



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ACTIVIDADES LÚDICAS Y DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS  
EN EL ÁMBITO RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS.**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PREVIO  
PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
INICIAL.**

**Autora:** Bacusoy Ramírez Irene Elizabeth

**Tutor:** PhD. Gregory Edison Naranjo Vaca

La Libertad-octubre-2021

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**

**TEMA:**

ACTIVIDADES LÚDICAS Y DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS  
EN EL ÁMBITO RELACIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO  
PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA:**

BACUSOY RAMÍREZ IRENE ELIZABETH

**TUTOR:**

PhD. GREGORY EDISON NARANJO VACA

UPSE

## DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Docente Tutor del Trabajo de Integración Curricular, “**Actividades Lúdicas y Desarrollo de Habilidades cognitivas en el Ámbito Relaciones Lógico Matemáticas**”, elaborado por la Sra. **Bacusoy Ramírez Irene Elizabeth**, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber dirigido su desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, apruebo en todas sus partes, encontrándose apto para la evaluación del docente especialista.

**Atentamente**



---

**GREGORY EDISON NARANJO VACA, PhD**  
**C.I. 0702084492**  
**DOCENTE TUTOR**

## DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

El presente Trabajo de Integración Curricular, con el título “**Actividades Lúdicas y Desarrollo de Habilidades Cognitivas en el Ámbito Lógico Matemáticas**”, declaro que la concepción, análisis y resultados son originales y aportan a la actividad educativa en el área de Ciencias de la carrera de Educación Inicial.

**Atentamente,**



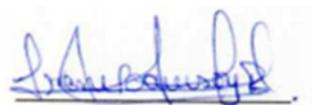
---

**Sra. Bacusoy Ramírez Irene Elizabeth**  
**C.I 0921730453**

## DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Quien suscribe, **BACUSOY RAMÍREZ IRENE ELIZABETH** con C.C 0921730453 estudiante de la carrera Educación Inicial, declaro que el trabajo de Titulación; Proyecto de Investigación presentado a la Unidad de Integración Curricular, cuyo tema: **“ACTIVIDADES LÚDICAS Y DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS EN EL ÁMBITO RELACIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS”**, corresponde exclusiva responsabilidad del autor y pertenece al patrimonio de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

**Atentamente,**



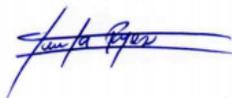
**Sra. Bacusoy Ramirez Irene Elizabeth**

**C.I.0921730453**

## DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “**Actividades Lúdicas y Desarrollo de Habilidades Cognitivas en el Ámbito Lógico Matemáticas**”, elaborado por la Sra. **Bacusoy Ramírez Irene Elizabeth**, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente,



---

**DOCENTE ESPECIALISTA**

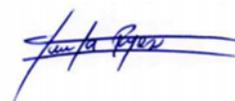
**C.I. 0917515413**

## TRIBUNAL DE GRADO



---

Ed. Párv. Ana Uribe Veintimilla, MSc.  
**DIRECTORA DE CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**



---

Lic. María Fernanda Reyes S, MSc.  
**DOCENTE-ESPECIALISTA**



---

Gregory Edison Naranjo Vaca, PhD  
**DOCENTE TUTOR**



---

Lic. Amarilis Laínez Quinde; MSc.  
**DOCENTE GUÍA -UIC**

## AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por la vida, por ser mi fortaleza, mi todo, aprendiendo que todo implica un esfuerzo, me regalas todo, y gracias a esos regalos hoy puedo cumplir una meta que no es mía es de Él.

Agradezco a mi familia por su apoyo incondicional a pesar de las adversidades ha permanecido conmigo, a mis amigos y compañeros por su incondicional amistad quienes de una u otra manera con tenacidad siempre estuvieron dando aliento a todos para avanzar y culminar lo que empezamos.

A mi tutor PhD. Gregory Naranjo Vaca, por toda la predisposición y seguimiento durante este proceso, de la misma manera al cuerpo docente de la facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, quienes con sus conocimientos han dado su aporte afianzando la comprensión de cada asignatura, a la universidad por abrir sus puertas y brindar un ambiente ameno de aprendizaje, en la cual quedan gratos recuerdos.

¡Muchas Gracias!

## DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico a Dios, él ser que me fortalece siempre, sus tiempos han sido perfectos en mi vida, sin él nada habría logrado.

A mi familia: esposo e hijos quienes con su paciencia han guardado en silencio el tiempo robado a ellos y dedicado a mi proceso de formación y preparación, a mi hijo Jesús por la ausencia en los acontecimientos importantes en su vida, a Josue por la desatención, que a su corta edad le ha tocado experimentar, a mi esposo Carlos Tomalá quien con sus palabras de aliento motiva siempre a seguir dando mi mayor esfuerzo, a mis padres quienes de una u otra manera me impulsaron a seguir en este camino que empezó como una aventura. A mis abuelos que me enseñaron a creer, valorar y esperar, abuela Consuelo siempre creíste en mí y seguro te alegras conmigo.

Y finalmente a mis hijas que no las veré crecer, pero sé que Dios permitió su ausencia en la tierra para tener esos angelitos, que del cielo me dan la fortaleza necesaria y haciendo sentir esos abrazos tiernos cuando ya no daba más, a la Virgen María por recordarme en cada oración que soy madre, esposa e hija.

*Irene Bacusoy Ramírez*

## ÍNDICE

PORTADA	I
TEMA	II
DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR	III
DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE	IV
DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD	V
DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA	VI
TRIBUNAL DE GRADO	VII
AGRADECIMIENTO	VIII
DEDICATORIA	IX
ÍNDICE	X
RESUMEN	XII
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I	3
1.1. Planteamiento del problema	3
1.2. Formulación y sistematización del problema	6
1.3. Objetivos	7
1.4. Delimitación	7
1.5. Justificación	8
1.6. Hipótesis o premisa	9
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	9
2.1. Teoría Cognitiva	11
2.1. 3. Lúdica	12
2.2. Actividades lúdicas	13
2.3. Importancia de las actividades lúdicas	13
2.4. Clasificación de juego	14

2.5. Habilidades cognitivas	14
2.6. Características de las habilidades cognitivas	15
2.7. Pensamiento lógico matemático	17
2.8. Desarrollo del pensamiento lógico matemático	17
2.9. Maneras de estimular el pensamiento lógico-matemático	19
2.10. Rol del docente en las actividades lúdicas	20
<b>CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO</b>	<b>20</b>
3.1. Metodología para utilizar	21
3.2. Enfoque de la investigación	21
3.3. Modalidad de la investigación:	21
3.4. Nivel o tipo de investigación:	22
3.5. Métodos de investigación:	22
3.6. Métodos de recolección de datos	22
3.7. Población y muestra	22
3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	23
3.9. Técnicas e instrumentos de Investigación	24
<b>CAPÍTULO IV DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS</b>	<b>25</b>
4.1. Presentación de los hallazgos (análisis y discusión de los resultados)	25
4.2. Aporte del investigador (casuística)	34
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	<b>35</b>
Reflexiones finales	35
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>36</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>39</b>
ANEXO A/ CRONOGRAMA	40
ANEXO B/ CERTIFICADO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO	42
CERTIFICADO SISTEMA ANTIPLAGIO	42
ANEXO C/ VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS	43
ANEXO C/ ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA	51
ANEXO D/ DEL USO DEL PROGRAMA Rstudio.	52
ANEXO E/ GUÍA DE ACTIVIDADES	53

Bacusoy Ramírez Irene Elizabeth. **Actividades Lúdicas y Desarrollo de Habilidades Cognitivas en el Ámbito Relaciones Lógico Matemáticas**. Universidad Estatal Península de Santa Elena. Licenciatura en Educación Inicial, 2021.

## RESUMEN

En la presente investigación se menciona todo acerca de las Actividades Lúdicas y Desarrollo de Habilidades Cognitivas en el Ámbito Relaciones Lógico-Matemática para niños de 4 a 5 años, el objetivo principal fue implementar actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo cognitivo. El estudio es hermenéutico tipo cualitativo y bibliográfico, donde se citaron autores como: Piaget citado por Campo (2009), Montessori (1994), Valverde (2014), OCDE (2021), BID (2021), Núñez S, T.& Bryant, P (1997), Mora (1998), Ausubel (1968), Gardner (1995), Aebli (1995), Montessori (1980), Jean Piaget (1964), Romero, Escorihuela, & Ramos (2004), González Castellar & Santana (2015), González Vázquez & Rodríguez Cobos (2018), Bracqbien, Brito García, Leue Luna, & Castillo Orueta (2008), Clavero Herrera (2003), Foulkes, Flores, & Servan (2008) citado por Romero Carrasquero & Tapia Luzardo (2014), Vilches Urrutia (2019), Piaget (1952), Gallardo Vázquez & Camacho Herrera (2016), Gutiérrez Martínez (2005), Cerda Gutiérrez (2011), Bruner (1980), Vygotsky (1978), entre otros. Para dicho análisis se requirió aplicar instrumentos como: observación de aula, entrevista, encuesta, dirigida a docente y padres de familia, cuyo resultado es que las actividades lúdicas promueven el desarrollo lógico matemático, sin embargo, se debe destacar que debe funcionar como actividad en el proceso de aprendizaje ya que el docente enseña en clases y los niños realizan la actividad en casa. Concluyendo que los aportes y conocimientos básicos relacionados con el desarrollo Lógico-Matemático se logra una mejor aplicación a través de una guía de actividades.

**Palabras claves:** Actividades lúdicas, Desarrollo Cognitivo, Desarrollo Lógico Matemáticas.

## INTRODUCCIÓN

Actualmente, el sistema educativo toma en consideración que la enseñanza de la matemática debe contribuir a la comprensión de los fundamentos lógico-matemáticos y al desarrollo de destrezas de suma importancia para el uso de las mismas en infinidad de situaciones del diario vivir del alumnado y es debido a la relevancia del mismo se llega a considerar la educación lógico-matemática para la formación integral del infante y su desarrollo afectivo, intelectual, social y físico. (de Escalona & Noriega, 1974)

El presente trabajo de investigación, Actividades Lúdicas y Desarrollo de Habilidades Cognitivas en el Ámbito Relaciones Lógico-Matemáticas para niños de 4 a 5 años de edad de la Unidad educativa “Otto Arosemena Gómez” es de suma importancia ya que el desarrollo de estas actividades como repasar con lápiz por el borde de la figura, colorear las figuras y pegar palillos en los bordes de esta, colocar plastilina en la figura, pintar con tempera de diversos colores las figuras, identificar animales, figuras y conteo de estas, formar objetos con las figuras y armar maquetas con figuras son las que ponderan el aprendizaje y permiten resolver problemas y situaciones de manera autónoma, la capacidad de realizar las distintas acciones, de manera lúdica fomenta destrezas como las nociones, lateralidad, entre otras. De esta manera, potenciar el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños no solo es importante en la primera etapa educativa, va más allá, se sienta como base para la educación a futuro y se aplica en situaciones de la vida diaria.

Por tal razón, se requiere de orientación hacia las actividades ya mencionadas que promuevan y estimulen este aprendizaje desde edades tempranas, en donde los niños se encuentran en la mejor etapa para adquirir y desarrollar destrezas, desde el uso de actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje, para que se adapten a las necesidades del niño a modo de juego con actividades que le fomenten la curiosidad por aprender. Es de relevancia mencionar que este trabajo fue realizado en épocas confinamiento por COVID-19, en donde padres de familia, estudiantes y docentes se han visto en la obligación de tomar la virtualidad como medio de aprendizaje de

emergencia con el fin de no poner en peligro la vida de los estudiantes haciendo más compleja la captación de ideas y evaluación del desenvolvimiento estudiantil.

La población investigada es de 67 personas comprendidas en 33 niños, 1 docente y los padres de familia de los cuales un 58% conoce y sabe que es el desarrollo cognitivo, el 90,3% está de acuerdo con las actividades por considerar adecuadas a la edad del niño y un 90% considera que una guía favorece el aprendizaje lógico-matemático.

La investigación consta de cuatro capítulos, **CAPÍTULO I.**- Se describe la problemática o planteamiento del problema, preguntas y objetivos, que orientan la investigación, los autores y sus primicias que dan validez a la información. En el **CAPÍTULO II.** – se realiza una revisión bibliográfica para validar y constatar los aportes de autores con diferentes tópicos como: actividades lúdicas, desarrollo cognitivo, desarrollo lógico matemáticas, características y bases teóricas que sustentan el presente trabajo. El **CAPÍTULO III.** - Se describe la metodología a utilizar para lograr obtener los resultados de manera confiable, el diseño, tipo de estudio, métodos de investigación, las técnicas e instrumentos de recolección de información.

Finalmente, el **CAPÍTULO IV.** - describe la discusión de los resultados, tablas para recolectar la información, permitiéndose obtener los resultados en el programa Rstudio que permiten observar los porcentajes alcanzados para realizar un análisis de resultados.

## CAPITULO I

### 1.1.Planteamiento del problema

En la actualidad el sistema educativo juega un rol fundamental ante los acelerados procesos de cambios, basados en el conocimiento y la innovación, los cuales son mediados por el control computacional y la digitalización. En tanto, que desde la educación se busca las nuevas alternativas que conduzcan a la implementación de esos recursos, materiales didácticos y actividades que motiven a aprender, de manera eficaz y específica, la prioridad es el bien educativo y los procesos de enseñanza-aprendizaje.

El desarrollo lógico-matemático es una capacidad que se desarrolla en el individuo, y esta se la vincula con los conceptos matemáticos, de razonamiento, de reflexión, comprensión, exploración, de asociar objetos, independencia, autonomía, nociones, entre otras, de manera que si se estimula en edades tempranas se logrará fomentar habilidades cognitivas. Los docentes son quienes propician un aprendizaje lúdico, contando con estrategias de enseñanza.

Ante la problemática planteada se pretende responder desde los objetivos, con el paradigma socio-constructivista, el mismo que es acogido para dar explicación del por qué y la importancia de las distintas actividades lúdicas que se realizan con niños de Educación Inicial direccionadas al desarrollo lógico matemático. En este sentido, la aplicación de las actividades lúdicas fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas en edades tempranas, puntualizando el estímulo; pues a esta edad es relevante direccionar las clases con actividades que promuevan el desarrollo cognitivo fomentando el interés por la ciencia lógica desde el inicio de la edad escolar donde las funciones intelectuales superiores adquieren un papel fundamental en su desarrollo.

