



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN  
CARRERA DE PEDAGOGÍA**

**TEMA:**

**Actividades lúdicas para el desarrollo de destrezas en el  
ámbito de las relaciones lógico-matemáticas del subnivel  
Inicial II**

**AUTORA:**

**Guamanquishpe Castro Nicole Carolina**

**Componente práctico del examen complejo previo a la  
obtención del título de  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**TUTORA:**

**Lcda. Vásquez Guerrero Rina Maribel, Mgs.**

**Guayaquil, Ecuador  
10 de septiembre del 2020**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE PEDAGOGÍA**

## **CERTIFICACIÓN**

Certificamos que el presente componente práctico del examen complejo, fue realizado en su totalidad por **Guamanquishpe Castro Nicole Carolina**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación**.

**TUTORA**

**Lcda. Vásquez Guerrero Rina Maribel, Mgs.**

**DIRECTORA DE LA CARRERA**

---

**Lcda. Albán Morales Sandra Elizabeth, Ph.D.**

**Guayaquil, a los 10 días del mes de septiembre del año 2020**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE PEDAGOGÍA**

## **DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, **Guamanquishpe Castro Nicole Carolina,**

### **DECLARO QUE:**

El Componente práctico del examen complejo, **Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico - matemático en niños y niñas de 4 años del subnivel Inicial II** previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

**Guayaquil, a los 10 días del mes de septiembre del año 2020**

**LA AUTORA**

*Nicole Guamanquishpe C.*

**Guamanquishpe Castro Nicole Carolina**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE PEDAGOGÍA**

## **AUTORIZACIÓN**

Yo, **Guamanquishpe Castro Nicole Carolina,**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Componente práctico del examen complejo, **Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico - matemático en niños y niñas de 4 años del subnivel Inicial II**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

**Guayaquil, a los 10 días del mes de septiembre del año 2020**

**LA AUTORA:**

*Nicole Guamanquishpe C.*

**Guamanquishpe Castro Nicole Carolina**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

## INFORME DE URKUND

**Tema:** Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico - matemático en niños y niñas de 4 años del subnivel Inicial II

**Tutorada:** Guamanquishpe Castro Nicole Carolina

URKUND	
Documento	<a href="#">avance entrega final 21.08.2020.doc</a> (D78073637)
Presentado	2020-08-22 21:31 (-05:00)
Presentado por	nicole_guacastro@hotmail.com
Recibido	rina.vasquez01.ucsg@analysis.arkund.com
Mensaje	Guamanquishpe Castro Nicole Carolina - Entrega Final <a href="#">Mostrar el mensaje completo</a> 1% de estas 15 páginas, se componen de texto presente en 2 fuentes.

*Nicole Guamanquishpe C.*

Guamanquishpe Castro Nicole  
Carolina  
**Tutorada**

*Rina Vasquez G.*

Lcda. Vasquez Guerrero Rina  
Maribel, Mgs.  
**Tutora**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**  
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE PEDAGOGÍA

**TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN**

---

**Lcda. Vásquez Guerrero Rina Maribel, Mgs.**  
TUTORA

---

**Lcda. Cabrera Andrade María Luisa, Mgs.**

---

**Lcdo. Pow Chon Long Moreno Jaime Martín Mgs.**

---

**Lcda. Blakman Briones Yadira, Mgs.**

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>2</b>
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	2
1.2 JUSTIFICACIÓN .....	3
1.3 OBJETIVO GENERAL.....	4
1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	4
1.5 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN .....	5
<b>2. ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>5</b>
2.1 ACTIVIDADES LÚDICAS .....	5
2.2 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA.....	6
2.3 CLASIFICACIÓN DE JUEGO .....	7
2.4 PENSAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO.....	8
2.5 DESARROLLO DEL PENSAMIENTO Y RELACIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS.....	9
2.6 COMO ESTIMULAR EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO .....	11
<b>3. REDACCIÓN DEL CASO.....</b>	<b>13</b>
<b>4. LEVANTAMIENTO Y RESULTADOS DE LA INFORMACIÓN .....</b>	<b>15</b>
<b>5. CONCLUSIONES .....</b>	<b>23</b>
<b>6. RECOMENDACIONES .....</b>	<b>23</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>25</b>
<b>8. ANEXOS .....</b>	<b>26</b>

## ÍNDICE DE TABLA

<b>TABLA 1 CLASIFICACIÓN DEL JUEGO.....</b>	<b>7</b>
<b>TABLA 2 ETAPAS DEL DESARROLLO COGNITIVO.....</b>	<b>10</b>
<b>TABLA 3 ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO .....</b>	<b>11</b>
<b>TABLA 4 ÁMBITO RELACIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS .....</b>	<b>15</b>

## RESUMEN

En el presente trabajo se tomó en consideración el caso pedagógico de Nathalia, una niña de 5 años que presenta inconvenientes en el ámbito lógico-matemático. Cabe recalcar que se descartó cualquier dificultad a nivel psíquico y cognitivo, y en función de las observaciones realizadas se identificó la falta de estrategias metodológicas que capten la atención de la estudiante. Por esta razón, en el siguiente caso se introdujeron las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje pues a través de las mismas, se realiza la exploración, indagación y participación activa, para lo cual se diseñó una planificación de clase con juegos lúdicos y recursos audio-visuales que permitieron captar la atención y motivaron el aprendizaje de la estudiante.

**Palabras Claves:** Lógico matemática, juego, estrategia de aprendizaje, habilidades, pensamiento, pensamiento crítico

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el presente trabajo se dará a conocer la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de las nociones lógico-matemáticas, las mismas que, favorecen en los infantes de cuatro años, el desarrollo de los procesos cognitivos mediante la exploración y comprensión del medio que los rodea, a través de la resolución de problemas cotidianos.

