



**UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ**  
**EXTENSIÓN EL CARMEN**  
**CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Creada Ley No. 10 – Registro Oficial 313 de Noviembre 13 de 1985



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

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

**LOS JUEGOS DE MESA Y EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICA MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL II, EN LA UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS VÉLEZ VERDUGA”, CANTÓN EL CARMEN, PROVINCIA DE MANABÍ, PERIODO LECTIVO 2017-2018.**

**MIRIAN MAGDALENA MENDOZA MERO**

**AUTORA**

**DRA. ADELA CONNIE ALCIVAR CHÁVEZ, MSc.**

**TUTORA**

**EL CARMEN - MANABÍ**

**2017**

## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

La suscrita Dra. Adela Alcívar Chávez, Mg, en calidad de Tutora de este Trabajo de Investigación, designada por la Comisión Académica de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, Extensión en El Carmen, CERTIFICO que el presente trabajo de investigación con el tema: **“LOS JUEGOS DE MESA Y EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICA MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL II, EN LA UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS VÉLEZ VERDUGA”, CANTÓN EL CARMEN, PROVINCIA DE MANABÍ, PERIODO LECTIVO 2017-2018”**, ha sido elaborado por la egresada: **Mirian Magdalena Mendoza Mero**, con el asesoramiento pertinente de quien suscribe este documento, el mismo que se encuentra habilitado para su presentación y defensa correspondiente.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

El Carmen noviembre, 2017

Dra. Adela Alcívar Chávez, MSc.

**TUTORA**

## **CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA**

Yo, **Mirian Magdalena Mendoza Mero**, con cédula de ciudadanía 1313790204, egresada de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, Extensión en El Carmen de la Carrera de Ciencias de la Educación, mención: Educación Parvularia, expongo que cada uno de los contenidos, resultados análisis e interpretaciones, conclusiones, recomendaciones y otros elementos impresos en esta investigación, la cual tiene como nombre: **“LOS JUEGOS DE MESA Y EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICA MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL II, EN LA UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS VÉLEZ VERDUGA”, CANTÓN EL CARMEN, PROVINCIA DE MANABÍ, PERIODO LECTIVO 2017-2018”**, son de mi total autoría, las cuales se encuentran afirmadas y amparadas por varias enunciaciones científicas y pedagógicas de diferentes autores que se presentan en la bibliografía del presente trabajo.

Confirmando mi total autoría sobre esta investigación.

El Carmen noviembre, 2017

**Mirian Magdalena Mendoza Mero**

**Autora**



**UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABÍ**  
**EXTENSIÓN EL CARMEN**  
**CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



Creada Ley No. 10 – Registro Oficial 313 de Noviembre 13 de 1985

**APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Los Miembros del Tribunal Examinador aprueban el informe de investigación sobre el tema: **“LOS JUEGOS DE MESA Y EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICA MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL II, EN LA UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS VÉLEZ VERDUGA”**. De su autora **Mirian Magdalena Mendoza Mero** egresada de la carrera Ciencias de la Educación, mención: Educación Parvularía

El Carmen noviembre, 2017

Dra. Adela Alcívar Chávez, MSc

**TUTORA**

**MIEMBRO TRIBUNAL**

**MIEMBRO TRIBUNAL**

**MIEMBRO TRIBUNAL**

## DEDICATORIA

*A Dios. por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional, por su amor y su bondad por acompañarme en cada paso que doy, por enfocar mi mente, fortalecer mi corazón y por colocar en mi sendero a aquellas personas que se han convertido en mi soporte y contención durante este periodo de educación.*

**A mis padres.** Por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional en todo el proceso de educación tanto académica, como de la vida sin importar nuestras diferencias de opiniones. Todo este trabajo ha sido posible gracias a ellos ya que son el soporte fundamental para mi progreso.

**A mis hermanos.** Marjorie, Hither y Danny por estar conmigo y apoyarme siempre, los amo mucho.

**A mis sobrinos.** Kerly y Daniel, para que siempre vea en mí un ejemplo de superación, como madre, tía o hermana.

**A mis maestros (as).** Por guiarme desde el día uno que empecé este viaje en la universidad y darme el mejor ejemplo de superación dentro de la misma.

Y a todas aquellas personas que hacen parte de este gran paso en mi vida.

**Mirian Mendoza**

## AGRADECIMIENTO

Agradezco primero a Dios por guiar mis pasos y permitirme cumplir cada meta propuesta en mi vida. A mis padres quienes son mi motivación para cada día ser mejor, a mis adorados hermanos, a mis abuelos, tíos, familiares políticos, amigos y a todas y cada una de las personas que me apoyaron y me dieron fortaleza en los momentos de dificultad y triunfo.

Un agradecimiento especial a mis **maestros y maestras** ya que ellos me enseñaron a valorar la formación que recibía dentro de mi amada **ULEAM “EL CARMEN”**, me fomentaron los valores y estudios necesarios para convertirme en la maestra parvularia que hoy en día soy.

Por todo lo que soy mi eterno agradecimiento.

**Mirian Mendoza**

## RESUMEN

La investigación titulada: **“LOS JUEGOS DE MESA Y EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICA MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL II, EN LA UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS VÉLEZ VERDUGA”, CANTÓN EL CARMEN, PROVINCIA DE MANABÍ, PERIODO LECTIVO 2017-2018”**, fue necesaria debido a la gran importancia que poseen los juegos de mesa y cómo están relacionados de manera directa con el desarrollo de la inteligencia lógico matemática. En la actualidad existen muchos estudiantes de niveles superiores que tienen problemas con las matemáticas y es más, no les gusta, una forma de superar esta gran debilidad es utilizar en la educación inicial diferentes juegos que conlleven a encontrar gusto por las matemáticas; para esto se aplicó encuestas y fichas de observación mediante los métodos: histórico, sistémico; de allí se conoció los resultados del diagnóstico extraído de la observación del problema, en la tabla # 1 muestra el 100% que los juegos de mesa son una herramienta fundamental que proporcionan diversión y habilidades lógicas en los niños, además el buen trabajo realizado por las docentes demuestran, que más del 90% de los estudiantes adquieren las destrezas en relación al objeto estudiado. La metodología utilizada brindó un buen desarrollo en el trabajo de la investigación, se siguió la normativa del manual de elaboración de proyectos de investigación de la ULEAM, con estos instrumentos se pudo conocer de más cerca la problemática planteada en el trabajo de investigación. A través del análisis de los resultados, se dió como efecto la presentación de una propuesta que servirá para disminuir el problema encontrado como objeto de esta investigación.

## ÍNDICE

Certificación del tutor trabajo de investigación.....	ii
Certificación de la autora.....	iii
Aprobación del trabajo de titulación.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Resumen.....	vii
Índice.....	viii
Introducción.....	1

### CAPÍTULO I

#### MARCO TEORICO

<b>1.1</b>	<b>LOS JUEGOS DE MESA.....</b>	<b>4</b>
1.1.1.	Juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.....	4
1.1.2.	Juegos de mesa.....	5
1.1.3.	Importancia de los juegos de mesa.....	5
1.1.4	Clasificación de los juegos de mesa.....	6
1.1.4.1.	Rompecabezas.....	7
1.1.4.2.	Bloquecitos encastrables.....	7
1.1.4.3.	Ludo.....	7
1.1.4.4.	Monopolio.....	7
1.1.4.5.	Pictionary.....	7
1.1.4.6.	Damas y ajedrez.....	8
1.1.5.	Características de los juegos de mesa que perduran en el tiempo.....	8
1.1.6.	Aplicación en la práctica.....	8
1.1.7.	Juegos de mesa adaptados a multimedia.....	9



1.1.8.	Desarrollo de los juegos en el proceso.....	10
<b>1.2</b>	<b>LA INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA.....</b>	<b>10</b>
1.2.1.	Comprensión lógico matemática.....	10
1.2.3.	El conocimiento lógico-matemático.....	11
1.2.4.	Juegos en la enseñanza lógica-matemática.....	11
1.2.5.	Juegos de mesa en el proceso de enseñanza- aprendizaje.....	12
<b>1.3</b>	<b>LOS JUEGOS DE MESA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA.....</b>	<b>13</b>

## CAPITULO II

<b>2.</b>	<b>PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....</b>	<b>15</b>
2.1.	Resultados de la encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa “Carlos Vélez Verduga”, año electivo 2017- 2018.....	15
2.2.	Resultados de la ficha de observación a los estudiantes de inicial 2 de la Unidad Educativa “Carlos Vélez Verduga” .....	24
2.3.	Resultados de las encuestas aplicadas a los padres de familia, de inicial 2 de la Unidad Educativa “Carlos Vélez Verduga”.....	32
	CONCLUSIONES .....	40
	RECOMENDACIONES .....	41

## CAPITULO III

<b>3.</b>	<b>PROPUESTA.....</b>	<b>42</b>
3.1.	Datos informativos.....	42
3.2.	Tema.....	42
3.3.	Diagnóstico.....	42
3.4.	Justificación.....	42

3.5.	Objetivos de la propuesta.....	43
3.5.1.	Objetivo general.....	43
3.5.2.	Objetivos específicos.....	43
3.6.	Desarrollo de la propuesta.....	43
	BIBLOGRAFÍA.....	57
	<b>ANEXOS</b> .....	63
	Encuestas, entrevista, ficha de observación, fotografías	

## INTRODUCCIÓN

Los juegos de mesa son una herramienta fundamental que, además de proporcionar muchas horas de diversión a los niños, fomentan en ellos habilidades lógicas, cognitivas, motrices y de aprendizaje.

Según Jean Piaget (1956), “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva, las capacidades sensorias motrices, simbólica o de razonamiento” (Randa, 2012).

Con los juegos de mesa se puede fomentar la creatividad, mejorar la memoria, fortalecer la autonomía del niño, estimular la empatía y comenzar a promover variables para establecer estrategias propias y las que impone cada juego.

El pensamiento Lógico-Matemático está relacionado con la habilidad de trabajar y pensar en términos de números y la capacidad de emplear el razonamiento lógico.

“La inteligencia lógica – matemática es la habilidad de utilizar números para calcular, describir, utilizar conceptos matemáticos para hacer conjeturas, elaborar argumentos, ser sensitivo a los patrones, simetría, lógica, y estética de las matemáticas, y resolver problemas diarios de la vida” (López, 2006)

Este tipo de inteligencia puede ser definido como la capacidad de razonamiento formal para resolver problemas relacionados con los números y las relaciones que se pueden establecer entre ellos, así como para pensar siguiendo las reglas de la lógica.

Debido a la alta demanda de problemas en el aprendizaje de las matemáticas en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa “Carlos Velez Verduga”, se tiene la necesidad de implementar juegos de mesas innovadores que desarrollen la inteligencia lógica – matemática en los párvulos. Esta investigación es importante, porque así se podrá saber cuáles son las verdaderas razones del mal desarrollo de la inteligencia

lógica-matemática que existe en los estudiantes de educación inicial 2 de la Unidad Educativa “Carlos Vélez Verduga”

El tema de investigación es de interés para la ULEAM, y consecuentemente a la Unidad Educativa “Carlos Vélez Verduga” cantón El Carmen, las cuales intervendrán padres de familia, maestras parvularias, estudiantes y Rectora del establecimiento educativo.

Los beneficiarios directos fueron los niños/as, ya que al investigar la problemática se solucionará en parte con la aplicación de la propuesta a través de estrategias metodológicas.

El problema que se planteó fue el siguiente: deficiente desarrollo de la inteligencia lógica matemática en los niños y niñas de Inicial II en la Unidad Educativa “Carlos Vélez Verduga”

Así mismo para la investigación fue necesario un objetivo general que consistió en: diagnosticar la incidencia de los juegos de mesas en el desarrollo de la inteligencia lógica – matemática de los niños y niñas de educación inicial 2, de la Unidad Educativa Carlos Vélez Verduga en el año lectivo 2017-2018.

Para ello se planteó las tareas científicas que fueron las siguientes:

Identificar las características de los juegos de mesa en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa “Carlos Vélez Verduga”

Determinar la importancia que existe en la inteligencia lógica matemáticas en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa “Carlos Vélez Verduga”

Definir el vínculo que existe entre los juegos de mesa y el desarrollo de la inteligencia lógica matemática.

Elaborar una propuesta con juegos de mesa que ayuden al desarrollo de la inteligencia lógica matemática.

La muestra poblacional a la que se le aplicó la investigación de campo fue la siguiente 24 estudiantes del Inicial 2, 10 docentes y 24 padres de familia, de la Unidad Educativa “Carlos Vélez Verduga”, Los métodos aplicados en la investigación fueron: el analítico - sintético que propició la

determinación de las partes y su integración en las distintas etapas del cumplimiento de los objetivos y tareas científicas.

El método histórico – lógico a través de éste se profundizó en el desarrollo y evolución de los juegos de mesa y la inteligencia lógica matemática.

El método sistémico estructural posibilitó establecer relaciones entre los juegos de mesa y la inteligencia lógica matemática en los niños y niñas de educación Inicial 2. Por medio del método estadístico, se realizó el análisis porcentual de los resultados.

Los instrumentos utilizados fueron: cuestionario y ficha de observación; y, las técnicas que ayudaron a la investigación: la encuesta usada para obtener información de docentes de educación inicial 2 de la unidad educativa “Carlos Vélez Verduga”, del cantón El Carmen, ficha/lista de cotejo: fue aplicada en la observación que se les realizó a los estudiantes en una clase previamente planificada para esta actividad; encuesta que se le aplicó a los padres de familia.

