



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Resolución: RPC-SO-01-No.014-2021-CES

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título del proyecto:
Juegos tradicionales como estrategia didáctica en el Ámbito de las Relaciones lógico/matemáticas en los niños del Subnivel inicial 2.
Línea de Investigación:
Artes y humanidades para una sociedad sostenible
Campo amplio de conocimiento:
Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo
Autor/a:
Antonia Elizabeth Caiza Betún
Tutor/a:
PhD. Mayra Alejandra Bustillos Peña

Quito – Ecuador

2022

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, PhD. **MAYRA ALEJANDRA BUSTILLOS PEÑA** con C.I: **0963618939** en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: **JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL ÁMBITO DE LAS RELACIONES LÓGICO/MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL INICIAL 2.**

Elaborado por **ANTONIA ELIZABETH CAIZA BETÚN**, de C.I: **171772276-1**, estudiante de la Maestría de **EDUCACIÓN INICIAL** de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 26 de agosto de 2022



Firma

DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE



Yo, ANTONIA ELIZABETH CAIZA BETÚN con C.I: 171772276-1, autor/a del proyecto de titulación denominado: **JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL ÁMBITO DE LAS RELACIONES LÓGICO/MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DEL SUBNIVEL INICIAL 2.** Previo a la obtención del título de Magister en EDUCACIÓN INICIAL.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar el respectivo trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Tecnológica Israel los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor@ del trabajo de titulación, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital como parte del acervo bibliográfico de la Universidad Tecnológica Israel.
3. Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de prosperidad intelectual vigentes.

Quito D.M., 26 de agosto de 2022

Firma

Tabla de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR	2
DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE	3
INFORMACIÓN GENERAL	8
Contextualización del tema	8
Problema de investigación	9
Objetivo general	11
Objetivos específicos	11
Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:	11
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	13
1.1 Contextualización general del estado del arte	13
1.1.1 Investigaciones Internacionales	13
1.1.2. Investigaciones Nacionales	14
1.1.3 Educación Inicial	15
1.1.4 El Juego	16
1.1.5 Juegos Tradicionales	16
1.1.6 Estrategia Didáctica	17
1.1.7 Ámbito de Relaciones lógico/matemáticas	17
1.1.8 Nociones espaciales	19
1.2. Proceso investigativo metodológico	19
1.2.1. Enfoque de la investigación	19
1.2.2. Tipo de Investigación	20
1.2.3. Población y muestra	20
Resultados del análisis realizado, de acuerdo con la aplicación de los métodos, técnicas e instrumentos de investigación descritos anteriormente.	21
1.2.4. Métodos, técnicas e instrumentos	22
1.2 Análisis de resultados	22
RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS	23
Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.	23
CAPÍTULO II: PROPUESTA	43
1.1. Descripción de la propuesta	43
2.2 Sustentación Teórica de la Estrategia	43
2.3 Constructivista	44
2.4 Conectivismo	44

2.5 Objetivo Didáctico	45
2.6 Ejes y ámbitos de desarrollo de aprendizaje	45
2.6.1 Organización curricular de los aprendizajes	45
2.6.2 Descripción de la Propuesta	46
2.6.3 Etapa de Diagnóstico	47
2.6.4 Etapa de la Planificación	47
Planificación de la experiencia de aprendizaje.	47
Validación de la propuesta	56
CONCLUSIONES	58
RECOMENDACIONES	59
BIBLIOGRAFÍA	60
ANEXOS	63
ANEXO 1: FORMATO DE FICHA DE OBSERVACIÓN	63
ANEXOS 2: FORMATO DE ENTREVISTA	65
ANEXO 3 : FORMATO DE ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA O REPRESENTANTES	66
Marcar con una X dentro del cuadro de la respuesta seleccionada.	66
ANEXO 4: VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS.	68

Índice de tablas

Tabla1 Destrezas del Ámbito de Relaciones Lógico Matemáticas	18
Tabla2 Unidades de investigación	21

Índice de figuras

Figura 1	Secuencias lógicas	23
Figura 2	Identificar características de mañana, tarde y noche.	24
Figura 3	Nociones de tiempo	24
Figura 4	Reconocer la ubicación de objetos	25
Figura 5	Identificar en los objetos las nociones de medida	25
Figura 6	Objetos del entorno	26
Figura 7	Figuras geométricas básicas	27
Figura 8	Mezcla de dos colores primarios	27
Figura 9	Reconocer los colores secundarios	28
Figura 10	Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.	29
Figura 11	Relación de correspondencia entre los elementos.	29
Figura 12	Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10.	30
Figura 13	Relación con la cantidad hasta el 5.	30
Figura 14	Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).	31
Figura 15	Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.	32
Figura 16	Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno	32
Figura 17	Comparar y ordenar secuencialmente de acuerdo con su tamaño.	33
Figura 18	Continuar y reproducir patrones simples	34
Figura 19	¿Tiene importancia para usted los Juegos Tradicionales?	35
Figura 20	Juegos tradicionales	35
Figura 21	¿Utiliza con frecuencia los juegos tradicionales con los niños y niñas?	36
Figura 22	¿Los espacios abiertos mejoran la ejecución de actividades lúdicas?	36
Figura 23	Considera que los juegos tradicionales cambian la forma de pensar	37
Figura 24	Los Juegos tradicionales fortalecen el aprendizaje significativo	37
Figura 25	¿Considera importante la Educación Inicial para su representado?	38
Figura 26	Considera importante la enseñanza de las nociones espaciales	39
Figura 27	La educación virtual ha mejorado el aprendizaje	39
Figura 28	Los Juegos Tradicionales son una herramienta para la enseñanza	40
Figura 29	Combinación de la educación con el uso de las tecnologías	41
Figura 30	Los Juegos Tradicionales son una herramienta de aprendizaje en el nivel inicial	41

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema

Según Moreno (2002), “entre los hebreos la palabra juego, se empleaba dedicada a la broma y a la risa. Entre los romanos, “ludus –i” significaba alegría, jolgorio. En sánscrito “kliada”, juego, alegría. Entre los germanos la antigua palabra “spilan” definía un movimiento ligero y suave como el del péndulo que producía un gran placer. Posteriormente la palabra “juego” (jogo, play, joc, game, speil, jeu, gioco, urpa, jolas, joko, etc.) empezó a significar en todas las lenguas un grupo grande de acciones que no requieren trabajo arduo, y proporcionan alegría, satisfacción, diversión” (p.18).

Es importante destacar que actualmente el juego como estrategia didáctica en la educación infantil, es una interrogante que deja entrever que los docentes en sus aulas aún desconocen su significado y lo que este conlleva. Es por este sentido que muchos de los momentos de juego, son considerados como espacios donde el niño o la niña disfrutan junto a sus compañeros de momentos agradables donde el disfrute es lo que lo caracteriza. Estos momentos ocurren solo en lugares abiertos, fuera del salón de clases o a veces cuando los niños y niñas se niegan a hacer las tareas del maestro.

Dentro de este contexto es relevante señalar que “La escuela tradicional se basa en la idea de que en el momento en que el niño empieza a aprender a leer, a escribir, a calcular, en cuanto se trata de impartir conocimientos para la adquisición de títulos o diplomas, el juego no es ya sino una actividad pueril, destinada a ocupar el tiempo libre y a descansar de la fatiga muscular y cerebral” (UNESCO, 1980), p.19

Así mismo, en el Ecuador al igual que en otras partes del planeta los docentes adaptaron y modificaron sus planificaciones, recursos, didáctica y pedagogía, resaltando la autoformación tanto de maestros y estudiantes en manejo de dispositivos, programas y plataformas digitales necesarios para enfrentar el nuevo reto educativo, con el objetivo de solventar la necesidad de una educación en modalidad virtual sincrónica y asincrónica que ofrezca calidad y calidez a niños, niñas y adolescentes.

Por consiguiente es a partir del mes de octubre del año 2021 cuando la institución “Patricio Romero Barberis” comienza la construcción del Plan Institucional de Continuidad Educativa (PICE) documento requerido por el MINEDUC para el retorno seguro, progresivo y voluntario de los estudiantes a los salones de aprendizaje, el cual, al ser aprobado el 9 de noviembre del 2021 permitió el retorno semipresencial de los estudiantes, en un inicio y con incremento paulatino de un aforo de 12 estudiantes por paralelo, un máximo de 2 horas y 2 días a la semana, con actividades basadas en el juego para que los niños se integren y socialicen.

Las razones anteriormente mencionadas condujeron a la investigadora a desarrollar la investigación denominada “Juegos tradicionales en el Ámbito Relaciones lógico/matemáticas en los niños del Subnivel inicial 2 de Centro de Educación inicial Patricio Romero Barberis del año 2022 ubicado al sur de Quito barrio Clemente Ballén”.

Problema de investigación

La Organización Panamericana de Salud el 30 de enero del 2020, declaró una emergencia de salud pública a nivel mundial por la llegada, propagación y gravedad del Virus COVID-19; a partir de esto el mundo dio un giro total en todos los ámbitos, y la Educación tuvo que modificarse en todos los niveles a la virtualidad.

Por ello, los docentes que aún empleaban estrategias y técnicas de enseñanza tradicionales tuvieron que cambiar la pizarra y la tiza por el uso de nuevas tecnologías digitales para desarrollar sus actividades diarias, dando quizás el salto innovador que requería la educación latinoamericana, tomando en cuenta la afirmación que realiza , Velandia (2006) “El modelo dominante didáctico-impreso, apoyado por tutorías presenciales móviles, ha sido rebasado por el modelo informático-telemático, que en escenarios virtuales potencia la interacción: estudiante-estudiante y grupos colaborativos-tutores mediante un conjunto de recursos didáctico-pedagógicos y tecnológicos que propician procesos de aprendizaje autónomos.” (Pág:49).

No obstante, el 12 de marzo del 2020 las clases presenciales en todos los niveles de Instituciones Fiscales, Ficomisionales, Municipales y Particulares se suspendieron y comenzamos las clases virtuales; ejecutando el nuevo modelo de educación remota del Plan Educativo COVID 19 que brindó herramientas pedagógicas, metodológicas, psico emocionales y psicosociales para fortalecer el nuevo modelo educativo “Aprendamos Juntos en Casa” Fase 1, cuyo objetivo fue que todos los estudiantes continúen con sus actividades académicas desde la seguridad de sus hogares, trabajando de forma colaborativa con los padres, madres y representantes de los estudiantes.

La Investigadora sumergida en el contexto del Centro de Educación Inicial “Patricio Romero Barberis” y a través de su experiencia como docente ha observado en este año lectivo 2021-2022, que los niños y niñas al momento de retornar a las aulas de clase después de varios meses de aislamiento por la emergencia producida por el virus COVID 19 presentan, inseguridad frente a las relaciones interpersonales con sus pares, conductas provocadas en la mayoría de los casos por un estilo de crianza sobreprotector o falta de estimulación adecuada para su edad.

Tomando en cuenta la edad de la población a la que se oferta el servicio educativo en el CEI Patricio Romero Barberis que oscila entre los 3 y 5 años de edad, sus características generales e individuales

de desarrollo, la dinámica familiar (misma que se vio afectada por pérdidas, dificultades de salud física y mental, precariedad económica, situaciones de violencia, entre otros) alta incidencia de deserción estudiantil o el bajo desarrollo de habilidades y destrezas de acuerdo a la edad; el retorno presencial a las aulas se convirtió en prioridad, motivando a directivos, docentes y administrativos generar acciones que dentro de lineamientos y marcos legales permitan apaciguar, prevenir y solucionar las dificultades presentadas

Asimismo, los docentes del Nivel Inicial 2, después de haber realizado el Informe del primer Quimestre del año lectivo 2021-2022 concluyeron que, el avance de los niños y niñas dentro del Ámbito de Relaciones Lógico – matemáticas es del 70% en las destrezas impartidas de forma virtual, las mismas que para el mes de febrero ya debían estar afianzadas en un 90% evidenciando que los niños de esta edad necesitan actividades prácticas y lúdicas que promuevan un aprendizaje significativo, porque ellos aprenden haciendo, precisando que:

Ámbito: Relaciones lógico/matemáticas: En cuanto a este ámbito al desarrollo lógico matemático se ha logrado que los niños y las niñas desarrollen un proceso cognitivo a través de la exploración y comprensión de su entorno. Identificando nociones básicas: espaciales, temporales, cantidad y medida, figuras geométricas, colores primarios y secundarios apoyándonos con las Fichas pedagógicas y de manera virtual. El nivel alcanzado en este Quimestre es del 70% dentro del ámbito escolar. (p.2)

El Centro de Educación Inicial “Patricio Romero Barberis” oferta únicamente el Nivel de Educación Inicial que comprende las edades de 3 a 5 años, ellos ingresan por primera vez al sistema educativo y es en estas edades en donde las docentes deben fortalecer la socialización, integración y la autonomía entre estudiantes por esta razón deben planificar y ejecutar actividades lúdicas, prácticas y novedosas que promuevan el aprendizaje significativo en sus educandos en todos los Ámbitos educativos.

Por esta razón es importante que en el Nivel Inicial se promueva el uso de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en las Planificaciones Microcurriculares para el desarrollo de las nociones básicas en el Ámbito de Relaciones Lógico-matemáticas, de esta forma los niños y niñas aprenderán mientras juegan; además de fortalecer las relaciones interpersonales, la perspectiva de género, la igualdad y ser conocedores de la diversidad cultural que existe en el Ecuador para respetarla y valorarla en cualquier rincón del mundo.

Lo anteriormente expuesto conlleva a la investigadora a plantearse la siguiente pregunta de investigación ¿A través de los juegos tradicionales como estrategia didáctica se logrará fortalecer el

Ámbito Relaciones lógico/matemáticas en los niños y niñas del Subnivel inicial 2 del Centro de Educación Inicial Patricio Romero Barberis ubicado en el barrio Clemente Ballén sur de Quito?

Objetivo general

Diseñar una Guía de Juegos tradicionales como estrategia didáctica en el Ámbito Relaciones lógico/matemáticas en los niños y niñas del Subnivel inicial 2 del Centro de Educación Inicial Patricio Romero Barberis ubicado en el barrio Clemente Ballén sur de Quito.