En cuanto al pensamiento lógico-matemático, el Ministerio de Educación (2014) menciona que:

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. (p. 32)

El Ministerio de Educación hace referencia a la importancia que tiene este ámbito en el desarrollo del niño, en la construcción e interiorización de su conocimiento y en la estimulación de sus capacidades sensoriales, dactilares, auditivas, físicas, afectivas, sociales, motoras e intelectuales. Por otro lado, es necesario considerar que los niños y niñas del nivel inicial II asimilan el lenguaje matemático y desarrollan estas capacidades, mediante la interacción con el otro y el medio que lo rodea.

Por tal razón es importante destacar que las actividades que generen los docentes deben incluir, situaciones de la vida cotidiana del estudiante, considerando que las matemáticas son una construcción mental donde se debe experimentar una situación, pero de una manera significativa y contextualizada, además estas actividades deben tomar considerar las nociones básicas de forma, tamaño, textura, color, tiempo, espacio y cantidad, generando así la resolución de conflictos reales que desarrollen las habilidades que posee cada niño, promoviendo así el disfrute por aprender.

Al utilizar las actividades lúdicas como estrategia para la formación de los niños y niñas se propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas además se mejora la atención y la motivación en el aprendizaje. Es de conocimiento general que los juegos forman parte del desarrollo integral del ser humano desde tiempos remotos. “Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades” (Gómez, Molano y Rodríguez, 2015, p. 11).

Mediante la implementación de actividades lúdicas se puede vivir la cotidianidad, por tanto, estas se pueden llevar a cabo por voluntad propia y sin sentir ningún tipo de presión y al concluir las el niño habrá obtenido un nuevo conocimiento.

## **1.2 JUSTIFICACIÓN**

Durante mucho tiempo, la enseñanza de las matemáticas y su importancia han quedado asociadas a que no cualquiera puede aprenderlas y comprenderlas ya que es necesario que el individuo sea inteligente y capaz de asimilar los conceptos que dentro de este ámbito se manejan. En pocas palabras, las matemáticas dentro del salón de clases eran aprendidas con un método mecánico y en muchas ocasiones se desconocía su aplicación en la vida cotidiana y su finalidad. Con la globalización, los continuos avances tecnológicos y los cambios generacionales han surgido nuevos métodos y estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la actualidad el desarrollo del ámbito lógico-matemático se centra en que el estudiante debe de ser capaz de razonar por sí mismo o de actuar de acuerdo con ciertas opiniones, permitiendo que quede en segundo plano el aprender conceptos de memoria. Además, en el ámbito lógico matemático se pretende que los niños no solo sean capaces de aprender sino también de aplicar las matemáticas en las distintas situaciones o eventos que se generan en su vida en general. Este proceso de aprendizaje lo llevará a

cabo de forma divertida mediante la utilización de actividades lúdicas donde el trabajo colaborativo y cooperativo le permitirán integrar de mejor forma los conocimientos.

En la actualidad, la educación considera que el objetivo de la enseñanza de las matemáticas consiste en “contribuir a que los alumnos comprendan las estructuras fundamentales de la Matemática y a desarrollar las capacidades y destrezas necesarias para la mejor utilización de las mismas en las diversas situaciones de la vida” (De Escalona & Noriega, 1974, p.10). Es imprescindible tomar en consideración la educación lógico-matemática como un componente más en la formación integral del niño y de su desarrollo físico, social, afectivo e intelectual.

Es gracias a las matemáticas que se pueden afianzar distintos conocimientos en los diferentes espacios en los que se desenvuelve el niño. El infante capta de primer momento el mundo de las matemáticas ya que la mayoría de los sucesos que se generan a su alrededor poseen contenido matemático. Los juegos son un ejemplo de ello ya que no solo los veremos dentro de un salón de clases, sino que también se encuentran presente en casa. Es así como mediante el juego se puede conseguir que el niño manipule, observe y experimente por sí mismo, para que pueda descubrir, aprender y disfrutar a la vez.

### **1.3 OBJETIVO GENERAL**

Proponer actividades lúdicas para el desarrollo de destrezas en el ámbito de las relaciones lógico-matemáticas en el subnivel inicial II.

### **1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Buscar y seleccionar información sobre las actividades lúdicas para desarrollar las destrezas en el ámbito de las relaciones lógico-matemáticas.

- Elegir las actividades lúdicas y los recursos didácticos acorde a la necesidades e intereses de los niños.
- Diseñar una planificación por ámbitos que permita a los estudiantes desenvolverse en el ámbito de las relaciones lógico-matemáticas.

### **1.5 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN**

- ¿Desde qué edad se puede estimular y trabajar el ámbito lógico matemático?
- ¿Por qué el ámbito lógico matemático es importante en el desarrollo cognitivo del niño?
- ¿Qué sucede con el niño que presenta dificultades en el ámbito lógico matemático?
- ¿El juego puede ser utilizado como estrategia de enseñanza en el ámbito lógico matemático?
- ¿Qué tipos de juegos estimula el pensamiento lógico matemático?

## **2. ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO**

### **2.1 ACTIVIDADES LÚDICAS**

#### **Definición**

Las actividades lúdicas son parte indispensable en el desarrollo integral del ser humano debido a que se fomenta el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, la adquisición de saberes, la toma de decisiones, entre otras habilidades y destrezas en donde se transversaliza la actividad recreativa, el goce, el placer y el conocimiento (Jiménez, 2002). La definición de lúdica es tan amplia que puede llegar a referirse también a la necesidad del ser humano de comunicarse, expresarse, sentir y producir una serie de emociones que tienen como objetivo el entretenimiento, esparcimiento, diversión, goce, risas, gritos convirtiéndose así en una fuente generadora e integradora de emociones.

