidad y a partir de allí la extrapola y la transforma en una generalidad. Si algo es cierto en algunas ocasiones, lo será en otras similares.
- ✓ **El pensamiento deductivo.** es el que parte de una generalidad y la aplica a cada particularidad. Si se conoce un todo, las partes obedecerán a las leyes generales del todo.
- ✓ **El pensamiento interrogativo.** es el que se utiliza cuando uno tiene una inquietud, incluye la forma en la que será presentada la pregunta para obtener efectivamente la respuesta deseada.
- ✓ **El pensamiento creativo.** es la fuente de toda realización artística: no es muy sencillo de explicar, pero tiene la particularidad de no tener límites y estar abierto a la producción de cosas nuevas, de cualquier índole.
- ✓ **El pensamiento analítico.** es el que categoriza las ideas, mientras que el sistémico es el que las interrelaciona.
- ✓ **El pensamiento crítico.** es justamente el que es capaz de evaluar el paradigma con el que se fundan todos los otros pensamientos. Se trata de evaluar la forma en la que se desenvuelve el conocimiento, asegurando una mayor autonomía a la hora del ejercicio del pensamiento, (Bravo, 2003)

5.01.14.Concepto de Lógica

Según (Raffino, Concepto.de, 2019)

"La lógica es una de las ramas de la ciencia que se dedica al **e**studio de las formas y los modos por los cuales se rige el razonamiento, centrándose en las formas de inferencia válida. De esto se deduce que no tiene un contenido formal propio, si no que nos brinda herramientas para diferenciar un conocimiento válido de otro inválido."(Pag, 45)

Podemos distinguir dos tipos de lógica:

- Lógica pura: Analiza las formas válidas e inválidas de conocimiento.
- Lógica aplicada o material: En la cual se analizan casos concretos de razonamiento y se analiza sus premisas para llegar a una conclusión lógicamente correcta., (Calvo, 2014)

Para (Calvo, 2014)

"Un elemento fundamental que todo niño debe adquirir es ser lógico. En esta dirección, únicamente aquella persona que identifique y domine reglas lógicas puede entender y realizar adecuadamente tareas matemáticas elementales. Lo que implica reconocer a la lógica, como componente del sistema cognitivo. Su fortalecimiento permite dar inicio a la base del razonamiento, así como a la fundamentación de no solo conocimientos matemáticos, sino de cualquier otra disciplina.", (Pág. 64)

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

- ✓ Comprender la naturaleza del orden de los números, sin olvidar el concepto de magnitud.
- ✓ Entender el concepto de unicidad en el orden; cada número debe contarse una única vez.
- ✓ Asimilar que el número final de la serie representa la totalidad de elementos de la colección, (Calvo, 2014)

Con lo anterior, se dan las bases para que en la etapa de la primera infancia, se construyan las tres operaciones que moldean el pensamiento lógico: clasificación, seriación y correspondencia, (Calvo, 2014)

- La clasificación permite agrupar por semejanzas y separar por diferencias, con base en un criterio.
- La inclusión es la relación que se establece entre cada subconjunto y conjunto.
- La correspondencia establece comparaciones entre elementos de dos o más conjuntos, (Calvo, 2014)

La utilidad del pensamiento lógico

El pensamiento lógico matemático forma parte de nuestra manera de comprender, entender, manipular y usar la lógica, los números y el razonamiento para entender cómo funciona algo, o detectar su patrón de comportamiento, a más aún, encontrar la solución a un problema planteado en nuestra vida cotidiana, (Bravo, 2003)

Si pudiéramos caracterizar el pensamiento lógico podríamos decir de él que es analítico porque divide los razonamientos en partes-; es racional porque sigue reglas, y es secuencial (lineal). En este sentido, el pensamiento lógico sirve para analizar, argumentar, razonar y justificar razonamientos, (Bravo, 2003)

Es así, como plantear estrategias que potencien el pensamiento lógico en las aulas, se convierte en uno de los principales retos para la comunidad de maestros, y no es exclusivo de la rama de las matemáticas, sino que es transversal a las otras disciplinas, (Bravo, 2003)

5.01.15.Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático.

Características del pensamiento lógico-matemático

Según (Bravo, 2003)

> "El pensamiento lógico infantil se enmarca en el aspecto sensomotriz y se desarrolla, principalmente, a través de los sentidos. La multitud de experiencias que el niño realiza -consciente de su percepción sensorial- consigo mismo, en relación con los demás y con los objetos del mundo circundante, transfieren a su mente unos hechos sobre los que elabora una serie de ideas que le sirven para relacionarse con el exterior. Estas ideas se convierten en conocimiento, cuando son contrastadas con otras y nuevas experiencias, al generalizar lo que "es" y lo que "no es". La interpretación del conocimiento matemático se va consiguiendo a través de experiencias en las que el acto intelectual se construye mediante una dinámica de relaciones, sobre la cantidad y la posición de los objetos en el espacio y en el tiempo", (Pág. 33)

El desarrollo de cuatro capacidades favorece el pensamiento lógico-matemático:

- La observación: Se debe potenciar sin imponer la atención del niño a lo que el adulto quiere que mire. La observación se canalizará libremente y

respetando la acción del sujeto, mediante juegos cuidadosamente dirigidos a la percepción de propiedades y a la relación entre ellas. Esta capacidad de observación se ve aumentada cuando se actúa con gusto y tranquilidad y se ve disminuida cuando existe tensión en el sujeto que realiza la actividad. Según Krivenko, hay que tener presentes tres factores que intervienen de forma directa en el desarrollo de la atención: El factor tiempo, el factor cantidad y el factor diversidad, (Bravo, 2003)

- La imaginación. Entendida como acción creativa, se potencia con actividades que permiten una pluralidad de alternativas en la acción del sujeto. Ayuda al aprendizaje matemático por la variabilidad de situaciones a las que se transfiere una misma interpretación, (Bravo, 2003)

- La intuición: Las actividades dirigidas al desarrollo de la intuición no deben provocar técnicas adivinatorias; el decir por decir no desarrolla pensamiento alguno. La arbitrariedad no forma parte de la actuación lógica. El sujeto intuye cuando llega a la verdad sin necesidad de razonamiento. Cierto esto, no significa que se acepte como verdad todo lo que se le ocurra al niño, sino conseguir que se le ocurra todo aquello que se acepta como verdad, (Bravo, 2003)

- El razonamiento lógico: El razonamiento es la forma del pensamiento mediante la cual, partiendo de uno o varios juicios verdaderos, denominados premisas, llegamos a una conclusión conforme a ciertas reglas de inferencia.

Para Bertrand Russell la lógica y la matemática están tan ligadas que afirma: "la lógica es la juventud de la matemática y la matemática la madurez de la lógica". La referencia al razonamiento lógico se hace desde la dimensión intelectual que es capaz de generar ideas en la estrategia de actuación, ante un determinado desafío. El desarrollo del pensamiento es resultado de la influencia que ejerce en el sujeto la actividad escolar y familiar, (Bravo, 2003)

Con estos cuatro factores hay que relacionar cuatro elementos que, para Vergnaud, ayudan en la conceptualización matemática:

- ✓ Relación material con los objetos.
- ✓ Relación con los conjuntos de objetos.
- ✓ Medición de los conjuntos en tanto al número de elementos
- ✓ Representación del número a través de un nombre con el que se identifica, (Masdeu, 2018)

CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO MATEMÁTICO

- ✓ El pensamiento lógico-matemático hay que entenderlo desde tres categorías básicas: Capacidad para generar ideas cuya expresión e interpretación sobre lo que se concluya sea: verdad para todos o mentira para todos.
- ✓ Utilización de la representación o conjunto de representaciones con las que el lenguaje matemático hace referencia a esas ideas.

- ✓ Comprender el entorno que nos rodea, con mayor profundidad, mediante la aplicación de los conceptos aprendidos, (Masdeu, 2018)
- ✓

Importancia del pensamiento Lógico Matemático en la primera infancia.

Según (Garcia C. M., 2016)

"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." (Pág. 54)

Según (Álvarez, 2017)

"Para el adecuado desarrollo y la construcción del pensamiento lógico matemático se necesitan de actividades donde los niños y las niñas puedan experimentar y construir de forma concreta a cada uno de los conceptos o pensamientos que dentro de él intervienen. El niño necesita observar, vivenciar, manipular, jugar, etc. para construir el razonamiento lógico-matemático. Las necesidades que educativamente es necesario atender son: Observación del entorno para interpretarlo matemáticamente. Vivencia de las situaciones a través del propio cuerpo y del movimiento. La manipulación de objetos. El juego. La verbalización de las acciones". (p.16)

Según (Frutos, 2012)

> "Pensamiento lógico-matemático. Éste es una relación creada internamente la cual se constituye al descubrir y establecer relaciones entre los objetos: Relaciones de igualdad, semejanza y diferencia. El niño no puede construir la relación de diferencia si no es capaz de observar e identificar las distintas propiedades en los objetos que lo hacen diferentes. En este sentido, los docentes necesitamos aplicar el conocimiento físico para establecer en el niño una estructura lógico-matemática" (Pág. 154)

- ✓ Poco a poco, el niño va elaborando el conocimiento lógico-matemático relacionando aprendizajes simples que previamente ha ido creando. La fuente de conocimiento físico y social es, en cierto modo externa al pequeño, mientras que la fuente del conocimiento lógico-matemático es interna, (Sanjuñan, 2011)

- ✓ El conocimiento lógico-matemático se construye por abstracción reflexiva de la acción del niño al introducir relaciones entre los objetos, actuando de diversas maneras. El conocimiento físico se abstrae de los propios objetos, es decir, abstracción empírica simple, (Sanjuñan, 2011)

- ✓ La acción de los niños sobre los objetos. En primer lugar veamos el significado de "acción". Como primera definición (en relación al conocimiento lógico-matemático) sería un conjunto de acciones sobre los objetos. Como una segunda definición sería cuando el niño puede actuar sobre un objeto sin tocarlo, es decir, únicamente mirándolo, asociando, comparando, buscando algún tipo de

semejanza o diferencia...Un niño de Educación Infantil puede ser capaz de escoger, ordenar, comparar, cuantificar... objetos en una memoria, sin necesidad de tocarlos. En este sentido podemos verificar que el pequeño está actuando mentalmente, (Sanjuñan, 2011)

- ✓ Cuando el niño ya ha llegado a este momento se puede decir que éste ha interiorizado la acción, pero para llegar a este punto ha sido necesario que previamente el pequeño haya experimentado y manipulado los objetos. En realidad, la experiencia lógico-matemática no puede tener lugar sin la experimentación física y viceversa. Existe una relación directa entre el desarrollo lógico-matemático y sus percepciones de los pequeños sobre los objetos (conocimiento físico). Cuanto más concreto esté el desarrollo lógico-matemático en el niño, más ricas serán las observaciones y percepciones de los objetos. Un ejemplo de la acción sobre los objetos sería mostrar a los niños seis bolas, esconder una y los pequeños se den cuenta de que falta una (es decir, cinco bolas más una igual a seis bolas), (Sanjuñan, 2011)

5.01.16.El juego tradicional y su aporte al pensamiento lógico matemático.

> "Juegos Tradicionales como Estrategia Didáctica para Desarrollar la Competencia de Número y Operación (Carpio, 2018) Considera las siguientes conclusiones-La estrategia de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad", (Pág. 32)

Aportes del juego en la matemática

Según (Pérez, 2004)

> "Los juegos educativos son luz de que se indican el logro concreto de los objetivos, tanto en el aprendizaje como en la estimulación del mismo. La mente de los alumnos es mucho más receptiva cuando presenta un interés mayor que el forjado por el sentido de obligación. Pues el alumno en vez de sentir que cumple con sus obligaciones, las disfruta y contribuye a una mente sana y alegre; aquello es vital", (Pág. 35)

Según (Carpio, 2018)

> "Los juegos en la matemática aportan lo siguiente: adquisición de información: recurriendo a fuentes internas, referidas a la memoria a largo plazo; y a fuentes externas –libros, otras personas, internet. Interpretación de la información: esto requiere asignarle a la información un concepto abstracto, un principio teórico, un significado, una idea destacada para la estructura de la asignatura o del área en cuestión. Organización de la información: esta tarea se puede llevar a cabo de distintas maneras, como al destacar en la realización de clasificaciones o al hacer uso de la percepción, o conceptualizaciones lo que es deseable que no falte para generar conocimiento significativo. Comunicación de la información: nos referimos a la presentación de la o las soluciones del problema, o un acercamiento a una solución", (Pág. 35)

Esta puede realizarse en forma literal, en lenguaje matemático, a través de gráficos u otras formas. El juego bueno, en que no depende de la fuerza o maña física, el juego que tiene bien definidas sus reglas y que posee cierta riqueza de movimientos, suele prestarse muy frecuentemente a un tipo de análisis intelectual cuyas características son muy semejantes a las que presenta el desarrollo matemático. Las diferentes partes de la matemática tienen sus piezas, los objetos de los que se ocupa, bien determinados en el comportamiento mutuo a través de las

definiciones de la teoría, las reglas válidas de manejo de estas piezas son dadas por sus definiciones y por todos los procedimientos de razonamiento admitidos como válidos en el campo de la matemática, (Carpio, 2018)

5.02.01.02. Metodología.

En el centro de desarrollo infantil Función Judicial las docentes utilizan la pedagogía constructivista, dando al estudiante herramientas que le permita general sus propios conocimientos y así sea un ser único y pueda resolver sus problemas bajo su conciencia, así pues lograr en el infante un aprendizaje que le servirá toda la vida.