Objetivos específicos

Para profundizar en el presente estudio y dirigir el cumplimiento del objetivo general se han establecido los siguientes objetivos específicos:

- Contextualizar los fundamentos teóricos sobre la importancia de los Juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo de las destrezas del Ámbito Relaciones lógico/matemáticas en niños y niñas que cursan el Subnivel inicial 2.
- Diagnosticar mediante la ficha de observación el estado actual de aprendizaje de los niños y niñas que asisten al CEI Patricio Romero Barberis en el Ámbito Relaciones lógico/matemáticas.
- Desarrollar las actividades didácticas de la Guía de Juegos tradicionales para el desarrollo del Ámbito Relaciones lógico/matemáticas que puedan ser empleadas por las docentes del CEI Patricio Romero Barberis en las planificaciones microcurriculares del Subnivel inicial 2
- Valorar a través de especialistas la propuesta Guía didáctica de Juegos tradicionales para el desarrollo del Ámbito Relaciones lógico/matemáticas en los niños del Subnivel inicial 2.

Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:

El presente trabajo de investigación está enfocado a mejorar de forma significativa la enseñanza dentro de las instituciones educativas de índole particular, ficomisional o fiscal mediante la ejecución de Juegos Tradicionales de las regiones del Ecuador en el Nivel Inicial, mediante estrategias pedagógicas que permitan el fortalecimiento del aprendizaje y afianzamiento de las destrezas del Ámbito de Relaciones lógico-matemáticas, para que los niños y niñas de 3 a 5 años puedan conocer parte de su cultura y divertirse mientras consolidan sus aprendizajes.

En lo que se refiere a la vinculación con la Sociedad ,se diseñará una Estrategia Didáctica de Juegos tradicionales por cada región del Ecuador para que los docentes puedan planificar sus

Experiencias de Aprendizaje con actividades que permitan a los niños y niñas consolidar sus aprendizajes y ser entes activos en respetar, valorar y rescatar parte de su cultura dentro de una Sociedad en la cual el uso de la tecnología en los últimos años está generando depresión y ansiedad , como se exponen en el folleto de la UNICEF (2017):

Los investigadores reconocen que el uso excesivo de la tecnología digital puede contribuir a la depresión y a la ansiedad infantil. Por el contrario, los niños que tienen problemas fuera de línea a veces pueden entablar las amistades y recibir el apoyo social en línea que no están recibiendo en otros lugares. (p.8)

Los beneficiarios directos de este proyecto serán los niños y niñas de Nivel inicial que al jugar podrán conocer su cultura y tradiciones a la par de afianzar destrezas y conocimientos previos, y como lo afirmaban las teorías de Jean Piaget y Vigotsky esta interacción social permitirá que se fomente la comunicación y el aprendizaje en equipo; de igual forma los padres de familia se beneficiarán de este proyecto ya que podrán ingresar en cualquier momento y hacer uso del contenido del Blog Educativo.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1 Contextualización general del estado del arte

Son muchos los trabajos de Investigación relacionados al empleo de los Juegos Tradicionales como parte de la educación, pero la mayoría están planteados en torno a Educación Física en lo que se refiere a la Educación Básica y el Bachillerato ; y dentro del Nivel Inicial se utiliza los Juegos Tradicionales para el desarrollo de las destrezas del Ámbito Expresión artística y el Ámbito Expresión corporal y motricidad, pero son muy pocos los trabajos investigativos relacionados al uso de los Juegos Tradicionales en el desarrollo de las nociones básicas del Ámbito Relaciones lógico-matemáticas .

1.1.1 Investigaciones Internacionales

En Perú (Cutervo, 2018) desarrolló un estudio titulado Juegos Tradicionales para desarrollar el aprendizaje de la matemática en niños de 5 años, mediante esta investigación cuyo propósito es determinar la relación de los Juegos Tradicionales con el Aprendizaje de la Matemática en la cual el autor aplicó una Ficha de Observación para observar el comportamiento de los niños y niñas en relación Juego, y también un cuestionario sobre nociones básicas y así observar en qué nivel de aprendizaje se encuentran los estudiantes, el autor analizó el registro de datos observados y llegó a la conclusión que se encuentran en un Nivel Bajo.

El autor de esta investigación aplicó a los niños y niñas de 5 años una guía de diez juegos Tradicionales enfocados al desarrollo de la matemática; y después de analizar los datos en la ficha de Post observación se concluye que los Juegos Tradicionales se convierten en una estrategia que mejora el proceso de enseñanza - aprendizaje. pero estos deben ser planificados con un objetivo y ejecutados de forma dinámica para mejorar las capacidades matemáticas y que se produzca aprendizaje sea significativo.

En México (Cóndor, 2019) realizó un estudio titulado Juegos Tradicionales como estrategia en el aprendizaje de la Matemática , cuyo objetivo fue demostrar si la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza mejoran el aprendizaje de la matemática , para esto el investigador utilizó para ello se utilizó un diseño cuasi experimental, tomando como instrumento la entrevista y observación, el estudio tuvo como conclusión que “la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia, mejora significativamente el aprendizaje de la matemática de los estudiantes del segundo grado de primaria (p.118).

Es evidente que cuando los docentes incorporan los Juegos tradicionales como estrategia didáctica se promueve el aprendizaje, se incentiva el desarrollo intelectual, la actitud crítica y pensamiento reflexivo dentro y fuera de los espacios de aprendizaje , porque el juego es propio y natural de los niños , mientras ellos juegan aprenden y con los juegos tradicionales los niños y niñas ponen en práctica los conocimientos adquiridos previamente y se promueve la convivencia entre pares, además conocer y valorar parte de su cultura.

1.1.2. Investigaciones Nacionales

A Nivel Nacional (Molina, 2019) investigó el tema Juegos Tradicionales en el Aprendizaje de la Matemática, la autora de la investigación diseñó una Guía con Juegos Tradicionales para los docentes implementando metodologías para fortalecer el aprendizaje de las matemáticas, la investigación recolectó datos mediante encuestas a los docentes, estudiantes y autoridades del centro educativo; además empleó el método cuantitativo y cualitativo para poder llegar a la conclusión que:

Se detectó que en los estudiantes de séptimo año de educación general básica no aplican juegos tradicionales en el área de matemática y se rigen a una metodología tradicional por lo cual los encuestados mencionan que les gustaría aprender mediante juegos tradicionales para que por medio de ellos el docente cree interés en el aprendizaje. (p.89)

El proceso de aprendizaje de la matemática aún resulta complejo para muchos estudiantes a cualquier edad; porque algunos docentes no implementan en sus planificaciones estrategias que despierten el interés para aprender Matemáticas, en las planificaciones microcurriculares aún se mantiene la tradición de memorizar los conceptos matemáticos que solo quedan plasmados en el papel, los Juegos Tradicionales son una estrategia en la cual los estudiantes ejecutan el juego y a la vez aprehenden los nuevos conocimientos socializando con todos los miembros de su entorno.

En la ciudad de Quito (Landívar,2018) realizó en la investigación minidocumental de juegos tradicionales de la ciudad de Quito, el autor en esta investigación buscó recrear los juegos tradicionales de la ciudad con el objetivo de exponer la aplicación, construcción de los juegos tradicionales y reglas a seguir, usando la observación y la entrevista como instrumentos para exponer el lado tradicional de la ciudad y los aspectos sociológicos en relación a la ejecución de los juegos tradicionales frente a las nuevas formas de recreación virtuales presentes en las nuevas generaciones y avance de la tecnología.

En efecto, la historia de la humanidad ha evolucionado con rapidez dentro de esta investigación podemos apreciar que los juegos tradicionales forman parte de la socialización, parte de la historia de cada una de las generaciones, son la característica de su cultura y frente al avance que ha tenido la

tecnología en estos últimos dos años la recreación virtual ha creado espacios en los cuales la socialización entre pares no es necesario. Aunque en edades tempranas es contraproducente que un niño o niña no comparta con otros niños de su edad, de eso se desprende que el aprendizaje sea efectivo y que se reconozcan a sí mismos y como parte de su comunidad.

MARCO CONCEPTUAL

1.1.3 Educación Inicial

En la Revista Iberoamericana de Educación (RIE,2000) se define a la Educación Inicial como “el período de cuidado y educación de los niños en los primeros años de su vida, que se produce fuera del ámbito familiar” (p.120). Se puede apreciar que la educación inicial es muy importante para el desarrollo de los niños y niñas desde su nacimiento hasta los 5 años de edad porque la educación temprana aumenta la inteligencia, ayuda al desarrollo psicomotor, cognitivo y social; asimismo los prepara para que se inserten a la educación escolarizada y puedan obtener un mejor rendimiento escolar.

En el folleto de Lineamientos y Acciones Emprendidas para la Implementación del Currículo de Educación Inicial (2014), define a la Educación Inicial como:

Un proceso de acompañamiento al desarrollo integral de los niños y niñas menores de 5 años, que potencia su aprendizaje y promueve su bienestar, sin desconocer la responsabilidad formativa de la familia y la comunidad. Respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística; su ritmo propio de crecimiento y aprendizaje. Es imprescindible tomar en cuenta este último en el proceso de diseño y planificación de las actividades diarias, ya que todos los niños desarrollan las distintas destrezas en tiempos y momentos diferentes. En un mismo grupo existirán estudiantes que dominen algunas áreas mientras otros todavía las están desarrollando. El docente debe siempre mantener expectativas altas para todos ellos sin subestimar su potencial. (p.3)

Teniendo en cuenta que la Educación Inicial es el primer espacio de educación después del hogar es primordial que los docentes planifiquen actividades que propicien Experiencias de aprendizaje motivantes , que los materiales con los cuales los niños y las niñas trabajarán sean diversos en formas, colores y tamaños , en lo posible trabajar al aire libre ya que en esta edad debemos evitar

escolarizarlos utilizando al Juego como principal factor para aprender, explorar, comprender su entorno y socializar con sus pares.

1.1.4 El Juego

En el Currículo de Inicial 2014, se define al Juego como:

El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel, es una actividad innata de los niños, que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera global -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea. (p.41)

En las Instituciones que se oferta Educación Inicial es factible sustituir las mesas y sillas por alfombras, almohadas u otro tipo de material en el cual los niños y niñas se sientan en total libertad de trasladarse a su gusto, los materiales deben estar siempre al alcance de ellos para que puedan manipularlos; en estas edades la educación debe realizarse en lo posible fuera de las aulas de clase, en espacios abiertos en los cuales los niños y niñas puedan disfrutar de la belleza que ofrece la naturaleza y puedan utilizar materiales que están a su alcance para aprender de forma natural como lo hacían en sus hogares.

El Juego es una característica humana, es una acción libre que dependiendo del tiempo y espacio puede absorber al jugador por completo sin que haya en él ningún tipo de ganancia material o de tomar cosas a cambio de jugar, para el trabajo en cualquier Nivel Educativo los docentes deben tratar a los objetos e ideas de manera no convencional y tener Actitud Lúdica necesaria al momento de ejecutar los juegos como estrategia de enseñanza ; así los educandos disfrutarán de forma libre y sin miedo a equivocarse .

1.1.5 Juegos Tradicionales

La ejecución del Juego como estrategia de enseñanza facilita el aprendizaje independiente del Nivel Educativo en que se encuentren los educandos, el concepto de Juegos tradicionales en la página Web Concepto Definición se define que:

Son aquellas actividades típicas de una región o país que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se puedan obtener fácilmente de la naturaleza, estos pueden ser piedras,

ramas, tierra, flores u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, entre otros. Estas actividades permiten que los niños conozcan más sobre las raíces culturales de su región, contribuyendo a la preservación de la cultura de un país. (p.p. 1)

Los Juegos Tradicionales permiten a los niños y niñas desarrollar sus habilidades motrices y de socialización con sus compañeros; además de activarse de forma física dentro de esta nueva era tecnológica, que por la emergencia sanitaria producida por el COVID 19 hizo que los seres humanos tengamos que acceder a una educación, trabajo y socialización de forma virtual para evitar contagios, promoviendo sedentarismo en los estudiantes, ya que pueden apreciar calles, plazuelas, parques, canchas deportivas, gimnasios, entre otros vacíos.

Los niños, niñas, jóvenes y hasta los adultos prefieren mantenerse ocupados en sus aparatos tecnológicos haciendo “amistades” virtuales, jugando e interactuando en línea con personas que no conocen, en el caso de los estudiantes del Nivel Inicial no han efectuado ningún tipo de Juego Tradicional a lo largo de su vida porque tienen apenas 4 años de edad y no han podido socializar con nadie más que sus familiares cercanos, y que en muchos hogares prefieren entregar un celular o tablet a los niños y niñas antes que compartir tiempo con ellos .

1.1.6 Estrategia Didáctica

En el documento de apoyo (2013) del Centro de Capacitación en Educación a Distancia (CECED) de la universidad de Costa Rica, define a las Estrategias didácticas como “ Acciones planificadas por el docente con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados.”(p.3). En tal sentido, la estrategia didáctica es un proceso organizado que se formaliza en la planificación para lograr un objetivo claramente definido. Su aplicación en la práctica diaria requiere el perfeccionamiento de procedimientos y métodos, cuya selección y elaboración detallada es responsabilidad del docente.

Contar con nuevas estrategias didácticas es importante para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, de esta forma se motiva a los estudiantes a participar en el aula de aprendizaje y lograr la cooperación entre los estudiantes, aprovechando al máximo de los espacios y recursos, además de desarrollar el pensamiento crítico, la creatividad, fomentar la comunicación y la responsabilidad a través de juegos tradicionales como estrategia didáctica, el docente será el facilitador en el proceso de enseñanza para una educación de calidad y calidez.

1.1.7 Ámbito de Relaciones lógico/matemáticas

El objetivo que se plantea en el Currículo de Educación Inicial (2014) es “potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la

resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores” (p.31), por lo tanto es fundamental en el Nivel Inicial el desarrollo de las destrezas que contiene el Ámbito Relaciones lógico/matemáticas para que los niños y niñas puedan desarrollar su razonamiento de forma ordenada y lógica y prepararlos para la siguiente etapa escolarizada.

Este Ámbito de educación contiene 5 objetivos de aprendizaje y 18 destrezas para desarrollar con los niños y niñas del Nivel Inicial 2, correspondientes a los estudiantes de 4 a 5 años de edad, lo cual les permitirá comprender y entender el entorno que los rodea, los docentes al momento de realizar su micro planificación áulica deben utilizar estrategias dinámicas que permitan desarrollar las destrezas del Ámbito de Relaciones lógico/matemáticas mediante estrategias que motiven y animen a los estudiantes a aprender mientras juegan y están detalladas en el Currículo de Educación Inicial (2014):

Tabla1
Destrezas del Ámbito de Relaciones Lógico Matemáticas

Destrezas del Ámbito de Relaciones Lógico Matemáticas para niños y niñas de 4 a 5 años

● Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.
● Identificar características de mañana, tarde y noche.
● Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.
● Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos.
● Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/ corto, grueso/ delgado.
● Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.
● Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.
● Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.
● Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.
● Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica
● Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.
● Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10.
Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.
● Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).

