

**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

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

**CARRERA DE PEDAGOGÍA**

**TEMA:**

**Actividades lúdicas virtuales para desarrollar la atención en el  
ámbito lógico matemático en niños del Subnivel Inicial II**

**AUTORA:**

**Sánchez Campuzano, Wendy 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**

**13 de septiembre del año 2021**



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 **Sánchez Campuzano, Wendy 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, 13 de septiembre del 2021**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

**Declaración de Responsabilidad**

Yo, **Sánchez Campuzano, Wendy Carolina**

**DECLARO QUE:**

El Componente práctico del examen complejo, **Actividades lúdicas virtuales para desarrollar la atención en el ámbito lógico matemático en niños 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, 13 de septiembre del 2021**

**LA AUTORA**

---

**Sánchez Campuzano, Wendy Carolina**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

**CARRERA DE PEDAGOGÍA**

**Autorización**

Yo, **Sánchez Campuzano, Wendy 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 virtuales para desarrollar la atención en el ámbito lógico matemático en niños del Subnivel Inicial II**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

**Guayaquil, 13 de septiembre del 2021**

**LA AUTORA:**

---

**Sánchez Campuzano, Wendy Carolina**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN

CARRERA DE PEDAGOGÍA

### Informe de Urkund

**TEMA:** Actividades lúdicas virtuales para desarrollar la atención en el ámbito lógico matemático en niños del Subnivel Inicial II.

**Nombre de la estudiante:** Sánchez Campuzano, Wendy Carolina

RKUND	
Documento	<a href="#">CASO FINAL_ (3).docx</a> (D111617641)
Presentado	2021-08-23 19:25 (-05:00)
Presentado por	wendy.sanchez@cu.ucsg.edu.ec
Recibido	rina.vasquez01.ucsg@analysis.urkund.com
Mensaje	wendy sánchez <a href="#">Mostrar el mensaje completo</a>
	2% de estas 18 páginas, se componen de texto presente en 6 fuentes.

Lcda. Vásquez Rina, Mgs.  
TUTORA

Wendy Sánchez Campuzano  
TUTORADA

## **Agradecimiento**

Agradezco a mis padres por su esfuerzo, amor y dedicación y por darme las bases principales de la educación ya que no hubiese sido posible llegar hasta esta página.

A mi esposo por su apoyo emocional e incondicional para seguir y hacer lo que me gusta.  
Y a todos los que de una u otra manera formaron parte vital en este proceso académico.

Y a esa joven que alguna vez pensó que esto no pasaría, que vio este escalón tan pero tan alto, gracias por no darte por vencida, gracias por hacer el esfuerzo, gracias por hacerme llegar a donde no pensé que podría llegar, gracias por hacerme saltar muy alto, hasta el cielo.

Ahora puedo ver atrás y decir..... lo logré!!

*Wendy Carolina, Sánchez Campuzano*

## **Dedicatoria**

Llena de alegría , esperanza y fe dedico este proyecto a Dios por darme salud en un tiempo tan difícil .

Para mis padres Enrique Sánchez y Leidy Campuzano, que han sido un pilar muy importante en este proceso.

A mis hermanos Lady Sánchez y Angel Sánchez que de una u otra manera estuvieron apoyándome siempre.

Y de manera especial a mi esposo Alvaro Gutierrez que fue el principal cimiento para la construcción de mi vida profesional, sentando las bases de responsabilidad y superación.

Para mi es un gusto inmenso poder dedicarles este proyecto a cada uno de ellos, me siento muy orgullosa de culminar una de las metas, gracias por la confianza que depositaron en mi.

*Wendy Carolina, Sánchez Campuzano*



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

**DIRECTORA DE CARRERA**

---

**(Sin nombre)**

**COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

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

**CARRERA DE PEDAGOGÍA**

**CALIFICACIÓN**

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

## Índice

Agradecimiento .....	VI
Dedicatoria.....	VII
Tribunal de Sustentación .....	VIII
CALIFICACIÓN.....	IX
Índice .....	X
Lista de Tablas.....	XII
Lista de Figuras .....	XII
Lista de Apéndice .....	XII
Resumen .....	XIII
1. Introducción .....	2
1.1 Planteamiento del Problema.....	3
1.2 Justificación.....	4
1.3 Objetivos .....	5
1.3.1 <i>Objetivo General</i> .....	5
1.3.2 <i>Objetivos Específicos</i> .....	6
1.4 Preguntas de Investigación .....	6
2. Marco Teórico.....	7
2.1 Actividades Lúdicas.....	7
2.1.1 Actividades Lúdicas Virtuales .....	8
2.1.2 Tipos de Actividades Lúdicas.....	8
2.1.3 Importancia de las Actividades Lúdicas .....	9
2.1.4 Beneficios de las Actividades Lúdicas Virtuales.....	10
2.1.5 El Rol de las Actividades Lúdicas en el Aprendizaje .....	11
2.1.6 El Rol del Docente en la Aplicación de Actividades Lúdicas Virtuales.....	11
2.1.7 Tipos de Actividades Lúdicas de Lógico-Matemático .....	12

2.2	Ámbito Lógico – Matemático .....	13
2.2.1	Piaget y el Desarrollo de Lógica-Matemática .....	13
2.2.2	El Aprendizaje Lógico-Matemático.....	14
3.	Redacción del Caso .....	15
4.	Levantamiento y Resultados de la Información .....	16
4.1	Ficha de Observación.....	19
5.	Soluciones .....	21
	Conclusiones .....	25
	Recomendaciones .....	25
	Referencias Bibliográficas.....	27
	Apéndices .....	31
	Declaración y Autorización.....	33
	Ficha de Registro de Tesis/Trabajo de Titulación.....	34

### **Lista de Tablas**

<b>Tabla 1.</b> Tipos de actividades lúdicas .....	9
<b>Tabla 2.</b> Tipos de actividades lúdicas de lógico matemático .....	12
<b>Tabla 3.</b> Entrevista a parvularia Leonela Domínguez.....	16
<b>Tabla 4.</b> Entrevista a psicóloga .....	18
<b>Tabla 5.</b> Ficha de Observación .....	20
<b>Tabla 6</b> Lista de cotejo.....	21

### **Lista de Figuras**

<b>Figura 1.</b> Beneficios de las actividades lúdicas.....	7
<b>Figura 2.</b> Beneficios de las actividades lúdicas virtuales .....	10

### **Lista de Apéndice**

<b>Apéndice A.</b> Ficha de Observación del Aula .....	31
<b>Apéndice B.</b> Modelo de entrevista .....	32

## **Resumen**

Las actividades lúdicas tienen gran relevancia a la hora de impartir clases debido a que mejora y facilita el aprendizaje en los niños; el presente estudio de caso se centró en identificar aquellas actividades aplicables a las clases virtuales, siendo la nueva modalidad, como consecuencia de la pandemia del COVID-19 y que dio un giro trascendental, requiriendo que el docente esté a la vanguardia de los cambios. Se planteó como objetivo general Proponer actividades lúdicas virtuales para desarrollar la atención en el ámbito lógico matemático en niños del Subnivel Inicial II; mientras que para la recolección de datos se aplicó la entrevista y la ficha de observación, cuyos resultados comprobaron la necesidad existente de aplicar actividades lúdicas virtuales para un acertado aprendizaje del ámbito lógico matemático. Finalmente, se propuso un plan de destrezas con criterio de desempeño con el fin de cumplir con los objetivos y ejes transversales, con base en el currículo vigente de educación para los niños de nivel subinicial II.