De tal manera, la presente guía se acopla a los requerimientos educativos ya que se encontrara actividades lúdicas que aporta al fortalecimiento de la expresión corporal en los niños y las niñas de 4 años de edad, el presente documento está dirigido a las docentes del centro Educativo Función Judicial que es elaborar el material sin dificultad alguna y no implicara de una inversión económica fuerte. Por lo tanto, estas actividades de danza serán fáciles de aplicar en las planificaciones diarias y dará solución a los problemas presente en el centro.

5.02. Descripción

Título: INCENTIVAR LA APLICACIÓN DEL JUEGO TRADICIONAL EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 4 AÑOS. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS TRADICIONALES DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL PLAZA MONTALVO, UBICADO EN EL DISTRITO, METROPOLITANO DE QUITO, AÑO 2020.

5.02.01.Metodología

Para realizar el presente proyecto de I+D+I, el Marco teórico se organizó por capítulos, temas y subtemas; considerando el objetivo principal que es promover nuevas estrategias metodológicas, a través de la aplicación de los juegos tradicionales como base de enseñanza aprendizaje, para desarrollar habilidades de pensamiento lógico matemático en niños de 4 años de edad, en consideración a la problemática que se pudo evidenciar en el Centro de Desarrollo Infantil “Plaza Montalvo”, además de la falta de una guía didáctica que promueva la práctica de los juegos tradicionales al que se le ha dado un enfoque educativo, que permitan contrarrestar el problema percibido.

Desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 años de edad. Guía de actividades lúdicas tradicionales dirigido a los docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Plaza Montalvo”, ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, en el año 2020, evidenciando el nivel de interacción y creatividad que tiene las maestras para aplicar estas actividades dentro de las planificaciones.

La investigación es de contacto directo con las docentes a quienes se aplicó las diferentes actividades con el fin de describir, interpretar, predecir y evaluar la utilidad que le dan a los juegos tradicionales.

5.02.02.Métodos

Método de observación directa: Este método nos permite analizar los objetivos que se desea solucionar. **“**cuando el investigador se pone en contacto personalmente con el hecho o fenómeno que trata de investigar.” (Sanjuñan, 2011).

Este método se utilizó al momento de identificar el problema presente en el centro infantil sobre la expresión corporal en los niños y niñas de 4 años de edad

Método deductivo: “Llamado también silogístico, consiste en derivar de una premisa, ley o axioma general, una conclusión, situación o aspecto particular, por lo que se dice que este método va de lo general a lo particular” (Ruiz, 2017, pág. 23)

Este método permitió deducir la respuesta positiva que se tendrá por parte de las docentes, al implementar un proyecto innovador que aportará al enriquecimiento de los conocimientos de las mismas.

5.02.03 Técnicas

La encuesta es un instrumento de la investigación de mercados que consiste en obtener información de las personas encuestadas mediante el uso de cuestionarios diseñados en forma previa para la obtención de información específica. (Alelú Hermández, Cantín Garcia , López Abejón , & Rodríguez Zazo , 2017, pág. 1)

Esta técnica permitió reunir información para verificar la problemática existente en la Unidad y así poder dar soluciones a la problemática actual existente. Las preguntas se realizaron de una manera clara y precisa para probar la hipótesis planteada al inicio de la investigación.

5.02.04 Participantes.

Para la elaboración del proyecto innovador contamos con diecisiete (17) docentes del Centro de desarrollo infantil ¨Función Judicial¨.

5.02.05. Muestra de estudio.

No existe una muestra de estudio como tal porque la población es limitada, es decir la investigación está dirigida a toda la población, 15 docentes.

5.02.06.Análisis he interpretación de datos

- Análisis de los resultados estadísticos obtenidos a través de la encuesta en donde se establece aspectos esenciales que ayudan a alcanzar los objetivos planteados.
- Interpretación de los resultados en base a al marco teórico.
- Verificación de los objetivos específicos en base a los resultados estadísticos.
- Establecer conclusiones y recomendaciones a través de la investigación pertinente al tema.

5.02.07 Análisis de interpretación de datos

1.- ¿Durante su práctica docente ha evidenciado problemas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes?

Tabla 6.*Pregunta 1*

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si	11	73%
NO	4	27%

Fuente: *Encuesta dirigida a docentes*
Elaborado por: *Gabriela Quinche*

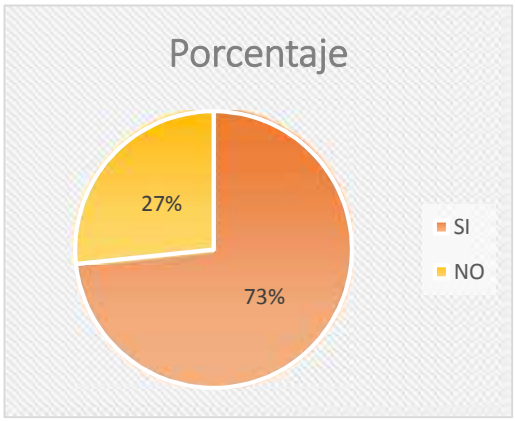


Figura 5.Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Gabriela Quinche

Análisis

En la encuesta realizada a las docentes del 100% el 73% de ellas si ha logrado evidenciar problemas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes y el 27% no ha detectado ningún problema, sin embargo consideran que el estar pendiente del desarrollo cognitivo de los infantes es importante, más aun del pensamiento lógico matemático ya que el infante puede llegar a resolver problemas desde los más sencillos a los más complejos.

2.- ¿Considera usted al juego como una estrategia pedagógica que ayuda en el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Tabla 7. ***Pregunta 2***

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si	15	100%
NO	0	0%

Fuente: *Encuesta dirigida a docentes*
Elaborado por: *Gabriela Quinche*

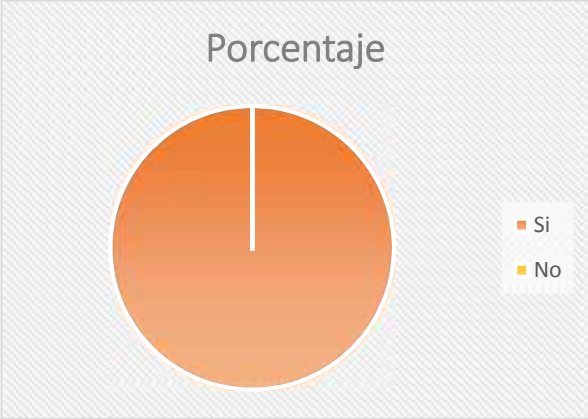


Figura 6.Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Gabriela Quinche

Análisis

En la encuesta realizada a las docentes el 100% si considera al juego como una estrategia pedagógica que ayuda en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, pues consideran al juego como parte esencial para despertar el interés del niño por participar de las actividades planteadas por la docente enfocadas en desarrollar las destrezas plantadas por el currículo.

3.- ¿Durante la jornada de trabajo ha podido evidenciar que a los infantes les resulta difícil concentrarse al realizar actividades que desarrollan el pensamiento lógico matemático?

Tabla 8. ***Pregunta 3***

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si	13	87%
NO	2	13%

Fuente: *Encuesta dirigida a docentes*
Elaborado por: *Gabriela Quinche*

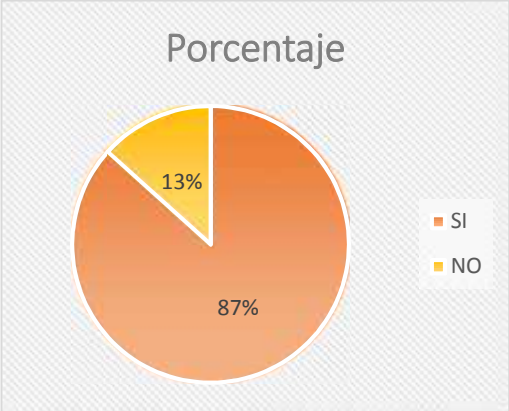


Figura 7.Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Gabriela Quinche

Análisis

En la encuesta realizada a las docentes del 100% el 87% de ellas han logrado evidenciar que durante la jornada de trabajo, a los infantes les resulta difícil concentrarse al realizar actividades que desarrollan el pensamiento lógico matemático y el 13% no ha evidenciado ningún problema con sus alumnos, al finalizar la encuesta se llega a determinar que a la mayoría de los infantes les resulta complejo realizar actividades en relación a lógica matemática.

4.- ¿Conoce usted las nociones matemáticas que desarrollan el pensamiento lógico matemático?

Tabla 9.*Pregunta 4*

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si	12	80%
NO	3	20%

Fuente: *Encuesta dirigida a docentes*
Elaborado por: *Gabriela Quinche*

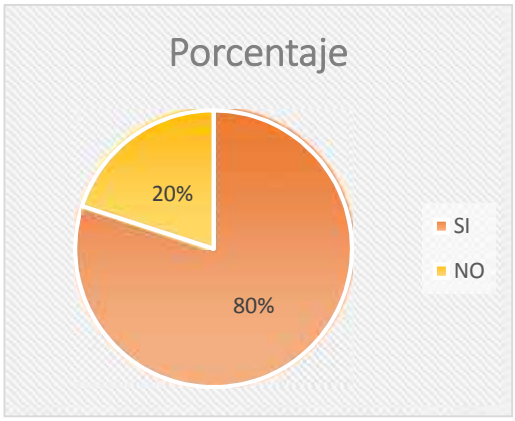


Figura 8 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Gabriela Quinche

Análisis

En la encuesta realizada a las docentes del 100% el 80% de ellas conoce las nociones matemáticas que desarrollan el pensamiento lógico matemático y el 20% no recuerda en si cuales son, al finalizar la encuesta se determina que es importante manejar una adecuada información educativa en cuanto a los procesos matemáticos ya que son una de las bases formativas imprescindibles y esenciales de los infantes.

5.- ¿Cree usted que los juegos tradicionales pueden tener un enfoque educativo?

Tabla 10. ***Pregunta 5***

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si	10	71%
NO	5	29%

Fuente: *Encuesta dirigida a docentes*
Elaborado por: *Gabriela Quinche*

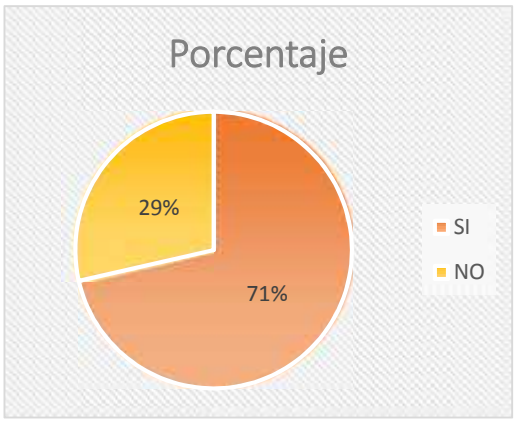


Figura 9.Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Gabriela Quinche

Análisis

En la encuesta realizada a las docentes del 100% el 71% de ellas consideran que los juegos tradicionales si pueden tener un enfoque educativo, y el 20% considera que no, pues este tipo de juegos están determinados más en desarrollar la motricidad en los niños y niñas además de ser un juego libre y espontaneo en los que el infante se centra más en divertirse que en aprender.

