



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**  
**SEDE CUENCA**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

CREAR UNA GUÍA PARA EL ADECUADO MANEJO DEL RINCÓN DE  
CONSTRUCCIÓN QUE ESTIMULE EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO  
MATEMÁTICO EN EL NIVEL INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA 3 DE  
NOVIEMBRE EN EL PERÍODO ACADÉMICO 2020-2021

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de  
Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

AUTORA: JESSICA PAOLA BACULIMA SARMIENTO

TUTORA: LCDA. JOHANNA ELIZABETH ZAMORA TORRES, MGST.

Cuenca - Ecuador

2022

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN**

Yo, Jessica Paola Baculima Sarmiento con documento de identificación N° 0106873318 manifiesto que:

Soy la autora y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Cuenca, 28 de abril del 2022

Atentamente,



---

Jessica Paola Baculima Sarmiento

0106873318

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Jessica Paola Baculima Sarmiento con documento de identificación N° 0106873318, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autora de la Propuesta Metodológica: “Crear una guía para el adecuado manejo del rincón de construcción que estimule el desarrollo del pensamiento matemático en el nivel inicial 2 de la Unidad Educativa 3 de Noviembre en el período académico 2020-2021”, la cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 28 de abril del 2022

Atentamente,



---

Jessica Paola Baculima Sarmiento

0106873318

**CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Johanna Elizabeth Zamora Torres con documento de identificación N° 0103859633, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: CREAR UNA GUÍA PARA EL ADECUADO MANEJO DEL RINCÓN DE CONSTRUCCIÓN QUEESTIMULE EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MATEMÁTICO EN EL NIVEL INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA 3 DE NOVIEMBRE EN EL PERÍODO ACADÉMICO 2020–2021, realizado por Jessica Paola Baculima Sarmiento con documento de identificación N° 0106873318, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Propuesta Metodológica que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 28 de abril del 2022

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Johanna Elizabeth Zamora Torres', is written over a horizontal line. The signature is stylized and includes a large flourish.

Lcda. Johanna Elizabeth Zamora Torres, Mgst.

0103859633

## **DEDICATORIA**

A mis padres Jorge Baculima y Nieves Sarmiento que desde un comienzo me apoyaron incondicionalmente para poder llegar a cumplir mi meta de ser Licenciada en Educación Inicial.

A mi pareja, hermanos, abuelita y demás familia por ser mi motivación día a día para concluir con éxito mi carrera Universitaria.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco primeramente a Dios por ser mi fortaleza para continuar mis estudios, a mi tutora de tesis la Magister Johanna Zamora, a la prestigiosa Universidad Politécnica Salesiana por abrirme sus puertas y aceptarme para formar parte de ella y a los docentes que impartieron sus conocimientos día a día.

## RESUMEN

El propósito de la investigación de este proyecto es crear una guía metodológica para el uso adecuado del rincón de construcción, busca estimular el desarrollo del pensamiento matemático en inicial 2 de la unidad educativa “3 de Noviembre” con infantes de aproximadamente 4 a 5 años, potenciará la convivencia e igualdad como la curiosidad y la capacidad de experimentación. Para el aprendizaje de los niños se necesita una metodología de trabajo que contribuya al desarrollo global de cada estudiante, fomentando su creatividad, autonomía, comunicación y socialización.

El rincón de construcción es indispensable para ayudar a generar conocimientos, capacidad de razonar y relacionar con el entorno que los rodea. Se pudo evidenciar la falta de rincones dentro y fuera del aula esto impedía a los alumnos desarrollar el ámbito de relaciones lógico-matemáticas y las otras áreas.

Llevándose a cabo una investigación cuantitativa y comparativa, recopilando información de fuentes primarias y la observación realizada a diario, como resultado se obtuvo falencias en ciertas actividades del ámbito lógico matemático dado que la docente no cuenta con todos los recursos necesarios para poder impartir clases lúdicas dificultando captar la atención de cada niño; como consecuencia el alumno aplaza su proceso de aprendizaje.