<ul style="list-style-type: none"> ● Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos. ● Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.
<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.
<ul style="list-style-type: none"> ● Comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo a su tamaño.
<ul style="list-style-type: none"> ● Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.

Fuente: Currículo de Educación Inicial (2014) p.36.

El desarrollo de estas destrezas en las planificaciones realizadas por los docentes permitirá que los niños y niñas adquieran las nociones de número, espacio, tiempo y orden, mediante actividades lúdicas que despierten la atención, curiosidad, cooperación, imaginación y creatividad; logrando un aprendizaje significativo en los estudiantes para que puedan solucionar problemas sencillos que aparezcan durante el juego y que involucran razonamiento y trabajo en equipo.

1.1.8 Nociones espaciales

En el Blog de Unidad Docente de Organización de Empresas, la autora Arnau A. (2022) define a las nociones espaciales como: “palabras que aprendemos para saber expresar dónde están las cosas, donde estamos o nos situamos, y con estas habilidades poder proseguir “. Por lo tanto, las nociones espaciales permiten que los niños y niñas sean conscientes del espacio que tiene su cuerpo en relación con otros objetos y personas, si estos se encuentran delante de él, detrás a él; arriba, abajo, junto a él, etc. Lo cual es fundamental en el desarrollo lógico matemático de los de los niños y niñas de inicial.

1.2. Proceso investigativo metodológico

1.2.1. Enfoque de la investigación

Esta investigación es de índole educativo, con un enfoque mixto, el cual Ortega, A. O. (2018), define “Este método representa un proceso sistemático, empírico y crítico de la investigación, en donde la visión objetiva de la investigación cuantitativa y la visión subjetiva de la investigación cualitativa pueden fusionarse para dar respuesta a problemas humanos”, (pág. 19); el análisis cualitativo se refiere a revisar las diferentes actividades realizadas durante el período de observación lo cual permite a la investigadora identificar posibles problemas. La parte cualitativa consideró el análisis de la ficha de observación aplicada a los párvulos sobre el nivel de aprendizaje de las destrezas del Ámbito Relaciones lógico/matemáticas. Así mismo, para el análisis cuantitativo se realizó una

encuesta dirigida a las docentes y padres de familia del del Subnivel Inicial 2 del Centro de Educación Inicial “Patricio Romero Braberis” de la ciudad de Quito y se analizaron los resultados obtenidos

1.2.2. Tipo de Investigación

Con respecto a su propósito, este estudio se clasifica como aplicado, esto se debe a que el objetivo que se persigue en la presente investigación es fortalecer el aprendizaje de las destrezas del Ámbito de Relaciones lógico/matemáticas en los niños de 4 a 5 años de edad. Debido al diseño del presente trabajo se puede considerar de carácter exploratorio secuencial puesto que se recopilaron y se analizaron los datos cuantitativos acompañados de la recopilación y análisis de los datos cualitativos. La prioridad serán los aspectos cualitativos en y las conclusiones durante la etapa de interpretación de esta investigación.

1.2.3. Población y muestra

Según, Toledo (2016) afirma que:” La POBLACIÓN de una investigación está compuesta por todos los elementos (personas, objetos, organismos, historias clínicas) que participan del fenómeno que fue definido y delimitado en el análisis del problema de investigación” (p.4). La cual está delimitada por el problema y por los objetivos de estudio. La muestra es una parte de la población objeto de estudio, la cual fue elegida de modo intencionado para el presente estudio y este análisis permitirá determinar las causas del problema planteado y su posible solución.

En esta investigación la población fue de 354 personas, las mismas que están disgregadas de la siguiente forma en el área académica se encuentran 6 docentes titulares, 174 párvulos y 174 padres de Familia. En este estudio la muestra serán los estudiantes del Centro de Educación Inicial “Patricio Romero Braberis” de la ciudad de Quito y docentes del Subnivel Inicial 2. El número de estudiantes que se encuentran formándose en este centro educativo son 174 niños y niñas, de los cuales se tomó como objeto de estudio a 29 párvulos que corresponden al Subnivel de Inicial 2.

Para realizar este trabajo de investigación se seleccionó:

- Docentes del Centro de Educación Inicial “Patricio Romero Braberis” de la ciudad de Quito.
- Niños y niñas del Subnivel Inicial 2 “F” de Educación Básica Preparatoria del Centro de Educación Inicial “Patricio Romero Braberis”.

- Padres y madres de Familia y Representantes de los estudiantes del Inicial 2 “F” del Centro de Educación Inicial “Patricio Romero Braberis”.

Resultados del análisis realizado, de acuerdo con la aplicación de los métodos, técnicas e instrumentos de investigación descritos anteriormente.

Tabla2
Unidades de investigación

Población	Muestra
Docentes	6
Niños	29
Padres, madres de Familia o representantes	29

Elaborado por: Caiza A. (2022)

1.2.4. Métodos, técnicas e instrumentos

Para la recolección de datos de la siguiente investigación se utilizó los siguientes instrumentos:

Técnica: En el blog Técnicas de Investigación (2022) se define como:

Conjunto de procedimientos, reglas o normas orientadas en obtener un determinado resultado de manera efectiva. Las técnicas dependen de la disciplina particular en la que se desarrollan y requieren habilidades o competencias particulares y práctica deliberada para alcanzar un nivel de aplicación eficaz.

La técnica es el conjunto de procedimientos que permiten obtener información que sea útil al investigador sobre la problemática planteada, con ética y profesionalismo en la recolección de información. En el caso de la presente investigación de “Juegos tradicionales como estrategia didáctica en el Ámbito de las Relaciones lógico/matemáticas en los niños del Subnivel inicial 2” las técnicas que se utilizaran para la recopilación de información de estudiantes, docentes y padres de familia son las siguientes:

Observación: la ficha fue ejecutada durante una jornada diaria de trabajo con los niños y niñas del Subnivel de Inicial 2, la cual consistió en la realización de actividades relacionadas al aprendizaje de las destrezas del Ámbito de Relaciones lógico/matemáticas y poder determinar cuál es el nivel de avance durante el Primer Quimestre. Se realizaron actividades de nociones espaciales, nociones de seriación, noción de número y nociones de correspondencia con material concreto. (anexo A)

Entrevista: se realizó una entrevista a las docentes del Centro de Educación Inicial “Patricio Romero Braberis” para Identificar si utilizan los juegos tradicionales y si los aplican en el aula de aprendizaje enfocados en el desarrollo del Ámbito de Relaciones Lógico/matemática, con los estudiantes del Inicial 2. (anexo B)

Encuesta: se procedió a realizar una encuesta en línea a los padres, madres de familia o representantes de los estudiantes para determinar si la educación virtual tiene que ver con la causa del problema de investigación, mediante el análisis de los datos arrojados de esta encuesta se podrá medir el nivel de acceso a la tecnología y si consideran que se puede trabajar la educación presencial combinada con a la educación virtual. (anexo C)

1.2 Análisis de resultados

Siguiendo las observaciones en los niños y niñas del Nivel Inicial 2 paralelo “F”, con el apoyo de la docente se realizaron actividades sugeridas para evaluar a los estudiantes en relación al aprendizaje de las destrezas del Ámbito de Relaciones Lógico/matemática durante el Primer

Quimestre de clases virtuales encontrando que las nociones de este ámbito durante el las clases virtuales no fueron afianzadas debido a que tiempo de trabajo con al docente por la plataforma gratuita de zoom eran solo de 40 minutos , en los cuales no se podían hacer actividades lúdicas al aire libre

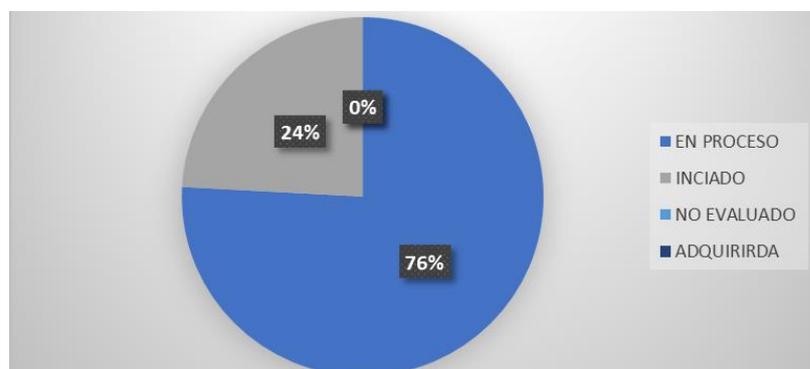
Luego de entrevistar a las docentes del Centro de Educación Inicial “Patricio Romero Braberis”, el objetivo es diseñar una Estrategia Didáctica de Juegos Tradicionales orientados al desarrollo de las destrezas del Ámbito de Relaciones Lógico/matemática para así alcanzar las metas establecidas y posibilitar una formación integral.

La encuesta realizada a los padres, madres de familia y representantes de los estudiantes muestran que están conscientes que el nivel de aprendizaje durante las clases virtuales de sus representados presenta niveles inferiores a los deseados durante este primer quimestre, aunque han tratado de apoyar no han obtenido resultados concluyentes y están de acuerdo que la educación presencial puede combinar tecnología dentro y fuera de las aulas escolares para reforzar conocimientos.

RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS

Figura 1
Secuencias lógicas

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

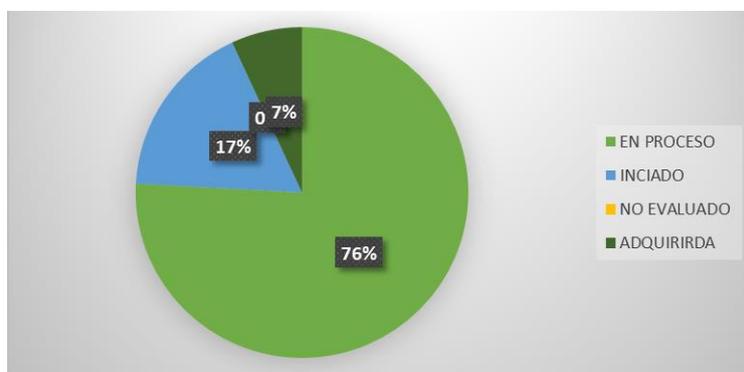


Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, podemos darnos cuenta que de los 29 niños y niñas, el 76 por ciento están en proceso de ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos y el 24 por ciento de estudiantes están en inicio del afianzar correctamente el ítem dando un total de 29 niños y niñas esto representa al 100% de la población.

Interpretación: Se logró evidenciar que todos los estudiantes evaluados aún deben consolidar la destreza de ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos o tienen dificultades con respecto a ordenar en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuento de acuerdo con su edad

Figura 2
Identificar características de mañana, tarde y noche.



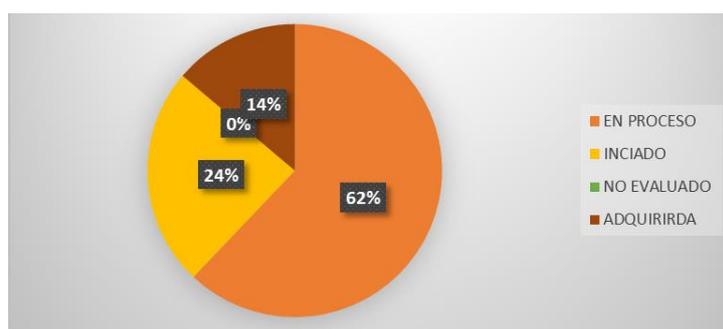
Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, podemos darnos cuenta que de los 29 niños y niñas, el 76 por ciento están en proceso de identificar características de mañana, tarde y noche; el 17 por ciento de estudiantes están en inicio de identificar esta noción y el 7 por ciento si logro hacerlo esto representa al 100% de la población.

Interpretación: Se logró evidenciar que todos los estudiantes evaluados aún deben fortalecer la destreza de identificar características de mañana, tarde y noche o tienen dificultades y solo el 3 por ciento adquirió la destreza en el primer quimestre.

Figura 3
Nociones de tiempo

Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.



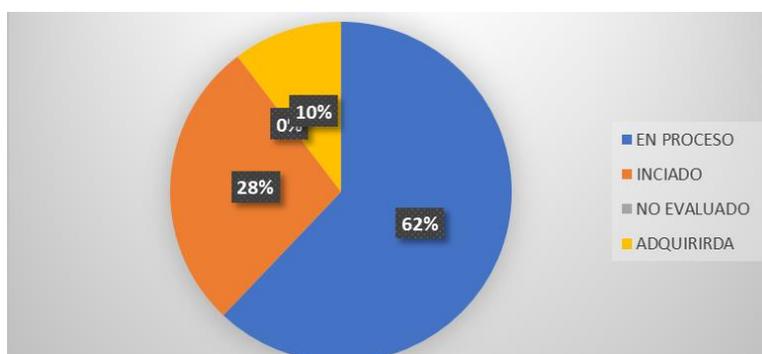
Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, podemos darnos cuenta que de los 29 niños y niñas, el 62 por ciento están en proceso de identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después; el 24 por ciento de estudiantes están en inicio de afianzar esta noción y el 14 por ciento ya adquirió esta destreza esto representa al 100% de la población.

Interpretación: Podemos observar que la mayoría de los estudiantes aún debe afianzar la destreza de identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden o tienen dificultades.

Figura 4 Reconocer la ubicación de objetos

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



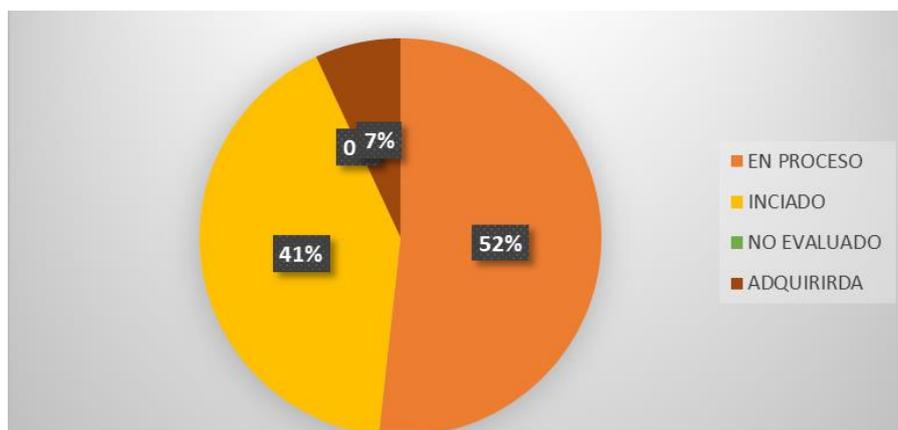
Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, podemos darnos cuenta que de los 29 niños y niñas, el 62 por ciento están en proceso de reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos; el 28 por ciento de estudiantes están en inicio de afianzar esta noción y el 10 por ciento ya adquirió esta destreza esto representa al 100% de la población.

