

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS

AUTORES:

Lic. José Daniel Shauri Romero, MsC1
Lic. Leonardo Santiago Vences Llaguno, MsC 2
Ing. Susana Magdalena Cobeña Cobeña, MsC 3
Ing. Ana Lecar04

RESUMEN**RESUMEN**

El presente trabajo se realizará con el único objetivo de investigar, como inciden los juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático, en niñas y niños de 5 a 6 años de primer año de educación general básica en Unidades Educativas del Ministerio de Educación Zona 4, Distrito 23D02, Circuito C04 de Santo Domingo. Para lo cual se considera como variable independiente los juegos didácticos y variable dependiente que es el razonamiento lógico matemático. El marco teórico presenta temas y subtemas basados en las variables que constituye el objetivo del estudio; se realizará mediante la investigación de campo, documental y bibliográfica. La investigación de campo se ejecutará mediante la técnica de la encuesta las mismas que se aplicarán a las docentes, entrevistas a los (as) rectores, la lista de cotejos como instrumento de observación para las niñas y niños de 5 a 6 años, cuya información será tabulada y representada en tablas y gráficos. La información que se obtendrá en la investigación documental será utilizada para la verificación de la hipótesis, determinando la relación directa entre las variables de la investigación y el efecto favorable de los juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático. Con los resultados de la investigación de campo y documental se formularán conclusiones y recomendaciones. Aportando alternativas para mejorar la calidad académica y pretendiendo dar una solución a este problema.

PALABRAS CLAVE:

Juegos Didácticos; desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático; Nociones Matemáticas



INTRODUCCIÓN

En la actualidad el juego es una actividad que predomina la etapa de la infancia y que gracias a ello las niñas y niños de 5 a 6 años desarrollan de forma adecuada sus capacidades, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconocen sus beneficios y ventajas. Por otro lado hay que saber utilizar el juego didáctico adecuadamente ya que los aprenden jugando, lo cual hace que el conocimiento se dé fácilmente y de esta manera desarrollen todas sus potencialidades intelectuales que tiene escondido. Desde este punto de vista el juego didáctico es de suma importancia para el aprendizaje de habilidades intelectuales ya que este juego requiere que el niño ponga atención, sobre todo se esfuerce intelectualmente y de esta manera se le ayudaría y prepararía para el futuro. Cabe mencionar, además que hoy en día la sociedad exige personas con alta capacidad intelectual, críticos, reflexivos, capaces de ser independientes, con esto se puede decir que los docentes no solo deben enseñar conceptos de manera mecánica y memorística sino que además, deberán enseñar a razonar e interpretar, para ser más específicos ahora los niños necesitan aprender de manera reflexiva y es primordial enseñar en edades tempranas ya que a esa edad asimilan de mejor manera. Para empezar, es fundamental e importante que los niños sepan explotar al máximo sus potencialidades intelectuales ya que ellos son el futuro de nuestra sociedad, razones por las cuales los docentes que están a cargo de los niños se encuentran preocupados, porque no hallan la manera de llegar al aprendizaje de ellos. Debido a esta situación, se ha encaminado el estudio de como inciden los juegos didácticos en el razonamiento lógico matemático; en vista de que se quiere niños que puedan solucionar problemas que en la vida se les presenta, y si el docente no utiliza una adecuada pedagogía

en la enseñanza aprendizaje en la utilización de los juegos didácticos estaría formando estudiantes solo llenos de conocimiento y esto a la larga puede ser perjudicial en el rendimiento escolar. Todavía cabe señalar que es también con el propósito de dar una orientación especializada y proporcionar información que será útil para padres y docentes; por eso la propuesta de plantear juegos didácticos que ayude a desarrollar en el niño la capacidad de pensar, razonar para que ellos sean en el futuro personas independientes. Con respecto a la presente investigación radica su importancia en lo mencionado anteriormente de ahí que los beneficiarios directos de este proyecto serán las niñas y niños de 5 a 6 años quienes a futuro tendrán las bases emocionales y psicopedagógicas suficientes como para poder continuar con éxito la educación básica.