## Índice

DEDICATORIA .....	V
AGRADECIMIENTO .....	VI
RESUMEN .....	VII
1.Problema .....	1
1.1. Descripción del problema .....	1
1.2. Antecedentes .....	2
1.3. Importancia y alcances.....	2
1.4. Delimitación:.....	3
1.5. Ubicación de la institución educativa vía Google Maps.....	3
1.6. Explicación del problema .....	4
2.- Objetivos.....	4
2.1.- Objetivo general .....	4
2.2.- Objetivos Específicos .....	4
3. Marco Teórico.....	5
3.1. Desarrollo evolutivo de los niños en la edad de 4 a 5 años .....	5
3.2. Los ambientes de aprendizaje .....	8
3.3. Beneficios de los ambientes de aprendizaje.....	9
3.4. Ambiente de construcción.....	10
3.5. Beneficios del ambiente de construcción.....	11
3.6 El juego .....	12



3.7 Importancia del juego en educación inicial .....	13
3.8 Características del Juego .....	14
3.9 El juego en el rincón de construcción .....	15
3.10 Pensamiento Matemático .....	16
4. Metodología .....	17
4.1 Tipo de Propuesta .....	17
4.2 Partes de la propuesta.....	17
4.3 Destinatarios .....	17
4.4. Método cuantitativo .....	18
4.5. Método comparativo .....	18
5.0. Propuesta Metodológica.....	18
5.1. Presentación de la guía metodológica.....	18
5.2. Estrategias Lúdicas .....	18
5.3. Objetivo General.....	18
5.4. Objetivos Específicos.....	18
5.5. Elementos de la planificación micro curricular .....	19
6. Propuesta Metodológica.....	21
7. Planificaciones .....	29
8. Conclusiones .....	57
9. Recomendaciones .....	58
10. Bibliografía .....	59

## **1.Problema**

### **1.1. Descripción del problema**

La falta de rincones dentro y fuera del aula han sido uno de los problemas principales de la institución, ya que las clases se vuelven rutinarias día tras día y no se puede avanzar en el proceso de enseñanza aprendizaje; los espacios de recreación son importantes para un buen desarrollo de los estudiantes porque se relaciona con sus compañeros fomentando la socialización, entre otros ámbitos.

Tomando en cuenta la etapa educativa, está propone avanzar hacia una educación cooperativa y conjunta entre el profesorado y la familia del alumno, por esa razón impersonal trata de crear una guía metodológica con el propósito

de utilizar adecuadamente el ambiente de construcción para los niños de inicial II y profundizar su pensamiento matemático de manera secuencial con actividades como: construcción de bloques, juegos de razonamiento lógico, cálculos, resolución de problemas, entre otros. Esté estimula la organización de conceptos básicos como la forma, tamaño, color, comparar, clasificar, desarrolla su habilidad para reconocer objetos, agruparlos o clasificarlos; es importante que el niño sea partícipe de su propio aprendizaje manipulando materiales cotidianos y concretos también recalcar que los infantes a esta edad aprenden de mejor manera con la metodología juego trabajo.

## **1.2. Antecedentes**

En la Unidad Educativa se pudo evidenciar la falta de rincones ya que la institución estuvo adecuada solo para preparatoria, básica media, elemental superior y bachillerato.

La docente de inicial II manifestó que sería importante trabajar de manera lúdica e implementando varios servicios como: bibliotecas, laboratorios, salón de uso múltiple, áreas verdes, juegos y sobre todo el uso adecuado de los rincones de aprendizaje, ya que si no existen estos espacios impide a los niños distraerse, divertirse, aprender y sobre todo explorar su entorno.

## **1.3. Importancia y alcances**

Es importante crear una guía metodológica para el uso adecuado del rincón de construcción en inicial II pretendiendo la eficacia del pensamiento lógico matemático, este es uno de los pilares fundamentales dentro de los ámbitos y el proceso de educación relacionándose con la habilidad de trabajar y solucionar problemas cotidianos de la vida; va a beneficiar principalmente a los niños y niñas de la “Unidad Educativa 3 de Noviembre”, docentes y padres de familia involucrados dentro de este proceso.