Interpretación: Un alto número de estudiantes aún no logra adquirir esta destreza de ubicación con relación a objetos o a sí mismo

Figura 5 Identificar en los objetos las nociones de medida

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



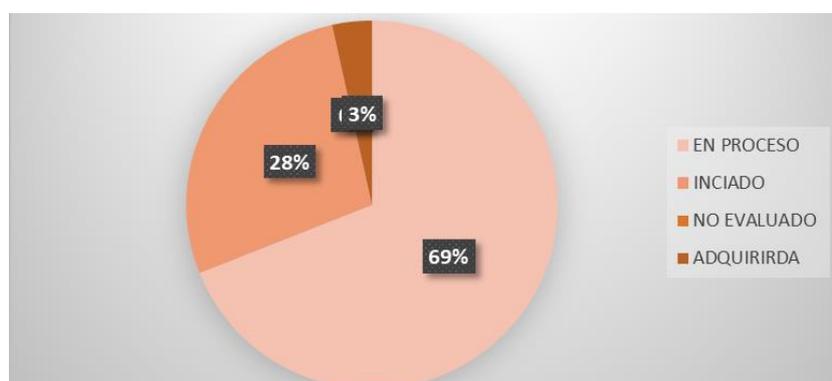
Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, podemos darnos cuenta que de los 29 niños y niñas, el 52 por ciento están en proceso de identificar en los objetos las nociones de medida: largo/ corto, grueso/ delgado.; el 41 por ciento de estudiantes están en inicio de afianzar esta noción y el 7 por ciento ya adquirió esta destreza esto representa al 100% de la población.

Interpretación: Se puede apreciar que gran parte de los estudiantes se encuentra aún en progreso de adquirir esta destreza.

Figura 6
Objetos del entorno

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



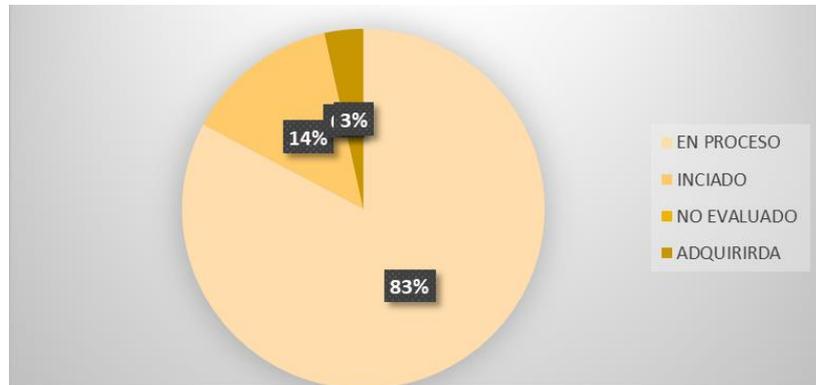
Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, podemos darnos cuenta que de los 29 niños y niñas, el 69 por ciento están en proceso asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales; el 28 por ciento de estudiantes están en inicio de afianzar esta noción y el 3 por ciento ya adquirió esta destreza esto representa al 100% de la población.

Interpretación: Se puede distinguir que esta destreza aún no está adquirida durante el primer quimestre.

Figura 7
Figuras geométricas básicas

Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas



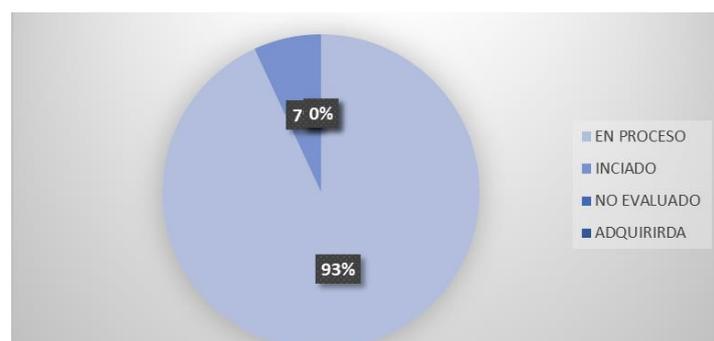
Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, podemos darnos cuenta que de los 29 niños y niñas, el 83 por ciento están en proceso identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas; el 14 por ciento de estudiantes están en inicio de afianzar esta noción y el 3 por ciento ya adquirió esta destreza esto representa al 100% de la población.

Interpretación: Se puede identificar que gran parte de los estudiantes aún no alcanzan a adquirir la destreza de identificar figuras geométricas básicas.

Figura 8
Mezcla de dos colores primarios

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



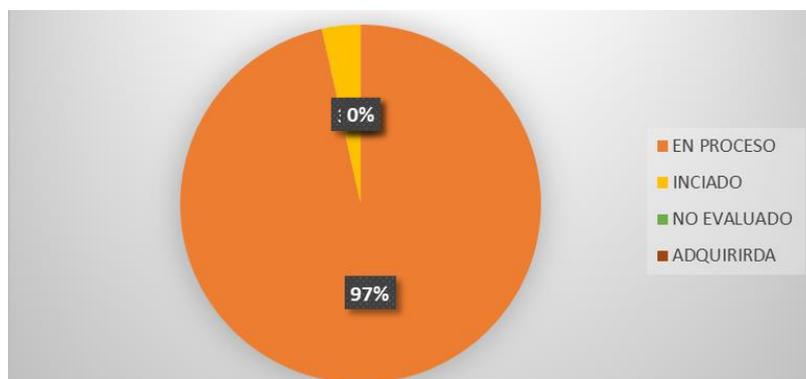
Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, podemos darnos cuenta que de los 29 niños y niñas, el 93 por ciento están en proceso de experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.; el 7 por ciento de estudiantes están en inicio de afianzar esta noción esto representa al 100% de la población.

Interpretación: Los niños y niñas se encuentran en proceso de adquirir esta noción de experimentar la mezcla de colores primarios para obtener un secundario porque les gusta trabajar de forma práctica con objetos concretos.

Figura 9
Reconocer los colores secundarios

Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.

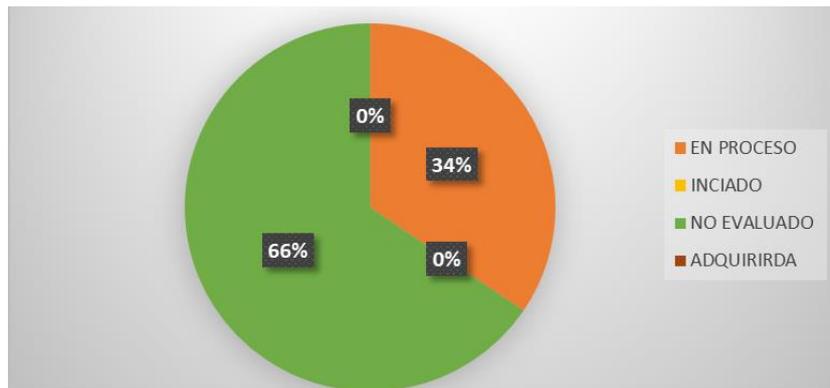


Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, podemos darnos cuenta que de los 29 niños y niñas, el 97 por ciento están en proceso de reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno; el 3 por ciento de estudiantes están en inicio de afianzar esta noción esto representa al 100% de la población.

Interpretación: se puede apreciar que la mayor parte de niños durante este período de clases se encuentra en proceso de adquirir esta noción porque le gusta ser partícipe, experimentar y poder adquirir un aprendizaje significativo, lo cual se ve reflejado en este ítem.

Figura 10
 Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.



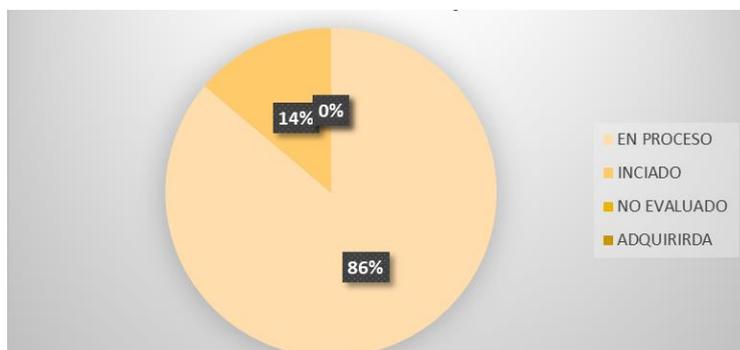
Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, podemos darnos cuenta que de los 29 niños y niñas, el 66 por ciento no fue evaluado en esta destreza de contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.; el 34 por ciento de estudiantes están en inicio de hacerlo esto representa al 100% de la población.

Interpretación: podemos apreciar que la mayor parte de niños y niñas no fue evaluada en este ítem porque están terminando recién el primer quimestre por tan razón no fue evaluada esta destreza.

Figura 11
 Relación de correspondencia entre los elementos.

Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.



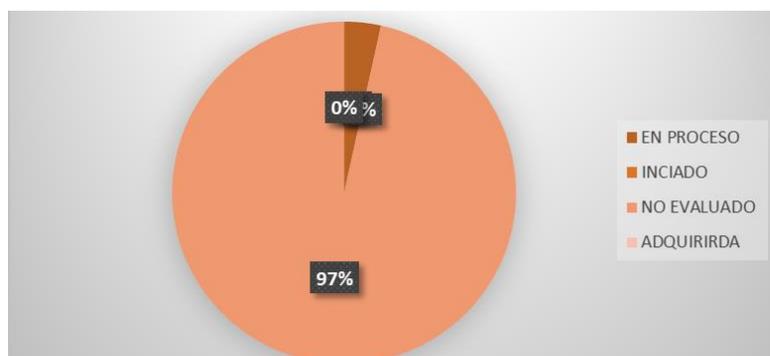
Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, podemos darnos cuenta que de los 29 niños y niñas, el 86 por ciento están en proceso de establecer la relación de correspondencia entre los elementos de

colecciones de objetos.; el 14 por ciento de estudiantes están en inicio de afianzar esta noción, esto representa al 100% de la población.

Interpretación: Se puede considerar que en gran parte de los estudiantes evaluados aún no está adquirida esta destreza de correspondencia.

Figura 12
Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10.



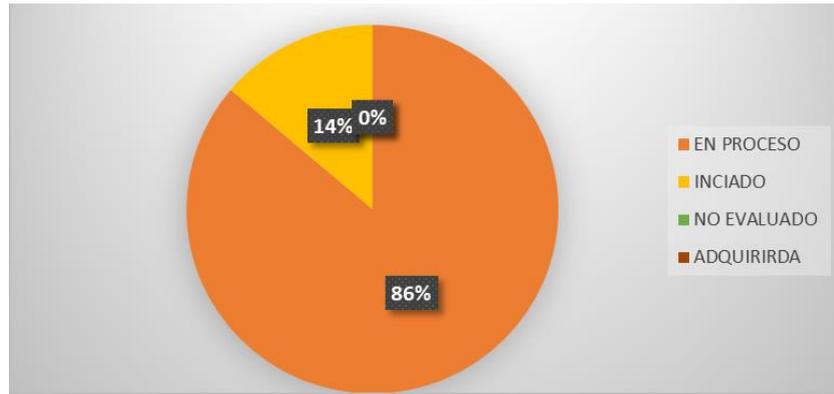
Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, podemos darnos cuenta que de los 29 niños y niñas, el 97 por ciento no fue evaluado en esta destreza comprender la relación de número-cantidad hasta el 10; el 3 por ciento de estudiantes están en proceso de hacerlo esto representa al 100% de la población.

Interpretación: Se observa que gran parte de los estudiantes no fue evaluada en esta destreza porque están terminando el primer quimestre y han conocido hasta el numeral 2.

Figura 13
Relación con la cantidad hasta el 5.

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



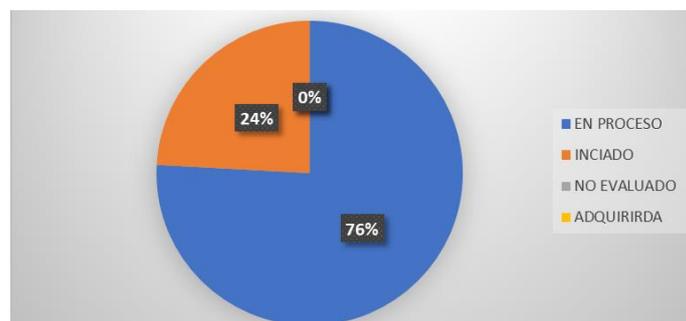
Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, podemos darnos cuenta que de los 29 niños y niñas, el 86 por ciento están en proceso de comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5; el 14 por ciento de estudiantes están en inicio de afianzar esta noción, esto representa al 100% de la población.

Interpretación: se considera que gran parte de los niños y niñas evaluados están en proceso de comprender la relación numeral con la cantidad hasta el cinco, porque conocieron en este primer quimestre al numeral 1 y 2.

Figura 14

Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).



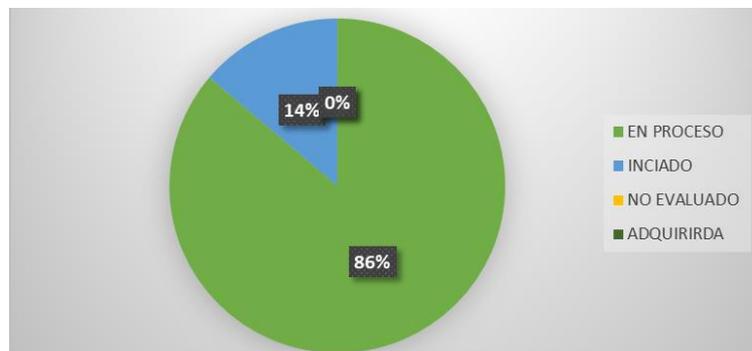
Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, podemos darnos cuenta que de los 29 niños y niñas, el 76 por ciento están en proceso de clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).; el 24 por ciento de estudiantes están en inicio de afianzar esta noción, esto representa al 100% de la población.