*Palabras Clave:* Actividades lúdicas, aprendizaje virtual, lógico-matemático, subnivel inicial II.

## 1. Introducción

Las actividades lúdicas contribuyen en el alcance del aprendizaje en los niños, pues de forma dinámica, divertida y atractiva forman y se construye el conocimiento y facilita el desarrollo de habilidades y destrezas de acuerdo a cada edad. Los niños en las aulas deben ser guiados por su docente, cuyo rol es ser mediador y crear un entorno confortable y agradable que provea, facilite e incentive a crear interés en las actividades escolares.

De acuerdo con los autores Ángel et al. (2017) indicaron:

En ninguna otra época como la que se vive en este siglo, se ha concedido tanto la importancia a la innovación en todos los ámbitos. Uno de los aspectos en que se ha hecho hincapié es el relacionado con la necesidad permanente de innovar en el campo de la educación. (p. 150)

Sin embargo, los cambios en las modalidades de clases han propiciado que exista la necesidad de hacer ajustes en la forma de impartir clases, pues esta pasó de presencial, donde los niños llegan y reciben clases en las aulas; pasando a clases virtuales, con la ayuda del uso de herramientas tecnológicas.

Finalmente es necesario citar a Cruz y Medina (2017), “en varios establecimientos educativos existe un número considerable de estudiantes con dificultades en el aprendizaje sobre todo en matemáticas; siendo preciso entonces utilizar nuevas estrategias que permitan desarrollar en los estudiantes sus capacidades de razonamiento” (p. 17). El docente debe impartir las clases a través de reuniones virtuales, donde surge el reto de captar la atención de los niños para construir el conocimiento en sus estudiantes.

## 1.1 Planteamiento del Problema

La pandemia actualmente vivida a nivel mundial ha originado un giro inesperado en el ámbito educativo, pues a fin de custodiar la salud de los niños, la forma de impartir las clases ha cambiado, pasando de la educación presencial a las clases virtuales, pues “Las medidas de seguridad social que se están tomando para controlar el impacto de la enfermedad, obligaron a un confinamiento inmediato que ha desestabilizado a las sociedades y sus actividades, y de inicio creó incertidumbre” (Feria et al., 2020, p. 26).

Es así que, las clases virtuales fueron aplicadas rápidamente, sin que se lleve un proceso adecuado de adaptación para los niños, y también sin que los docentes hayan tenido las capacitaciones correspondientes para implementar las clases virtuales utilizando metodologías y aplicaciones acordes a la edad de los niños del subnivel inicial II. Es responsabilidad de las instituciones educativas hacer frente a esta problemática y capacitar a los docentes en la forma de impartir las clases virtuales y captar la atención de los niños, sin llevar al aburrimiento, especialmente en edades tempranas donde los niños se distraen con facilidad lo que genera dificultades en el aprendizaje.

Por otro lado, cabe destacar la importancia de potenciar el desarrollo del ámbito Lógico Matemático en la educación inicial donde a través del juego se desarrollan las nociones básicas, el mismo que, puede haberse visto afectado con las clases virtuales

La relación 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. (Minedc, 2014, p. 17)

Las actividades lúdicas pueden contribuir a mejorar esos aprendizajes. Es así que, Piedra Vera (2018) definió a las actividades lúdicas como:

Las acciones efectuadas por el niño ejercidas por medio de la imaginación actoral, con base al potencial creativo y gozo desarrollado a través de diferentes medios como la música, el deporte, el arte, entre otros, permitiendo explorar y conocer su entorno.  
(p. 97)

De acuerdo a lo antes expuesto, este estudio de caso tiene el objetivo de proponer actividades lúdicas virtuales, que permitan desarrollar la atención en el ámbito lógico-matemático en los niños de subnivel II, para contribuir en un mejor desenvolvimiento de las actividades académicas que capten y favorezcan el aprendizaje cuyo eje central es desarrollar un aprendizaje, activo, participativo, dinámico y divertido, motivando a los niños con base en el cambio del paradigma del método tradicional, por medio del uso de interacción con base herramientas tecnológicas educativas.

## **1.2 Justificación**

Las actividades lúdicas constituyen juegos que se convierten en un tipo de herramienta que ayuda al aprendizaje de los niños, ya que, estos podrán relacionarse con su entorno y las personas que lo rodean; los menores tienen la capacidad de comunicarse por medio de actividades que resulten ser divertidas. “En la educación es importante que los docentes desarrollen una capacidad de innovación y creatividad en el proceso de enseñanza, lo que lleva a pensar en la estructura de nuevos diseños de estrategias” (Chi-Cauch, 2018, p. 72), ya que, estos ejercicios favorecen de manera significativa tanto para el comportamiento, como competencias que se desarrollan durante el proceso de aprendizaje.

Además, la aplicación de actividades lúdicas virtuales resultan ser entretenidas, a la vez que potencia el aprendizaje de los niños convirtiéndose en un proceso innovador, el cual se centra principalmente en la adquisición de conocimientos por medio de experiencias, facilitando la interacción y así permitir un aprendizaje significativo por medio del uso de las tecnologías de la Información, conocida como TIC´S, resulta ser una oportunidad fuera de lo

habitual que ofrece un entorno virtual donde los niños pueden desarrollar la atención en el ámbito lógico-matemático.

“Establecer un vínculo del juego con la enseñanza no es imposible, ya que durante el desarrollo de actividades lúdicas en las instituciones educativas se permite que los educandos desarrollen habilidades y destrezas” (Morales & Urrego, 2017, p. 126).

En la actualidad es necesario que las escuelas se adapten a las nuevas épocas, ya que, aún existen instituciones que utilizan sistemas de aprendizaje tradicionales, donde se establece un tipo de barrera entre docentes y alumnos, lo que vuelve de este proceso poco interesante, especialmente para los niños, los cuales tienden a distraerse con total facilidad.

