



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE
DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
PARVULARIA**

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
PARVULARIA**

**TEMA
“EL RINCÓN DE LOS JUEGOS TRANQUILOS Y SU INCIDENCIA
EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO
MATEMÁTICO EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL JARDÍN DE
INFANTES SANDRO PERTINI, PERÍODO 2019.”**

**AUTOR
JAVIERA RENATTA PLAZA JARAMILLO**

**TUTOR
MSC. GIOVANNI FREIRE JARAMILLO**

GUAYAQUIL

**AÑO
2020**



Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO:

“EL RINCÓN DE LOS JUEGOS TRANQUILOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL JARDÍN DE INFANTES SANDRO PERTINI, PERÍODO 2019.”

AUTORES/ES:

Plaza JaramilloJaviera Renatta

REVISORES O TUTORES:

Freire Jaramillo Giovanni Antonio

INSTITUCIÓN:

**Universidad Laica Vicente
Rocafuerte de Guayaquil**

Grado obtenido:

Licenciada en Ciencias de La Educación
Mención Parvularia.

FACULTAD:

EDUCACIÓN

CARRERA:

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
PARVULARIA

FECHA DE PUBLICACIÓN:

2020

N. DE PAGS: 105**ÁREAS TEMÁTICAS:**

FORMACIÓN DEL PERSONAL Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PALABRAS CLAVE: Desarrollo de habilidades, pensamiento, lógica matemática, primera infancia

RESUMEN: Este proyecto de investigación se realizó en el jardín de Infantes Sandro Pertini en el período 2019, ubicado en la zona norte de la ciudad de Guayaquil, con el propósito de analizar cómo incide el rincón de juegos tranquilos en el pensamiento lógico matemático en niños de cuatro años. Los métodos que se utilizaron fueron el inductivo y deductivo; y los tipos de investigación fueron descriptiva, explicativa, bibliográfica y de campo. A los estudiantes se les aplicó una ficha de observación para saber cuál o cuáles sus dificultades para alcanzar su desarrollo lógico matemático en el rincón de los juegos tranquilos, dentro del salón de clases. También se encuestó a las docentes y un directivo para tener conocimiento, desde la perspectiva de ellas, de cómo aprenden y cómo se sienten los niños al recibir sus clases y qué estrategias utilizan para

<p>llamar la atención a sus alumnos. Se entrevistó a un directivo del jardín con fin de recolectar datos sobre el conocimiento del tema. Por lo tanto, a partir de los resultados obtenidos se formularon conclusiones que nos llevan a recomendar el diseño de una guía de actividades didácticas e innovadoras para a través del rincón de los juegos tranquilos desarrollar el pensamiento lógico-matemático de los niños y de las niñas del jardín.</p>		
N. DE REGISTRO (en base de datos):	N. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):		
ADJUNTO PDF:	SI <input checked="" type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
CONTACTO CON AUTOR/ES: Plaza Jaramillo Javiera Renatta	Teléfono: 0995959092	E-mail: jplazaj@ulvr.edu.ec
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	Msc. Georgina Hinojosa Dazza Teléfono: 2596500 Ext. 217 E-mail: ghinojosad@ulvr.edu.ec Msc. Dunia Barreiro Moreira Teléfono: 2596500 Ext. 219 E-mail: dbarreiom@ulvr.edu.ec	

CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO ACADÉMICO

Plaza , Freire

INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

7%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.ute.edu.ec

Fuente de Internet

2%

2

repositorio.ulvr.edu.ec

Fuente de Internet

1%

3

psicologiaymente.com

Fuente de Internet

1%

4

Submitted to Colegio Sebastián de Benalcázar

Trabajo del estudiante

1%

5

Submitted to Universidad Catolica De Cuenca

Trabajo del estudiante

1%

6

repositorio.ug.edu.ec

Fuente de Internet

1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 1%

Excluir bibliografía

Activo

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES

La estudiante egresada JAVIERA RENATTA PLAZA JARAMILLO declara bajo juramento, que la autoría del presente proyecto de investigación, corresponde totalmente a la suscrita y me responsabilizo con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

De la misma forma, cedo los derechos patrimoniales y de titularidad a la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, según lo establece la normativa vigente.

Autor

Firma: 
JAVIERA RENATTA PLAZA JARAMILLO
C.I.: 0930854492

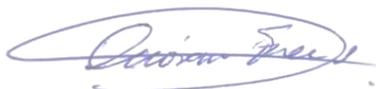
CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación “EL RINCÓN DE LOS JUEGOS TRANQUILOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL JARDÍN DE INFANTES SANDRO PERTINI, PERÍODO 2019.”, designado(a) por el Consejo Directivo de la Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil.

CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado en todas sus partes el Proyecto de Investigación titulado: “EL RINCÓN DE LOS JUEGOS TRANQUILOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL JARDÍN DE INFANTES SANDRO PERTINI, PERÍODO 2019.”, presentado por la estudiante JAVIERA RENATTA PLAZA Jaramillo como requisito previo, para optar al Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Parvularia, encontrándose apto para su sustentación.

Firma:



GIOVANNI ANTONIO FREIRE JARAMILLO

C.C. 0913791455

AGRADECIMIENTO

En este trabajo de tesis quiero agradecer a **Dios** quien ha sido una guía y fortaleza para poder haber llegado donde estoy.

También a la persona más importante que ha estado siempre conmigo mi abuelita **Myrna**, pues ella ha sido mi motor, la persona a quien le agradezco por tenerme pendiente en todo momento acompañándome durante estos largos 5 años.

A mi tío **Msc. Xavier Gallo** quien me ha guiado en este largo proceso, pues me tuvo presente en todo momento desde un principio, cuando le hablé sobre este tema de tesis supo en el instante guiarme correctamente cómo debía trabajar y siguiendo sus sugerencias para llegar al final y así poder concluir con éxito esta tesis.

Además, le doy gracias a mi familia, mi mamá, **Mónica**, mi papá **JuanXavier** y mis hermanas **Sofía** y **Pamela** que han estado apoyándome en todos los sentidos, en el largo camino, la mayoría de veces sin estar a su lado, pero ellos están siempre pendientes de mí.

Agradezco además al **Msc. Giovanni Freire Jaramillo**, pues como docente-tutor me ha guiado en esta tesis, por tener la paciencia y ver el progreso de su alumna en este proyecto de tesis.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de tesis a toda mi familia, ya que gracias a ellos he podido llegar a la meta tan anhelada para salir adelante, también quiero dedicar esta tesis a mis familiares que, aunque ya no están en esta vida terrenal. A mi tía **Reneé Gallo**, a mi tío **Arnulfo Jaramillo Cazar** y mi abuelito **Jorge Plaza** y a mi bisabuelo **Arnulfo Jaramillo Sierra** quienes descansan en paz, pues desde el cielo han de estar muy orgullosos de mí, y de aquí en adelante será un cambio muy importante en mi vida, puesto que seré la primera graduada de la familia en general de la universidad por eso dedico este gran esfuerzo a todos ustedes, algún día podré recompensarlos todo lo que ha hecho por mí.

ÍNDICE GENERAL

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	ii
CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO ACADÉMICO	iv
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES	v
CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
DEDICATORIA	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
ÍNDICE DE ANEXOS.....	x
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	3
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	3
1.1. Tema.....	3
1.2. Planteamiento del problema:.....	3
1.3. Formulación del problema	4
1.4. Sistematización del problema	5
1.5. Objetivos de la investigación.....	5
1.5.1. Objetivo General.....	5
1.5.2. Objetivos Específicos	5
1.6. Justificación.....	6
1.7. Delimitación del problema:.....	6
1.8. Idea a defender:	7
1.9. Líneas y sublíneas de la investigación:.....	7
CAPÍTULO II	8
MARCO TEÓRICO.....	8
2.1 Antecedentes de la investigación	8
2.2 Marco teórico referencial.....	9
2.2. 1 El pensamiento lógico matemático: definición	9
2.2.2 Desarrollo del pensamiento lógico matemático según las teorías de Piaget	11
2.2.3 Descripción de cada etapa del pensamiento lógico matemático según Piaget	12
2.2.4 Características: motrices, físicas, cognitivas y emocionales de los niños de 4 años ...	14
2.2.5 Importancia del desarrollo del pensamiento lógico matemático	16
2.2.6 Rincón de juegos tranquilos: Definición	16
2.2.7 Importancia del rincón de juegos tranquilos:	17
2.2.8 Beneficio de los rincones de aprendizaje:	17
2.2.9 Clasificación de los rincones de aprendizaje	17
2.2.10 Materiales a utilizar en el rincón de juegos tranquilos:	18

2.2.11	Observaciones y recomendaciones del rincón de juegos tranquilos:	19
2.2.12	Ventajas de los rincones de juegos tranquilos:	19
2.2.13	Rincones que favorecen el desarrollo matemático:	19
2.3	Marco Conceptual:	21
2.4	Marco Legal:	22
CAPÍTULO III		28
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN		28
3.2	Tipo de investigación aplicada en la Investigación:	28
3.4	Técnicas e instrumentos de la investigación	30
3.5	Datos de población y muestra:	30
3.6	Análisis y resultados	32
CAPÍTULO IV		44
PROPUESTA		44
4.1	Tema de la propuesta:	44
4.2	Objetivo general:	44
4.3	Objetivo específico:	44
4.4	Esquema y desarrollo de la propuesta:	44
4.6	Resultado/beneficio:	77
CONCLUSIONES		78
RECOMENDACIONES		79
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1:	Materiales a utilizar en el rincón de juegos tranquilos	18
Tabla 2	Técnica e instrumentos de investigación	30
Tabla 3	Población y muestra	31
Tabla 4	Estadios de Piaget	32
Tabla 5 :	Importancia del uso adecuado del rincón de los juegos tranquilos	33
Tabla 6	Juegos tranquilos que usa el docente en el aula	34
Tabla 7:	Utilización del rincón de juegos tranquilos durante la semana	35
Tabla 8	Juegos tranquilos que usa el alumno en el aula	36
Tabla 9	Utilización del razonamiento lógico-matemático en el aula	37
Tabla 10	Normas de comportamiento dentro del rincón de juegos tranquilos	38
Tabla 11	Frecuencia de utilización de estrategias didácticas	39
Tabla 12	¿Qué tan de acuerdo está con el enunciado?	40
Tabla 13	Rincón donde el niño realiza juegos de razonamiento	41
Tabla 14	Caja del orden	47
Tabla 15	La rueda del día	49
Tabla 16	Mis amigos los insectos	51

Tabla 17 El chanchito y la mosca	53
Tabla 18 Mis máquina de dulces.....	55
Tabla 19 Animales de figura.....	57
Tabla 20 Armando figura	59
Tabla 21 Monstruo de colores	61
Tabla 22 Pesca de colores	63
Tabla 23 Rayuela de colores	65
Tabla 24 Mi cuaderno mágico.....	67
Tabla 25 Pasteles de números	69
Tabla 26 Monstruos de números.....	71
Tabla 27 Banderas de números	73
Tabla 28 Mariquitas divertidas	75

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Estadios de Piaget	32
Figura 2 Importancia de los juegos tranquilos	33
Figura 3 Juegos tranquilos que usa el docente en el aula.....	34
Figura 4 Utilización del rincón de juegos tranquilos durante la semana.....	35
Figura 5 Juegos tranquilos que usa el alumno en el aula	36
Figura 6 Utilización del razonamiento lógico-matemático en el aula.....	37
Figura 7 Normas de comportamiento.....	38
Figura 8 Frecuencia de utilización de estrategias didácticas.....	39
Figura 9 ¿Qué tan de acuerdo está con el enunciado?.....	40
Figura 10 Rincón donde el niño realiza juegos de razonamiento.....	41

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Entrevista a directivo	84
Anexo 2: Encuesta a docentes	85
Anexo 3 Actas de notas	87
Anexo 4 Ficha de observación	88
Anexo 5: Fotos	89
Anexo 6: Validaciones	93

INTRODUCCIÓN

La educación en el Siglo XXI, ha experimentado diversos cambios debido a la globalización que ha afectado a toda la sociedad, de la que forma parte el desarrollo del pensamiento lógico matemático. De tal manera que la UNESCO en su primera reunión de París en 1998, propuso nuevas formas de enseñanza para la Educación Superior en el siglo XXI. A partir de estas propuestas, en países desarrollados y no desarrollados, se comienzan a generar cambios en el proceso educativo, entre ellos en la educación superior en el Ecuador, a partir del año 2000.

El proceso de enseñanza es el objeto de estudio de la Didáctica, la cual formula los diversos fundamentos teóricos, estructura y dinámica de todos los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje, con énfasis en métodos o procesos didácticos para desarrollar habilidades que mejoren la capacidad de enseñanza y su recepción por los estudiantes.

El modelo teórico de desarrollo cognitivo que se asume en la investigación se basa en los planteamientos de Piaget, sus teorías aún tienen vigencia en la didáctica actual.

Este estudio consta de cuatro capítulos:

En el capítulo I, corresponde al diseño de la investigación, que corresponde al planteamiento del problema, objetivo general y los objetivos específicos, delimitación y justificación del problema, con el propósito de desarrollar el problema de las variables en estudio, el rincón de los juegos tranquilos y su incidencia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

En el capítulo II, corresponde al marco teórico, inicia con los antecedentes de los cinco últimos años, y se desarrolla el marco teórico donde se reflejan estudios y sustentos pedagógicos y filosóficos de las dos variables en estudio. El marco conceptual y el marco legal contribuyen a sustentar el marco referencial.

El capítulo III, corresponde a la metodología de la investigación, se encuentra el enfoque, tipos de investigación, técnicas e instrumentos utilizados para recolectar información valiosa en este estudio, para finalizar con el análisis de los resultados.

En el capítulo IV, corresponde a la propuesta, abarca el desarrollo de la propuesta, que consiste en el Diseño de una “Guía de actividades innovadoras para el uso del Rincón de Juegos Tranquilos”.

CAPÍTULO I

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1.Tema

“EL RINCÓN DE LOS JUEGOS TRANQUILOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL JARDÍN DE INFANTES SANDRO PERTINI, PERÍODO 2019.”

1.2.Planteamiento del problema:

La etapa inicial puede constituirse en un espacio de vida muy importante, este es el más fundamental en la vida de los niños, porque en esta etapa se desarrollan experiencias que implican movimientos que son precisamente el juego o las actividades lúdicas.

Según Michelet (2011), las actividades lúdicas son un soporte sumamente importante para el desarrollo de las funciones del niño, tanto cognitivas, sociales, motrices, etc. Las actividades lúdicas son herramientas que permiten desarrollar al máximo las potencialidades de los niños desde su etapa inicial. Cabe recalcar que el entorno familiar y social son de vital importancia para el desarrollo del pequeño, ya que influyen en aspectos como el desarrollo de su psicomotricidad, de la afectividad y la socialización.

Mediante el juego o actividades lúdicas, se ayuda a los niños a tener compromiso, a saber, que tiene responsabilidades, y por supuesto a gozar las actividades que practica, tanto padres como docentes deben practicar estas actividades con los niños, ya que será una experiencia de aprendizaje significativo, aprenderán a descubrir el entorno que los rodea, a convivir y a socializarse con las demás personas y a desarrollar su capacidad de retener las cosas.

El Jardín de Infantes “Sandro Pertini” ubicado en Saucés 1, Zona 8, en la ciudad de Guayaquil es una institución educativa fiscal mixta que se encarga de formar a los niños desde la edad inicial 1 hasta el primer año de educación general básica. Los alumnos que acuden a este centro por lo general vienen de hogares cercanos a la zona de Saucés 1, con

ingresos económicos medio a medio bajo, no sufren de problemas de movilidad ni discapacidades físicas, provienen de una familia de cuatro a seis personas y tienen acceso a todos los servicios básicos. En esta institución los niños reciben clases según lo que el currículo de educación nacional considera adecuado para sus edades. En el caso de los infantes al estar en una etapa de introducción y transición a la educación básica, los alumnos adquieren conocimientos a un ritmo lento y gradual para asegurar que todos los niños entren a segundo de básica con los mismos conocimientos.

Para una mejor dinámica en el aula y para que las sesiones sean más productivas, los alumnos deben tener buena predisposición y motivación. Los niños y las niñas al sentirse menos presionados a rendir académicamente, están más dispuestos a aprender, sin embargo, es necesario comprometer su atención y sus emociones para ello.