Interpretación: se puede observar que gran parte de los estudiantes aún no adquieren esta destreza de clasificar objetos por sus atributos porque no han podido trabajar con materiales concretos y experiencia directas.

Figura 15

Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.



Autor: Caiza, A. 2022

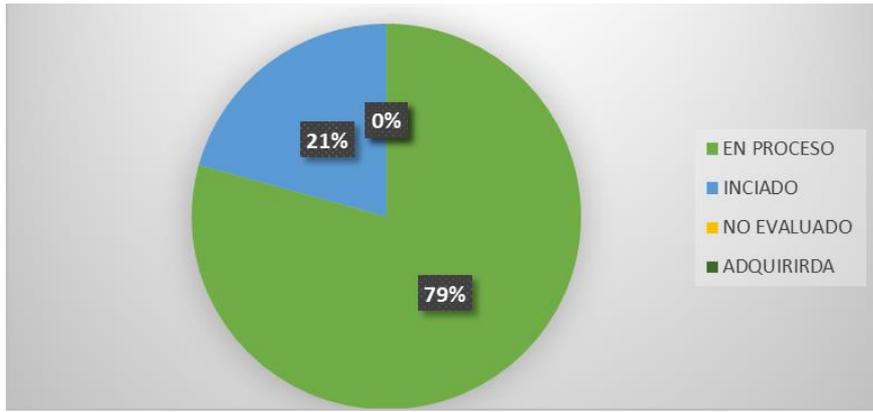
Análisis: En este ítem, podemos darnos cuenta que de los 29 niños y niñas, el 86 por ciento están en proceso de comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos; el 14 por ciento de estudiantes están en inicio de afianzar esta noción, esto representa al 100% de la población.

Interpretación: los niños y niñas aún están en proceso de adquirir esta destreza porque las docentes no pudieron trabajar directamente con los párvulos con materiales concretos que permitan el aprendizaje de esta destreza.

Figura 16

Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno

Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.



Autor: Caiza, A. 2022

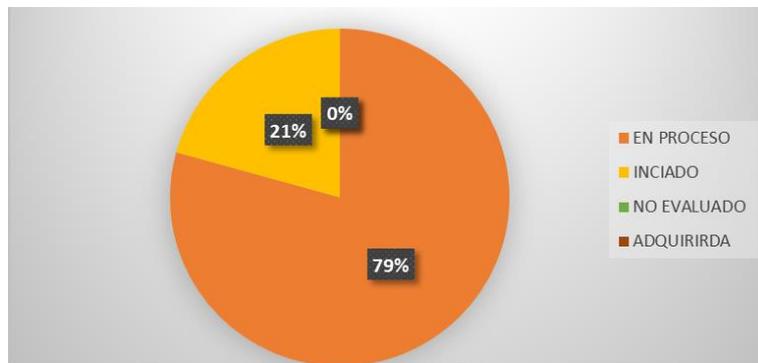
Análisis: En este ítem, podemos darnos cuenta que de los 29 niños y niñas, el 79 por ciento están en proceso de identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño; el 21 por ciento de estudiantes están en inicio de afianzar esta noción, esto representa al 100% de la población.

Interpretación: Se puede apreciar que la mayor parte de niños y niñas están en proceso de adquirir esta destreza ya que son muy observadores de los objetos que están en su entorno.

Figura 17

Comparar y ordenar secuencialmente de acuerdo con su tamaño.

Comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño objetos de objetos de acuerdo con su tamaño.



Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, podemos darnos cuenta que de los 29 niños y niñas, el 79 por ciento están en proceso de comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño objetos de acuerdo a su tamaño.; el 21 por ciento de estudiantes están en inicio de afianzar esta noción, esto representa al 100% de la población.

Interpretación: los niños y niñas están en proceso de adquirir esta destreza ya que son muy observadores de las características de los objetos a los que pueden acceder.

Figura 18
Continuar y reproducir patrones simples

Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.



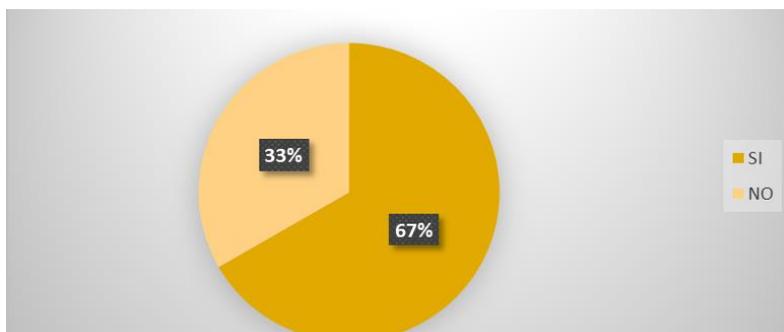
Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, podemos darnos cuenta que de los 29 niños y niñas, el 93 por ciento están en proceso de continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas; el 7 por ciento de estudiantes están en inicio de afianzar esta noción, esto representa al 100% de la población.

Interpretación: Se observa que gran parte de los estudiantes aún no adquieren esta destreza por completo debido a que están iniciando el segundo quimestre y están empezando sus clases presenciales lo cual permitirá consolidar todas las destrezas del Ámbito de relaciones lógico/matemáticas.

RESULTADOS DE LA ENTREVISTA A DOCENTES

Figura 19
¿Tiene importancia para usted los Juegos Tradicionales?



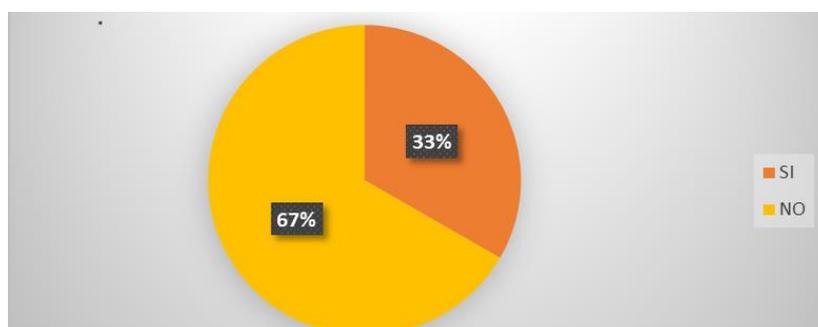
Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, podemos darnos cuenta que de las 6 docentes entrevistadas el 67 por ciento da importancia a los juegos tradicionales y el 33 por no los consideran importantes, esto representa al 100% de la población.

Interpretación: se puede apreciar que la mayoría de los docentes entrevistados indica que es importante todas las actividades lúdicas en esta edad.

Figura 20
Juegos tradicionales

¿Utiliza juegos tradicionales para que los niños desarrollen destrezas del Ámbito de Relaciones Lógico/matemáticas?



Autor: Caiza, A. 2022

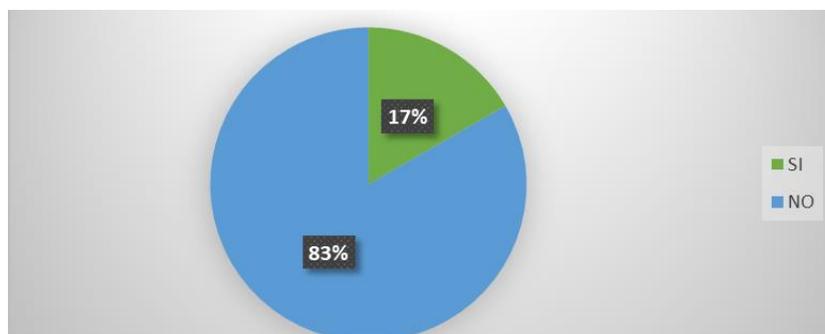
Análisis: En este ítem, podemos apreciar que de las 6 docentes entrevistadas el 67 por ciento no utiliza los juegos tradicionales para desarrollar destrezas del Ámbito de Relaciones lógico/matemáticas y el 33 si utiliza a los juegos tradicionales para enseñar a sus estudiantes, esto representa al 100% de la población.

Interpretación: Podemos apreciar que las docentes en su mayoría no utilizan esos juegos tradicionales como una estrategia para el desarrollo de las destrezas en este ámbito.

Figura 21

¿Utiliza con frecuencia los juegos tradicionales con los niños y niñas?

¿Utiliza con frecuencia los juegos tradicionales para trabajar con los niños y niñas?



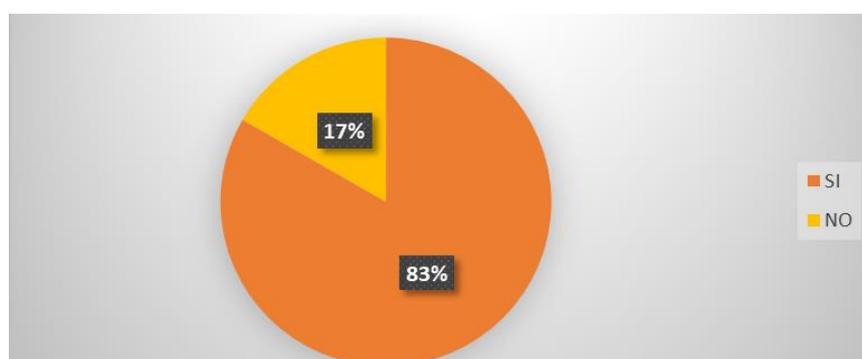
Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, podemos apreciar que de las 6 docentes entrevistadas el 83 por ciento no utiliza con frecuencia los juegos tradicionales trabajar con los niños y niñas, el 17 si utiliza a los juegos tradicionales con frecuencia para trabajar con sus estudiantes, esto representa al 100% de la población.

Interpretación: Gran parte de las docentes entrevistadas indica que no utiliza los juegos tradicionales para trabajar con los niños y niñas porque han sido descontinuados.

Figura 22

¿Los espacios abiertos mejoran la ejecución de actividades lúdicas?



Autor: Caiza, A. 2022

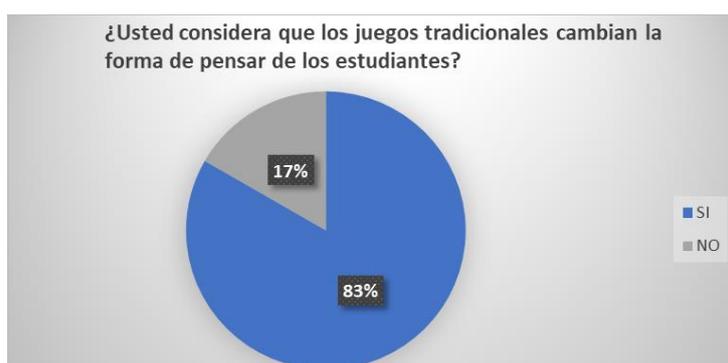
Análisis: En este ítem, podemos apreciar que de las 6 docentes entrevistadas el 83 por ciento considera que los espacios abiertos funcionan mejor para la ejecución de actividades lúdicas y el 17 señala que no es indispensable, esto representa al 100% de la población.

Interpretación: Las docentes en su mayoría concuerdan en que los espacios abiertos son mejores al ejecutar las actividades lúdicas con los niños y niñas de este nivel de educación.

Figura 23

Considera que los juegos tradicionales cambian la forma de pensar

¿Usted considera que los juegos tradicionales cambian la forma de pensar de los estudiantes?



Autor: Caiza, A. 2022

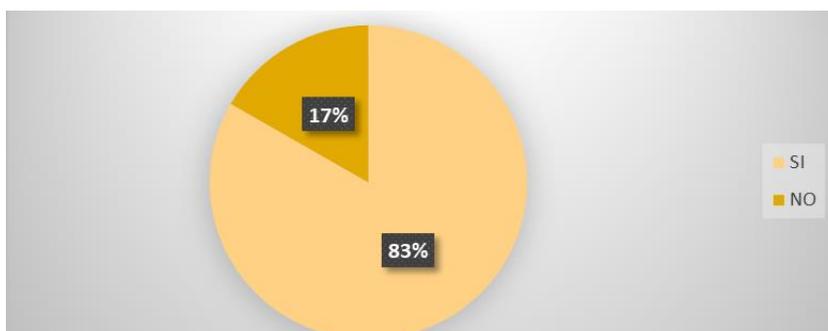
Análisis: En este ítem, podemos apreciar que de las 6 docentes entrevistadas el 83 por ciento considera que al ejecutar juegos tradicionales cambian la forma de pensar en los estudiantes y el 17 señala que no cambian, esto representa al 100% de la población.

Interpretación: Gran parte de las docentes encuestadas indica que al ejecutar juegos tradicionales como parte de la enseñanza- aprendizaje los niños y niñas cambian su forma de pensar porque pueden visualizar de forma amplia su entorno y encontrar las mejores soluciones a cualquier problema sencillo que suscite a la hora de jugar.

Figura 24

Los Juegos tradicionales fortalecen el aprendizaje significativo

¿Considera usted que los Juegos tradicionales fortalecen el aprendizaje significativo?



Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, podemos apreciar que de las 6 docentes entrevistadas el 83 por ciento considera que los juegos tradicionales si fortalecen el aprendizaje significativo en los estudiantes y solo el 17 por ciento indica que no, esto representa al 100% de la población.

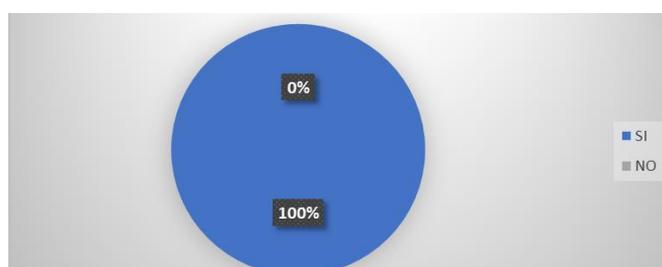
Interpretación: Las docentes encuestadas indican que si son focalizados los juegos tradicionales en el desarrollo de ciertas nociones o destrezas si se fortalecerá el aprendizaje significativo en los estudiantes e indican que sería necesario una guía en al cual puedan consultar al momento de planificar.

ANEXO 6

RESULTADOS DE LA ENCUESTA A LOS PADRES DE FAMILIA

Figura 25

¿Considera importante la Educación Inicial para su representado?