“Es primordial comprender este proceso innovador a través de la incorporación de nuevas tendencias y tecnologías emergentes contando con la capacitación e interés del profesorado” (Moreno et al., 2017, p. 9).

Cabe destacar la importancia que tiene la aplicación de actividades lúdicas virtuales, debido al impacto que estas significan en la sociedad, siendo necesario que los menores aprendan la manera correcta de adquirir conocimiento, pudiendo formar un aprendizaje significativo en el ámbito lógico-matemático a través de actividades lúdicas virtuales por medio del uso responsable de las TIC'S.

En conclusión se determina la relevancia de las actividades lúdicas virtuales para contribuir favorablemente en el aprendizaje lógico-matemático, pues estas deben ser aplicadas en el nuevo modelo educativo destacando “la capacidad de adaptarse a un mundo cambiante, complejo e incierto, donde constantemente aparecen nuevos avances en el enfoque del proceso educativo” (Zulay Quintanilla, 2020, p. 144).

### **1.3 Objetivos**

#### **1.3.1 Objetivo General**

Proponer actividades lúdicas virtuales para desarrollar la atención en el ámbito lógico matemático en niños del Subnivel Inicial II.

### **1.3.2 Objetivos Específicos**

1. Determinar las dificultades en la atención para el aprendizaje lógico matemático en los niños de Subnivel Inicial II.
2. Detallar teorías significativas vinculadas con las actividades lúdicas virtuales para el adecuado desarrollo de la atención en el ámbito lógico matemático.
3. Seleccionar las actividades lúdicas virtuales que mejoren la atención en el ámbito lógico matemático en niños de Subnivel Inicial II.

### **1.4 Preguntas de Investigación**

1. ¿Cómo se reconocen las dificultades en los niños respecto al aprendizaje de las nociones lógico matemático?
2. ¿Cuáles son las estrategias o técnicas idóneas para mejorar el desarrollo del ámbito lógico matemático en los niños?
3. ¿Qué actividades lúdicas favorecen el desarrollo de la atención en el ámbito lógico matemático?
4. ¿Qué tipo de materiales o recursos pueden ser utilizados para desarrollar la atención de los niños en el ámbito lógico matemático?

## 2. Marco Teórico

### 2.1 Actividades Lúdicas

Teniendo en cuenta al autor Piedra Vera (2018) afirma que las actividades lúdicas son acciones que se realizan durante el tiempo libre, el cual, tienen como principal objetivo ser un ejercicio para la liberación de tensiones, saliendo de las rutinas diarias, con la finalidad de divertirse y entretenerse (p.98).

Resulta muy sencillo que se creen una serie de juegos que pretendan adecuarse positivamente al desarrollo normal de la persona, estas principalmente son aplicadas en niños, donde se efectúan diferentes maneras de interactuar con su entorno. “Las actividades lúdicas poseen elementos fundamentales para el aprendizaje del estudiante, haciendo que los niños sean imaginativos, sociables, afectivos y perseverantes” (Posligua et al., 2017, p. 1027).

#### Figura 1.

*Beneficios de las actividades lúdicas*



*Nota.* Adaptado de Megías & LLanos (2019)

### **2.1.1 Actividades Lúdicas Virtuales**

Las actividades lúdicas virtuales, conocidas como e-actividades, se refieren a todo tipo de ejercicios para los estudiantes por medio del uso de las diferentes herramientas electrónicas disponibles en la actualidad, estas promueven y facilitan la posibilidad de desarrollar una interacción entre los niños. Cabe destacar que, necesitan de una guía especializada por parte de sus maestros. “El uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) brindan la oportunidad de innovar y renovar las propuestas metodológicas para la enseñanza-aprendizaje” (Bonilla Villalobos, 2020, p. 126).

Las e-actividades desarrolladas para generar un mejor aprendizaje en los estudiantes deben estar constituidas para la resolución de problemas, la reflexión, generación de ideas, entre otras, por lo tanto, se convierten en herramientas idóneas para estimular cognitivamente a los niños, llevándolos a avanzar satisfactoriamente en sus estudios, asimismo, estas deben poder ser puestas en práctica en la vida diaria del niño, donde pueda evaluar una situación para consiguientemente encontrar la manera más viable de resolverlo correctamente.

### **2.1.2 Tipos de Actividades Lúdicas**

“Es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos donde se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión de las actividades simbólicas e imaginativas con el juego” (Montiel Florez, 2019, p. 190). Este tipo de actividades permiten la distracción de la mente mientras se forma un aprendizaje, siendo ejercicios fundamentales para su crecimiento intelectual y social, debido a la facilidad que provee para adecuarse a la vida cotidiana de los niños. Entre los tipos de actividades lúdicas sobresalen los diferentes juegos, descritos a continuación:

**Tabla 1.**

*Tipos de actividades lúdicas*

<b>Tipo de actividad lúdica</b>	<b>Descripción</b>
Juego físico	Estos juegos físicos mantienen al menor activo, incitándolos a ejercitarse, a través del juego.
Juegos de simulación	Las actividades de simulación son realizados, por medio de la imitación, desarrollando habilidades sociales.
Jugar con objetos	Este tipo de ejercicios utilizan herramientas que puedan ser manipuladas por los niños.
Juego simbólico	Es utilizado en niños que están aprendiendo a comunicarse, a través de trazos, números, lenguaje hablado y música.
Juegos E-learning	Buscan que los estudiantes tengan una mejor comprensión de las herramientas tecnológicas.

---

*Nota.* Adaptado de Sailema et al. (2017)

### **2.1.3 Importancia de las Actividades Lúdicas**

Cuando los estudiantes no están motivados, el aprender les resulta indiferente y esta conducta puede convertirse en permanente. Lo dicho implica una responsabilidad de los educadores a la hora de enseñar, sus propuestas pedagógicas deben estar integradas por estrategias que tomen en cuenta las necesidades emocionales de los aprendices. (Benavides & Flores, 2019, p. 47)

Al conocer el real significado de las actividades lúdicas y su funcionalidad, es necesario que los maestros que desean aplicarlas en sus actividades entiendan la importancia y valor que tienen estos ejercicios dentro de las aulas. En la infancia resulta

importante que la lúdica esté direccionada a fortalecer la autonomía, confianza y desarrollo de la personalidad de los niños, por medio de las diferentes actividades recreativas, como juegos, canciones, dibujo, pinturas, entre otras. Cabe recalcar que, estas prácticas deben ser entretenidas y alegres para los niños, ya que, esto les permitirá estar más interesados en ellas, asimismo, es fundamental que estas busquen reforzar valores como el respeto, la honestidad, responsabilidad, tolerancia y comprensión.