El primer capítulo hace referencia al marco teórico en donde se describen las variables como son la independiente que es, los juegos de mesa y la dependiente, inteligencia lógica matemática, cada una de ellas con sus respectivas categorías e indicadores.

El segundo capítulo se hace referencia a la presentación y análisis de los resultados de la investigación de campo, las conclusiones y recomendaciones.

En el capítulo tres se presenta la propuesta, esperando que la misma cumpla con las expectativas necesarias y sirva de beneficio para todo el personal docente, estudiantes y padres de familia de la institución educativa.

Por último se encuentra la bibliografía y anexos.

# CAPÍTULO I

## 1 MARCO TEÓRICO

### 1.1. LOS JUEGOS DE MESA

#### 1.1.1. Juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje

El juego debe estar incluido en los proyectos educativos no sólo porque los niños sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas de los alumnos.

Según Lev Semyónovich Vigotsky citado por Guevara (2010) el juego surge 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 pulsaciones internas individuales.

El juego es la principal actividad en la vida de los niños, jugar es necesario y vital para lograr un equilibrio en su proceso de desarrollo. Es indispensable que los padres, la familia, la escuela y la sociedad sean conscientes de que el juego es una actividad propia e inherente a todo niño, tanto es así, que se puede ver que, en sociedades primitivas, los niños aprenden jugando de manera natural; con su imaginación y creatividad, convirtiendo los objetos que existen a su alrededor en sus propios juguetes.

Para Jean Piaget (1956) citado por Guevara (2010) el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo y las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas e intelectuales.

### **1.1.2. Juegos de mesa**

Los juegos de mesa o de tablero incorporan un elemento primordial e indispensable como lo es el tablero, en el cual se sigue el estado, los recursos y el progreso de los jugadores usando símbolos físicos, además se incluyen fichas movibles y en algunos casos los dados, otros juegos como el ajedrez o naipes, los cuales son enteramente deterministas, basados solamente en la estrategia (Carmona & Díaz, 2013)

Los juegos de mesa básicamente son todos aquellos de desafío para una o más personas que pueden ser llevados a cabo precisamente mediante el empleo de figuras, fichas o símbolos sobre una mesa y son considerados como una de las actividades lúdicas más antiguas del ser humano.

### **1.1.3. Importancia de los juegos de mesa**

Palmero (2002) los reconoce como un excelente apoyo al profesorado y motivador del alumnado, pues favorecen a la reflexión, la observación y la experimentación, dependiendo su uso e implementación del tipo de contenido a desarrollar y de los recursos y la disponibilidad económica que disponga el centro educativo.

Implementar juegos de mesa en las instituciones educativas facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas, pues; a más de recrearse adquieren habilidades lógicas y destrezas en diferentes ámbitos cognitivos.

Los juegos de mesa son una herramienta fundamental que, además de proporcionar muchas horas de diversión, fomentan habilidades cognitivas, motrices y de aprendizaje (Rodelgo, 2014). Se pueden usar de muchas formas con el objetivo de enseñar, reforzar conocimientos y actitudes, y, no menos importante, divertir (Pérez, 2011).

Por tanto, contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico e interpretar la realidad de forma ordenada, los cuales disponen de un sistema de normas o reglas que, si son adecuados a la edad de los jugadores,

potencian el aprendizaje espontáneo y la construcción de estrategias mentales que son transferibles a otras tareas.

La mayor belleza de los juegos de mesa es que se juegan en grupo con otras personas, sea un grupo de amigos, de completos desconocidos, o una mezcla de ambos, la partida de un juego está enfocada en su interacción social, y durante ese tiempo cada persona puede beneficiar a veces y molestar otras, al resto de jugadores (Pérez, 2011).

También se pueden utilizar juegos de mesa como estrategia de socialización en los niños, pues la necesidad de buscar tácticas para la solución del juego, incitan a la comunicación y el trabajo en equipo.

En resumen, los juegos de mesa fomentan: la concentración, el desarrollo cognitivo, la capacidad de asociación y agilidad mental, la aceptación de las reglas, la resolución de problemas, las habilidades sociales, la participación, la constancia, el juego en equipo y la autonomía.

#### **1.1.4. Clasificación de los juegos de mesa**

Según Kamii y DeVries (1980) los juegos de mesa se categorizan en función del papel que desempeñan los jugadores: Juego con recorrido determinado, Juegos para rellenar casillas, Juegos donde se obtienen piezas y Juegos de muchas fichas y estrategias.

Los de recorrido determinado, como el parchis y la oca, y los de rellenar casillas permiten jugar con el azar y la estrategia, a la vez que les ayudan a pensar lo que harán los otros jugadores con sus fichas y decidir sobre las diferentes posibilidades, enseñan a contar, a esperar turnos, y como en otros juegos aprenden a ganar y perder (Requena, 2003).

Los juegos en los que se obtienen fichas se caracterizan por tener un reglamento —las reglas del juego— más o menos complejo, y según los casos involucran en forma importante el buen sentido, la memoria o el azar (Smith, 2013).

En los de estrategia las intervenciones y decisiones de un jugador son ejecutadas concibiendo cadenas en donde se tienen en cuenta las



interacciones y combinaciones (Eye in the sky, 2008), demandan poner en práctica habilidades, razonamientos o destrezas (Gairín, 2003).

#### **1.1.4.1. Rompecabezas**

También llamado puzzle, es un divertido juego de mesa para tener siempre a mano, ya que lo pueden jugar los niños de todas las edades, solos, con amigos o con los padres. Hay algunos que son de pocas piezas, adecuados para niños pequeños y otros que son de 1000, 5000, o más piezas, como para niños más grandes e incluso adultos.

#### **1.1.4.2. Bloquecitos encastrables**

Los bloquecitos de plástico encastrables son un éxito sobre todo en los niños de 4 a 8 años. Algunos vienen con instructivos sobre cómo armar casas, helicópteros, naves espaciales, etc.

#### **1.1.4.3. Ludo**

El juego permite hasta cuatro jugadores, cada uno de ellos debe elegir una ficha y a cada uno le corresponderá un sector del tablero del mismo color que su ficha. Los jugadores deben lanzar el dado e ir avanzado de acuerdo con el número obtenido. El primero en llegar a la meta será el ganador.

#### **1.1.4.4. Monopolio**

Este es uno de los juegos de mesa más jugados en todo el mundo. El tema del juego es el negocio inmobiliario y se trata de ir comprando propiedades hasta llegar a monopolizar el mercado de bienes raíces. Se juega con dados para que los jugadores, representados por sus fichas en el tablero, puedan ir avanzando en las casillas y comprando las propiedades con dinero falso.

#### **1.1.4.5. Pictionary**

El juego consiste en formar equipos, a cada equipo se le asigna una ficha diferente, se tiran los dados por turnos y el equipo debe avanzar en el tablero. Dependiendo de cuál sea en la casilla en la que caiga el jugador deberá tomar un tipo de tarjeta y dibujar lo que en ella está escrito, las

personas de su mismo equipo deben adivinar la palabra a través del dibujo, gana el equipo que más palabras acierte.

#### **1.1.4.6. Damas y ajedrez**

Tanto las damas como el ajedrez son juegos de estrategia para dos contrincantes, que ayudarán a desarrollar la inteligencia lógica de niños y adultos.

#### **1.1.5. Características de los juegos de mesa que perduran en el tiempo**

“Una característica importante de los juegos de mesa es la necesidad de razonamiento y formulación de diversas tácticas para resultar ganador, aunque claro, un poco de suerte (sucesos fortuitos) siempre es bienvenida y enriquece los momentos de tensión en los juegos” (Souza & Uicab, 2014).

“Jean Piaget en sus estudios sobre psicología evolutiva: cómo el juego va evolucionado en función de las características propias de cada edad, cada etapa del ser humano” (Marín, 2013, p. sp):

- a) Primero de juegos de ejercicio: todos aquellos juegos sin objetivo aparente, de repetición, que hacemos por el simple placer de jugar.
- b) Luego aparece el juego simbólico, de imitación: el hacer simbólico algo que no existe.
- c) Por último, está el juego de reglas: el hecho de someterse al azar, a unas instrucciones, una manera de jugar, el reto y la sorpresa que estos elementos entrañan.

Se trata sin embargo de tres tipos de juegos que no desaparecen cuando aparece el siguiente, sino que se van incluyendo con el objetivo de enriquecer las distintas maneras de jugar, de practicar actividades lúdicas. Se puede concluir con una lista de palabras para definir las características del juego: la curiosidad, la transgresión, la sorpresa, el reto, la imaginación, la superación y el éxito.

### **1.1.6. Aplicación en la práctica**

Fernández y Rodríguez (1997) consideran que los juegos pueden ser utilizados para desarrollar el intelecto de los niños; mediante la adaptación de contenidos matemáticos que los insten a expresarse de manera oral ante sus compañeros para explicar el proceso que han utilizado, así como a reflexionar acerca del razonamiento para llegar a la solución.

En la escuela se pueden usar los juegos para ayudar a los niños y niñas con dificultades de aprendizaje, proponiendo nuevos retos a los alumnos más aventajados y cubriendo necesidades especiales, para ayudar y promover las relaciones personales y para hacerlo en concreto con quien tenga dificultades de interacción con los demás mediante clubs, asociaciones, días de juegos, noches de juegos de mesa, préstamos de juegos, y otras muchas.

Los juegos de mesa no sólo son un entretenimiento, mantienen tu mente activa y aumentan tu capacidad de aprender: Arrojar los dados ayuda con destrezas matemáticas como los cálculos. Con todos los juegos, se aprende a seguir indicaciones al respetar las reglas del juego. Jugar con otras personas puede aumentar las habilidades de comunicación (Carmona & Díaz, 2013).

Por tanto, los juegos de mesa son una herramienta pedagógica muy versátil, y se pueden abordar desde antes de iniciar en una institución educativa, los mismos que facilitarán el aprendizaje de diferentes temas.

### **1.1.7. Juegos de mesa adaptados a multimedia**

La tecnología informática que sustituye al material tradicional del juego y hasta al adversario. Los juegos multimedia potencian la rapidez de reflejos, la coordinación óculo manual y la organización espacial. Los de preguntas y respuestas favorecen la astucia y la adquisición de conocimientos (Contreras & Contreras, 2014).

Con los avances tecnológicos en cuanto a los juegos de mesa se puede decir que se perdido el interés por la socialización y formar grupos de amigos, pues mediante el ordenar se encuentran contrincantes

imaginarios que permiten desarrollar el juego de forma individual, lo cual no disminuye el objetivo principal que es el desarrollo del pensamiento lógico y destrezas matemáticas.

### **1.1.8. Desarrollo de los juegos en el proceso**

El hecho de estudiar una actividad escolar muy pautada (juegos de mesa) ha permitido identificar un reducido número de segmentos de interactividad, concretamente cuatro (Edo & Deulofeu, 2006):

- Concreción de la estructura de la tarea o recapitulación;
- Preparación de la partida;
- Desarrollo de la partida;
- Conclusión de la partida o valoración.

## **1.2. INTELIGENCIA LÓGICA MATEMÁTICA**

La inteligencia lógica-matemática deriva desde la manipulación de objetos al desarrollo de la capacidad para pensar sobre los mismos, utilizando el pensamiento concreto y, más tarde, el formal (Ferrándiz, et al., 2008), es una de las inteligencias con una fuerte fundamentación teórica y cuenta con muchos estudios empíricos, de los cuales se han extraído valiosas aplicaciones e implicaciones educativas (Serrano, et al., 2008).

Este tipo de inteligencia es útil para encontrar la información importante de un texto, hacer esquemas y resúmenes, realizar gráficas, seguir secuencias numéricas lógicas, descifrar códigos, trabajar con símbolos y fórmulas abstractas, etc.

### **1.2.1. Importancia de la inteligencia lógica matemática**

La inteligencia lógica matemática es fundamental para comprender conceptos abstractos, razonamiento y comprensión de relaciones. Todas estas habilidades van mucho más allá de las matemáticas entendidas como tales, los beneficios de este tipo de inteligencia contribuyen a un desarrollo sano en muchos aspectos y consecución de las metas y logros personales, y con ello al éxito personal. (Sánchez, 2015)

El pensamiento lógico de los niños surge a partir de sus propias experiencias. La base de este pensamiento es siempre la observación como quiera que es a través de la vista que se logra captar la mayor cantidad de los contenidos que posteriormente serán procesados en el cerebro

El pensamiento matemático, por su parte, se va creando a lo largo del tiempo sin que tengamos que enseñarles a los niños matemáticas o cuentas. El pensamiento matemático consiste en la creación de conclusiones en la mente del niño basadas en secuencias y relacionadas directamente con los símbolos (las imágenes que se guardan en su cerebro y se relacionan con determinado objeto) y los signos (imágenes que se guardan en su cerebro que no se desarrollan con el objeto pero que son aceptadas por todos)

La Inteligencia lógica matemática es ideal para que los niños desarrollen su sentido de pertenencia con el mundo que lo rodea. Al salir del lecho de mama y crecer un poco, la vida del niño cambia drásticamente y debe adecuarse de forma abrupta a un entorno que ya existe y que está en constante cambio. Por esta razón, el niño necesita aprender rápido.