En este apartado se analizara el problema en niñas y niños de 5 a 6 años de primer año de educación general básica en Unidades Educativas del Ministerio de Educación Zona 4, Distrito 23D02, Circuito C04 de Santo Domingo, para lo cual se planteó la siguiente cita.

Según VALERO, José (1989), manifiesta que: "El proceso basado en la pura memorización produce un embotamiento de la inteligencia" pag.13. Con esto se quiere decir que en el Ecuador los administradores de la educación inicial seguían un modelo de educación tradicional, en la cual los estudiantes se limitaban a escuchar y retener en la mente los conocimientos aprendidos. Lo dicho hasta aquí supone que perjudicaba y debilitaba la potencialidad de la inteligencia que tenía cada uno de los estudiantes, posiblemente porque los docentes no aplicaban una

pedagogía adecuada en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por ello según DURAN, Juan y RODRÍGUEZ, Fernando (2010) manifiestan que: "Todo se estudiaba de memoria y mecánicamente ni siquiera se trataba de desarrollar la voluntad y el amor por el saber" pág. 51. Esto parece confirmar que en la Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas producto de esa educación tradicional que hubo en el pasado se puede ver en las instituciones que hay estudiantes que no pueden analizar, razonar, por otro lado con los cambios curriculares se puede poner énfasis en el desarrollo del razonamiento lógico implementando juegos didácticos adecuados, impulsarles desde edades tempranas que es donde se debe aprovechar porque el cerebro de los niños son muy frágiles para aprehender y captar con rapidez. Finalmente A partir de esa evidencia en niñas y niños de 5 a 6 años de Educación Inicial de Unidades Educativas del Ministerio de Educación Zona 4, Distrito 23D02, Circuito C04 de Santo Domingo, tienen problemas en el desarrollo del razonamiento lógico matemático, puesto que la docente no ha dado mucha importancia en aplicar los juegos didácticos como una estrategia metodológica necesaria, razones por las cuales se da la presente investigación de cómo incide los juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático de las niñas y niños. Según BLANCO, Carmelo entre otros (1993) dice que: "hoy día se considera como necesidad fundamental que los estudiantes aprendan como pensar y no que pensar" pág. 24. Es decir que se puede buscar diferentes estrategias para ayudarles a los niños a que sean críticos y reflexivos ante la presentación de un problema. Hay que mencionar además que las niñas y niños de 5 a 6 años de edad es la etapa adecuada para enseñar a razonar, es la edad en donde tiene muchas oportunidades para adquirir esas capacidades, hay que aprovechar estos momentos importantes para realizar al niño como sujeto pensante y creador; y de esta manera desarrollar a que lleguen a ser

independientes y seguros de sí mismos ya que ellos son el presente de nuestro país.

Objetivo General:

Determinar cómo inciden los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niñas y niños de 5 a 6 años de primer año de educación general básica en unidades educativas del Ministerio de Educación, zona 4, distrito 23D02, circuito c04 del cantón Santo Domingo, provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, en el periodo lectivo 2019 – 2020.

Objetivos Específicos:

- Mencionar la importancia que tienen los juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático.
- Identificar el bajo desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes mediante un estudio estadístico a los docentes, estudiantes, padres de familia y entrevistas a directivos.
- Realizar un manual acerca de la ejecución de diferentes juegos didácticos, para lograr la eficiencia y eficacia del aprendizaje significativo.