La lúdica también puede ser orientada a la adquisición de saberes permitiendo así se presente un abanico de actividades donde el individuo

pueda sentir el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. A continuación, se detallan algunos aspectos:

En el **intelectual-cognitivo** se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el **volitivo-conductual** se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el **afectivo-motivacional** se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda. (Fonseca, 2013, p.p. 22-23)

El juego es una vía para desarrollar, estimular y fomentar la creatividad, si dentro de este ambiente se integran mas elementos técnicos-constructivos para la elaboración de los juegos, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo ya que se favorece la asimilación de los conocimientos y se obtienen excelentes resultados.

## **2.2 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA**

El juego como estrategia pedagógica es visto desde dos perspectivas, la primera definición toma en cuenta que mediante el juego el niño va a construir sus propios aprendizajes (Leone et al., 2008). El rol del juego en el desarrollo del niño va a permitir que trabaje cuatro aspectos en el desarrollo de su personalidad, los cuales son:

- Motriz, realizan movimientos, ponen al descubierto sus habilidades y demuestran sus destrezas.
- Cognitivo, buscan estrategias y medios para dar solución a los problemas planteados.
- Social, aplica su inteligencia interpersonal a través de la intervención que tenga con sus pares y el trabajo cooperativo.
- Afectivo, establecen vínculos personales con quienes intervienen en el juego. (Leone et al., 2008).

Entre las principales funciones o características que deben existir en el juego encontramos que este debe de ser: motivador, placentero, creador,

socializador, integrador e interdisciplinario. Estas peculiaridades son tomadas en consideración ya que mediante el juego se pueden trabajar los contenidos de los diferentes ámbitos de aprendizaje.

Es de común conocimiento que el juego tiene sus indicios fuera del salón de clases por tanto se debe reconocer que este es de carácter recreativo, de tal manera debemos de tomar en cuenta la importancia de su implementación como estrategia de enseñanza-aprendizaje y así también motivar a los alumnos.

### 2.3 CLASIFICACIÓN DE JUEGO

Los juegos se clasifican de acuerdo con las cualidades que se desean desarrollar (Díaz et al., 1993), tal como los son:

**Tabla 1**  
*Clasificación del juego*

TIPOLOGÍA	CARACTERÍSTICAS
<b>Juegos Sensoriales</b>	Son aquellos que desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Este tipo de juego se trabaja de forma pasiva y se caracteriza por que dentro de este puede predominar uno o más sentidos.
<b>Juegos Motrices</b>	Son aquellos que trabajan sobre el esquema corporal y buscan la madurez motriz en el niño.
<b>Juegos de Desarrollo Anatómico</b>	Son aquellos destinados a la estimulación y desarrollo muscular y articular del niño.
<b>Juegos Organizados</b>	Son aquellos que se encargan de estimular y trabajar el desarrollo social y emocional del niño. Este tipo de juegos tienen de forma explícita la enseñanza.
<b>Juegos Predeportivos</b>	En esta clasificación se incluyen todos los juegos que trabajan la coordinación dinámica general y el desarrollo de las destrezas específicas de las diferentes disciplinas deportivas.
<b>Juegos Deportivos</b>	Son aquellos que desarrollan los fundamentos, reglamentación y práctica de un deporte,

también se fomenta las sanas competencias y la aceptación de un logro o una derrota.

---

**Fuente:** Díaz, A., García, J., Guerrero, C., Maillo, J., Navarro, M. y Rivadeneyra, M. (1993). Desarrollo curricular para la formación de maestros especialistas en educación física.

## **2.4 PENSAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO**

### **Definición**

Al referirse a conocimiento lógico-matemático automáticamente se asocia a aquel conocimiento en que los niños deben y pueden construir ya sea mediante planteamiento de situaciones problemáticas, algoritmos sistema de base diez, entre otras actividades que han sido implementadas durante mucho tiempo dando a entender que la aritmética es un conocimiento social y/o físico. Cabe recalcar que los niños al comprender los algoritmos y el sistema de base diez es debido a que ya han construido el conocimiento lógico-matemático prescindible para esta comprensión (Piaget, 1975).

Conforme a los estudios efectuados por Piaget (1975, p. 81) se da a conocer que el conocimiento lógico ayuda a los niños en la comprensión de las actividades o materias didácticas. Este conocimiento ayuda a desarrollar y construir de forma intrapersonal sus conocimientos de una forma práctica ya analítica, por tal motivo es importante desarrollar su pensamiento desde el vientre materno para que este se vaya desarrollando a su ritmo.

Lev Vygotsky por su parte hablaba sobre la importancia de que los niños desempeñen un rol activo en su propio desarrollo, además su teoría se centra en la comprensión de los procesos mentales superiores para así ampliar el pensamiento más allá de los parámetros determinados como normales (Vygotsky, 1978).

Es imprescindible resaltar que Vygotsky también menciona el concepto de zona desarrollo próximo en donde pone en consideración el potencial del niño para el crecimiento intelectual más que su nivel real de desarrollo. En pocas palabras la zona de nivel real de desarrollo se

encuentra determinada por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial es determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o mediante la colaboración de un compañero con mucho más capaz.

A nivel pedagógico se inculca que los docentes deben de generar y propiciar experiencias, actividades, juegos y proyectos que permitan al niño desarrollar el pensamiento lógico mediante la observación, exploración, comparación y clasificación de los objetos (Fonseca, 2013, p. 32).

Por tanto, el pensamiento lógico permite analizar, argumentar, argumentar, razonar, justificar o comprobar razonamientos. El razonamiento lógico-matemático nace a raíz de la construcción de cada persona al implementar la abstracción reflexiva. La abstracción reflexiva se forja a partir de la coordinación de las acciones que realiza el sujeto con los objetos (Fonseca, 2013, p. 34).