### **1.2.2. Comprensión lógica matemática**

El desarrollo de la comprensión matemática empieza cuando el niño toma contacto con el mundo de los objetos e inicia sus primeras acciones con estos; más tarde, el niño pasa a un nivel más abstracto, eliminando los referentes del mundo circundante (Piaget, 1969)

La inteligencia lógica matemática surge de un conjunto de procesos de los hemisferios izquierdo y derecho del cerebro. Están involucradas capacidades lingüísticas, visoespaciales, de autocontrol y memoria de trabajo.

La inteligencia lógica-matemática incluye habilidades de razonamiento numérico (capacidad para entender, estructurar, organizar y resolver problemas, implica utilizar operaciones apropiadas y realizar los cálculos sencillos), razonamiento lógico (capacidad para articular el mejor

movimiento que le permita ganar) y razonamiento espacial (habilidad para visualizar su ubicación y entender los movimientos realizados) (Ferrándiz, et al., 2008).

La estimulación adecuada desde una edad temprana favorecerá el desarrollo fácil y sin esfuerzo de la inteligencia lógico matemática y permitirá al niño/a introducir estas habilidades en su vida cotidiana. Esta estimulación debe ser acorde a la edad y características de los pequeños, respetando su propio ritmo, debe ser divertida, significativa y dotada de refuerzos que la hagan agradable.

### **1.2.3. El conocimiento lógico-matemático**

Según Piaget el conocimiento lógico-matemático es el que no existe por sí mismo en la realidad (en los objetos). La fuente de este razonamiento está en el sujeto y éste la construye por abstracción reflexiva. De hecho, se deriva de la coordinación de las acciones que realiza el sujeto con los objetos. El ejemplo más típico es el número, si nosotros vemos tres objetos frente a nosotros en ningún lado vemos el "tres", éste es más bien producto de una abstracción de las coordinaciones de acciones que el sujeto ha realizado, cuando se ha enfrentado a situaciones donde se encuentren tres objetos (Santamaria, et al., 2016).

El conocimiento lógico-matemático es el que construye el niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos y surge de una "abstracción reflexiva", ya que este conocimiento no es observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo.

### **1.2.4. Juegos en la enseñanza lógica-matemática**

El aprendizaje basado en problemas es un método mediante el cual los alumnos construyen su conocimiento sobre la base de problemas de la vida real. No se trata, del socorrido método del caso, de resolver problemas y encontrar la solución acertada sobre una información proporcionada previamente, sino todo lo contrario, primero se presenta el

problema, se identifican las necesidades de aprendizaje, se busca la información necesaria y finalmente se regresa al problema (Font, 2004).

El uso de juegos en el marco escolar puede tomar como finalidad la comprensión de conceptos o la mejora de técnicas en el aprendizaje para la solución de un problema que implique esfuerzo lógico.

Al hablar de juegos numéricos, se hace referencia a juegos cargados de intencionalidad educativa; es decir, que el niño en este juego, sienta la necesidad de pensar para resolverlo; que el juego permita juzgar al mismo niño, sus aciertos y desaciertos, y ejercitar su inteligencia en la construcción de nuevas soluciones.

Los juegos en cierto modo poseen características generales afines a las matemáticas; como las reglas, los procedimientos, planes, tácticas y modelos (Bishop, 1998). Además, propician la coevaluación pues cada participante realiza no solo la operación que le toca resolver en su turno, sino también las operaciones de los demás jugadores (fortaleciendo con ello sus habilidades aritméticas). (Souza & Uicab, 2014)

Aplicar juegos matemáticos influye en el comportamiento que los estudiantes tienen en el salón de clase, pues estos les estimulan a prestar mayor atención a las tareas matemáticas y este comportamiento puede promover el aprendizaje de dichas tareas, que cuando se presentan en forma tradicional (Bragg, 2012).

El juego aporta en el desarrollo de habilidades de socialización, comunicación, argumentación y razonamiento lógico, además de posibilitar el desarrollo de técnicas de demostración.

#### **1.2.5. Juegos de mesa en el proceso de enseñanza-aprendizaje**

De acuerdo con Edo y Deulofeu (2006) la utilización de juegos de mesa en el proceso de enseñanza-aprendizaje incorpora:

- El aumento de la capacidad de los alumnos para ayudarse mutuamente y de la capacidad para aceptar y utilizar estas ayudas en su proceso de aprendizaje en un entorno de juego. Las ayudas

son prácticamente inexistentes en las sesiones iniciales y numerosas en las finales.

- El aumento de la capacidad para intervenir de manera efectiva cuando actúan solos. Frente a errores, dudas y dificultades con contenidos matemáticos aparecen, con el tiempo, diálogos más largos y complejos, únicamente entre alumnos, para llegar a soluciones efectivas y compartidas.
- La organización social de los participantes consistente en pequeños grupos cooperativos (en comparación con estructuras no cooperativas) incrementa sustancialmente el número de interacciones entre iguales centradas en contenidos matemáticos y al mismo tiempo aumenta la capacidad para resolver errores, dificultades y demandas sin la intervención de la maestra.

#### **1.2.6. Destrezas con criterios de desempeño en la inteligencia lógica matemática en niños de 4-5 años**

<b>DESTREZAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica colores primarios y secundarios</li> <li>• Reconoce las semejanzas y diferencias</li> <li>• Usar nociones de cantidad (mucho, poco, nada)</li> <li>• Identifica nociones espaciales (delante, detrás, arriba, debajo, dentro, fuera, cerca, lejos.)</li> <li>• Clasifica objetos de acuerdo a su color y forma</li> <li>• Reconoce tamaños en material concreto (grande, mediano, pequeño)</li> <li>• Logra construir torres de 6 a 9 o más bloques</li> <li>• Arma y desarma rompecabezas de 9 a 15 piezas</li> <li>• Dice los números del 1 al 10</li> <li>• Logra contar grupo de cosas mediante el juego</li> <li>• Resuelve problemas sencillos que supongan un reto o esfuerzo mental.</li> </ul>

(EDUCACIÓN, 2010)



### **1.3. LOS JUEGOS DE MESA EN EL DESARROLLO INTELIGENCIA LÓGICA MATEMÁTICA**

Los Juegos de mesa contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico y a que interpreten la realidad de forma ordenada. Disponen estos juegos de un sistema de normas o reglas que, si son adecuados a la edad de los jugadores, conectan con las necesidades cognitivas de los niños. Potencian el aprendizaje espontáneo y la construcción de estrategias mentales que son transferibles a otras tareas. Crean, además una conciencia de disciplina mental y de experiencia compartida que puede ser muy útil para el desarrollo mental y para el progreso cognitivo. Ejemplos de estos juegos son el parchís, las cartas, el ajedrez entre otros (Muñoz Andrade & Vasquez ojas, 2011, p. 24).

Los juegos de mesa además de desarrollar habilidades cognitivas y motrices, estimulan diversos aspectos de la personalidad del niño, como la paciencia, la concentración, la deducción, la tolerancia a la frustración y saber aceptar la derrota en el juego limpio.

Inteligencia lógica matemática. Desde temprana edad los niños de esta clase de inteligencia son ordenados con sus cosas y juguetes. Calculan mentalmente, clasifican y les dan categorías a los objetos, rinden en la escuela en las matemáticas, son muy buenos en actividades de organizar grupos y en juegos de inteligencia como el ajedrez. Entienden claramente los conceptos lógicos y matemáticos, son hábiles con las computadoras (Villalobos, 2010, pp. 15-16)

Los juegos de mesa son una forma muy adecuada para potenciar la inteligencia lógica matemática en los niños, la mayoría de ellos tienen en común el objetivo de mejorar la habilidad del razonamiento lógico, al mismo tiempo que ayudan a los niños a aprender las normas y respetar turnos. Existen variaciones sencillas de juegos de mesa que hacen uso de colores o ilustraciones que serán aptos para los más pequeños; por esta razón desde el hogar los padres como los primeros formadores de sus hijos deben inculcar estos juegos en familia que ha más de propiciar diversión incitan al desarrollo de la inteligencia lógico matemática, pues si

bien es cierto que hay niños que nacen con esta inteligencia, se han demostrado excelentes resultados en niños que han sido estimulados desde edades tempranas en la inteligencia lógico matemática.

## CAPÍTULO II

### 2. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 2.1. RESULTADOS DE ENCUESTA REALIZADA A LAS DOCENTES PARVULARIAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS VÉLEZ VERDUGA” EN EL AÑO LECTIVO 2017-2018”

##### 1. ¿Para usted qué son los juegos de mesa? T.C.1

TABLA # 1

INDICADORES	F	%
Una herramienta fundamental que proporciona diversión y habilidades lógicas en los niños.	10	100,00
Son la habilidad de utilizar números para calcular, hacer conjeturas y resolver problemas.	0	0,00
Es el control de sus extremidades.	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100,00</b>

Fuente Encuesta a Docentes de la Unidad Educativa “Carlos Vélez Verduga”  
Elaborado por: Mirian Magdalena Mendoza Mero 2017

### INTERPRETACIÓN

Según la pregunta # 1 ¿Para usted qué son los juegos de mesa?, se obtuvo los siguientes resultados: 10 docentes que representan al 100,00% consideran que los juegos de mesas son una herramienta fundamental que proporcionan diversión y habilidades lógicas en los niños.

Los juegos de mesa suelen requerir cierto nivel de organización, trucos, paciencia, reglas y la manera de ganar y perder, así como el concepto de justicia. (Connor, Schaefer, & Braverman, 2017, pág. 69)

Jugar es una necesidad de todas las personas en edades tempranas, que enseña a resolver situaciones problemáticas y cotidianas ya sea en grupo o individualmente y es a través de un juego que se facilitará el proceso de aprendizaje de las áreas de desarrollo.

**2. ¿Cuál cree usted que es la importancia de la inteligencia lógica matemática? T.C.2**

**TABLA # 2**

<b>INDICADORES</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Excelente apoyo al profesorado y motivador del alumno.	2	20,00
fundamental para comprender conceptos abstractos, razonamiento y comprensión de relaciones	8	80,00
No involucra la capacidad de razonamiento formal para resolver problemas.	0	0,00
Todas las anteriores	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100,00</b>

Fuente Encuesta a Docentes de la Unidad Educativa "Carlos Vélez Verduga"  
Elaborado por: Mirian Magdalena Mendoza Mero 2017

**INTERPRETACIÓN**

En relación con la pregunta # 2 ¿Cuál cree usted que es la importancia de la inteligencia lógica matemática?, 8 docentes manifestaron que es fundamental para comprender conceptos abstractos, razonamiento y comprensión de relaciones lo que es igual al 80,00%; 2 docentes que representan el 20,00% se inclinan porque es un excelente apoyo al profesorado y motivador del alumno.

Según (Armstrong, 1995) La inteligencia lógica/matemática determina la capacidad para comprender relaciones y patrones lógicos, enunciados y propuestas, funciones y otras abstracciones afines, así como la capacidad de emplear números efectivamente. (Suazo, 2006, pág. 20)

Por lo tanto una persona que desarrolla la inteligencia lógica/matemática incluyen habilidades para clasificar, calcular, agrupar por categorías, comprobar de hipótesis entre otras.

### 3. De los siguientes juegos ¿Cuáles desarrollan la inteligencia lógica matemática? T.C.3

**TABLA # 3**

INDICADORES	F	%
Rompecabezas.	0	0,00
Loterías.	0	0,00
Armar legos y cubos.	0	0,00
Ajedrez	0	0,00
Todas las anteriores	10	100,00
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100,00</b>

Encuesta a Docentes de la Unidad Educativa "Carlos Vélez Verduga"  
Elaborado por: Mirian Magdalena Mendoza Mero 2017

#### INTERPRETACIÓN

De acuerdo con la pregunta # 3 de los siguientes juegos ¿Cuáles desarrollan la inteligencia lógica matemática?, se puede evidenciar que 10 docentes coinciden en la opción "todas las anteriores" lo que incluye: rompecabezas, loterías, armar legos y cubos lo cual hace referencia al 100,00% en la encuesta en cuanto a la pregunta.

Piaget según su concepción, el entendimiento lógico/matemático deriva inicialmente, de las acciones del niño sobre el mundo cuando, aun en la cuna, explora sus chupetes, sus sonajeros, sus móviles y otros juegos para enseguida, formarse expectativas sobre cómo se comportan en otras circunstancias. (Antunes, 2006, pág. 26)

Es evidente que los padres o docentes que conocen el tipo de juegos para estimular ésta inteligencia obtendrán resultados mucho más significativos, de aquellos que imponen las matemáticas como un perverso desafío.

**4. De las siguientes características marque las que debe tener un juego de mesa T.C.1**

**TABLA # 4**

<b>INDICADORES</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Innovador.	2	20,00
Seguro y adecuado para la edad.	2	20,00
Reglas.	0	0,00
Reto o desafío	0	0,00
Todas las anteriores	6	60,00
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100,00</b>

Fuente Encuesta a Docentes de la Unidad Educativa "Carlos Vélez Verduga"  
Elaborado por: Mirian Magdalena Mendoza Mero 2017

**INTERPRETACIÓN**

Según la pregunta # 4 de las siguientes características marque las que debe tener un juego de mesa. Un 60,00% que equivale a 6 docentes están de acuerdo con la alternativa todas las anteriores las mismas que describen que un juego de mesa debe ser innovador, seguro y adecuado para la edad, debe tener reglas y debe representar un reto o desafío mental; mientras que el 20,00% que es igual a 2 docentes consideran que los juegos de mesa solo deben ser innovadores, y el otro 20,00% que equivale a 2 docentes piensan que todo juego de mesa debe ser seguro y adecuado para la edad de los niños y niñas.