METODOLOGÍA

El presente trabajo, está orientado a investigar el uso de los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, a fin de coadyuvar para que los y las docentes parvularios del Distrito 23D02, C04 conozcan el proceso metodológico, para el uso didáctico de los juegos que fomenten el desarrollo del pensamiento lógico matemático. El juego constituye una de las principales estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, sin duda es ineludible que los y las docentes desarrollen amplio conocimiento sobre los tipos de juegos, su metodología y

a su vez enfocarlos para desarrollar habilidades cognitivas entre ellas el pensamiento lógico matemático; dicho pensamiento contribuye a desarrollar la capacidad de razonar, resolver problemas con facilidad y esto solo se puede lograr con la aplicación de una metodología adecuada donde el niño y la niña pueda obtener información mediante el contacto directo con el medio que lo rodea. La investigación obtendrá como resultado conocer la realidad de la cual son partícipes los niños y niñas de 5-6 años de primer año de educación general básica en Unidades Educativas del Ministerio de Educación Zona 4, Distrito 23D02, Circuito C04 de Santo Domingo, esta investigación proporcionara resultados que permitirán conocer el nivel de conocimiento de las y los docentes sobre los enfoques teóricos del desarrollo del pensamiento lógico matemático y cómo aplicarlos con los niños mediante la aplicación de juegos didácticos como metodología para llegar a desarrollar dicho nivel de pensamiento. Lo esencial es proporcionar a las y los docentes una adecuada preparación para asumir los retos de una educación de calidad mediante la aplicación de adecuadas estrategias, metodologías que permitan el desarrollo integral Infantil. Siendo conscientes de que el uso de los juegos didácticos ha sido escaso en los diversos planes de estudio, el interés en esta investigación se ha centrado en analizar la relación existente entre los juegos didácticos y el desarrollo del pensamiento lógico matemático. La metodología que se aplicó fue el siguiente enfoque que permitió conocer sobre las cualidades y características de los sujetos de investigación para explicar su comportamiento social para ello es necesaria la aplicación de instrumentos como la observación, la entrevista y cuestionarios que ayudaran a verificar, comprobar y explicar los fenómenos. La investigación cualitativa ayuda a comprender e interpretar la realidad social circundante y su relación directa con el problema u objeto de estudio. Considera que la investigación cualitativa muestra una mayor tendencia a examinar el sujeto en su interacción con el entorno al cual

pertenece y en función de la situación de comunicación de la cual participa apoyándose en el análisis sistémico que tiene en cuenta la complejidad de las relaciones humanas y la integración de los individuos al todo social (Monje, 2011, p.14). La investigación cualitativa está enfocada en describir exhaustivamente la relación del sujeto con el medio y como este a su vez influye de manera determinante en su comportamiento y en la sociedad. Este trabajo está fundamentado en una base epistemológica de tipo interaccionismo simbólico que según: (Monje, 20011) Postula que la conducta humana solo puede comprenderse y explicarse en relación con los significados que las personas dan a las cosas y a sus acciones. La realidad de los individuos se estudia desde el interior, a partir de lo que ellos perciben a través de sus experiencias vividas. (p.13) El interaccionismo simbólico ayuda a comprender y explicar el accionar de la persona sobre los objetos de su entorno y a su vez interactúan con otras personas partiendo del significado que los objetos y las personas tienen para ellos, es la manera como se puede comprender el accionar de las personas y su interpretación en la realidad social. Por el alcance de los objetivos está investigación es de tipo correlacional Monje (2011) afirma. "Este tipo de investigación persigue fundamentalmente determinar el grado en el cual las variaciones en uno o varios factores son concomitantes con la variación en otro u otros factores" (p.101). La investigación tiene como propósito evaluar la relación que exista entre dos o más variables.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Encuesta aplicada a docentes unidades educativas del ministerio de educación, zona 4, distrito 23d02, circuito c04 del cantón santo domingo, provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, en el periodo lectivo 2019 - 2020.
ítem 1: ¿maneja usted los principios básicos de

los juegos didácticos?

Tabla N° 1 Principios básicos

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	7	29.16
Casi Siempre	7	29.16
A veces	10	41.66
Nunca	0	0
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

Gráfico N° 1 Principios básicos



Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

ANÁLISIS

En el presente gráfico se puede evidenciar que el 42% a veces manejan los principios básicos de los juegos didácticos, el 29% casi siempre, 29% siempre y el 0% Nunca.