#### 2.1.4 Beneficios de las Actividades Lúdicas Virtuales

Hoy en día los objetos virtuales de aprendizajes han venido poco a poco revolucionando la manera clásica de la enseñanza en las aulas de clase, esto cuentan con un gran respaldo por parte de la investigación e innovación en pedagogía, logrando así la inclusión de las TIC en el aprendizaje. (Chinchilla & Toro, 2019, p. 17)

La inclusión de programas con ejercicios creativos y eficientes que formen a los estudiantes por medio del uso de la tecnología, permite potenciar el aprendizaje, siendo importante por la principal intención que radica en que los estudiantes comprendan que estas herramientas son más que medios de ocio, permitiendo el desarrollo de sus fortalezas, habilidades, capacidades, creatividad, comprensión y responsabilidad. Entre los principales beneficios que ofrecen estas actividades se encuentran los siguientes:

#### Figura 2.

##### *Beneficios de las actividades lúdicas virtuales*



Sirve de red de apoyo y soporte para alumnos y docentes.



Acorta distancia a través de la relación con su entorno, por medio de videos, chat o videollamadas.



Sirven de soporte para el desarrollo de habilidades por medio del uso de plataformas.



Provee de libre movimiento por medio del uso de videos interactivos, dinámicos y divertidos.

Nota. Adaptado de (Garrido R., 2017)

### **2.1.5 El Rol de las Actividades Lúdicas en el Aprendizaje**

Estas actividades resultan ser esenciales para una mejor infancia de los menores, ya que, potencia sus habilidades sociales y de comprensión, teniendo una visión más amplia sobre el funcionamiento de su entorno con la utilización de objetos que tienen a su alrededor. “Al poner a los estudiantes a jugar para aprender, el enfoque está puesto principalmente en ellos como gestores de su proceso de aprendizaje, no son solo receptores sino emisores, receptores y creadores” (Garrido, 2017, p. 9).

De manera que, la finalidad de la implementación de actividades lúdicas tiene como objetivo que los estudiantes se diviertan, es decir, sientan placer por el ejercicio que realizan, motivándolos a poder desenvolverse con total libertad, siendo un medio para alejarse de su vida cotidiana. Sin embargo, no todos los ejercicios se encuentran orientados a reforzar los mismos aspectos, de modo que, es necesario que los docentes se encarguen de crear juegos para las diferentes habilidades que consideren de gran importancia a desarrollar.

### **2.1.6 El Rol del Docente en la Aplicación de Actividades Lúdicas Virtuales**

El docente debe estimular la reflexión, que contemple situaciones de aprendizaje, guía y a la vez proporcione ayuda e información complementaria: diseñando estrategias para que los alumnos aprendan por sí mismos, corregir sus trabajos y asesorar al estudiante en su proceso de aprendizaje, además, evaluar los resultados obtenidos en relación con la materia objeto de estudio. (Rizo Rodríguez, 2020, p. 32)

Es importante recalcar que, las nuevas tendencias virtuales no deben ser asumidas como un tipo de experimento social, ya que, las escuelas principalmente deben tomarlas como un aspecto de gran relevancia para el desenvolvimiento de los niños, a través, de la experiencia que pueden comprender con respecto a las tecnologías que se vayan desarrollando con el tiempo. Finalmente, los docentes deben tener la capacidad de acomodarse a los constantes cambios que surgen en el mundo actual, debido a que tienen un impacto significativo tanto en la vida personal, como profesional de un individuo.

### 2.1.7 Tipos de Actividades Lúdicas de Lógico-Matemático

Entre las actividades que se encuentran diseñadas para crear una mayor estimulación del pensamiento lógico matemático de los niños se encuentran los siguientes tipos:

**Tabla 2.**

*Tipos de actividades lúdicas de lógico matemático*

<b>Tipo de actividad lúdica lógico matemático</b>	<b>Característica</b>
Conocimiento de su entorno	Los estudiantes deben estar expuestos a la visualización de diferentes figuras geométricas, las cuales, los capacita para desarrollar su creatividad.
Identidad y autonomía	El menor debe aprender a identificar y relacionarse con los diferentes objetos que se encuentran a su alrededor.
Ejercicios de comparación y clasificación	Es importante que relacionen su aprendizaje con su entorno, desarrollando habilidades numéricas y un mejor razonamiento.
Juegos de memoria	Los diferentes juegos que lleven al menor a razonar acerca de un problema, dejando de lado memorizar instrucciones.
Números y cantidades	EL uso de herramientas que le permitan la manipulación, así como resolver operaciones básicas.

*Nota. Adaptado de (Valduena et al., 2018)*

## **2.2 Ámbito Lógico – Matemático**

Se define como el desarrollo de la capacidad de un individuo para lograr la utilización de manera correcta y eficiente del reconocimiento de patrones que se encuentran a su alrededor, permitiéndole razonar de manera adecuada con la utilización de su pensamiento lógico-matemático. Además, siendo un tipo de inteligencia formal, este se manifiesta generalmente cuando son empleados conceptos tanto abstractos como argumentativos con carácter complejo, facultándolos a resolver de manera lógica cualquier tipo de problema matemático, siendo fundamental para desarrollarse desde una edad temprana.

“Cuando una persona es consciente de sus debilidades y fortalezas con respecto a su propia capacidad en el aprendizaje matemático, los aspectos de control y regulación se encuentran sujetos al conocimiento de la propia forma de aprender” (Lazo López, 2018, p. 83). De manera que se interpreta como las capacidades que tienen los alumnos, las cuales se encuentran asociadas con conceptos matemáticos, la comprensión y exploración.

### **2.2.1 Piaget y el Desarrollo de Lógica-Matemática**

“Piaget también maneja el término de inteligencia y como se desarrolla a partir de la madurez mental del ser humano, donde influye la edad y los estímulos del ambiente, es decir la realidad en la que interactúa” (Ramírez & Ramírez, 2018, p. 49). El desarrollo cognoscitivo empieza en el momento en que el niño, lograr asimilar todo en el ambiente que le rodea, adquiriendo grandes conocimientos antes de empezar la etapa escolar, sitio donde le proporciona herramientas necesarias para desarrollar habilidades de conteo, aritmética y números.

Asimismo, Piaget señaló que las matemáticas son un elemento importante para desarrollar, por medio de un sistema que aborda métodos específicos e ideas que los capacite a interpretar problemas numéricos, adquiriendo un pensamiento más avanzado. De modo que, durante el crecimiento del niño aprenderá a utilizar representaciones muy complejas, logrando organizar la información que se le proporcione; este conocimiento lógico-matemático surge en el niño, desde la adquisición del pensamiento reflexivo.