El conocimiento lógico-matemático es construido por el niño al momento en que este relaciona las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos. Por ejemplo, la identificación brindada por el niño al momento de diferenciar un objeto de textura suave de otro con textura áspera. El docente que acompaña al niño en su proceso de aprendizaje debe de planificar procesos didácticos que permitan la interacción del niño con los objetos reales como personas, juguetes, animales, plantas, entre otros recursos (Fonseca, 2013, p. 35).

## **2.5 DESARROLLO DEL PENSAMIENTO Y RELACIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS**

A lo largo del tiempo se han efectuado varios estudios en el desarrollo cognitivo del niño para así lograr que este se desenvuelva en cualquier medio en el que se encuentre. Por tal motivo se monitorea desde el nacimiento para conseguir un desarrollo óptimo e integral. Por este motivo

se ha elaborado la Tabla 2 en donde se presenta el estudio evolutivo de Piaget (1991) respecto al desarrollo cognitivo en los individuos.

**Tabla 2**  
*Etapas del Desarrollo Cognitivo*

<b>ETAPA</b>	<b>EDAD APROXIMADA</b>	<b>ADQUISICIONES</b>
Sensoriomotora	Desde el nacimiento hasta los dos años	El niño hace uso de sus sentidos y sus aptitudes motoras para comprender el mundo que le rodea. Aún no hay un pensamiento conceptual o reflexivo. Un objeto es conocido de acuerdo con la funcionalidad o el uso que le dé el niño.
Preoperacional	De 2 a 7 años	El niño utiliza el pensamiento simbólico, incluyendo el lenguaje, para comprender su medio. Poseen un pensamiento egocéntrico lo cual hace que el niño entienda el mundo desde su perspectiva.
Operaciones concretas	De 7 a 11 años	El niño comprende y aplica las operaciones lógicas, o sus principios, para así poder interpretar la experiencia de forma objetiva y racional en lugar de manera intuitiva.
Operaciones formales	De 11 años en adelante	El individuo es capaz de pensar sobre las ideas abstraídas, conceptos hipotéticos y puede también generar ideas acerca de lo real y lo posible.

**Fuente:** Piaget, J. (1991). Seis estudios de psicología

Conforme el niño va desarrollando sus habilidades y destrezas este va adquiriendo la capacidad para hablar, leer, calcular y razonar. Pero, así como Piaget, otros autores manifiestan que el desarrollo de los niños empieza desde la primera infancia y que es ahí donde, se le debe proporcionar una serie de estrategias que propicien el aprendizaje y la comprensión de cada uno de los procesos de pensamiento lógico-matemáticos. Ricciardi, (2009) afirma que el desarrollo del pensamiento lógico-matemático es una de las habilidades que poseen los niños las cuales, son adquiridas a partir de las experiencias obtenidas o la manipulación de objetos mediante el juego didáctico, además sirve para ejercitar y desarrollar su razonamiento lógico (p. 17).

Cabe recalcar que se deben de considerar las diferencias y semejanzas entre los objetos que solo existen en la mente del individuo que puede crearlas, por tal motivo el conocimiento lógico no puede enseñarse de forma directa, pero este se puede desarrollar mientras el individuo interactúa con el medio que lo rodea y es participe de las diversas situaciones cotidianas. (Serrano, González-Herrero y Pons, 2008, p. 31).

Serrano et al. (2008) hacen mención que el pensamiento lógico es que aquel que se desprende de las relaciones entre los objetos y nace de la propia interpretación del individuo, surge mediante la coordinación de las relaciones que previamente han sido creadas al manipular los objetos.

## 2.6 COMO ESTIMULAR EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO

Al implementar estrategias para el desarrollo del pensamiento lógico matemático conforme a la edad cronológica del individuo se favorecerá al aprestamiento, aprendizaje, comprensión y apropiación de los conocimientos para que a su vez el niño pueda implementar estas habilidades en su vida cotidiana. Esta estimulación debe de ser conforme a las edades, características y necesidades de los niños para así respetar su ritmo de trabajo y se fomente un aprendizaje divertido, significativo y lleno de refuerzos positivos (Barberá, 2001, p. 59).

Conforme a los estudios realizados por Hidalgo (2005), menciona 10 momentos en donde se propicia el desarrollo del pensamiento lógico-matemático.

**Tabla 3**

*Actividades para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático*

<b>MOMENTO</b>	<b>ACTIVIDAD</b>
<b>Juegos de construcción con bloques</b>	El niño es capaz de organizar su pensamiento y asimila conceptos básicos de forma, color, tamaño y grosor. Además, realiza actividades mentales al

<b>Actividades donde pueda comparar y clasificar</b>	<p>seleccionar, comparar, clasificar y ordenar.</p> <p>En el rincón del supermercado se puede desarrollar la habilidad para clasificar ideas y conceptos. Esto se puede efectuar al entregar una lista al niño y solicitar que busque y tome lo que este anotado.</p>
<b>Explica las situaciones cotidianas</b>	<p>El niño en su afán de saber todo lo que sucede a su alrededor se le puede explicar por ejemplo que la acción de calentar el agua produce un efecto en donde se crea vapor ya que el agua cambia su estado.</p>
<b>Crear un ambiente propicio para que se concentre</b>	<p>Previo a la ejecución de cualquier actividad es importante considerar el espacio y los materiales de trabajo para que se pueda generar un ambiente de aprendizaje donde los niños puedan explorar activamente y relacionar el contenido con una manera experimental y vivencial.</p>
<b>Utilizar diferentes juegos que estimulen el pensamiento lógico-matemático</b>	<p>Los juegos de memoria permiten que los niños desarrollen sus habilidades de pensamiento deductivo.</p>
<b>Plantear problemas donde generen un reto o esfuerzo mental</b>	<p>Se debe de motivar con el reto, pero esta dificultad debe de ser gradual conforme a la edad y capacidades del niño.</p>
<b>Reflexionar sobre las cosas y que las racionalicen</b>	<p>Para este ejercicio es necesario que se planteen eventos inexplicables y jugar a buscar una explicación lógica.</p>
<b>Dejar que manipulen y</b>	<p>Se les puede hacer pensar en los precios y</p>

**empleen cantidades en  
varias situaciones**

jugar a adivinar cuantos lápices habrá en un estuche, cuantas personas viven en su casa, etc.