ÍTEM 2: ¿Al realizar el juego simbólico sigue el proceso metodológico?

Tabla N° 2 Proceso metodológico

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	7	29.16
Casi Siempre	7	29.16
A veces	10	41.66
Nunca	0	0
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Gráfico N° 2 Proceso Metodológico



ANÁLISIS

En el gráfico 2 se puede observar que el 42% a veces el juego simbólico sigue el proceso metodológico, el 37% A veces, 21% casi siempre y el 0% Nunca.

ÍTEM 3: ¿Establece reglas normas claras y fáciles al momento de aplicar un juego simbólico?

Tabla N° 3 Juego simbólico

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	15	62.5
Casi Siempre	9	37.5
A veces	1	4.16
Nunca	0	0
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

ANÁLISIS

En el gráfico 3 se muestra con los siguientes resultados donde permite evidenciar que el 60% siempre establecen reglas normas claras y fáciles al momento de aplicar un juego simbólico, el 36% casi siempre, el 4% a veces y el 0% nunca.

ÍTEM 4: ¿Planifica el juego de roles para el desarrollo de la estadística y probabilidad?

Tabla N° 4 Juego de roles

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	20.83
Casi Siempre	8	33.33
A veces	10	41.66
Nunca	1	4.16
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

Gráfico N° 4 Juego de roles



Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

ANÁLISIS

Como muestral el gráfico 4 específica que el 42% a veces planifica el juego de roles para el desarrollo de la estadística y probabilidad, el 33% casi siempre, el 21% siempre y con 4% nunca.

ÍTEM 5: ¿Utiliza juegos de descubrimiento de planos (tangram) para desarrollar la imaginación espacial en los niños?

Tabla N° 5 Juegos de tangram

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	16.66
Casi Siempre	7	29.16
A veces	1	4.16
Nunca	12	50
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

Gráfico N° 5 Juegos de tangram



Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

ANÁLISIS

En el gráfico 5 se puede observar los datos donde reflejan que 50% nunca utiliza juegos de descubrimiento de planos (tangram) para desarrollar la imaginación espacial en los niños, el 29% casi siempre, 17% siempre y 4% nunca.

ÍTEM 6: ¿Introduce juegos matemáticos (dados) para desarrollar el cálculo mental de adición y sustracción en sus horas clase?

Tabla N° 6 Juegos de dados

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	9	37.5
Casi Siempre	10	41.66
A veces	1	4.16
Nunca	4	16.66
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

Gráfico N° 6 Juego de dados



Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

ANÁLISIS

Los resultados de la aplicación del instrumento manifiesta que el 42% casi siempre introduce juegos matemáticos (dados) para desarrollar el cálculo mental de adición y sustracción en sus horas clase, 37% siempre, 17% nunca y 4% a veces.

ÍTEM 7: ¿Al momento de aplicar y armar rompecabezas aplica el proceso sistemático?

Tabla N° 7 Juegos de rompecabezas

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	20.83
Casi Siempre	6	25
A veces	12	50
Nunca	2	8.33
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

Gráfico N° 7 Juegos de rompecabezas



Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

ANÁLISIS

En el presente gráfico vemos que el resultado es que el 48% a veces aplican y arman rompecabezas aplica el proceso sistemático, el 24% casi siempre, 20% siempre y el 8% nunca.

ÍTEM 8: ¿Al ejecutar un juego de competencia fortalece en su grupo el saber ganar y saber perder?

Tabla N° 8 Juego de competencia

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	33.33
Casi Siempre	8	33.33
A veces	8	33.33
Nunca	0	0
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

Gráfico N°8 Juego de competencia



Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

ANÁLISIS

Se puede comprobar que el 34% siempre ejecutan un juego de competencia fortalece en su grupo el saber ganar y saber perder, el 33% casi siempre, 33% a veces y 0% nunca.