Por esta razón, Piaget citado por (Campo, 2009) denominó a la etapa de niñez temprana como preoperacional caracterizándola por el surgimiento del pensamiento simbólico, el incremento en las capacidades lingüísticas, la construcción de ideas estructuradas, la mayor comprensión de las identidades, el espacio, la causalidad, la clasificación y el número, conceptos claves para el aprendizaje escolar a esta edad, sin

embargo, el pensamiento se ve limitado a experiencias individuales, lo que lo hace egocéntrico, intuitivo y carente de lógica.

Por otro lado, para generar un aprendizaje significativo se debe aplicar las distintas actividades, la interacción docente-estudiantes, caso contrario, la interacción se verá limitada, en consecuencia, no habrá un desarrollo cognitivo y se puede llegar a concebir a las matemáticas como algo complejo de enseñar y ocasionar a su vez grandes dificultades en esta área del conocimiento.

En tanto que, el desarrollo lógico-matemático es un área que promueve el desarrollo de estas habilidades cognitivas que le permiten al niño aprender, pensar, atender y resolver problemas, que responde al ámbito de las aptitudes e implica introducirse en el estudio del pensamiento, (Muñoz, 2017) como una segunda lengua de aprendizaje para la vida, haciendo énfasis que los niños de 4 a 5 años se encuentran en mejores condiciones para aprender, por ende, el docente dentro y fuera del aula debe motivar e impulsar con el material de apoyo o recursos necesarios al momento de la enseñanza aprendizaje.

En relación con lo antes mencionado, (Rodríguez, 2010) manifiesta que, los niños tienen la capacidad de desarrollarse abiertamente desde el punto de vista psíquico, pero que pueden encontrar dificultades, por ejemplo, un ambiente incapaz de ofrecer los medios necesarios a su desarrollo o la labor del adulto, que involuntariamente construye obstáculos que impiden el desarrollo del niño.

Desde este punto de vista se hace énfasis a las actividades que deben desarrollar los niños, y la necesidad de que las mismas contribuyan a la motivación y al interés por iniciar y terminar determinada actividad, destacando que los niños aprenden de manera lúdica a través de las vivencias y experiencias.

Por lo tanto, resulta necesario mencionar a (Valverde, 2014) quien afirma que, en Latinoamérica, la destreza docente es escasa, hay deficiencias estructurales, no se posee los materiales necesarios para el correcto aprendizaje, se carece de programas estatales y especialmente hace énfasis a que prevalece más la memorización y actitudes mecánicas del raciocinio, claramente es debido a esto que existe un déficit de comprensión matemática por parte de los estudiantes latinoamericanos.

Del mismo modo, según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (Terry & Coley, 2021) quien coordina la prueba PISA (2013) a nivel mundial los estudiantes carecen de las habilidades mínimas que deberían tener en su educación secundaria y se les considera “en riesgo”.

Una situación que genera preocupación a entidades como el Banco Interamericano es el déficit de conocimiento y aplicación de las matemáticas y al respecto menciona que:

“Las iniciativas varían en cobertura y formato, desde programas que trabajan con los padres para apoyar la educación de sus hijos, hasta modelos que utilizan el juego y resolución de problemas. Todos estos han sido impulsados con el apoyo del Fondo Especial Japonés, una serie de fondos del gobierno de Japón que administra el BID para impulsar ideas innovadoras para el desarrollo de América Latina y el Caribe.” (Terry & Coley, 2021)

En cada país la enseñanza es diferente, es decir que se rigen bajo planificaciones que deben responder a las diferentes urgencias educativas, de la misma manera, en Ecuador la educación se rige y planifica las actividades haciendo uso del Currículo de Educación Inicial que está vigente desde el 2014, el mismo que es flexible y se adapta a las distintas necesidades educativas.

De acuerdo con lo antes mencionado, la motivación que el niño reciba por medio de las actividades lúdicas, con relación al desarrollo lógico matemáticas, guarda relación en todos los aspectos del cotidiano vivir, por lo que resulta necesario que las estrategias se apliquen de acuerdo al contexto cultural, social y económico, con la finalidad de que los niños aprendan a ser autónomos e independientes y resolver sus propios problemas y con seguridad estos conocimientos les serán útiles en la vida.

En referencia a la importancia de la aplicación de las matemáticas (Bosch, 2012) afirma que existen tres razones:

-La desvinculación de los aprendizajes matemáticos escolares de los problemas de la vida cotidiana del niño;

-El excesivo formalismo utilizado en la enseñanza de las primeras nociones matemáticas en la escuela, el cual luce alejado de la forma natural de pensamiento del niño; y

- El problema de la formación docente.

Todos lo que se realice con los niños ya sean actividades, juegos, entre otros contenidos dan la posibilidad de interiorizar el conocimiento a través de la experiencia y estas pueden ser desde las vivencias, dejando atrás el formalismo, con una enseñanza no estandarizada, esto quiere decir no repetir la enseñanza tradicional, por el contrario buscar actividades de contenido innovador, más cuando se trata de enseñar el desarrollo lógico-matemático dando la pauta de generar curiosidad y promover habilidades cognitivas. En este sentido, los docentes cumplen un rol representativo, pues el aprendizaje dependerá de las buenas tácticas de enseñanza que se apliquen, entonces la misma llegará al niño de manera significativa, se volverá duradera, tanto así, que jamás desistirá de aprender de manera innovadora, entonces, una de las tareas importantes es proporcionar los materiales adecuados y las herramientas e indicaciones deben tener un objetivo claro preciso y entendible.

La precisión de la enseñanza radica en los niveles educativos, mismos que deben ir acorde a la edad recibiendo las indicaciones de parte del docente y según lo manifiesta (Mora, 2003) “una exigencia compleja, debido a la multiplicidad de elementos contrarios al quehacer de la enseñanza, especialmente en los países con posibilidades y potencialidades socioeconómicas desfavorables y porque aún se conservan resquicios de la pedagogía tradicional impuesta durante muchos años”.

En el contexto educativo se evidencia distintas realidades y necesidades y es debido a lo previamente mencionado que el presente trabajo plantea la problemática en la Unidad Educativa “Otto Arosemena Gómez”.

## **1.2. Formulación y sistematización del problema**

### **1.2.1. Pregunta principal**

¿Cómo contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas en el ámbito relaciones lógico-matemáticas en niños de 4 a 5 años?

### **1.2.2. Preguntas secundarias**

¿Qué es el desarrollo de habilidades cognitivas y su importancia?

¿Qué técnicas y métodos emplean los docentes para el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 a 5 años?

¿Cómo inciden las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades cognitivas establecidas en la guía para el Ámbito de relaciones Lógico-Matemáticas de educación Inicial en niños de 3 a 4 años?

### **1.3.Objetivos**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Elaborar actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años de edad.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

Fundamentar teóricamente el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 a 5 años.

Analizar las técnicas y métodos que emplean los docentes para el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 a 5 años.

Implementar una guía de actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades cognitivas en el Ámbito de Relaciones Lógico-Matemáticas a niños de 4 a 5 años.

### **1.4.Delimitación**

Los datos y resultados serán tomados en cuenta con valor referencial de la institución educativa, la población son los niños del nivel inicial, en este caso de las edades comprendidas entre los 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica “Otto Arosemena Gómez”

**Unidad de estudio:** subnivel 2 Inicial

**Objeto de estudio:** Actividades Lúdicas-Desarrollo de Habilidades Cognitivas

**Sujeto de estudio:** niños, padres de familia y docente

**Universo de estudio:** Unidad Educativa “Dr. Otto Arosemena Gómez”

**Delimitación Temporal:** Periodo Lectivo 2021– 2022

**Enfoque de investigación:** cualitativo

### **1.5. Justificación**

Las actividades lúdicas facilitan el desarrollo de habilidades cognitivas, desde el punto de vista social, cada ser es único y por ende cada niño es diferente, aprende conforme a sus experiencias, en las relaciones que establece con su entorno, familiar y social, por este motivo la investigación se centra en las actividades lúdicas y sus beneficios en el desarrollo cognitivo y lógico matemático.

En este sentido (Ausubel, 1983) manifiesta que la resolución de problemas es la forma de actividad o pensamiento dirigido donde la representación cognoscitiva de la experiencia previa como los componentes de una situación problemática actual, son reorganizados, transformados o recombinados para lograr un objetivo diseñado.

De ser así, se confirma que el niño dentro de su conocimiento podrá establecer normas y se organizará de manera representativa con base a las experiencias y, por ende, de manera independiente buscará la solución a sus problemas sin ayuda de los adultos o de otros, lo cual permitirá autonomía y un buen desenvolvimiento.

Para (Lizano & Umaña, 2008) esta solución se logrará utilizando básicamente un tipo de inteligencia, la lógica matemática, por otro lado, se tiene que: la solución de problemas tiene valor porque cultiva procedimientos y métodos que son valiosos para la escuela y la vida (Aebli, 2002) del mismo modo, la escuela no es un lugar donde el maestro transmite conocimientos, sino un lugar donde la inteligencia y la parte psíquica del niño se desarrollarán a través de un trabajo libre con material didáctico especializado (Montessori, 1980).

Los conocimientos pueden ser básicos, la determinante en el aprendizaje se da desde la enseñanza, los niños que aprenden de manera dinámica tendrán un mejor desempeño al momento de realizar actividades. En tanto que la investigación se plantea como objetivo implementar actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo cognitivo

de los niños de 4 a 5 años de edad, de la Unidad Educativa “Otto Arosemena Gómez” ubicada en el cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, su importancia radica en el uso de una guía de actividades lúdicas que incentive el desarrollo de habilidades cognitivas en el ámbito lógico-matemático que le permiten al niño aprender, pensar, atender y resolver problemas, de manera que fomente su desarrollo integral.

A partir de esta investigación se pretende que tanto educadores como padres de familia del área de educación inicial reflexionen sobre la forma de aplicar las actividades y mejorar la calidad educativa y aprendizaje, dando la congruencia de modificar los criterios en función de las actividades lúdicas y estas sean adecuadas a la edad del niño, además que los padres y madres de familia se involucren, acompañen en este proceso y conozcan los beneficios y la necesidad de ejecutar en casa, estimulando el desarrollo de las habilidades.

Entre los aspectos que justifican la investigación son teóricos, la revisión bibliográfica da a conocer la importancia y características de las actividades lúdicas y desarrollo cognitivo de los niños del subnivel 2, así mismo son metodológicos pues, se recolectó la información que servirá como referente para futuras generaciones de investigación, permitiendo ampliar los alcances con referencia a la problemática.

### **1.6.Hipótesis o premisa**

Si se implementa actividades lúdicas para el desarrollo lógico-matemático, se contribuirá al desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 a 5 años, del subnivel 2 de la Unidad Educativa “Otto Arosemena Gómez” ubicada en el cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena.

## **CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO**

Para el sustento de la presente investigación se realizó una revisión de publicaciones de distintos contextos, en relación a las actividades lúdicas y desarrollo de habilidades cognitivas del ámbito lógico-matemático, en donde cada fuente de información aporta de manera significativa al desarrollo de la investigación ya que están direccionadas a la Educación Inicial puntualizando su importancia basadas en las

distintas actividades lúdicas que promuevan y causen gozo, satisfacción, curiosidad e imaginación, pero sobre todo el interés por aprender.

El área de educación siempre está en constante cambio haciendo uso de diferentes alternativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por ende, debido al confinamiento, se ha empezado a realizar adaptaciones de enseñanza mediante la virtualidad que se ha impuesto por las circunstancias de una enfermedad, el COVID-19, misma que puso en confinamiento al mundo entero, no obstante, la instrucción educativa continúa.

En el ámbito internacional (Rocca Báez, 2021) de la universidad Pedagógica Experimental Libertador UPEL, Venezuela en la investigación: “Experiencias Lúdicas en el desarrollo del Pensamiento Lógico, en el centro de educación Inicial Bolivariano Misia Jacinta de Crespo, parroquia Corazón de Jesús del municipio Barinas, estado Barinas 2020” destaca la estimulación neuronal en los niños mediante la aplicación de estrategias lúdicas que facilitan el desarrollo cognitivo así como sus habilidades lógicas a su vez permite la motivación por ordenar y contar objetos.

Mientras que (Poma & Reyes, 2019) “Aplicación de la estrategia de juegos y pensamiento lógico matemático en los estudiantes de 4 años, II nivel de Inicial de las secciones creativos y líderes de la I.E. N° 004 El mundo de Ana María de Santa Lucía - Uchiza en el año 2011”, tiene como objetivo determinar la eficacia de la estrategia de juegos en la mejora del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de 4 años, II nivel de Inicial de las secciones creativos y líderes de la I.E. N° 004 El mundo de Ana María de Santa Lucía en el año 2011. La investigación se realizó con una población de 35 niños y niñas, es de tipo aplicativo y se usó el diseño cuasiexperimental con dos grupos de estudio (Grupo Control y Grupo Experimental), para el cual se ha empleado el método cuantitativo en su variante analítico-sintético.

Para la recolección de datos se utilizó la técnica de observación, como instrumento la lista de cotejo y una prueba objetiva de Pre y Post Test. La conclusión que se ha llegado en la presente investigación es que la aplicación de la estrategia de juegos, mejora significativamente el aprendizaje del pensamiento lógico matemático, demostrando que la estrategia aplicada fue positiva, ya que los niños mejoran el pensamiento lógico matemático de 4 años.

En tanto que en el ámbito nacional (Encalada, 2019) de la Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca, de la provincia de Cuenca-Ecuador con el tema: Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2, de la escuela de Educación Básica Carlos Rigoberto Vintimilla, de la Comunidad de Vendeleche, del cantón Cañar”, donde se evidencio que los niños no tienen un conocimiento adecuado sobre la noción cantidad y número, por lo que se planteó elaborar un manual de actividades lúdicas como estrategias que permitan el desarrollo de aprendizajes de las nociones básicas, donde analizó los resultados del diagnóstico y de fundamento teóricamente los conceptos que se utilizaron en la investigación, destacando que el uso manual de actividades lúdicas fue satisfactorio para docente y estudiantes.

### **2.1. Teoría Cognitiva**

Es en la teoría cognitiva en donde se explica la razón de la capacidad que tiene el cerebro para tomar la información externa corporal que se demanda mediante diversas situaciones y procesarla e interpretarla cada que aprendemos nuevas cosas (Mae Sincero, 2021).

De igual manera para (Gutiérrez, 2005) el Desarrollo Cognitivo puede considerarse simplemente como una parte esencial de la Psicología Cognitiva, que, a su vez, no es más que uno de los contribuyentes de la moderna Ciencia Cognitiva, cuyas fuentes incluyen también otras disciplinas más o menos afines como la Lingüística, la Inteligencia Artificial o la Neurología. pág. 13

En tanto que, desde la perspectiva del desarrollo cognitivo no sólo es sustancial para la ciencia cognitiva sino también a la inversa: la perspectiva de la ciencia cognitiva es importante para el estudio del desarrollo cognitivo en la medida en que —como decimos—, se vea el estudio del niño, no solamente como un fin en si mismo, sino también como un medio para comprender la mente humana en general. En este sentido, el propio Piaget era mas un científico cognitivo—centrado particularmente en su rama filosófica—que un biólogo o un psicólogo y; en todo caso, ha de reconocerse que los

conceptos derivados de la ciencia cognitiva han cambiado de hecho la forma de entender y analizar la cognición y, consecuentemente, el propio desarrollo cognitivo.