Los niños y las niñas de 4 años del Jardín de Infantes “Sandro Pertini” presentan algunos problemas entre los cuales puedo indicar:

- La falta de interés durante las clases.
- Dificultad para trabajar con material matemático.
- Poco conocimiento en la resolución de ejercicios sencillos con material lúdico como, por ejemplo: armar rompecabezas.
- Pocas destrezas viso-manuales.
- La poca interacción y participación entre estudiantes.
- Niños y niñas con poca motivación al momento de realizar las actividades.

Por otra parte, las docentes del Jardín de Infantes “Sandro Pertini”, no utilizan adecuadamente el rincón de los juegos tranquilos y no trabajan con el material didáctico adecuado para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático.

1.3. Formulación del problema

¿Cómo incide el rincón de juegos tranquilos en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de cuatro años del jardín de infantes Sandro Pertini, período 2019?

1.4.Sistematización del problema

¿Cuáles son los antecedentes y referentes teóricos que sustentan el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cuatro años del jardín de infantes Sandro Pertini, periodo 2019?

¿De qué manera el uso inadecuado del rincón de los juegos tranquilos perjudica el desarrollo del pensamiento lógico-matemático?

¿Cuáles son los juegos que se pueden implementar en el rincón de juegos tranquilos para desarrollar el pensamiento lógico matemático?

¿Por qué es importante desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños de 4 años?

¿Qué propuesta de transformación podría incidir en la aplicación del rincón de los juegos tranquilos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años?

1.5.Objetivos de la investigación

1.5.1. Objetivo General

- Analizar la incidencia del rincón de juegos tranquilos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de cuatro años del jardín de infantes Sandro Pertini, periodo 2019.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Sistematizar los antecedentes y referentes teóricos del desarrollo del pensamiento lógico matemático a través del rincón de juegos tranquilos.
- Caracterizar el uso de los juegos tranquilos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de cuatro años del jardín de infantes Sandro Pertini, periodo 2019.-2020.
- Diseñar una guía de actividades para docentes en el uso correcto del rincón de juegos tranquilos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en

niños de cuatro años del jardín de infantes Sandro Pertini, periodo 2019.-2020.

1.6.Justificación

El presente trabajo de investigación es importante porque pretende dar respuesta al por qué del bajo desarrollo del pensamiento lógico-matemático de los niños y de las niñas de 4 años del Jardín de Infantes Sandro Pertini de Sauces I. También necesitamos información acerca del trabajo docente a partir de la correcta utilización del rincón de los juegos tranquilos para el desarrollo del pensamiento lógicos matemático en los niños y en las niñas antes mencionadas.

La finalidad de este proyecto consiste en encontrar las causas que no permiten el desarrollo adecuado del pensamiento lógico matemático de los niños y de las niñas de 4 años del Jardín de Infantes Sandro Pertini de Sauces I. Y de esta manera buscar formas de ayuda que les permitan a las docentes del centro educativo desarrollar las habilidades y destrezas necesarias para que los niños y las niñas puedan vivir en sociedad.

El presente trabajo de investigación pretende resolver el problema planteado relacionado con la incidencia o no de los juegos tranquilos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y en niñas de 4 años del Jardín de Infantes Sandro Pertini. Dependiendo de las respuestas obtenida se procederá o no a buscar los correctivos necesarios.

Las exigencias que tiene el desarrollo del presente trabajo están relacionadas con la investigación bibliográfica, aplicación de la entrevista realizada al directivo y la encuesta aplicada a las docentes. Además de la observación in situ a los niños y a las niñas del centro educativo antes mencionado. Y la elaboración de una propuesta acorde con los resultados obtenidos.

1.7.Delimitación del problema:

Unidad responsable: Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil

Área Específica: Educación Inicial

Área de Conocimiento: Lógico Matemático

Lugar: Jardín de Infantes “Sandro Pertini” Sauces I

Población: Niños de cuatro años

Periodo de ejecución: 2019 -2020

1.8.Idea a defender:

El uso del rincón de los juegos tranquilos incide en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático de niños de 4 años del “Jardín de Infantes Sandro Pertini” de la ciudad de Guayaquil.

1.9.Líneas y sub-líneas de la investigación:

Las variables en el presente estudio son: rincón de los juegos tranquilos y desarrollo del pensamiento lógico matemático que se encuentran direccionadas dentro de las líneas de investigación de la Facultad y que corresponden a la Inclusión Socio Educativa, atención a la Diversidad, y de la sub-línea Desarrollo de la infancia, adolescencia y juventud.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Los antecedentes o estados del arte relacionados con el presente proyecto de investigación más representativa son los siguientes:

Proyecto de investigación sobre la temática que ha sido elaborado por Espinoza (2017) que se titula: *Juegos didácticos y el aprendizaje de matemáticas en situación de cantidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N 1127 de Alata, Huancán*. Esta autora menciona que la importancia del juego radica esencialmente en su valor pedagógico. A través del juego el alumno demuestra sus defectos y virtudes; además hace que se sientan libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean, a la vez desarrollan sus cualidades.

Proyecto de investigación *sobre Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años de I.E. San Gerardo Trujillo 2017* realizado por (Córdova, 2018). En el que se menciona que la realidad problemática con niños de 5 años, en cuanto a la falta de juegos didácticos que motiven el aprendizaje en el área de matemática, por lo que los niños muestran dificultad en formar grupos y realizar actividades con sus compañeros, utilizando juegos didácticos en el área de Matemática.

Proyecto de investigación sobre *Juegos tranquilos y su incidencia en el desarrollo lógico matemático de los niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad de Atención Creciendo con Nuestros Hijos C.N.H del cantón Otavalo, provincia de Imbabura en el año 2014 – 2015*, elaborada por (Gualsaquí, 2016), menciona que los juegos tranquilos son estrategias didácticas que permiten a los niños y niñas desarrollar su área cognitiva, mejorando la concentración y atención y el entorno de los juegos tranquilos debe ser aceptado por los niños y niñas.

Proyecto de investigación que se titula *Pensamiento lógico en la enseñanza – aprendizaje de pre- matemática en el nivel inicial No. 2 en el C.E.I. Fiscal Cajita de Sorpresas*, corresponde a la autoría(Sacón, 2016); define que los procesos lógicos – matemáticos no son solo mentales e intelectuales, requieren en los niños y niñas de educación inicial las construcciones de estructuras internas y el uso de estas, así como el manejo de las nociones básicas, productos de la acción y relación con los objetos, permitiendo la clasificación seriación y la noción de número, para luego llegar a una reflexión.”

Proyecto de tesis que se titula: *Los ambientes de trabajo y su incidencia en el aprendizaje significativo de los niños del centro de desarrollo infantil Fresitas Dulces*, de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua” elaborado por (Guaitara, 2012) menciona que el trabajar por ambientes de clases nos permite dedicar una atención más personalizada a cada niño, planificando actividades de enseñanza adaptadas a sus conocimientos previos, realidades, necesidades y valores.

2.2 Marco teórico referencial

2.2.1 El pensamiento lógico matemático: definición

Una definición (Paltán-Quilli, 2011) dice que: El pensamiento lógico es la capacidad que posee el ser humano para entender todo aquello que nos rodea y las relaciones o diferencias que existen entre las acciones, los objetos o los hechos observables a través del análisis, la comparación, la abstracción y la imaginación.

El autor (Maya, 2016), aporta lo siguiente: Que el pensamiento lógico matemático está relacionado con la habilidad de trabajar y pensar en términos numéricos y la capacidad de emplear el razonamiento lógico. El desarrollo de este pensamiento, es clave para el desarrollo de la inteligencia matemática y es fundamental para el bienestar de los niños y niñas en su desarrollo. Este tipo de inteligencia da mucho más de entender las capacidades de concepto y establecer relaciones basadas en la lógica de forma esquemática y técnica.

Otro aporte significativo corresponde a (Paltán-Quilli, 2011) que plantea: El proceso de adquisición de nuevos códigos que hace posible la comunicación con el entorno dentro de las relaciones lógico matemáticos que constituyen bases indispensables para la adquisición

de los conocimientos en todas las áreas académicas para el futuro profesional que formará niños y niñas, en el que se habla de un instrumento a través del cual asegura la interacción humana, de allí la importancia del desarrollo de competencias del pensamiento lógico esenciales para la formación del ser humano.

El ser humano es capaz de adquirir un conocimiento intelectual que le permite lograr decodificar las palabras para poder comunicarse y así tener una conversación, esto también le permite relacionarse con el entorno es indispensable ya que también pueda desarrollar otras habilidades como en el ámbito lógico matemático, es importante que el niño tenga una formación integral desde pequeño.

De frutos (2012) citando a Piaget (1978), la adquisición de conocimientos no se otorga únicamente por imitación o a través de sus propias acciones sobre los objetos (experimentación y manipulación de los mismos). En este sentido, la teoría de Piaget plantea una gran importancia a lo interno del niño y trata de estudiar las transformaciones que a lo largo se desarrolla paulatinamente.

Por lo tanto, el conocimiento es consecuencia del desarrollo biológico y de la acción del medio exterior. Estos dos factores y la propia actividad del niño tienen como fin adaptarse al ambiente mediante el conocimiento de la realidad. De la misma manera en el año 1978, Piaget distinguió el conocimiento del sujeto en tres: físico, lógico-matemático y social:

Conocimiento físico

Se adquiere a través de la manipulación de los objetos que los rodean. Es el que pertenece a los objetos del mundo natural; se refiere básicamente al que está incorporado por abstracción empírica, en los objetos.

La fuente de este razonamiento está en los objetos. Este conocimiento es el que adquiere el niño a través de la manipulación de los objetos que le rodean y que forman parte de su interacción con el medio.

Conocimiento lógico matemático

Es importante planificar didácticos de procesos que le permitan interactuar con objetos reales. El conocimiento lógico-matemático “surge de una abstracción reflexiva”, ya que

este conocimiento es no observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo.

Conocimiento social

Se adquiere a partir de las relaciones con otros niños o con el docente, fortaleciendo la interacción grupal que más tarde dará lugar a la correcta vivencia en sociedad.

2.2.2 Desarrollo del pensamiento lógico matemático según las teorías de Piaget

Caalmoco(2014) citando a Piaget (1978) se refiere al razonamiento Lógico Matemático, manifestando, que no existe por sí mismo en la realidad; sino en la persona. Cada sujeto lo construye por su abstracción reflexiva que nace de coordinación de las acciones que realiza cada sujeto con los objetos. Por lo tanto, es el niño quien los construye en su mente a través de las relaciones con los objetos.

Piaget aporta que uno por sí mismo no se relaciona con la realidad, en el ámbito matemático. Pues este razonamiento se encuentra dentro de la persona ya que cada uno puede crear sus propios conocimientos esto le permite tener relación con los objetos. En casa podemos observar a un niño aprendiendo, y mientras realiza esto, obtiene sus propios pensamientos que ha construido en base a las relaciones con el medio y el aprendizaje.

Según (Pacheco, 2015):

Las operaciones lógicas matemáticas, antes de ser una actitud puramente intelectual, requieren en preescolar la construcción de estructuras internas y del manejo de ciertas nociones que ante todo son producto de la acción y relación del niño con los objetos y sujetos y que a partir de una reflexión que le permiten adquirir las nociones fundamentales de clasificación, seriación y noción de número. (p.90)

El adulto que acompaña al niño en su proceso de aprendizaje debe planificar didáctica de procesos que le permiten interactuar con objetos reales, que en realidad: personas, juguetes, ropa, animales, plantas, entre otras.

El mismo autor facilita en su documento web lo siguiente: el aprender operaciones matemáticas no son posturas intelectuales, esto en educación preescolar para formar nuevos

conocimientos y manejar algunas habilidades que son beneficio del aprendizaje del niño con los objetos de su entorno esto le permite reflexionar y pudiendo desarrollar nociones como clasificar, seriar y la noción de numerar. La persona que es guía del niño en su proceso de enseñanza-aprendizaje debe orientar en la didáctica en estos procesos que le deje interactuar con su entorno.

2.2.3 Descripción de cada etapa del pensamiento lógico matemático según Piaget

Piaget, según (Londoño, 2019) divide el desarrollo cognitivo en cuatro estadios o etapas:

- Etapa Sensorio motora: 0 a 2 años.
- Etapa Pre operacional: 2 a 7 años.
- Etapa Operacional Concreta: 7 a 12 años.
- Etapa Operacional Formal: 12 años en adelante.

Etapa sensorio motora: 0 a 2 años

Para Piaget esta etapa es desde el nacimiento y la aparición del lenguaje (hacia los dos años de edad), esta etapa la define como la obtención de un conocimiento partiendo de la interacción con su entorno. El desarrollo cognitivo puede articularse mediante juegos de experimentación que saben ser involuntarios, estas experiencias son el resultado de la interacción con objetos, personas y animales que se encuentran en su entorno. (Vergara, Actualidad en Psicología, 2017).

Por lo tanto, es aquí donde los niños construyen progresivamente el conocimiento y la comprensión del mundo mediante la coordinación de experiencias con la interacción física de los objetos (como agarrar, chupar y pisar). Los bebés adquieren el conocimiento del mundo a través de las acciones físicas que realizan dentro de ella. Estas progresan de la acción reflexiva e instintiva a principios del pensamiento simbólico hacia el final del estadio. En esta etapa según Piaget, el desarrollo de la permanencia del objeto es uno de los logros más importantes. La permanencia del objeto y la comprensión del niño de que los objetos siguen existiendo a pesar que él o ella no pueden ser vistos ni oídos. El juego “¡ya te vi!” o esconder y encontrar objetos. (Amairani, 2015)

El autor, así mismo aporta en este documento sobre esta etapa sensorio motor: que los niños presentan diversos conocimientos y experiencias mediante los sentidos de la vista y el oído, puesto que su interacción con los objetos dentro de su entorno le permite llevarlos a la boca, agarrarlos con las manos, pisarlos con los pies, y tienen diferentes tamaños, colores y formas en la que niños utilizan no solo sentidos antes mencionados, pues también usan otros como el tacto, el olfato y el gusto. A esta edad los niños son capaces de darse cuenta puede esconder un objeto y así mismo poder encontrarlo.

Etapa Pre-operacional: 2 a 7 años:

La segunda etapa de Piaget, es pre operacional, se inicia cuando el niño comienza su aprendizaje del habla, a los 2 años y dura hasta la edad de 7 años.

Durante esta etapa previa a las operaciones de desarrollo cognitivo, Piaget observó que los niños aún no entienden lógica concreta y no pueden manipular mentalmente la información. En los niños, se incrementa el juego y pretenden tener lugar en esta etapa, sin embargo, el niño aún tiene problemas para ver las cosas desde diferentes puntos de vista. Sus observaciones de símbolos ejemplifican la idea de juego con la ausencia de los objetos reales en cuestión.

Durante esta etapa, los niños aprenden cómo interactuar con su ambiente de una manera más compleja mediante el uso de palabras y de imágenes mentales. La etapa también está marcada por el egocentrismo o la creencia de que todas las personas ven el mundo de la misma manera de él o de ella.

Amairani (2015), manifiesta que también creen que los objetos inanimados tienen las mismas percepciones que ellos, y puedan ver, sentir, escuchar, entre otras. (p.87)

Según Piaget esta etapa aparece entre los dos a siete años, los niños en esta etapa logran ganar capacidades de jugar cumpliendo distintos roles utilizando objetos simbólicos, actuando de ponerse en el lugar de los demás. Aún sigue apareciendo el egocentrismo, puesto que para acceder a sus pensamientos y reflexiones es relativamente abstracto y presenta algunas dificultades.

Existen algunos materiales o recursos para desarrollar las habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Estos corresponden a los materiales estructurados y juegos de mesa

Dominós, Parchís, oca y bingo, Juegos lógicos, Juegos de cartas, de ordenar, clasificar entre otros: Rompecabezas y Tangram, Ábaco, Legos, Bloques de madera, Canicas, Rosetas, Palillos de helado.

Etapa Operacional Concreta: 7 a 12 años:

(Vergara, 2017). Se presenta aproximadamente entre los siete y los doce años, en esta etapa el niño ya empieza a utilizar la lógica logrando llegar a sus propias conclusiones, mientras las premisas tengan que ver con situaciones concretas y no abstractas.

El niño está ahora lo suficientemente maduro como para realizar el pensamiento lógico o las operaciones (las reglas), pero sólo puede aplicar la lógica a los objetos físicos (por lo tanto, concreta operacional). Adquiriendo las habilidades de conservación (número, área, volumen, orientación) y reversibilidad. Sin embargo, aunque los niños puedan resolver los problemas de una manera lógica, normalmente no son capaces de pensar de forma abstracta o hipotética.