### **2.2.2 El Aprendizaje Lógico-Matemático**

El aprendizaje dentro del ámbito lógico-matemático se refiere a la capacidad que posee un individuo para hacer uso de los números de forma eficiente, razonando idóneamente, por medio del empleo de este tipo de pensamientos, siendo un tipo de inteligencia formal considerando su clasificación, manifestándose cuando son trabajados los diferentes abstractos que poseen un carácter algo complicado. “El desarrollo del pensamiento lógico matemático constituye hoy una necesidad en las escuelas, pues se utilizan las matemáticas en actividades cotidianas: hacer compras, cocinar, conducir o usar un programa informático” (Barragán et al., 2018, p. 175)

Los diferentes aprendizajes que se desarrollan en el conocimiento lógico matemático, son básicos para el correcto desarrollo de los niños, este entendimiento empieza con la formación de los primeros esquemas perceptivos, así como, la manipulación de una diversidad de objetos; donde estos tendrán una mayor relevancia en sus primeros años de vida. estas pueden ser aplicadas en una variedad de situaciones cotidianas del niño, contribuyendo al desarrollo de la experiencia propia.

### **3. Redacción del Caso**

Kevin es un niño de 4 años que se encuentra cursando el subnivel Inicial II en una institución educativa ubicada en la ciudad de Guayaquil, es el hijo menor de 4 hermanos, la condición económica de la familia no es estable, lo que significa que ambos padres deban salir a laborar, dejando a cargo de las actividades académicas al hijo mayor, esto genera que Kevin tenga poco apoyo de un adulto que tenga los conocimientos que les ayuden al niño a reforzar los temas vistos en las clases

La situación actualmente vivida debido a la pandemia del COVID-19 conllevó a un cambio de modalidad de clases, pasando de presencial a virtual, requiriendo que las actividades académicas sean efectuadas a través del uso de herramientas tecnológicas; sin embargo, debido a la falta de ayuda de parte de los padres se determinó falencias en el desarrollo del ámbito lógico matemático de Kevin, mostrando deficiencias para identificar los números, contar cantidades; además de no reconocer las formas y colores, la escritura de los números no es la adecuada, generando retrasos en el aprendizaje del ámbito lógico matemático.

Por último, la nueva forma de impartir clases virtuales puso a prueba la vocación del docente parvulario de la institución educativa donde se encuentra estudiando Kevin, pues a través de una educación presencial, era más fácil otorgarle ayuda como estudiante; sin embargo, impartir clases virtuales requiere de ajustes en la forma en que se efectúan las actividades; pero no todos los docentes cuentan con la experiencia de laborar virtualmente, requiriendo reestructurar las actividades lúdicas que presencialmente favorecían el aprendizaje, por el contrario, las actividades lúdicas virtuales resulta ser relevante para impartir las clases y ayudar en el aprendizaje lógico matemático en los niños, como en el caso de Kevin.

#### 4. Levantamiento y Resultados de la Información

A fin de conocer la situación actual respecto a la necesidad de aplicar actividades lúdicas virtuales que contribuyan en el desarrollo de la atención en el ambiente lógico matemático de los niños de Subnivel Inicial II, requirió la aplicación de entrevista y una ficha de observación, el primero permite conocer la opinión de un profesional en el área del estudio de caso y el segundo proveerá de información de la situación del niño Kevin.

**Tabla 3.**

Entrevista a parvularia Veronica Suárez

Items	Respuesta
¿Cuál es su opinión respecto a la nueva modalidad de clases virtuales?	La forma de impartir clases dio un giro trascendental, pues como docentes existió la necesidad de superar retos a la hora de dar clases, pues con la finalidad de no crear vacíos pedagógicos se dictaron modalidad virtual, siendo una labor compleja, debido a que los niños de subinicial II son pequeños y se necesita mantener la atención durante las clases, por medio de las actividades lúdicas.
¿Cuál considera que es la mejor metodología virtual aplicable para el desarrollo del ámbito lógico matemático en los niños de subinicial II?	La educación virtual requiere de la aplicación de metodología especializada para impartir la enseñanza por medios virtuales, más aún cuando se trata de niños de subinicial II, quienes requieren de la realización de actividades lúdicas virtuales como metodología que provea un entorno de enseñanza que capte la atención del menor y así lograr un proceso enseñanza-aprendizaje para

---

<p>¿Cuál es su opinión respecto al aprendizaje virtual del área lógico-matemático?</p>	<p>tener un resultado de altas competencias en el ámbito lógico matemático.</p> <p>El proceso de aprendizaje en el ámbito lógico matemático para los niños a través de clases virtuales, requieren de la formación de una nueva perspectiva para lograr un proceso activo para la construcción del conocimiento, por ello resulta importante hacer una revisión de las principales actividades que haga que el docente efectúe adecuadamente su rol de facilitador y ofrezca a sus estudiantes una enseñanza dinámica y divertida.</p>
<p>¿Cuál es su criterio sobre la preparación del docente en la aplicación de actividades lúdicas virtuales?</p>	<p>La enseñanza es una labor que debe ser establecida con una continua preparación, siendo el caso actualmente vivido por la pandemia, razón por la cual el docente debe estar a la vanguardia de los cambios y prepararse continuamente, para contribuir cada vez más en el aprendizaje significativo de sus niños, por ello considero que es necesario que las actividades lúdicas se adapten adecuadamente con la nueva modalidad de educación virtual.</p>
<p>De acuerdo a su experiencia: ¿Cómo deben ser las actividades lúdicas que debe aplicar en las clases virtuales para el desarrollo del ámbito lógico matemático?</p>	<p>Las actividades lúdicas impartidas a través de medios virtuales debe ser efectuada con mucha dinámica, donde el niño pueda mantenerse activo, concentrado y construyendo el conocimiento de lógica matemática, además de hacer uso de</p>

---

---

juegos matemáticos que se encuentren gratuitos online.

---

**Tabla 4.**

*Entrevista a psicóloga*

<b>Ítems</b>	<b>Respuesta</b>
¿Cuál es su opinión respecto a la nueva modalidad de clases virtuales?	La educación virtual es una nueva modalidad educativa, en la cual se imparte clases con la ayuda de herramientas tecnológicas. Sin embargo, la enseñanza-aprendizaje resulta ser complicado, pues implica captar la atención de los niños a través de la pantalla, pero esto se puede superar si hay una correcta planificación y adecuadas actividades que permitan una interacción con los niños.
¿Cuál considera que es la mejor metodología virtual aplicable para el desarrollo del ámbito lógico matemático en los niños de subinicial II?	Existe varios tipos de metodologías virtuales entre los cuales se encuentran: método sincrónico y asincrónico, así como B-leasing. En mi criterio como profesional, es más favorable la aplicación del método sincrónico, pues este se caracteriza por permitir que tanto docente y alumnos se conecten a través de la transmisión en vivo, permitiendo interactuar con los niños para construir el aprendizaje.
¿Cuál es su opinión respecto al aprendizaje virtual del área lógico-matemático?	Las clases virtuales forma parte importante en la educación actualmente, pues supera las barreras de distancia y favorece a la continuidad de la preparación académica de los niños. Para un

---

¿Cuál es su criterio sobre la preparación del docente en la aplicación de actividades lúdicas virtuales?

aprendizaje acertado es importante seleccionar actividades que capten la atención del niño, a la vez que construya un aprendizaje significativo.