La matriz cognitiva mediante sus métodos de enseñanza y gracias a que el docente ofrece retroalimentación e ideas ayuda al descubrimiento, invención y observación y descubrimiento por parte de los alumnos (Francia, 2020).

### **2.1.3. Lúdica**

La lúdica es una dimensión de mucha relevancia para el ser humano de la misma manera que la comunicación y cognición. Es la necesidad que tiene el niño de comunicarse, sentir y manifestar ciertas emociones como el llanto, gritos, felicidad que son estimuladas por el entretenimiento (Bonilla, 1998).

La (Real academia española, 2021) menciona que lúdico es un adjetivo que hace referencia o es relativo al juego, sin embargo, todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego, es decir, que la lúdica no se reduce solo a los juegos, va más allá, de ser una connotación general, mientras que el juego es más particular (Bonilla, 1998).

Por otro lado, (Romero et al., 2009) manifiestan que la lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta la adquisición de conocimientos, propicia el desarrollo de aptitudes y el desarrollo de la personalidad, además de ser es una manera de vivir la cotidianidad, también hace referencia a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones percibiéndolo como acto de satisfacción física y espiritual (Bonilla, 1998).

Además, la lúdica se asocia al hombre desde sus inicios como ente social, considerándolo como creador y estimulante del desarrollo social de la humanidad, a pesar de aquello y del peso didáctico que tiene, no se le ha dado la importancia que debería en el contexto curricular (Mendieta et al., 2018). En este sentido, la lúdica debe considerarse un aspecto fundamental en el espacio escolar, ya que promueve el desarrollo integral del niño, el encuentro, la satisfacción y goce al realizar una serie de actividades con sus acompañantes. Desde este aspecto se da relevancia a la lúdica para el aprendizaje del niño en su primera etapa escolar.

## **2.2.Actividades lúdicas**

Las actividades lúdicas están orientadas a la formación integral del ser humano, del mismo modo, son grandes motivadores intelectuales, despiertan la creatividad y mejoran el rendimiento académico de los estudiantes debido a que dinamizan los ambientes de aprendizaje mediante el juego, consecuentemente su aplicación es extensible a otras organizaciones públicas o privada (Piedra Vera, 2018).

Por lo tanto, el juego durante la infancia es una actividad importante en la vida del ser humano, pues es necesario para el desarrollo físico y emocional del niño; pues los niños necesitan estar en constante actividad para desarrollar sus habilidades, de manera integral y adquieran experiencias de vida por medio del juego (Medina, 2019).

## **2.3.Importancia de las actividades lúdicas**

Las actividades lúdicas son de vital importancia para la formación de los niños, pues el juego se desarrolla de manera espontánea, abierta, voluntaria y contribuye a aprender y desarrollar diferentes habilidades (Medina, 2019).

Del mismo modo, (Castellar Arrieta et al., 2015) manifiestan que las actividades lúdicas facilitan el aprendizaje de normas y valores que fortalecen el desarrollo integral de los niños, del mismo modo, permite la interacción efectiva del niño con sus pares y docentes, sin embargo, para establecer una relación armónica entre el docente y el alumno en el nivel preescolar, deben darse ciertas condiciones tales como: conocimiento de las características físicas, psicológicas y cognitivas del niño, realizar actividades relacionadas al juego que motiven y capten la atención de los estudiantes y sobre todo la vocación por parte del docente.

Por otro lado, cabe destacar que el juego le permite al niño aprender de manera libre, potenciando a través de la curiosidad la adquisición de conocimientos, pues para el niño jugar no significa seguir una regla, sino disfrutar del proceso y adquirir experiencias que pueden ser llevadas a la práctica en su vida diaria (Medina, 2019). En este sentido, el juego es necesario para el crecimiento y desarrollo integral del niño, no solo por la necesidad de aprender, sino que también ayuda a la socialización con las demás personas de su entorno.

## 2.4. Clasificación de juego

El juego se clasifica acorde a las cualidades que se requieran desarrollar, de esta manera podemos tener:

- Juegos Sensoriales: Ayudan a desarrollar uno o más de los sentidos. Se trabaja de manera pasiva.
- Juegos Deportivos: Ayudan a desarrollar la ejecución de reglamentos y práctica a cualquier deporte, así como aceptar logros y derrotas.
- Juegos Motrices: Ayudan a la madurez motriz del niño mediante juegos en donde se emplea el uso del cuerpo.
- Juegos de Desarrollo Anatómico: Ayudan a estimular el desarrollo articular y muscular del niño.
- Juegos Predeportivos: Son aquellos juegos que ayudan a crear un vínculo con la coordinación y desarrollar destrezas para diversos deportes.
- Juegos Organizados: Gracias a estos juegos se trabaja la parte emocional y social del niño (Álvarez et al., 1993).

## 2.5. Habilidades cognitivas

Las habilidades cognitivas son un conjunto de operaciones mentales que integran la información adquirida mediante los sentidos en una estructura de conocimientos significativos para el niño, en tal sentido, no se limita al infante al proceso de adquisición, sino que da apertura a que construya su conocimiento para la comprensión y precisión de los nuevos aprendizajes (Zurita Aguilera, 2020).

Por otro lado, las habilidades cognitivas son adquiridas durante largos periodos de tiempo, que le permiten al niño aprender, pensar, atender y resolver problemas, que responde al ámbito de las aptitudes e implica introducirse en el estudio del pensamiento, como proceso complejo que comprende desde la recepción de un estímulo, su almacenamiento y su utilización (Muñoz, 2017).

En este sentido, se deduce que las habilidades cognitivas son la forma en que las personas pueden entender y procesar la información recibida para estructurarla y almacenarla en la memoria para su uso posterior, por lo que resulta importante desarrollar las habilidades cognitivas por su gran relevancia para el desarrollo intelectual del niño y de la relación con una determinada área disciplinar, al mismo tiempo su desarrollo favorecerá el aprendizaje significativo al apropiarse y poner en práctica dichas habilidades que son necesarias para desenvolverse en las distintas áreas del conocimiento.

## **2.6. Características de las habilidades cognitivas**

Según (Mayer et al., 2008) citado por (Romero Carrasquero & Tapia Luzardo, 2014) mencionan que:

Las habilidades cognitivas representan capacidades innatas de la mente humana utilizadas para el razonamiento; el hecho de ser innatas indica que están presentes y pudieran cambiar o no con el tiempo. Partiendo de esta característica, se infiere que las habilidades cognitivas pueden ser trabajadas en el aula de clase, estimulando su desarrollo y consolidación en los estudiantes. Del mismo modo, se refiere a las habilidades cognitivas como indicadores de salud mental, enfatizando que juegan un papel fundamental en la adquisición de nuevos conocimientos en el cerebro humano ante una determinada situación o entorno, en este sentido se considera al proceso básico de adquisición de conocimientos por parte del alumno, así mismo, las habilidades cognitivas se pueden desarrollar a través de diversos contenidos en el aula.

Además, los beneficios de la estimulación cognitiva para (Vilches Urrutia, 2019) se basan en “ayudar a mantener adecuados los procesos cognitivos de atención, concentración y memoria que son necesarios para el aprendizaje, de igual manera propicia actividades de pensamientos y aumenta la creatividad, imaginación e inteligencia”. Los niños reciben información a través de la percepción, la memoria, el razonamiento y la comunicación, toda esta información se transmite al cerebro y el conocimiento refleja la información generada a partir de la experiencia, en este sentido, el conocimiento sigue siendo fuente de investigación.

Por lo tanto, el papel y rol de los padres con el infante es fundamental porque está en casa desde que nace, pasando todo un proceso de experiencias y vivencias significativas, desde hablar con él hasta la crianza. Todo esto es parte de la estimulación familiar. Los padres deben hacer un compromiso consciente para que el niño, niña o adolescente pueda participar en todo momento. El objetivo de la educación inicial es la composición general del niño y los cuatro aprendizajes básicos basados en: aprender a saber, a hacer cosas, a convivir y a ser un hombre. Estos pilares están centrados en valores en las siguientes áreas: fortalecimiento, autonomía, identidad, desarrollar habilidades cognitivas a través de sus experiencias.

Es preciso recalcar que durante la primera infancia se establecen procesos de maduración neuronales que dan pie a la adquisición de conocimientos, para ello (Piaget, 1967), estableció 4 etapas del desarrollo cognitivo, se debe señalar que la etapa preoperacional es aquella que se extiende desde los 2 a los 7 años, fase en la que se ve incrementado el interés del niño por el juego, además, se lleva a cabo el aprendizaje del habla y desarrollo. Las mismas que tienen sus características:

***Tabla 1 Etapas del desarrollo Cognoscitivo de Piaget***

**Etapas de la Teoría del Desarrollo Cognoscitivo de Piaget**

<b>Etapas</b>	<b>Edad</b>	<b>Característica</b>
Sensoriomotora El niño Activo	Del nacimiento a los 2 años	Los niños aprenden la conducta propositiva, el pensamiento orientado a medios y fines, la permanencia de los objetos.
Preoperacional El niño intuitivo	De los 2 años a los 7 años	El niño puede usar símbolos y palabras para pensar. Solución intuitiva de los problemas, peor el pensamiento está limitado por la rigidez, la centralización y el egocentrismo.

Operaciones concretas El niño práctico	De 7 a 11 años	El niño aprende las operaciones lógicas de seriación, de clasificación y de conservación. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real.
Operaciones formales El niño reflexivo	De 11 a 12 años y en adelante	El niño aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permiten usar la lógica y el razonamiento proporcional.

Fuente: Revista: Universidad Autónoma de Barcelona/ Teoría Desarrollo Cognitivo: Las teorías de Piaget y de Vygotsky.

## **2.7.Pensamiento lógico matemático**

El pensamiento es concebido como la actividad intelectual que realiza el hombre por medio de la cual entiende, comprende y capta alguna necesidad, además es un factor determinante en la adquisición de aprendizajes significativos. Para (Morales et al., 2017). el pensamiento lógico-matemático surge desde las experiencias y desarrolla el poder de entender situaciones abstractas mediante los números, gráficos, fórmulas, ecuaciones, entre otros utensilios. Se va desarrollando junto con el crecimiento del niño cuando se realizan otras actividades como la lectura, comprensión y escritura sencilla de cuentas que requieren precisamente de números, también ayuda a los niños a asimilar experiencias pasadas y poder tomar decisiones frente a un problema

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 (Medina, 2019) además, es la capacidad del infante de pensar y dar significado a las nociones de: clasificación, seriación, agrupación, numeración y representación simbólica de número comprendiendo conceptos (Chávez & Sánchez, 2017).

## **2.8.Desarrollo del pensamiento lógico matemático**

El desarrollo del pensamiento lógico matemático aporta beneficios como la capacidad de entender conceptos y establecer relaciones basadas en la lógica de forma

esquemática y técnica, además implica la capacidad de utilizar de forma natural el cálculo, las proposiciones o hipótesis, y los beneficios del desarrollo de este pensamiento contribuyen al cumplimiento de metas, logros personales e incluso el éxito personal (Medina, 2019).

Del mismo modo, (Medina, 2019) manifiesta que el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática contribuye a:

- Desarrollo del pensamiento y de la inteligencia.
- Solucionar problemas en diferentes ámbitos de la vida, formulando hipótesis y estableciendo predicciones.
- Fomenta la capacidad de razonar.
- Establecer relaciones entre conceptos y llegar a una comprensión.

Por otro lado, (Chávez & Sánchez, 2017) manifiesta que el desarrollo del pensamiento lógico matemático infantil se enfoca en la etapa sensorio motriz que se desarrolla por medio de los sentidos, en donde las experiencias que tiene el niño en la interacción con los objetos y la observación con su entorno le brindan la oportunidad de aprender generando ideas y relacionándolas con el mundo exterior.

Del mismo modo, menciona que para favorecer el desarrollo de este pensamiento se debe estimular y fortalecer las habilidades del pensamiento como la observación, la intuición, la creatividad, la imaginación, el razonamiento lógico y la emoción (Chávez & Sánchez, 2017).

En este sentido, (Reyes-Vélez, 2017) indica que la estimulación adecuada desde edades tempranas contribuirá al desarrollo fácil del pensamiento, recordando que dicha estimulación debe ser acorde a la edad y características propias de los niños, respetando su ritmo, debe ser divertida, significativa, por lo tanto, se deben considerar los siguientes caracteres:

- Permitir a los infantes manipular y experimentar con diferentes objetos.

- Utilizar actividades para identificar, comparar, clasificar, seriar objetos de acuerdo con sus características.
- Implementar variedad de juegos que estimulen el desarrollo del pensamiento lógico.

Del mismo modo, (Reyes-Vélez, 2017) indica algunas de las capacidades que favorecen el desarrollo de habilidades lógico-matemáticas en la infancia, las mismas que se detallan en el siguiente cuadro:

**Tabla 2 Capacidades que favorecen el desarrollo de habilidades lógico-matemáticas en la infancia**

<b>Capacidad</b>	<b>Descripción</b>
<b>Observación</b>	Se debe potenciar sin imponer la atención del niño. Se canalizará mediante el juego.
<b>Imaginación Creatividad</b>	Permitir todo pensamiento que se relacione a principios, técnicas y modelos matemáticos y de ahí dar una respuesta no convencional ante una situación inesperada.
<b>Razonamiento</b>	Es una forma de pensamiento que partiendo de una o varias premisas se llega a una conclusión.
<b>Atención</b>	Proceso por el cual se selecciona la información y se procesa lo de interés.
<b>Memoria</b>	Capacidad o habilidad mental que posibilita el recuerdo de experiencias y conocimientos de significancia.
<b>Reflexión</b>	Permite captar y analizar mejor la información recibida para dar una respuesta con posibilidades de éxito.

Fuente: Reyes, (2017). El desarrollo de habilidades lógico-matemáticas en la educación.

## **2.9. Maneras de estimular el pensamiento lógico-matemático**

El estímulo del pensamiento lógico-matemático se logra mediante estrategias que varían acorde a la edad, necesidades y características del niño ayudándole a comprender, aprender y apropiarse de conocimientos de los que puede hacer uso en su diario vivir y a su vez fomentando la diversión y actividades positivas. Existen actividades que

incentivan el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, estas pueden ser: la construcción de bloques, involucrar al niño en recetas de cocina, hacer uso de juegos matemáticos, actividades de comparación y clasificación, etc. (Barberá Albalat, 2001).