**Implementar juegos  
matemáticos**

Debido a su alto potencial educativos, estos juegos permiten construir, promover valores, desarrollar habilidades, conocimientos y actitudes positivas. Se les puede proporcionar una guía o pista para que ellos mismos elaboren el razonamiento que los lleve a una solución.

Esta actividad permite utilizar muchas y diferentes unidades de medida lo cual permite que los niños se diviertan vertiendo líquidos de un recipiente a otro o pesando harina. De esta forma se puede comenzar a familiarizar con el cambio de unidades de medida.

**Realizar recetas de cocina**

---

**Fuente:** Hidalgo, B. (2005). Investigaciones de la lógica matemática.

### **3. REDACCIÓN DEL CASO**

#### **Contexto Familiar**

En la Unidad Educativa NN ubicada al norte de la ciudad de Guayaquil, en el Subnivel Inicial II se encuentra Nathalia quien es una niña de 5 años que proviene de una familia tradicional compuesta por padre, madre y una hermana menor. El padre trabaja de gerente para una empresa de productos masivos y por esta razón pasa mucho tiempo fuera de casa y como consecuencia la niña no puede disponer de su asistencia o guía. La madre es ama de casa, se graduó como licenciada en ciencias de la educación y es quien se encarga de que Nathalia realice las tareas, pero debido a que debe cuidar de su hija menor, efectuar los quehaceres domésticos y realizar su trabajo de telemercadeo la misma, no dispone del tiempo necesario para ayudar y acompañar a Nathalia en la realización de las tareas académicas en casa. A pesar de estos inconvenientes, en una

reunión mantenida con los padres, estos dieron a conocer que la niña no presenta problemas de conducta o actitudinales y mantiene buenas relaciones con su hermana, primas y vecinas.

Nathalia es una niña muy activa que le gusta hacer preguntas acerca de todo lo que acontece a su alrededor, la gran mayoría de estas preguntas tienen que ver con experiencias vividas. Le gusta trabajar con material concreto y cuando se trata de la hora de jugar ella no pierde ningún momento.

### **Contexto escolar**

De acuerdo con los reportes del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) se puede corroborar que Nathalia, quien se encuentra en el Subnivel Inicial II, no posee dificultades a nivel cognitivo o emocionales. Sin embargo, su rendimiento ámbito es bajo sobre todo en el ámbito de las relaciones lógico-matemáticas.

Para indagar posibles causales se procedió a visitar el salón de clases en donde se pudo constatar que el ambiente en donde los niños y docente se encontraban no estimulaba o generaba algún tipo de motivación. Por otro lado, en las planificaciones de la docente se evidencia la falta de estrategias que permitían captar la atención de los niños, la participación activa y que se direccionen a un fin lúdico o pedagógico.

Cabe mencionar que a nivel general los resultados obtenidos por parte de todos los niños en el ámbito lógico-matemático son muy bajos. De acuerdo con la opinión de la docente, se hace mención que Nathalia tiene dificultades a la hora de trabajar con figuras geométricas, para ser más específicos en su asociación e identificación.

En el Currículo Educación Inicial se da a conocer la caracterización de los ámbitos de desarrollo y aprendizaje para los niños del Subnivel Inicial 2, en donde luego de identificar las dificultades de Nathalia se ha procedido a

tomar en consideración el ámbito lógico-matemático y sus destrezas conforme a la edad.

**Tabla 4**

*Ámbito Relaciones Lógico-Matemáticas*

<b>Ámbito Relaciones Lógico-Matemáticas</b>	
<b>Objetivo del subnivel:</b> potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.	
<b>Objetivos de aprendizaje</b>	<b>Destrezas de 4 a 5 años</b>
Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.	Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales. Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.

**Fuente:** Ministerio de Educación (2014). Currículo Educación Inicial 2014

En vista de esta situación se procede a indagar y realizar el siguiente trabajo donde se propone la inclusión de actividades lúdicas como estrategia para potenciar las habilidades lógico-matemáticas.

#### **4. LEVANTAMIENTO Y RESULTADOS DE LA INFORMACIÓN**

En el presente trabajo caso se utilizó un enfoque cualitativo para poder recopilar información, a través de entrevistas a expertos en el campo de la psicopedagogía.

Como instrumento para la recolección de datos se toma en consideración a la entrevista. La entrevista, de acuerdo con Barrantes (2002) “Es una conversación, generalmente oral, entre dos personas, de los cuales uno es el entrevistador y el otro el entrevistado. El papel de ambos puede

variar según sea el tipo de entrevista.” (p.194).

Se debe de tomar en consideración que previo a la entrevista es necesario revisar varios aspectos tales como la selección del entrevistado y al entrevistador, el banco de preguntas, la recolección y registros de respuestas.

**Profesional:** Mgs. Doreini Marcano Do Santos

**Cargo:** Psicopedagoga

**Experiencia:** 4 años

**Día y hora:**

### **ENTREVISTA A LOS PROFESIONALES**

**¿Desde qué edad se puede estimular y trabajar el ámbito lógico matemático?**

El pensamiento lógico matemático puede ser estimulado desde el primer año de vida del infante. Esto se debe a que los niños en su afán de explorar y conocer el mundo apropiarán todos los conocimientos a partir de los diferentes estímulos que este percibe de su alrededor. Por ejemplo, al cumplir un año de vida, los padres y demás familiares se encargarán de brindar la primera asociación numérica del numeral 1.