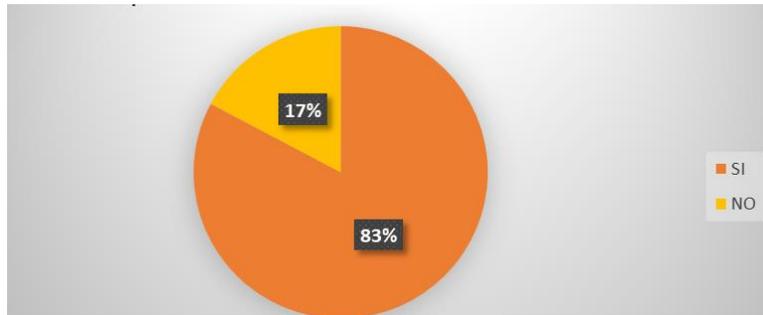
Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, se aprecia que de los 29 padre de familia encuestados el 100 por ciento considera importante la Educación inicial.

Interpretación: Todos los padres de familia encuestados indican la importancia de enviar a sus niños y niñas a estudiar desde el Nivel Inicial porque consideran que es importante para su desarrollo.

Figura 26
Considera importante la enseñanza de las nociones espaciales

¿Considera importante la enseñanza de las nociones espaciales en el Nivel Inicial?



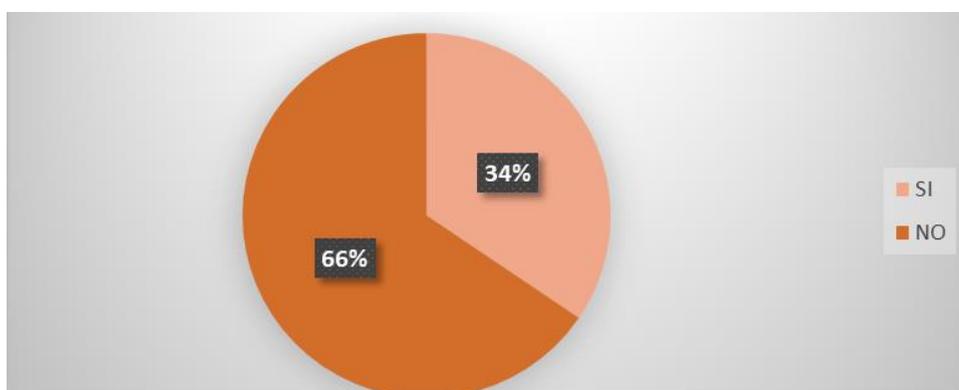
Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, se aprecia que de los 29 padre de familia encuestados el 83 por ciento considera importante la enseñanza de las nociones espaciales y el 17 por ciento de los encuestados indica que no es relevante este aprendizaje en este nivel de Educación.

Interpretación: La mayor parte de padres encuestados indica que el aprendizaje de estas nociones espaciales es de gran importancia porque los niños pueden ubicarse y comprender la relación de su cuerpo en el espacio.

Figura 27
La educación virtual ha mejorado el aprendizaje

¿Considera usted que la educación virtual ha mejorado el aprendizaje en sus estudiantes?



Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, se aprecia que de los 29 padre de familia encuestados el 66 por ciento considera que la educación virtual no ha mejorado el aprendizaje de sus representados y el

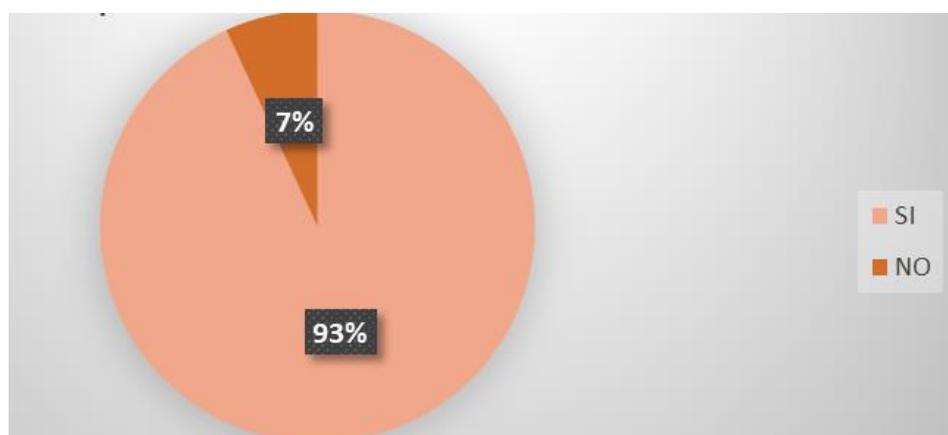
34 por ciento de los encuestados indica que si ha mejorado los aprendizajes en sus niños y niñas.

Interpretación: Se puede apreciar que la mayor parte de padres encuestados indica que la educación virtual no mejora la educación en sus niños y niñas debido a que se distraen con facilidad y siendo su primera vez en una institución educativa les resulta poco favorable, además no tienen los medios suficientes para poder acceder a estas plataformas ya que es necesario en internet y en su edad no es conveniente tenerlos sentados frente a una pantalla sin supervisión de un adulto responsable.

Figura 28

Los Juegos Tradicionales son una herramienta para la enseñanza

¿Considera usted que los Juegos Tradicionales son una herramienta para la enseñanza aprendizaje en el nivel inicial?



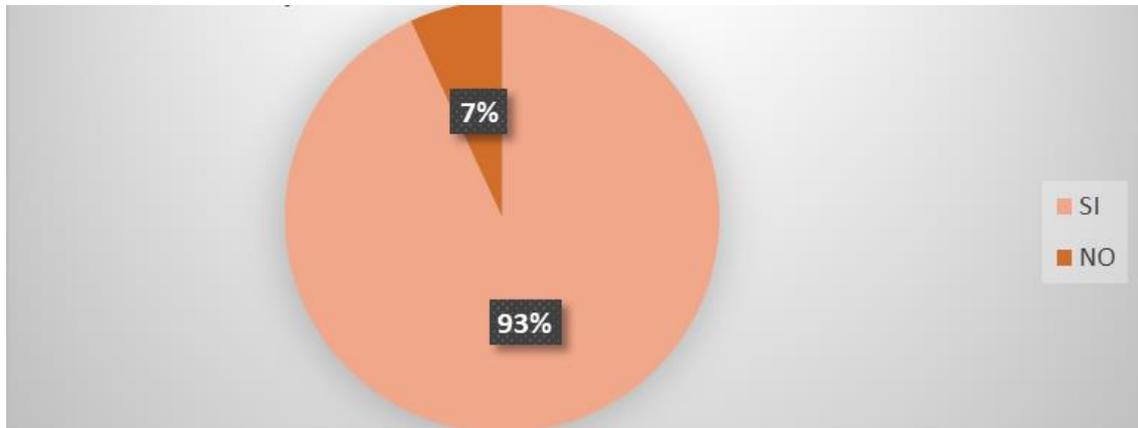
Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, se aprecia que de los 29 padre de familia encuestados el 93 por ciento considera que si se pudiera combinar la educación presencial con la tecnología y el 7 por ciento de los encuestados indica que no se pueden combinar en el aprendizaje en sus niños y niñas.

Interpretación: Gran parte de los encuestados indica que si se pueden combinar y se debería mantener esta relación entre la educación presencial y el uso de las tecnologías para mejorar la enseñanza de los estudiantes en todos los niveles porque la tecnología está cada día avanzando y si tienen un uso específico con tiempos delimitados por el adulto tendríamos una mejor experiencia en los aprendizajes.

Figura 29
Combinación de la educación con el uso de las tecnologías

¿Considera usted importante combinar la educación con el uso de las tecnologías para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de su representado?



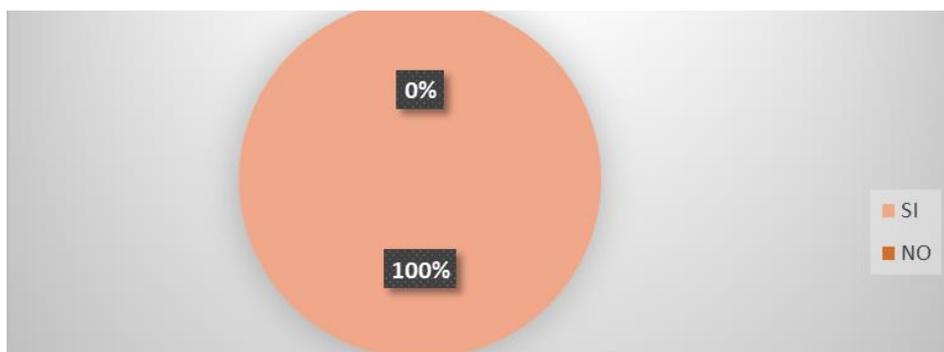
Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, se aprecia que de los 29 padre de familia encuestados el 93 por ciento considera que si se pudiera combinar la educación presencial con la tecnología y el 7 por ciento de los encuestados indica que no se pueden combinar en el aprendizaje en sus niños y niñas.

Interpretación: Gran parte de los encuestados indica que si se pueden combinar y se debería mantener esta relación entre la educación presencial y el uso de las tecnologías para mejorar la enseñanza de los estudiantes en todos los niveles porque la tecnología está cada día avanzando y si tienen un uso específico con tiempos delimitados por el adulto tendríamos una mejor experiencia en los aprendizajes.

Figura 30
Los Juegos Tradicionales son una herramienta de aprendizaje en el nivel inicial

¿Considera usted que los Juegos Tradicionales son una herramienta para la enseñanza aprendizaje en el nivel inicial?



Autor: Caiza, A. 2022

Análisis: En este ítem, se aprecia que de los 29 padre de familia encuestados el 100 por ciento considera que los Juegos tradicionales son una herramienta para la enseñanza y aprendizaje en el Nivel Inicial.

Interpretación: Todos los padres de familia coinciden que los Juegos tradicionales es una forma de enseñanza y aprendizaje con los niños además de hacerlos conocer una parte de su cultura, coinciden que los juegos tradicionales tienen un objetivo y sobre todo utilizan materiales que necesiten de recursos económicos.

CAPÍTULO II: PROPUESTA

1.1. Descripción de la propuesta

Aprendiendo Nociones espaciales mediante los juegos tradicionales del Ecuador.

2.2 Sustentación Teórica de la Estrategia

Partiendo de la Teoría Vygotskyana que refiere al juego como “como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsiones internas individuales” (Guevara, 2010, pág. 6)., logrando que los niños y niñas transformen mediante la imaginación algunos elementos del entorno, le den otro significado y así puedan ser parte del juego y por añadidura se integren, trabajen en equipo, fomentan valores y afiancen sus conocimientos.

En este mismo orden de ideas parafraseando a Vigotsky, el cual señala que la socialización permite el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas, ampliando su vocabulario al momento de jugar con sus compañeros y mediante la ejecución de juegos tradicionales los niños y niñas construirán sus propios conceptos utilizarán sus propias palabras y símbolos, que serán de gran importancia para el desarrollo de su inteligencia, para la comprensión y el razonamiento. Además de transmitir de forma oral lo que aprendieron y en el caso de esta investigación transmitirán el proceso y reglas del juego como parte de su cultura y el fortalecimiento de las nociones espaciales del Ámbito de Relaciones lógico/matemáticas.

En las investigaciones realizadas por el Psicólogo Jean Piaget le otorga gran importancia a la teoría cognitiva del aprendizaje en relación a la enseñanza de la Matemática y en el trabajo investigativo de la Universidad de Granada (Castro E., Olmo M., Castro E. 2001) se expone dos puntos importantes: "los niños construyen conocimientos fuera de la clase" y "todos los niños tienen las mismas estructuras mentales independientemente de su raza y cultura. Todos construyen estructuras lógico-matemáticas y espacio-temporales siguiendo un mismo orden general".

Dentro de este mismo contexto se puede exponer que los niños y niñas de la presente investigación se encuentran en a la etapa preoperacional que comienza alrededor de los 2 hasta los 6 primeros años de vida, dentro de esta etapa los niños y niñas construyen sus experiencias acerca del mundo usando el juego simbólico, siendo capaces de darle otro uso o vida a seres inanimados y esto permitirá que los Juegos tradicionales sean una herramienta para aprender y afianzar las nociones espaciales del Ámbito de Relaciones lógico/matemáticas, utilizando únicamente el espacio, la imaginación y que tengan actitud lúdica .

2.3 Constructivista

Las teorías del desarrollo cognitivo de Piaget y Vygotsky sentaron las bases psicológicas para los enfoques constructivistas del proceso de enseñanza-aprendizaje. Según sus teorías el niño o niña debe formar su propio conocimiento del mundo en el que vive y los docentes ser los guías en este proceso disponiendo de los materiales y ambientes necesarios para su aprendizaje. Sus teorías se centran en los cambios cualitativos en el pensamiento de los niños y niñas. Piaget argumentó que el desarrollo cognitivo consiste en cambios profundos en la forma en que se organiza el conocimiento. Vygotsky creía que representaba un cambio en las herramientas culturales que usan los niños para interpretar el mundo.

Dentro de este contexto Alvarado M. (2022) en la Plataforma educativa para docentes y alumnos Luca., define al Constructivismo como: “una corriente pedagógica que proporciona a los estudiantes herramientas para que desarrollen la capacidad de aprender a construir sus propios conocimientos y además, puedan vincularlos con el medio que los rodea”, de lo anteriormente expuesto se establece que los niños y niñas interpretan la información, conducta, actitud y destrezas a partir de la motivación por aprender y el juego será el detonante para este proceso.

Los docentes que trabajan bajo este enfoque pedagógico tienen la responsabilidad de alentar a la participación de forma activa de cada uno de sus estudiantes a través del diálogo igualitario para crear de esta forma una atmósfera positiva en el aula de aprendizaje lo cual será propicio para aprender, y por los investigadores antes expuestos se puede apreciar que el juego es una herramienta valiosa y necesaria al momento de enseñar a los párvulos y es el conducto principal para que los niños y niñas aprendan de forma interactiva en cada una de las Experiencias de aprendizaje planificadas por el docente.

2.4 Conectivismo

Teniendo en cuenta que la emergencia sanitaria a nivel del mundo provocó grandes cambios en todos los ámbitos y como se mencionó anteriormente la educación se adaptó a la nueva realidad, estudiar y enseñar desde la seguridad de nuestros hogares, en el Ecuador docentes, padres de familia y estudiantes tuvieron que autocapacitarse para poder mantener la educación, dentro del sistema fiscal se utilizaron plataformas gratuitas que con el tiempo se volvieron amigables para toda la comunidad educativa.

Dentro del libro Enseñanza en la era digital Bates A. W. (2015), define al Conectivismo como “la conexión colectiva entre todos los “nodos” en una red es la que da lugar a nuevas formas de conocimiento” (p.62). El autor relata los cambios que enfrentó para educar a más estudiantes y

prepararlos para el mercado laboral; la enseñanza efectiva en esta época es utilizando la tecnología de ahí que para afianzar o inicial la enseñanza de nuevos conocimientos se hace necesario la creación de un sitio web en el cual la Comunidad educativa acceda y pueda usar los recursos que estarán dentro de un Blog Educativo.