### **2.10. Rol del docente en las actividades lúdicas**

Su papel se basa en la orientación y generación de ideas, así como animar a los niños mientras se ejecuta el juego con el fin de erradicar actitudes serias y no positivas ya que el niño debe ver a su profesor como su amigo y así poder confiar en él. Para poder ejecutar este rol es necesario disponer de un diseño de espacio el cual debe ser tranquilo, seguro y estable, contar con todos los materiales para que se pueda dar el juego, organizar los tiempos de cada juego ya sea de manera individual, grupal o en parejas y sobre todo la actitud del docente que debe atenerse a observar y conducir dichos juegos y lograr que el niño se exprese fácilmente con él y le tenga total confianza (Borja, 2017).

## **CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO**

El presente trabajo de investigación es un proyecto de integración curricular, se enmarca en el contexto educativo, tiene su interpretación hermenéutica y fenomenológica que permite ir más allá de ser un observador, la interacción parte del proceso de los resultados obtenidos. Desde una realidad enfocada las actividades lúdicas y desarrollo cognitivo en el ámbito lógico-matemático en niños de 4 a 5 años, en la necesidad de contribuir con una guía de actividades para mejorar el desarrollo de habilidades cognitivas en dicho ámbito que se construye con base a la interpretación y análisis de los datos recolectados.

En tanto que, la conceptualización epistemológica del estudio cualitativo se sustenta en el paradigma fenomenológico, conocido también como interpretativo el mismo que se basa en un supuesto constructivista, manifestándose el interés por parte del investigador, analizar y conocer la realidad educativa actual.

Para recabar la información de la realidad educativa se procederá a identificar el grupo de la población, estableciendo contacto con el docente de la Unidad educativa “Otto Arosemena Gómez”, de donde se recopilará los datos.

### **3.1. Metodología para utilizar**

La investigación presentada corresponde a un estudio de la literatura de métodos cualitativos y bibliográficos. Su característica es utilizar los recursos de información de la literatura, también se basan teóricamente en las concepciones de varios estudios realizados por diferentes autores en el juego y habilidades cognitivas. Son herramientas efectivas utilizadas en el proceso de enseñanza de la educación, además de abordar diversas actividades como repasar con lápiz por el borde de la figura, colorear las figuras y pegar palillos en los bordes de esta, colocar plastilina en la figura, pintar con tempera de diversos colores las figuras, identificar animales, figuras y conteo de estas, formar objetos con las figuras y armar maquetas con figuras, cuando estas actividades se utilizan, aportan a la experiencia de aprendizaje durante el desarrollo de actividades creativas y el conocimiento del estudiante.

### **3.2. Enfoque de la investigación**

La presente investigación se realiza bajo el enfoque cualitativo, permitiendo así aplicar los instrumentos para la respectiva investigación y recolección de datos necesarios para presentar resultados.

### **3.3. Modalidad de la investigación:**

La investigación se realiza bajo la modalidad de campo, la cual es definida por (Cerdeja Gutiérrez H. (., 2011) como el estudio que se lleva a cabo mediante el abordaje de las propias fuentes de investigación, es decir, los individuos, grupos de sujetos o comunidades.

### **3.4. Nivel o tipo de investigación:**

En relación, al nivel de la investigación es preciso especificar que es exploratorio puesto que de acuerdo con la literatura es aquella que busca establecer la medida en que el problema, objeto de investigación es entendido (Cerdeira Gutiérrez H. (., 2011)

### **3.5. Métodos de investigación:**

El método de investigación a utilizar será el inductivo por cuanto este permitirá efectuar un razonamiento sobre las variables de estudio planteadas, que conllevará al cumplimiento de los objetivos.

### **3.6. Métodos de recolección de datos**

La recolección de datos es aquel procedimiento a través del cual se logra recabar datos que se requieren analizar para dar respuesta a la problemática planteada, para ello, se vale del empleo de técnicas, herramientas y métodos, estos mismos, determinan el progreso de la investigación. (Artiles Visbal, Leticia; Otero Iglesias, Jacinta; Barrios Osuna , Irene, 2007)

### **3.7. Población y muestra**

La población es determinada como el universo a investigar mientras que, la muestra, es aquella fracción de la población que es representativa del universo estudiado. Tomando en cuenta estas definiciones es posible precisar que la población de la presente investigación está conformada por los docentes encargados de la educación de los niños de 4 a 5 años, mientras que, la muestra estará compuesta por 33 niños, 1 docente y los padres de familia.

La selección de la muestra responde a los criterios del muestreo no probabilístico, puesto que los sujetos objeto de estudio en la presente investigación no serán seleccionados bajo la misma probabilidad, sino que, serán seleccionados por la autora, por tanto, también se puede afirmar que se trata de un muestreo intencionado (Behar, 2008).

### 3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

“La observación consiste en el registro sistemático, válido y confiable del comportamiento o conducta” (Behar, 2008); de igual manera en este instrumento y mediante la aplicación de ciertos recursos permite la organización, coherencia y economía de los estudios realizados durante el desarrollo de una investigación; de esta forma, esta técnica tendrá una organización y una coherencia (Campos & Lule, 2012).

La técnica de recolección de datos consiste en verificar la problemática estudiada, cada una de ellas emplea los instrumentos o medios propicios para alcanzar tal meta o propósito (Behar, 2008). Tomando en cuenta dicha definición, se puede afirmar que la técnica de recolección de datos a emplear en el presente estudio es la encuesta.

De igual manera, es preciso mencionar que la encuesta es una de las técnicas principalmente empleadas con la finalidad de obtener información directamente de los sujetos estudiados, la misma va dirigida a una fracción de la población (Behar, 2008); asimismo, la información es escogida usando procedimientos estandarizados de manera que a cada individuo se le realizan las mismas preguntas casi de la misma manera; puesto que, la finalidad de la encuesta no es describir a los individuos sino obtener un perfil compuesto de la población. Por su parte, (Contreras, 2011) sostiene que la encuesta es una técnica cuya característica más resaltante es el contacto que se establece entre el investigador y los encuestados, quienes poseen particularidades que les son comunes.

Otro elemento que se debe recalcar es que las encuestas presentan variaciones en cuanto a su administración, a saber: aquellas que son aplicadas a través de entrevista personal o vía telefónica, auto administradas, en las que el entrevistado responde a las interrogantes sin el empleo de intermediarios, entre las variantes debe mencionarse que se pueden proporcionar de manera directa o empleando medios electrónicos, esta última modalidad ha sido ampliamente aceptada e implementada con el paso de los años.

Ahora bien, es preciso mencionar que el cuestionario es una variedad de la encuesta la cual se encuentra conformada por una serie de interrogantes que pretenden conseguir datos en relación con las variables estudiadas (Behar, 2008).

Por otra parte, es necesario especificar que este tipo de técnica puede ser abierta o cerrada. Esta última conlleva a respuestas específicas a las preguntas planteadas, cuyas opciones de respuesta varían desde dicotómicas (dos opciones: sí o no) o politómicas (más de dos opciones)

En virtud de los señalamientos previos se debe detallar que la presente investigación empleará como técnica de recolección de datos, la encuesta. En relación con el instrumento de recolección de datos se trata de un cuestionario, compuesto por 6 preguntas abiertas y cerradas, tanto dicotómicas como politómicas, el cual será autoadministrado. Conviene apuntar que el cuestionario será suministrado al encuestado empleando medios electrónicos, ya que será proporcionado a través de Google Forms.

### **3.9. Técnicas e instrumentos de Investigación**

- Revisión bibliográfica
- Observación
- Entrevista
- Encuesta

La investigación se da a través de definiciones y antecedentes, los mismos que servirán de apoyo para ampliar la información, detallar cómo se llevará a cabo el desarrollo de las actividades lúdicas, para el desarrollo de habilidades cognitivas. Lo verdaderamente importante es destacar el uso de estas actividades a niños de 4 a 5 años que se encuentran en proceso de aprendizaje.

Para (Mora, 2003), aprender y enseñar matemáticas significa desarrollar, casi siempre, conocimientos matemáticos, aunque ellos se hayan creado o inventado hace más de cuatro mil años. De tal manera la interacción con otros es fundamental para el aprendizaje, la colaboración entre dos o más personas contribuye a este desarrollo interactivo, está de más decir que debe existir un vínculo socioafectivo ya que contribuye y a su vez los instruye.

#### ***Tabla 2. Población y muestra***

<b>ORDEN</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>CANTIDAD</b>
1	Docente	1
2	Estudiantes de subnivel II	33
3	Padres de Familia	33
<b>TOTAL</b>		67

Fuente: Escuela de Educación Básica “Otto Arosemena Gómez”

## **CAPÍTULO IV DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS**

### **4.1. Presentación de los hallazgos (análisis y discusión de los resultados)**

En este capítulo se muestran los resultados obtenidos que derivaron a través de la aplicación de instrumentos y tras un análisis e interpretación de los siguientes instrumentos: guía de observación, entrevista dirigida al docente y encuesta realizada a los padres de familia de los niños de Educación Inicial, el mismo que se implementó en la plataforma digital Google Forms de Microsoft.

Llegando al análisis de la información recopilada a la entrevista realizada al docente de la Escuela de Educación Básica “Otto Arosemena Gómez”, podemos evidenciar la importancia del rol que cumple el docente al momento de enseñar a su vez involucrarse en el proceso, en este caso con el desarrollo Lógico-Matemático, el objetivo principal es contribuir al desarrollo de las habilidades cognitivas de manera integral.

Siendo así que, al momento de aplicar las actividades guiadas y orientadas desde los ámbitos establecidos en el currículo de Educación Inicial, esto puedan generar ese aprendizaje y desarrollo de habilidades, desde esta orientación del currículo se induce al docente a avanzar buscando las formas y estrategias con distintas metodologías, la misma que promueve el desarrollo, la creatividad e imaginación del niño.

A pesar de las posibles dificultades que puedan surgir en la actualidad a raíz de la pandemia conocida como COVID 19, como docente creativa e innovadora, de manera muy sutil trata de llegar y ajustarse a la economía del padre de familia, dando la

facilidad de realizar las distintas actividades con orientaciones del uso de los materiales del medio.

Por medio de estas actividades lo que se busca es mantener la atención del niño, despertar el interés de conectarse a las clases virtuales haciendo uso de las TIC y sus recursos tecnológicos, de tal manera que cuando se encuentran realizando la actividad les comparte músicas infantiles acorde a la actividad que se encuentren realizando, por otro lado, se pretende lograr desarrollar las habilidades cognitivas de manera mesurada y llamativa.

Desde estas concepciones como docente hay que reconocer que una guía de actividades lúdicas que permitan el desarrollo Lógico-Matemático, facilitaría el trabajo del docente y también del niño ya que se daría un uso adecuado, destacando las necesidades educativas que tenga el niño, reconociendo que no todos aprenden al mismo ritmo, cada uno es diferente, percibe el aprendizaje a su modo, sin embargo la orientación que brinde el docente es la que define la comprensión y da sentido al momento de enseñar.

Los padres de familia están a la expectativa y de manera paciente ayudan en las actividades al niño, se involucran en el proceso, son muy observadores, en su mayoría se sienten contentos por la forma en que la docente les imparte los conocimientos, aprovechando los consejos, tics, orientaciones, entre otros, reconociendo la importancia de las actividades en comprensión del Ámbito Desarrollo Lógico Matemáticas de que provecho pueden sacar en bien de la educación del niño

Considerando el aporte que brinda el currículo de educación inicial, en sus Ámbitos y ejes todos son importantes uno conlleva a otro de manera coordinada, cada uno atiende a las distintas necesidades del estudiante adicionalmente se permite desarrollar la creatividad, sin embargo destaca el Ámbito Relaciones Lógico-Matemáticas ya que este le permite al niño autonomía, seguridad de sí mismo, resolución de problemas, entre otros, no se trata de quitar importancia a los otros ámbitos, pero se reconoce su importancia en la Educación Inicial

Se recomienda a los futuro docentes que sean innovadores, que vayan más allá de una planificación, que aprovechen todos los recursos y más ahora que tienen la facilidad de buscar en sitios web, las distintas plataformas, que eduquen con visión y

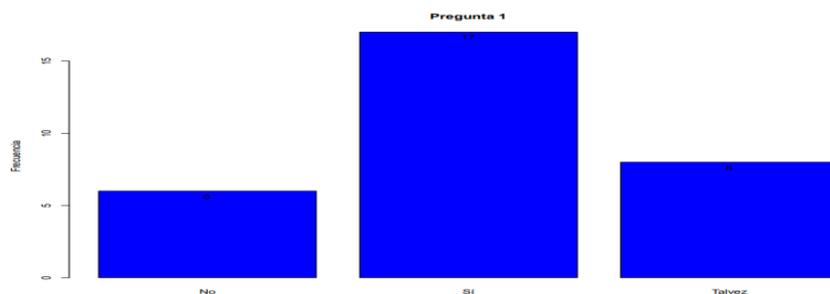
misión, no se dejen guiar del todo por el modelo tradicional aunque sus compañeros de trabajo lo hagan o se lo recomienden, siempre hay que buscar las estrategias, métodos, técnicas y más para atender a las distintas necesidades educativas de los niños.

Concluyendo que las distintas estrategias aplicadas a la educación son válidas siempre y cuando sean favorables para el desarrollo integral del niño y uno de los ámbitos que se promueve es el Lógico-Matemático, desde los objetivos y destrezas, las actividades son las que marcan esa primicia del aprendizaje en edades tempranas, cada actividad tiene su importancia y objetivo más aun cuando se trata de captar la atención y curiosidad de los niños generando una experiencia significativa, estimulando el aprendizaje contribuyendo así al desarrollo de habilidades cognitivas por medio del desarrollo Lógico Matemáticas.