Los juegos de mesa, a través de las generaciones, se ha ido modificando y adaptando a los cambios por lo que, en ocasiones, se llega a perder su origen más sin embargo las características generales que presenta un juego de mesa son dificultad a vencer, normas que respetar y una meta u objetivo a conseguir (Garcia & Torrijos, 2002, pág. 13)

Todo juego de mesa debe ser diseñado de acuerdo a la edad de cada niño con las precauciones y desafíos necesarios para desarrollar su pensamiento lógico.

**5. ¿Cuál cree usted que es la importancia de los juegos de mesa? T.C.1**

**TABLA # 5**

<b>INDICADORES</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Excelente apoyo al profesorado y motivador del alumno.	2	20,00
Fomenta habilidades cognitivas, motrices y de aprendizaje.	8	80,00
No involucra la capacidad de razonamiento formal para resolver problemas.	0	0,00
Todas las anteriores	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100,00</b>

Fuente Encuesta a Docentes de la Unidad Educativa "Carlos Vélez Verduga"  
Elaborado por: Mirian Magdalena Mendoza Mero 2017

**INTERPRETACIÓN**

En relación con la pregunta # 5 ¿Cuál cree usted que es la importancia de la inteligencia lógica matemática?, 8 docentes manifestaron que fomenta habilidades cognitivas, motrices y de aprendizaje. lo que es igual al 80,00%; 2 docentes que representan el 20,00% se inclinan por que es un excelente apoyo al profesorado y motivador del alumno.

Según (Armstrong, 1995) La inteligencia lógica/matemática determina la capacidad para comprender relaciones y patrones lógicos, enunciados y propuestas, funciones y otras abstracciones afines, así como la capacidad de emplear números efectivamente. (Suazo, 2006, pág. 20)

Por lo tanto una persona que desarrolla la inteligencia lógica/matemática incluyen habilidades para clasificar, calcular, agrupar por categorías, comprobar de hipótesis entre otras.

**6. ¿Por qué cree usted que se debe utilizar juegos de mesa para enseñar matemáticas? T.C.3**

**TABLA # 6**

<b>INDICADORES</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Favorecen la resolución de problemas.	2	20,00
Crean ambientes que incitan a pensar.	3	30,00
Fomentan el espíritu de equipo.	0	0,00
Propician el debate y la búsqueda de mejores estrategias.	0	0,00
Todas las anteriores.	5	50,00
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100,00</b>

Fuente Encuesta a Docentes de la Unidad Educativa "Carlos Vélez Verduga"  
Elaborado por: Mirian Magdalena Mendoza Mero 2017

**INTERPRETACIÓN**

En referencia con la pregunta # 6 ¿Por qué cree usted que se debe utilizar juegos de mesa para enseñar matemáticas?, 5 docentes que representan el 50,00% se inclinaron por la alternativa todas las anteriores; mientras que 3 docentes que equivalen al 30,00% coincidieron con la opción crean ambientes que incitan a pensar y 2 docentes que es igual al 20,00% escogieron la opción favorecen la resolución de problemas.

El juego activa y estructura las relaciones humanas. Jugando las personas se relacionan sin prejuicio ni ataduras y se preparan para entender aquellas situaciones vitales que le van a permitir definir su propia identidad. (Bernabue & Goldstein, 2009, págs. 21-22)

El juego promueve y facilita cualquier aprendizaje, tanto físico (desarrollo motriz, muscular, coordinación etc.) como mental; en este sentido, el juego constituye un medio fundamental para la estructura del lenguaje y el pensamiento.



7. ¿Cree usted que se debe elaborar una propuesta con juegos de mesa que ayuden al desarrollo de la inteligencia lógica matemática? T.C.4

**TABLA # 7**

<b>INDICADORES</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Sí	10	100,00
No	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

Fuente Encuesta a Docentes de la Unidad Educativa "Carlos Vélez Verduga"  
Elaborado por: Mirian Magdalena Mendoza Mero 2017

### **INTERPRETACIÓN**

Según la pregunta # 7 ¿Cree usted que se debe elaborar una propuesta con juegos de mesa que ayuden al desarrollo de la inteligencia lógica matemática?, 10 docentes que equivale al 100,00% están de acuerdo con la alternativa "sí".

Al crear una propuesta con juegos de mesa, ésta debe transmitir al docente y a quien la utilice todos los beneficios que va a conseguir al ponerlos en práctica con los niños y niñas.

Hay que comunicar la facilidad y las ventajas que aportan estos juegos para de esta forma convencer a quien los elija que se cumplirá con el objetivo propuesto acerca del desarrollo de la inteligencia lógica matemática.

## 2.2. RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS ALUMNOS DE INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS VÉLEZ VERDUGA” EN EL AÑO LECTIVO 2017-2017”.

Con relación a la ficha de observación aplicada a los estudiantes de inicial 2 de educación básica, la misma que tiene por objetivo “diagnosticar la incidencia de los juegos de mesas en el desarrollo de la inteligencia lógica–matemática, se plantearon algunos indicadores que permitieron responder alternativas observadas en los estudiantes. La ficha fue aplicada a 24 estudiantes.

Los resultados son los siguientes:

### 1. Identifica nociones espaciales como: delante-detrás, arriba-abajo, dentro-fuera, cerca-lejos T.C.2

**TABLA # 8**

INDICADORES	F	%
Inicia el desarrollo de destreza	0	0,00
En proceso de desarrollo de destreza	12	50,00
Adquiere la destreza	12	50,00
No evaluado	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños y niñas de inicial 2 de la Unidad Educativa “Carlos Vélez Verduga”

Elaborado por: Mirian Mendoza Mero 2017

### INTERPRETACIÓN

Según el indicador “Identifica nociones espaciales como: delante-detrás, arriba-abajo, dentro-fuera, cerca-lejos” 12 estudiantes que representan el 50,00% se encuentran “en proceso de desarrollo de destreza”; mientras que 12 estudiantes que representan el 50,00% “adquieren la destreza”

La primera diferencia del espacio, es la distinción que hace él bebe entre el yo corporal y el resto del mundo. Por lo tanto las nociones espaciales

son la capacidad que adquiere una persona para identificar una orientación.

## 2. Clasifica objetos de acuerdo a sus colores y formas. T.C.1

**TABLA # 9**

INDICADORES	F	%
Inicia el desarrollo de destreza	0	0,00
En proceso de desarrollo de destreza	1	4,17
Adquiere la destreza	23	95,83
No evaluado	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños y niñas de inicial 2 de la Unidad Educativa "Carlos Vélez Verduga"

Elaborado por: Mirian Mendoza Mero 2017

### INTERPRETACIÓN

De acuerdo con el indicador "Clasifica objetos de acuerdo a sus colores y formas" 23 estudiantes que representan el 95,83% "adquieren la destreza" mientras que 1 estudiante que representa el 4,17% esta "en proceso de desarrollo de destreza"

La clasificación de los objetos mediante cúmulos no organizados consiste en agrupar objetos dispares sin ninguna base o rasgo común. El niño va amontonando objetos distintos a partir de una impresión perceptiva superficial (Pozo, 2006)

A través de la clasificación de objetos el niño desarrolla su pensamiento lógico y le permite ser más ordenado en sus actividades cotidianas ya que al separar colores y formas también se adquieren conocimientos para identificar semejanzas y diferencias.

### 3. Reconoce tamaños en material concreto: grande, mediano, pequeño. T.C.1

**TABLA # 10**

<b>INDICADORES</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Inicia el desarrollo de destreza	0	0,00
En proceso de desarrollo de destreza	1	4,17
Adquiere la destreza	23	95,83
No evaluado	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños y niñas de inicial 2 de la Unidad Educativa "Carlos Vélez Verduga"

Elaborado por: Mirian Mendoza Mero 2017

#### **INTERPRETACIÓN**

Según el indicador "Reconoce tamaños en material concreto: grande, mediano, pequeño" 23 estudiantes que representan el 95,83% "adquieren la destreza" mientras que 1 estudiante que representa el 4,17% esta "en proceso de desarrollo de destreza"

¡A los niños les encanta clasificar cualquier cosa! En esta actividad aprenderán a clasificar y agrupar objetos por tamaño, color, forma y otras características. Clasificar es algo que puede hacerse como libre exploración dentro de una actividad estructurada (Beth R., 2016, pág. 41)

De acuerdo con lo observado se puede deducir que la maestra esta realizando un buen trabajo en cuanto a las nociones con material concreto, pues la mayoría de los niños diferencian lo grande de lo pequeño; lo mismo que ayuda en el desarrollo de la inteligencia lógico matemática.

#### 4. Logra construir torres de 6 a 9 o más bloques. T.C.1

**TABLA # 11**

INDICADORES	F	%
Inicia el desarrollo de destreza	0	0,00
En proceso de desarrollo de destreza	1	4,17
Adquiere la destreza	23	95,83
No evaluado	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños y niñas de inicial 2 de la Unidad Educativa "Carlos Vélez Verduga"  
Elaborado por: Mirian Mendoza Mero 2017

#### **INTERPRETACIÓN**

En referencia con el indicador "Logra construir torres de 6 a 9 o más bloques" 23 estudiantes que representan el 95,83% "adquieren la destreza" mientras que 1 estudiante que representa el 4,17% esta "en proceso de desarrollo de destreza"

De los 37 a los 48 meses, pueden abotonarse, cortar con tijera, verter líquido, aunque derrama un poco, imitar una cruz, copiar un círculo y luego un cuadrado. Puede construir torres de 10 cubos y puentes de tres y pintar la figura humana con cuello y tronco (Posada Díaz, Gómez Ramírez, & Ramírez Gómez, 2005, pág. 145)

Los bloques son muy importantes porque ellos motivan el desarrollo social y cognitivo, mientras que a la vez trabajan las destrezas motoras gruesas y finas, y la coordinación del niño. Los niños aprenden a usar su imaginación, a desarrollar sus destrezas creativas y mientras trabajan con otros niños aprenden a compartir el espacio y los materiales.

## 5. Arma y desarma rompecabezas de 9 a 15 piezas. T.C.1

**TABLA # 12**

<b>INDICADORES</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Inicia el desarrollo de destreza	0	0,00
En proceso de desarrollo de destreza	2	8,33
Adquiere la destreza	22	91,67
No evaluado	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños y niñas de inicial 2 de la Unidad Educativa "Carlos Vélez Verduga"  
Elaborado por: Mirian Mendoza Mero 2017

### **INTERPRETACIÓN**

Según el indicador "Arma y desarma rompecabezas de 9 a 15 piezas." 22 estudiantes que representan el 91,67% "adquieren la destreza" mientras que 2 estudiante que representa el 8,33% esta "en proceso de desarrollo de destreza"

El niño debe dedicarse a los juegos que corresponden a su edad. De uno a cinco años: juegos motores: movimientos del propio cuerpo, gatear, trepar, nadar, correr, etc. Moviendo cuerpos extraños, armar rompecabezas, examinar objetos, arrojar pelotas, etc. (Mora Ledesma, 2004, pág. 49)

Aunque los niños parezcan demasiado pequeños para comprender conceptos matemáticos, lo cierto es que jugar con rompecabezas ayuda al niño a planear estrategias para lograr que las piezas del rompecabezas encajen en el lugar indicado, además también se desarrollan habilidades de motricidad fina.

## 6. Dice los números del 1 al 10. T.C.1

**TABLA # 13**

<b>INDICADORES</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Inicia el desarrollo de destreza	0	0,00
En proceso de desarrollo de destreza	2	8,33
Adquiere la destreza	22	91,67
No evaluado	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños y niñas de inicial 2 de la Unidad Educativa "Carlos Vélez Verduga"

Elaborado por: Mirian Mendoza Mero 2017

### **INTERPRETACIÓN**

De acuerdo con el indicador "Dice los números del 1 al 10." 22 estudiantes que representan el 91,67% "adquieren la destreza" mientras que 2 estudiante que representa el 8,33% esta "en proceso de desarrollo de destreza"

Para aprender cualquier concepto nuevo, partimos de lo que ya sabemos, nos movemos de lo conocido a lo desconocido. Los niños no empiezan la educación preescolar aprendiendo álgebra, sino que les enseñamos los números básicos, y los llevamos de lo simple a lo complejo. Si saltamos los fundamentos básicos, el algebra más elemental será inalcanzable (Cross, 20016, pág. 7)

Contar es una manera, a veces la única, de resolver problemas, por lo tanto, el niño o la niña tiene que entender cómo obtener una cifra mediante el conteo y comprender el usos de los números.

## 7. Logra contar grupo de cosas mediante el juego. T.C.1

**TABLA # 14**

<b>INDICADORES</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Inicia el desarrollo de destreza	0	0,00
En proceso de desarrollo de destreza	24	100,00
Adquiere la destreza	0	00,00
No evaluado	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños y niñas de inicial 2 de la Unidad Educativa "Carlos Vélez Verduga"  
Elaborado por: Mirian Mendoza Mero 2017

### **INTERPRETACIÓN**

Según el indicador "Logra contar grupo de cosas." 24 estudiantes que representan el 100,00% están "en proceso de desarrollo de destreza"

Contar ofrece a los niños/as el vínculo entre la percepción directa concreta, si bien limitada, y las ideas matemáticas abstractas, pero generales. Contar coloca el número abstracto y la aritmética elemental al alcance del niño pequeño (Sáinz Hernández & Argos González, 2005, pág. 133)

Recitar significa decir los números de memoria en orden cronológico, mientras contar implica entender que cada cosa en un conjunto es contada una vez y que el último número es la cantidad total de todo el conjunto, por ejemplo, saber si hay suficientes sillas para los invitados a una fiesta de cumpleaños o asegurarse de que todos reciban la misma cantidad de caramelos.