Parafraseando a Saint en este ambiente de aprendizaje el niño desarrolla su inteligencia espacial, pensamiento matemático, lenguaje, creatividad, ejercita la coordinación motora fina, su capacidad de observación también el análisis al descubrir las formas, tamaños, características de los objetos al realizar las construcciones. (Saint, 2019).

El tiempo de duración de las actividades que se realizan en el rincón de construcción depende del proceso de aprendizaje, edad y actividad ejecutada, para esto se utiliza diversos materiales para armar y construir, de esta manera va explorando varias nociones como forma, tamaño, peso, altura entre otros, trabaja la coordinación óculo-manual, imaginación y

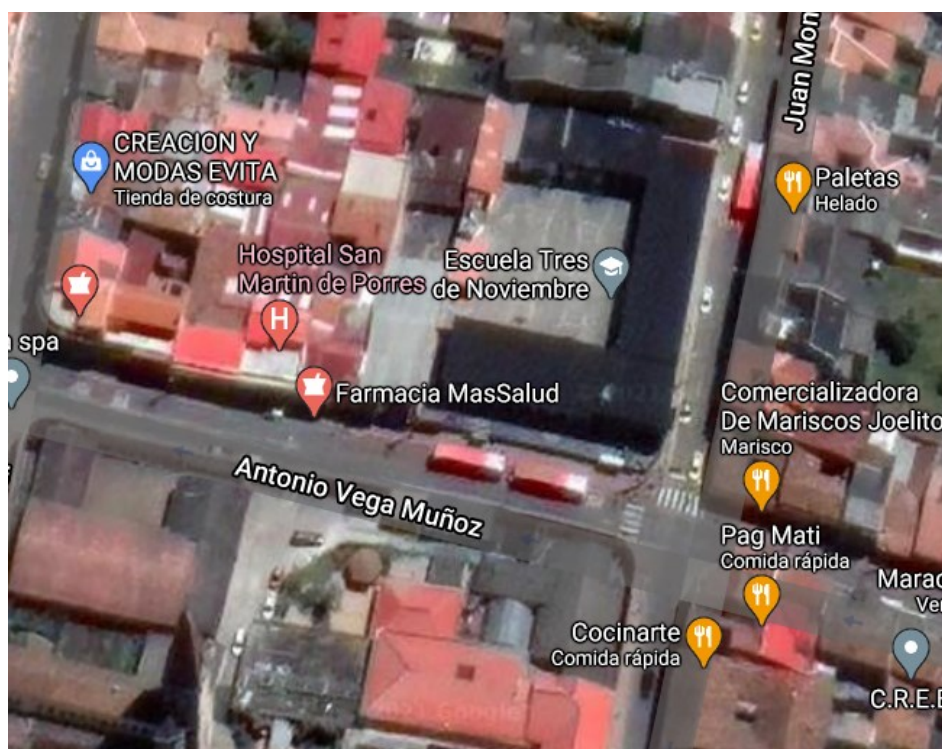
habilidades motrices; los contenidos que se plasman tienen una secuenciación para que el niño recuerde lo aprendido.

#### 1.4. Delimitación:

La guía metodológica se desarrollará en la “Unidad Educativa 3 de Noviembre”, en el nivel II de Educación Inicial.

La Unidad Educativa 3 de Noviembre, se encuentra ubicada en la Provincia del Azuay, cantón Cuenca en la dirección Antonio Vega Muñoz 13-08 y Juan Montalvo (esq.) perteneciente a la parroquia Bellavista. La institución pertenece a la zona 06, distrito 01D01 Cuenca norte, código AMIE:01H00061.