En cuanto a la encuesta realizada a los padres de familia se presentó 10 ítems de preguntas, de las cuales se presenta el siguiente resultado:

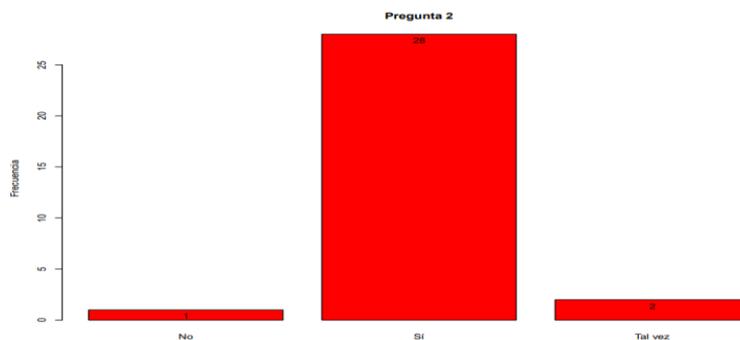
*¿Conoce o sabe usted que es el desarrollo lógico matemático?*

Se logra evidenciar que un 58% conoce y sabe que es el desarrollo cognitivo, el 25% no está seguro totalmente y un 19% no conoce que es. Por lo que es necesario conocer para tener clara la importancia del desarrollo lógico matemático. Tal como indica (Medina, 2019). Es concebido como la actividad intelectual que realiza el hombre por medio del cual entiende, comprende y capta alguna necesidad, además es un factor determinante en la adquisición de aprendizajes adicionalmente también aporta beneficios como: la capacidad de entender conceptos y establecer relaciones basadas en la lógica de forma esquemática y técnica, además implica la capacidad de utilizar de forma natural el cálculo, las proposiciones o hipótesis, y los beneficios del desarrollo de este pensamiento contribuyen al cumplimiento de metas, logros personales e incluso el éxito personal



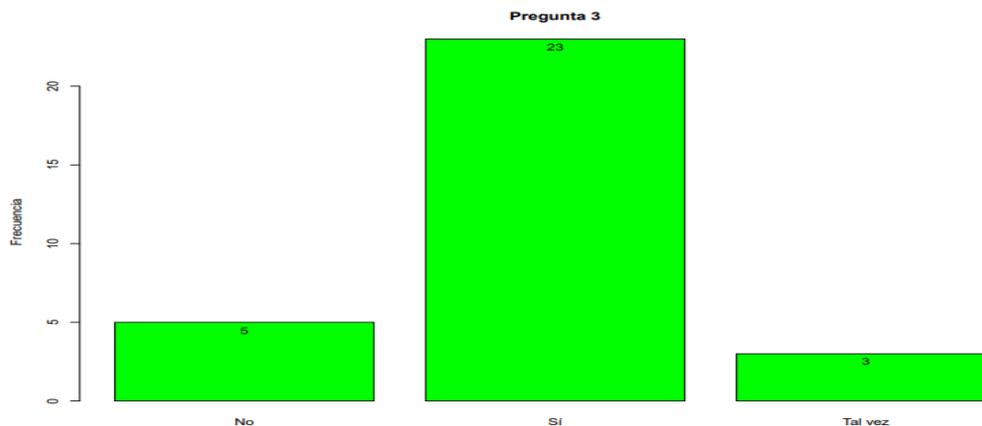
*¿Las actividades que emplea la docente son las adecuadas para la edad del niño?*

El 90,3% está de acuerdo con las actividades por considerar adecuadas a la edad del niño y un 0,07% , La precisión de la enseñanza radica en los niveles educativos, mismos que deben ir acorde a la edad recibiendo las indicaciones de parte del docente y según lo manifiesta (Mora, 2003)“una exigencia compleja, debido a la multiplicidad de elementos contrarios al quehacer de la enseñanza, especialmente en los países con posibilidades y potencialidades socioeconómicas desfavorables y porque aún se conservan resquicios de la pedagogía tradicional impuesta durante muchos años”.



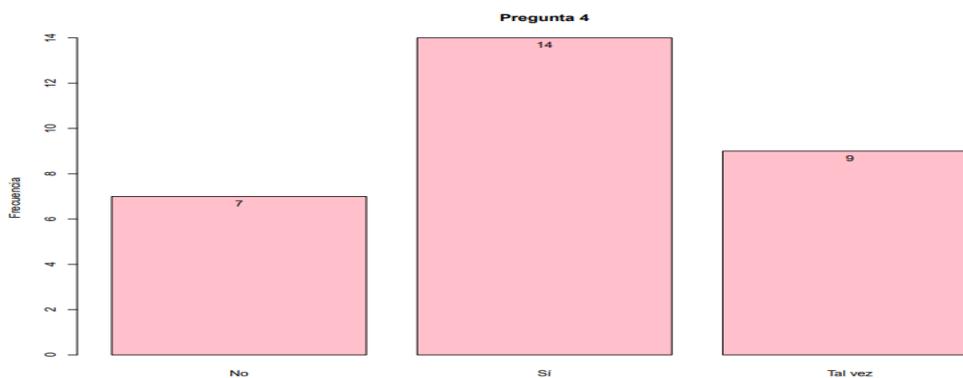
*¿Se involucra usted de manera directa en las actividades del niño antes durante y después de clases?*

El 74,2%, el 16,1% no lo hace por varios factores y un 9,7% a veces se involucra en las actividades del niño, las razones son de peso para que los padres no estén a tiempo completo a la hora de recibir clases, sin embargo, muchos muestran un interés por las actividades que el niño realiza ya que sienten que aprenden cosas diferentes y agradables.



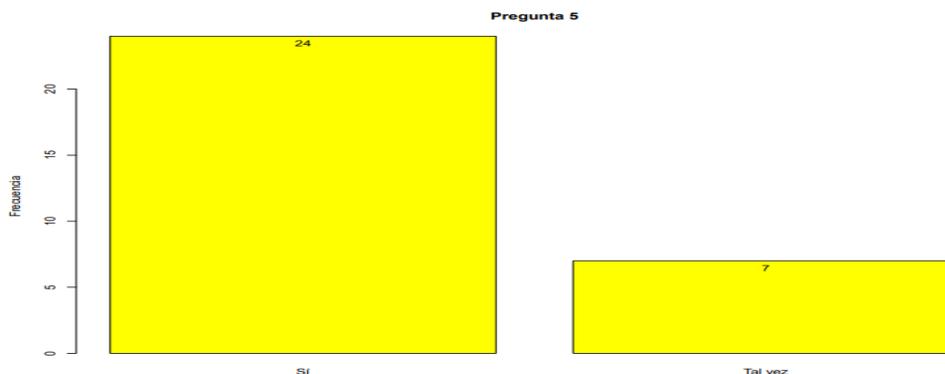
*¿Las actividades que recibe el niño, las realiza con entusiasmo o se siente forzado a realizarla?*

El 46,7% de los niños realizan las actividades con entusiasmo, el 30% a veces si y en ocasiones no, mientras que el 23,3% no realiza las actividades con entusiasmo, todo conlleva a un sentido de distracción por la virtualidad, desde los hogares no todos cuentan con un espacio adecuado para recibir las clases y otros no les agrada realizar las actividades por falta de motivación de los padres, más allá de la motivación que reciben de parte del docente



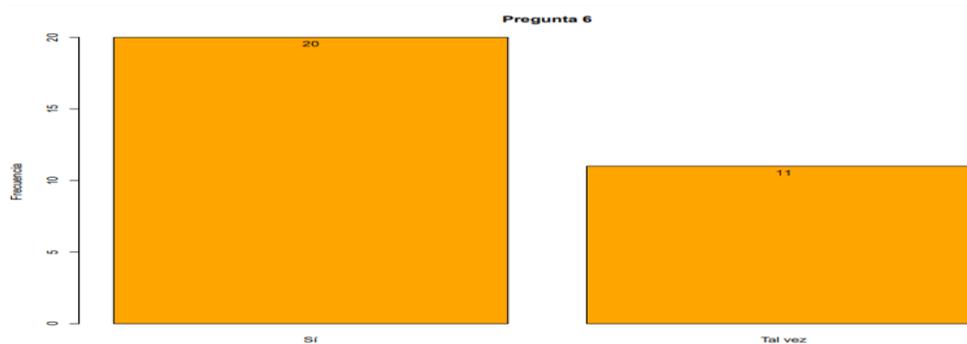
*¿Cómo representante se siente comprometido con la educación de su niño y está dispuesto a colaborar en todo momento?*

En tanto que el 74% está dispuesto a colaborar con el niño, ante un 22,6% que no lo hace por razones económicas, la motivación del niño es importante. Bajo estas consideraciones no todos pueden estar con los hijos durante el proceso de aprendizaje, destacando que es importante recibir esa motivación tanto de los padres como de la docente, el compromiso se da desde que los niños ingresan a una institución educativa.



*¿Usted observa que su representado se mantiene motivado durante la clase?*

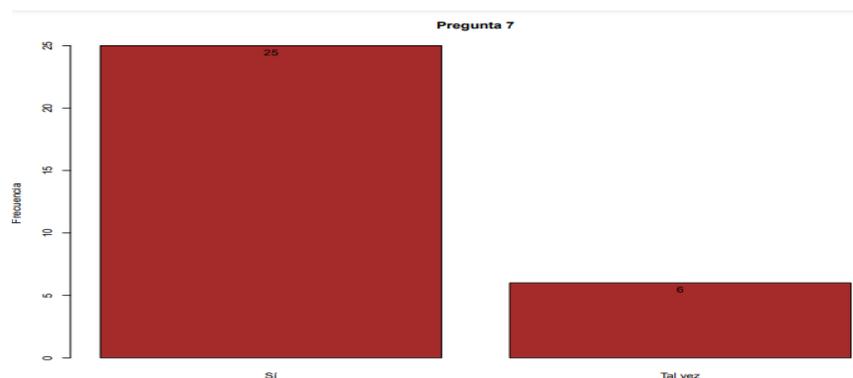
sin embargo, un 64,5% está activo y motivado, el 35% pierde el interés por los distintos distractores que tienen en casa, recordando que la educación actual es virtual, como actividad generadora para el desarrollo de habilidades cognitivas fue parte del aprendizaje donde el niño tuvo participación activa en compañía de papá o mamá,



*¿Usted considera que la actividad realizada en clase con el tema “¿Mi muñeco es una figura geométrica”, le resulta beneficiosa para su representado?*

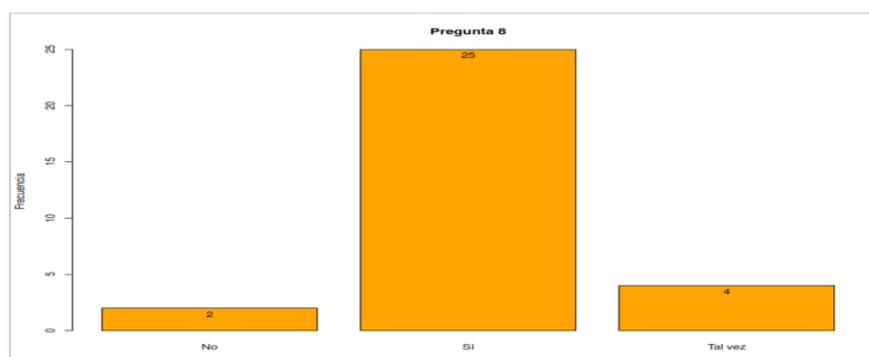
que el 80,6% de los padres de familia considero que dicha actividad fue beneficiosa y aporta al desarrollo Lógico Matemáticas y el 19,4 % no considera tan relevante ya que no estuvieron presente con sus hijos, destacando la importancia de estas actividades. Además, los beneficios de la estimulación cognitiva para (Vilches Urrutia,

2019) se basan en “ayudar a mantener adecuados los procesos cognitivos de atención, concentración y memoria que son necesarios para el aprendizaje, de igual manera propicia actividades de pensamientos y aumenta la creatividad, imaginación e inteligencia”.



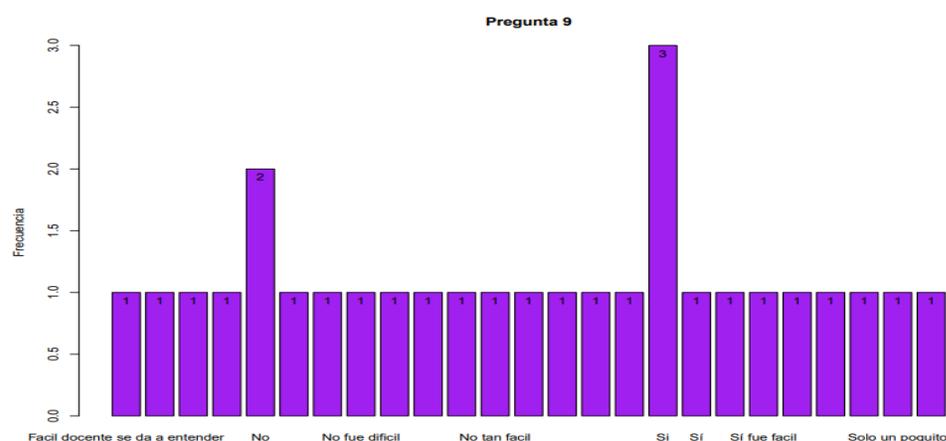
*¿Reconoce usted que este tipo de actividades son importantes para el desarrollo de habilidades cognitivas en su representado?*

Seguidamente tenemos que el 80,6% las considera importante, un 12,9% considera no tan importante y el 6,5 % no considera importante ya que no están presente con el niño, en si no participa, sin embargo, las habilidades cognitivas son adquiridas durante largos periodos de tiempo, que le permiten al niño aprender, pensar, atender y resolver problemas, que responde al ámbito de las aptitudes e implica introducirse en el estudio del pensamiento, como proceso complejo que comprende desde la recepción de un estímulo, su almacenamiento y su utilización (Muñoz, 2017). por lo tanto, no se limita al infante al proceso de adquisición, sino que da apertura a que construya su conocimiento para la comprensión y precisión de los nuevos aprendizajes (Zurita Aguilera, 2020).



*¿La actividad realizada durante la clase le resulto difícil? ¿Si su respuesta fue si, o no describa en brevedad por qué?*

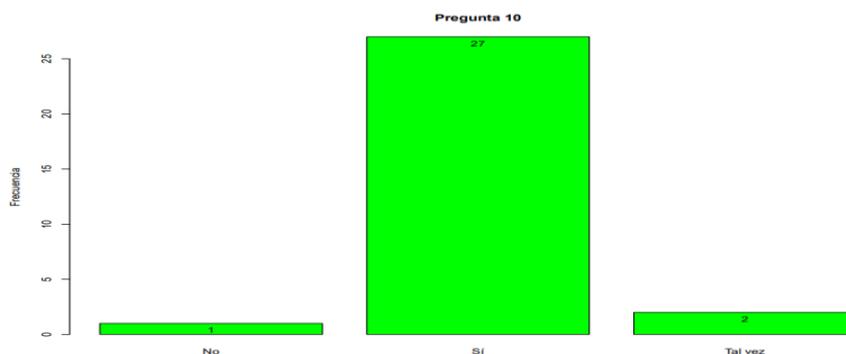
Todos tienen una respuesta diferente, cada uno recibió las mismas directrices, sin embargo, para el 3 % le resulto fácil, para el 2% opina que el docente se dio a entender y las explicaciones fueron claras, desde allí que el resto de la población encuestada, no fue fácil, fue un poquito dificultoso, cada uno realizo desde su perspectiva, dejando como resultado que unos pueden seguir directrices y otros deben reforzar un poco y para otros fue fácil.