**8. Resuelve problemas sencillos que supongan un reto o esfuerzo mental. T.C.3**

**TABLA # 15**

<b>INDICADORES</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Inicia el desarrollo de destreza	0	0,00
En proceso de desarrollo de destreza	23	95,83
Adquiere la destreza	0	0,00
No evaluado	1	4,17
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños y niñas de inicial 2 de la Unidad Educativa "Carlos Vélez Verduga"  
Elaborado por: Mirian Mendoza Mero 2017

**INTERPRETACIÓN**

De acuerdo con el indicador "Resuelve problemas sencillos que supongan un reto o esfuerzo mental." 23 estudiantes que representan el 95,83% están "en proceso de desarrollo de destreza" mientras que 1 estudiante que representa el 4,17% "no evaluado"

El pensamiento se ha dividido en divergente y convergente. El primero consiste en la habilidad para pensar de manera original y elaborar nuevas ideas, mientras que el segundo se relaciona con la capacidad crítica y lógica para evaluar alternativas y seleccionar la más apropiada. Estos dos tipos de pensamiento se asocian a los hemisferios cerebrales derecho e izquierdo (Hebre Nieto, 2005, págs. 7-8)

Evidentemente la resolución de problemas está estrechamente relacionada con la creatividad, que algunos definen precisamente como la habilidad para generar ideas y solucionar todo tipo de problema o desafío.

### 2.3. RESULTADOS DE ENCUESTA REALIZADA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS VÉLEZ VERDUGA” EN EL AÑO LECTIVO 2017-2018”.

1. ¿Su hijo(a), tiene acceso a legos, cubos, tangram, rompecabezas y otros instrumentos que impliquen esfuerzo lógico?

T.C.3

TABLA # 16

INDICADORES	F	%
Siempre	12	50,00
Frecuentemente	3	12,50
Casi siempre	2	8,33
A veces	3	12,50
Nunca	4	16,67
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta a Padres de familia de inicial 2 de la Unidad Educativa “Carlos Vélez Verduga”  
Elaborado por: Mirian Mendoza Mero 2017

#### INTERPRETACIÓN

De acuerdo con la pregunta # 1 ¿Su hijo(a), tiene acceso a legos, cubos, tangram, rompecabezas y otros instrumentos que impliquen esfuerzo lógico?, 12 padres que representan el 50,00% coincidieron en la alternativa “siempre” mientras que 4 padres que representan el 16,67% escogieron la alternativa “nunca” y 3 padres que representan 12,50% se inclinaron por la alternativa “a veces”

El juego es una actividad fundamental en el proceso evolutivo infantil, que fomenta el desarrollo de las estructuras intelectuales y es una forma privilegiada de transmisión social (Mir, Corominas, & Gómez, 1997, pág. 19)

Al jugar con legos, cubos, rompecabezas, etc. se obtienen múltiples beneficios pues crean conciencia espacial en los niños, desarrollan habilidades matemáticas, aumentan la concentración, fomentan la creatividad y fortalecen capacidades de razonamiento.

**2. ¿Conoce usted los tipos de juegos que realiza su hijo en la escuela? T.C.1**

**TABLA # 17**

<b>INDICADERES</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Siempre	7	29,16
Frecuentemente	2	8,34
Casi siempre	4	16,67
A veces	7	29,16
Nunca	4	16,67
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta a Padres de familia de inicial 2 de la Unidad Educativa "Carlos Vález Verduga"  
Elaborado por: Mirian Mendoza Mero 2017

**INTERPRETACIÓN**

Según la pregunta # 2 ¿Usted dedica tiempo en el hogar para jugar con su hijo?, 7 padres que representan el 29,16% coinciden con la alternativa "siempre" mientras que 7 padres que representan el 29,16% respondieron con la alternativa "a veces" y 4 padres que representan el 16,67% se inclinaron por la alternativa "nunca"

Los padres son los primeros compañeros de juego del bebé; que en realidad son los padres siempre los que inician los juegos de los pequeños y el gran interés que siguen teniendo los juegos tradicionales de siempre. (Requena, 2003, pág. 21)

Jugar y compartir con los hijos es una formas de demostrarles que los quieren. Los mejores y más felices recuerdos que tendrán los niños, serán aquellos en los que compartieron con sus padres, por esta razón es a través del jugo que los padres pueden introducir tematicas para que sus hijos adquieran conocimientos de una forma divertida.

**3. ¿Su hijo identifica las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después? T.C.2**

**TABLA # 18**

<b>INDICADORES</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Siempre	2	8,33
Frecuentemente	1	4,17
Casi siempre	15	62,5
A veces	6	25,00
Nunca	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta a Padres de familia de inicial 2 de la Unidad Educativa "Carlos Vélez Verduga"  
Elaborado por: Mirian Mendoza Mero 2017

**INTERPRETACIÓN**

En referencia con la pregunta # 3 ¿Su hijo identifica las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después?, 15 padres que representan el 62,5% se inclinaron por la alternativa "casi siempre" mientras que 6 padres que representan el 25,00% coinciden con la alternativa "a veces" y 2 padres que representan el 8,33% eligieron la alternativa "siempre"

El niño de 6 a 7 años posee una vaga e imprecisa noción del tiempo. Pero el sentido del tiempo en el niño adquiere gran importancia y su verdadera dimensión la percibimos cuando pregunta: ¿Hoy es ayer? O ¿Cuándo es martes? ¿Falta mucho para mi cumpleaños o para Navidad? (Moll A., 1979, pág. 174)

Aunque enseñar este tipo de noción en los niños es algo más complicado ya que ellos únicamente puede entender que vive en el presente con un orden de lo sencillo a lo complejo se logra este conocimiento que le permitirá identificar lo que sucede antes, ahora o después.

#### 4. Su hijo(a) asocia las formas de los objetos con figuras geométricas mediante el juego. T.C.3

**TABLA # 19**

<b>INDICADORES</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Siempre	9	37,50
Frecuentemente	4	16,67
Casi siempre	6	25,00
A veces	3	12,50
Nunca	2	8,33
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta a Padres de familia de inicial 2 de la Unidad Educativa "Carlos Vélez Verduga"  
Elaborado por: Mirian Mendoza Mero 2017

#### **INTERPRETACIÓN**

De acuerdo con la pregunta # 4 ¿Su hijo(a) asocia las formas de los objetos con figuras geométricas?, 9 padres que representan el 37,50 coinciden con la alternativa "siempre" mientras que 6 padres que representan el 25,00% se inclinan por la alternativa "casi siempre" y 4 padres que representan el 16,67% eligieron la alternativa "Frecuentemente"

Las nociones matemáticas y colores primarios, son unos de los conceptos de gran importancia en la enseñanza de la educación inicial. Tanto las figuras geométricas como los colores, permiten que el niño(a) comiencen a entender mejor todo lo que les rodea. (tiaVictoria, 2012, pág. sp)

Que los niños identifique las figuras geométricas y las relacionen con los objetos es un gran paso para el aprendizaje de las matemáticas ya que esta desarrollando el pensamiento lógico, la memoria visual, la percepción de la posición entre otras.

**5. ¿Su hijo (a) clasifica objetos con dos atributos (tamaño, color o forma)? T.C.1**

**TABLA # 20**

<b>INDICADORES</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Siempre	19	79,16
Frecuentemente	1	4,17
Casi siempre	4	16,67
A veces	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta a Padres de familia de inicial 2 de la Unidad Educativa "Carlos Vález Verduga"  
Elaborado por: Mirian Mendoza Mero 2017

**INTERPRETACIÓN**

De acuerdo con la pregunta # 5 ¿Su hijo (a) clasifica objetos con dos atributos (tamaño, color o forma)?, 19 padres que representan el 79,16% coinciden con la alternativa "siempre" por otra parte 4 padres que representan el 16,67 se inclinaron por la alternativa "casi siempre" y 1 padre que representa el 4,17% escogió la alternativa "frecuentemente"

Clasificar es ordenar diversos elementos utilizando un criterio común. Mediante ésta, el niño organiza el mundo según semejanzas, establece relaciones entre el todo y sus partes, y aplica el uso de cuantificadores: uno, ninguno, todos, algunos (Daly, 2014, pág. sp)

Según la encuesta realizada se puede determinar que la mayoría de los niños clasifican objetos de acuerdo a su tamaño, color o forma lo que demuestra que están siendo estimulados de forma correcta tanto en la escuela como en el hogar.

## 6. ¿Su hijo (a) reconoce cantidades de mucho-poco-nada? T.C.2

**TABLA # 21**

<b>INDICADORES</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Siempre	9	37,50
Frecuentemente	9	37,50
Casi siempre	3	12,50
A veces	3	12,50
Nunca	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta a Padres de familia de inicial 2 de la Unidad Educativa "Carlos Vález Verduga"  
Elaborado por: Mirian Mendoza Mero 2017

### **INTERPRETACIÓN**

Según la pregunta # 6 ¿Su hijo (a) reconoce cantidades de mucho-poco-nada?, 9 padres que representa el 37,50% coinciden en la alternativa "siempre" mientras que 9 padres que representa el 37,50% se inclinaron por la alternativa "frecuentemente" y 3 padres que representa el 12,50% escogieron la alternativa "casi siempre"

Cuantificadores: Son aquellas nociones que se utilizan antes de llegar al concepto de número por medio de ellos se designan cantidades, pero sin especificarla con su simbología ejemplo: todo – nada, poco – mucho, más que, menos que, mucho – poco, mas – menos. (Mena, 2012, pág. 7)

Entre los cuatro y los seis años, los niños y las niñas desarrollan un entendimiento matemático tras la exploración y los juegos y desarrollan las competencias matemáticas a través de la acción e interacción donde el rol del estudiante es comparar, formular hipótesis, experimentar y comprobar.

**7. ¿Su hijo (a) establece semejanzas y diferencias entre los objetos? T.C.2**

**TABLA # 22**

<b>INDICADORES</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Siempre	8	33,33
Frecuentemente	11	45,83
Casi siempre	2	8,34
A veces	3	12,50
Nunca	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta a Padres de familia de inicial 2 de la Unidad Educativa "Carlos Vélez Verduga"  
Elaborado por: Mirian Mendoza Mero 2017

**INTERPRETACIÓN**

En referencia con la pregunta # 7 ¿Su hijo (a) establece semejanzas y diferencias entre los objetos?, 11 padres que representa el 45,83% coinciden en la alternativa "frecuentemente" mientras que 8 padres que representa el 33,33% se inclinaron por la alternativa "siempre" y 3 padres que representa el 12,50% escogieron la alternativa "a veces"

Visualizar diferencias nos ayuda a discriminar e identificar semejanzas. Nos permite agrupar objetos. Ahora bien, la comparación nos permite establecer dichas semejanzas y es a través del juego manera que se puede obtener esta destreza en los niños y niñas para hacer del aprendizaje un momento significativo.



## 8. Su hijo (a) arma rompecabezas de más de 15 piezas. T.C.1

**TABLA # 23**

INDICADORES	F	%
Siempre	19	79,17
Frecuentemente	2	8,33
Casi siempre	1	4,17
A veces	2	8,33
Nunca	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta a Padres de familia de inicial 2 de la Unidad Educativa "Carlos Vélez Verduga"  
Elaborado por: Mirian Mendoza Mero 2017

### INTERPRETACIÓN

Según la pregunta # 8 ¿Su hijo (a) arma rompecabezas de más de 15 piezas?, 19 padres que representa el 79,17% coinciden en la alternativa "siempre" mientras que 2 padres que representa el 8,33% se inclinaron por la alternativa "frecuentemente" y 2 padres que representa el 8,33%

Un rompecabezas representa un desafío que si se supera genera gran satisfacción en el niño y eleva su autoestima; desarrolla la capacidad de resolver problemas; ejercita su memoria visual; trabaja en el análisis para elaborar la estrategia de armado, mantiene la atención y concentración del niño; permite mantener la curiosidad por componer lo que no se conoce; trabaja la tolerancia del niño y su capacidad de espera ante la dificultad; su armado le permite la exploración y manipulación de piezas, ayudando al mismo tiempo a desarrollar la motricidad fina (Zamora, 2013, pág. 3)

Los padres no deberían dudar a la hora de decidir si comprar o no un rompecabezas para sus hijos pues estos desarrollan habilidades cognitivas y motrices en todas las edades.

## CONCLUSIONES

Una vez analizada la presente investigación que se llevó a cabo en la unidad educativa “Carlos Vélez Verduga”, Cantón El Carmen, Provincia de Manabí, se concluye que:

- El 100% de las docentes parvularias de la Unidad Educativa “Carlos Vélez Verduga” considera que los juegos de mesa incide en el desarrollo de la inteligencia lógica matemática en los niños de Inicial II, por cuanto los juegos son una herramienta fundamental que proporciona diversión y habilidades lógicas en los niños .
- Las docentes parvularias de Inicial “2” de la Unidad Educativa “Carlos Vélez Verduga” consideran en un 60% que las características de un juego de mesa son: innovador, seguros y adecuados para la edad, tener reglas y deben representar un reto o desafío para los niños.
- Con un porcentaje del 70 % en el Inicial “2” de la Unidad Educativa “Carlos Vélez Verduga” se pudo evidenciar en la ficha de observación, que los estudiantes adquieren la destrezas, por lo que se encuentran en un nivel adecuado para el desarrollo de la inteligencia lógica matemática. Sin embargo el 30 % de los estudiantes restantes están en proceso de adquirir la destresa por lo que es necesario implementar nuevos juegos de mesa que ayuden al desarrollo de la inteligencia lógica matemática
- El 100 % de las docentes parvularias consideran que es de gran importancia la existencia de una propuesta metodológica con juegos de mesa para el desarrollo de la inteligencia lógica matemática en los niños de Inicial II, en la Unidad Educativa “Carlos Vélez Verduga” Cantón El Carmen ,Provincia de Manabí .