6.- ¿Considera usted que el juego debe ser parte de las actividades que se planifican para una jornada de trabajo?

Tabla 11.*Pregunta 6*

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si	15	100%
NO	0	0%

Fuente: *Encuesta dirigida a docentes*
Elaborado por: *Gabriela Quinche*

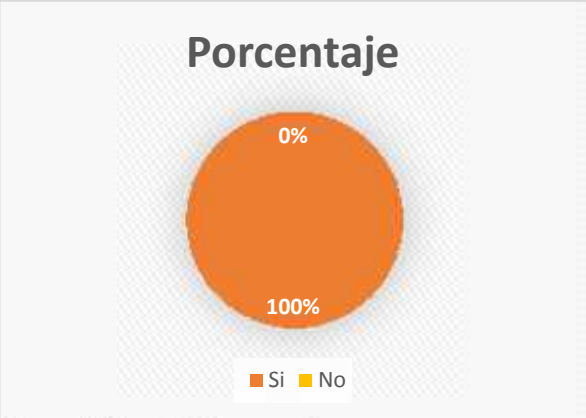


Figura 10.Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Gabriela Quinche

Análisis

En la encuesta realizada a las docentes el 100% considera que el juego si debe ser parte de las actividades de la planificación para una jornada de trabajo, el juego es precisamente el elemento integrador de todas las actividades que se desarrollan en el aula, además de ser la herramienta esencial que facilita el proceso de enseñanza aprendizaje y hace que la educación no sea sedentaria y sea más activa y dinámica.

7.- ¿Aplicaría usted juegos tradicionales para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los infantes?

Tabla 12. ***Pregunta 7***

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si	12	80%
NO	3	12%

Fuente: *Encuesta dirigida a docentes*
Elaborado por: *Gabriela Quinche*

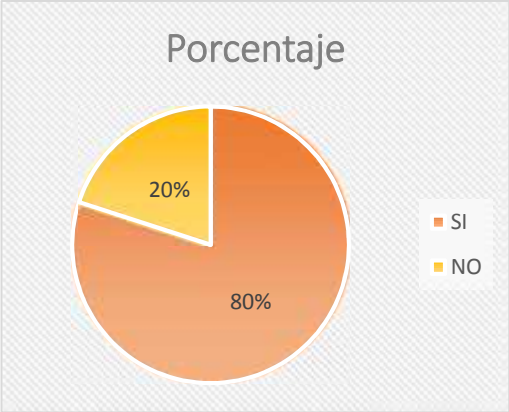


Figura 11.Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Gabriela Quinche

Análisis

En la encuesta realizada a las docentes del 100% el 80% de ellas si aplicaría juegos tradicionales para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los infantes y el 20% no lo haría, pues considera que este tipo de juegos tiene un enfoque más motriz y el aplicar para procesos cognitivos se daría lugar a que el niño no se concentre adecuadamente en la actividad y no alcance a desarrollar la destreza deseada.

8.- ¿Considera usted que la educación debe ser más dinámica y activa?

Tabla 13. ***Pregunta 8***

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si	13	87%
NO	2	13%

Fuente: *Encuesta dirigida a docentes*
Elaborado por: *Gabriela Quinche*

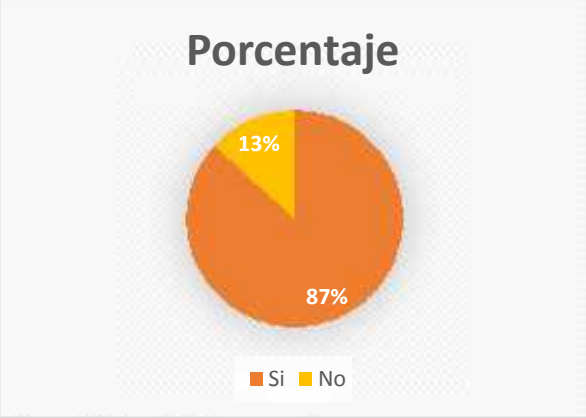


Figura 12.Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Gabriela Quinche

Análisis

En la encuesta realizada a las docentes del 100% el 87% de ella considera que la educación si debería ser más dinámica y activa si se trabaja de forma sedentaria el niño no se interesaría por participar de las actividades planteadas durante la jornada de trabajo además de convertir a la educación en algo monótono, por otro lado el 13% de ellas considera que no debería ser tan dinámica pues se da pie a que el niño no se concentre adecuadamente al realizar las actividades plantadas para la jornada diaria de trabajo.

9.- ¿Estaría dispuesta a utilizar una guía de actividades de juegos tradicionales para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Tabla 14. ***Pregunta 9***

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si	15	100%
NO	0	0%

Fuente: *Encuesta dirigida a docentes*
Elaborado por: *Gabriela Quinche*

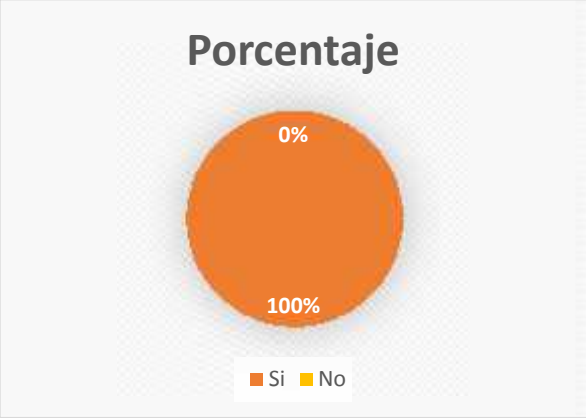


Figura 13.Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Gabriela Quinche

Análisis

En la encuesta realizada a las docentes el 100% si utilizaría una guía de actividades de juegos tradicionales para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, ya que consideran que es una propuesta innovadora para trabajar de forma más activa los procesos matemáticos, pues al ser un proceso complejo se puede despertar el interés de los niños por participar de ellos y así lograr cumplir con el objetivo propuesto en cuanto a la destreza que se desea desarrollar.

10.- ¿Considera usted necesario una capacitación sobre los juegos tradicionales enfocados al desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Tabla 15. ***Pregunta 10***

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Si	15	100%
NO	0	0%

Fuente: *Encuesta dirigida a docentes*
Elaborado por: *Gabriela Quinche*

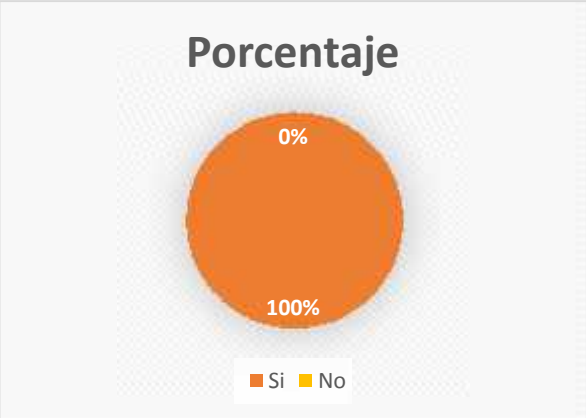


Figura 14.Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Gabriela Quinche

Análisis

En la encuesta realizada a las docentes el 100% considera que si es necesario una capacitación sobre los juegos tradicionales enfocados al desarrollo del pensamiento lógico matemático pues es una estrategia metodológica interesante que se puede aplicar en el aula con los infantes para facilitar el proceso matemático que les resulta complejo a los niños y niñas, además de salir de lo tradicional y utilizar nuevas estrategias que permitan salir de la monotonía.

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL

"PLAZA MONTALVO"

CARRERA DE DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "CORDILLERA"

Estimado(a) docente, su opinión es importante para obtener información precisa sobre el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños y niñas de 4 años de edad, es muy importante para la realización de este proyecto que conteste honestamente la siguiente encuesta.

Tema: INCENTIVAR LA APLICACIÓN DEL JUEGO TRADICIONAL EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 4 AÑOS. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS TRADICIONALES DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL PLAZA MONTALVO, UBICADO EN EL DISTRITO, METROPOLITANO DE QUITO, AÑO 2020.

Objetivo: Obtener información acerca del conocimiento que poseen las docentes sobre el desarrollo del pensamiento lógico-matemático para implementar actividades que faciliten su enseñanza.

Instrucción: En cada uno de los criterios a evaluar, marque con una (X), una casilla de la escala de valoración, según su apreciación personal.

N/P	ASPECTO A EVALUAR	ESCALA DE VALORACIÓN	
		SI	NO
1	¿Durante su práctica docente ha evidenciado problemas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes?		
2	¿Considera usted al juego como una estrategia pedagógica que ayuda en el desarrollo del pensamiento lógico matemático?		

3	¿Durante la jornada de trabajo ha podido evidenciar que a los infantes les resulta difícil concentrarse al realizar actividades que desarrollan el pensamiento lógico matemático?		
4	¿Conoce usted los procesos básicos del pensamiento lógico matemático?		
5	¿Cree usted que los juegos tradicionales pueden tener un enfoque educativo?		
6	¿Considera usted que el juego debe ser parte de las actividades que se planifican para una jornada de trabajo?		
7	¿Aplicaría usted juegos tradicionales para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los infantes?		
8	¿Considera usted que la educación debe ser más dinámica y activa?		
9	¿Estaría dispuesta a utilizar una guía de actividades de juegos tradicionales para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?		
10	¿Considera usted necesario una capacitación sobre los juegos tradicionales enfocados al desarrollo del pensamiento lógico matemático?		

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

5.03. Formulación.

Capacitación de socialización

La socializacion se realizara en el centro Infantil " Plaza Montalvo" con la finalidad de dar a conocer a las docentes sobre los juegos tradicionales y su enfoque educativo ademas de promover nuevas estrategias metodológicas, a través de la aplicación de los juegos tradicionales como base de enseñanza aprendizaje, para desarrollar habilidades de pensamiento lógico matemático en niños de 4 años de edad

1.03.01.Taller de socialización

1.03.02. Invitación

Ilustración N°1 Invitación

1.03.03.Bienvenida

El taller de capacitación tiene como finalidad dar a conocer a las docentes del Centro de Desarrollo Infantil Plaza Montalvo sobre los juegos tradicionales con un enfoque educativo encaminado a desarrollar el pensaiento lógico matemático en los infantes, considerando que cada docente tiene una estartegia metodológica diferente para trabajar con su grupo se determina que todas se enfocan en desarrollar habilidades y destrezas cognitivas que sean representativas en la formacion del infante, proporcionando un aeducacion de calidad y calides, es por ello que se plantea al juego tradicional como una herramiebta que aporte con el proceso educativo encaminado a desarrollar el pensamiento logico matematico de una forma dinamica en donde el infante se interes por participar en el y se le facilite el aprendizaje puesto que a todo niño le gusta jugar y divertirse esta es una forma de convertir a la educacion en elgo mas dinamica y activa.

Dinámica

Nombre de la dinámica: Atención atención

Objetivo de la dinámica: Esta actividad tiene como finalidad integrar a todas las docentes en la participacion de las actividades a realizar durante el taller, para generar un ambiete de trabajo activo y participativo.

Desarrollo:

Las docentes deben colocarse en parejas responder a las adivinazas que la expositora realiza y estar muy atentas a la accion que se les pide que hagan ya que si

se equibocan seran desaclificadas por ejemplo: la adivinaza dice: ¿cuales son los lados de una moneda? (cara y sello), cuando yo diga cara las docentes deben colocarse de frente y cuando diga sello deben colocarse de espaldas, posterior a la primera adivinanza se sigue realizando mas, podemos agregar animales y una cracteristica, por ejemplo: ¿cual es el animal que es peludo, come peces y viven en una cueva? (el oso) cuando diga osos a las cuevas una de las dos debe colocarse entre las piernas de su pareja como un osito, asi susesivamente se sube el nivel de complejidad de la dinámica y las indicaciones de las acciones a realizar de dicen cada ves mas rápido hasta que quede una pareja ganadora.

1.03.04. Objetivos

Objetivo general:

Dar a conocer la guía de actividades lúdicas tradicionales a los docentes del centro infantil, para facilitar el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 años, a través de la socialización del proyecto de titulación.

Objetivos específicos:

- Conocer el grado de interés de las docentes por utilizar la guía de actividades lúdicas tradicionales.

- Proporcionar material didáctico que facilite el proceso de enseñanza en los infantes.

- Determinar las estrategias pedagógicas que despiertan el interés de los infantes por participar de actividades educativas.