#### 1.5. Ubicación de la institución educativa vía Google Maps



Google. (s.f.). [Unidad Educativa 3 de Noviembre]. Recuperado el 21 de mayo de 2021 de

<https://goo.gl/maps/zYNNqGS8peZ3b6Le9>

La Unidad Educativa se encuentra en la zona urbana, modalidad presencial de jornada matutina y vespertina; sus estudiantes son hombres como mujeres de cultura hispana. Se le denomina Unidad Educativa ya que cuenta con Inicial I y II Preparatoria; Básica Media, Elemental; Superior y Bachillerato.

### **1.6. Explicación del problema**

Esta propuesta metodológica está basada en la pregunta: ¿Cuáles serían las estrategias utilizadas para el uso adecuado del rincón de construcción en la “Unidad Educativa 3 de Noviembre”? para responder lo anterior se requiere realizar los siguientes interrogantes ¿Cómo es el aprendizaje de un niño que interactúa con áreas lúdicas? ¿Por qué es importante trabajar con los y las estudiantes de inicial II de la Unidad Educativa 3 de Noviembre?

## **2.- Objetivos**

### **2.1.- Objetivo general**

Elaborar una guía metodológica para el uso adecuado del rincón de construcción que estimule el desarrollo de su pensamiento matemático en inicial 2 de la Unidad Educativa " 3 de Noviembre" en el periodo 2020 – 2021.

### **2.2.- Objetivos Específicos**

- Promover el uso de materiales lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje del pensamiento matemático.
- Utilizar actividades y ofrecer espacios adecuados que integren a todos los niños a través del juego con la guía metodológica para el uso adecuado del rincón de construcción, estimulando su pensamiento matemático.
- Diseñar metodologías didácticas para utilizar de una manera correcta el rincón de construcción.

### 3. Marco Teórico

#### 3.1. Desarrollo evolutivo de los niños en la edad de 4 a 5 años

El desarrollo evolutivo es notorio puesto que el infante crece rápidamente y progresa en coordinación muscular siendo más fuerte y saludable. Por lo general los niños son ligeramente más altos y pesados que las niñas dependiendo de una buena nutrición.

Entre los 2 y 5 años los niños van mejorando la imagen de su cuerpo y los elementos que lo integran, van perfeccionando movimientos, estabilizando su lateralización y conquistando el espacio, relacionándose y actuando en él. Aunque entre los 5 y 6 años el esquema corporal es bastante bueno en cuanto a la calidad de los movimientos y a la representación que se tiene del mismo, todavía se deben dominar conceptos espaciotemporales que permitan situarse adecuadamente en el espacio, en el tiempo y con relación a los objetos (Sáenz, 2010, p. 9).

A continuación, algunas de las acciones que realizan a esa edad:

- Formula muchas y variadas preguntas.
- Se vuelve enumerador y clasificador.
- Puede recortar figuras grandes y simples.
- Su comprensión del pasado y el futuro es muy escasa.
- Mentalidad más activa.
- Dibujo típico de un hombre: cabeza con las piernas y, a veces, los ojos.
- Da nombre a lo que hace.
- Se interesa más por el sexo opuesto.
- Se esfuerza por cortar recto.
- Puede copiar un cuadrado o un triángulo.

En esta edad los infantes son capaces de realizar un sin número de actividades como: atender a un cuento corto, usar oraciones con detalles, comunicarse fácilmente con sus compañeros y familiares, clasificar objetos por su tamaño, forma y color, participa en obras de teatro sencillas asumiendo el papel de algún personaje, arma rompecabezas de 24 piezas e imita sonidos de animales, también muestra mayor coordinación y control de movimientos corporales, conserva el equilibrio sobre las puntas de los pies, salta, y sus trazos son más precisos y finos.

### **Ámbitos de aprendizaje**

A continuación, se presenta las características que los niños desarrollan en su proceso evolutivo en los diferentes ámbitos de acuerdo al Currículo de Educación Inicial de la edad de 4 a 5 años.