*En consideración a las preguntas anteriores, cree usted que una guía de actividades Lúdicas (ámbito lógico matemáticos) favorecería al aprendizaje de su hijo/a, para potenciar el desarrollo cognitivo.*

finalmente consideran que una guía de actividades lúdicas orientada al Ámbito lógico-Matemático favorecería el aprendizaje del niño, por tal motivo un 90% considera que una guía favorece el aprendizaje y el 0,5% no la considera útil, y el 0,5 % talvez.

Para (Castellar Arrieta et al., 2015) manifiesta que las actividades lúdicas facilitan el aprendizaje de normas y valores que fortalecen el desarrollo integral de los niños, del mismo modo, permite la interacción efectiva del niño con sus pares y docentes, sin embargo, para establecer una relación armónica entre el docente y el alumno en el nivel preescolar, deben darse ciertas condiciones tales como: conocimiento de las características físicas, psicológicas y cognitivas del niño, realizar actividades relacionadas al juego que motiven y capten la atención de los estudiantes y sobre todo la vocación por parte del docente.



Desde esta concepción presentada a través de los resultados obtenidos mediante la encuesta a los padres de familia, se puede evidenciar que hay distintas realidades que pueden favorecer el aprendizaje o puede resultar perjudicioso, uno de los factores que inciden es la ausencia de los padres por motivo de trabajo quedando al cuidado de tíos, abuelos o hermanos, la falta de conocimiento conlleva al poco desarrollo de habilidades cognitivas. En tanto que una guía de actividades lúdicas ayudaría a fortalecer el desarrollo lógico-matemático, siempre y cuando las actividades cumplan con los indicadores de acuerdo con la edad y contexto del niño.

En cuanto a la observación realizada durante el proceso de inmersión en la Unidad Educativa “Otto Arosemena Gómez”, a niños de sub nivel 2 de Educación Inicial se logra destacar lo siguiente: en su mayoría los niños identifican nociones temporales e identifican características de mañana, tarde o noche, unos tienen un poco de dificultad, al encontrarse en casa, tiene distractores que inciden de manera negativa en el desarrollo de habilidades cognitivas, en las actividades recibe las indicaciones y de manera ordenada sigue una secuencia lógica relatando acontecimientos de la rutina diaria y relaciona sucesos y acontecimientos.

En tanto que en la discriminación de formas y colores realizan actividades que promueven por medio de la mezcla de colores, en cuanto a las figuras geométricas identifica forma y lados, asociando al entorno y contexto, por ejemplo, con objetos presentes en casa, a su vez dibujan las figuras geométricas siguiendo patrones reconociendo lado y forma, agrupa figuras por su tamaño, forma, color, estableciendo relación con los objetos observados en clase.

Cabe destacar que se toma en cuenta las respuestas en su mayoría de manera positiva, sin embargo no todos logran al 100% estos objetivos, ante una realidad diferente, desde la virtualidad la responsabilidad no es solo del docente, el padre de familia también juega un rol fundamental, desde casa se debe apropiarse de los conocimientos ya que es participe directo al momento de la enseñanza del niño, la compañía del mismo puede dar confianza y seguridad al niño con palabras de motivación, de tal manera que se sienta seguro de realizar las actividades y no con el hecho de cumplir, si no que el niño ejecute las actividades no como tarea sino a modo de juego vaya descubriendo el aprendizaje.

Desde estos resultados se puede denotar que los aportes que se dan a través de la entrevista, encuesta y observación, permiten conocer las distintas posturas de los entes involucrados, en este caso; docente, niño y padres de familia, las posibilidades de enseñanza parten de una actividad que sin duda alguna debe enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje por medio de actividades que promuevan el desarrollo de habilidades cognitivas

#### **4.2. Aporte del investigador (casuística)**

Tomando en cuenta la investigación y la información recolectada por medio de la ficha de observación que se aplicó a los niños y el aporte de autores mencionados en el marco teórico, llega a la conclusión que todo lo prescrito tiene su base, tomando en cuenta que las actividades que se aplican para el desarrollo Lógico Matemáticas van acorde a la edad del niño y contribuye a las habilidades cognitivas. Claro está que cada niño es diferente y aprende a su ritmo por lo tanto implica un poco más de dedicación en el proceso.

En cuanto a la información recolectada por la docente en la entrevista, contribuyen de manera significativa en las actividades lúdicas que realizan llevando un orden a través de la planificación donde se involucra los objetivos, logros de aprendizaje, desarrollo de habilidades, sin duda alguna las dificultades siempre se presentaran, una razón de peso para que el docente tome la iniciativa de acudir a una guía de actividades la misma que sea dinámica, ilustrativa, entendible, legible, de fácil manejo tanto para docente y estudiantes.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Reflexiones finales

- La fundamentación teórica realizada permitió reconocer las necesidades existentes relacionado al desarrollo de habilidades cognitivas, además de evidenciar su importancia en la formación de los niños y niñas de 4 y 5 años de edad.
- Los resultados evidenciados en el diagnóstico permitieron constatar la existencia de insuficiencias por parte de los docentes en cuanto al empleo de métodos y técnicas para el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 y 5 años de edad.
- La elaboración de las actividades lúdicas permitió direccionar acciones en la práctica educativa de los docentes y que favorecieran el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 y 5 años de edad.

### Recomendaciones

- Continuar profundizando en el estudio de los fundamentos teóricos que permitan el desarrollo de habilidades cognitivas de los niños y el desempeño de la práctica educativa de los docentes.
- Perfeccionar los instrumentos empleados en la realización del diagnóstico, para el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 y 5 años de edad.
- Enriquecer desde la práctica educativa la guía de actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de 4 y 5 años de edad.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

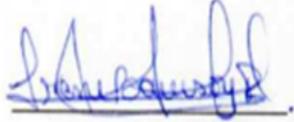
- Aebli, H. (2002). Doce formas básicas de enseñar. *Dialnet*, 12(1), 234–245.
- Álvarez, J., Conte, L., Díaz, A., García, J., Guerrero, C., Maíllo, J., Navarro, M., & Rivadeneyra, M. (1993). *Desarrollo curricular para la formación de maestros especialistas en educación física*. Gymnos8.
- Ausubel, D. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo* (2nd ed.). Trillas.
- Barberá Albalat, V. (2001). ¿cómo educar en la responsabilidad? *Aula XXI Santillana*.
- Behar, D. (2008). *Metodología de la Investigación*. Shalom.
- Bonilla, C. (1998). APROXIMACION A LOS CONCEPTOS DE LUDICA Y LUDOPATIA. *Dialnet*.
- Borja, Q. (2017, octubre 27). *La importancia del juego en la escuela*. Guaiainfantil.Com.
- Bosch, M. (2012). *Apuntes teóricos sobre el pensamiento matemático y multiplicativo en los primeros niveles*. 1(1), 15–17. file:///C:/Users/jordy/Downloads/Dialnet-ApuntesTeoricosSobreElPensamientoMatematicoYMultip-4836767.pdf
- Campo, L. (2009). Características del desarrollo cognitivo y del lenguaje en niños de edad preescolar. *Psicogente*, 12(22), 341–351.
- Campos, G., & Lule, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Dialnet*, 7(13), 45–60.
- Castellar Arrieta, G. M., González Escorcía, S. L., & Santana Ramírez, Y. (2015). *Las Actividades Lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta*. <http://hdl.handle.net/11227/2106>
- Chávez, D., & Sánchez, M. (2017). *EL aprestamiento en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 3 a 5 años*.
- Contreras, Y. (2011). Los elementos de la investigación: como reconocerlos, diseñarlos y construirlos. Autor: Hugo Cerda Gutiérrez. Colombia: Editorial Magisterio, 2011, 521 pp. *Revista Logos, Ciencia & Tecnología*, 4(1), 220–221.
- de Escalona, F., & Noriega, M. (1974). *Didáctica de la matemática en la escuela primaria I*. . 1974.

- Encalada, P. (2019). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2, de la escuela de educación Básica Carlos Rigoberto Veintimilla*.
- Francia, G. (2020, noviembre 12). <https://www.psicologia-online.com/teorias-cognitivas-que-son-tipos-y-ejemplos-5321.html>.
- Gutiérrez, F. (2005). *Teorías del desarrollo cognitivo* (J. Cejudo, Ed.). McGRAW-HILL.
- Lizano, K., & Umaña, M. (2008). La teoría de las inteligencias múltiples en la práctica docente en educación preescolar. *Revista Educare*, 12(1), 42–58.
- Mae Sincero, S. (2021, March 11). *Teoría Cognitiva del Aprendizaje*.
- Mayer, D., López, M., & Serván, E. (2008). Habilidades cognitivas: transmisión intergeneracional por niveles socioeconómicos. *Estudios Económicos*, 23(1), 129–156.
- Medina, M. (2019). *Actividades lúdicas en el aprendizaje lógico matemático. guía didáctica de actividades lúdicas para docentes*.
- Mendieta, L., Bermeo, S., & Vera, J. (2018). *Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura*. 2(23).
- Montessori, M. (1980). *Educación de las Potencialidades Humanas*. ED. Erre par.
- Mora, C. (2003). Estrategias para el aprendizaje y la enseñanza de las matemáticas. *Scielo*, 24(70), 181–272.
- Morales, A., Imaginario, A., Delgado, I., Andrés, E., & Coelho, F. (2017, May 2). *Significado de Pensamiento lógico*. Significados.Com..
- Muñoz, G. (2017). Implicaciones del desarrollo de habilidades del pensamiento en el desempeño académico de los alumnos de preparatoria. *Hereida*, 12(3).
- Piedra Vera, S. E. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis. ISSN 2588-0578*, 3(2). <https://doi.org/10.33936/cognosis.v3i2.1211>
- Poma, Ingrid, & Reyes, M. (2019). “*Aplicación de la estrategia de juegos y pensamiento lógico matemático en los estudiantes de 4 años, II nivel de Inicial de las secciones creativos y líderes de la I.E. N° 004 El mundo de Ana María de Santa Lucía – Uchiza en el año 2011.*”
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. (2021). *Diccionario de la lengua española*.

- Reyes-Vélez, P. E. (2017). El desarrollo de habilidades lógico-matemáticas en la educación. *Polo Del Conocimiento*, 2(4). <https://doi.org/10.23857/pc.v2i4.259>
- Rocca Báez, M. N. (2021). Experiencias Lúdicas en el Desarrollo del Pensamiento Lógico. *Revista Scientific*, 6(19). <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2021.6.19.10.208-227>
- Rodríguez, E. (2010). La matemática: ciencia clave en el desarrollo integral de los estudiantes de educación inicial. *Zona Próxima*, 13, 130–141. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85317326009>
- Romero Carrasquero, Y., & Tapia Luzardo, F. (2014). Desarrollo de las habilidades cognitivas en niños de edad escolar. *Multiciencias*, 14(3), 297–303.
- Romero, L., Escorihuela, Z., & Ramos, A. (2009). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. *Revista Digital - Buenos Aires*, 131.
- Sánchez, G. (2010). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*.
- Terry, A., & Coley, G. (2021). *Rediseñar la educación en matemáticas*. Banco Interamericano de Desarrollo.
- Valverde, G. (2014). *Latinoamérica, negada a las matemáticas?* Tecnológico de Costa Rica.
- Vilches Urrutia, P. (2019, octubre 28). *La importancia de la estimulación cognitiva para un mejor aprendizaje*.
- Zurita Aguilera, M. S. (2020). El aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(1). <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i1.1226>

## **ANEXOS**



 Ed. Párv. Ana María Veintimilla, MSc	 Naranjo Vaca Gregory. PhD	 Sra. Bacusoy Ramirez Irene Elizabeth
<b>DIRECTORA DE CARRERA</b>	<b>DOCENTE TUTOR</b>	<b>ESTUDIANTE</b>

## ANEXO B/ CERTIFICADO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO

### CERTIFICADO SISTEMA ANTIPLAGIO

En calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular denominado “**Actividades Lúdicas y Desarrollo de Habilidades Cognitivas en el Ámbito Relaciones Lógico Matemáticas**” elaborado por la estudiante **Bacusoy Ramírez Irene Elizabeth**, de la Carrera de Educación Inicial, de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me permito declarar que una vez analizado en el sistema anti plagio URKUND, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente trabajo de investigación, se encuentra con 4% la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el informe.

Atentamente,



GREGORY EDISON NARANJO VACA, PhD

C.I. 0702084492

DOCENTE TUTOR

Adjunto reporte de similitud



#### Document Information

---

Analyzed document	Tesis Bacusoy Irene - Urkund 18-10-2021.docx (D115639694)
Submitted	2021-10-18 22:34:00
Submitted by	Gnaranjo
Submitter email	gnaranjo@upse.edu.ec
Similarity	4%
Analysis address	gnaranjo.upse@analysis.orkund.com

## **ANEXO C/ VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS**

### **CARTA A LOS JUECES EXPERTOS**

#### **Licenciado**

Pedro Marcano Molano. Ms.

#### **De mis consideraciones:**

En conocimiento de su alto nivel académico y desempeño profesional dentro del campo universitarios, me permito dirigirme a usted para solicitarle su valiosa colaboración validando los instrumentos que forman parte del trabajo de investigación de tercer nivel cuyo tema es: “Actividades Lúdicas y Desarrollo de Habilidades Cognitivas en el Ámbito Relaciones Lógico Matemáticas”.

#### **Para el resultado se anexa lo siguiente:**

#### **1. Objetivos de la investigación**

##### **1.1. Objetivo general**

1.1.1. Elaborar actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años de edad.

#### **2. Objetivos Específicos**

2.2.1. Fundamentar teóricamente el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 a 5 años.

2.2.2. Analizar las técnicas y métodos que emplean los docentes para el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 a 5 años.

2.2.3. Implementar una guía de Actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades cognitivas en el Ámbito de Relaciones Lógico-Matemáticas a niños de 4 a 5 años.

#### **3. Instrumentos de investigación**

Por su valiosa colaboración, anticipo mis sinceros agradecimientos y confiando que sus sugerencias enriquecerán de manera significativa el trabajo educativo presentado a su consideración, reitero mi agradecimiento por la atención prestada y su disponibilidad de tiempo.