Etapa Operacional Formal: 12 años en adelante:

Esta es la última etapa del pensamiento lógico según Piaget, que aparece desde los doce años en adelante incluyendo la vida adulta. En este estadio el niño, el joven o el adulto va ganando capacidades y habilidades para llegar conclusiones abstractas utilizando la lógica, no se han ligado a las conclusiones concretas ya que han experimentado de primera mano. A partir de este momento es posible “pensar sobre pensar” (eso quiere decir que pueden analizar y manipular deliberadamente esquemas de pensamiento). También pueden utilizar el razonamiento hipotético deductivo, consecuencias, analizar, y manipular deliberadamente en esquemas de pensamiento.

2.2.4 Características: motrices, físicas, cognitivas y emocionales de los niños de 4 años

Características motrices en niños de 4 años

- Corre con facilidad y puede alternar ritmos a su paso
- Es capaz de realizar un salto a lo largo de una carrera o parado.

- Puede brincar y saltar con rebote sobre una sola pierna
- Mantiene el equilibrio sobre una sola pierna durante varios segundos.

Características físicas en niños de 4 años:

- Soltura, espontaneidad y armonía de sus movimientos.
- Control de partida y llegada del dibujo.
- Acelera y modera la marcha a voluntad.
- Empieza a poder detenerse.
- Hace la pinza correctamente.
- Empieza a manifestar predominancia de un lado sobre otro.
- Inhibe mejor los movimientos involuntarios.
- Desarrolla la independencia segmentaria.

Características cognitivas en niños de 4 años (Healthy children.org, 2015).

- Puede contar diez o más objetos.
- Dice correctamente el nombre de por lo menos cuatro colores.
- Comprende mejor el concepto del tiempo.
- Tiene conocimiento de lo que se usa cada día en casa (dinero, alimentos, electrodomésticos).

Características emocionales en niños de 4 años (Healthy children.org, 2015).

- Quiere complacer a los amigos.
- Quiere ser como sus amigos.
- Es más probable que acepte reglas.
- Le gusta cantar, bailar y actuar.
- Muestra más independencia y hasta puede visitar solo a algún vecino inmediato.

2.2.5 Importancia del desarrollo del pensamiento lógico matemático

La importancia del desarrollo del pensamiento lógico matemático es esencial para la formación integral del ser humano. El desarrollo de este pensamiento es clave para el desarrollo de la inteligencia matemática y fundamental para el bienestar de niños y niñas, ya que este tipo de inteligencia va mucho más allá de capacidades numéricas esto aporta beneficios importantes como la capacidad de entender conceptos y establecer relaciones basadas en la lógica de forma esquemática y técnica.

Es importante dentro del contexto educativo, ya que se constituye y significa conocer las herramientas cognitivas que debe desarrollar el individuo para desenvolverse en el presente y futuro del ámbito cultural y social.

En la educación preescolar se aspira educar a un individuo para que participe y se convierta en factor decisivo en el desarrollo del entorno donde le corresponde actuar y así lograr el propósito social y cultural de la sociedad.

2.2.6 Rincón de juegos tranquilos:Definición

Es un área donde el niño realiza juegos de razonamiento, análisis, reflexión, resolución de problemas. (Carrillo & Muzo, 2017)

En este rincón el niño realiza juegos de razonamiento, análisis, reflexión, asociación, resolución de problemas, etc. Se utilizan juegos de memoria, encaje, rompecabezas, loterías, enroscados, enhebrados, ensartados, pasado de cuentas, seriaciones, clasificación según forma, color, tamaño, series lógicas.

En esta área se realizan actividades más estructuradas que requieren un mayor grado de concentración y atención. Los niños se concentran en lo que están realizando con tranquilidad, pero no estáticos, desarrollando un proceso de aprendizaje activo. (Tamariz, 2012).

El área de juegos tranquilos, es un lugar en el ambiente del aula, especialmente planificado y organizado para la realización de actividades estructuradas que requieren un mayor grado de concentración y atención. En esta área los niños no tienen desgaste en energía física como en otras áreas, ya que se concentran en lo que están trabajando, desarrollando un

proceso de aprendizaje activo, explorando con todos los sentidos, curioseando, creando, pensando, conociendo e interactuando con su ambiente. (Ramírez, 2010)

2.2.7 Importancia del rincón de juegos tranquilos:

(Carrillo & Muzo, 2017), manifiestan que, a través de este rincón los niños y las niñas desarrollan diferentes habilidades intelectuales, motoras, sociales. En ellos se emplea una metodología activa que permite a los niños ser conductores de su propio aprendizaje. En esta área el niño encuentra una gran variedad de materiales y juegos de armar, desarmar, ordenar y encajar, que le permiten transformar, agrupar, reconocer semejanzas y diferencias; entre otros materiales que permitan desarrollar juegos colectivos y motiven la interacción con otros niños.

Todos los rincones deben estar a la vista del educador y deben tener los materiales al alcance de los niños con una buena organización y etiquetado para un uso correcto.

2.2.8 Beneficio de los rincones de aprendizaje:

(Pérez, 2017), manifiesta algunos beneficios de los rincones de aprendizaje:

- Propicia el trabajo en equipo.
- Fomenta la colaboración.
- Fortalece los vínculos sociales.
- Contribuye a la solución de problemas.
- Contribuye a la manipulación y exploración de los objetos y su entorno.
- Crea el gusto por la investigación, exploración y descubrimiento.

2.2.9 Clasificación de los rincones de aprendizaje

(Pérez, 2017), manifiesta la siguiente clasificación:

Construcción:

Este rincón ayuda a estimular la orientación espacial, temporal y el desarrollo de la psicomotricidad fina y gruesa.

Dramatización:

Favorece a la interacción y cooperación ya que la mayoría de las veces los niños/as necesitan ayuda para ponerse los disfraces.

Arte:

El niño da rienda suelta a su imaginación con el fin de orientar y desarrollar su creatividad.

Música:

En este rincón el niño podrá desarrollar su sensibilidad, memoria, atención, concentración, coordinación expresión corporal, motricidad fina y gruesa, además de permitir un espacio de relajación y armonía según la melodía del entorno.

Lectura:

El niño desarrolla la imaginación, expresión lingüística, la estética y la representación por medio del lenguaje.

Juegos tranquilos:

En este rincón el niño utiliza el razonamiento, análisis, reflexión, asociación y resolución de problemas.

2.2.10 Materiales a utilizar en el rincón de juegos tranquilos:

Quetzaltenango (2015), materiales que se pueden utilizar en este rincón son los siguientes:

Tabla 1: Materiales a utilizar en el rincón de juegos tranquilos

Material estructurado	Materiales recolectados	Materiales de uso	Materiales en el aula
Son todos los que se compran hechos o elaborados.	Puede ser recolectado por los niños y niñas.	Pueden ser envases plásticos (quiere decir materiales de reciclaje)	Rompecabezas, Botones, Dominós, Figuras geométricas, Encajes, Laberintos, Ensartado, Plantillas, Enhebrado, Tornillos de plástico, Fichas, Cordones de diferentes texturas, Legos, Mini construcciones, Rosetas, Juegos armables y desarmables

Fuente: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Elaborado por: Plaza, J (2019)

2.2.11 Observaciones y recomendaciones del rincón de juegos tranquilos:

Se debe combinar materiales para estimular el pensamiento lógico verbal con materiales para estimular el pensamiento lógico matemático.

- Ambos son muy importantes.
- Los materiales deben ser variados, es mejor contar con un ejemplar de cada material para obtener mayor diversidad.
- Los materiales deben tener diferentes niveles de complejidad, para estimular paulatinamente aprendizajes más avanzados. Preferir materiales de madera resistente, que sea durable y se pueda limpiar con facilidad.
- Verificar que los materiales no tengan pinturas tóxicas.

2.2.12 Ventajas de los rincones de juegos tranquilos:

(Perez, 2017)Manifiesta las ventajas de los rincones de juegos tranquilos:

- El juego es base sobre el aprendizaje del niño.
- Permite intercambio de conocimientos.
- Promueve la iniciativa y el sentido de responsabilidad.
- Logra que los niños y niñas obtengan experiencias de aprendizaje que estimulan las diferentes áreas de desarrollo.
- Garantiza espontaneidad, libertad y placer en juego.

2.2.13 Rincones que favorecen el desarrollo matemático:

Pérez (2017) existen diferentes rincones:

- Rincón de juegos tranquilos.
- Rincón de ciencias y experimentación.

- Rincón de juegos didácticos y lógico-matemático.

Rincón de juegos tranquilos:

Favorece en el área lógico-matemático y en el desarrollo del niño donde utiliza el razonamiento para la resolución de problemas, además de crear sus propias conclusiones.

Rincón de Ciencias y experimentación:

Favorece en el área matemática ya que abre las puertas al descubrimiento que se convierten en aprendizaje y en un material que motiva la curiosidad del niño por conocer el exterior.

Objetivos del rincón de ciencias y experimentación:

Que los niños logren:

- Interesarse por su medio natural.
- Estimular la curiosidad de aprendizaje a través de la experimentación.
- Experimentar y descubrir por sus propios medios, fenómenos de la naturaleza, así como sus causas y efectos.
- Estimula por observación, análisis, síntesis y clasificación.

Rincón de juegos didácticos y lógico-matemático:

En este rincón se presentan una serie de propuestas accesibles y funcionales para la comunidad educativa y los niños se pondrán en contacto con el medio ambiente y el ambiente en el que se desarrolla.

Objetivo del rincón de juegos didácticos y lógico-matemática:

Permitir al niño a trabajar la conservación de las cantidades, materiales para llenar y vaciar, materiales para ordenar y seriar, materiales para medir, materiales para acoplar y separar, materiales para clasificar, materiales para la numeración, materiales para ensartar, materiales de bloques lógicos para clasificarlos, juegos apropiados al nivel de los niños y materiales que representen el dinero o monedas entre otras.

Rincón de los juegos didácticos y lógico-matemática:

Favorece en educación infantil ya que el niño tiene que manipular objetos reales para probar la validez e invalidez de sus procedimientos a través de acciones.

Aprendizaje: Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender.

Metodología: serie de métodos y técnicas de rigor científico que se aplican sistemáticamente durante un proceso de investigación para alcanzar un resultado teóricamente válido. En este sentido, la metodología funciona como el soporte conceptual que rige la manera en que aplicamos los procedimientos en una investigación.

2.3 Marco Conceptual:

En el desarrollo del marco conceptual, se incluyen los siguientes términos:

Juegos tranquilos: Realiza juegos de razonamiento, análisis, reflexión, asociación, resolución de problemas, etc. Se utilizan juegos de memoria, encaje, rompecabezas, loterías, enroscados, enhebrados, ensartados, pasados de cuentas, seriaciones, clasificaciones según forma, color, tamaño, series lógicas. (Picardo Joao, Balmore Pacheco, & Escobar Baños, 2019, p. 161).

Juego: Acción y efecto de jugar por entretenimiento. (Mazón, 2018, p.212)

Rincones: Son unos espacios delimitados de la clase donde los niños, individualmente o en pequeños grupos, realizan simultáneamente diferentes actividades de aprendizajes. (Pérez, 2018, p.134)

Desarrollo: Desarrollo significa crecimiento, progreso, evolución, mejoría. Como tal, designa la acción y efecto de desarrollar o desarrollarse. El concepto de desarrollo puede hacer referencia a una tarea, una persona, un país o cualquier otra cosa. (Gómez, 2017, p.13)

Pensamiento:Capacidad que tienen las personas de formar ideas y representaciones de la realidad en su mente, relacionando unas con otras.(Ramírez, 2018, p.34)

Pensamiento lógico matemático:Es el que ayuda a desarrollar un pensamiento lógico que nos será muy útil tanto para resolver problemas de la vida diaria como para el aprendizaje del resto de materias. Y cuanto antes se empiece es mejor.(Suárez, 2019, p.139)

Habilidades:Según la Real Academia Española, se entiende la habilidad como la capacidad de alguien para desempeñar de manera correcta y con facilidad una tarea o actividad determinada. De esta manera, se trata de una forma de aptitud específica para una actividad puntual, sea de índole física, mental o social.(Rojas, 2016, p.9)

2.4 Marco Legal:

“LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL”

CAPÍTULO I

DEL CONSEJO NACIONAL DE EDUCACIÓN

DERECHO A LA EDUCACIÓN

Art. 4.- Derecho a la educación. -La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos. Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todos los y las habitantes del Ecuador.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL DE LA ESTRUCTURA DEL SISTEMA NACIONAL DE EDUCACIÓN

Art. 40.-Nivel de educación inicial.-El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus

derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada y transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano.

La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia.

El estado es responsable del diseño y la validación de las modalidades de educación que respondan a la diversidad cultural y geográfica de los niños y niñas de tres a cinco años.

La educación de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que ésta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

La educación de los niños y niñas, entre tres y cinco años, es obligación del Estado a través de diversas modalidades certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

Art. 41.-Coordinación interinstitucional.-La Autoridad Educativa Nacional promoverá la coordinación entre las instituciones públicas y privadas competentes en el desarrollo y protección integral de las niñas y niños desde su nacimiento hasta los cinco años de edad.

Dicha Autoridad desarrollará mecanismos que permitan a la educación inicial complementar y articular transversalmente los programas de protección, salud y nutrición.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA

Ley No. 100. En Registro Oficial 737 de 3 de enero del 2003

Art. 37.- Derecho a la educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente.
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar.
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender.
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.
5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes. La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia.

Art. 39 y 45.- de la Constitución de la República garantizan el derecho a la educación de jóvenes y niños, niñas y adolescentes, respectivamente

Art. 46.- de la Constitución de la República establece que el Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes:

Numeral 1.- Atención a menores de seis años, que garantice su educación y cuidado diario en un marco de protección integral de sus derechos.

Numeral 2.- Protección especial y se implementarán políticas de erradicación progresiva del trabajo infantil. El trabajo de las adolescentes y los adolescentes será excepcional, y no podrá conculcar su derecho a la educación.

Numeral 3.- Atención preferente para la plena integración social de quienes tengan discapacidad. El Estado garantizará su incorporación en el sistema de educación regular y en la sociedad.

Numeral 7.- Las políticas públicas de comunicación priorizan su educación y el respeto a sus derechos.

Art. 66.- el reconocimiento y garantía de las personas a la educación.

Art. 69.- a proteger los derechos de las personas integrantes de la familia, donde la madre y el padre estarán obligados al cuidado, crianza y educación.

Art. 165.- de la Constitución de la República, establece que incluso en estado de excepción se protegerán los fondos públicos destinados a salud y educación

Art. 348.- de la Constitución de la República, establece que la educación pública será gratuita y el Estado la financiará de manera oportuna, regular y suficiente. La distribución de los recursos destinados a la educación se regirá por criterios de equidad social, poblacional y territorial, entre otros

Art. 96.- la disposición transitoria decimoctava establece que el Estado asignará de forma progresiva recursos públicos del Presupuesto General del Estado para la educación inicial, básica y bachillerato, con incrementos anuales de al menos el cero punto cinco por ciento del Producto Interior Bruto hasta alcanzar un mínimo de seis por ciento del Producto Interior.

Art. 3.-Fines de la educación.

Son fines de la educación:

- a.** El desarrollo pleno de la personalidad de las y los estudiantes, que contribuya a lograr el conocimiento y ejercicio de sus derechos, el cumplimiento de sus obligaciones, el desarrollo de una cultura de paz entre los pueblos y de no violencia entre las personas, y una convivencia social intercultural, plurinacional, democrática y solidaria.