1.03.05. Exposición del Tema

Temas:

- El juego
- La lúdica
- Los juegos tradicionales
- Los juegos tradicionales y su importancia
- Ejemplos de juegis tradicionales
- El pensamiento logico matematico
- Nociones matematicas que desarrollan el proceso lógico matematico
- Importancia de los juegos tradicionale en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Ejercicios o Actividades

Actividad 1

Agua de limón

Eje: Descubrimiento del medio natural y cultural.

Ambito: Relaciones Lógico Matemático

Destreza: Comprender la relacion del numerol (representación simbólica del numero) con la cantidad hasta el 5.

Objetivo: Desarrollar habilidades de razonamiento numerico atraves del juego.

Ilustración N°2 Actividad 1

Fuente: https://images.app.goo.gl/R1z1yXnncC2Bya84A

Actividad 2

El Huevo en la cuchara

Eje: Descubrimiento del medio natural y cultural.

Ambito: Relaciones Lógico Matemático

Destreza: Identificar cracteristicas del dia y la noche.

Objetivo: Reconocer las acciones que realizan en el día y la noche a traves del juego interactivo.

Ilustración N°3 Actividad 2

Fuente:https://images.app.goo.gl/rU25pjuFabDZQE497

Actividad 3

Las Cojidas

Eje: Descubrimiento del medio natural y cultural.

Ambito: Relaciones Lógico Matemático

Destreza: Establecer la relacion de correspondencia entre elementos de colecciones de objetivos.

Objetivo: Identificar la relacion de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.

Ilustración N°4 Actividad 3

Fuente: https://images.app.goo.gl/WNpb4PL1vsguoXGJ8

Agradecimiento y Despedida.

Estimadas docentes de la instittucion agradesco infinitamente por el tiempo, colaboracion y espacio habilitado para realizar esta socializacion que sera de gran ayuda a mi proyecto de grado.

Evaluación

Como evaluación de las actividades se realizaron preguntas respecto al tema expuesto, para determinar si la información impartida fue clara y concisa además de verificar si el objetivo de la socialización fue cumplido.

1.03.06. Propuesta (Ver Anexo 7)

Capitulo VI

Aspectos Administrativos

Para la socializacion de este proyecto se utilizaron diferntes materiales y recurso entre los cuales estan:

6.01.Recursos

Para realizar el proyecto planteado se utilizaron los siguientes recursos:

6.01.01 Recursos Humanos:

- ✓ Estudiante de la carrera de Desarrollo del Talento Infantil
- ✓ Docentes
- ✓ Directora

6.01.02 Recursos Materiales:

- ✓ Copias
- ✓ Laptop
- ✓ Infocus
- ✓ Resmas de papel boon (A4)
- ✓ Esferos
- ✓ Carpetas
- ✓ Refrigerio
- ✓ Cartulinas (invitaciones)

- ✓ Materiales didacticos para juegos (sobrero de velcro, trajetas, tablero de paisajes, numeros y caretas)

Recursos Financieros:

Para la realizaciòn del presente proyecto se incurieron con los siguientes gastos que a continuacion se detallan:

6.02. Presupuesto

Tabla 16. *Presupuesto*

Insumo	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Impresiones	300	0.15	45.00
Empastado	1	10.00	10.00
Resmas de papel	1	2.50	2.50
Infocus	1	8.00	8.00
Laptop	1	10.00	10.00
Esferos	8	1.00	8.00
Meteriales didacticos	6	10.00	60.00
Refrigero	8	1.10	8.80
Pasajes	9	1.25	11.25
Total			163.55

Elaborado por: Gabriela Quinche
Fuente: Información tomada mediante la observación de la problemática del Guagua Centro “Plaza Montalvo”.

6.03.Cronograma

Tabla 17.*Cronograma de Actividades*

MES	OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO			
SEMANA	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ACTIVIDAD																								
Aprobación del tema		X																						
Delimitación de tema e investigación de campo		X																						
CAPÍTULO I					X																			
Antecedentes					X																			
Macro.					X																			
Meso.					X																			
Micro.					X																			
Justificación						X																		
Definición de la Matriz “T”							X																	
CAPITULO II								X																
Matriz de análisis de involucrados									X															
CAPITULO III									X															
Árbol de problemas										X														
Árbol de Objetivos										X														
CAPITULO IV											X													
Matriz de análisis de Involucrados											X													
Matriz de análisis de impacto de alternativas												X												
Construcción de Diagrama de Estrategia												X												
CAPITULO V													X											
Propuesta													X											
Antecedentes														X										

Justificación													X									
Objetivos general y específico													X									
Metodología													X									
Encuestas , tabulación														X								
Orientación para el estudio																	X	X				
Taller																			X			
CAPITULO VI																				X		
Presupuesto																				X		
Cronograma																				X		
CAPITULO VII																					X	
Conclusión y Recomendaciones																					X	
Bibliografía																						X
Anexos																						X

Elaborado por: Gabriela Quinche

Fuente: Información tomada mediante la observación de la problemática del Guagua Centro "Plaza Montalvo".

Capitulo VII

Conclusiones y Recomendaciones

7.01. Conclusiones

- ✓ En conclusiòn se puede determinar que la realizaciòn y aplicación del presente proyecto logró alcansar el objetivo deseado, ya que a traves de la socializacion de la guia de actividades ludicas, se pudo evidenciar que la propuesta planteada responde eficientemente a la soluciòn de la problemática presentada en el centro infantil.

- ✓ Se puede determinar que el desarrollo del pensamiento lógico matemático delos infantes es de suma importancia dentro de su formación, ya que le permite razonar y resolver problemas de la vida cotidiana desde los más simples a los más complejos, estableciendo hipótesis y posibles soluciones algún problema.

- ✓ A manera de conclusión se puede determinar que, el juego como una herramienta pedagógica es esencial para el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas, ya que este les produce gozo y asombro, además de proporcionarle experiencias que permitan que el aprendizaje sea más significativo.

- ✓ Se puede concluir que, el darle un enfoque educativo a los juegos tradicionales es una estrategia pedagógica muy efectiva, ya que a más de

rescatar las prácticas culturales que forman parte de nuestra identidad, permite al niño explorar su medio social y cultural, haciendo que su educación sea más dinámica y dejando a tras el sedentarismo y a la educación tradicionalista.

7.02. Recomendaciones.

- Se recomienda a las docentes incluir dentro de las actividades propuestas en su planificación, los juegos tradicionales, ya que se puedo evidenciar a través de la socialización de este proyecto, que es una estrategia pedagógica efectiva para la educación.
- Se recomiendo implementar material didáctico para la realización de los juegos tradicionales, ya que ayuda a despertar el interés de los infantes por participar de ellos, además de ser un apoyo pedagógico para lograr alcanzar el cumplimiento del objetivo de aprendizaje propuesto por el currículo de educación.
- Utilizar la guía de actividades lúdicas tradicionales para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 4 años de edad.

- Realizar actividades más dinámicas para el proceso de enseñanza en los infantes, ya que al ser el razonamiento matemático una materia compleja, los niños y niñas pierden la atención y concentración con facilidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÀFICAS

Alelú Hermández, M., Cantín Garcia , S., López Abejón , N., & Rodríguez Zazo , M. (19 de Julio de 2017). *Universidad Autonoma de Madrir* . Obtenido de Metodos de Investigacion : https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/ENCUESTA_Trabajo.pdf

Álvarez, E. (2017). *Repositorio Uniminuto.* Obtenido de Repositorio Uniminuto: https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/6115/25-SISTEMATIZACI%C3%93N%20%20%20DIANA%20SANTA%20COLORADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Bravo, J. F. (2003). *Desarrollo del Pensamiento Matemático en Educación Infantil.* Obtenido de Desarrollo del Pensamiento Matemático en Educación Infantil: https://educrea.cl/wp-content/uploads/2016/09/DOC1-desarrollo-mat.pdf

Calvo, C. M. (2014). *Los Juegos Tradicionales en Educación Infantil. Diseño de un Programa de Interbención*. España.

Carpio, H. G. (2018). *Repositorio UARM.* Obtenido de Repositorio UARM: http://repositorio.uarm.edu.pe:8080/bitstream/UNIARM/433/1/Flores%20Carpio%2C%20Hugo%20Gonzalo_Trabajo%20de%20Investigaci%C3%B3n_Segunda%20Especialidad_2018.pdf

Casciani, D. (08 de Febrero de 2015). *Inspirulina.* Obtenido de Inspirulina: https://www.inspirulina.com/la-importancia-de-los-juegos-tradicionales.html

Concepto de Definición. (25 de Julio de 2019). Obtenido de Concepto de Definición: https://conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/

Ecuador, R. e. (01 de Diciembre de 2015). *El Educador*. Obtenido de El Educador: http://www.eleducador.com/la-importancia-del-pensamiento-logico/

Educación, M. d. (2017). El Juego en la Educación Inicial. *Pasa la Voz*, 6 - 11.

Espacios Lúdicos en la Educación Física. (27 de Abril de 2012). Obtenido de Espacios Lúdicos en la Educación Física: https://espaciosludicosenlaeducacionfisica.wordpress.com/definicion-de-ludica/

Frutos, R. D. (21 de Junio de 2012). EL DESARROLLO LÓGICO-MATEMÁTICO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL. España. Obtenido de https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/1437/TFG-B.67.pdf?sequence=1

Garcia, C. M. (Febrero de 2016). *Formando Formadores.* Obtenido de Formando Formadores: http://www.formandoformadores.org.mx/colabora/publicaciones/la-importancia-del-pensamiento-matematico-el

Garcia, R. V., & Moyano Rojas, C. (12 de Marzo de 2018). *Psicología-Online*. Obtenido de Psicología-Online: https://www.psicologia-online.com/el-pensamiento-segun-dewey-2616.html

Lioi, L. (2016). *exprecion corporal pra niños importancia y ejercicios faciales* . quito: innatia.

Martínez, E. C., Angeles del Olmo Romero, M., & Castro Martínez, E. (2002). *Desarrollo del Pensamiento Matemático Infantil*. Granada, España: I.S.B.N.

Masdeu, M. (17 de Junio de 2018). *Mi Bebé y Yó*. Obtenido de Mi Bebé y Yó: https://mibebeyyo.elmundo.es/ninos/actividades-juegos-ninos-bebes/juegos-para-ninos/juegos-tradicionales

Miriam, Almodena, & Maria del Mar. (25 de Octubre de 2008). *El Arte de Jugar*. Obtenido de El Arte de Jugar: http://aprendiendo-jugando.blogspot.com/2008/10/la-importancia-de-los-juegos.html

Naranjo, E. A. (07 de Noviembre de 2017). *Ali Juguetes*. Obtenido de Ali Juguetes: https://alijuguetes.es/blog/juegos-tradicionales-beneficios/

Raffino, M. E. (11 de Diciembre de 2019). *Concepto.de*. Recuperado el 20 de Enero de 2020, de Concepto. de: https://concepto.de/logica/

Raffino, M. E. (04 de Diciembre de 2019). *Concepto.de* . Obtenido de Concepto.de: https://concepto.de/pensamiento/

Rodrigues, T. G., Maldonado , O. P., & Rofrigues Calderon , S. (10 de Julio de 2015). *Repositorio ut*. Obtenido de Repositorio ut: http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf

Rodríguez, E. J. (2006). La Importancia del Juego. *Investigación y Educación*, 9 - 10.

Ruiz, J. F. (18 de Julio de 2017). *Archivos*. Obtenido de https://archivos.juridicas.unam.mx: https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/3/1027/4.pdf

Sanjuñan, L. D. (1 de Septiembre de 2011). *Facultad de Psicologia* . Obtenido de UNAN: http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf

ANEXOS

Anexo 1: *Invitación a la socialización*

Anexo 2: Registro de asistencia a la socialización

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA
DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL
SOCIALIZACIÓN DEL PROYECTO DE TITULACIÓN

TEMA: Incentivar la aplicación del juego tradicional en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 4 años. Guía de actividades lúdicas tradicionales dirigida a docentes del Centro de Desarrollo Infantil "Plaza Montalvo", ubicado en el Distrito, Metropolitano de Quito, año 2020.

NOMBRE: Nathaly Gabriela Quinche Cuascota.