**Atentamente,**

**Bacusoy Ramírez Irene Elizabeth**

**Responsable de la Investigación**

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**

**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**

**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**FICHA DE REGISTRO PARA VALIDACIÓN DE EXPERTOS**

**Datos de experto**

Nombres y apellidos:	Pedro Gabriel Marcano Molano
Profesión:	Licenciado en Psicología
Cargo:	Docente Universidad Estatal Península de Santa Elena
Teléfono:	0992450460
Dirección de correo:	<a href="mailto:pmarcano@upse.edu.ec">pmarcano@upse.edu.ec</a>

**Datos generales del estudiante**

Nombres y apellidos:	Bacusoy Ramírez Irene Elizabeth
Formación en curso:	Tercer Nivel
Título a obtener:	Licenciada en Educación Inicial

**Datos sobre la investigación**

<b>Tema de la investigación</b>	“Actividades Lúdicas y Desarrollo de Habilidades Cognitivas en el Ámbito relaciones Lógico Matemáticas”
<b>Objetivo general de la investigación</b>	Elaborar actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años de edad.
<b>Informantes</b>	Subnivel 2 (estudiantes de la escuela de Educación Básica “Otto Arosemena Gómez”
<b>Función de los informantes</b>	Responder las preguntas planteadas, siendo claves para la investigación vigente y dar sustento
<b>Instrumento de recogida de información</b>	Encuesta, Entrevista y Observación.

**A tener en cuenta:**

- No confundir los términos destrezas, habilidades y competencias.

**Instrucciones:**

- Leer detenidamente el instrumento.
- En el cuadro que se presenta en el siguiente apartado, según el número de ítem del instrumento, evaluar los ítems marcando con una X en los casilleros, de acuerdo a las categorías.
- En caso de existir recomendaciones u observaciones, rellenar el cuadro último.





El currículo de Educación Inicial le permite la flexibilidad y adaptación a las distintas actividades que necesita realizar con los niños.									
Que recomienda a los futuros docentes para que desarrollen el ámbito lógico matemáticas en niños del sub nivel 2. ..... ..... .....									
<b>Consideraciones generales del instrumento</b>								SI	NO
Las instrucciones son claras para contestar el cuestionario. (Tener en cuenta las observaciones realizadas al final del documento)									
La cantidad de ítems es adecuada.									
El lenguaje del instrumento es entendible. (Tener en cuenta las observaciones realizadas al final del documento)									
<b>Sugerencias:</b> Se sugiere evaluar las recomendaciones para su aplicación.									
<b>Firma del experto</b>						 <hr/> Nombre del Docente			

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**INSTRUMENTOS**

**FICHA PARA LA OBSERVACIÓN**

**INSTRUCCIONES:**

1.- Lea detenidamente los aspectos del presente cuestionario y marque con una Equis (x) la casilla dando respuesta al ítem valorativo que tenga mayor relación con su criterio.

2.- Para responder cada una de las cuestiones, aplique la siguiente escala:

Siempre = S      Casi Siempre = C      A veces = AV      Casi nunca= CN  
 Nunca= N

<b>GUÍA DE OBSERVACIÓN</b>	
<b>ACTIVIDADES LÚDICAS Y DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS EN EL ÁMBITO RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS</b>	
<b>OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN:</b> Implementar actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años de edad.	
<b>OBJETIVO DE LA GUÍA:</b> Observar y valorar el desarrollo del Ámbito lógico matemáticos adquiridos por los niños durante la ejecución de las actividades propuestas por la docente.	
Observadora: Bacusoy Ramírez Irene Elizabeth	Grupo de niños observados: Sub nivel 2 (4 a 5 años)
<b>HABILIDADES A EVALUAR</b>	
<b>NOCIONES TEMPORALES BÁSICAS (identifica características, mañana, tarde y noche)</b>	

CRITERIOS	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca	Observaciones
La metodología de trabajo que emplea para el proceso de enseñanza aprendizaje es pertinente para iniciar las actividades.						
Identifica y diferencia la mañana de la tarde y la tarde de la noche.						
De manera ordenada y con secuencia lógica relata acontecimientos o actividades						

realizadas en la rutina diaria.						
Relaciona sucesos y acontecimientos que puede realizar en la mañana y los que puede en la noche.						

### DISCRIMINAR FORMAS Y COLORES DESARROLLANDO SU CAPACIDAD PERCEPTIVA

CRITERIOS	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca	Observación
Las actividades que realizan los niños promueven el desarrollo lógico matemático.						
Reconoce figuras geométricas, forma y lados.						
Realiza mezcla de colores primarios para descubrir los colores secundarios.						
Identifica colores primarios y secundarios.						
Asocia formas de los objetos del entorno con las figuras geométricas.						
Dibujan las figuras geométricas, reconociendo sus lados y formas.						

<b>NOCIONES BASICAS DE CANTIDAD</b>						
<b>CRITERIOS</b>	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca	Observación
Comprende la relación de números con la cantidad.						
Clasifica las figuras geométricas por tamaño y figura.						
Agrupar los objetos de acuerdo a las figuras geométricas.						
Establece relación entre los objetos observados en clase con los que tiene en casa para jugar.						

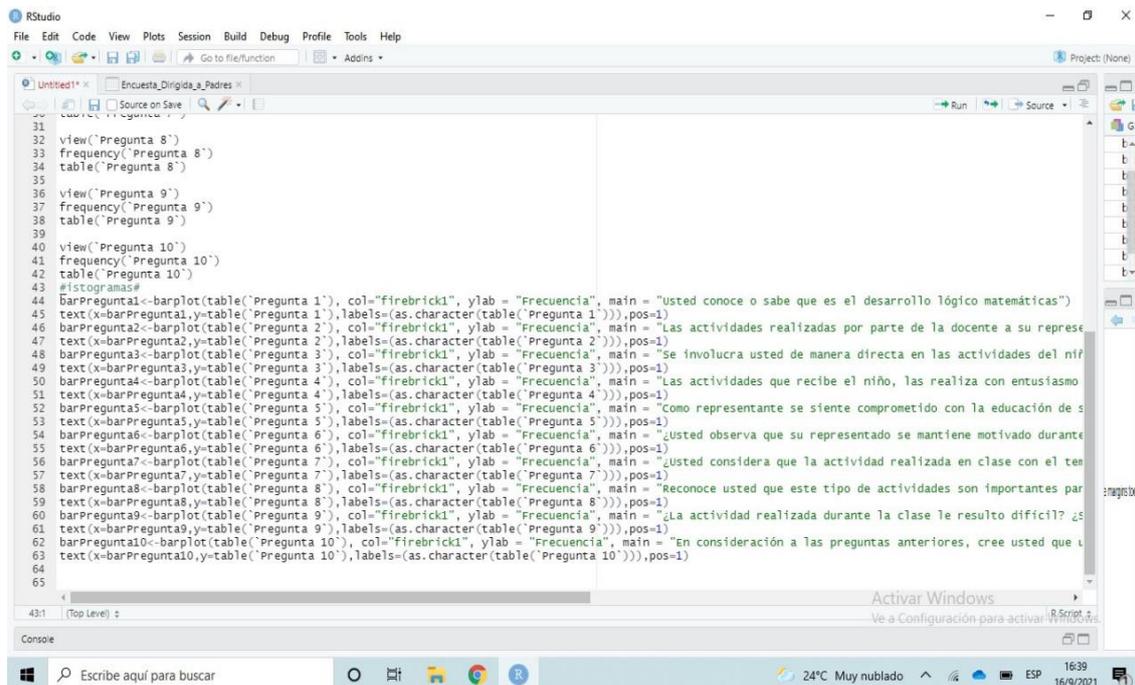
### ANEXO C/ ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA

<b>Encuesta realizada a Padres de Familia</b>				
<b>Criterios</b>	<b>valoración</b>			<b>Observación</b>
	Si	No	Tal vez	
1. ¿Usted conoce o sabe que es el desarrollo lógico matemático?				
2. ¿Las actividades realizadas por parte de la docente a su representado, las considera adecuadas a la edad del niño?				
3. ¿Se involucra usted de manera directa en las actividades del niño antes durante y después de clases?				
4. Las actividades que recibe el niño, las realiza con entusiasmo o se siente forzado a realizarla.				
5. ¿Cómo representante se siente comprometido con la educación de su niño y está dispuesto a colaborar en todo momento?				
6. ¿Usted observa que su representado se mantiene motivado durante la clase?				
7. ¿Usted considera que la actividad realizada en clase con el tema “¿Mi				

<p>muñeco es una figura geométrica”, le resulta beneficiosa para su representado?</p>				
<p>8. ¿Reconoce usted que este tipo de actividades son importantes para el desarrollo de habilidades cognitivas en su representado?</p>				
<p>9. ¿La actividad realizada durante la clase le resulto difícil? ¿Si su respuesta fue si, o no describa en brevedad por qué?                  .....                  .....                  .....</p>				
<p>10. En consideración a las preguntas anteriores, cree usted que una guía de actividades Lúdicas (ámbito lógico matemáticos) favorecería al aprendizaje de su hijo/a, para potenciar el desarrollo cognitivo.</p>				

**ANEXO D/ DEL USO DEL PROGRAMA Rstudio.**

Muestra de resultados de la encuesta realizada a los padres de familia, tabulada en el programa Rstudio.



## ANEXO E/ GUÍA DE ACTIVIDADES



## Contenido

Introducción.....	1
Generalidades:.....	2
Objetivo general:.....	2
Objetivo específico:.....	2
Actividad # 1 “Identifico las figuras geométricas.....	3
Actividad # 2 “Las figuras geométricas son mis amigos”.....	4
Actividad # 3 “Reconociendo figuras voy aprendiendo.....	5
Actividad # 4 “Pinto, pinto señor pintor”.....	6
Actividad # 5 “Contando, contando la jirafa voy armando”.....	7
Actividad # 6 “El trencito mágico”.....	8
Actividad # 7 “Mi casita”.....	9
Actividad # 8 “Volando, volando mi juguete va pasando”.....	10
Actividad # 9 “Navegando en la mar, para el tesoro encontrar”.....	11
Actividad # 10 “Mi muñeco es una figura geométrica”.....	12

### Introducción

El contexto educativo esta en constante cambios de manera acelerada en sus procesos, basados en el conocimiento y la innovación, el área de educación inicial es una de las etapas que el individuo debe pasar antes de ir a un nivel superior, los aprendizajes y contenidos implican un saber para el infante, por lo tanto, los docentes juegan un rol fundamental ellos se encargan de guiar, orientar, dirigir y realizar actividades que sean significativas, más cuando se trata de enseñar desde el ámbito lógico matemático.

La guía de actividades lúdicas ayuda a orientar a los docentes y padres de familia quienes en ocasiones no saben como ayudar a sus hijos a una mejor comprensión de los contenidos y a su vez la importancia, de tal manera facilitaría el desarrollo de las actividades a fin de que se disfrute y exista un gozo satisfactorio en el niño al momento de realizar las actividades en especial cuando se habla de las matemáticas. Desde esta observación se pone a consideración el contenido de la guía la misma que esta orientada al desarrollo de las habilidades cognitivas en el ámbito lógico matemáticas para niños de 4 a 5 años.

El presente documento consta de 10 actividades las mismas que se orientan desde los objetivos y destrezas que se contempla en el currículo de educación inicial, la misma que van desde lo más simple hasta lo más complejo, el colorear, identificar, moldear armar figuras con piezas de figuras geométricas son las que propician ese aprendizaje significativo a su vez es fundamental, tal como lo afirma (Mediano, 2000), manifestando que “constituye un instrumento fundamental para la organización del trabajo del alumno y su objetivo es ofrecer todas las orientaciones necesarias que le permitan integrar los elementos didácticos para el estudio de la asignatura”.

La función de una guía es de indicar técnicas de actividades y experiencias curriculares y extracurriculares de manera lúdica la cual permite al niño trabajar con entusiasmo, dando las pautas que orientación pudiendo apropiarse de los contenidos de acuerdo al ámbito. Siendo así (Azpeitia, 2000) define tres funciones:

1. Función de orientación: ofrece al estudiante una base de orientación de la acción para realizar las actividades planificadas en la guía.
2. Especificación de las tareas: delimitan actividades a realizar, y se especifica en los problemas a resolver.
3. Función de autoayuda o evaluación: permite al estudiante una estrategia de monitoreo o retroalimentación para que evalúe su proceso.

Tomando en cuenta estas funciones también se siguen pasos para elaborar la guía, en este caso se presenta de la siguiente manera:

- Índice
- Introducción
- Objetivo general y específico
- Actividades
- Descripción de las actividades
- Objetivo y destreza de las actividades
- Materiales
- Evaluación
- Referencias bibliográficas

De ser así el currículo de educación inicial contribuye a que se desarrollen habilidades y destrezas según sus ámbitos, en relación al desarrollo del ámbito lógico matemáticas con la guía propuesta se pretende contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas, las mismas que ayudara al niño a generar la creatividad e imaginación. En este caso se toma como primicia al ámbito Relaciones lógico/matemáticas. - Comprende el desarrollo de los procesos cognitivos con los que el niño explora y comprende su entorno y actúa sobre él para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento. Este ámbito debe permitir que los niños adquieran nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color, por medio de la interacción con los elementos del entorno y de experiencias que le permitan la construcción de nociones y relaciones para utilizarlas en la resolución de problemas y en la búsqueda permanente de nuevos aprendizajes. (Mineduc, 2014)

### Generalidades:

La guía pretende orientar y facilitar la labor del docente y provocar el goce y satisfacción en el niño al momento de realizar las actividades lúdicas.

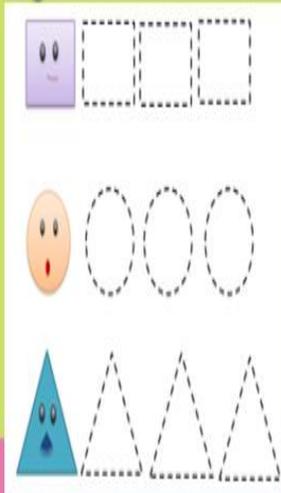
### Objetivo general:

Promover actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años de edad.

### Objetivo específico:

Sugerir la Implementación de una guía de actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades cognitivas en el Ámbito de Relaciones Lógico-Matemáticas a niños de 4 a 5

## Actividad #1 "Identifico las figuras geométricas"



### Materiales que necesito

- Hoja de trabajo
- Lápiz

### Objetivos de aprendizaje

Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno. perceptiva para la comprensión de su entorno.

### Descripción de la actividad

Repasar con lápiz por el borde de la figura siguiendo la secuencia lógica señalados en la figura e ir mencionando el nombre de la figura.