- b.** El fortalecimiento y la potenciación de la educación para contribuir al cuidado y preservación de las identidades conforme a la diversidad cultural y las particularidades metodológicas de enseñanza, desde el nivel inicial hasta el nivel superior, bajo criterios de calidad.
- c.** El desarrollo de la identidad nacional; de un sentido de pertenencia unitario, intercultural y plurinacional; y de las identidades culturales de los pueblos y nacionalidades que habitan el Ecuador.
- d.** El desarrollo de capacidades de análisis y conciencia crítica para que las personas se inserten en el mundo como sujetos activos con vocación transformadora y de construcción de una sociedad justa, equitativa y libre.
- e.** La garantía del acceso plural y libre a la información sobre la sexualidad, los derechos sexuales y los derechos reproductivos para el conocimiento y ejercicio de dichos derechos bajo un enfoque de igualdad de género, y para la toma libre, consciente, responsable e informada de las decisiones sobre la sexualidad.
- f.** El fomento y desarrollo de una conciencia ciudadana y planetaria para la conservación, defensa y mejoramiento del ambiente; para el logro de una vida sana; para el uso racional, sostenible y sustentable de los recursos naturales.
- g.** La contribución al desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente de las personas para garantizar la plena realización individual, y la realización colectiva que permita en el marco del Buen Vivir o SumakKawsay.
- h.** La consideración de la persona humana como centro de la educación y la garantía de su desarrollo integral, en el marco del respeto a los derechos educativos de la familia, la democracia y la naturaleza.
- i.** La Promoción de igualdades entre hombres, mujeres y personas diversas para el cambio de concepciones culturales discriminatorias de cualquier orden, sexistas en particular, y para la construcción de relaciones sociales en el marco del respeto a la dignidad de las personas, del reconocimiento y valoración de las diferencias.

j. La incorporación de la comunidad educativa a la sociedad del conocimiento en condiciones óptimas y la transformación del Ecuador en referente de educación liberadora de los pueblos.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Metodología

La metodología utilizada es de tipo inductivo y deductivo, porque parte de una idea o un problema específico; y mediante la recopilación de información profundiza en ideas generales para llegar a conclusiones específicas.

Para obtener datos sobre el problema a investigar se aplicaron los métodos empíricos y teóricos para fundamentar el proceso investigativo, y así con la información relevante al tema y la información bibliográfica, permitió tener mayor conocimiento y sustento sobre el problema de estudio.

Para Sánchez(2012),el método inductivo consiste en establecer enunciados singulares, tales como descripciones de los resultados de observaciones o experiencias para plantear enunciados universales, tales como hipótesis o teorías. (p.83)

Arias (2010) afirma que el método deductivo es el camino lógico para buscar la solución a los problemas que nos planteamos. Consiste en emitir hipótesis acerca de las posibles soluciones al problema planteado, y en comprobar con los datos disponibles que estén de acuerdo con aquellas. (p.112).

3.2 Tipo de investigación aplicada en la Investigación:

Para la elaboración del presente trabajo de investigación, se requiere de varios tipos de investigación, como la:

- Investigación documental
- Investigación de campo
- Investigación descriptiva

Investigación documental

Ha sido de gran importancia, ya que se pudo obtener información a través de documentos tales como: libros, archivos históricos, tesis y revistas. Toda la documentación debidamente referenciada por autores, ha fortalecido el marco teórico en sus variables.

Grajales (2009), afirma que la investigación documental es aquella que se realiza a través de la consulta de documentos (libros, revistas, periódicos, memorias, anuarios, registros, códigos, constituciones, entre otros).

Investigación de Campo

La investigación de campo, permitió palpar la realidad dentro del contexto investigado. Esta investigación se llevó a cabo en el jardín de infantes Sandro Pertini, teniendo como población y muestra a los niños de cuatro años de edad.

Para Chon (2006) “la investigación de campo constituye la recolección directa de datos dentro de un contexto, correlacionándolos cualitativamente para la obtención de datos confiables.” (p.51)

Investigación Descriptiva

Es descriptiva porque está orientada a identificar y explicar las relaciones que existen entre dos variables a través de la recolección de datos; contribuyendo así, en este estudio investigativo.

Según Sabino (2009), “la investigación de tipo descriptiva trabaja sobre realidades de hechos, y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta. (P.87)

3.3 Enfoques de la investigación:

Se aplica un enfoque mixto; aquí trabajan en conjunto el método cualitativo y cuantitativo, recolectando y analizando los datos obtenidos basados en las preguntas de la investigación; de este modo, se integra dos tipos de métodos, contribuyendo a una mayor comprensión de los fenómenos estudiados.

3.4 Técnicas e instrumentos de la investigación

Fueron aplicados otros instrumentos de recolección de datos han sido las encuestas a las docentes y la entrevista al directivo.

Tabla 2 Técnica e instrumentos de investigación

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	OBJETIVO	DESTINATARIO
Observación	Ficha de observación	Observar comportamiento de los estudiantes en el rincón de los juegos tranquilos.	Estudiantes
Encuesta	Cuestionario de preguntas cerradas (escala de Likert)	Obtener información de parte de los docentes acerca del uso del rincón de los juegos tranquilos.	Docentes
Entrevista	Cuestionario de preguntas abiertas	Obtener información de parte del directivo acerca del uso que le dan sus docentes al rincón de juegos tranquilos.	Directivo

Fuente: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Elaborado por: Plaza, J (2019)

3.5 Datos de población y muestra:

Debido a que la población de estudiantes y docentes no es grande será considerada como muestra. La población-muestra corresponde a 31 estudiantes, 8 docentes y 1 directivo de la etapa inicial 2 del Jardín de Infantes “Sandro Pertini”.

Tabla 3 Población y muestra

Grupo Individuo	Tamaño Grupo	Tipo Muestreo	Instrumentos
Estudiantes	31	Aleatorio Simple	Ficha de Observación
Docentes	8	Aleatorio Simple	Encuesta
Directivos	1	Aleatorio Simple	Entrevista

Fuente: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Elaborado por: Plaza, J (2019)

3.6 Análisis y resultados

Encuestas aplicadas a docentes de educación inicial

1.- ¿Según Piaget, en qué estadio se encuentran los niños de 4 años?

Tabla 4 Estadios de Piaget

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PRE-OPERACIONAL	7	88%
SENSORIO-MOTRIZ	1	12%
OPERACIONES CONCRETAS	0	0%
PENSAMIENTO FORMAL	0	0%

Fuente: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Elaborado por: Plaza, J (2019)

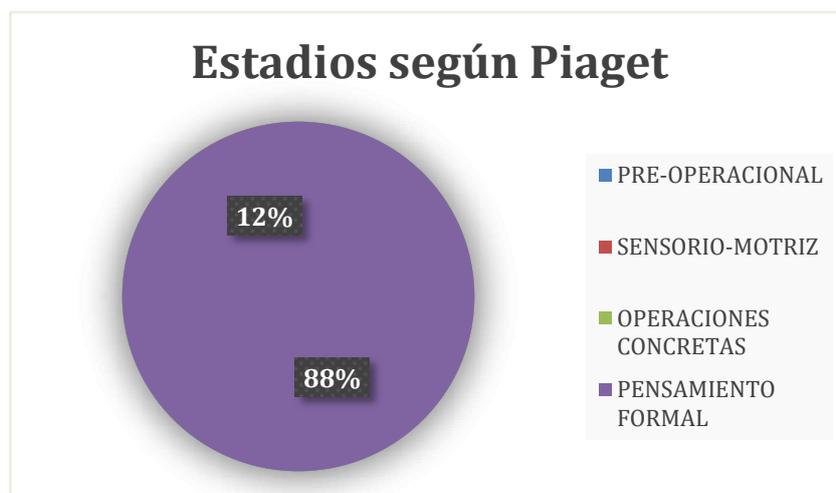


Figura 1 Estadios de Piaget
Fuente: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Elaborado por: Plaza, J (2019)

Análisis:

El 88% de las docentes contestó, que los niños de 4 años se encuentran en la etapa pre-operacional según Piaget, mientras el 12% contestó que el niño de 4 años se encuentra en la etapa sensorio-motriz. Según las respuestas de las docentes se ve que la mayoría tiene conocimiento de los estadios de Piaget, pues es muy importante que sepan sobre este tema.

2.- ¿Es importante el uso adecuado del rincón de juegos tranquilos para desarrollar el área lógico-matemático?

Tabla 5 : Importancia del uso adecuado del rincón de los juegos tranquilos

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	4	50%
Importante	4	50%
Moderadamente importante	0	0%
De poca importancia	0	0%
Sin importancia	0	0%

Fuente: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Elaborado por: Plaza, J (2019)

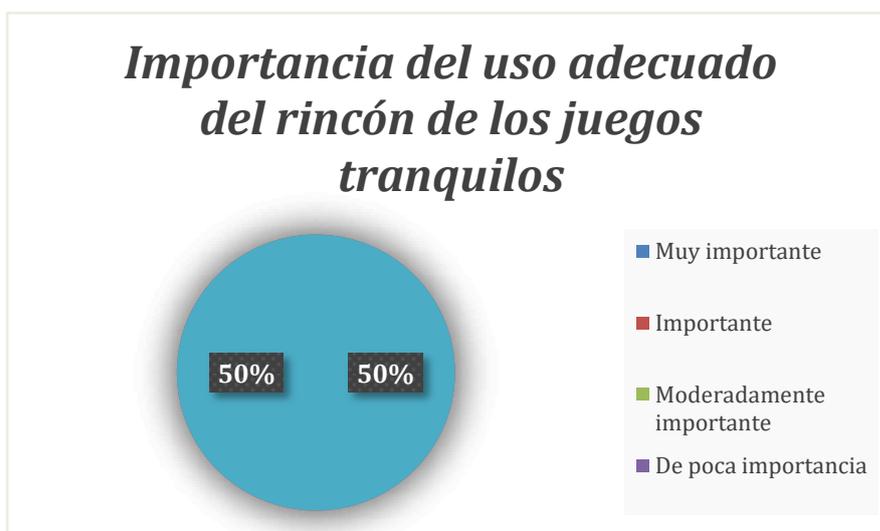


Figura 2 Importancia de los juegos tranquilos
Fuente: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Elaborado por: Plaza, J (2019)

Análisis:

El 50% de las docentes contestó, que sí es importante el uso adecuado del rincón de juegos tranquilos, mientras que el 50% respondió que es muy importante el uso adecuado del rincón de juegos tranquilos. De acuerdo a lo que respondieron las docentes consideran que es importante el uso adecuado de este rincón, pues ya que los niños y la docente que trabaja en este rincón deben tener el máximo cuidado de los materiales y el orden de ellos.

3.- Elija los juegos tranquilos que usted, como docente, utiliza en su salón de clase:

Tabla 6 Juegos tranquilos que usa el docente en el aula

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Rompecabezas	8	17%
Legos	7	15%
Pasado de cuentas	5	11%
Loterías	5	11%
Encaje	3	7%
Enhebrado	3	7%
Juegos de memoria	3	6%
Enroscado	3	6%
Ensartados	3	6%
Ábaco	2	4%
Plantados	2	4%
Dominó	2	4%
Tangram	1	2%
Bingo	1	2%
Otros	0	0%

Fuente: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Elaborado por: Plaza, J (2019)

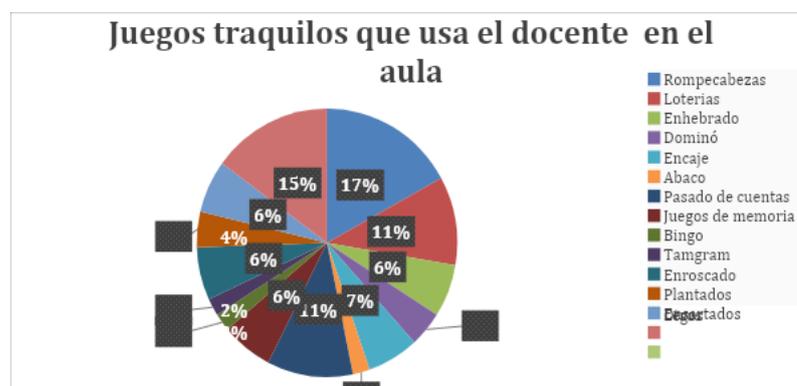


Figura 3 Juegos tranquilos que usa el docente en el aula
Fuente: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Elaborado por: Plaza, J (2019)

Análisis:

Las docentes contestaron que los juegos tranquilos que más usan son el 17% rompecabezas, el 11% loterías, 7% enhebrado, el 4% dominó, el 7% encaje, el 2% ábaco, el 11% pasado de cuentas, el 6% juegos de memoria, el 2% bingo, el 2% tangram, el 6% enroscado, el 4% plantados, el 6% ensartados, el 15% legos. Los materiales que más usan las docentes son los rompecabezas y loterías ya que estos ayudan en la motricidad fina y a desarrollar el pensamiento lógico-matemático.

4.- ¿Con qué frecuencia se utiliza el rincón de juegos tranquilos durante la semana?

Tabla 7: Utilización del rincón de juegos tranquilos durante la semana

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	2	25%
Frecuentemente	5	62%
Ocasionalmente	1	13%
Raramente	0	0%
Nunca	0	0%

Fuente: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Elaborado por: Plaza, J (2019)

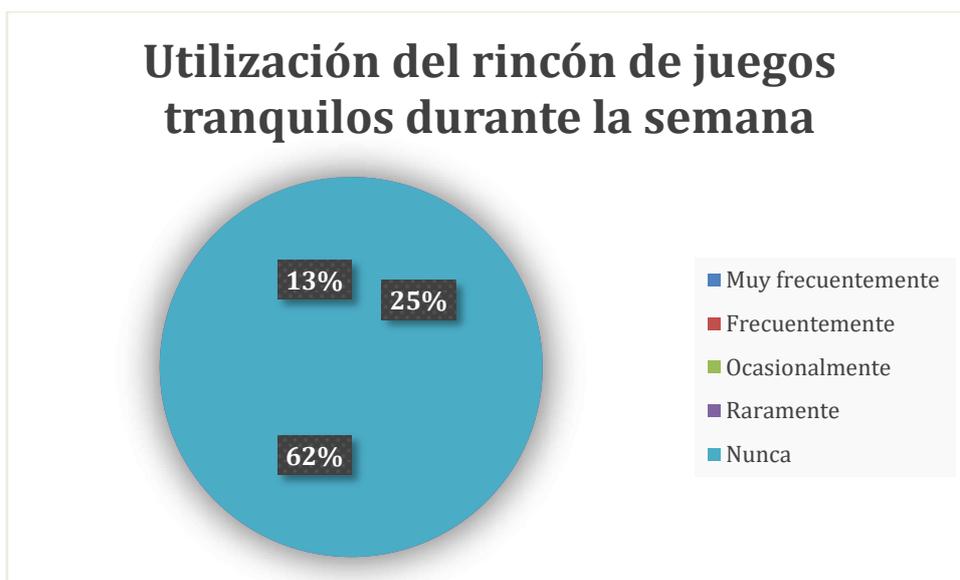


Figura 4 Utilización del rincón de juegos tranquilos durante la semana

Fuente: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Elaborado por: Plaza, J (2019)

Análisis:

Las docentes contestaron que el 25% usan muy frecuentemente el rincón de juegos tranquilos en la semana, el 62% contestó que usan frecuentemente el rincón de juegos tranquilos durante la semana y el 13% contestó que ocasionalmente utilizan este rincón durante la semana.

Las docentes dieron como respuesta que usan frecuentemente el rincón de juegos tranquilos en la semana ya que es importante no solo este rincón puesto a que hay otros rincones más en el jardín y todos son importantes que se deben visitar en la semana.

5.- Elija los juegos tranquilos que el alumno utiliza en su salón de clases.

Tabla 8 Juegos tranquilos que usa el alumno en el aula

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Legos	8	19%
Rompecabezas	7	17%
Juegos de memoria	7	17%
Loterías	3	7%
Plantados	3	7%
Dominó	3	7%
Encaje	3	7%
Ábaco	3	7%
Enhebrado	2	5%
Enroscado	2	5%
Pasado de cuentas	1	2%
Bingo	0	0%
Tangram	0	0%
Ensartados	0	0%
Otros	0	0%

Fuente: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Elaborado por: Plaza, J (2019)

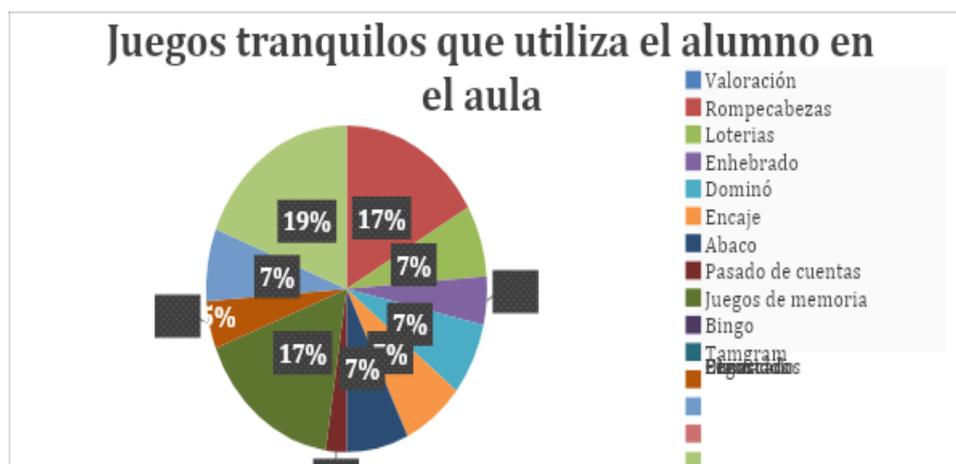


Figura 5 Juegos tranquilos que usa el alumno en el aula
Fuente: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Elaborado por: Plaza, J (2019)

Análisis:

Las docentes contestaron que los juegos tranquilos que más usan los niños son el 17% rompecabezas, el 7% loterías, 5% enhebrado, el 7% dominó, el 7% encaje, el 7% ábaco, el 2% pasado de cuentas, el 17% juegos de memoria, el 0% bingo, el 0% tangram, el 5% enroscado, el 7% plantados, el 0% ensartados, el 19% legos. Los materiales que más usan los niños son los rompecabezas y juegos de memoria puesto a que estos le ayudan en su aprendizaje en todas las áreas.