El docente tiene un rol fundamental en el aprendizaje de los niños por medio de entornos virtuales. Sin embargo, un cambio abrupto como el que pasó en la pandemia actual, requirió de una adaptación e innovación en la forma de impartir las clases. De ahí surge la relevancia de la preparación continua de los docentes para innovar con modelos pedagógicos que haga un adecuado rol en el proceso de enseñanza aprendizaje.

De acuerdo a su experiencia: ¿Cómo deben ser las actividades lúdicas que debe aplicar en las clases virtuales para el desarrollo del ámbito lógico matemático?

El éxito de la construcción del aprendizaje en los niños radica en una adecuada planificación, cuyos lineamientos aborden actividades lúdicas que capten la atención por parte de los niños para así transmitir y desarrollar el conocimiento lógico-matemático. Hay que recordar que las actividades lúdicas deben efectuarse de acuerdo al currículo de educación vigente.

---

#### 4.1 Ficha de Observación

La ficha de observación permitió recabar información de la situación actual del niño Kevin y conocer el desarrollo del ámbito lógico matemático. A continuación se muestra la información recolectada:

**Tabla 5.***Ficha de Observación*

<b>N°</b>	<b>Aspecto a evaluar</b>	<b>Si</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi Nunca</b>	<b>No</b>
1	Reconocer la posición de los objetos			X		
2	Clasifica los objetos de acuerdo al color				X	
3	Tiene noción de cantidades: mucho y poco			X		
4	Agrupar los objetos de acuerdo a cantidades			X		
5	Reconoce las medidas de los objetos					X

## 5. Soluciones

Como complemento a la indagación sobre el desarrollo de atención lógico matemático, se determinó proponer una planificación de ámbitos que contribuya en el aprendizaje y creación de la base de la matemática. A fin de contribuir en determinar el aprendizaje de las destrezas de los niños de Subnivel Inicial II, se plantea un modelo de lista de cotejo:

**Tabla 6**

*Lista de cotejo*

**Fecha:** \_\_\_\_\_

**Semana:** \_\_\_\_\_

**Aula:** \_\_\_\_\_

**Ámbito de desarrollo y aprendizaje:** \_\_\_\_\_

**Nombre:** \_\_\_\_\_

N°	Indicadores de logro	Iniciado	En proceso	Adquirido
1	Reconoce los números del 1 al 10.			
2	Identifica las formas y números.			
3	Ordena secuencialmente los números del 1 al 10.			
4	Relaciona objetos con las formas de las figuras geométricas.			
5	Establece relación entre número y cantidad.			
6	Identifica las semejanzas de forma y color			

	<b>Nombre de la Institución</b>	<b>AÑO LECTIVO</b>  <b>2021- 2022</b>
-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------	---------------------------------------------

### PLANIFICACIÓN POR ÁMBITOS

1. DATOS INFORMATIVOS:								
Docente Prof. Wendy Carolina Sánchez Campuzano		Grado/Curso			Ámbito:  Lógico-Matemático	Jornada  Vespertina	Paralelo  Fecha	A  11 de julio del 2021
		Inicial I	Inicial II X	Primero				
Nº de unidad de Planificación:	1	Título de unidad de planificación:	Aprendiendo desde casa		Objetivos específicos de la unidad de planificación:	Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitan establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.		
2. PLANIFICACIÓN								
<b>DESTREZAS DEL ÁMBITO DEBE SER DESARROLLADAS:</b>					<b>INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:</b>			
O.M.2.1. Contar oralmente los número del 1 al 10. O.M.2.2. Comprender la relación número-cantidad hasta el 10. O.M.2.3. Identificar semejanzas de forma y color.					I.M.2.1.1. Discrimina formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno. I.M.2.1.1. Comprende nociones básicas de cantidad facilitando la habilidad del pensamiento.			
<b>EJES TRANSVERSALES:</b>	Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento matemático.		<b>PERIODO:</b>	80 minutos	<b>SEMANA DE INICIO:</b>		02 agosto de 2021	
<b>Estrategias metodológicas</b>				<b>Recursos</b>		<b>Indicadores de logro</b>		<b>Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos</b>
<b>ANTICIPACIÓN:</b> Nombre de la actividad: Cantando los números Procedimiento:				• Espacio en casa				Técnica: Observación directa de destrezas



<p>C. Contar cada tipo de flor.  D. Seleccionar el número que tiene cada flor.  E. Arrastrar el número hasta la flor en la parte superior de la pantalla.  F. Contar todas las flores y colocar el número a cada tipo de flor.  G. Enviar evidencia de la actividad con ayuda de los padres.</p> <p>Link de actividad: <a href="https://www.cokitos.com/conteo-de-flores/play/">https://www.cokitos.com/conteo-de-flores/play/</a></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece relación entre número y cantidad.</li> </ul>	
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------	--

### 3. ADAPTACIONES CURRICULARES

<b>Especificación de la necesidad educativa:</b>	<b>Especificación de la adaptación a ser aplicada</b>	
<b>ELABORADO</b>	<b>REVISADO</b>	<b>APROBADO</b>
<b>Docente:</b> Prof. Wendy Sánchez Campuzano	<b>Director del área:</b>	<b>Vicerrector:</b>
<b>Firma:</b>	<b>Firma:</b>	<b>Firma:</b>
<b>Fecha:</b> 26 de julio del 2021	<b>Fecha:</b> 26 de julio del 2021	<b>Fecha:</b> 26 de julio del 2021

## **Conclusiones**

- Los docentes requieren captar y mantener la atención de los niños durante la jornada de clases virtuales, por ello es necesario realizar de forma dinámica, amena y divertida las actividades, pues requieren favorecer el aprendizaje de los niños en el ámbito lógico matemático.
- El aprendizaje de los niños debe ser enfocado en la construcción del conocimiento, además, debe estar direccionado a lograr mantener la atención en la jornada de clases, pues resulta un reto para el docente hacer su rol de mediador a través de la pantalla de laptop o PC y así llegar a impartir clases de manera que, puedan desarrollarse favorablemente en las clases virtuales.
- A través de la realización de la entrevista se pudo determinar la relevancia de aplicar actividades lúdicas de acuerdo a la forma actual de clases, es decir modalidad virtual; siendo importante que las actividades que normalmente eran efectuadas de forma presencial, ahora se enfoquen en las necesidades actuales.