ÍTEM 9: ¿Después de ejecutar un juego didáctico evalúa los aprendizajes?

Tabla N° 9 Juego didáctico

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	15	62.5
Casi Siempre	9	37.5
A veces	0	0
Nunca	0	0
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

Gráfico N° 9 Juego didáctico



Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

ANÁLISIS

El gráfico estadístico muestra que el 62% siempre después de ejecutar un juego didáctico evalúa los aprendizajes, el 38% casi siempre, el 0% nunca y 0% a veces.

ÍTEM 10: ¿Utiliza los juegos didácticos respetando sus fases y caracterización pertinentes?

Tabla N° 10 Fases de juego didáctico

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	15	62.5
Casi Siempre	5	20.83
A veces	4	16.66
Nunca	0	0
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

Gráfico 10 Fases de juego didáctico



Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

ANÁLISIS

El resultado presenta que el 62% siempre utilizan los juegos didácticos respetando sus fases y caracterización pertinentes, 21% casi siempre, 17% a veces y 0% nunca.

ÍTEM 11: ¿Después de ejecutar un juego de roles conceptualiza y desarrolla habilidades intelectuales?

Cuadro N° 11 Juego de roles

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	25
Casi Siempre	10	41.66
A veces	8	33.33
Nunca	0	0
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

Gráfico N° 11 Juego de roles



Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

ANÁLISIS

Se puede observar que el 42% casi siempre después de ejecutar un juego de roles conceptualiza y desarrolla habilidades intelectuales, 33% a veces, 25% siempre y 0% nunca.

ÍTEM 12: ¿Efectúa un juego que provoque sorpresa e interés en sus estudiantes para fortalecer el pensamiento lógico matemático?

Cuadro N° 12 Juego lógico matemático

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	15	62.5
Casi Siempre	8	33.33
A veces	1	4.16
Nunca	0	0
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

Gráfico N° 12 Juego lógico matemático



Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

ANÁLISIS

El resultado indica que el 63% siempre efectúa un juego que provoque sorpresa e interés en sus estudiantes para fortalecer el pensamiento lógico matemático, 33% casi siempre, 4% a veces y 0% nunca.

ÍTEM 13: ¿Emplea juegos didácticos integrando clasificación, seriación, correspondencia y patrones en un solo juego?

Cuadro N° 13 Juego lógico matemático

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	20.83
Casi Siempre	5	20.83
A veces	10	41.66
Nunca	4	16.66
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

Gráfico N° 13 Juego lógico matemático



Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

ANÁLISIS

El resultado indica que el 41% a veces emplea juegos didácticos integrando clasificación, seriación, correspondencia y patrones en un solo juego, 21% casi siempre, 21% siempre y 17% nunca.

ÍTEM 14: ¿Incorpora el juego de dominó para mejorar la capacidad de formación de patrones en los niños y niñas?

Cuadro N° 14 Juego de dominó

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	20.83
Casi Siempre	11	45.83
A veces	5	20.83
Nunca	3	12.5
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.

Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

Gráfico N° 14 Juego de dominó



Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.
Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

ANÁLISIS

El gráfico me indica que el 46% casi siempre incorporan el juego de dominó para mejorar la capacidad de formación de patrones en los niños y niñas, 21% a veces, 21% siempre y 12% nunca.

ÍTEM 15: ¿Utiliza el juego de la lotería para desarrollar el componente numérico?

Cuadro N° 15 Juego de lotería

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	12.5
Casi Siempre	6	25
A veces	7	29.16
Nunca	8	33.33
Total	24	100

Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.
Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

Gráfico N° 15 Juego de lotería



Fuente: Docentes Ministerio de Educación, Zona 4, Distrito 23D02, C04.
Elaborado por: Lic. Daniel Shauri, MsC

ANÁLISIS

En el gráfico 15 de juego de lotería se muestra que el 33% nunca utilizan el juego de la lotería para desarrollar el componente numérico, 33% nunca, 29% a veces y 25% casi siempre.