6.- Realiza actividades en la cual el niño utiliza su razonamiento lógico-matemático para solucionar sus problemas dentro del aula.

Tabla 9 Utilización del razonamiento lógico-matemático en el aula

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	87%
Casi siempre	1	13%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%

Fuente: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Elaborado por: Plaza, J (2019)



Figura 6 Utilización del razonamiento lógico-matemático en el aula
Fuente: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Elaborado por: Plaza, J (2019)

Análisis:

El 87% de las docentes contestaron que siempre realizan actividades de razonamiento lógico-matemático para que el niño pueda solucionar problemas dentro del aula de clase, mientras el 13% contestó que casi siempre utilizan estas actividades de razonamiento lógico-matemático dentro del aula de clase, la mayoría de las docentes realizan actividades de razonamiento lógico-matemático ya que se le va enseñar al niño como poder dar solución a sus problemas dentro del aula.

7.- ¿Con qué frecuencia refuerza las normas de comportamiento dentro del rincón de juegos tranquilos?

Tabla 10 Normas de comportamiento dentro del rincón de juegos tranquilos

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	3	37%
Frecuentemente	5	63%
Ocasionalmente	0	0%
Raramente	0	0%
Nunca	0	0%

Fuente: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Elaborado por: Plaza, J (2019)

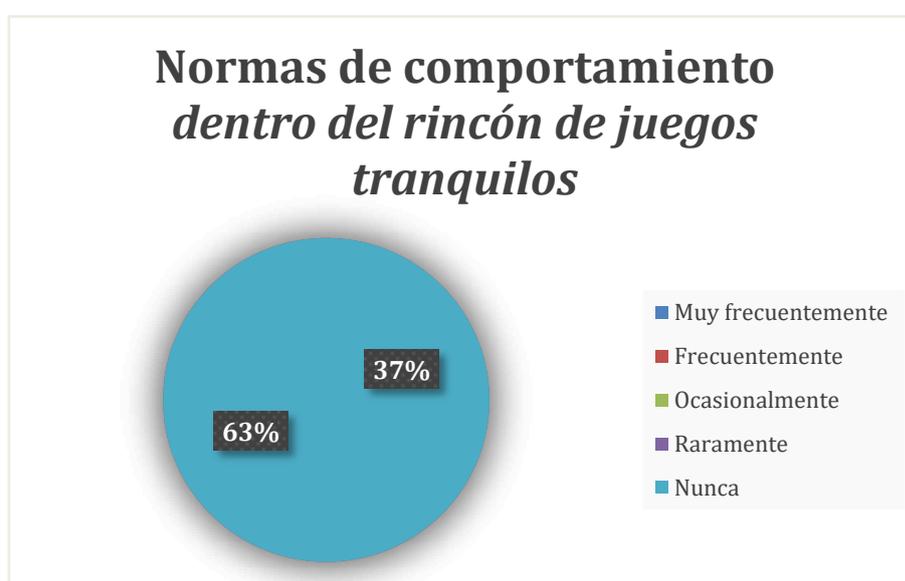


Figura 7 Normas de comportamiento
Fuente: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Elaborado por: Plaza, J (2019)

Análisis:

El 37% de las docentes contestó que usan muy frecuentemente las normas de comportamiento dentro del rincón de juegos tranquilos, mientras el 63% contestó que utilizan frecuentemente las normas de comportamiento dentro de este rincón. Las docentes si aplican frecuentemente las normas de comportamiento dentro del rincón de juegos tranquilos, puesto que los niños deben conocer estas normas para poder trabajar en el aula de clase adecuadamente.

8.- ¿Con qué frecuencia utiliza estrategias didácticas que ayuden al niño en su aprendizaje?

Tabla 11 Frecuencia de utilización de estrategias didácticas

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	3	37%
Frecuentemente	5	63%
Ocasionalmente	0	0%
Raramente	0	0%
Nunca	0	0%

Fuente: Jardín de Infantes Sandro Pertini

Elaborado por: Plaza, J (2019)

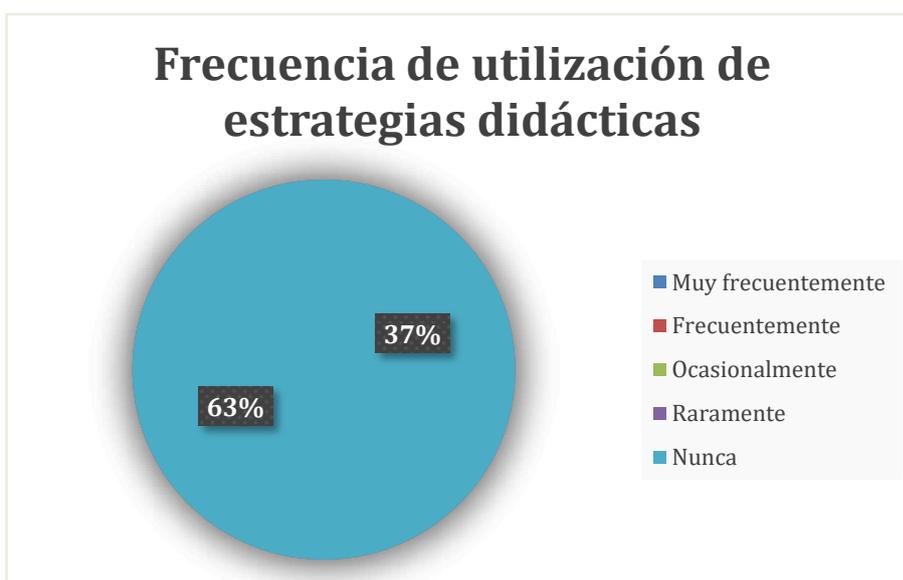


Figura 8 Frecuencia de utilización de estrategias didácticas

Fuente: Jardín de Infantes Sandro Pertini

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Análisis:

El 37% de las docentes contestó que usan muy frecuentemente estrategias didácticas que ayudan en el aprendizaje del niño, mientras el 63% contestó que frecuentemente utilizan estrategias didácticas que ayudan en el aprendizaje al niño. Las maestras utilizan frecuentemente estrategias didácticas que ayudarán al niño en su aprendizaje, puesto a que les brindará de ayuda no solo a las docentes sino a los alumnos también y les servirá para trabajar adecuadamente en el rincón y además de obtener un nuevo aprendizaje.

9.- La inteligencia humana es un instrumento de adaptación ¿qué tan de acuerdo está Ud. con el enunciado?

Tabla 12 ¿Qué tan de acuerdo está con el enunciado?

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	6	75%
Totalmente de acuerdo	2	25%
Indeciso	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

Fuente: Jardín de Infantes Sandro Pertini

Elaborado por: Plaza, J (2019)

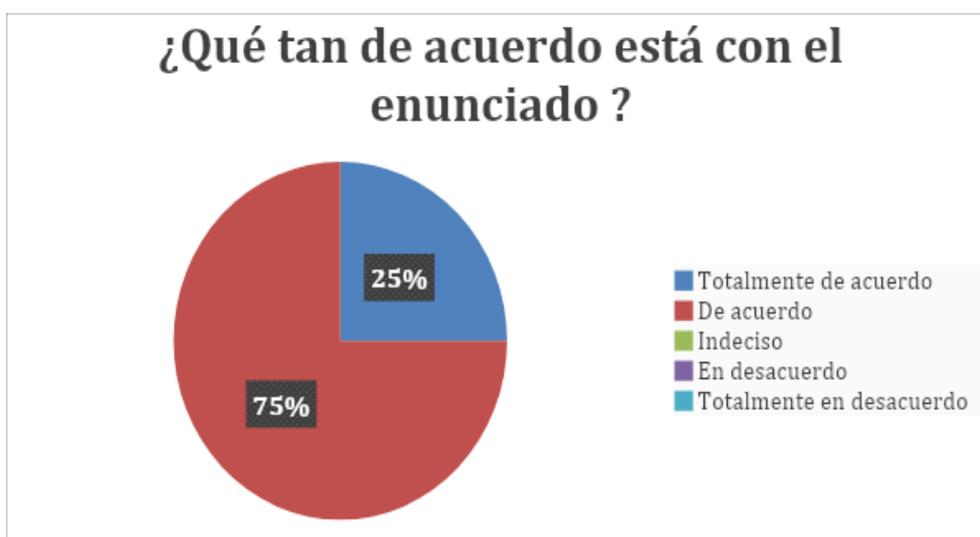


Figura 9 ¿Qué tan de acuerdo está con el enunciado?

Fuente: Jardín de Infantes Sandro Pertini

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Análisis:

El 25% de las docentes están totalmente de acuerdo, mientras el 75% está de acuerdo con el enunciado. Las maestras tienen conocimiento de acuerdo a la teoría de Piaget y al enunciado, pues como docentes deben tener claro sobre la inteligencia humana para tratar con sus alumnos y así pueda ayudarlos en su aprendizaje.

10.- ¿En qué área donde juegos de razonamiento, reflexión, análisis, asociación y resolución de problemas?

Tabla 13 Rincón donde el niño realiza juegos de razonamiento

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Rincón de Juegos Tranquilos	5	62%
Rincón de Lectura	2	25%
Rincón de Construcción	1	13%
Rincón de Dramatización	0	0%
Rincón de Ciencias	0	0%

Fuente: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Elaborado por: Plaza, J (2019)



Figura 10 Rincón donde el niño realiza juegos de razonamiento
Fuente: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Elaborado por: Plaza, J (2019)

Análisis:

Las docentes contestaron un 13% rincón de construcción, el 25% rincón de lectura y el 62% rincón de juegos tranquilos.

Cabe recalcar que la mayoría de las docentes tiene conocimiento del rincón de juegos tranquilos.

Entrevista a directivo

Nombre: Nancy Andrade Morán

Cargo: Directivo

Fecha: 16/01/2020

Antigüedad: 12 años

Buenos días, muchas gracias por concedernos la entrevista. Favor conteste con libertad las preguntas planteadas.

1.- ¿Cómo implementa la institución el Rincón de los Juegos Tranquilos o Intelectuales en las aulas de clase?

Recibimos el apoyo por parte del ministerio de educación y se hace una petición, a través de una lista de materiales a los estudiantes que sea conveniente.

2.- ¿Cuáles son las actividades más utilizadas por los Estudiantes de Inicial en el rincón de los juegos tranquilos?

- Armado de rompecabezas
- Ensartados

3.- ¿Cómo influye el Rincón de los Juegos tranquilos o Intelectuales en el Desarrollo del Pensamiento Lógico de los Niños y Niñas de Inicial?

Este material permite al estudiante a hacer tipos de comparaciones que ayuden a desarrollar y adquirir los conocimientos en cada uno de los alumnos.

4.- ¿Qué habilidades debe alcanzar un niño de 4 años para continuar con el desarrollo de su pensamiento lógico?

Entre las habilidades que debe alcanzar el niño de 4 años están: discriminación, comparación, asociación y razonamiento.

5.- ¿Cuál, considera Ud., es la importancia del Rincón de los Juegos tranquilos o Intelectuales en el Desarrollo del Pensamiento Lógico de los Niños y Niñas de Inicial?

Es importante este rincón, ya que va permitir que el niño poder adquirir el dominio de diferentes destrezas como: comparar, asociar y diferenciar a tan corta edad involucrándose con las matemáticas.

Análisis del resultado de la entrevista al directivo

Lcda. Nancy Andrade Morán, directora del Jardín de Infantes Sandro Pertini, concedió una entrevista a través de la cual compartió sus conocimientos acerca del Uso del Rincón de los Juegos Tranquilos.

Manifiesta que tiene el apoyo por parte del Ministerio de Educación, quien colabora con los materiales necesarios para los estudiantes.

Tiene conocimientos básicos acerca del uso correcto del rincón de los Juegos Tranquilos. Además, de los materiales que son más utilizados por los niños.

Considera que los rincones de los juegos tranquilos ayudan al niño desarrollar el pensamiento lógico matemático que le permita adquirir habilidades para el diario vivir.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1 Tema de la propuesta:

Guía de Actividades Innovadoras para el uso del Rincón de Juegos Tranquilos.

4.2 Objetivo general:

Desarrollar del pensamiento lógico matemático de los niños y de las niñas mediante una guía de actividades innovadoras para el uso del rincón de juegos tranquilos.

4.3 Objetivo específico:

- Identificar las actividades innovadoras para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.
- Socializar la Guía de Actividades Innovadoras para el Uso del Rincón de Juegos Tranquilos con los docentes y directivos de la Institución.

4.4 Esquema y desarrollo de la propuesta:

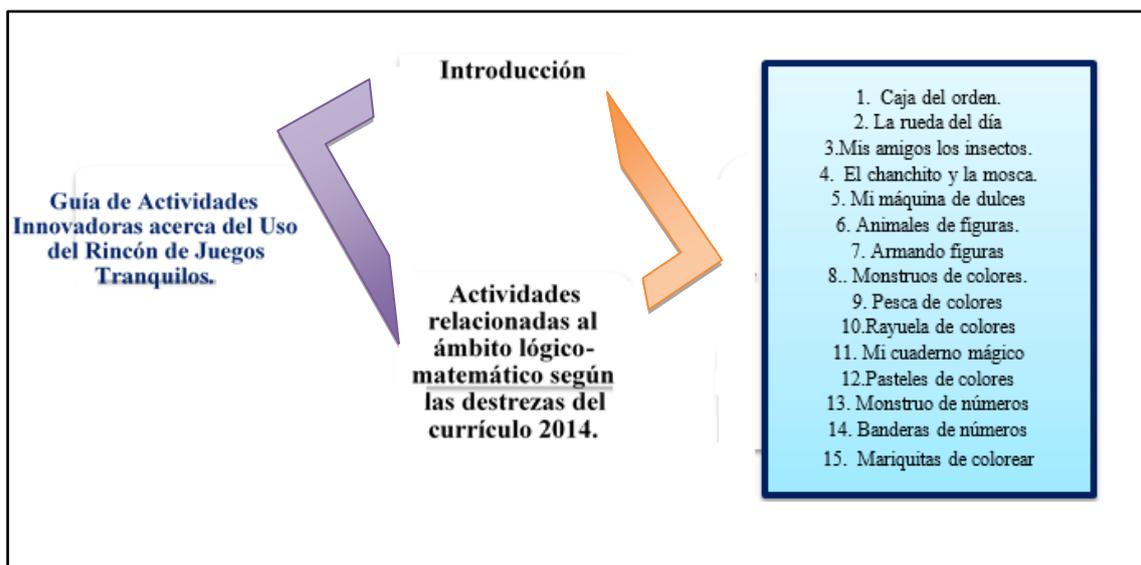


Figura 11: Guía de actividades innovadoras acerca del uso del Rincón de Juegos Tranquilos

Fuente: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Elaborado por: Plaza, J (2019)

A decorative frame surrounding the title text. It consists of a central purple rectangle with a white border, surrounded by a larger, irregular shape made of various colored polygons (light purple, light orange, light red) with a purple outline. The text is centered within the purple rectangle.

**GUÍA DE ACTIVIDADES
INNOVADORAS ACERCA
DEL
USO DEL RINCÓN DE JUEGOS
TRANQUILOS.**



Introducción de la guía

Esta guía tiene como propósito orientar a las docentes en el uso de actividades innovadoras dentro del rincón de juegos tranquilos, y brindarles técnicas que desarrollen el pensamiento lógico matemático, logrando en los infantes una total motivación y práctica de los ejercicios que se presentan

Los juegos tranquilos son estrategias didácticas que permite a los niños desarrollar su área cognitiva, mejorando la concentración y atención. Los docentes para utilizar estas estrategias deben crear en la institución el rincón adecuado para aplicar las actividades, donde el entorno de los juegos tranquilos debe ser aceptado por los niños y niñas, además, el rincón debe tener el material adecuado y necesario para poder trabajar en el salón.