HOJA DE ASISTENCIA

Nº	NOMBRE	Nº DE CÉDULA	FIRMA
1	María Porrazo	1711060309	
2	Gladys Tapia	1712202561	
3	María Augusta Gil	1717775730	
4	María Charasaguay	1716721297	
5	Gloria Cuascota	171268813-2	
6	Rosita Hernández	1715736003	
7	Elva Oyanaga	1002198397-5	
8	Geovanna Hidalgo	1004667109	

Anexo 3: Encuesta

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL

"PLAZA MONTALVO"

Tema: INCENTIVAR LA APLICACIÓN DEL JUEGO TRADICIONAL EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 4 AÑOS. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS TRADICIONALES DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL PLAZA MONTALVO, UBICADO EN EL DISTRITO, METROPOLITANO DE QUITO, AÑO 2020.

Objetivo: Obtener información acerca del conocimiento que poseen las docentes sobre el desarrollo del pensamiento lógico-matemático para implementar actividades que faciliten su enseñanza.

Instrucción: En cada uno de los criterios a evaluar, marque con una (X), una casilla de la escala de valoración, según su apreciación personal.

N/P	ASPECTO A EVALUAR	ESCALA DE VALORACIÓN	
		SI	NO
1	¿Durante su práctica docente ha evidenciado problemas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes?		
2	¿Considera usted al juego como una estrategia pedagógica que ayuda en el desarrollo del pensamiento lógico matemático?		
3	¿Durante la jornada de trabajo ha podido evidenciar que a los infantes les resulta difícil concentrarse al realizar actividades que desarrollan el pensamiento lógico matemático?		
4	¿Conoce usted los procesos básicos del pensamiento lógico matemático?		

5	¿Cree usted que los juegos tradicionales pueden tener un enfoque educativo?		
6	¿Considera usted que el juego debe ser parte de las actividades que se planifican para una jornada de trabajo?		
7	¿Aplicaría usted juegos tradicionales para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los infantes?		
8	¿Considera usted que la educación debe ser más dinámica y activa?		
9	¿Estaría dispuesta a utilizar una guía de actividades de juegos tradicionales para el desarrollo del pensamiento lógico matemático?		
10	¿Considera usted necesario una capacitación sobre los juegos tradicionales enfocados al desarrollo del pensamiento lógico matemático?		

Elaborado por: Gabriela Quinche.

Anexo 4: Refrigerio y Material

Anexo 5: Dinámica de inicio

Anexo 6: Socialización

Anexo 7: Actividad Nº 1 Juego de Agua de limón.

Anexo 8: Actividad Nº 2 Juego El huevo en la cuchara

Anexo 9: Actividad Nº 3 Juego Las cogidas

Anexo 10: Refrigerio y entrega de la Guía.

Anexo 11: Propuesta Imágenes de la Guía de Actividades Lúdicas.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN......1
OBJETIVO GENERAL......2
OBJETIVOS ESPECÍFICOS......2
JUEGOS TRADICIONALES......3
JUEGO Nº 1......4
JUEGO Nº 2......5
JUEGO Nº 3......6
JUEGO Nº 4......7
JUEGO Nº 5......8
JUEGO Nº 6......9
JUEGO Nº 7......10
JUEGO Nº 8......11
JUEGO Nº 9......12
JUEGO Nº 10......13
JUEGO Nº 11......14
JUEGO Nº 12......15
JUEGO Nº 13......16
JUEGO Nº 14......17
JUEGO Nº 15......18

Fuente: https://images.app.goo.gl/UrVg7aDgNtgz4nDd67

INTRODUCCIÓN

EL JUEGO

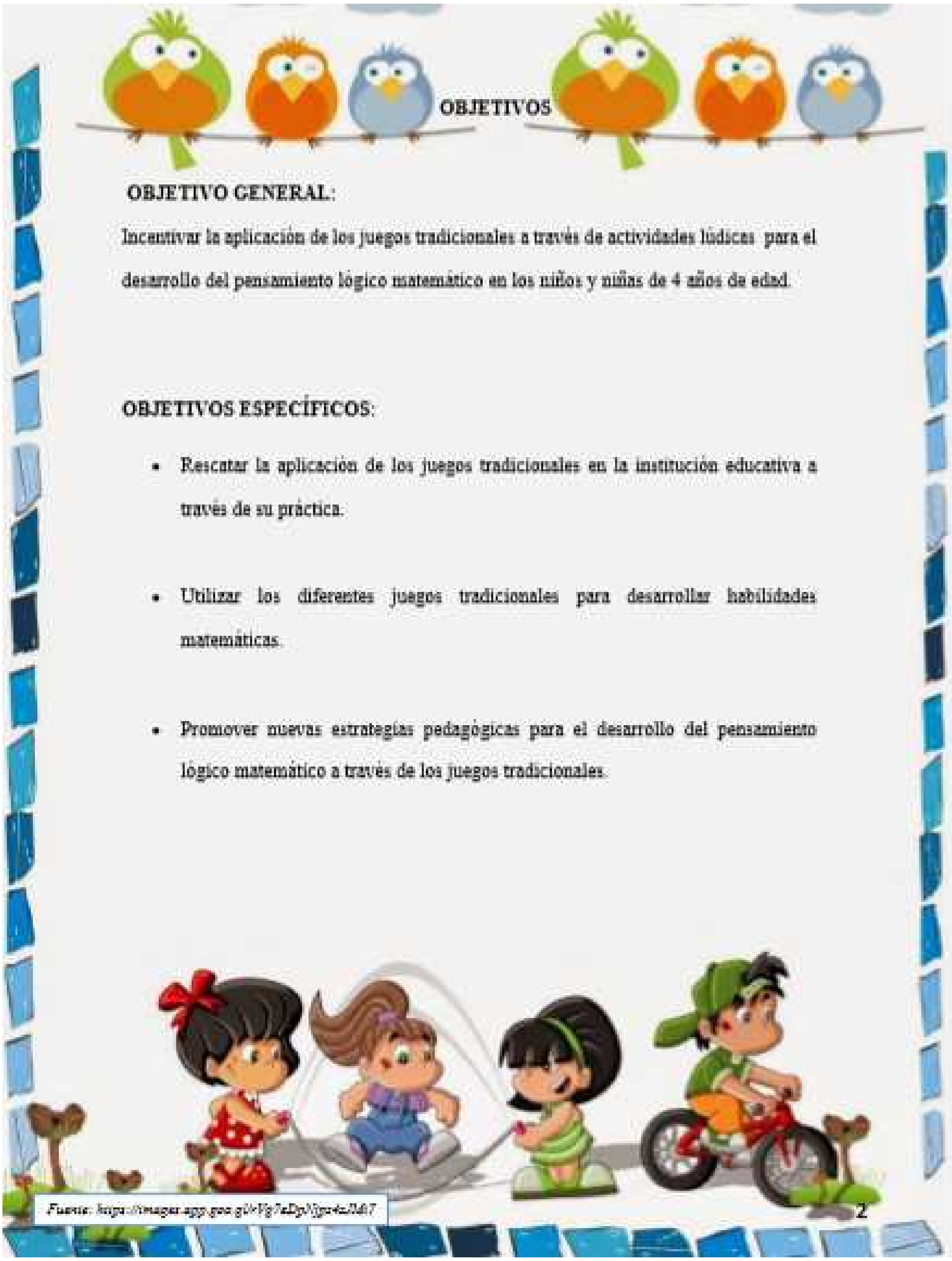
(Martinez, Angeles del Olmo Romero, & Castro Martinez, 2002) Podemos decir del juego que es el conjunto, de actividades que un individuo realiza por mero placer. El juego se manifiesta como una forma natural de la actividad humana, que aparece en época muy temprana de la infancia y continúa a lo largo de la vida adulta. A través del juego se desarrollan cualidades fundamentales en el niño, como son la atención y la memoria activa, con una intensidad especial. Mientras juega, el niño se concentra mejor y recuerda más cosas.

LOS JUEGOS TRADICIONALES

(Concepto de Definición, 2019) "Los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.), u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc.

Los juegos tradicionales le permiten a los niños conocer un poco más acerca de las raíces culturales de su región; contribuyendo a la preservación de la cultura de un país, y en donde quedan resumidas las experiencias colectiva de generaciones, creando un medio bonito de enseñanza en donde el niño se enriquece jugando.

Fuente: [illegible]



OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

Incentivar la aplicación de los juegos tradicionales a través de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 4 años de edad.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Rescatar la aplicación de los juegos tradicionales en la institución educativa a través de su práctica.
- Utilizar los diferentes juegos tradicionales para desarrollar habilidades matemáticas.
- Promover nuevas estrategias pedagógicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático a través de los juegos tradicionales.

Fuente: https://images.app.goo.gl/rVg7aDpNjpz4uJ8d7

2

JUEGOS
TRADICIONALES
3

JUEGO N° 1

Nombre: Las Canicas

Objetivo: Descubrir los colores secundarios a través de la mescla de los colores primarios.

Edad que va dirigido: 4 años de edad.

Nivel: Subnivel inicial 2

Ámbito: Relaciones lógico - matemática

Destreza: Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.

Materiales para desarrollar el juego: canicas y temperas de colores primarios, tiza, vasos, platos, recipientes, pictogramas para pintar.

Desarrollo del juego: los niños deben sentarse alrededor del circulo en donde se encuentran las canicas de colores primarios (amarillo, azul y rojo) a cada niño

Fuente: https://images.app.goo.gl/[illegible]

la maestra le proporcionará una canicas transparente de acuerdo a su turno, deben sacar tres canicas de diferentes colores y colocarlas en su recipiente, luego deben coger pintura según los colores de sus canicas en cada vasito, en un plato se mesclara 2 colores según lo que indique la maestra para obtener los colores secundarios y por último deben pintar los pictogramas correspondientes.

Fuente: https://images.app.goo.gl/[illegible]

4

JUEGO N° 2

Nombre: La Rayuela

Objetivo: Reconocer los números del 1 al 15 a través del juego de la rayuela.

Edad al que va dirigido: 4 años de edad

Nivel: Inicial 2

Ámbito: Relaciones lógico matemático

Destreza: Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.

Materiales para desarrollar el juego: Rayuela de madera, almohaditas de fieltro y cesta.

Desarrollo del juego: los niños deben colocarse en fila al inicio de la rayuela, cada uno debe tomar una almohadita de su preferencia lanzar a cualquier número de la rayuela he ir a coger su almohada saltando sobre el juego y contando en voz alta cada número que pise, coger su almohada y al final depositarla en la cesta.

Fuente: https://images.app.goo.gl/[illegible]

Fuente: https://images.app.goo.gl/[illegible]

JUEGO N° 3

Nombre: Saltar la soga

Objetivo: Identificar los colores secundarios en objetos del entorno.

Edad al que va dirigido: 4 años de edad

Nivel: Inicial 2

Ámbito: Relaciones lógico matemático

Destreza: Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.

Materiales para desarrollar el juego: 2 metros de soga, objetos varios de colores secundarios y cestas decoradas.

Fuente: https://images.app.goo.gl/[illegible]

Desarrollo del juego: Los niños deben colocarse en fila detrás de la línea marcada como punto de inicio, deberán buscar un objeto del entorno que sea del color que la maestra pida, uno a uno con su objeto en mano debe saltar la cuerda y colocar su objeto en la cesta del color correspondiente (naranja, morado y verde).

Fuente: https://images.app.goo.gl/[illegible]

6

JUEGO N° 4

Nombre: Ensacados

Objetivo: Relacionar número cantidad a través del juego de los ensacados.

Edad al que va dirigido: 4 años de edad

Nivel: Inicial 2

Ámbito: Relaciones lógico matemático

Destreza: Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10.

Materiales para desarrollar el juego: costales decorados, 2 canguros grandes, objetos varios, números (1 al 10) de fieltro pagables.

Fuente: https://images.app.goo.gl/[illegible]

Desarrollo del juego: Formar dos grupos de igual cantidad de niños que deben colocarse en fila detrás de la línea de partida, observar el número que la maestra coloque en la bolsa de mamá canguro, coger en su bolsita la cantidad de objetos según el número que observe, y rápidamente saltar hasta llegar a mamá canguro en donde deberán colocar la cantidad de objetos según lo que se le haya indicado.

Fuente: https://images.app.goo.gl/[illegible]

JUEGO N° 5

Nombre: Palo Encebado

Objetivo: *Clasificar objetos del entorno según sus características (tamaño, color o forma)*

Edad al que va dirigido: 4 años de edad

Nivel: Inicial 2

Ámbito: Relaciones lógico matemático

Destreza: Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.