Descripción del impacto actual o potencial de los resultados:

Los juegos didácticos son importantes en la educación matemática permite que las y los niños desarrollen sus habilidades y capacidades de tal modo que pueda aplicar todos sus conocimientos en diversas situaciones además de contribuir a su desarrollo integral en el área cognitivas afectivo-social y de lenguaje. Según (Cofré & Tapia, 2008, p.21): Contribuyen a desarrollar el espíritu constructivo, la imaginación y hasta la facultad de sistematizar, tan necesaria en el aprendizaje matemático.

Están íntimamente relacionados con el pensamiento reflexivo, por lo tanto, contribuyen a su desarrollo. Estimulan el conocimiento y el descubrimiento personal. Favorece la interacción social y, de manera muy efectiva, la motivación. Colaboran al desarrollan habilidades para descubrir y establecer relaciones matemáticas. Colaboran en el desarrollo de habilidades para comprender conceptos y términos matemáticos, detectar analogías, diferencias y similitudes, identificar elementos críticos y seleccionar datos y procedimientos correctos y cambiar una metodología de trabajo (estrategias del juego) cuando sea necesario. Proporcionan bajo nivel de ansiedad y alta puntuación en autoestima con buenas relaciones con sus iguales. Favorecen el desarrollo de la función simbólica cuando incluyen el proceso de construcción de representaciones. Permiten durante su desarrollo un trabajo dinámico y la aplicación de los principios de variabilidad perceptual y matemática. Promueven en su ejecución el desarrollo de habilidades que favorecen la independencia intelectual

del alumno, la integración de temas, el trabajo grupal de investigación, el respeto de reglas y de la utilización adecuada de la información. Los juegos posibilitan diversas oportunidades para que los niños y niñas se desenvuelvan de mejor manera en la vida cotidiana y pueda resolver con mayor facilidad sus problemas enfrentándose con mayor confianza y determinación personal volviéndose más autónomos e independientes. Las ventajas de los juegos didácticos en el ámbito educativo se deben a su capacidad para correlacionar contenidos y habilidades del pensamiento presentes en un determinado juego, el resultado permite la construcción y fortalecimiento de sus capacidades, interactuar con sus compañeros, mejorar sus relaciones interpersonales e intercambiar conocimientos, la actividad lúdica despierta el interés y motivación del niño y la niña. Según (Ortiz, 2009, p.64): Garantizan en el niño hábitos de elaboración colectiva de decisiones. Aumentan el interés de los niños y niñas, su motivación por los contenidos. Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los niños y niñas estos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas. Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los maestros, así como el autocontrol colectivo de los niños y niñas. Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico. Permiten la construcción, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica. Mejorar las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases. Aumentan el nivel de preparación independiente de los niños y niñas y el maestro tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido. Las ventajas que brinda los juegos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje permiten que el niño y la niña pueda aprender de su vivencia personal, la experiencia de sus compañeros y del entorno circundante mediante acciones dirigidas a la asimilación y reforzamiento de contenidos producto de una actividad seleccionada y planificada.

Fortalecimiento de la capacidad científica y de la investigación del Instituto Tecnológico Superior Japón

Los juegos matemáticos deben ser propuestos de manera sistemática en el ámbito educativo por ello es necesario que los estudiantes se familiaricen con el juego deben aprender a jugar, conocer sus reglas tratar de investigar y buscar una estrategia para concluir con éxito el juego. Utilizando el mismo material se puede inventar o crear diversos juegos modificando las reglas o los propósitos una vez que los niños y niñas dominen el juego se deben animar a los niños a que adapten los juegos a sus gustos y sean ellos quien ponga las reglas del juego. Deben ser los mismos estudiantes quienes descubran o encuentren la solución a cada juego, los intentos por solucionar o ganar un juego produce diversión y placer conduciendo a una mejor comprensión matemática. Para seleccionar los juegos se debe considerar algunos aspectos importantes juegos en los que predomine el razonamiento lógico, juegos que proporcionen una gran cantidad de situaciones didácticas relacionadas con el pensamiento lógico matemático, juegos dinámicos, sencillos, con normas claras y fáciles de ejecutar. Recordemos que los docentes son los que deben propiciar el juego didáctico para emplearlos con absoluto profesionalismo sin caer en la rutina y la improvisación.