Esta guía pretende facilitar la labor docente dándole pautas y estrategias pedagógicas que no solo atraigan el interés, sino que también mantenga a los niños construyendo y contextualizando los aprendizajes significativamente, culminando con el entusiasmo de compartir con sus compañeros o familiares lo que han experimentado en la clase y de manera que lo asimilado pueda relacionarlo con su vida diaria.

Cabe mencionar que las actividades relacionadas al ámbito lógico-matemático según las destrezas con criterio de desempeño han sido tomadas del currículo 2014:

Actividad #1

Área: Lógico matemática.

Tema: Caja del orden.

Destreza con criterio de desempeño: Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de sus cuentos.

Objetivo de la actividad: Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento.

Tabla 14 Caja del orden

Actividad	Recursos	Indicadores	Evaluación
<p>Caja del orden:</p> <p>Permite a los niños trabajar nociones temporales. En la tapita de esta caja figura la secuencia completa y en la parte inferior el niño dispone de las imágenes de las secuencias separadas. Por lo tanto, los niños tienen que armar la secuencia en la parte inferior según aparece en la tapa.</p> <p>Hay que tener en cuenta que las muestras de las nociones son intercambiables, por lo que puede utilizarse la misma caja con diferencias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Cajas de cartón. ● Fichas. ● Marcadores. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Narra los acontecimientos que le suceden en casa y en la escuela. ● Le gusta conversar sobre experiencias vividas. 	<p>La muestra de las secuencias que está en la tapa de la caja se puede remover. Así el maestro puede utilizarla a la hora de evaluar, pidiéndole al niño que arme la secuencia.</p>

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Desarrollo de la actividad:

1. La docente empieza narrando sus rutinas diarias que realiza antes de dar clases.
2. Luego realiza preguntas a los niños, ¿cuál es tu rutina diaria antes de las clases?
3. Finalmente, la maestra da indicaciones a los estudiantes para que puedan trabajar en la actividad organizando sus acontecimientos del día con la caja del orden.

Tabla 15 Tabla de valoración:

Valoración	Mucho	Poco	Nada
¿Le gustó la actividad al niño/a?			
¿Cuánto cree que aprendió el niño/a?			
¿Logró realizar la actividad?			

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Actividad #2

Área: Lógico matemática.

Tema: La rueda del día.

Destreza con criterio de desempeño: Identificar características de mañana, tarde y noche.

Objetivo de la actividad: Utilizar algunas de las nociones básicas, mediante los ritmos que marcan las rutinas como: mañana, tarde y noche.

Tabla 16 La rueda del día

Actividad	Recursos	Indicadores	Evaluación
<p>La ruleta del día: Ayuda al maestro a enseñar las nociones temporales de mañana, tarde y noche. Esta rueda gira mientras el maestro enseña las características de un tiempo específico. En la parte inferior se pueden colocar actividades que se realicen a lo largo del día o de la noche, de la siguiente manera:</p> <p>Si la rueda indica que es la mañana, entonces en la parte inferior el niño con la guía del maestro va a ir pegando las actividades que se realizan en la mañana como despertar, ir a la escuela, desayunar, entre otras.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Rueda de cartón. ● Fichas de actividades del día, tarde y noche. ● Marcadores. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Narra los acontecimientos que le suceden en casa y en la escuela. ● Le gusta conversar sobre experiencias vividas. 	<p>Se le puede indicar el tiempo específico del día y en la parte inferior el niño tendrá que seleccionar solo las actividades que se realicen en el tiempo del día que el maestro indique.</p> <p>También se puede colocar las imágenes de las actividades y el niño tendrá que mover la rueda para colocar en el tiempo del día que corresponda.</p>

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Desarrollo de la actividad:

1. La docente empieza relatando las actividades que realiza durante el día, la tarde y la noche.
2. Luego, pregunta a los niños sobre cuáles son las actividades que realizan desde la mañana hasta la noche?
3. Finalmente, la docente da indicaciones a los estudiantes para que puedan trabajar en la actividad planificada, organizando los acontecimientos con la ruleta del día.

Tabla 17 Tabla de valoración:

Valoración	Mucho	Poco	Nada
¿Le gustó la actividad al niño/a?			
¿Cuánto cree que aprendió el niño/a?			
¿Logró realizar la actividad?			

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Actividad #3

Área: Lógico matemática.

Tema: Mis amigos los insectos.

Destreza con criterio de desempeño: Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.

Objetivo de la actividad: Utilización de cuantificadores básicos: antes, ahora y después.

Tabla 18 Mis amigos los insectos

Actividad	Recursos	Indicadores	Evaluación
<p>Mis amigos los insectos: Son tres huevos de hormiga, abeja y mariposa que, en su interior, llevan una oruga o larva, la que a su vez, contiene un insecto específico.</p> <p>Por ejemplo, el huevo de la hormiga tiene una larva de hormiga y dentro de esa la hormiga. Este material ayudará al maestro a enseñar las nociones temporales de antes, ahora y después. Mientras se va explicando cada etapa, se enfatiza en una noción: tenemos el huevo de la hormiga y “Ahora es un huevo de hormiga” y preguntamos, ¿Qué va a ser después? Entonces sacamos la larva y explicamos antes fue un huevo lo que va ser después es una larva y ¿Qué va ser después? Y sacamos a la hormiga.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Animalitos de Fomix. ● Marcadores. 		<p>Podemos utilizar ya todas las etapas de metamorfosis y preguntarle al niño lo que es AHORA, lo que era ANTES y lo que va a ser DESPUÉS.</p> <p>De esta forma el niño podrá explicar al maestro el proceso; igualmente, en caso de que el niño no pueda explicar, el maestro tendrá la oportunidad de reforzar la noción.</p>

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Desarrollo de la actividad:

1. La docente empieza preguntando a los niños si alguno de ellos conoce sobre los cambios que realizan algunos animales, en este caso la mariposa.

2. Luego se realizan preguntas a los niños si han oído o han observado los cambios de la mariposa.
3. Finalmente, la maestra da indicaciones a los estudiantes para que puedan trabajar en la actividad planificada, ordenando la metamorfosis de la mariposa (ahora, antes y después).

Tabla 19 Tabla de valoración:

Valoración	Mucho	Poco	Nada
¿Le gustó la actividad al niño/a?			
¿Cuánto cree que aprendió el niño/a?			
¿Logró realizar la actividad?			

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Actividad #4

Área: Lógico matemática.

Tema: El chanchito y la mosca.

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

Objetivo de la actividad: Manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos.

Tabla 20 El chanchito y la mosca

Actividad	Recursos	Indicadores	Evaluación
<p>Esta actividad hace referencia a un cuento.</p>	<p>● Títeres. El chanchito y la mosca hace referencia a un cuento: “En una casa vivía un chanchito que era gruñón y no tenía amigos. Un día, al despertar, escuchó un ruido muy molesto. Bssssss, bssssssss, bssssss Era una mosca que volaba ENTRE la puerta y la ventana. El chanchito al verla la ignoró, se levantó, se vio en el espejo y se puso su corbatín. La mosca se posó ARRIBA del chanchito, justo sobre su cabeza - Estas muy guapo –dijo la mosca - Tú no – dijo el chanchito La mosca salió volando triste y después se posó DELANTE del chanchito justo en su manito. - ¡Qué lindas manitos tienes! – dijo la mosca - Pues tú no – dijo el chanchito El chanchito se fue a comer, se sentó en la mesa y la mosca se posó DEBAJO de él, justo en su patita. 47 - ¡Qué patitas más bonitas tienes! – dijo la mosca - Pues tú no – dijo el chanchito Cuando el chanchito terminó de comer, la mosca se posó DETRÁS del chanchito, justo en su colita. - ¡Qué colita más linda tienes! – dijo la mosca se sintió feliz de poder estar solo sin la mosca que lo molestara, pero se empezó a sentir triste y solo y salió a buscarla. Cuando salió de casa la encontró JUNTO A un árbol de aguacates y se sentó JUNTO A ella. - Perdón por ser tan gruñón – dijo el chanchito, Pero la mosca lo ignoró - ¿Quieres ser mi amiga? – dijo el chanchito triste - ¿Sabías que las moscas vivimos muy poquito tiempo? – dijo la mosca - No – respondió el chanchito. - Yo solo quería ser tu amiga – dijo la mosca - Pues ¡seamos amigos! – dijo el chanchito. Y así los dos fueron grandes amigos y el chanchito aprendió que ser cordial es mejor que ser gruñón, ya que cuando eres cordial puedes hacer muchos amigos Este material incluye los personajes (el chanchito y la mosca).</p>	 <p>● Reconócela ubicación en objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia</p>	<p>Podemos dar al niño el peluche del chanchito y decir que lo coloque arriba/abajo, delante/atrás, a un lado/al otro, junto o entre objetos.</p>

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Desarrollo de la actividad:

1. La docente empieza preguntando a los niños si les gustó el cuento del chanchito y la mosca.
2. Luego se realizan otras preguntas a los niños como: ¿cuál fue la parte favorita del cuento?, ¿cuál fue el personaje principal?, ¿qué le decía la mosca al chanchito?, etc.
3. Finalmente, la maestra da indicaciones a los estudiantes para que puedan trabajar la actividad planificada.

Tabla 21 Tabla de valoración:

Valoración	Mucho	Poco	Nada
¿Le gustó la actividad al niño/a?			
¿Cuánto cree que aprendió el niño/a?			
¿Logró realizar la actividad?			

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Actividad #5

Área: Lógico matemática.

Tema: Mi máquina de dulces

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

Objetivo de la actividad: Relacionar las nociones básicas de medida en los objetos estableciendo comparaciones entre ellos.

Tabla 22 Mis máquina de dulces

Actividad	Recursos	Indicadores	Evaluación
<p>La máquina de dulces es un juego que consta de dos máquinas de dulces.</p> <p>A través de este material, el maestro puede enseñar las semejanzas y las diferencias entre dos tipos de dulces como por ejemplo delgados y gruesos y largos o cortos. Además, permite realizar clasificación de dulce por el tamaño como por la forma y el color.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Máquinas de dulces de Fomix. ● Marcadores 	<ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce nociones de largo, corto, grueso y delgado. 	<p>Se puede colocar al niño las dos máquinas de dulces vacías para que vaya clasificando los dulces según el maestro vaya indicando.</p> <p>De esta forma el maestro podrá evaluar si el niño ya domina varias destrezas, valiéndose de un mismo material didáctico.</p>

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Desarrollo de la actividad:

1. La docente empieza entregando material concreto a los niños introduciendo nociones básicas como por ejemplo: largo/corto, grueso/delgado.
2. Luego la maestra realiza preguntas a los niños.
3. Finalmente, la maestra da indicaciones a los estudiantes para que puedan trabajar la actividad planificada.

Tabla 23 Tabla de valoración:

Valoración	Mucho	Poco	Nada
¿Le gustó la actividad al niño/a?			
¿Cuánto cree que aprendió el niño/a?			
¿Logró realizar la actividad?			

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Actividad #6

Área: Lógico matemática.

Tema: Animales de figuras.

Destreza con criterio de desempeño: Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.

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

Tabla 24 Animales de figura

Actividad	Recursos	Indicadores	Evaluación
<p>Figuras de Animales :</p> <p>Tienen una gran parte de su cuerpo removible. Esta característica permite que el maestro enseñe la figura geométrica básica como círculo, triángulo y cuadrado.</p> <p>Por ejemplo, la gallina tiene el cuerpo removible que, en este caso tiene forma de un triángulo.</p> <p>El cangrejo tiene su cuerpo removible de forma cuadrada y la tortuga tiene su caparazón removible de un círculo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Animales hechos con fomix y partes removibles con formas de figuras geométricas básicas. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce los colores y forma de las figuras geométricas básicas (cuadrado, círculo, triángulo) 	<p>A través de este material el maestro podrá enseñar al niño la forma de cada figura geométrica y esto permitirá que el niño pueda identificar las figuras geométricas en lugares de su entorno.</p>

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Desarrollo de la actividad:

1. La docente empieza con la entrega de figuras de animales en material reciclado.
2. Luego realiza preguntas a los niños, ¿qué figuras geométricas puede observar en el aula?, ¿han utilizado estas formas para realizar algún dibujo?, etc.
3. Finalmente, la maestra da indicaciones a los estudiantes para que puedan trabajar la actividad planificada.

Tabla 25 Tabla de valoración:

Valoración	Mucho	Poco	Nada
¿Le gustó la actividad al niño/a?			
¿Cuánto cree que aprendió el niño/a?			
¿Logró realizar la actividad?			

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Actividad #7

Área: Lógico matemática.

Tema: Armandó figuras.

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

Objetivo de la actividad: Reconocer las figuras geométricas básicas (cuadrado, círculo, triángulo y rectángulo).

Tabla 26 Armandó figura

Actividad	Recursos	Indicadores	Evaluación
En esta actividad el niño va utilizar palitos de helado para formar diferentes figuras o lo que el maestro le pida, logrando obtener el conocimiento de las formas básicas como círculo, triángulo y cuadrado.	<ul style="list-style-type: none"> ● Palitos de helado ● Goma ● Hojas de papel bond 	<ul style="list-style-type: none"> ● Realiza formas geométricas de acuerdo a su gusto. 	Armandó figuras es un medio evaluador para animales de figuras que es el material didáctico que se especifica en la tabla 17 ya que una vez que los niños obtengan la destreza de reconocer las figuras geométricas que el maestro le puede dar este material para que niño pueda armar las figuras geométricas correspondientes.

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Desarrollo de la actividad:

1. La docente entrega palitos de helado a los estudiantes para que hagan figuras geométricas.
2. Luego les pregunta a los niños, ¿qué figuras geométricas puede observar en el aula?
3. Finalmente, la maestra da indicaciones a los estudiantes para que puedan trabajar la actividad planificada.

Tabla 27 Tabla de valoración:

Valoración	Mucho	Poco	Nada
¿Le gustó la actividad al niño/a?			
¿Cuánto cree que aprendió el niño/a?			
¿Logró realizar la actividad?			

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Actividad # 8

Área: Lógico matemática.

Tema: Monstruo de colores.

Destreza con criterio de desempeño: Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.

Objetivo de la actividad: Identificar de una forma lúdica los objetos según su característica ya sea color, forma o tamaño.

Tabla 28 Monstruo de colores

Actividad	Recursos	Indicadores	Evaluación
<p>Monstruo de colores:</p> <p>Es una cartera que tiene seis fichas que pueden ser ingresadas e intercambiadas en dicha cartera. Este material permite que el maestro enseñe los colores secundarios y refuerce los primarios, hay que tener en cuenta que cada color tiene una emoción por lo cual este material también es útil para enseñar al niño a reconocer las diferentes emociones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Carteritas de fomix de diferentes colores 	<ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce colores primarios y secundarios. ● Identifica las diferentes emociones. 	<p>El maestro puede sacar las seis de las carteras y pedir al niño que meta en la cartera que corresponda al color o la emoción que el maestro pide.</p>

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Desarrollo de la actividad:

1. La docente les muestra a los estudiantes cada una de las tarjetas que saca de la cartera.
2. Luego les pregunta acerca de los colores, emociones y moustritos observados.
3. Finalmente, la maestra da indicaciones a los estudiantes para que puedan trabajar la actividad planificada.

Tabla 29 Tabla de valoración:

Valoración	Mucho	Poco	Nada
¿Le gustó la actividad al niño/a?			
¿Cuánto cree que aprendió el niño/a?			
¿Logró realizar la actividad?			

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Actividad # 9

Área: Lógico matemática.

Tema: Pesca de colores

Destreza con criterio de desempeño: Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.

Objetivo de la actividad: Aprender a utilizar el juego como método de aprendizaje identificando los colores.

Tabla 30 Pesca de colores

Actividad	Recursos	Indicadores	Evaluación
<p>Consiste en que el niño tiene una caña de pescar y atrapar las medusas según el color que el docente y en este juego reconozca los colores secundarios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Caña de pescar de material reciclado ● Imán ● Medusas de fomix de diferentes colores <div style="text-align: center;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce los colores primarios y secundarios. 	<p>Es una cajita que lleva dentro una caña de pescar que tiene un imán incorporado. En una caja conjunto de medusas de diferente color las cuales tienen un pedazo de imán lo cual permite que se puedan pescar, el maestro puede pedir al niño que pesque, por ejemplo, la medusa amarilla.</p>

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Desarrollo de la actividad:

1. La docente invita a varios niños y luego niñas a jugar a la pesca de colores.
2. Luego le pregunta a los niños ¿qué es lo que han pescado?, ¿conocen las medusas?
3. Finalmente, la maestra da indicaciones a los estudiantes para que puedan trabajar la actividad planificada.