## RECOMENDACIONES

Una vez realizada las conclusiones se recomienda lo siguiente:

- A las autoridades del establecimiento que sigan estimulando la participación de sus docentes, organicen seminarios de capacitación sobre la implementación de los juegos de mesa para desarrollar destrezas y habilidades lógicas matemáticas en sus estudiantes.
- A los docentes que apliquen registros de observación al término de cada periodo de clase o educativo con indicadores que reflejen los avances en el desarrollo de la inteligencia lógica matemática de los niños y a la vez permitan observar, replantear o reforzar los aprendizajes con deficiencias.
- Utilizar la guía didáctica desarrollada en la propuesta, como una herramienta que permita diversificar el proceso de desarrollo de la inteligencia lógica matemática, en la que se debe tomar en cuenta la edad, el entorno de desarrollo, las diferencias individuales de los niños.
- Realizar sesiones de trabajo con los padres de familia para orientarlos de manera práctica, sobre el tipo de juegos que se pueden realizar en casa con los niños para el desarrollo de la inteligencia lógica matemática.

## **CAPÍTULO III**

### **3. PROPUESTA.**

#### **3.1. DATOS INFORMATIVOS:**

**INSTITUCIÓN:** Unidad Educativa “Carlos Vélez Verduga”

**CANTÓN:** El Carmen

**PROVINCIA:** Manabí

**NÚMERO DE ESTUDIANTES /AS:** 1705

**NÚMERO DE DOCENTES:** 65

**RECTOR:** Lic. Jéssica Zambrano Galarza

#### **3.2. TEMA:**

“Juegos de mesa para el desarrollo de la inteligencia lógica matemática en niños de 4 a 5 años”

#### **3.3. DIAGNÓSTICO**

A través de la investigación realizada se pudo determinar que en el inicial 2 es deficiente el desarrollar la inteligencia lógica matemática, situación que no permite adquirir conocimientos a plenitud, así mismo no se evidenció el uso de diferentes juegos de mesa, al no realizar un buen trabajo con juegos de mesa que potencien el pensamiento lógico en educación inicial se verá afectado el desarrollar la inteligencia lógica matemática.

#### **3.4. JUSTIFICACIÓN.**

Uno de los propósitos que tienen los juegos de mesa es propiciar y desarrollar el pensamiento lógico y ordenado en relación con las problemáticas cotidianas de la vida. En otras palabras, los juegos de mesa deben ser adaptados como actividad fundamental tanto en la escuela como en el hogar. Para ello, los juegos de mesa deben estudiar y proponer estrategias que estimulen el desarrollo de la inteligencia lógica matemática permitiendo la satisfacción y adquisición de saberes, los

juegos de mesa se deben iniciar desde antes de la educación inicial en el hogar, con juegos familiares, y uno de los elementos que ayudan al desarrollo de los mismos son la diversión que estos conllevan, estrategia de aprendizaje que permitirá el interés por aprender de los estudiantes.

Una de las estrategias profesionales más utilizadas en la actualidad es, sin duda, el juego. El niño necesita jugar porque es la única forma que tiene para poder interactuar con la realidad que le desborda (Piaget)

Jean Piaget (1896-1980) sostenía que la dificultad de los juegos va en concordancia con el desarrollo de la inteligencia. Piaget no distinguía, ni dividía la inteligencia en varias como posteriormente han hecho otros. Según Piaget el niño tiene que jugar porque la realidad le desborda, no puede interactuar, les falta información a los niños para poder procesarla y, por tanto, crean la suya en función de los conocimientos que van adquiriendo. De esta manera se justifica la propuesta que se desarrollará a continuación.

### **3.5. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.**

#### **3.5.1. Objetivo general.**

Proponer estrategias metodológicas enfocadas a los juegos de mesa, lo que permitirá el mejoramiento del desarrollo de la inteligencia lógica matemática de los niños y niñas de educación inicial 2 de la Unidad Educativa “Carlos Vélez Verduga” en el año lectivo 2017-2018.

#### **3.5.2. Objetivos específicos.**

- Mejorar el desarrollo de la inteligencia lógica matemática en los estudiantes con el uso de estrategias lúdica.
- Motivar al pensamiento lógico y ordenado de los estudiantes de educación inicial a través de los juegos de mesa.

### **3.6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

La presente propuesta está diseñada para lograr que los estudiantes se interesen por los juegos de mesa, resolviendo problemas lógicos de una forma divertida, las estrategias planteadas hacen énfasis al trabajo

colaborativo entre docentes y padres de familia y como resultado del trabajo en equipo está en que los estudiantes a partir de la educación inicial se interesen por las matemáticas

Los juegos de mesa no solo introducen habilidades lógicas en los niños, sino que también fomentan el trabajo en equipo y la socialización con personas; ya sean estos grupos de amigos o completamente desconocidos en los que intervienen la comunicación para buscar estrategias que ayuden a la solución de un problema.

Actualmente aprender matemáticas significa: contar, sumar, restar, multiplicar, dividir, etc. Es por ello que aquí no se trata de que los estudiantes aprendan matemáticas sino más bien empiecen a interesarse por las matemáticas. El rol que desempeñe el docente con los estudiantes de educación inicial será de vital importancia, porque es en esta edad en donde se debe aprovechar para tener grandes matemáticos.

Para proponer los juegos que contiene la propuesta, se tomó como referencia: (Morin, 2014) (Salas, 2014) (Ibarra, 2015).

## JUEGO N° 1

### ANIMALITOS DE LA GRANJA

**Objetivo:** Combinar y clasificar fichas mediante las cuales se ejercita la memoria.

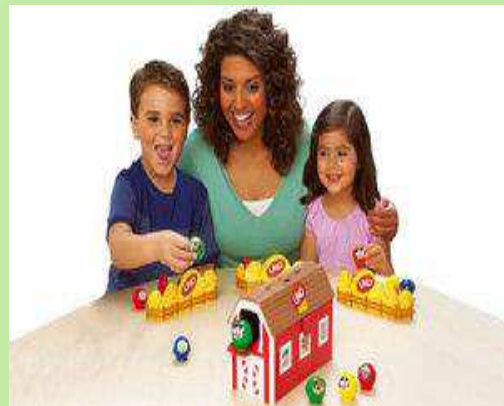
**Material:** Corral y fichas de animales.

**Se trabaja:** La concentración y agilidad de los niños y niñas

**Descripción:** Animalitos de la granja es una versión simplificada que usa fichas de animales en lugar de cartas, el cual consiste en encontrar semejanzas entre los animales.

#### **Desarrollo del juego**

- Se incentiva a los niños y niñas presentando las fichas de los animales mencionando sus nombres y realizando el sonido de cada uno de ellos.
- Luego se dividen las fichas de los animales según el número de jugadores.
- Al azar o por decisión del grupo se elige quién colocará el primer animal en el corral.
- Cada jugador tiene que decidir si tienen un animal que tenga algo en común con el animal que está en el corral (puede ser el color o el tipo de animal)
- El primer jugador que se quede sin animales es el ganador.



FUENTE: <https://www.fnac.es/mp4067288/El-uno-Muu>

## JUEGO N° 2 ESCALERAS Y SERPIENTES

**Objetivo:** Reconocer números y contar.

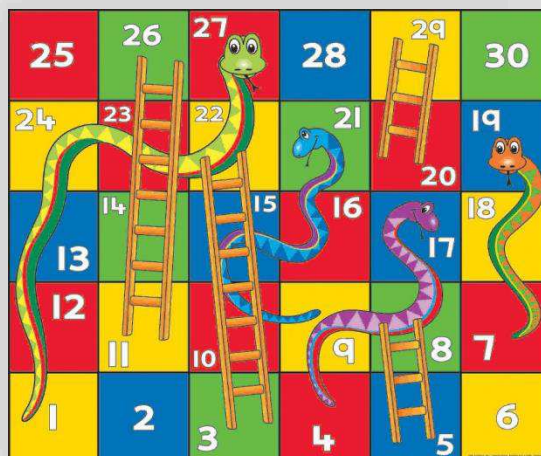
**Material:** tablero y dado o ruleta.

**Se trabaja:** la habilidad de sumar y el pensamiento lógico de niño

**Descripción:** Se juega entre dos o más personas en un tablero numerado y dividido en casilleros, que posee además de números, cierta cantidad de serpientes y escaleras que conectan con otros casilleros numerados.

### Desarrollo del juego

- Se invita a los niños a formar un círculo en una mesa grande y se presenta el juego.
- Luego los jugadores comienzan con una ficha.
- Se turnan para lanzar un dado que les indicará la cantidad de casillas que deben avanzar en sentido ascendente.
- Si al finalizar un movimiento un jugador cae en una casilla donde comienza una escalera, sube por ella hasta la casilla donde ésta termina.
- Si, por el contrario, cae en una en donde comienza la cabeza de una serpiente, desciende por ésta hasta la casilla donde finaliza su cola.
- El jugador que logra llegar a la casilla final es el ganador. Pero para ello debe llegar con el puntaje justo.



FUENTE: <http://elmaestroaprendiz.blogspot.com>



## JUEGO N° 3

### CEREZA CERECITA

**Objetivo:** respetar turnos, contar y restar.

**Material:** tablero y cerezas.

**Se trabaja:** capacidad para contar y restar.

**Descripción:** Este juego de mesa está diseñado para niños entre las edades de 4 a 6 años. Los niños aprenderán a contar, restar y tomar turnos mientras recolectan cerezas. Pueden jugar hasta cuatro jugadores. Se requiere supervisión de un adulto ya que contiene piezas pequeñas que no son recomendables para niños menores de tres años.

#### **Desarrollo del juego**

- Se motiva a los niños y niñas con la canción “las frutas” se presenta el juego y se explican la reglas.
- Se empieza el juego girando una flecha que se encuentra en el centro del tablero por turnos.
- La cual indicará la cantidad de cerezas que se pueden recolectar: una cereza, dos cerezas, tres o cuatro cerezas.
- También puede aterrizar en la imagen de un perro, un pájaro o un balde derramado.
- Si la ruleta cae en el perro o el pájaro, el jugador tendrá que sacar dos cerezas del árbol.



FUENTE: <http://www.msclub.hu/boribon-jatek-az-egesz-en-kis-gyerekeknek/>

- Si la ruleta cae en el balde derramado, el jugador tendrá que sacar todas las cerezas del árbol.
- Obtendrá el primer lugar quien complete las 10 cerezas en cantidad exacta y de ahí se derivan segundo, tercero y cuarto lugar.

## JUEGO N° 4

### DOMINÓ

**Objetivo:** Estimular los procesos cognitivos básicos de percepción visual, atención y memoria.

**Material:** Mesa y fichas de dominó.

**Se trabaja:** El control de la impulsividad y la capacidad de esperar, por lo que los niños aprenden a autocontrolarse.

**Descripción:** Se trata de un juego en el que se emplean unas fichas rectangulares, divididas en dos cuadrados, cada uno de los cuales lleva marcados de cero a seis puntos o pueden ser números, frutas, animales, prendas de ropa etc. El juego completo consta de 28 piezas y se juega en pareja.

#### Desarrollo del juego

- Se pide a los jugadores de cada pareja que se coloquen alternativamente alrededor de una mesa.
- Quedan en posiciones enfrentadas los miembros de cada pareja respectivamente.
- Antes de empezar, las fichas se colocan boca abajo sobre la mesa y se mezclan para que los jugadores las recojan al azar en igual número cada uno normalmente 7.



FUENTE: <http://www.elpaisdelosjuguetes.es/domino-zoo-madera.html>

- Empieza el jugador que tiene la ficha duplicada, siguiendo por la derecha.
- En su turno cada jugador colocará una de sus piezas con la condición de que dos piezas solo pueden colocarse juntas cuando los cuadrados anterior tengan la misma imagen (ej. el gato con el gato, el perro con el perro, etc.)
- Si un jugador no puede colocar ninguna ficha en su turno perderá el juego.

## JUEGO N° 5

### TRIQUI-TRACA

**Objetivo:** Desarrollar la concentración de los niños.

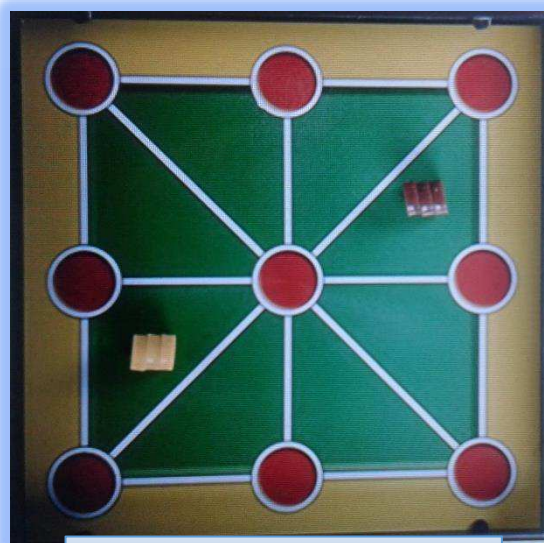
**Material:** Tablero y fichas.