1. **Identidad y autonomía.** - Proceso de construcción de la imagen personal, valoración cultural que tiene el niño de sí mismo, su autoconocimiento, la generación de acciones, actitudes que le permitan ejecutar actividades que requiera paulatinamente de la menor dependencia y ayuda del adulto.
2. **Convivencia.** - Diferentes interrelaciones sociales que tiene el niño en su interacción con los otros, partiendo de su núcleo familiar a espacios y relaciones cada vez más amplias como los centros educativos.
3. **Relaciones con el medio natural y cultural.** - Interacción del niño con el medio natural en el que se desenvuelve para que, mediante el descubrimiento de sus características, desarrolle actitudes de curiosidad por sus fenómenos, comprensión, cuidado, protección y respeto a la naturaleza, que apoyará al mantenimiento del equilibrio ecológico.

4. **Relaciones lógico/matemáticas.** - Desarrollo de los procesos cognitivos con los que el niño explora, comprende su entorno y actúa sobre él para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento.
5. **Comprensión y expresión del lenguaje.** - Potencia el desarrollo del lenguaje de los niños como elemento fundamental de la comunicación que le permite exteriorizar sus pensamientos, ideas, deseos, emociones, vivencias y sentimientos, mediante símbolos verbales y no verbales.
6. **Expresión artística.** - Pretende orientar el desarrollo de la expresión de sus sentimientos, emociones y vivencias por medio de diferentes manifestaciones artísticas como la plástica visual, la música y el teatro.
7. **Expresión corporal y motricidad.** - Propone desarrollar las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del conocimiento del propio cuerpo, sus funciones y posibilidades de movimiento, considerándolo como medio de expresión, que permite integrar sus interacciones a nivel de pensamiento, lenguaje y emociones (Ministerio de Educación, 2014, pp. 31,32).

Los ámbitos desarrollados en cada actividad son importantes porque las destrezas van mejorando como su motricidad gruesa, fina, movimientos corporales, coordinación ojo mano entre otros músculos. En lógico matemático el infante reconoce la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia, organiza las acciones y relaciona unas con otras.

Es fundamental la orientación de la maestra con actividades lúdicas incitando interés y expresión del niño.



### 3.2. Los ambientes de aprendizaje

Un ambiente de aprendizaje es concebido como el espacio en el cual se dan las distintas interacciones entre los sujetos (estudiantes, docentes, directivos) y los componentes de un sistema educativo, por ello el ambiente de aprendizaje se considera como un espacio activo en el cual se involucran los seres humanos, las acciones pedagógicas de quienes intervienen en el proceso y un conjunto de factores biológicos, físicos y psicosociales que favorecen la interacción social en un espacio no necesariamente físico sino también virtual (González, 2015, p. 2).

Son muy importantes porque interactúan tanto estudiantes como docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje generando innovación y cambios en el ámbito educativo; en educación inicial es indispensable contar con varios ambientes especialmente el de construcción al igual que recursos para lograr su desarrollo motriz, cognitivo formando niños capaces de ser independientes y responsables.

“Se considera que el término ambiente es pluridimensional, y se conforma por varios elementos, por lo físico, social, cultural, psicológico, y pedagógico” (García, 2014, p. 64) desarrollados dentro y fuera del aula de clases; los ambientes permiten descubrir y explorar la realidad a través de los sentidos.

Un ambiente debe satisfacer las necesidades e intereses de los estudiantes, es un espacio fundamental dentro del ámbito educativo en esta edad ya que estimulan la adquisición de destrezas y favorece el proceso de enseñanza aprendizaje.

Son espacios que requieren de amplitud, higiene, iluminación y sobre todo un acceso fácil para que el niño pueda realizar movimientos de motricidad gruesa y fina; es necesario crear normas de convivencia para cada uno de los rincones garantizando la seguridad de los infantes a los padres de familia, convirtiéndose en un lugar atractivo para cada estudiante.

La calidad del ambiente de aprendizaje comprende varios factores como la luz natural, texturas, colores y muebles flexibles; llevándose a cabo actividades grupales compartiendo con sus compañeros.