## **Recomendaciones**

Posterior a la realización del trabajo se determinó plantear las recomendaciones más significativas, entre las cuales se encuentra:

- Los docentes requieren estar constantemente actualizados e identificar las necesidades actuales que le permitan transmitir el conocimiento a sus alumnos.
- Resulta importante que al impartir las clases, el docente elabore actividades lúdicas idóneas de acuerdo a las necesidades actuales y tomando en cuenta que cada una requiere un enfoque diferente.
- Evaluar y efectuar dinámicas para las jornadas de clases virtuales, contribuyendo a la construcción del conocimiento en el ámbito lógico matemático.

- Los docentes deben estar continuamente evaluando los resultados de las actividades lúdicas, a fin de determinar los resultados obtenidos en los niños de Subnivel inicial II, pues al no cumplirlos deben ser ajustados o modificados para desarrollar adecuadamente las destrezas en los estudiantes.

## REFERENCIAS

- Ángel, C., Valdés, J., & Guzmán, T. (9 de enero de 2017). Límites, desafíos y oportunidades para enseñar en los mundos virtuales. *Innovación Educativ*, 17(75), 149-168. Recuperado el 11 de 07 de 2021, de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v17n75/1665-2673-ie-17-75-149.pdf>
- Barragán, V., Jaque, J., & Acosta, E. (2018). El pensamiento complejo desde la enseñanza de la Lógica Matemática. *Revista científico- educativa de la provincia Granma*, 169-175. Obtenido de <https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/547/910>
- Benavidez, V., & Flores, R. (2019). La importancia de las emociones para la neurodidáctica. *Revista estudio de psicología*, 25-47. Obtenido de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/wimblu/article/view/35935/36685>
- Bonilla Villalobos, V. (2020). Perspectiva del estudiantado en el uso de las actividades lúdicas en los entornos virtuales en la Cátedra Producción Sustentable, UNED. *Revista electrónica calidad en la educación superior*, 111-126. Obtenido de <https://revistas.uned.ac.cr/index.php/revistacalidad/article/view/2938>
- Chi-Cauich, W. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. *Revista I.C. investigación*, 70-72. Obtenido de [https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14\\_70\\_80.pdf](https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf)
- Chinchilla, F., & Toro, Y. (2019). Desarrollo de un objeto virtual de aprendizaje (OVA) 3D que permita conocer y aprender sobre los servicios que brinda la UPCA. *Revista colombiana de tecnologías de avanzada*, 16-17. Obtenido de [http://revistas.unipamplona.edu.co/ojs\\_viceinves/index.php/RCTA/article/view/3318/1963](http://revistas.unipamplona.edu.co/ojs_viceinves/index.php/RCTA/article/view/3318/1963)
- Cruz, M., & Medina, R. (2017). Razonamiento lógico matemático con aulas virtuales iconográficas. *Congreso online sobre La Educación en el Siglo XXI*, 17-28.

Recuperado el 11 de 07 de 2021, de <https://www.eumed.net/libros-gratis/actas/2016/educacion/ccmc.pdf>

Feria, Y., Rodríguez, M., Torres, M., & Pimienta, E. (2020). Panorama de conexión durante las clases virtuales en una muestra de estudiantes universitarios. *ECUCBA*(14), 25-33. doi:<https://doi.org/10.32870/e-cucba.v0i14.160>

Garrido R., V. (2017). 8 factores para planificar actividades lúdicas. Guía para la reflexión docente. *Revista fundación desarrollo educativo*, 1-19. Obtenido de [https://www.observatoriodeljuego.cl/wp-content/uploads/2018/05/8-Factores-para-planificar-actividades-ludicas\\_-Gu%C3%ADa-para-la-Reflexi%C3%B3n-Docente..pdf](https://www.observatoriodeljuego.cl/wp-content/uploads/2018/05/8-Factores-para-planificar-actividades-ludicas_-Gu%C3%ADa-para-la-Reflexi%C3%B3n-Docente..pdf)

Gómez, S. (2020). Influencia de la motricidad en la competencia matemática básica en niños de 3 y 4 años. *Revista educación matemática en la infancia*, 49-50. Obtenido de <http://www.edma0-6.es/index.php/edma0-6/article/view/123>

Lazo López, L. (2018). La condición psicológica del estudiante y su relación con el aprendizaje lógico-matemático. *Revista garcilaso*, 77-83. Obtenido de <http://revistas.uigv.edu.pe/index.php/rig/article/view/549/482>

Medina, M. (2018). Estrategias metodológicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. *Revista Didascalía: didáctica y educación*, 125-126. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6595073>

Megías, A., & LLanos, S. (2019). *Planificación y diseño de actividades lúdicas (El juego infantil y su metodología)*. Editex. Recuperado el 07 de 2021, de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=VNadDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA35&dq=+actividades+l%C3%ADicas+en+ni%C3%B1os&ots=SQLuqEZrjZ&sig=d\\_Dw4dtnl1K9a18SqN7UykTz5vw#v=onepage&q=actividades%20l%C3%ADicas%20en%20ni%C3%B1os&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=VNadDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA35&dq=+actividades+l%C3%ADicas+en+ni%C3%B1os&ots=SQLuqEZrjZ&sig=d_Dw4dtnl1K9a18SqN7UykTz5vw#v=onepage&q=actividades%20l%C3%ADicas%20en%20ni%C3%B1os&f=false)

Ministerio de Educación. (2014). *Curriculo Educación*.