Las docentes del Nivel inicial mantuvieron su trabajo bajo la pedagogía del amor, brindando una educación de calidad y calidez a través de una pantalla, el Ministerio de Educación con el pasar de los meses brindaron capacitación a las docentes y con fichas interactivas para trabajar semana a semana con los niños y niñas. Las vacunas contra el Virus COVID 19 inoculadas a toda la población ecuatoriana permitieron que en el mes de marzo del año 2021 se pueda retornar la presencialidad con los respectivos protocolos de bioseguridad para evitar contagios y continuar el segundo quimestre del año lectivo 2021-2022.

2.5 Objetivo Didáctico

Elaborar una estrategia didáctica en el desarrollo de las nociones espaciales del Ámbito Relaciones lógico/matemáticas en niños y niñas que cursan el Subnivel inicial 2 del Centro de Educación Inicial Patricio Romero Barberis ubicado en el barrio Clemente Ballén sur de Quito.

2.6 Ejes y ámbitos de desarrollo de aprendizaje

2.6.1 Organización curricular de los aprendizajes

La propuesta se centra en el Eje de descubrimiento del medio natural y cultural, en el Currículo de Educación Inicial (2014) manifiesta que “contempla el desarrollo de habilidades de pensamiento que permiten al niño construir conocimientos por medio de su interacción con los elementos de su entorno, para descubrir el mundo exterior que le rodea” (p.19). En tal sentido la estrategia planteada permitirá la construcción de conocimientos por medio de experiencias significativas y la comprensión de todos los elementos naturales y culturales que rodean a los niños y niñas.

Con la ejecución de tres juegos tradicionales aplicados a la consolidación de las nociones espaciales de los niños y niñas de 4 a 5 años del Nivel Inicial 2, se rescatará de cierta forma también saberes y conocimientos ancestrales dentro del mismo Eje de aprendizaje, creando en los estudiantes curiosidad frente a nuevos retos creados en base al mismo juego tradicional que se ha planteado como estrategia para afianzar las nociones espaciales enmarcadas dentro del Ámbito de relaciones lógico-matemáticas; así mismo los niños y niñas podrán valorar y respetar el medio natural y cultural en el cual se desenvuelven.

ETAPAS DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA:

2.6.2 Descripción de la Propuesta

Esta propuesta pretende establecer a los Juegos Tradicionales como una herramienta útil y gratuita para el desarrollo, comprensión y afianzamiento de las nociones espaciales inmersas en el Ámbito Relaciones lógico/matemáticas para que los niños y niñas del nivel inicial dominen el espacio geográfico en el que se desenvuelven, permitiendo que la conciencia espacial se consolide en relación con los objetos, personas y su mismo cuerpo. Al efectuar estos juegos tradicionales los estudiantes podrán mejorar sus aprendizajes y en paralelo conocer parte de su cultura.

Los Juegos tradicionales de las Regiones: Litoral o Costa; Interandina o Sierra, Amazónica u Oriente, permitirán que los párvulos puedan jugar, aprender y conocer parte de la cultura de su país porque los juegos tradicionales de una región a otra pueden variar de nombre o proceso debido a la migración interna de los individuos; recordando que cada niño o niña aprende de diversas formas, y los docentes son los encargados en buscar estrategias de aprendizaje que refuercen el proceso de aprendizaje de cada estudiante.

La propuesta está basada en el enfoque constructivista para que los estudiantes sean los constructores de sus aprendizajes, mediante conocimientos y experiencias previas logren un aprendizaje significativo que le sea útil a lo largo de su vida, para que expresen sus ideas utilizando un diálogo respetuoso e igualitario. Mediante la ejecución de los juegos tradicionales ellos tendrán contacto directo con sus compañeros y docente lo cual favorecerá el aprendizaje de las nociones espaciales: arriba - abajo; delante - detrás; dentro - fuera; cerca – lejos; hacia arriba- hacia abajo; desde -hasta; encima-debajo; junto- separado.

El análisis de los resultados fue realizado utilizando diferentes técnicas como: ficha de observación, entrevista a docentes del nivel 2 y una encuesta realizada a los padres, madres de familia y representantes legales de los estudiantes de este nivel, permitieron recabar información que existe un problema en la consolidación de las nociones espaciales, seguido de la falta de socialización con sus compañeros a causa de la emergencia sanitaria que impidió que asistan de forma presencial y por último la sobreprotección de los padres al momento de ejecutar actividades dentro y fuera del seno materno.

Así, directivos, docentes y estudiantes regresamos a las aulas de aprendizaje de manera presencial; pero manteniendo todas las reuniones con padres de familia por la plataforma zoom y frente a cualquier otro caso de suspensión de clases sea por motivo de seguridad o salud, la educación no se detendrá porque se trabajará en las plataformas que se empleó anteriormente. Adicional se creará un

Blog educativo en el cual puedan acceder las docentes y padres de familia para encontrar links interactivos para trabajar con los estudiantes, Juegos tradicionales enfocados al desarrollo de otras nociones del Ámbito de Relaciones Lógico/Matemáticas.

Además, ejemplos de planificaciones con las cuales los docentes de esta institución o de otra institución fiscal, particular o fiscomisional puedan acceder y hacer uso del material sin ningún costo y aportar con otros juegos o estrategias didácticas para enriquecer la educación y labor docente. Esta propuesta permitirá proporcionar entornos de aprendizaje exitosos en donde la tecnología sea una herramienta que favorezca a la enseñanza - aprendizaje, además sea un espacio de colaboración que permita acumular experiencias en beneficio del avance en la educación.

2.6.3 Etapa de Diagnóstico

La investigación se realizará en el Centro de Educación Inicial “Patricio Romero Barberis” del sur de la ciudad capital del Ecuador, con 45 años de experiencia en el cuidado de niños y niñas del Nivel Inicial 2 Subnivel 1 (3 a 4 años), Subnivel 2 (4 a 5 años), con el único objetivo de velar por el desarrollo integral de los estudiantes bajo el modelo constructivista, se centra en la exploración del entorno en el cual se desarrolla y el juego como parte vital en esta edad permitiendo que cada uno construya sus propios conocimientos. Los docentes son guías de este proceso que les proporcionan los recursos necesarios y respetan su ritmo y estilo de aprendizaje.

Por otra parte, la institución cuenta con una infraestructura adecuada y estructurada a las edades de los niños que asisten a este centro educativo, posee áreas verdes al contorno de las aulas de aprendizaje y patios amplios, posee Ambientes de aprendizaje que permiten a los estudiantes generar experiencias de aprendizaje significativo. Cuenta con un departamento y apoyo del DECE, el cual cuida de la salud emocional de todos los integrantes de la comunidad educativa.

Existen docentes tituladas en el área de Educación Parvularia para cada paralelo que se encuentran distribuidos de la siguiente manera: 25 estudiantes y una docente en cada uno; los Ambientes de aprendizaje de cada nivel tienen su respectivo material de trabajo de acuerdo a su edad.

2.6.4 Etapa de la Planificación

Planificación de la experiencia de aprendizaje.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: ME DIVIERTO EXPLORANDO EL MUNDO

NOMBRE DE LA DOCENTE: LIC. ANTONIA CAIZA

EDAD: Subnivel 2 niños de 4 a 5 años

Duración: 1 semana

FECHA DE INICIO: 5 de septiembre del 2022

FECHA FINAL: 9 de septiembre del 2022

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: Esta experiencia de aprendizaje consiste en que los estudiantes interactúan entre pares y mediante los juegos tradicionales fortalezcan el aprendizaje de las nociones espaciales de manera libre, divertida y a la vez resuelvan problemas sencillos de forma lógica.

1. DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del docente: Antonia Caiza

Edad: Subnivel 2, niños de 4 a 5 años

Experiencia de Aprendizaje: "Me divierto explorando el mundo"

Duración: 2 semanas

Eje del Aprendizaje: Descubrimiento del medio natural y cultural - Canción "": "Saltan los conejos"

Ámbito de Desarrollo: Relaciones lógico/matemáticas

Componente de los ejes de aprendizaje: Expresión corporal

Técnica: Observación directa

Número de estudiantes: 29 niños y niñas

Fecha de inicio: 05 de septiembre

Fecha final: 09 de septiembre

2. DISEÑO:

OBJETIVO: Afianzar las nociones básicas espaciales mediante juegos tradicionales que permitan a los niños y niñas una adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos

PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:		“ME DIVIERTO EXPLORANDO EL MUNDO”				
ELEMENTO INTEGRADOR:		<p>“Saltan los conejos”</p> <p>Cerquita, cerquita, cerquita Muy lejos, muy lejos Cerquita, cerquita, cerquita Muy lejos, muy lejos</p> <p>Saltan los conejos Frente al espejo Dan una vuelta y se van Saltan los conejos Frente al espejo</p>	<p>Comen zanahoria, ñam ñam ñam Todos los conejos Dan una vuelta y se van Comen zanahoria, ñam ñam ñam Todos los conejos Dan una vuelta y se van</p> <p>Tiran muchos besos, mua mua mua Todos los conejos Dan una vuelta y se van Tiran muchos besos, mua mua mua</p>			
NOCIONES		adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos, derecha/izquierda, arriba/abajo, dentro/fuera				
Ámbitos de experiencias y aprendizaje	¿Qué destrezas desarrollaré con esta experiencia?	¿Qué actividades voy a realizar?	¿Qué necesito?	¿Qué voy a evaluar?	Observaciones	
IDENTIDAD Y AUTONOMÍA	Identificar las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno inmediato y	<p align="center">*INICIO</p> <p>Visualizar el video : “Saltan los conejos” https://youtu.be/bdKVVZYefDI</p>	<p>Tv</p> <p>Video</p> <p>Internet</p>	Identificar las situaciones de peligro para evitarlas.		

<p>RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS</p>	<p>seguir pautas de comportamiento para evitarlas.</p> <p>Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos</p>	<p>Conversar con los niños y niñas acerca de los que observamos en el video</p> <p>Con apoyo de la herramienta Lucidchart realizar una lluvia de ideas de lo que hicieron los protagonistas; cómo hicieron la actividad?, ¿dónde se realizó la actividad? .</p> <p>Anotarlo en esta herramienta</p> <p>https://lucid.app/lucidspark/4387400c-1578-4c04-9337-cc906121342e/edit?invitationId=inv_0e23fb14-eb08-4cbd-9803-c00553f33f34</p> <p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>Identificar el desplazamiento de los conejos en el espacio adelante – atrás</p> <p>Imitar a los conejos desplazándose hacia atrás a diferentes ritmos lento, y rápido.</p> <p>Presentar pictogramas del juego de los ensacados.</p> <p>Indicar en qué Región ecuatoriana nació este juego, preguntar si ellos han visto o participado antes.</p> <p>Dialogar sobre las reglas de este juego</p>	<p>USB</p>	<p>Reconoce la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos</p>	
---	--	---	-------------------	--	--

		<p>tradicional.</p> <p>Formar grupos para realizar la competencia de los ensacados.</p> <p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <p>Realizar el juego de los ensacados al ritmo de la canción “saltan los conejos “Al llegar cada grupo de participantes preguntar a los niños que permanecen en el graderío, quién llegó entre los primeros, que niño o niña llegó adelante/ atrás de tal estudiante? ¿Quién estaba cerca de tal estudiante? o Junto a? ¿Quién estaba lejos de los conos? o cerca del graderío.</p> <p>Se puede modificar el juego y repetirlo como cangrejos,</p>			
		<p style="text-align: center;"><u>*INICIO</u></p> <p>Relatar el cuento El ratón del campo y de la ciudad</p> <p>Lluvia de ideas acerca del cuento relatado</p>	<p>Cuento</p> <p>Marcador</p> <p>Pizarra</p>	<p>Participa en juegos grupales siguiendo las reglas para mantener un ambiente armónico.</p>	

		<p>Repetir el juego con otros personajes para que participen otros niños.</p> <p>Expresar que sintió al proteger al ratoncito del gato.</p>		<p>Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: dentro/fuera.</p>	
<p>RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS</p>	<p>Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos.</p>	<p style="text-align: center;"><u>*INICIO</u></p> <p>Cantar la canción de: “Soy una serpiente de tierra caliente</p> <p>Conversar con los niños sobre otros animales que viven el oriente ecuatoriano para cantar la misma canción modificando el nombre del animal.</p> <p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>Observar y describir láminas de otros animales que viven en el Oriente ecuatoriano</p> <p>Determinar que animales son carnívoros y herbívoros</p>	<p>Canción</p>	<p>Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: cerca/ lejos.</p>	

<p>RELACIONES CON EL MEDIO NATURAL Y CULTURAL</p>	<p>Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando y respetando las diferentes manifestaciones culturales</p>	<p>Presentar el juego de jaguares y venados.</p> <p>Indicar en qué Región ecuatoriana nació este juego, preguntar si ellos han visto o participado antes.</p> <p>Imitar los desplazamientos de los animales</p> <p>El venado galopa y el jaguar corre</p> <p>Nominar a un niño que personifique al jaguar y al venado</p> <p>Pedir a los niños se pongan cerca del venado y lejos del jaguar.</p> <p>Determinar la noción cerca lejos en relación al venado y al jaguar</p> <p>Dialogar sobre las reglas de este juego tradicional.</p> <p>Formar grupos para ejecutar el juego.</p> <p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <p>Ejecutar el juego tradicional Venados y jaguares</p> <p>Conversar con los niños y niñas cuál fue el animal más rápido, que les gustó del juego</p>	<p>Láminas de animales</p> <p>Disfraces</p> <p>Pinturitas</p>	<p>Participa en algunas prácticas tradicionales de su entorno con respeto y alegría.</p>	
<p>Fente: Elaboración propia</p>					

Validación de la propuesta

Para la validación de la estrategia didáctica: “Juegos tradicionales como estrategia didáctica en el Ámbito de las Relaciones lógico/matemáticas”, se trabajó con 3 especialistas en Educación Inicial, los mismo que debían cumplir los siguientes parámetros título de cuarto nivel en educación inicial y 4 años de experticias con niños y niñas de hasta 5 años. A quienes se les facilitó la guía de validación con los parámetros a evaluar:

CRITERIOS PARA EVALUAR	ESCALA DE VALORACIÓN			
	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR
Factibilidad				
Pertinencia				
Innovación				
Creatividad				
Fundamentación Teórica				
Fundamentación metodológica				
Fundamentación práctica				

Se utilizó una escala de valoración cualitativa que corresponde a: Excelente -Muy Bueno – Bueno y Regular.