**¿Por qué el ámbito lógico matemático es importante en el desarrollo cognitivo del niño?**

Es importante debido a que le permitirá solucionar problemas cotidianos, planificar, comprender y tomar decisiones. Estas y muchas otras habilidades son desarrolladas por el niño a lo largo de su vida, las cuales le permitirán desenvolverse en el contexto donde este se encuentre.

**¿Qué sucede con el niño que presenta dificultades en el ámbito lógico matemático?**

Es importante resaltar que, al momento de hablar de dificultades, se está haciendo alusión a una necesidad educativa especial asociada o no a una discapacidad. Al presentarse algún conflicto en la asimilación de los

conocimientos lógicos matemáticos, el niño va a presentar problemas al momento de trabajar con las nociones las cuales son: de objeto, de espacio, de tiempo, de correspondencia, de clasificación, de seriación, de conservación de cantidad y de cuantificación. Al presentarse esta situación, el docente deberá de reforzar los conocimientos y en el caso de requerir alguna adecuación o adaptación curricular, este debe de dirigirse al DECE para efectuar la planificación conforme a la necesidad educativa.

### **¿El juego puede ser utilizado como estrategia de enseñanza en el ámbito lógico matemático?**

Si, debido a que todos los niños del nivel de educación inicial se familiarizan con el juego, pero este es asociado a una actividad de ocio sin un fin pedagógico o de enseñanza. Por lo regular el juego es el instrumento utilizado por el docente para mantener en silencio o distraer a los niños. Es importante resaltar que el juego es un recurso que al ser integrado e incluido en las actividades educativas va a permitir que el niño se divierta, practique y aprenda sin ser forzado y sin generarle algún tipo de malestar.

### **¿Qué tipos de juegos estimula el pensamiento lógico matemático?**

- Juegos donde se trabaje con el esquema corporal.
- Juegos de mesa como el rompecabezas.
- Juegos de identificación como de color, forma, texturas, tamaños.
- Juegos de noción de cantidad como mucho y poco.

**Profesional:** Dra. Elsa Torres Ugarte

**Cargo:** Psicóloga Educativa

**Experiencia:** 10 años

**Día y hora:**

## **ENTREVISTA A LOS PROFESIONALES**

### **¿Desde qué edad se puede estimular y trabajar el ámbito lógico matemático?**

Desde los primeros años de vida el infante vive rodeado de constantes estímulos. Los infantes desde el momento que son capaces de utilizar sus sentidos y movilizarse, comienzan a explorar a su alrededor y a

conforme los tipos y la calidad de estímulos estos ya comienzan a captar conocimientos. Claro ejemplo se da cuando el niño quiere dulces y quienes están a su cuidado le preguntan cuántos quiere a lo cual el infante va a señalar la cantidad de dulces que desea haciendo su propio conteo.

### **¿Por qué el ámbito lógico matemático es importante en el desarrollo cognitivo del niño?**

Este ámbito es importante ya que promueve el desarrollo del pensamiento y la inteligencia, ayuda a solucionar problemas en diferentes escenarios o contextos, fomenta la capacidad de razonar, permite la comprensión de relaciones. Estas acepciones van más allá de lo entendido por el campo lógico matemático debido a que las habilidades mencionadas anteriormente contribuyen al desenvolvimiento y consecución de metas y logros planteada por el niño y así contribuir también con alcanzar el éxito personal.

### **¿Qué sucede con el niño que presenta dificultades en el ámbito lógico matemático?**

Al reportarse alguna dificultad en la comprensión de los contenidos en el ámbito lógico matemático, el docente es el primer filtro para identificar, reforzar y crear estrategias de trabajo entorno a esta situación. Cabe resaltar que en el caso de que el niño siga presentando resistencia o conflicto en la asimilación de los contenidos de aprendizaje, el docente debe de direccionarse al DECE en donde se efectuará una planificación conforme al nivel de la necesidad educativa.

### **¿El juego puede ser utilizado como estrategia de enseñanza en el ámbito lógico matemático?**

El juego es un muy eficiente recurso formativo para estimular y motivar el aprendizaje. Cabe mencionar que el juego al tener un fin educacional, estos no pueden llevarse a cabo de forma improvisada sino más bien de una manera deliberada y planificada para obtener resultados óptimos. Los juegos lógicos-matemáticos fomentan la comprensión de contenidos de acuerdo al ámbito, además desarrolla la autoestima, se

generan situaciones de aprendizaje, permite el trabajo en equipo y se pueden efectuar operaciones mentales.

**¿Qué tipos de juegos estimula el pensamiento lógico matemático?**

- Juegos de laberintos, desarrollo del sentido de la orientación espacial.
- Juegos de lógica relacionados con números, letras y figuras/imágenes.
- Juegos de palabras para estimular la destreza y desarrollo verbal.
- Juegos de construcción, fomenta el desarrollo de la inteligencia espacial.
- Juegos de puzzles para observar y mantener la forma de una figura.
- Juegos de asociación de formas, colores, tamaños, etc.

**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**ÁMBITO RELACIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS**  
**PLAN SEMANAL DE CLASES**  
**AÑO LECTIVO 2020-2021**



Semana

**1. DATOS INFORMATIVOS**

<b>ASIGNATURA</b>	Ámbito Relaciones Lógico Matemáticas	<b>GRADO / AÑO</b>	Subnivel Inicial II	<b>DOCENTE:</b>	Lic. Nicole Guamanquishpe Castro
<b>UNIDAD</b>		<b>TÍTULO DE LA UNIDAD:</b>	<b>EL MUNDO DE LAS FORMAS</b>		<b>Semana:</b>

**2. OBJETIVOS Y METAS DE LA UNIDAD QUE SE TRABAJARÁ DURANTE ESTA SEMANA:**

<b>OBJETIVOS DEL GRADO/AÑO RELACIONADOS CON ESTA SEMANA:</b>	<b>VALORES DEL PERFIL RELACIONADO/S CON LA UNIDAD:</b>
Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.	
<b>OBJETIVO/S DE LA UNIDAD:</b>	<b>CONTENIDOS CLAVE RELACIONADOS CON LAS DESTREZAS DE ESTA SEMANA:</b>
Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.	