### Destrezas:

Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales



## Actividad #2 "Las figuras geométricas son mis amigos"

### Objetivos de aprendizaje

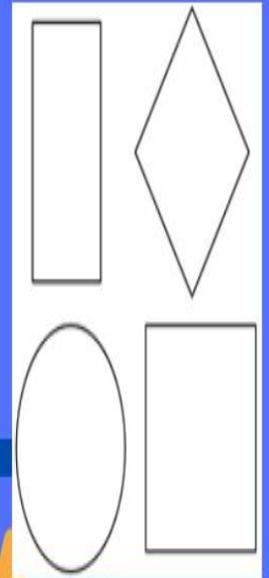
Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno. perceptiva para la comprensión de su entorno.

### Descripción de la Actividad

Coloreo con crayón la figura geométrica y luego con un punzón pincho los bordes de la figura y coloco goma y pego en palillo de helado.

### Destrezas

Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales



### Materiales

- Crayón
- Punzón
- Palillos de helado.
- Goma



### Actividad #3 "Reconociendo figuras voy aprendiendo"



**Objetivo de aprendizaje:**  
Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

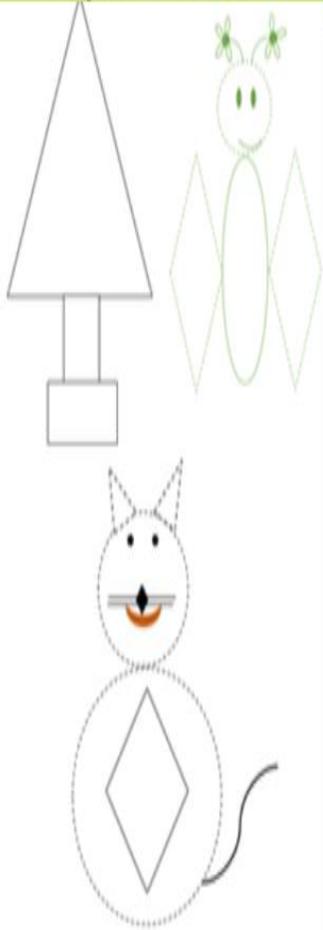
**Destrezas:**  
Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.

#### Materiales:

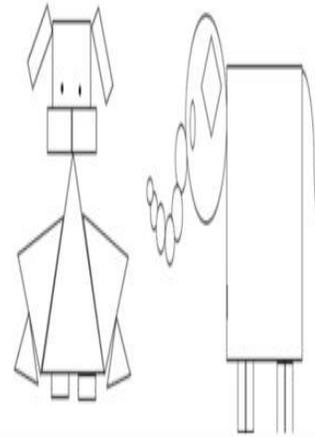
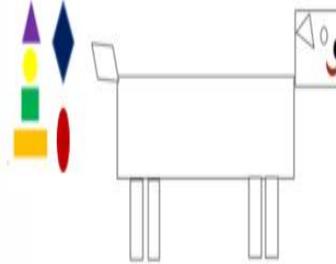
- Plastilina
- Hoja de trabajo

#### Descripción de la actividad:

Amaso y moldeo plastilina colocando sobre las figuras que tenemos en la hoja de trabajo, dejando fluir la imaginación.



### Actividad #4 "Pinto, pinto, señor pintor"



**Objetivo de aprendizaje:**  
Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.

**Descripción de la actividad:**  
Pinto tempera de color amarillo y pinto las figuras circulares que encuentro en los dibujos, siguiendo el mismo proceso con los otros colores y figuras según el patrón de colores de acuerdo a la figura del recuadro.

#### Destrezas:

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

#### Materiales

- Tempera
- Hoja de trabajo



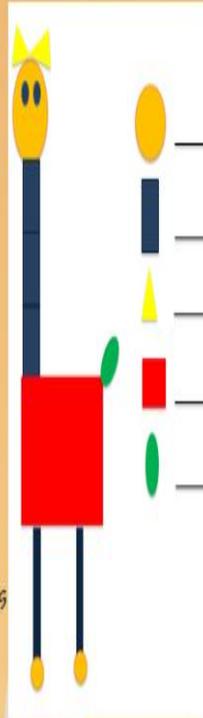
## Actividad #5 "Contando, contando la jirafa voy armando"

### Objetivo de aprendizaje:

Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos. Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.

### Descripción de la actividad

Identifico el animal que está en la hoja, luego reconozco las figuras, las pronuncio, y voy contando cuantos cuadrados, ovalo, rectángulo, triángulos hay.

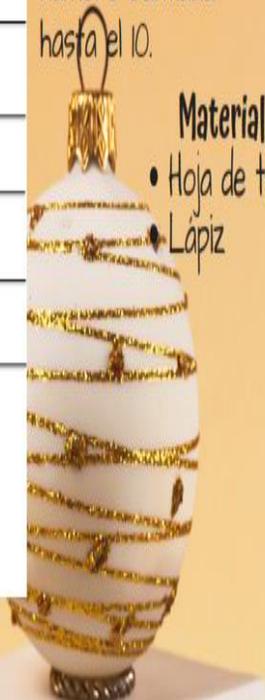


### Destreza:

Comprender la relación número-cantidad hasta el 10.

### Materiales

- Hoja de trabajo
- Lápiz



## Actividad #6 "El trencito mágico"

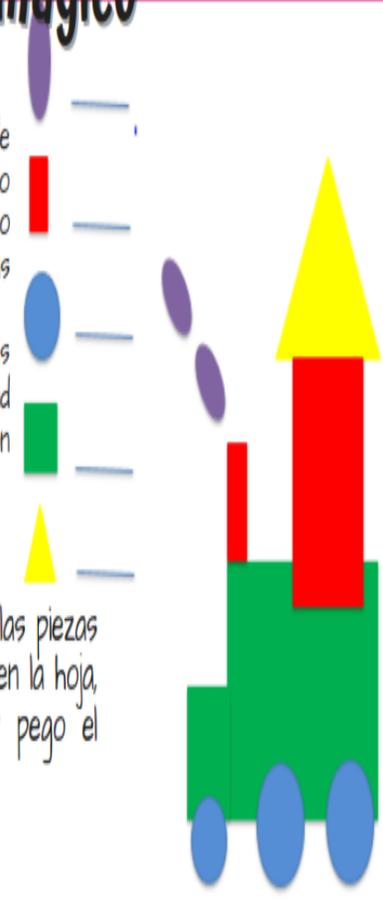
### Objetivo de aprendizaje:

Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.

### Descripción de la actividad

Identifico la figura, recorto las piezas según la cantidad que indica en la hoja, unto goma en el cartón y pego el papel iris sobre el cartón. Finalmente recorto y armo



### Destreza

Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10.

### Materiales

- Cartón.
- Papel iris.
- Goma
- Tijera

## Actividad #7 "Mi casita"

### Objetivo de aprendizaje

Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno

### Destreza

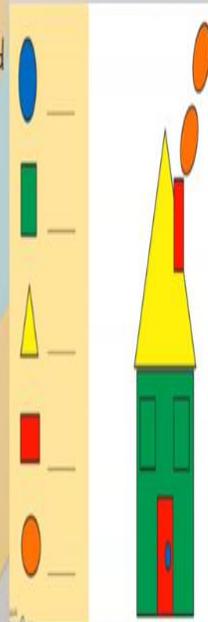
Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.

### Materiales

- hoja de trabajo
- lápiz
- piezas geométricas (la cantidad de cada pieza es de acuerdo a la imagen)

### Descripción de la actividad

Cuento cuantas figuras necesito (círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo, ovalo) y coloco en el lado izquierdo de la hoja donde corresponda.



## Actividad #8 "Volando, volando, mi juguete va pasando"

### Objetivo de aprendizaje

Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

### Descripción de la actividad

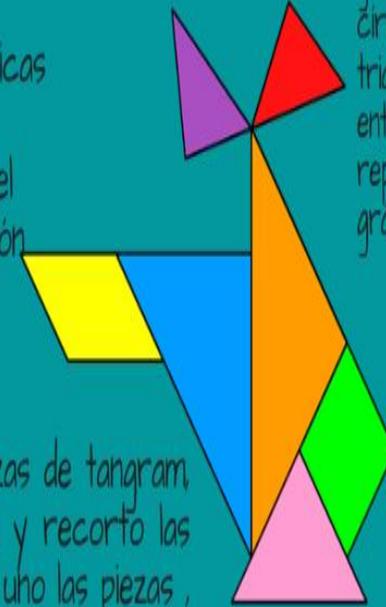
imprimo una hoja con piezas de tangram, pego sobre una cartulina y recorto las piezas. Observo la figura, uno las piezas, y armo dejándome guiar por los colores.

### Destreza

Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos  
Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado, y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.

### Materiales

- hoja de trabajo
- cartulina o cartón de reciclaje
- goma
- tijera



## Actividad # 9

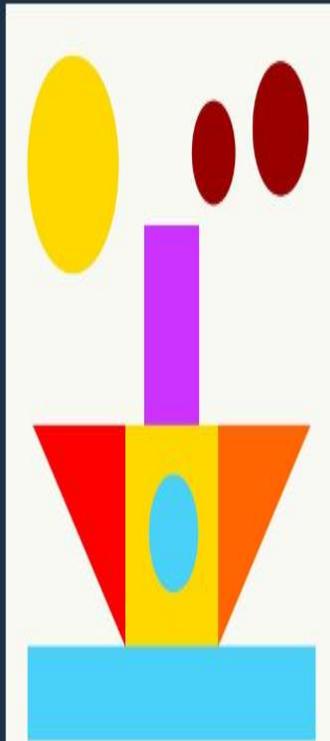
# "Navegando en la mar, para el tesoro encontrar"

### Objetivo de la actividad

Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

### Destreza

Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos



### Descripción de la actividad

Observo las piezas, uno formando la figura del barco y pego sobre un cartón y decoro con materiales del medio

### Materiales:

- piezas de tangram
- cartón
- goma
- fijera
- materiales del medio (funda plastica, hojas de plantas, entre otras)

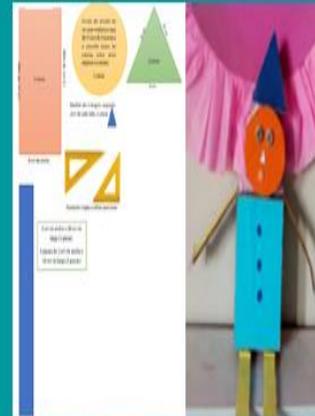
## Actividad # 10

# "Mi muñeco es una figura geométrica"

### Materiales

Moldes de las piezas.

- Cartón reciclado
- Goma en barra
- Silicon en barra
- Pistola de silicon
- Tijera
- Lápiz
- Botones (opcional para decorar).
- Papel iris.



### Objetivo de aprendizaje

Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno

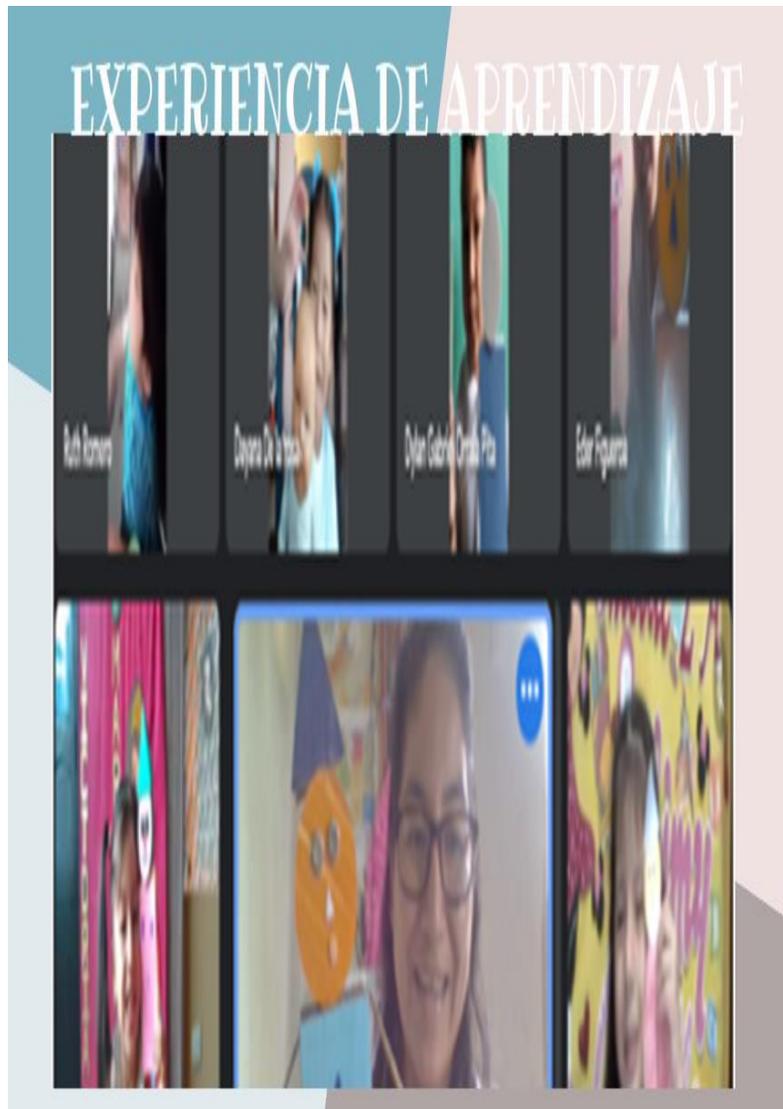
### Destreza

Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.

### Descripción de la actividad

Sigo instrucciones

- recorto las piezas según la cantidad de figuras que se solicita
- pego sobre el cartón y recorto pieza por pieza
- Con la ayuda de un adulto colocamos silicon en los bordes de la pieza rectangular hasta unir todo y armar el rectángulo.
- tomo las piezas de forma circular junto con la tira de 2 cm, esta tiritita debemos formar un círculo y colocar las piezas circulares de ambos lados, la colocamos sobre la parte superior del rectángulo y ya tenemos nuestro muñeco con el cuerpo y cabeza.
- ¿Qué nos hace falta aún?
- De las tiras recortadas las dividimos en dos y serán los brazos del muñeco, luego colocamos piezas triangulares para las manos, el mismo proceso para las piernas, finalmente colocamos los ojos, nariz y boca a nuestro robot en la cabeza colocamos las 2 piezas triangulares será el gorrito de nuestro muñeco y listo hemos terminado. 😊



*Elaborado por: Bacusoy Ramírez Irene Elizabeth*

## Bibliografía

- Azpeitia, U. (2000). La guía de estudio, función y construcción. En: Antología del taller. El material didáctico impreso. Su elaboración y producción. Dirección de Educación a Distancia. *Scielo*.
- Mediano, M. (2000). Elaboración de materiales didácticos escritos para la educación a distancia. *Rev Enseñanza e Investigación en Psicología. Scielo*, 33.
- Mineduc. (2014). *Curriculo de Educación Inicial*. Obtenido de Ministerio de Educación del Ecuador: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>