Materiales para desarrollar el juego: Palo de 2 metros, objetos varios, y cestas decoradas.

Desarrollo del juego: Los infantes deben sentarse alrededor del palo ensebado, uno a uno debe treparse a el hasta lograr agarrar cualquier objeto que se encuentre en la punta del palo ensebado y al bajar colocarlo en la cesta según la característica correspondiente de su objeto (tamaño, color o forma).

Fuente: https://images.app.goo.gl/[illegible]

Fuente: https://images.app.goo.gl/[illegible]

8

JUEGO N° 6

Nombre: El Hula Hula

Objetivo: Reconocer las figuras geométricas circulo, cuadrado y triangulo en objetos del entorno en el entorno.

Edad al que va dirigido: 4 años de edad

Nivel: Inicial 2

Ámbito: Relaciones lógico matemático

Destreza: Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.

Materiales para desarrollar el juego: Hulas, objetos varios, figuras geométricas animadas, y cestas decoradas.

Fuente: https://images.app.goo.gl/[illegible]

Desarrollo del juego: Los niños deben colocarse en fila detrás de la línea de partida, de acuerdo a la figura de su fila deben coger un hula hula, colocarla en la cintura y hacer que gire dos veces, pasar el hula hula a su compañero de atrás e ir a buscar un objeto de la figura correspondiente a su fila y colocarla en la cesta decorada que corresponda, así sucesivamente hasta que todos participen del juego.

Fuente: https://images.app.goo.gl/[illegible]

JUEGO N° 7

Nombre: Las Escondidas

Objetivo: Identificar la ubicación de los objetos en relación a los puntos de referencia, delante/atrás, entre, junto a, lejos/cerca.

Edad al que va dirigido: 4 años de edad

Nivel: Inicial 2

Ámbito: Relaciones lógico matemático

Destreza: Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos.

Materiales para desarrollar el juego: Un cubre ojos y collares decorados.

Desarrollo del juego: Uno de los niños debe colocarse el cubre ojos y contar del 1 al 15 hasta que los demás niños se puedan esconder, se quita el cubre ojos y empezará a buscar a sus compañeros, conforme los baya encontrando debe colocarle un collar para saber cuántos compañeros le falta buscar además deberá decir en donde encontró a cada uno de acuerdo a los diferentes puntos de referencia, por ejemplo: Juanito estaba detrás de la mesa.

Fuente: https://images.app.goo.gl/[illegible]

Fuente: https://images.app.goo.gl/[illegible]

10

JUEGO N° 8

Nombre: Agua de limón

Objetivo: Identificar la relación de número cantidad hasta el 5.

Edad al que va dirigido: 4años de edad

Nivel: Inicial 2

Ámbito: Relaciones lógico matemático

Destreza: Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5

Materiales para desarrollar el juego: Objetos varios, sombrero y números decorados del 1 al 5.

Desarrollo del juego: Todos los niños deben formar un grupo, tomarse de las manos y girar mientras cantan "Agua de limón vamos a jugar, el que se queda solo, solo se quedará. Hey, en grupos de (#)". Al pegar el número en el sombrero los niños forman grupos de acuerdo al número que observen, por último vamos a contar cada conjunto que los niños formaron verificando que corresponda al número que observan en el sombrero de la maestra.

Fuente: https://images.app.goo.gl/

11

JUEGO N° 9

Nombre: El baile de la silla

Objetivo: Identificar características de similitud con dos atributos (tamaño, color o forma) en los objetos del entorno.

Edad al que va dirigido: 4 años de edad

Nivel: Inicial 2

Ámbito: Relaciones lógico matemático

Destreza: *Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).*

Materiales para desarrollar el juego: Objetos varios, bolsitas para las sillas, grabadora, música y cestas.

Fuente: [illegible]

Desarrollo del juego: Los niños debe colocarse alrededor de las sillas, bailar al ritmo de la música, cuando esta pare deben correr a coger un objeto de la cesta que está al frente y regresar a sentarse en una silla, colocar su objeto en la bolsita que está en el espaldar, el niño que no logre sentarse será descalificado, al finalizar el juego cada niño se colocara detrás de una silla sacara todos los objetos de la bolsa, colocarlas en la cesta y clasificarlos de acuerdo a los atributos que mencione la maestra, por ejemplo: vamos a clasificar todos los objetos que son cuadrados y de color verde.

Fuente: https://images.app.goo.gl/[illegible]

12

JUEGO Nº 10

Nombre: Los Sancos

Objetivo: Reconocer en los objetos del entorno las nociones de medida largo/ corto, grueso/ delgado.

Edad al que va dirigido: 4 años de edad

Nivel: Inicial 2

Ámbito: Relaciones lógico matemático

Destreza: Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/ corto, grueso/ delgado.

Materiales para desarrollar el juego: Tarros de pintura con atributo de largo/ corto, grueso/ delgado y soga delgada.

Desarrollo del juego: Los niños deben formar dos grupos colocarse en fila detrás de la línea de partida y subirse en los sancos, según la característica que mencione la maestra largo/ corto, grueso/ delgado, cuando diga "en sus marcas listos fuera" deben salir rápidamente a coger los sancos correspondientes subirse en ellos y regresar a darle la posta a su compañero quien participara bajo la misma dinámica. El juego debe ser supervisado constantemente por la maestra.

Fuente: https://images.app.goo.gl/[illegible]

Fuente: https://images.app.goo.gl/[illegible]

JUEGO N° 11

Nombre: El Huevo en la cuchara

Objetivo: Reconocer el día y la noche a través de características y acciones.

Edad al que va dirigido: 4 años de edad

Nivel: Inicial 2

Ámbito: Relaciones lógico matemático

Destreza: Identificar características del día y la noche.

Materiales para desarrollar el juego: Cucharas, pelotitas que se abren, pictogramas, rompecabezas creados y paisaje del día y la noche.

Desarrollo del juego: Los niños deben formar dos grupos iguales colocándose en fila detrás de la línea de partica cada grupo tendrá una cesta con pelotas y cucharas, cuando la maestra diga "a la cuenta de 1,2,3" los primeros de cada fila debe coger una cuchara colocarse en la boca y sobre la cuchara colocar una pelotita, caminar rápidamente hasta llegar a la mesa frente sin coger la pelota con la mano, depositarla en la cesta abrir la pelota en donde encontrara un rompecabezas, armarla reconocer la imagen que se forma y pegar la misma en el paisaje de día o noche según corresponda, finalizar deberá correr para darle la posta a su compañero.

Fuente: https://images.app.goo.gl/

14

JUEGO N° 12

Nombre: Alí Cacatúa

Objetivo: Reconocer las figuras geométricas circulo, cuadrado y triangulo en objetos del entorno

Edad al que va dirigido: 4 años de edad

Nivel: Inicial 2

Ámbito: Relaciones lógico matemático

Destreza: Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas

Materiales para desarrollar el juego: Objetos varios de figuras geométricas.

Desarrollo del juego: Los niños deben sentarse formando un circulo, y mientras la maestra canta los niños deben dar palmadas, la maestra debe cantar "Alí cacatúa, diga usted nombre de" y poner la temática de palabras. Por ejemplo. "Alí cacatúa, diga usted nombre de objetos que tengan la forma de un circulo". Entonces todos los niños tendrán que ir diciendo el nombre de objetos con la característica que pide la maestra, quien repita la palabra o no diga nada perderá automáticamente.

Fuente: https://images.app.goo.gl/

15

JUEGO N° 13

Nombre: El Pan quemado

Objetivo: Clasificar los objetos según su tamaño a través del juego el pan quemado.

Edad al que va dirigido: 4 años de edad

Nivel: Inicial 2

Ámbito: Relaciones lógico matemático

Destreza: Comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo a su tamaño.

Materiales para desarrollar el juego: Objetos varios de distintos tamaños, cubre ojos, y cestas decoradas con la identificación de grande y pequeño.

Desarrollo del juego: Para este juego la maestra será la líder y guía del grupo, se indica a todo los niños los objetos de diferentes tamaños que la maestra va a esconder en todo el espacio del aula posteriormente, a un niño/a se le colocara el tapa ojos y se le pide que busque un objeto con determinada característica, para que el niño se guie debe escuchar atento la voz de la maestra quien dirá tibio, frío o caliente conforme se vayan acercando al objeto, así hasta que logre encontrarlo, luego se saca el cubre ojos y deberá colocar su objeto en la cesta correspondiente.

Fuente: https://images.app.goo.gl/[illegible]

Fuente: https://images.app.goo.gl/[illegible]

16

JUEGO N° 14

Nombre: Carrera de tres pies

Objetivo: Seguir patrones de secuencia simple a través del juego de tres pies.

Edad al que va dirigido: 4 años de edad

Nivel: Inicial 2

Ámbito: Relaciones lógico matemático

Destreza: Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas

Materiales para desarrollar el juego: Una cuerda pequeña, pictogramas y objetos varios.

Desarrollo del juego: Los niños deben cogerse en parejas juntar un pie de cada uno y la maestra deberá atarlos muy bien colocar un pictograma con diferentes imágenes que enmarquen un patrón, en fila se colocaran todas las parejas detrás de la línea de partida, deben estar muy atentos observar y escuchar las indicaciones de la maestra para que pueda avanzar a la meta. Ejemplo: la imagen del medio es una campana y la de los lados un cascabel, cuando los niños escuchen la campana deberán adelantar los pies con la imagen de la campana y cuando escuchen el cascabel deberán avanzar con los pies de los lados así seguir el patrón hasta llegar a la meta, se puede variar con sonidos de animales o pictogramas.

Fuente: https://imagen.app.goo.gl/[illegible]

Fuente: https://imagen.app.goo.gl/[illegible]

17

JUEGO N° 15

Nombre: Las cogidas

Objetivo: Identificar la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.

Edad al que va dirigido: 4 años de edad

Nivel: Inicial 2

Ámbito: Relaciones lógico matemático

Destreza: Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.

Materiales para desarrollar el juego: Pictogramas, y cinturones.

Fuente: https://images.app.goo.gl/[illegible]

Desarrollo del juego: Del grupo de niños se elegirá a uno a través del juego tingo tingo tango el que salga seleccionado será el que va a perseguir a sus amigos, todos los niños se colocarán un cinturón que tendrá un pictograma, la maestra pondrá en la pared imágenes indistintas y cuando el niño agarre a todos sus compañeros debe descubrir la imagen del cinturón de cada uno relacionarla a que imagen de la pared pertenece y colocarla según corresponda.

Fuente: https://images.app.goo.gl/hj86bTkRRWW3Lyad4

18

Bibliografía
https://images.app.goo.gl/hf66bTkXRWW3Lyw3A
https://images.app.goo.gl/z6Wmb4mdMXp17d3t5
https://images.app.goo.gl/rVg7eDpNjpz4zJMi7
https://images.app.goo.gl/hf66bTkXRWW3Lyw3A
https://images.app.goo.gl/6V7HPjoFboaH17zHA
https://images.app.goo.gl/x1B2L7jWGgYYHpU46
https://images.app.goo.gl/6LfGDCyUmY8zz2ja7
https://images.app.goo.gl/w6nML1aQCQdCmLf98
https://images.app.goo.gl/teMJ2cCxr1mJTkst7
https://images.app.goo.gl/cVzre57zNbiKhTzD6
https://images.app.goo.gl/bKrtc5jGmd1rpJuh7
https://images.app.goo.gl/Z25BnbJ1Kbt3VCAF6
https://images.app.goo.gl/T5UwmLeLQHEvt3sL8
https://images.app.goo.gl/RvtaNrCXTM2Yahu27
https://images.app.goo.gl/45Zo8PgrU4UNWpbU7
https://images.app.goo.gl/PuLzkuZ7py3wirhe9
https://images.app.goo.gl/erhjzvkWXVMebnEG8
https://images.app.goo.gl/P4pvFPEH3A24ymYr7
https://images.app.goo.gl/w779wMpiqGbs3FUf6
Fuente: https://images.app.goo.gl/hf66bTkXRWW3Lyw3A

CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO
"GUAGUA CENTRO PLAZA MONTALVO"
RUC 1792738482001

Quito, 05 de marzo del 2020

Señores.