Por su parte, los especialistas han coincidido que la estructura de la propuesta es coherente, es factible, pertinente para la edad de los estudiantes y de gran importancia por su naturaleza lúdica con la cual aprenden los niños y niñas a esta edad.

Las observaciones realizadas son: Socializar el trabajo investigativo para que sea puesto en práctica y así poder brindar una educación con estrategias didácticas innovadoras para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes.

CONCLUSIONES

La revisión y análisis bibliográfica realizada permitió establecer las bases teóricas relacionadas con los Juegos tradicionales como una estrategia didáctica y metodológica que forman parte en el desarrollo de las nociones espaciales del Ámbito de Relaciones lógico/matemáticas que se ofrecen en la propuesta del trabajo de investigación para niños de 4 a 5 años.

Los resultados obtenidos de la ficha de observación aplicada a los estudiantes de 4 a 5 años del nivel inicial dos permitió establecer el aprendizaje en el que se encuentran los niños y niñas en relación a las destrezas dentro del Ámbito de Relaciones lógico/matemáticas, determinando que la mayor parte de los niños está en proceso para lograr los aprendizajes esperados.

A partir de los resultados obtenidos recolectados de la ficha de observación, se elaboró una estrategia didáctica para poder facilitar el aprendizaje de las nociones espaciales mediante la ejecución de los juegos tradicionales que les permita fortalecer y construir su conocimiento mientras juegan.

La propuesta de Juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo de las nociones espaciales del Ámbito de Relaciones lógico/matemáticas fue revisada para su aplicabilidad y validez por profesionales de la educación para obtener las recomendaciones pertinentes que contribuyan a la mejora del proceso de enseñanza -aprendizaje de las nociones espaciales, considerando pertinente, factible, creativa y práctica.

Las docentes del centro educativo “Patricio Romero Barberis” al aplicar los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza de las nociones espaciales, permitirán que los niños y niñas establezcan sus representaciones mentales en relación a su propio cuerpo con el medio y contexto en donde se encuentren.

RECOMENDACIONES

Revisar fuentes bibliográficas citadas en esta investigación, para generar recursos y estrategias con base científica que permitan el desarrollo integral de niños y niñas a través de los juegos tradicionales.

Aplicar la ficha de observación al principio del año lectivo para determinar los saberes y experiencias previas de cada uno de los niños y niñas para que se pueda planificar actividades que permitan contribuir a una mejor educación.

Al momento de planificar y ejecutar juegos tradicionales como estrategia didáctica en el centro de educación inicial “Patricio Romero Barberis” permitió que los estudiantes se motiven en el aprendizaje de las nociones espaciales del Ámbito de Relaciones lógico/matemáticas, porque todos los niños y niñas son diferentes, pero el juego es parte de su vida, facilitando la educación y construcción de conocimiento, mejorando así la relación con los demás compañeros, además de establecer sus representaciones mentales con su propio cuerpo dependiendo el medio en donde se encuentran .

Capacitar a los docentes sobre el uso de los juegos tradicionales como una estrategia didáctica en la enseñanza de las nociones espaciales del Ámbito de Relaciones lógico/matemáticas y demás ámbitos educativos, de forma similar utilizar el blog educativo en el cual encontrarán varios juegos relacionados al desarrollo de las demás destrezas del Ámbito de Relaciones lógico/matemáticas e interactuar con sus experiencias profesionales en la enseñanza para promover el trabajo compartido entre docentes.

BIBLIOGRAFÍA

- Alvarado, M. (2022) ¿En qué consiste el enfoque constructivista? Luca. 2.0
<https://www.lucaedu.com/enfoque-constructivista/http://bibliotecadigital.magisterio.co/revista/no-61-el-juego>
- Beates, A. W. (2015) Teaching in a Digital Age” <https://cead.pressbooks.com/front-matter/escenarioa/>
- Blanco Veneranda (2012) Blog Las Teorías del Juego, Universidad de San Miguelito
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/hello-world/>
- Buckingham, D. (2008). Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital. Buenos Aires: Manantial.
- Civarolo Ma.; Triana L.; Botero C.; Restrepo G.; Romero P.; Lobato A. Caba B.; Flórez J.; Ofele, M.; Mahecha M.; Ordóñez, s. , (2013). Revista magisterio educación y pedagogía número 10.
- Carreño, L. (15 de agosto del 2019). Adolescentes definen tiempo entre la tecnología y la familia. LA HORA. <https://www.lahora.com.ec/noticias/adolescentes-definen-tiempo-entre-la-tecnologia-y-la-familia/>
- Condor, T, (2019), Tesis: Los Juegos Tradicionales como estrategia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del segundo grado de primaria, de la Institución Educativa N°20326 (Puquio-Cano” de la Provincia de Hualmay, México. Recuperado 2022 de :

<https://repositorio.unifsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/3126/CONDOR%20PERALDO%20TANIA%20MIRTHA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Egido, I. (2000). Educación: La Educación inicial en el ámbito internacional: Situación y perspectivas en Iberoamérica y Europa. Revista Iberoamericana para la Educación, (p.120) <https://rieoei.org/historico/documentos/rie22a06.PDF>
- Chilcón, F. (2018). Tesis: Juegos Tradicionales para Desarrollar el Aprendizaje de la matemática en los niños de 5 años, de la Institución Educativa N° 951 “Niño Dios” de la Provincia de Cutervo. Perú. Recuperado 2022 de: <https://hdl.handle.net/20.500.13032/15907>
- Guevara Gomez, L. (2015). Temas para la Educación: El uso educativo del Juego. Revista digital para Profesionales de la enseñanza , 5. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>
- Instituto Panameño de Habilitación Espacial, (27 de octubre 2020). Institución innovadora en el fortalecimiento de los procesos de habilitación de los niños, niñas y jóvenes con discapacidad que accesan al sistema educativo. <https://www.iphe.gob.pa/El-pensamiento-logico-matematico-en-la-primera-infancia-La-importancia-de-la-estimulacion-y-su-desarrollo-1>
- Salas, A. L. C. (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. Revista educación, 25(2), 59-65.
- Mendoza, S. H., & Avila, D. D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA, 9(17), 51-53.
- Ministerio de Educación del Ecuador, (2014) Currículo de Educación. [Archivo PDF]. Quito-Ecuador <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe
- Molina, D, (2019). Tesis : Juegos Tradicionales en el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de séptimo año de educación General Básica de la escuela “Coronel Oswaldo Vaca Lara” de la Provincia de Pichincha, Quito. Ecuador. Recuperado 2022 de : <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/42466/1/BFILO-PD-LP2-15-139.pdf>
- Ortega, A. O. (2018). Enfoques de investigación. *Extraído de* https://www.researchgate.net/profile/Alfredo_Otero_Ortega/publication/326905435_

ENFOQUES_DE_INVESTIGACION_TABLA_DE_CONTENIDO_Contenido/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION-TABLA-DECONTENIDO-Contenido. pdf el, 14.

Rodríguez Ferraz, J. (2019). Investigamos los juegos tradicionales. Sitúate: revista digital de situaciones de aprendizaje.

Rodríguez, D. (2021). Definición de Juegos Tradicionales . Última edición: 12 de octubre del 2021, Recuperado y consultado el 14 de julio del 2022 de [::https://conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/](https://conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/),

Sailema, Á. A., & Sailema, M. (2019). Juegos tradicionales y populares del Ecuador. *Publicaciones y Libros-Consejo Editorial UTA*, (1), 190.

Saldarriaga-Zambrano, P. J., Bravo-Cedeño, G. D. R., & Loor-Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3 Especial), 127-137., Manta, Ecuador.

Investigadores 2020 ¿Qué son las técnicas de Investigación? *Técnicas de Investigación* https://tecnicasdeinvestigacion.com/que-son-las-tecnicas-de-investigacion/#Facebook_Comments

Universidad Estatal de Costa Rica ¿Qué son las estrategias didácticas? (2013):(CECED) [Folleto] https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos_cursos_2013.pdf

UNESCO. (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. *Estudios y documentos de educación*, 34, 5-33.

Ushiñahua García, L. (2019). El juego en los niños de educación inicial. Tesis Especialidad Profesional en Educación Inicial, /Universidad Nacional de Tumbes de Perú/ <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1513>

Velandia, A. T. (2000). La educación virtual. *Reencuentro. Análisis de problemas universitarios*, (28), 43-54.

ANEXOS

ANEXO 1: FORMATO DE FICHA DE OBSERVACIÓN

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

NOMBRE:

PARALELO:

FECHA DE OBSERVACIÓN:.....

N	GUÍA DE OBSERVACIÓN	N/E	I	EP	A
1	Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.				
2	Identificar características de mañana, tarde y noche.				

3	Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.				
4	Reconocer la ubicación de objetos en relación con sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos.				
5	Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/ corto, grueso/ delgado.				
6	Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.				
7	Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas				
8	Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.				
9	Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.				
10	Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.				
11	Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.				
12	Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10.				
13	Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.				

14	Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).				
15	Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.				
16	Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.				
17	Comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño objetos de objetos de acuerdo a su tamaño.				
18	Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas				

Realizado por Antonia Caiza B.

ANEXOS 2: FORMATO DE ENTREVISTA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
 ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"
 MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

ENTREVISTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DEL C.E.I "PATRICIO ROMERO BARBERIS"

Fecha:

OBJETIVO: Identificar los juegos tradicionales que aplican en el aula orientados en el desarrollo del Ámbito de Relaciones Lógico/matemática, con los estudiantes del Inicial 2.

1.- ¿Tiene importancia para usted los Juegos Tradicionales?

SI NO

2.- ¿Utiliza juegos tradicionales para que los niños desarrollen destrezas del Ámbito de Relaciones Lógico/matemáticas?

SI NO

3.- ¿Utiliza con frecuencia los juegos tradicionales para trabajar con los niños y niñas?

SI NO

4.- ¿Los espacios abiertos mejoran la ejecución de actividades lúdicas?

SI NO

5.- ¿Usted considera que los juegos tradicionales cambian la forma de pensar de los estudiantes?

SI NO

6.- ¿Considera usted que los Juegos tradicionales fortalecen el aprendizaje significativo?

SI NO

Realizado por Antonia Caiza B. 2022

ANEXO 3 : FORMATO DE ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA O REPRESENTANTES

La presente encuesta es realizada con el objetivo de recopilar información sobre el lenguaje en los niños de preparatoria para el desarrollo de nuestra investigación.

Marcar con una X dentro del cuadro de la respuesta seleccionada.

1. ¿Considera importante la Educación Inicial para su representado?

SI

NO

2. ¿Considera importante la enseñanza de las nociones espaciales en el Nivel Inicial?

SI

NO

3. ¿Considera usted que la educación virtual ha mejorado el aprendizaje en sus estudiantes?

SI

NO

4. ¿Considera usted que los Juegos Tradicionales son una herramienta para la enseñanza aprendizaje en el nivel inicial?

SI

NO

5. ¿Considera usted importante combinar la educación con el uso de las tecnologías para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de su representado?

SI

NO

6. ¿Considera usted que los Juegos Tradicionales son una herramienta para la enseñanza aprendizaje en el nivel inicial?

Realizado por Antonia Caiza B. 202

ANEXO 4: VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS.



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"
Maestría en Educación Inicial

VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS A PROPUESTA

DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres: TERAN MARCALLA IRENE ELIZABETH
Formación Académica: MAGISTER EN EDUCACION INTERCULTURAL
Lugar de Trabajo: PATRICIO ROMERO BARBERIS
Cargo: Docente
Años de Experiencia: 18 ños
E-mail: irene.teran@educacion.gob.ec

Título de Proyecto Juegos tradicionales como estrategia didáctica en el Ámbito de las Relaciones lógico/matemáticas en los niños del Subnivel inicial 2.

CRITERIOS A EVALUAR	ESCALA DE VALORACIÓN			
	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR
Factibilidad	✓			
Pertinencia	✓			
Innovación	✓			
Creatividad	✓			
Fundamentación Teórica	✓			
Fundamentación metodológica	✓			
Fundamentación práctica	✓			

Observaciones:

.....
.....


.....
MSc. TERAN MARCALLA IRENE ELIZABETH
C.I. 1714980354

Quito, 22 de agosto del 2022



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"
Maestría en Educación Inicial

VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS A PROPUESTA

DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres: TORRES ALBAN DIANA PAOLA

Formación Académica: MAGISTER EN EDUCACION ESPECIAL MENCION EN EDUCACIÓN DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD MÚLTIPLE

Lugar de Trabajo: PATRICIO ROMERO BARBERIS

Cargo: Docente

Años de Experiencia: 14 años

E-mail: dianap.torres@educacion.gob.ec

Título de Proyecto Juegos tradicionales como estrategia didáctica en el Ámbito de las Relaciones lógico/matemáticas en los niños del Subnivel inicial 2.

CRITERIOS A EVALUAR	ESCALA DE VALORACIÓN			
	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR
Factibilidad	✓			
Pertinencia	✓			
Innovación	✓			
Creatividad	✓			
Fundamentación Teórica	✓			
Fundamentación metodológica	✓			
Fundamentación práctica	✓			

Observaciones:

.....
Diana Torres
.....

MSc. TORRES ALBAN DIANA PAOLA

C.I. 1718533175

Quito, 22 de agosto del 2022



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"
Maestría en Educación Inicial

VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS A PROPUESTA

DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres: Adriana Aroca

Formación Académica: PhD. En Educación

Lugar de Trabajo: Universidad Israel

Cargo: Docente

Años de Experiencia: 20 años

E-mail: aaroca@uisrael.edu.ec

Título de Proyecto Juegos tradicionales como estrategia didáctica en el Ámbito de las Relaciones lógico/matemáticas en los niños del Subnivel inicial 2.

CRITERIOS A EVALUAR	ESCALA DE VALORACIÓN			
	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR
Factibilidad	✓			
Pertinencia	✓			
Innovación	✓			
Creatividad	✓			
Fundamentación Teórica			✓	
Fundamentación metodológica	✓			
Fundamentación práctica	✓			

Observaciones:

Eliminar el tema de conectividad, porque no es pertinente dentro del ámbito lógico matemático al que pertenece la propuesta

- La propuesta, con excepción de la observación anterior, está aprobada por expresa una aplicación original, factible e importante de la naturaleza lúdica con la que aprenden los niños.

A. Aroca

MSc. Adriana Aroca

C.I. 1716779663

Quito, 23 de agosto del 2022