CONCLUSIONES

En base a la información recopilada se puede concluir que las docentes no aplican el juego didáctico como herramienta pedagógica sus clases están basadas a la aplicación de elementos tecnológicos, la carencia de aplicación de juegos en sus horas clases no ha permitido que las niñas y niños desarrollen habilidades de razonamiento lógico pues es necesario brindar múltiples experiencias y vivencias a los niños y niñas para desarrollar el pensamiento lógico matemático.

Dentro de la investigación se pudo constatar que los niños y niñas no logran establecer

adiciones y sustracciones con números, cantidades, agrupaciones y correspondencia lo cual indica la falta de aplicación de juegos con dados, dominó de números, lotería que pueden ser utilizados como una herramienta lúdica y didáctica por parte de las docentes, lo cual ha impedido que los niños y niñas consoliden estos aprendizajes, la falencia en este tipo de operaciones implica que el niño no adquirido ciertos conocimientos por ende no está preparado para estas operaciones básicas por tanto su pensamiento lógico matemático no sea desarrollado.

De acuerdo a la investigación realizada un alto porcentaje de docentes nunca aplican juegos que provoquen o despierten el interés de los infantes, las docentes solo están enfocada en utilizar las TIC's como herramienta pedagógica dejando en segundo plano los juegos como actividad lúdica y pedagógica, la falta de aplicación de juegos creativos e innovadores basados en los interés y necesidades de los infantes ha impedido que los niños y niñas desarrollen habilidades intelectuales de lógica y razonamiento.

De lo resultados obtenidos se puede concluir que existe desconocimiento de juegos que promuevan las nociones de cantidad, orden, agrupación, relación más que y menos que, identificación de monedas y su correspondiente valor, lo cual repercute en la capacidad para identificar, asociar y reproducir cantidades habilidades necesarias para el aprendizaje de operaciones básicas, creando conflictos cognitivos que podrían confundir y desmotivar a los niños y niñas lo cual más tarde convertirá a las matemáticas en algo aburrido y tediosos.

Es evidente la falta de aplicación del juego didáctico como estrategia metodológica para desarrollar nociones espaciales, nociones temporales, uso del calendario, secuencia lógica, la falta de una herramienta lúdica basada en experiencias vivenciales como son el calendario, tarjetas secuenciales, calendario climatológico

en actividades cotidianas no ha permitido que los niños puedan establecer secuencialidad, orden, pronostico del clima indispensables para fortalecer el aprendizaje lógico de los niños y niñas.

BIBLIOGRAFÍA

- **ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA (2010)** - ALBUJA, C.; CALAPAQUI, M. y TOCAGÓN, D. (2012) Material didáctico para fortalecer el razonamiento lógico matemático. Universidad politécnica salesiana sede Quito.
- **ARTAVIA, E. y FALLOS, C.** El concepto de espacio en matemática. Revista Educación. 1992. Volumen (16): pág. 1.
- **BAGUA, J. (2012).** El juego lúdico como mediador didáctico del proceso del inter aprendizaje de matemáticas. Facultad de Filosofía, letras y Ciencias de la Educación. Universidad de Cuenca.
- **BAÑEREC, D "et al" (2008)** El juego como Estrategia Didáctica: 1ª ed. Caracas Venezuela.
- **BLANCO, C.; TOMAS, A. y MERELO, M. (1993).** Colección Estudios 16. Edición Universidad de la Castilla La Mancha
- **ENRIQUEZ, M. y PINTO, A. (2012).** Diseño Micro Curricular dirigidas a maestras de Primer Año de Educación Básica. Facultad de Ciencias Sociales Escuela Educación Inicial

Bilingüe. Universidad de las Américas.