Tabla 31 Tabla de valoración:

Valoración	Mucho	Poco	Nada
¿Le gustó la actividad al niño/a?			
¿Cuánto cree que aprendió el niño/a?			
¿Logró realizar la actividad?			

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Actividad # 10

Área: Lógico matemática.

Tema: Rayuela de colores.

Destreza con criterio de desempeño: Contar oralmente del 1 al 10 con secuencia numérica.

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

Tabla 32 Rayuela de colores

Actividad	Recursos	Indicadores	Evaluación
<p>Se trata de una rayuela que tiene los números del 1 al 10. Los niños van contando mientras saltan, ya sea en un pie, alternando un pie con el otro o con los dos pies juntos.</p> <p>Los demás niños pueden ir contando al mismo tiempo.</p> <p>SE puede dar a los niños fichas y ellos podrán colocar el número de fichas sobre cada una de las hojas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Rayuela ● Cinta ● Marcadores 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cuenta del 1 al 10. ● Reconoce colores primarios y secundarios. 	<p>El docente puede dar a los niños un trapito o ficha y pedirle a un niño que lance el número que el docente pida.</p> <p>De esta forma el docente podrá evaluar el reconocimiento de los números.</p>

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Desarrollo de la actividad:

1. La docente invita a niños y a niñas a jugar a la rayuela.
2. Luego realiza preguntas a los niños relacionadas con los números y si los han visto en otros juegos de mesa o de campo.
3. Finalmente, la maestra da indicaciones a los estudiantes para que puedan trabajar la actividad planificada.

Tabla 33 Tabla de valoración:

Valoración	Mucho	Poco	Nada
¿Le gustó la actividad al niño/a?			
¿Cuánto cree que aprendió el niño/a?			
¿Logró realizar la actividad?			

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Actividad # 11

Área: Lógico matemática.

Tema: Mi cuaderno mágico.

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

Objetivo de la actividad: Promover en el niño actitudes como la curiosidad, el descubrimiento, la manipulación y el descubrimiento entre otras.

Tabla 34 Mi cuaderno mágico

Actividad	Recursos	Indicadores	Evaluación
<p>Es un cuaderno mágico ya que sus hojas están emplastadas y los niños pueda rayar en él usando el marcador de pizarra y borrar.</p> <p>Es un cuaderno que incluye correspondencias como, por ejemplo, el pie va al zapato o la zanahoria come el conejo.</p> <p>Además, incluye actividades donde el niño pueda reproducir patrones simples con las figuras geométricas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Cuaderno con diferentes actividades emplastadas y diferentes texturas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Resuelve problemas con información que hay en una ilustración. 	<p>Este cuaderno también tiene hojas de evaluación donde los niños, con ayuda de los marcadores, podrán unir las correspondencias y también completar y reproducir diferentes patrones.</p>

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Desarrollo de la actividad:

1. La docente les presenta a los estudiantes el cuaderno mágico. empieza preguntando a los niños si alguna vez han visto o no un material como el que se presenta.
2. Luego realiza preguntas a los niños, cómo por ejemplo, ¿han utilizado el cuaderno mágico en diferentes actividades?
3. Finalmente, la maestra da indicaciones a los estudiantes para que cada uno puedan trabajar la actividad planificada.

Tabla 35 Tabla de valoración:

Valoración	Mucho	Poco	Nada
¿Le gustó la actividad al niño/a?			
¿Cuánto cree que aprendió el niño/a?			
¿Logró realizar la actividad?			

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Actividad # 12

Área: Lógico matemática.

Tema: Pasteles de números.

Destreza con criterio de desempeño: Comprender la relación de número cantidad hasta 10.

Objetivo de la actividad: Utilizar la serie numérica para contar elementos del 1 al 10.

Tabla 36 Pasteles de números

Actividad	Recursos	Indicadores	Evaluación
<p>Hay que tener en cuenta que las fresas tienen dentro el número de pepitas que corresponden al número del pastel; el docente puede retirar las fresas y entregarle al niño solo el pastel con fresas de diferentes números y el niño tendrá que contar el número de pepitas de cada fresa para poder colocar el número del pastel correspondiente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Pasteles de número en fomix ● Fresas en Fomix 	<ul style="list-style-type: none"> ● Reconoce colores primarios y secundarios. ● Establece relación de orden numérico del 1 al 10. 	<p>Es un conjunto de diez pasteles, donde cada pastel tiene un número en la parte superior aparece el número de fresas que indica el pastel. Esto permite al docente le enseñe al niño que cada número corresponde a una cantidad.</p>

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Desarrollo de la actividad:

1. La docente empieza preguntando los niños si pueden contar del 1 al 10.
2. Luego se realizan preguntas a los niños si han utilizado ejemplos de frutas.
3. Finalmente, la maestra da indicaciones a los estudiantes para que cada uno puedan trabajar la actividad planificada.

Tabla 37 Tabla de valoración:

Valoración	Mucho	Poco	Nada
¿Le gustó la actividad al niño/a?			
¿Cuánto cree que aprendió el niño/a?			
¿Logró realizar la actividad?			

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Actividad # 13

Área: Lógico matemática.

Tema: Monstruos de números.

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

Objetivo de la actividad: Ordenar los números del 1 al 10.

Tabla 38 Monstruos de números

Actividad	Recursos	Indicadores	Evaluación
<p>Este material fue diseñado con el fin de que el maestro pueda enseñar los números de manera divertida al niño.</p> <p>La “mamá de los números” tiene diez hijos; cada uno de los hijos tiene un número que lo representa. Estos hijos son títeres que el maestro puede utilizar en los dedos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Títeres de Monstruos con números. 	<ul style="list-style-type: none"> Ordena en relación numérica del 1 al 10. 	<p>El maestro puede pedir al niño le dé el número tres y el niño tendrá que buscar en el títere que corresponda al número tres, ya que en la parte de atrás de cada títere se encuentra plasmado el numeral al que pertenece.</p>

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Desarrollo de la actividad:

1. La docente les muestra a los estudiantes los títeres de dedos numerados.
2. Luego les pregunta que número tiene cada títere de dedo.
3. Finalmente, la maestra da indicaciones a los estudiantes para que cada puedan trabajar la actividad planificada.

Tabla 39 Tabla de valoración:

Valoración	Mucho	Poco	Nada
¿Le gustó la actividad al niño/a?			
¿Cuánto cree que aprendió el niño/a?			
¿Logró realizar la actividad?			

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Actividad # 14

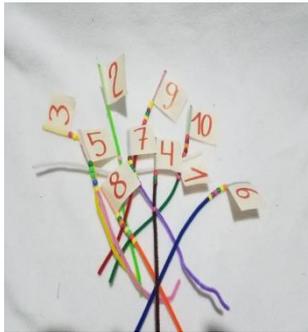
Área: Lógico matemática.

Tema: Banderas de números.

Destreza con criterio de desempeño: Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).

Objetivo de la actividad: Ordenar colecciones, seriaciones y secuencias lógicas e iniciación a los números ordinales.

Tabla 40 Banderas de números

Actividad	Recursos	Indicadores	Evaluación
<p>Esta actividad consiste en una bandera que tiene un número el niño tiene que ensartar el número y cambiando de tamaño lo cual también ayuda al niño a mejorar su coordinación mano/ojo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Banderas hechas con materiales como limpiapiipas, cartulina, marcadores, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordena en relación numérica del 1 al 10. 	<p>Banderas de números es un material que puede utilizar el maestro para evaluar la relación número-cantidad.</p>

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Desarrollo de la actividad:

1. La docente le presenta a los estudiantes banderitas con los números del 1 al 10.
2. Luego realiza preguntas a los niños en relación al número que tiene cada banderita.
3. Finalmente, la maestra da indicaciones a los niños para que puedan realizar la actividad planificada.

Tabla 41 Tabla de valoración:

Valoración	Mucho	Poco	Nada
¿Le gustó la actividad al niño/a?			
¿Cuánto cree que aprendió el niño/a?			
¿Logró realizar la actividad?			

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Actividad # 15

Área: Lógico matemática.

Tema: Mariquitas divertidas.

Destreza con criterio de desempeño: Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos

Objetivo de la actividad: Utilización de los cuantificadores básicos de colecciones de más, igual y menos objetos.

Tabla 42 Mariquitas divertidas

Actividad	Recursos	Indicadores	Evaluación
<p>Este material permite al maestro enseñar al niño colecciones de igual, más o menos. Consta de cuatro mariquitas. Al poner, por ejemplo, cinco cuentas en una mariquita y diez en la otra, se pregunta a los niños en cuáles hay más cuentas. También se puede utilizar las cuatro mariquitas para trabajar nociones como “la que tiene más, la que tiene menos y las que tienen la misma cantidad”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Mariquitas de colores hechas con plastilinas. ● Cuentas. ● Palillos de chuzo sin punta. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Establece relación de orden numérico del 1 al 10. 	<p>El maestro puede tener una mariquita y el niño otra.</p> <p>Entonces el niño puede poner más cuentas que el maestro en su mariquita, menos cuentas o el mismo número.</p>

Elaborado por: Plaza, J (2019)

Desarrollo de la actividad:

1. La docente le presenta a los estudiantes las mariquitas de plastilina.
2. Luego realiza preguntas a los niños en relación a las cuentas de mariquitas de cada palito de chuzo sin punta.
3. Finalmente, la maestra da indicaciones a los niños para que puedan realizar la actividad planificada.

Tabla 43 Tabla de valoración:

Valoración	Mucho	Poco	Nada
¿Le gustó la actividad al niño/a?			
¿Cuánto cree que aprendió el niño/a?			
¿Logró realizar la actividad?			

Elaborado por: Plaza, J (2019)

4.6 Resultado/beneficio:

El desarrollo de esta guía pretende capacitar y orientar a las docentes de la institución, porque les proporciona información precisa acerca de actividades innovadoras para el uso del rincón de juegos tranquilos. Además, brinda orientaciones para el uso de materiales didácticos de las actividades propuestas.

Esta guía también constituye un apoyo para:

- El personal docente para que pueda desarrollar una planificación adaptada que facilite al estudiante el desarrollo del pensamiento lógico matemático.
- Los padres de familia, para que ellos se involucren, participen y refuercen el aprendizaje de sus hijos a través de las actividades innovadoras propuestas.
- Los estudiantes con algún grado de dificultad en las nociones matemáticas, ya que en esta guía las actividades didácticas podrán mejorar su aprendizaje.

CONCLUSIONES

- Se aplicaron varias herramientas de recolección de datos, como la ficha de observación en donde se pudo constatar que en las clases, algunos estudiantes no utilizaron correctamente el rincón de juegos tranquilos, no siguieron instrucciones y no disfrutaron de las actividades planificadas por las docentes.
- A partir de los resultados obtenidos de las encuestas no todas las docentes consideran muy importante el uso del rincón de los juegos tranquilos, así como tampoco el hecho de reforzar las normas de comportamiento o el uso muy frecuente de estrategias didácticas utilizadas en sus clases.
- El Directivo de la Institución tiene pleno conocimiento del uso correcto y adecuado del rincón de los juegos tranquilos. Además, tiene el apoyo del Ministerio de Educación y pide colaboración de materiales a la comunidad educativa.
- Las docentes conocen el uso y la importancia del rincón de los juegos tranquilos. Pero les falta poseer más herramientas (actividades) que les permitan desarrollar aún más el incipiente pensamiento lógico matemático de los estudiantes de inicial.

RECOMENDACIONES

- Las docentes deberían ser capacitadas en temas como, por ejemplo: destrezas con criterio de desempeño, contenidos, actividades, recursos y evaluación de la educación inicial.
- Socializar los resultados obtenidos producto de la observación aplicada a los estudiantes de educación inicial para que las docentes planifiquen las clases de acuerdo a las necesidades e intereses de sus alumnos. Además, de forma clara y precisa, las docentes deben llegar a acuerdos con sus alumnos acerca de las normas de comportamiento dentro y fuera del salón de clases.
- El directivo de la Institución debería continuar estrechando lazos de colaboración con directivos de otras instituciones educativas. Además de continuar solicitando el apoyo del Ministerio de educación.
- Socializar con la comunidad educativa la guía de actividades dirigida a docentes para la utilización adecuada del rincón de juegos tranquilos, en la que se muestra paso a paso el diseño de una estrategia y se exponen varios modelos de implementación de estrategias útiles para cada momento de la clase en el área lógico-matemático.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amairani, C.& Rodríguez, A (2015). Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. En *Terapia cognitiva*. Obtenido de:<https://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>
- Andrés de Frutos, R. (2012). En *Universidad de Valladolid*. Obtenido de:<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/1437/TFG-B.67.pdf?sequence=1>
- Área de juegos tranquilos. (2010). Obtenido de:http://nuestraareadepreescolar.blogspot.com/2010/06/area-de-juegos-tranquilos_06.html
- Córdova, C. (2018). En *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*. Obtenido de:
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/3841>
- Desarrollo infantil. (2019). Desarrollo psicológico. En *Desarrollo Infantil*. Obtenido de:
<http://www.desarrolloinfantil.net/desarrollo-psicologico/habilidades-motrices-nino-de-cuatro-anos>
- Fernández Bravo, J. A. (2015). Desarrollo del pensamiento lógico y matemático: El concepto de número y otros conceptos. Madrid: Grupo Mayéutica.
- Gallo Galarza, X. (2005). *Metodología y Diseño de la Investigación Educativa*. Guayaquil: Laicared.
- Guaitara Fiallos, M.E. (2012). En *Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de:
<http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/4116>.
- Gualsaquí Farinango, Y. I. (2016). En *Universidad Técnica del Norte*. Obtenido de:
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/5791/1/05%20FECYT%202974%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
- Healthy children.org. (21 de 11 de 2015). En *American Academy of Pediatrics*. Obtenido de:
<https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/preschool/Paginas/Developmental-Milestones-4-to-5-Year-Olds.aspx>

Juegos Tranquilos. (2012). Obtenido de:

<http://estherzsl021175.blogspot.com/2012/07/juegos-tranquilos.html>

Ley orgánica de educación intercultural. (2017). Obtenido de:https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_L_OEI_codificado.pdf

Londoño, C. (9 de agosto de 2019). Etapas del desarrollo cognitivo. En *Elige Educar*.

Obtenido de: <https://eligeeducar.cl/segun-jean-piaget-estas-las-4-etapas-del-desarrollo-cognitivo>

Marín, M. (2014). *Cuentos para aprender y enseñar matemáticas en educación infantil*.

Madrid: Narcea, S.A.

Maya Garcia, C. (2016). La importancia del pensamiento matemático. En *Formando Formadores*. Obtenido de:

<http://www.formandoformadores.org.mx/colabora/publicaciones/la-importancia-del-pensamiento-matematico-el>

Montoya Correa, C. A. (23 de junio de 2014). *Desarrollo del pensamiento lógico matemático según Piaget*[Blog Caalmoco]

Obtenido de:<https://caalmoco.wordpress.com/2014/06/23/desarrollo-del-pensamiento-logico-matematico-segun-piaget/>

Mora, J. N. (2019). *Juegos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de primer año de educación básica*.Guayaquil.