INSTITUTO TECNOLÒGICO SEPERIOR CORDILLERA

Presente.-

De mi consideración:

En calidad de directora, me permito emitir el siguiente certificado correspondiente a la entrega de la Guía de actividades lúdicas tradicionales para niños de 4 años, dirigido a las docentes del Centro Infantil "Plaza Montalvo", ya que ha cumplido con los requisitos solicitados por parte de nuestra institución, **Incentivar la aplicación del juego tradicional en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 4 años. Guía de actividades lúdicas tradicionales dirigida a docentes del centro de desarrollo infantil Plaza Montalvo, ubicado en el distrito, metropolitano de Quito, año 2020.**

El trabajo sobre **Incentivar la aplicación del juego tradicional en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 4 años. Guía de actividades lúdicas tradicionales dirigida a docentes del centro de desarrollo infantil Plaza Montalvo, ubicado en el distrito, metropolitano de Quito, año 2020.** Se encuentra terminado e implementado satisfactoriamente en la institución.

Es todo lo que puedo decir en honor a la verdad.

Atentamente.

Centro de Desarrollo Infantil
Plaza Montalvo
Ruc: 1792738482001

MSc. Keila Rodríguez
DIRECTORA DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL COMUNITARIO GUAGUA CENTRO PLAZA MONTALVO

Dirección: José M. Velasco Ibarra N16F y Leónidas Plaza
Telf.: 3477846 cdiplazamontalvo@gmail.com

URKUND

Urkund Analysis Result

Analysed Document: GABRIELA QUINCHE 1PDF.pdf (D66483843)
Submitted: 3/25/2020 8:24:00 PM
Submitted By: nathali.quinche.cuascota@InstitutoCordillera.onmicrosoft.com
Significance: 8 %

Sources included in the report:

Proyecto Final Jesy Elizabeth Cadena Pinanjota .pdf (D51020366)
COYAGO MARILINE REVISIÓN PROYECTO.docx (D56279114)
PROYECTO MARIA FERNANDA CRIOLLO URKUND.docx (D57336375)
https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/6115/25-SISTEMATIZACI%C3%93N%20%20%20DIANA%20SANTA%20COLORADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
https://www.inspirulina.com/la-importancia-de-los-juegos-tradicionales.html
https://conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/
http://www.eleducador.com/la-importancia-del-pensamiento-logico/
https://espaciosludicosenlaeducacionfisica.wordpress.com/definicion-de-ludica/
https://mibebeyyo.elmundo.es/ninos/actividades-juegos-ninos-bebes/juegos-para-ninos/juegos-tradicionales
http://aprendiendo-jugando.blogspot.com/2008/10/la-importancia-de-los-juegos.html
https://alijuguetes.es/blog/juegos-tradicionales-beneficios/
http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf
https://docplayer.es/69909187-Carrera-de-desarrollo-del-talento-infantil.html

Instances where selected sources appear:

25

Lic. Grace Nieto
TUTORA

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

BITACORA PARA EL CONTROL DE PROYECTOS DE TITULACIÓN

NOMBRE TUTOR:	NIETO ECHEVERRIA GRACE ESTEFANIA
NOMBRE ESTUDIANTE:	QUINCHE CUASCOTA NATHALI GABRIELA
CARRERA:	DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL
TEMA DE TITULACIÓN:	INCENTIVAR LA APLICACIÓN DEL JUEGO TRADICIONAL EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 4 AÑOS. GUÍA DE DICAS TRADICIONALES DIRIGIDA A ACTIVIDADES LÚ DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL PLAZA MONTALVO, UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, AÑO 2020.
IMPRESIÓN REPORTE:	Quito, 17 de julio del 2020 20:10:54
TIPO REPORTE:	ACUMULATIVO
ESTADO FINAL/OBSERVACION:	PROYECTO ACTIVO / NO GRADUADO /

MODALIDAD:	INVESTIGACION DESARROLLO INNOVACION	**PERIODO:**	OCT 2019_M AR 2020

NO.	CODIGO	FECHA TUTORIA	TIPO ASESORIA	HORA INICIO	TEMA TRATADO	HORA FIN	HORAS	OBSERVACION	ESTADO SC
1	206203	2019-11-04	INSITU	2019-11-04 12:00:00	ANTECEDENTES / CONTEXTO	2019-11-04 13:00:00	1.00	REVISIÓN, CORRECCIÓN Y APROBACIÓN DEL TEMA DEL PROYECTO	PROCESADO
2	206205	2019-11-05	AUTONOMA	2019-11-05 14:00:00	ANTECEDENTES / CONTEXTO	2019-11-05 19:30:00	5.50	REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL TEMA	PROCESADO
3	206208	2019-11-06	AUTONOMA	2019-11-06 16:00:00	ANTECEDENTES / CONTEXTO	2019-11-06 19:00:00	3.00	ELABORACIÓN Y REDACCIÓN DE ANTECEDENTES	PROCESADO
4	206212	2019-11-07	AUTONOMA	2019-11-07 14:30:00	ANTECEDENTES / CONTEXTO	2019-11-07 20:00:00	5.50	ELABORACIÓN DE ANTECEDENTES, CONTEXTO	PROCESADO

								MACRO Y MICRO	
5	206213	2019-11-08	AUTONOMA	2019-11-08 15:30:00	ANTECEDENTES / CONTEXTO	2019-11-08 19:00:00	3.50	ELABORACIÓN DEL CONTEXTO MICRO	PROCESADO
6	206226	2019-11-09	AUTONOMA	2019-11-09 08:00:00	ANTECEDENTES / JUSTIFICACION	2019-11-09 12:00:00	4.00	BÚSQUEDA DE BIBLIOGRAFÍA PARA ELABORACIÓN DE LA JUSTIFICACIÓN	PROCESADO
7	206229	2019-11-10	INSITU	2019-11-10 14:00:00	ANTECEDENTES / JUSTIFICACION	2019-11-10 18:00:00	4.00	ELABORACIÓN DE LA JUSTIFICACIÓN	PROCESADO
8	206237	2019-11-14	INSITU	2019-11-14 12:00:00	ANTECEDENTES / DEFINICION DEL PROBLEMA CENTRAL (MATRIZ T)	2019-11-14 13:00:00	1.00	REVISIÓN DE LA JUSTIFICACIÓN, ANTECEDENTES Y SUGERENCIAS PARA LA ELABORACIÓN DE LA MATRIZ T.	PROCESADO
9	206242	2019-11-14	AUTONOMA	2019-11-14 14:00:00	ANTECEDENTES / DEFINICION DEL PROBLEMA CENTRAL (MATRIZ T)	2019-11-14 19:30:00	5.50	INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA PARA LA ELABORACIÓN DE LA MATRIZ T.	PROCESADO
10	206243	2019-11-15	AUTONOMA	2019-11-15 15:00:00	ANTECEDENTES / DEFINICION DEL PROBLEMA CENTRAL (MATRIZ T)	2019-11-15 20:00:00	5.00	AVANCES EN LA MATRIZ T.	PROCESADO
11	206244	2019-11-16	AUTONOMA	2019-11-16 16:00:00	ANTECEDENTES / DEFINICION DEL PROBLEMA CENTRAL (MATRIZ T)	2019-11-16 19:30:00	3.50	ELABORACIÓN MATRIZ T, PROBLEMA CENTRAL.	PROCESADO
12	209592	2019-11-21	INSITU	2019-11-21 12:00:00	ANALISIS DE INVOLUCRADOS / MAPEO DE INVOLUCRADOS	2019-11-21 14:00:00	2.00	REVISIÓN MATRIZ T, SE ENVÍAN CORRECCIONES. REVISIÓN ESTRUCTURA MAPEO DE INVOLUCRADOS.	PROCESADO
13	209594	2019-11-22	AUTONOMA	2019-11-22 15:00:00	ANALISIS DE INVOLUCRADOS / MAPEO DE INVOLUCRADOS	2019-11-22 19:00:00	4.00	INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA PARA ELABORACIÓN MAPEO DE INVOLUCRADOS	PROCESADO
14	209596	2019-11-23	AUTONOMA	2019-11-23 09:00:00	ANALISIS DE INVOLUCRADOS / MAPEO DE INVOLUCRADOS	2019-11-23 13:00:00	4.00	ELABORACIÓN MAPEO DE INVOLUCRADOS	PROCESADO
15	209599	2019-11-24	AUTONOMA	2019-11-24 16:30:00	ANALISIS DE INVOLUCRADOS / MAPEO DE INVOLUCRADOS	2019-11-24 18:00:00	1.50	REVISIÓN Y CORRECCIÓN DE LOS AVANCES DEL PROYECTO NORMAS APA.	PROCESADO
16	209644	2019-11-25	AUTONOMA	2019-11-25 16:00:00	ANALISIS DE INVOLUCRADOS / MATRIZ DE ANALISIS DE INVOLUCRADOS	2019-11-25 20:00:00	4.00	INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA PARA ELABORAR MATRIZ ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS.	PROCESADO
17	209648	2019-11-25	AUTONOMA	2019-11-25 15:00:00	ANALISIS DE INVOLUCRADOS / MATRIZ DE ANALISIS DE INVOLUCRADOS	2019-11-25 19:30:00	4.50	REDACCIÓN Y ELABORACIÓN MATRIZ DE ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS.	PROCESADO

18	209651	2019-11-28	INSITU	2019-11-28 12:00:00	ANALISIS DE INVOLUCRADOS / MATRIZ DE ANALISIS DE INVOLUCRADOS	2019-11-28 13:00:00	1.00	REVISIÓN MATRIZ DE ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS. REVISIÓN ESTRUCTURA ÁRBOL DE PROBLEMAS.	PROCESADO
19	209653	2019-11-30	AUTONOMA	2019-11-30 16:00:00	ANALISIS DE INVOLUCRADOS / MATRIZ DE ANALISIS DE INVOLUCRADOS	2019-11-30 20:30:00	4.50	CORRECCIÓN DE LA MATRIZ DE ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS.	PROCESADO
20	209688	2019-12-02	AUTONOMA	2019-12-02 16:00:00	PROBLEMAS Y OBJETIVOS / ARBOL DE PROBLEMAS	2019-12-02 20:30:00	4.50	INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA PARA LA ELABORACIÓN DEL ÁRBOL DE PROBLEMAS.	PROCESADO
21	209691	2019-12-03	AUTONOMA	2019-12-03 17:00:00	PROBLEMAS Y OBJETIVOS / ARBOL DE PROBLEMAS	2019-12-03 20:30:00	3.50	ELABORACIÓN DEL ÁRBOL DE PROBLEMAS.	PROCESADO
22	209695	2019-12-04	INSITU	2019-12-04 13:00:00	PROBLEMAS Y OBJETIVOS / ARBOL DE PROBLEMAS	2019-12-04 14:00:00	1.00	REVISIÓN DEL ÁRBOL DE PROBLEMAS. SE ENVÍAN CORRECCIONES.	PROCESADO
23	209698	2019-12-05	AUTONOMA	2019-12-05 14:00:00	PROBLEMAS Y OBJETIVOS / ARBOL DE PROBLEMAS	2019-12-05 18:00:00	4.00	ANÁLISIS ÁRBOL DE PROBLEMAS.	PROCESADO
24	209701	2019-12-06	AUTONOMA	2019-12-06 13:00:00	PROBLEMAS Y OBJETIVOS / ARBOL DE PROBLEMAS	2019-12-06 18:00:00	5.00	CORRECCIÓN DEL ÁRBOL DE PROBLEMAS	PROCESADO
25	209815	2019-12-07	AUTONOMA	2019-12-07 10:30:00	PROBLEMAS Y OBJETIVOS / ARBOL DE OBJETIVOS	2019-12-07 15:30:00	5.00	INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN PARA ELABORACIÓN DEL ÁRBOL DE OBJETIVOS.	PROCESADO
26	209817	2019-12-08	AUTONOMA	2019-12-08 10:00:00	PROBLEMAS Y OBJETIVOS / ARBOL DE OBJETIVOS	2019-12-08 16:00:00	6.00	ELABORACIÓN DEL ÁRBOL DE OBJETIVOS.	PROCESADO
27	209819	2019-12-09	AUTONOMA	2019-12-09 15:00:00	PROBLEMAS Y OBJETIVOS / ARBOL DE OBJETIVOS	2019-12-09 20:00:00	5.00	ELABORACIÓN Y REDACCIÓN DEL ANÁLISIS DE OBJETIVOS.	PROCESADO
28	209821	2019-12-12	INSITU	2019-12-12 12:00:00	PROBLEMAS Y OBJETIVOS / ARBOL DE OBJETIVOS	2019-12-12 13:00:00	1.00	REVISIÓN Y ANÁLISIS DEL ÁRBOL DE OBJETIVOS, SE ENVÍA CORRECCIONES DE ESTRUCTURA, REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA.	PROCESADO
29	209823	2019-12-13	INSITU	2019-12-13 15:00:00	PROBLEMAS Y OBJETIVOS / ARBOL DE OBJETIVOS	2019-12-13 20:00:00	5.00	CORRECCIONES DEL ÁRBOL DE OBJETIVOS Y ANÁLISIS.	PROCESADO
30	210010	2019-12-14	AUTONOMA	2019-12-14 09:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / MATRIZ DE ANALISIS DE ALTERNATIVAS	2019-12-14 15:00:00	6.00	INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA PARA ELABORACIÓN DE LA MATRIZ DE ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS.	PROCESADO