**Se trabaja:** El pensamiento lógico y la astucia.

**Descripción:** Triqui traca se trata de un juego en el que se realiza un cuadrado dividido en 9 puntos estratégicos y se juega en pareja.

#### Desarrollo del juego

- invitamos a los niños a elegir su pareja de juego y sentarse enfrentados a lado de la mesa.
- Se indican las reglas del juego las cuales serán:
- Respetar el turno para colocar una a una las tres fichas de forma alternativa.
- Mover las fichas hasta lograr que queden juntas ya sea en línea horizontal, vertical o inclinada.
- Ganará quién logre poner sus fichas juntas.



FUENTE: [https://www.amazon.es/ref=nav\\_logo](https://www.amazon.es/ref=nav_logo)

## JUEGO N° 6

### BLOQUECITOS ENCASTRABLES

**Objetivo:** Incrementar habilidades de razonamiento y concentración en los niños.

**Material:** Mesa, bloques (legos)

**Se trabaja:** La creatividad, la conciencia espacial y conocimientos matemáticos.

**Descripción:** Bloquecitos encastrables es un juego que consiste en armar diferentes figuras encajando piezas, se puede trabajar en grupos o de forma individual.

#### **Desarrollo del juego**

- Se motiva a los niños con imágenes de carros, casas, robots etc. Construidos con bloques (legos)
- La maestra entregará bloques suficientes para que los niños construyan lo que deseen.
- Todo depende de la creatividad e imaginación del niño.
- Según la rapidez con la que el niño construya algo se obtendrá el primer ganador, el segundo ganador, el tercer ganador y así sucesivamente.



FUENTE: <http://www.youngmarketing.co/lego-se-toma-el-aula-de-clase-del-siglo-xxi/>

## JUEGO N° 7

### RUMMY

**Objetivo:** Potenciar la memoria de los niños y niñas

**Material:** Mesa y cartas

**Se trabaja:** La capacidad de recordar, reconocer números y colores.

**Descripción:** El Rummy se juega con la baraja o bien con fichas numeradas y en 4 colores, pueden jugar 2 o más jugadores. Se mezclan y se voltean las cartas sobre la mesa.

#### **Desarrollo del juego**

- Pedimos a los niños sentarse alrededor de la mesa para entre todos voltear las cartas y mezclarlas.
- Por turnos un jugador empieza a voltear un par de cartas que se las llevará en caso de que coincida en el color o el número (verde con verde, amarillo con amarillo o 1 con 1, 5 con 5)
- Caso contrario volteará las cartas nuevamente y el siguiente jugador realizará el mismo proceso.
- Ganará el jugador que tenga más cartas al final de la partida.



FUENTE: <http://ludicos.es/wp-content/uploads/2010/04/image6.png>

## JUEGO N° 8 ROMPECABEZA

**Objetivo:** Desarrollar capacidades de análisis, síntesis, visión espacial y algunos aspectos algebraicos.

**Material:** Rompecabezas

**Se trabaja:** La concentración y memoria del niño.

**Descripción:** Un rompecabezas es un juego que se puede jugar en soledad y sirve para afirmar conocimientos de forma divertida, permite que a través de la observación atenta de los dibujos y textos se reconozcan y diferencien uno que otro tema. De acuerdo a la edad del niño se elige el número de piezas de un rompecabeza.

### Desarrollo del juego

- Se motiva a los niños a observar la imagen del rompecabeza, sentir su textura y la forma que tiene.
- Luego se mezclan las piezas extendidas en la mesa.
- Una estrategia para armar el rompecabeza es empezar con las piezas de las esquinas o bordes.
- Gana quien ha confeccionado las imágenes en menos tiempo.



FUENTE:[https://www.youtube.com/watch?v=-lrHQBm\\_M40](https://www.youtube.com/watch?v=-lrHQBm_M40)



## JUEGO N° 9

### TANGRAM

**Objetivo:** Desarrollar la capacidad de analizar temas relacionados con geometría a través del juego.

**Material:** Mesa y piezas del tangram

**Se trabaja:** el pensamiento reflexivo y metódico, la creatividad y las capacidades del autoaprendizaje.

**Descripción:** Tangram es un juego que consiste en formar siluetas de figuras con 7 piezas, que son las siguientes: 5 triángulos, dos construidos con la diagonal principal del mismo tamaño, los dos pequeños de la franja central también son del mismo tamaño, un triángulo mediano, un cuadrado y un paralelogramo o romboide.

#### Desarrollo del juego

- Invitamos a los niños a observar y mencionar las formas y colores de las piezas del tangram.
- Luego de sentarse cómodamente alrededor de la mesa con las 7 piezas del tangram la maestra con ayuda de los niños elegirán que figura armar (casa, números, gato, persona, etc.)
- Dejando claro que se deben utilizar todas las piezas sin excepción.
- El ganador del juego será quién forme la figura que se indicó al inicio del juego en menor tiempo.



FUENTE: <http://www.istockphoto.com/es/foto/vista-de-alto-%C3%A1ngulo-de-una-ni%C3%B1os-jugando-tangrama-rompecabezas-gm464556649-33511336>

## JUEGO N° 10

### QWIRKLE

**Objetivo:** fortalecer la inteligencia lógica de los niños a través de formas y colores.

**Material:** bolsa, mesa y fichas

**Se trabaja:** la memoria y la concentración del niño.

**Descripción:** Qwirkle está formado por 108 piezas de madera con las siguientes características: Piezas de 6 colores distintos y piezas de 6 formas geométricas distintas.

#### **Desarrollo del juego**

- Motivamos a los niños a recoger todas las fichas en una bolsa de tela y a sentarse cómodamente alrededor de la mesa.
- Luego cada jugador escoge al azar 6 fichas de la bolsa.
- Empieza la partida el jugador que tenga mayor número de piezas del mismo color (sin que se repitan la forma) o mayor número de piezas con la misma forma pero de distinto color.
- Los jugadores siempre colocarán las fichas en líneas horizontales o verticales (filas o columnas).
- Todas las fichas deben enlazarse: No podrán empezar filas o columnas aisladas del tablero.
- Siempre que empiece el turno del jugador deberá tener 6 fichas a la mano las cuales pueden ser cambiadas al azar.
- El jugador ira sumando las fichas que coloca en el tablero.
- Ganará quién más fichas haya colocado.



FUENTE: <https://es.aliexpress.com/popular/qwirkle-game.html>

## BIBLIOGRAFÍA

- EURYDICE. (2013). *La enseñanza de la lectura en Europa: contextos, políticas y prácticas*. España: Ministerio de Educación, 219 pp.
- AGUIRRE Ángel. (1994). *Psicología de la adolescencia*. Barcelona-España: Marcombo, 352 pp.
- ALLER, C. (1991). *Juegos que animan a leer*. Alcoy: Marfil: Estrategias lectoras.
- Antunes, C. (2006). *Estimular las Inteligencias Múltiples*. Madrid-España: Universidad de Sant'Anna.
- ARANDA Rosalia. (2008). *Atención temprana en educación infantil*. Bilbao: Las Rosas, pp 203.
- Aranda, R. (2008). *Atención temprana en educación infantil*. Bilbao: Las Rosas.
- ARANDA, R. (2008). *Atención temprana en educación infantil*. Bilbao: Las Rosas.
- Bañeres, D., Bishop, A., Cardona, M. C., Comas i coma, O., Garaigordobil, M., Hernandez, T., . . . Vida, T. (2008). *El Juego como Estrategia Didáctica*. Venezuela: Laboratorio Educativo.
- BELTRÁN JESÚS. (1995). *Psicología de la educación*. Barcelona-España: Marcombo, 664 pp.
- Bernabue, N., & Goldstein, A. (2009). *Creatividad y Aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. España: Narcea, S.A.
- Beth R., D. (2016). *Ciencias y Matemáticas en Acción*. Madrid: NARCEA, S.A.
- Bishop, A. (1998). El papel de los juegos en educación matemática. Uno. *Revista de Didáctica de las Matemáticas*, 18, 9-19.
- Bragg, L. A. (2012). The effect of mathematical games on on-task behaviors in the primary classroom. *Mathematics Education Research Journal*, 24(4), 385-401.
- BRODERICK, A. (2001). *Diseño Instruccional*. Zaragoza.
- BRUNER Jerome. (2011). *Habilidades Cognitivas del niño*. Inglaterra: S/E, 221 pp.

- Carmona, V., & Díaz, C. (2013). *Una propuesta de material didáctico (juego de mesa) que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje de la contaminación atmosférica y sus efectos en la salud humana*. Santiago de Cali: Universidad del Valle.
- CASTEJÓN JUAN. (2009). *Unas bases psicológicas de la educación especial*. España: Club Universitario, 333 pp.
- Connor, Schaefer, & Braverman. (2017). *Manual de terapia de juego*. Mexico: El Manual Moderno.
- Contreras, E., & Contreras, I. I. (2014). Desarrollo de habilidades cognitivas mediante videojuegos en niños de educación básica. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo* (12).
- COOPER. (2008). Habilidades Lectoras. En A. Rosalia, *Atención temprana en educación infantil* (pág. 142). Bilbao: Las Rosas.
- Cross, J. R. (20016). *El Forastero En El Camino A Emaús*. Canada : GoodSeed International.
- Daly, D. (15 de Agosto de 2014). *Aprender Juntos c.l.* Obtenido de <http://www.aprenderjuntos.cl/clasificacion/>
- Díaz Bolio, N. (2006). *Fantasia en movimiento* . Mexico: Noriega Editores.
- DOMECH, C. (1994). *Animación a la lectura*. Madris: Popular S.A.
- Edo, M., & Deulofeu, J. (2006). Investigación sobre juegos, interacción y construcción de conocimientos matemáticos. *Enseñanza de las ciencias*, 24(2), 257-268.
- ESPIN, J. (1987). *Lectura, lenguaje y educación compensatoria*. Barcelona: Oikos-tau.
- Eye in the sky. (2008). Los juegos estratégicos (la estrategia y las distintas formas que puede asumir en los juegos). *La verdad científica sobre los juegos de azar*.
- Fernández, J., & Rodríguez, M. (1997). *Juegos y pasatiempos para la enseñanza de la matemática elemental*. España: Síntesis.
- Ferrándiz, C., Bermejo, R., Sainz, M., Ferrando, M., & Prieto, M. (2008). Estudio del razonamiento lógico-matemático desde el modelo de las inteligencias múltiples. *Anales de Psicología*, 24(2), 213-222.

- Ferrándiz, C., Bermejo, R., Sainz, M., Ferrando, M., & Prieto, M. (2008). Estudio del razonamiento lógico-matemático desde el modelo de las inteligencias múltiples. *Anales de psicología*, 24(2), 213-222.
- FIELD, T. (1996). *Primera Infancia*. Inglaterra: S/E.
- Font, A. (2004). Líneas maestras del aprendizaje por problemas. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 18(1), 79-95.
- Gairín, J. (2003). Aprender a demostrar: Los juegos de estrategia. En E. Palacián, & J. Sancho, *Actas sobre las X Jornadas para el aprendizaje y enseñanza de las matemáticas* (págs. 171-188). Zaragoza: Instituto de Ciencias de la Educación.
- Garcia, & Torrijos. (2002). *Juegos de Mesa*. Mexico: Lectorum, S.A.
- GEORGE S. MORRISON. (2005). *Educación infantil*. Madrid: Pearson Educación, 433 pp.
- GONZALEZ Rosa. (2011). *Alumnado en situaciones de riesgo sociales*. Barcelona: Grao, 233 pp.
- Guevara, L. (2010). La estimulación educativa. *Temas para la Educación*(11), 61.
- HAROLD LEITENBERG. (1982). *Modificación y terapia de conducta*. Madrid: Morata, 503 pp.
- Hebre Nieto, J. (2005). *El Arte de Resolver Problemas*. Caracas: CEC, SA.
- HORKHEIMER, M. (2004). *Teoría crítica de la sociedad*. Noremberg: S/E.
- Ibarra, D. (28 de Octubre de 2015). *Maestro Aprendiz, Maestro Feliz*. Obtenido de <http://elmaestroaprendiz.blogspot.com/2015/10/serpientes-y-escaleras.html>
- Itkin, S. (2007). *Enseñar Matemáticas: números, formas, cantidades y juegos*. Argentina- Buenos Aires: Novedades Educativas .
- JIMENEZ JAVIER. (2007). *Premios Irene 2006. La paz empieza en casa*. España: Ministerio de Educación, 144 pp.
- Kami, C., & DeVries, R. (1980). *Juegos colectivos en la primera enseñanza. Implicaciones de la teoría de Piaget*. Editorial Visor.