Ovalle Díaz, A. G. (2015). En *Universidad Rafael Landívar*. Obtenido

de:<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2015/05/84/Ovalle-Ana.pdf>

- Pacheco, I. G. (2015). El pensamiento lógico matemático. En *In SlideShare*. Obtenido de: <https://www.slideshare.net/IselaGuerreroPacheco/el-pensamiento-lgico-matematico-segn-piaget>
- PaltanSumba, G. A. (2011). En *Universidad de Cuenca*. Obtenido de: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1870/1/teb60.pdf>
- Paucar Espinoza, V. (2017). En *Universidad Nacional de Huancavelica*. Obtenido de: <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1564>.
- Pérez, D. V. (2017). Los rincones del aprendizaje en educación inicial. En *In SlideShare*. Obtenido de: <https://es.slideshare.net/Carol-DP/los-rincones-de-aprendizaje-en-educacin-inicial>
- Ruiza, M., Fernández, T., Tamaro, E. (2004). En *Biografías y Vidas*. Obtenido de: <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/piaget.html>
- Uriarte, J. M. (2019). Niños de 5 años. En *Enciclopedia online de características*. Obtenido de: <https://www.caracteristicas.co/nino-de-5-anos/#ixzz5zdWzuKOS>
- Vergara, C. (2017). Etapa de las operaciones concretas. En *Actualidad en Psicología*. Obtenido de: <https://www.actualidadenpsicologia.com/que-es/etapa-de-las-operaciones-concretas/>
- Vergara, C. (2017). Etapa sensoriomotora. En *Actualidad en Psicología*. Obtenido de: <https://www.actualidadenpsicologia.com/que-es/etapa-sensoriomotora/>
- <https://psicologiaymente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>
- <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-descriptiva/>
- https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_L_OEI_codificado.pdf
- <https://es.slideshare.net/DANNYRUO1/5-loei-resumido>

<https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2014/9503.pdf>

<http://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/05/LOEI-enero2013.pdf>

Juegos tranquilos: <http://jibnuevoreinodeturingia.edu.co/estrategias-pedagogicas/estrategias-pedagogicas/rincon-de-juegos-tranquilos.html>

Juego:

Rincones: <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/gloppern/2013/04/29/metodologia-por-rincones/>

Desarrollo: <https://www.significados.com/desarrollo/>

Pensamiento: <https://dle.rae.es/pensamiento?m=form>

Pensamiento lógico matemático: <https://www.pedagogia.es/pensamiento-logico-gimnasia-mental-matematicas/>

Habilidades: <https://concepto.de/habilidad-2/>

Desarrollo: <https://www.definicionabc.com/general/desarrollo.php>

Aprendizaje: <https://definicion.de/aprendizaje/>

Metodología: <https://www.significados.com/metodologia/>,
<https://www.significados.com/metodologia/>

Estrategias: <http://jibnuevoreinodeturingia.edu.co/estrategias-pedagogicas/estrategias-pedagogicas/rincon-de-juegos-tranquilos.html>

Habilidad: <https://concepto.de/habilidad-2/#ixzz5wKop5rQM>



ENTREVISTA A DIRECTIVO

Nombre: Cargo:

Fecha: Antigüedad:

Buenos días, muchas gracias por concedernos la entrevista. Favor conteste con libertad las preguntas planteadas.

1.- ¿Cómo implementa la institución el Rincón de los Juegos Tranquilos o Intelectuales en las aulas de clase?

2.- ¿Cuáles son las actividades más utilizadas por los Estudiantes de Inicial en el rincón de los juegos tranquilos?

3.- ¿Cómo influye el Rincón de los Juegos tranquilos o Intelectuales en el Desarrollo del Pensamiento Lógico de los Niños y Niñas de Inicial?

4.- ¿Qué habilidades debe alcanzar un niño de 4 años para continuar con el desarrollo de su pensamiento lógico?

5.- ¿Cuál, considera Ud., es la importancia del Rincón de los Juegos tranquilos o Intelectuales en el Desarrollo del Pensamiento Lógico de los Niños y Niñas de Inicial?

Anexo 2: Encuesta a docentes



ENCUESTAS DIRIGIDAS A DOCENTES

Título del docente: _____

Años de antigüedad: _____

1. ¿Según Piaget, en qué estadio se encuentran los niños de 4 años?

<input type="radio"/> Sensorio-motriz	<input type="radio"/> Pre-operacional	<input type="radio"/> Operaciones concretas	<input type="radio"/> Pensamiento formal
---------------------------------------	---------------------------------------	---	--

2. ¿Es importante el uso adecuado del rincón de juegos tranquilos para desarrollar el área lógico-matemático?

<input type="radio"/> Muy importante	<input type="radio"/> Importante	<input type="radio"/> Moderadamente importante	<input type="radio"/> De poca importancia	<input type="radio"/> Sin importancia
--------------------------------------	----------------------------------	--	---	---------------------------------------

3. Elija los juegos tranquilos que usted, como docente, utiliza en su salón de clases.

<input type="radio"/> Rompecabezas	<input type="radio"/> Dominó	<input type="radio"/> Pasado de cuentas	<input type="radio"/> Tangram	<input type="radio"/> Ensartados
<input type="radio"/> Loterías	<input type="radio"/> Encaje	<input type="radio"/> Juegos de memoria	<input type="radio"/> Enroscado	<input type="radio"/> Legos
<input type="radio"/> Enhebrado	<input type="radio"/> Abaco	<input type="radio"/> Bingo	<input type="radio"/> Plantados	<input type="radio"/> Otros

4. ¿Con qué frecuencia los niños utilizan el rincón de juegos tranquilos durante la semana?

<input type="radio"/> Muy frecuentemente	<input type="radio"/> Frecuentemente	<input type="radio"/> Ocasionalmente	<input type="radio"/> Raramente	<input type="radio"/> Nunca
--	--------------------------------------	--------------------------------------	---------------------------------	-----------------------------

5. Elija los juegos tranquilos que utiliza más sus alumnos en su salón de clases.

<input type="radio"/> Rompecabezas	<input type="radio"/> Dominó	<input type="radio"/> Pasado de cuentas	<input type="radio"/> Tangram	<input type="radio"/> Ensartados
<input type="radio"/> Loterías	<input type="radio"/> Encaje	<input type="radio"/> Juegos de memoria	<input type="radio"/> Enroscado	<input type="radio"/> Legos
<input type="radio"/> Enhebrado	<input type="radio"/> Abaco	<input type="radio"/> Bingo	<input type="radio"/> Plantados	<input type="radio"/> Otros

6. ¿Realiza actividades en la cual el niño utiliza su razonamiento lógico-matemático para solucionar sus problemas dentro del aula?

<input type="radio"/> Siempre	<input type="radio"/> Casi siempre	<input type="radio"/> A veces	<input type="radio"/> Nunca
-------------------------------	------------------------------------	-------------------------------	-----------------------------

7. ¿Con qué frecuencia refuerza las normas de comportamiento dentro del rincón de juegos tranquilos?

<input type="radio"/> Muy frecuentemente	<input type="radio"/> Frecuentemente	<input type="radio"/> Ocasionalmente	<input type="radio"/> Raramente	<input type="radio"/> Nunca
--	--------------------------------------	--------------------------------------	---------------------------------	-----------------------------

8. ¿Con qué frecuencia utiliza estrategias didácticas que ayuden al niño en su aprendizaje?

<input type="radio"/> Muy frecuentemente	<input type="radio"/> Frecuentemente	<input type="radio"/> Ocasionalmente	<input type="radio"/> Raramente	<input type="radio"/> Nunca
--	--------------------------------------	--------------------------------------	---------------------------------	-----------------------------

9. La inteligencia humana es un instrumento de adaptación, ¿qué tan de acuerdo está Ud. con el enunciado antes mencionado?

<input type="radio"/> Totalmente de acuerdo	<input type="radio"/> De acuerdo	<input type="radio"/> Indeciso	<input type="radio"/> En desacuerdo	<input type="radio"/> Totalmente en desacuerdo
---	----------------------------------	--------------------------------	-------------------------------------	--

10. El área donde el niño realiza juegos de razonamiento, reflexión, análisis, asociación y resolución de problemas etc. se llama...

<input type="radio"/> Rincón de Ciencias	<input type="radio"/> Rincón de Lectura	<input type="radio"/> Rincón de Dramatización	<input type="radio"/> Rincón de Juegos tranquilos	<input type="radio"/> Rincón de Construcción
--	---	---	---	--

Acta de notas de los estudiantes en el área lógico- matemático

ESTUDIANTES		RELACIONES LOGICO MATEMATICAS																				
		10	20	30	20	10	20	10	20	10	20	10	20	10	20	10	20	10	20	10	20	
1	CHANCUSING CEVALLOS MIGUEL ANGEL	I	A	A	A	I	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
2	ESPINOZA ARAMBULO GIANNI ADRIAN	I	A	A	A	I	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
3	GREGOR ESPINOZA ROMMEL EZEQUIEL	I	A	A	A	I	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
4	MARIÑO BONGHUIS LIAM DAVID	I	A	A	A	I	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
5	MORAN NAVARRETE KEIR JOAO	I	A	A	A	I	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
6	MORAN TOMAJA MAXIMILIANO ISMAEL	I	A	A	A	I	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
7	RODRIGUEZ ZAMORA JOSE LUIS	I	A	A	A	I	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
8	ROSA TUMON DILAN SEBASTIAN	I	A	A	A	I	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
9	SOTO VELIZ DARWIN CRISTOBAL	I	A	A	A	I	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
10	SUAREZ CELLERI RENATO TADRO	I	A	A	A	I	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
11	ZAMBRANO CRUZ ALAN MATHIES	I	A	A	A	I	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
12	BAÑOS ROSERO ALESHKA FIORELLA	I	A	A	A	I	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
13	BRANCO CEVALLOS GIORDANA	I	A	A	A	I	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
14	CHUGUIR POMA MAITTE VALENTINA	I	A	A	A	I	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
15	EGARICORT MOREIRA AMELIA SOFIA	I	A	A	A	I	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
16	GILBERBERO PEÑA FIORELLA ARGELMAR	I	A	A	A	I	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
17	METRIAGDO MENDOZA SCARLET MISHELL	I	A	A	A	I	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
18	LECARDI VERDEZOTO LUCIANA VALESKA	I	A	A	A	I	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A

ESTUDIANTES		RELACIONES LOGICO MATEMATICAS																				
		10	20	30	20	10	20	10	20	10	20	10	20	10	20	10	20	10	20	10	20	
18	LIU SANCHEZ JUNYI SAMANTHA	EP	A	EP	A	EP	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
19	MENDOZA ANDRADE KIARA MICHEL	I	A	A	A	I	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
20	MENDOZA ALVARADO IVANNA SOPHIA	I	A	A	A	I	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
21	MERCHAN GRACIA ERIN LEONELA	I	A	A	A	I	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
22	MORAN OLALLA KELISA SOFIA	I	A	A	A	I	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
23	PEREZ PEÑA ANTONELLA DEL VALLE	EP	A	EP	A	EP	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
24	SPERBERO HAZO ROMINA VICTORIA	EP	A	EP	A	EP	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
25	TRINERO CRUZ ANTONELLA NOEMI	EP	A	EP	A	EP	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
26	VALCEROS CABRERA MARLA ANIELA	EP	A	EP	A	EP	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
27	VELAZO ALVARADO AMY ROMINA	EP	A	EP	A	EP	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
28	MILAFUERTE BALDIÓN EMMA SOFIA	EP	A	EP	A	EP	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A
29	PAULANNA MADERA MADLEINE MILENA	EP	A	EP	A	EP	A	EP	A	EP	A	EP	A	A	A	A	EP	A	NE	EP	EP	A

Acta de nota de los estudiantes en el área lógico-matemático

Anexo 4 Ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL RINCÓN DE JUEGOS TRANQUILOS

Tomada: Jardín de Infantes Sandro Pertini

Fotos con alumnos en ronda

	ESTUDIANTES	INDICADORES							PUNTAJE	OBSERVACIONES
		Usa el rincón de juegos tranquilos adecuadamente	Comparte materiales con sus compañeros	Usa el material dentro del rincón de juegos tranquilos		Sigue las instrucciones dadas por el docente	Durante la clase hace preguntas acerca de la actividad desarrollada	Deja en orden los materiales utilizados durante la clase		
1	Miguel Ángel	1	1	1	0	1	0	1	5	
2	Gianni Adrián	1	0	1	0	0	1	0	4	Nivel medio
3	Rommel Ezequiel	1	0	1	0	0	1	1	4	Nivel medio
4	Liam David	1	1	1	1	1	0	0	5	
5	Iker Joao	1	0	1	0	1	0	1	4	Nivel medio
6	Maximiliano Ismael	1	1	1	1	1	1	1	7	
7	José Luis	1	1	1	0	1	1	1	6	
8	Dilan Sebastián	1	1	1	1	1	1	1	7	
9	Darwin Cristóbal	1	0	1	1	1	1	1	6	
10	Renato Tadeo	1	1	1	0	0	0	1	4	Nivel medio
11	Alan Mathies	1	1	1	0	0	0	1	4	Nivel medio
12	Aleshka Fiorella	1	1	1	0	1	0	0	5	
13	Giordana	1	0	1	1	1	1	0	5	
14	Maitte Valentina	1	1	1	0	0	1	0	4	Nivel medio
15	Amelia Sofía	1	1	1	0	0	0	0	3	Nivelbajo
16	Fiorella Argelmar	1	0	1	0	1	1	1	5	
17	Scarlet Michelle	1	1	1	1	1	1	1	7	
18	Luciana Valeska	1	1	1	1	1	1	1	7	
19	Junyi Samantha	1	1	1	0	1	1	1	6	
20	Kiara Michel	1	1	1	1	1	1	1	7	
21	Ivanna Sophia	1	1	1	1	1	1	1	7	
22	Erin Leonela	1	1	1	1	0	1	1	6	
23	Paula Sofía	1	1	1	1	1	1	1	7	
24	Kelaia Sofía	1	0	1	1	1	1	1	6	
25	Antonella Del Valle	1	1	1	1	1	1	1	7	
26	Romina Victoria	1	1	1	1	1	1	1	7	
27	Antonella Noemí	1	1	1	0	1	1	1	6	
28	María Ángela	1	1	1	1	0	1	1	6	
29	Amy Romina	1	1	1	1	0	1	1	6	
30	Emma Sofía	1	0	1	0	0	1	1	4	Nivel bajo
31	Madeleine Milena	1	0	1	1	0	1	1	5	
	SUMA	31	22	31	17	20	24	25	5,54	PROMEDIO

Anexo 5: Fotos

Fotos del jardín entrada



Tomada por: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Foto entrada del jardín

Foto con directivo



Tomada: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Foto con Directivo

Foto de docentes



Tomada: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Fotos con docentes

Fotos con alumnos



Tomada: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Foto con alumnos trabajando actividades de pensamiento lógico matemático



Tomada: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Foto con alumnos

Fotos con alumnos en ronda



Tomada: Jardín de Infantes Sandro Pertini
Fotos con alumnos en ronda

Anexo 6: **Validaciones**

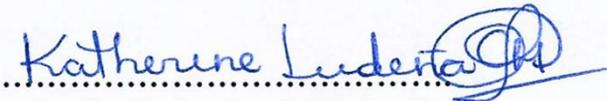
VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Por medio de la presente Yo, Stella Katherine Ludeña Chang, con cédula de identidad 0909551111 en mi calidad de profesional educativo, certifico haber revisado la propuesta: **“Guía de actividades innovadoras para el uso del rincón de Juegos Tranquilos”**, de la autora Javiera Renatta Plaza Jaramillo.

Al respecto puedo expresar que la propuesta es viable, tiene posibilidades de ser aplicada en el contexto estudiado y puede contribuir a resolver el problema planteado.

Es todo cuánto puedo certificar en honor a la verdad.

Atte.


.....
Msc. Stella Katherine Ludeña Chang
C.I.: 0909551111

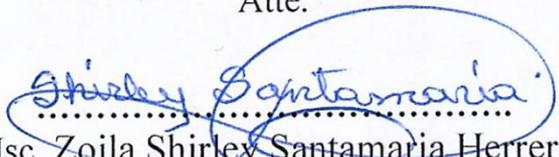
VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Por medio de la presente Yo, Zoila Shirley Santamaria Herrera con cédula de identidad 0909646903 en mi calidad de profesional educativo, certifico haber revisado la propuesta: **“Guía de actividades innovadoras para el uso del rincón de Juegos Tranquilos”**, de la autora Javiera Renatta Plaza Jaramillo.

Al respecto puedo expresar que la propuesta es viable, tiene posibilidades de ser aplicada en el contexto estudiado y puede contribuir a resolver el problema planteado.

Es todo cuánto puedo certificar en honor a la verdad.

Atte.



Msc. Zoila Shirley Santamaria Herrera
C.I.: 0909646903

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Por medio de la presente Yo, Norma Hinojosa Garcés con cédula de identidad 0923508782 en mi calidad de profesional educativo, certifico haber revisado la propuesta: **“Guía de actividades innovadoras para el uso del rincón de Juegos Tranquilos”**, de la autora Javiera Renatta Plaza Jaramillo.

Al respecto puedo expresar que la propuesta es viable, tiene posibilidades de ser aplicada en el contexto estudiado y puede contribuir a resolver el problema planteado.

Es todo cuánto puedo certificar en honor a la verdad.

Atte.



.....
Msc. Norma Hinojosa Garcés
C.I. 0923508782