**3. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

<b>DESTREZAS</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL CRITERIO</b>	<b>ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS (Anticipación – Construcción - Consolidación)</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN QUE LLEVAN CALIFICACIÓN</b>
<b>CLASE</b>				
Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.	Menciona las formas de los objetos del entorno, relacionándolas con figuras geométricas, por medio del uso de materiales del entorno.	<p><b>Anticipación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observar el video las formas geométricas (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=NooFRrvZ5vw">https://www.youtube.com/watch?v=NooFRrvZ5vw</a>).</li> <li>▪ Responder a las preguntas:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué vimos en el video?</li> <li>• ¿Cómo se llaman las formas que vimos en el video?</li> <li>• ¿Cuántas formas vimos?</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Construcción:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observar flash cards de las figuras geométricas (bidimensionales).</li> <li>▪ Identificar las características que tiene cada figura geométrica.</li> <li>▪ Ejecutar el juego “Caja de sorpresas”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Video: Las formas geométricas</li> <li>▪ Figuras geométricas bidimensionales</li> <li>▪ Pizarrón</li> <li>▪ Marcadores</li> <li>▪ Caja de sorpresas</li> <li>▪ Computadora (juegos online)</li> </ul>	<p><b>Técnica:</b> Observación de desempeños</p> <p><b>Instrumento:</b> Lista de Cotejo con niveles de logro o escala</p>

		<p><b>Procedimiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escoge un objeto de la caja, con los ojos cerrados</li> <li>• Observará las características del objeto.</li> <li>• Dirá el nombre de la figura geométrica con la que se relacione el objeto.</li> </ul> <p><b>Consolidación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Jugar a la “Gymkana de las figuras geométricas”.</li> <li>▪ Explicación de las consignas del juego.</li> </ul> <p><b>Procedimiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recibe tres tarjetas con cinta en la parte posterior, cada tarjeta tendrá una figura geométrica básica.</li> <li>• Seguirá las instrucciones de la docente cuando solicite buscar un objeto con la forma que se encuentra en una de las tarjetas.</li> <li>• Buscará alrededor del salón de clases los objetos que posean la misma forma que la cartilla indicada.</li> <li>• Pegará la tarjeta en el objeto que se asemeje a la forma.</li> </ul> <p><b>Herramientas TIC’s</b>  <a href="https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/trazar-las-formas">https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/trazar-las-formas</a> (juguemos con las formas)  <a href="https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/aprendamos-las-formas">https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/aprendamos-las-formas</a> (aprendamos las formas)</p>		
--	--	--	--	--

**4.ACTIVIDADES ESPECÍFICAS DEL ÁREA**

Las actividades específicas del área se incluyeron esta semana ( ) sí ( ) no

Actividades que se realizará:

**5. PLATAFORMA:**

ACTIVIDADES QUE SE REALIZARÁ:

7. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de Educación (2014). Currículo Educación Inicial  
 Ministerio de Educación (2008). Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. Quito: IGM.

**8. ADAPTACIONES CURRICULARES:**

**LA ADAPTACIÓN APLICADA ES DE NIVEL: \_\_\_\_\_ Y SE APLICA EN EL PARALELO: \_\_\_\_\_ PARA # \_\_\_\_ DE ESTUDIANTES**

<b>Especificación de la necesidad educativa</b>	<b>Especificación de la adaptación a ser aplicada</b>

**Actividad y/o material adaptado:** (descripción)

**Material:** Elaborado por DECE ( ) Elaborado por el docente ( ) No aplica (x)  
**Evaluación:** Participación DECE ( ) Independiente ( )  
 Adaptación de tiempo ( ) Adaptación de espacio ( )

**9. FIRMAS DE RESPONSABILIDAD:**

<b>Elaborado por:</b>		<b>Revisado por:</b>		<b>Aprobado por:</b>	
Lic. Nicole Guamanquishpe Castro	<b>Firma:</b>	<b>Fecha:</b>		<b>Firma:</b>	<b>Fecha:</b>

## **5. CONCLUSIONES**

Al efectuar el estudio y la implementación de las actividades lúdicas como estrategia metodológica para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el caso presentado, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

El ámbito lógico-matemático es importante en el desarrollo del educando ya que le permite desarrollar su capacidad emocional e intelectual, las actividades experimentales permiten la adquisición de un aprendizaje significativo.

Mediante la implementación y ejecución de las actividades lúdicas, se pudo captar la atención de Nathalia y los conocimientos a impartir son trabajados de forma colaborativa con sus pares, tomando en cuenta que el proceso de aprendizaje lo está llevando a cabo de una forma más dinámica y sin presión alguna.

Las actividades para el desarrollo de destrezas presentadas en la planificación permitieron que Nathalia y sus compañeros desarrollen su pensamiento e inteligencia sin olvidar las habilidades que le permitirán solucionar situaciones cotidianas, entre otros aspectos. Estos se pudieron alcanzar debido a la implementación de actividades lúdicas que permitieron captar la atención de los educandos dejando atrás el método tradicional.

## **6. RECOMENDACIONES**

A continuación, se harán mención de varias recomendaciones las cuales deben de ser consideradas para promover el desarrollo y aprendizaje en el ámbito lógico-matemático:

Los docentes de Inicial II deben de emplear actividades lúdicas como estrategia y herramienta para la enseñanza en el ámbito lógico-matemático.

La aplicación de actividades lúdicas motivan a los educandos a desarrollar su capacidad de razonamiento y creatividad en el momento de elaborar trabajos y atender diversas situaciones cotidianas.