- LOPEZ Felix. (1985). *La Formación de Vinculos sociales*, Ministerio de Educación. Madrid: S/E, 231 pp.
- LÓPEZ Fernando. (2007). *Metodología participativa en la enseñanza universitaria*. Madrid-España: Narcea Ediciones, 176 pp.
- López, A. (2006). *INTELIGENCIAS MÚLTIPLES* . Perú: MIRBET .
- Marín, I. (2013). *Jugar, una forma de viure*. España: Contenidos con licencia CC BY-SA 3.0.
- Mena, M. (09 de Abril de 2012). *Universidad Pedagógica de El Salvador*.  
Obtenido de <https://es.slideshare.net/UPedagogicaElsalvador/lenguaje-lgico-matemtico-infantil>
- MENDOZA ANTONIO. (2002). *La seducción de la lectura en edades tempranas*. España: Ministerio de Educación, 318 pp.
- MENDOZA ANTONIO. (2003). *Didáctica de la lengua y la literatura para primaria*. Madrid-España: Pearson Educación, 572 pp.
- Mir, V., Corominas, D., & Gómez, M. T. (1997). *Juegos de fantasía en los parques infantiles*. Madrid: Narcea, S.A.
- Moll A., M. L. (1979). *Campanita primer año guía*. Chile: Andres Bello.
- Mora Ledesma, J. (2004). *Psicología educativa*. México : PROGRESO S. A.
- Morin, A. (2014). *Understood*. Obtenido de <https://www.understood.org/es-mx/school-learning/learning-at-home/games-skillbuilders/8-great-board-games-to-help-preschoolers-build-different-skills#slide-1>
- MORRISON GEORGE. (2005). *Primera Infancia*. California: S/E.
- Muñoz Andrade, A., & Vasquez ojas, J. M. (2011). *LOS JUEGOS DE MESA, UNA ESTRATEGIA PARA LA*. Florencia .
- P.G. RICHMOND. (2000). *Introducción a Piaget*. España: Fundamentos, 158 pp.
- Palmero, J. (2002). *Materiales curriculares y recursos didácticos: recursos materiales e impresos: medios audiovisuales e informáticos. Criterios para su selección y utilización*. Málaga.
- Pérez, M. (2011). Los juegos de mesa en la educación infantil. *Pedagogía Magna*(11), 354-360.

- Piaget, J. (1969). *Science of Education and the Psychology of the Child*. París: Editions Denoel.
- Posada Díaz, Á., Gómez Ramírez, J. F., & Ramírez Gómez, H. (2005). *El niño sano*. Bogotá: Editorial MedicalInternacional LTDA.
- Pozo, J. I. (2006). *Teorías Cognitivas del aprendizaje*. Madrid: Ediciones Morata, S. L.
- QUINTANAL, j. (2007). *Comprensión Lectora*. Barcelona: Cátedra.
- RAMIREZ ELSA. (2005). *Lectura: pasado, presente y futuro*. México: UNAM, 207 pp.
- Randa, V. (12 de Noviembre de 2012). *Teorías del Juego*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Requena, M. (2003). Metodología del juego: la observación del juego. En *Unidad 9. Elaboración de proyectos de juego* (págs. 38-46). España: Ministerio de Educación, cultura y deporte.
- Requena, M. (2003). *Metodología del juego: la observación del juego*. Secretaria General Tecnica.
- Rodelgo, T. (5 de Septiembre de 2014). *10 beneficios de los juegos de mesa*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <https://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/diez-razones-para-usar-juegos-de-mesa>
- Sáinz Hernández, M. d., & Argos González, J. (2005). *Educación Infantil: Contenidos, procesos y experiencias*. Madrid: NARCEA, S.A.
- Salas, L. (2014). *Guia Infantil.com*. Obtenido de <https://es.guiainfantil.com/c/mama-ahorradora/juguetes-y-juegos/10-juegos-de-mesa-clasicos-para-ninos-que-nunca-fallan/>
- Santamaria, S., Milazzo, L., & Quintana, M. A. (2016). *Teorías de Piaget*. Caracas: monografias.com.
- SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA. (2004). *Investigaciones sobre el inicio de la lectoescritura en edades tempranas*. Madrid: MECD, 436 pp.
- Serrano, J. M., González, M., & Pons, R. (2008). *Aprendizaje cooperativo en matemáticas*. Murcia: EDITUM. Ediciones e la Universidad de Murcia.

- Smith, P. K. (2013). *Jeu chez l'enfant: Est-ce important?* Royaume-Uni: University of London.
- SOLÉ, I. (1992). *La animación a la lectura*. Madrid: SM.
- Souza, L., & Uicab, G. (2014). Propuesta de juego de mesa para reforzar habilidades aritméticas. Más-menos pingüinos en el hielo. *Abstraction & Application*, 10, 51-64.
- Suazo, S. (2006). *Inteligencias Múltiples: manual práctico para el nivel elemental*. San Juan, Puerto Rico : Universidad de Puerto Rico .
- tiaVictoria. (27 de Noviembre de 2012). *Las Figuras Geométricas y su importancia*. Obtenido de <https://victoriapintom.wordpress.com/2012/11/27/las-figuras-geometricas-y-su-importancia/>
- Villalobos, F. (2010). *Ilumina tu Mente* (Primera ed.). California- USA: internacional Windmills Edition.
- VILLALÓN Malva. (2009). *Fomento de la Lectura en la Primera Infancia*. Santiago de Chile: Consejo Nacional de Cultura y las Artes, 52 pp.
- WELLS, G. (1988). *Aprender a leer y escribir*. Barcelona: Heineman Educational Books.
- Zamora. (03 de Abril de 2013). La importancia de los rompecabezas. *Diario La Hora*, pág. 3.



## ANEXOS

## Anexo N° 1



**UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABÍ**  
**EXTENSIÓN EL CARMEN**  
**ERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MECIÓN PARVUL**  
 Creada Ley No. 10 – Registro Oficial 313 de Noviembre 13 de 1985  
**ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES**



**TEMA:** los juegos de mesa y el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los niños y niñas de educación inicial II, en la unidad educativa "Carlos Vélez Verduga", Cantón El Carmen, Provincia de Manabí, Año lectivo 2017-2018.

**OBJETIVO GENERAL:** identificar la incidencia de los juegos de mesas en el desarrollo de la inteligencia lógica – matemática de los niños y niñas de educación inicial 2, de la Unidad Educativa Carlos Velez Verduga en el año lectivo 2017-2018.

**I. INDICACIONES PARA LLENAR LA ENCUESTA**

- Lea detenidamente cada una de las interrogantes.
- Las respuestas deben ser contestadas con esfero gráfico azul.
- La información puede estar apoyada por autores científicos.
- Debe seleccionar una sola alternativa
- Varias preguntas requieren de una información adicional sustentada por usted.
- No se debe dejar ninguna pregunta en blanco.

**II. DESARROLLO**

**1. Para Usted ¿Qué son los juegos de mesa?**

- a. Una herramienta fundamental que proporciona diversión y habilidades lógicas en los niños (\_\_\_)
- b. Son la habilidad de utilizar números para calcular, hacer conjeturas y resolver problemas (\_\_\_)
- c. Es el control de sus extremidades (\_\_\_)

**Realice un argumento a su respuesta:**

---



---

**2. ¿Cuál cree usted que es la importancia de la inteligencia lógica matemática?**

- a) Excelente apoyo al profesorado y motivador del alumno (\_\_\_)
- b) fundamental para comprender conceptos abstractos, razonamiento y comprensión de relaciones (\_\_\_)
- c) No involucra la capacidad de razonamiento formal para resolver problemas (\_\_\_)
- d) Todas las anteriores (\_\_\_)

**3. De los siguientes juegos ¿Cuáles desarrollan la inteligencia lógica matemática?**

- a. Rompecabezas (\_\_\_)
- b. Loterías (\_\_\_)
- c. Armar legos y cubos (\_\_\_)
- d. Ajedrez (\_\_\_)
- e. Todas las anteriores (\_\_\_)

**Mencione otro juego que usted utilice en el proceso pedagógico:**

---

---

**4. De las siguientes características marque las que debe tener un juego de mesa**

- a. Innovador (\_\_\_)
- b. Seguro y adecuado para la edad (\_\_\_)
- c. Reglas (\_\_\_)
- d. Reto o desafío (\_\_\_)
- e. Todas las anteriores (\_\_\_)

**Enumere otras características que considere:**

---

---

**5. ¿Cuál cree usted que es la importancia de los juegos de mesa?**

- a. Excelente apoyo al profesorado y motivador del alumno (\_\_\_)
- b. Fomenta habilidades cognitivas, motrices y de aprendizaje (\_\_\_)
- c. No involucra la capacidad de razonamiento formal para resolver problemas (\_\_\_)
- d. Todas las anteriores

**Enumere otras técnicas que considere:**

---

---

**6. ¿Por qué cree usted que se debe utilizar juegos de mesa para enseñar matemáticas?**

- a. Favorecen la resolución de problemas (\_\_\_)
- b. Crean ambientes que incitan a pensar (\_\_\_)
- c. Fomentan el espíritu de equipo (\_\_\_)
- d. Propician el debate y la búsqueda de mejores estrategias (\_\_\_)
- e. Todas las anteriores (\_\_\_)

**Mencione otra razón que usted considere**

---

---

**7. ¿Cree usted que se debe elaborar una propuesta con juegos de mesa que ayuden al desarrollo de la inteligencia lógica matemática?**

- a. Si (\_\_\_)
- b. No (\_\_\_)

**Por qué:**

---

---

## Anexo N° 2



**UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABÍ**

**EXTENSIÓN EL CARMEN**

**CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MECIÓN PARVULARIA**

Creada Ley No. 10 – Registro Oficial 313 de Noviembre 13 de 1985



### ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL INICIAL II.

**TEMA:** los juegos de mesa y el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los niños y niñas de educación inicial II, en la unidad educativa “Carlos Vélez Verduga”, Cantón El Carmen, Provincia de Manabí, Año lectivo 2017-2018.

**OBJETIVO GENERAL:** diagnosticar la incidencia de los juegos de mesas en el desarrollo de la inteligencia lógica – matemática de los niños y niñas de educación inicial 2, de la Unidad Educativa Carlos Velez Verduga en el año lectivo 2017-2018.

ITEMS	INDICADOR	FRECUENCIA				
		S	Fr	CS	AV	N
1	Su hijo(a), tiene acceso a legos, cubos, tangram, rompecabezas y otros instrumentos que impliquen esfuerzo lógico.					
2	Conoce usted los tipos de juegos que realiza su hijo en la escuela.					
3	Su hijo identifica las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.					
4	Su hijo(a) asocia las formas de los objetos con figuras geométricas mediante el juego.					
5	Su hijo (a) clasifica objetos con dos atributos (tamaño, color o forma)					
6	Su hijo (a) diferencia entre colecciones de más y menos objetos.					
7	Su hijo (a) establece semejanzas y diferencias entre los objetos.					
8	Su hijo (a) arma rompecabezas de más de 15 piezas					
<b>S = SIEMPRE.</b> <b>Fr = FRECUENTEMENTE</b> <b>CS = CASI SIEMPRE</b> <b>AV = A VECES</b> <b>N = NUNCA</b>						

### Anexo N° 3



## UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ EXTENSIÓN EN EL CARMEN

Creada Ley n° 313/noviembre 13 de 1985

Dirección: Av. 3 de julio y Carlos Alberto Aray Tele-Fax: 660-695  
El Carmen – Manabí - Ecuador



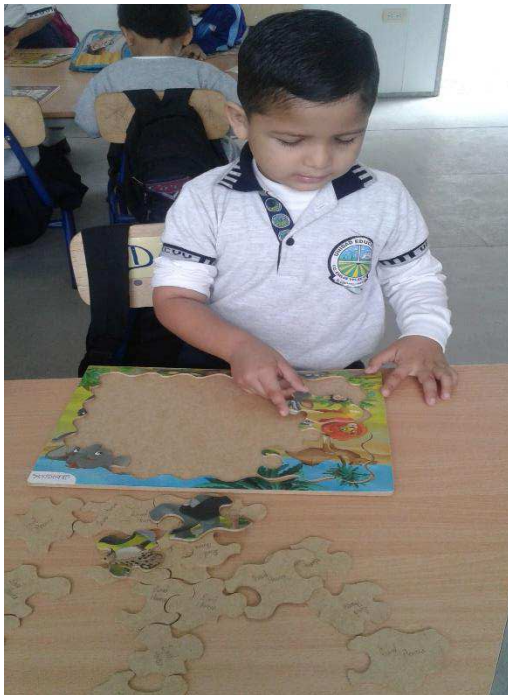
**Tema:** Los juegos de mesa y el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los niños y niñas de educación inicial II, en la unidad educativa “Carlos Vélez Verduga”, Cantón El Carmen, Provincia de Manabí, Año lectivo 2017-2018..

**Objetivo:** Diagnosticar la incidencia de los juegos de mesas en el desarrollo de la inteligencia lógica – matemática de los niños y niñas de educación inicial 2, de la Unidad Educativa Carlos Velez Verduga en el año lectivo 2017-2018.

N°	Apellidos y Nombres	Los juegos de mesa												Inteligencia lógico-matemática																											
		Identifica nociones espaciales como: delante, detrás, arriba-abajo, dentro-fuera, cerca-lejos				Clasifica objetos de acuerdo a sus colores y formas.				Reconoce tamaños en material concreto: grande, mediano, pequeño				Logra construir torres de 6 a 9 o más bloques.				Arma y desarma rompecabezas de 9 a 15 piezas.				Dice los números del 1 al 10				Logra contar grupo de cosas mediante el juego				Resuelve problemas sencillos que supongan un reto o esfuerzo mental											
		I	EP	A	NE	I	EP	A	NE	I	EP	A	NE	I	EP	A	NE	I	EP	A	NE	I	EP	A	NE	I	EP	A	NE	I	EP	A	NE								
1																																									
Escala: I: inicia el desarrollo de destreza EP: en proceso de desarrollo de destreza A: adquiere la destreza NE: no evaluado																																									

## ANEXO N° 4

### FOTOGRAFÍAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL II, PADRES DE FAMILIA Y DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS VÉLEZ VERDUGA”



Fuente: Archivo fotográfico de la autora



**Fuente:** Archivo fotográfico de la autora