Montiel Florez, Z. (2019). Praxis Lúdica Docente en la Enseñanza de las Ciencias Sociales. Una Visión desde la Didáctica Diferenciada. *Revista Interdisciplinaria de*

- Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 187-190. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7390782>
- Morales, O., & Urrego, Z. (2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Revista praxis pedagógica*, 124-126. Obtenido de <http://uniminuto.scimago.es/index.php/praxis/article/view/1483/1430>
- Moreno, N., Leiva, J., Galván, M., López, E., & García, F. (2017). Realidad aumentada y realidad virtual para la enseñanza-aprendizaje de inglés desde un enfoque comunicativo e intercultural. *Revista universidad de Málaga*, 1-9. Obtenido de [http://www.enriquesanchezrivras.es/congresotic/archivos/Form\\_Compert\\_metodos/MorenoMartinez\\_Otros.pdf](http://www.enriquesanchezrivras.es/congresotic/archivos/Form_Compert_metodos/MorenoMartinez_Otros.pdf)
- Piedra Vera, S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*, 93-108. Recuperado el 13 de 06 de 2021, de <https://core.ac.uk/download/pdf/230931327.pdf>
- Posligua, J., Chenche, W., & Vallejo, B. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Revista dominio de las ciencias*, 1021-1027. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6244047>
- Ramírez, Z., & Ramírez, T. (2018). Inteligencias Múltiples en el trabajo docente y su relación con la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget. *Revista Killkana Sociales*, 48-49. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6538370>
- Rizo Rodríguez, M. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Revista multi-ensayos*, 28-32. Obtenido de <https://www.camjol.info/index.php/multiensayos/article/view/10117/11795>
- Sailema, A., Sailema, M., Amores, L., Navas, L., Maliqui, A., & Romero, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas.*, 36, 1-11. Recuperado el 07 de 07 de 2021, de <http://scielo.sld.cu/pdf/ibi/v36n2/ibi01217.pdf>

- Silva, J. (31 de marzo de 2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. *RED. Revista de Educación a Distancia*(53), 1-20. doi:<http://dx.doi.org/10.6018/red/53/10>
- Valdúena, S., Padilla, I., & Rodríguez, E. (2018). El juego y la inteligencia lógico-matemática de estudiantes con capacidades excepcionales. *Revista Educación y Humanismo*, 20(35), 166-183. doi:<http://dx.10.17081/eduhum.20.35.2964>
- Zenteno, F. (2017). Método de resolución de problemas y rendimiento académico en lógica matemática. *Revista de ciencias humanas y sociales* , 441-451. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6402378>
- Zulay Quintanilla, N. (diciembre de 2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. *Mérito Revista de educación*, 2(6), 143-157. Recuperado el 26 de mayo de 2021, de <https://revistamerito.org/index.php/merito/article/view/261/779>

## Apéndices

### Apéndice A. Ficha de Observación del Aula



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

#### FICHA DE OBSERVACIÓN

Estudiante: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_

**Objetivo:** Observar el desarrollo del ámbito lógico matemático

N°	Aspecto a evaluar	Si	Casi siempre	A veces	Casi Nunca	No
1	Reconocer la posición de los objetos					
2	Clasifica los objetos de acuerdo al color					
3	Tiene noción de cantidades: mucho y poco					
4	Agrupar los objetos de acuerdo a cantidades					
5	Reconoce las medidas de los objetos					

## Apéndice B. Modelo de entrevista



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**UNIVERSIDA CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE PEDAGOGÍA  
ENCUESTA DIRIGIDA A PROFESIONALES**

**Instrucciones:**

La entrevista tiene por finalidad obtener la información relacionada con el trabajo de investigación titulada “Actividades lúdicas virtuales para desarrollar la atención en el ámbito lógico matemático en niños del Subnivel Inicial II.”

1. ¿Cuál es su opinión respecto a la nueva modalidad de clases virtuales?
2. ¿Cuál considera que es la mejor metodología virtual aplicable para el desarrollo del ámbito lógico matemático en los niños de subinicial II?
3. ¿Cuál es su opinión respecto al aprendizaje virtual del área lógico- matemático?
4. ¿Cuál es su criterio sobre la preparación del docente en la aplicación de actividades lúdicas virtuales?
5. De acuerdo a su experiencia: ¿Cómo deben ser las actividades lúdicas que debe aplicar en las clases virtuales para el desarrollo del ámbito lógico matemático?

## **Declaración y Autorización**

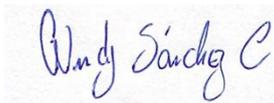
Yo, **Sánchez Campuzano, Wendy Carolina**, con C.C: # **0940394000** autora del componente práctico del examen complejo: **Actividades lúdicas virtuales para desarrollar la atención en el ámbito lógico matemático en niños del Subnivel Inicial II** previo a la obtención del título de **Licenciada en ciencias 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, 13 de septiembre de 2021

f.



---

**Nombre:** Sánchez Campuzano, Wendy Carolina

**C.I:** 0940394000



## REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

### Ficha de Registro de Tesis/Trabajo de Titulación

<b>TEMA Y SUBTEMA:</b>	Actividades lúdicas virtuales para desarrollar la atención en el ámbito lógico matemático en niños del Subnivel Inicial II		
<b>AUTOR:</b>	Wendy Carolina, Sánchez Campuzano		
<b>REVISOR(ES)/TUTOR</b>	Lcda. Rina, Vásquez Guerrero, Mgs.		
<b>INSTITUCIÓN:</b>	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
<b>FACULTAD:</b>	Facultad De Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación		
<b>CARRERA:</b>	Carrera de Pedagogía		
<b>TITULO OBTENIDO:</b>	Licenciada en ciencias de la Educación		
<b>FECHA DE PUBLICACIÓN:</b>	13 de septiembre de 2021	<b>No. PÁGINAS:</b>	<b>DE</b> 32
<b>ÁREAS TEMÁTICAS:</b>	Matemáticas, actividades lúdicas		
<b>PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:</b>	Actividades lúdicas virtual, desarrollo de atención, Habilidades, Juegos, lógico-matemático, subnivel inicial II.		
<b>RESUMEN/ABSTRACT</b> (150-250 palabras):			
<p>Las actividades lúdicas tienen gran relevancia a la hora de impartir clases debido a que mejora y facilita el aprendizaje en los niños; de ahí surge la actual indagación, la cual se centró en identificar aquellas actividades aplicables a las clases virtuales, siendo la nueva modalidad, como consecuencia de la pandemia del COVID-19 y que dio un giro trascendental, requiriendo que el docente esté a la vanguardia de los cambios. Para la investigación se planteó como objetivo general "Proponer actividades lúdicas virtuales para desarrollar la atención en el ámbito lógico matemático en niños del Subnivel Inicial II"; mientras que para la recolección de datos se aplicó la entrevista y la ficha de observación, cuyos resultados comprobaron la necesidad existente de aplicar actividades lúdicas virtuales para un acertado aprendizaje del ámbito lógico matemático. Finalmente, se propuso un plan de destrezas con criterio de desempeño con el fin de cumplir con los objetivos y ejes transversales, con base en el currículo vigente de educación para los niños de nivel subinicial II.</p>			
<b>ADJUNTO PDF:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
<b>CONTACTO CON AUTOR/ES:</b>	<b>Teléfono:</b> +593-9-85978948	E-mail: wendycampu@gmail.com	
<b>CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):</b>	<b>Nombre:</b> Lcda. 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>			