Hay que generar conciencia en los docentes acerca de la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático de los educandos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Barberá, V. (2001): La responsabilidad. Cómo educar en la responsabilidad. Madrid, España: Aula XXI Santillana.
- De Escalona, F. y Noriega, M., (1974). *Didáctica de la matemática en la escuela primaria 1*. Buenos Aires, Argentina: Kapelusz.
- Díaz, A., García, J., Guerrero, C., Maillo, J., Navarro, M. y Rivadeneyra, M. (1993). Desarrollo curricular para la formación de maestros especialistas en educación física. Madrid, España: Gymnos.
- Fonseca, E. (2013). Las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes del segundo año de Educación General Básica de la escuela 23 de mayo de la parroquia Chillogallo, Cantón Quito, Provincia de Pichincha. (Tesis de grado). Ambato, Ecuador. Universidad Técnica de Ambato. Recuperado de [https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6432/1/FCHE-LEB\\_1150.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6432/1/FCHE-LEB_1150.pdf)
- Gómez, T., Molano, O. y Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga*. (Tesis de grado). Tolima, Colombia: Universidad de Tolima. Recuperado de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>
- Hidalgo, B. (2005). Investigaciones de la lógica matemática. Buenos Aires, Argentina: Kapelusz.
- Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Bogotá, Colombia: Magisterio.
- Leone, J., Rimoli, M., Rogozinski, V., Porstein, A., Harf, R. y Sarlé, P. (2008). El Juego en la educación infantil: Crecer jugando y aprendiendo. Buenos aires, Argentina: Novedades Educativas.
- Piaget, J. (1975). El mecanismo del desarrollo mental. Madrid, España: Editora Nacional.
- Piaget, J. (1991). Seis estudios de psicología. Barcelona, España: Labor S.A.
- Ricciardi, R. (2009). Por qué la educación es la clave del desarrollo. Quito, Ecuador: Fundación Jesús de la Misericordia.
- Serrano, J., González-Herrero, M. y Pons. R. (2008). Aprendizaje cooperativo en matemáticas. Murcia, España: EDITUM
- Vygotsky, L. (1978). *Mente en Sociedad: Desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. (Cole M., Jolm-Steiner V., Scribner S., & Souberman E., Eds.) Barcelona, España: Editorial Crítica. Recuperado de <https://saberepsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>

## ANEXOS

LISTA DE COTEJO				
INDICADORES	LO LOGRA	EN PROCESO	SE LE DIFICULTA AÚN CON APOYO	OBSERVACIONES
Identifica figuras geométricas básicas: triángulo, círculo, cuadrado.				
Reconoce las figuras geométricas en objetos de su entorno como: ventanas, sol, reloj, pelota, etc.				
Explora y reproduce las representaciones que pueden producirse mediante la combinación de las figuras del tangram.				
Utiliza las figuras geométricas básicas para reproducir objetos que surgen de su imaginación o interés.				



## DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Guamanquishpe Castro Nicole Carolina**, con C.C: # **2000046769** autor/a del componente práctico del examen complejo: **Actividades lúdicas para el desarrollo de destrezas en el ámbito de las relaciones lógico-matemáticas del subnivel Inicial II** previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **10 de septiembre de 2020**

Nicole Guamanquishpe C.

Nombre: **Guamanquishpe Castro Nicole Carolina**

C.C: **2000046769**



## **REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

### **FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN**

<b>TEMA Y SUBTEMA:</b>	Actividades lúdicas para el desarrollo de destrezas en el ámbito de las relaciones lógico-matemáticas del subnivel Inicial II		
<b>AUTOR(ES)</b>	Nicole Carolina Guamanquishpe Castro		
<b>REVISOR(ES)/TUTOR(ES)</b>	Rina Maribel Vásquez Guerrero		
<b>INSTITUCIÓN:</b>	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
<b>FACULTAD:</b>	Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación		
<b>CARRERA:</b>	Pedagogía		
<b>TÍTULO OBTENIDO:</b>	Licenciada en Ciencias de la Educación		
<b>FECHA DE PUBLICACIÓN:</b>	10 de septiembre de 2020	<b>No. DE PÁGINAS:</b>	38
<b>ÁREAS TEMÁTICAS:</b>	Actividades lúdicas, Relaciones Lógico - matemáticas, Estrategias, Aprendizaje.		
<b>PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:</b>	Lógico matemática, juego, estrategia de aprendizaje, habilidades, pensamiento, pensamiento crítico		
<b>RESUMEN/ABSTRACT:</b> En el presente trabajo se tomó en consideración el caso pedagógico de Nathalia, una niña de 5 años que presenta inconvenientes en el ámbito lógico-matemático. Cabe recalcar que se descartó cualquier dificultad a nivel psíquico y cognitivo, y en función de las observaciones realizadas se identificó la falta de estrategias metodológicas que capten la atención de la estudiante. Por esta razón, en el siguiente caso se introdujeron las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje pues a través de las mismas, se realiza la exploración, indagación y participación activa, para lo cual se diseñó una planificación de clase con juegos lúdicos y recursos audio-visuales que permitieron captar la atención y motivaron el aprendizaje de la estudiante.			
<b>ADJUNTO PDF:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
<b>CONTACTO CON AUTOR/ES:</b>	<b>Teléfono:</b> +593-4-0967478691	<b>E-mail:</b> Nicole_guacastro@hotmail.com	
<b>CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::</b>	<b>Nombre:</b> Rina Vásquez Guerrero, Mgs		
	<b>Teléfono:</b> +593-4-0985853582		
	<b>E-mail:</b> rina.vasquez01.cu.ucsg.edu.ec		
<b>SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA</b>			
<b>Nº. DE REGISTRO (en base a datos):</b>			
<b>Nº. DE CLASIFICACIÓN:</b>			
<b>DIRECCIÓN URL (tesis en la web):</b>			