- **ESTATUTO UNIVERSITARIO. EL REGLAMENTO DE TRABAJO DE GRADO**

- **ESTATUTO DE LA UNIVERSIDAD CENTRA DEL ECUADOR**

- **CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA (2003)**

- **CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR 2008.**

- **CHACON, P.** "El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje". Nueva aula abierta. 2008. volumen (16): pág. 1, 8.

- **CRATTY, B. (1974).** Juegos Didácticos Activos. Editorial Max México.

- **DESCALZI, C. (2012).** Como influye el juego en el aprendizaje. Escuela de Ciencias del Comportamiento. Universidad San francisco de Quito

- **DELGADO, I. (2011)** El juego Infantil y su Metodología. 1ªed. Ediciones Paraninfo, S.A. Madrid, España.

- **DOBLES, R. (1983)** Escuela y Comunidad. 1ª ed. Editorial Estatal a Distancia San José Costa Rica.

- **DURAN, J. y RODRÍGUEZ, F.** Filosofía de la Educación. Carrera Parvularia

- **FARRENY, T. Y ROMÁN, G. (1997)** El descubrimiento de sí mismo: actividades y juegos de motricidad en la escuela infantil. 1ªed. Editorial GRAO, de serveis pedagogies Barcelona.

- **FONSECA, E. K (2013)** Actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo del pensamiento lógico Matemático (tesis doctoral inédita) Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Universidad Técnica de Ambato.

- **GOMES, I. (2000).** Matemática Emocional: los efectos en el aprendizaje matemático. Narcea, S.A. de ediciones. Madrid –España.

- **HAIGH, A. (2010)** Enseñar bien es un Arte. Narcea, S.A. de ediciones. Madrid –España.

- **LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL (LOEI).**

- **MALAJOVICH, A. (2008).** Recorridos Didácticos en la Educación Inicial. 1ªed. Editorial Paidós Buenos Aires Argentina.

- **MERINO, J. (1998).** Métodos y técnicas de investigación de la comunicación social. Quito - Ecuador.

- **MIRA, M. (1989)** Matemática "viva "en el párvulo. 1ªed. Ediciones ceac, S.A. Barcelona – España.



- **MONTENEGRO, I. (2005).** Aprendizajes y Desarrollo de Competencias. 1ª ed. Bogotá Colombia.
- **MONTES, M. y CASTRO, M. (2005).** Juegos para niños con necesidades educativas especiales. 1ª ed. Editorial Max México. - **NAVARRO, V. (2002).** El afán de Jugar: Teoría y práctica de los juegos motores. 1ª ed. Barcelona España
- **ORTIZ, A (2009).** Educación Infantil, afectividad, amor y felicidad currículo lúdica. Edición editorial. - Primer Congreso Internacional de español para fines educativos actividades lúdicas en la enseñanza de LFE y el juego didáctico. Universidad Politécnica Valencia (España).
- **RENCORET, M. (1994).** Iniciación Matemática: un modo de jerarquía de enseñanza. 1ª ed. Editorial Andrés Bello, Santiago de Chile
- **RIBES, M. (2011).** EL Juego infantil y su Metodología. 1ªed. Ediciones de la U, Bogotá, Colombia
- **VALERO, J. (1989).** La escuela que yo quiero. 1ª ed. Editorial progreso, S.A.
- **VENEGAS, F.; GARCÍA, M. y VENEGAS, A. (2010).** El juego Infantil y su Metodología. 1ª ed. Edición INNOVA.
- **VINUEZA, M (2009)** "Guía didáctica de juegos tradicionales". Facultad de ciencias Humanas y de la Educación. Universidad Politécnica Salesiana.