Lo que constituye un ambiente de aprendizaje está más allá de los espacios físicos o virtuales. Está en lo que entendemos por educación, por hombre, por formación; en estos ambientes de aprendizaje no son sólo los espacios físicos, las herramientas utilizadas y la distribución de tiempos; también la postura filosófica con relación a la educación de los individuos vinculada a la concepción de institución. La claridad sobre la visión institucional es una guía en la construcción de ambientes de aprendizaje (Ruiz, 2019, p. 6).

La docente cumple el rol fundamental en este proceso de aprendizaje llevando a cabo los contenidos del currículo para adecuar a las necesidades del ambiente con el fin de despertar en el niño su gusto y placer de ser partícipe de su aprendizaje.

### **3.3. Beneficios de los ambientes de aprendizaje**

El principal beneficio que brindan los espacios de aprendizaje dentro del aula de clases es la integración de los niños y niñas permitiendo comunicarse e interactuar, además de que conciben el gusto a las actividades que realizan en los ambientes de lectura y construcción propiciando conocimiento significativo en todo el proceso educativo (Reyes, 2014, p. 2).

Los ambientes buscan desarrollar cada ámbito mediante la exploración de su entorno garantizando el aprendizaje del alumno en un ambiente que facilite espacio para que se sientan a gusto desarrollando sus habilidades y destrezas como manipular objetos y materiales. Otro beneficio es crear clases metodológicas con actividades lúdicas que incentiven al infante a

realizar acciones de su ambiente como: sumar, leer, escribir, dibujar, jugar, evaluando las necesidades de cada estudiante.

### **3.4. Ambiente de construcción**

“El rincón de construcción sirve para desarrollar con los niños la motricidad fina y gruesa, el conocimiento de los espacios tridimensionales y matemático, a partir de la manipulación de objetos en forma grupal y el trabajo cooperativo” (Vivas, 2014, p. 45).

Los estudiantes a través de estos ambientes se vuelven independientes, son autónomos porque comparten con los demás llevando ellos la iniciativa de trabajar en grupos logrando la socialización, con la ayuda de las docentes, ellas orientan con actividades para que desplieguen su inteligencia espacial.

Es importante contar con el rincón de construcción para que los niños tengan la oportunidad de escoger el material de su preferencia así desarrollarán su pensamiento matemático, lógico, reflexivo ejecutando actividades recreativas para interiorizar destrezas en el ámbito mencionado como identificar números, formas, colores, etc.

Los juegos de construcción son uno de los juguetes estrellas durante toda la infancia. Desde el primer año de vida hasta casi la adolescencia, variando el tipo de piezas y la dificultad de la construcción, a los niños les entusiasma jugar a construir, destrozarse y volver a empezar. Sean como sean las piezas que hayamos elegido, con sus variadas formas y maneras de encajar, apilar o enroscar, los juegos de construcción desarrollan el ingenio de los niños a la hora de construir casas, castillos, ciudades, coches, objetos o los personajes que deseen y son imprescindibles para el desarrollo cognitivo de los niños, pero también útiles para su desarrollo emocional y social (Tarrés, 2020, p. 1).

La falta de rincones y materiales del ambiente de construcción han impedido la exploración de los niños en el ámbito lógico matemático siendo necesario para el desarrollo de

procesos matemáticos, potenciando nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán interactuar con el medio para la resolución de problemas sencillos de la vida cotidiana.

### 3.5. Beneficios del ambiente de construcción

- **Fomentan la atención y la concentración:** Los niños aprenden que para encajar o enroscar las piezas, hay que prestar mucha atención.
- **Enseñan los colores a los niños:** Reconocimiento de los primarios, secundarios y terciarios.
- **Enriquecen la expresión oral:** Gracias al aumento del vocabulario que se utiliza en el juego compartido.
- **Fomentan la imaginación:** Mediante los cuentos pictográficos se trasladan a otro espacio.
- **Promueven el razonamiento cognitivo:** Pueden utilizarse para clasificar por colores, formas o tamaños a la vez que también para hacer series lógicas.
- **Enseñan a simular:** Son también un excelente material para los juegos de simulación, donde los niños y niñas adoptan diferentes roles o papeles, utilizándolo como mecanismo de sustitución y representación de la realidad.
- **Estimulan la práctica de valores:** Cuando juegan en grupo o entre hermanos fomentan valores como la cooperación y la colaboración.
- **Estimulan el amor propio:** Fomentan el desarrollo de una buena autoestima y autoconcepto, ya que el niño se siente capaz de realizar diferentes construcciones y si además si éstas son valoradas por sus padres, hermanos o amigos mucho mejor.
- **Enseñan a recoger los juguetes:** son una excelente herramienta para enseñarles a ordenar y recoger (Tarrés, 2020, p. 3).