31	210013	2019-12-15	AUTONOMA	2019-12-15 09:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / MATRIZ DE ANALISIS DE ALTERNATIVAS	2019-12-15 14:00:00	5.00	ELABORACIÓN MATRIZ DE ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS.	PROCESADO
32	210017	2019-12-19	INSITU	2019-12-19 12:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / MATRIZ DE ANALISIS DE ALTERNATIVAS	2019-12-19 13:00:00	1.00	REVISIÓN Y CORRECCIÓN DE LA MATRIZ DE ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS. REDACCIÓN DEL ANÁLISIS DE LA MATRIZ.	PROCESADO
33	210021	2019-12-20	INSITU	2019-12-20 16:30:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / MATRIZ DE ANALISIS DE ALTERNATIVAS	2019-12-20 20:00:00	3.50	CORRECCIÓN Y REDACCIÓN DE LA MATRIZ DE ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS. REVISIÓN DE NORMAS APA EN EL AVANCE DEL PROYECTO.	PROCESADO
34	210974	2019-12-21	AUTONOMA	2019-12-21 09:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / MATRIZ DE ANALISIS DE IMPACTO DE LOS OBJETIVOS	2019-12-21 14:30:00	5.50	INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA PARA ELABORACIÓN DE LA MATRIZ DE ANÁLISIS DE IMPACTO DE OBJETIVOS.	PROCESADO
35	210975	2012-12-22	AUTONOMA	2012-12-22 14:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / MATRIZ DE ANALISIS DE IMPACTO DE LOS OBJETIVOS	2012-12-22 19:30:00	5.50	ELABORACIÓN Y REDACCIÓN DE LA MATRIZ DE ANÁLISIS DE IMPACTO DE OBJETIVOS.	PROCESADO
36	210976	2019-12-26	INSITU	2019-12-26 12:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / MATRIZ DE ANALISIS DE IMPACTO DE LOS OBJETIVOS	2019-12-26 14:00:00	2.00	REVISIÓN Y CORRECCIÓN DE LA MATRIZ ANÁLISIS DE IMPACTO DE OBJETIVOS. REVISIÓN AVANCES DEL PROYECTO EN ESTRUCTURA.	PROCESADO
37	210977	2019-12-27	AUTONOMA	2019-12-27 15:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / MATRIZ DE ANALISIS DE IMPACTO DE LOS OBJETIVOS	2019-12-27 20:00:00	5.00	CORRECCIÓN DE LA MATRIZ Y APLICACIÓN DE NORMAS APA EN EL AVANCE DEL PROYECTO.	PROCESADO
38	211415	2019-12-28	AUTONOMA	2019-12-28 10:30:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS	2019-12-28 15:30:00	5.00	INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA PARA LA REALIZACIÓN DEL DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS.	PROCESADO
39	211418	2019-12-29	AUTONOMA	2019-12-29 15:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS	2019-12-29 21:00:00	6.00	ELABORACIÓN DEL DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS.	PROCESADO
40	211423	2019-12-30	AUTONOMA	2019-12-30 10:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS	2019-12-30 15:00:00	5.00	ELABORACIÓN DEL ANÁLISIS DEL DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS.	PROCESADO
41	211425	2019-12-31	AUTONOMA	2019-12-31 08:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS	2019-12-31 12:30:00	4.50	REVISIÓN DE LOS AVANCES DEL PROYECTO Y APLICACIÓN DE NORMAS APA.	PROCESADO

42	211445	2020-01-02	AUTONOMA	2020-01-02 14:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / MATRIZ DE MARCO LOGICO	2020-01-02 18:30:00	4.50	ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN PARA LA ELABORACIÓN DE LA MATRIZ DEL MARCO LÓGICO.	PROCESADO
43	211446	2020-01-04	AUTONOMA	2020-01-04 16:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / MATRIZ DE MARCO LOGICO	2020-01-04 21:00:00	5.00	ELABORACIÓN DE LA MATRIZ DE MARCO LÓGICO.	PROCESADO
44	211447	2020-01-05	AUTONOMA	2020-01-05 15:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / MATRIZ DE MARCO LOGICO	2020-01-05 19:30:00	4.50	REDACCIÓN DEL ANÁLISIS DE LA MATRIZ DE MARCO LÓGICO.	PROCESADO
45	211448	2020-01-06	AUTONOMA	2020-01-06 11:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / MATRIZ DE MARCO LOGICO	2020-01-06 16:00:00	5.00	REVISIÓN DE LOS AVANCES DEL PROYECTO, CORRECCIÓN Y APLICACIÓN DE NORMAS APA.	PROCESADO
46	211462	2020-01-09	INSITU	2020-01-09 12:00:00	PROPUESTA / ANTECEDENTES (DE LA HERRAMIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION)	2020-01-09 13:00:00	1.00	REVISIÓN DE LOS AVANCES DEL PROYECTO, SE ENVÍAN CORRECCIONES.	PROCESADO
47	211463	2020-01-11	AUTONOMA	2020-01-11 09:00:00	PROPUESTA / ANTECEDENTES (DE LA HERRAMIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION)	2020-01-11 16:00:00	7.00	INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA PARA LA ELABORACIÓN DE ANTECEDENTES Y RESEÑA HISTÓRICA.	PROCESADO
48	211464	2020-01-12	AUTONOMA	2020-01-12 15:00:00	PROPUESTA / ANTECEDENTES (DE LA HERRAMIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION)	2020-01-12 20:00:00	5.00	REDACCIÓN DE LA JUSTIFICACIÓN.	PROCESADO
49	211465	2020-01-14	AUTONOMA	2020-01-14 16:00:00	PROPUESTA / ANTECEDENTES (DE LA HERRAMIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION)	2020-01-14 19:00:00	3.00	PLANTEAMIENTO DE OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS.	PROCESADO
50	211606	2020-01-18	AUTONOMA	2020-01-18 11:00:00	PROPUESTA / DESCRIPCION (DE LA HERRAMIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION)	2020-01-18 16:00:00	5.00	INVESTIGACIÓN, ANÁLISIS Y SÍNTESIS DE MÉTODOS A UTILIZAR EN LA DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA.	PROCESADO
51	211611	2020-01-19	AUTONOMA	2020-01-19 14:00:00	PROPUESTA / DESCRIPCION (DE LA HERRAMIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION)	2020-01-19 21:00:00	7.00	SELECCIÓN DE MÉTODOS, TÉCNICAS, INSTRUMENTOS A UTILIZAREN EL DIAGNÓSTICO. ELABORACIÓN CUESTIONARIO DE LA ENCUESTA.	PROCESADO
52	211617	2020-01-23	INSITU	2020-01-23 12:00:00	PROPUESTA / DESCRIPCION (DE LA	2020-01-23 13:00:00	1.00	REVISIÓN Y CORRECCIÓN DE LOAS AVANCES	PROCESADO

					HERRAMIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION)			DEL CAPITULO DE LA PROPUESTA, SE APRUEBA LA ENCUESTA.	
53	211621	2020-01-27	AUTONOMA	2020-01-27 12:00:00	PROPUESTA / DESCRIPCION (DE LA HERRAMIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION)	2020-01-27 14:00:00	2.00	APLICACIÓN ENCUESTA A DOCENTES.	PROCESADO
54	211627	2020-01-28	AUTONOMA	2020-01-28 15:00:00	PROPUESTA / FORMULACION DEL PROCESO DE APLICACION DE LA PROPUESTA	2020-01-28 21:30:00	6.50	PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES PREVIAS A LA SOCIALIZACIÓN DE LA PROPUESTA.	PROCESADO
55	211632	2020-01-29	AUTONOMA	2020-01-29 16:00:00	PROPUESTA / FORMULACION DEL PROCESO DE APLICACION DE LA PROPUESTA	2020-01-29 21:30:00	5.50	ELABORACIÓN DEL MATERIAL PARA LA SOCIALIZACIÓN.	PROCESADO
56	211637	2020-02-03	INSITU	2020-02-03 12:00:00	PROPUESTA / FORMULACION DEL PROCESO DE APLICACION DE LA PROPUESTA	2020-02-03 13:00:00	1.00	REVISIÓN AVANCES DE LA PROPUESTA.	PROCESADO
57	211645	2020-02-05	AUTONOMA	2020-02-05 15:00:00	PROPUESTA / FORMULACION DEL PROCESO DE APLICACION DE LA PROPUESTA	2020-02-05 18:00:00	3.00	CORRECCIONES DE REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA EN EL AVANCE DEL CAPITULO DE LA PROPUESTA.	PROCESADO
58	211650	2020-02-06	INSITU	2020-02-06 12:00:00	PROPUESTA / FORMULACION DEL PROCESO DE APLICACION DE LA PROPUESTA	2020-02-06 13:00:00	1.00	REVISIÓN DE LOS AVANCES EN LA ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA. MATERIAL JUEGOS TRADICIONALES.	PROCESADO
59	215847	2020-02-08	AUTONOMA	2020-02-08 14:20:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS / RECURSOS	2020-02-08 16:20:00	2.00	ELABORACIÓN DEL CAPITULO DE ASPECTOS ADMINISTRATIVOS, MATRIZ DE RECURSOS.	PROCESADO
60	215848	2020-02-09	AUTONOMA	2020-02-09 11:00:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS / PRESUPUESTO	2020-02-09 13:00:00	2.00	ANÁLISIS Y JUSTIFICACIÓN DE PRESUPUESTO	PROCESADO
61	215849	2020-02-10	AUTONOMA	2020-02-10 16:00:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS / CRONOGRAMA	2020-02-10 18:00:00	2.00	ELABORACIÓN DE LA MATRIZ DEL CRONOGRAMA	PROCESADO
62	215850	2020-02-13	INSITU	2020-02-13 12:00:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS / CRONOGRAMA	2020-02-13 14:00:00	2.00	REVISIÓN DEL CAPITULO VI, SE APRUEBA LA INFORMACIÓN	PROCESADO
63	215862	2020-02-15	AUTONOMA	2020-02-15 10:00:00	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES / CONCLUSIONES	2020-02-15 11:30:00	1.50	REDACCIÓN DE LAS CONCLUSIONES DEL PROYECTO	PROCESADO

64	215863	2020-02-20	INSITU	2020-02-20 12:00:00	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES / RECOMENDACIONES	2020-02-20 13:30:00	1.50	REVISIÓN DE LAS CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES, ADEMÁS DEL PROYECTO COMPLETO PREVIO AL ANÁLISIS URKUND	PROCESADO
65	215869	2020-03-25	INSITU	2020-03-25 19:00:00	INFORME FINAL DE TUTOR / INFORME FINAL	2020-03-25 20:00:00	1.00	REVISIÓN DEL PROYECTO TERMINADO AL 100%, LISTO PARA PASAR POR EL SISTEMA DE ANÁLISIS DE URKUND, TENIENDO COMO RESULTADO UN 8% DE COINCIDENCIAS. SIGUIENDO CON EL PROCESO EL PROYECTO ESTA LISTO PARA LA LECTORIA.	PROCESADO
						TOTAL HORAS:	**240**		

NIETO ECHEVERRIA GRACE ESTEFANIA	QUINCHE CUASCOTA NATHALI GABRIELA	GRANJA PAEZ EVEL YN CONSUELO
TUTOR	**ALUMNO**	**DELEGA DO**
CI: 1724694607	**CI: 1004031157**	**CI: 1719133272** **FECHA:**