Un ambiente de construcción va más allá de estimular la imaginación y la creatividad de los niños beneficiando las diversas capacidades. Favorecen la motricidad fina como gruesa ya que existe movimiento de músculos mejorando la precisión y coordinación, es importante ya que se le facilitará la escritura y su pensamiento lógico matemático.

Tiene como propósito ayudar al estudiante a desarrollar su equilibrio, nociones espaciales, entre otros; a esta edad tienen ideas y esquemas que sirven como base para el proceso de enseñanza aprendizaje, a través del juego los niños aprenden de distinta manera conociendo materiales didácticos e interactuando con sus compañeros enriqueciendo sus conocimientos.

### **3.6 El juego**

El juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica; sabemos perfectamente cuándo un niño está jugando o está haciendo cualquier otra cosa (Llull, 2009, p. 8).

En la etapa de inicial es innato ya que ellos no pueden separar el juego del trabajo siendo está una actividad que ayuda a su motricidad, se muestra como una herramienta extraordinaria para facilitar las relaciones y el encuentro entre las diferentes culturas.

El juego es adaptivo y ayuda a los individuos que lo practican a comprender el mundo que los rodea y actuar sobre él. Se trata de una actividad compleja porque engloba una variedad de conductas a distintos niveles físico, psicológico, social (Delgado, 2011, p. 4).

Cada niño necesita jugar para desarrollar mejor su mente, las actividades propuestas por la docente tienen como propósito compartir con los demás, poniendo en práctica actitudes que se deben llevar mediante el proceso de juego.

Es primordial el juego en los rincones de aprendizaje pues es creativo, espontáneo, placentero y forja el aprendizaje auto educando.

### **3.7 Importancia del juego en educación inicial**

Calero (2003) sustenta que “el juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín Educere, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa” (p.25).

El juego en la edad de 4 a 5 años es importante, cada niño se convierte en un explorador y dependerá de la curiosidad que lo inspire, por eso es primordial en esta etapa conocer su entorno, jugar con sus compañeros, socializar, respetar turnos, compartir los juguetes, pedir las cosas por favor, para llevar a cabo juegos competitivos que son fundamentales en esta edad.

Hoy en día aún son muchos los docentes que plantean el juego en escuela como una herramienta recreativa, que produce alegría y desinhibición en nuestros alumnos, pero que pocas veces se lo considera una estrategia didáctica dentro del aula que permita la construcción de aprendizajes. Constantemente se duda de la efectividad de la actividad lúdica para una verdadera experiencia de adquisición de conocimientos

(Miranda, 2019, p. 4).

Es importante jugar para fortalecer la convivencia y relacionarse con sus compañeros poniendo en práctica los valores, normas y actitudes en cada actividad realizada. También desarrolla la creatividad e imaginación del estudiante permitiendo fantasear en su mundo, ampliando su aprendizaje y construyendo su propia identidad a través del tiempo volviéndose personas independientes capaces de socializar con sus pares.

### 3.8 Características del Juego

Actividad libre y voluntaria. Si es obligatoria ya no es juego, permite asumir de modo imaginario distintos roles que no podrían ejercerse en la vida cotidiana. No puede haber coacción porque es espontáneo y autónomo, cuando hay reglas estas son libremente aceptadas (Delgado, 2011, p. 6).

- **Universal:** En todas las sociedades del mundo existe el juego.
- **Implica libertad:** El infante es el que propone cómo, dónde y en qué momento desea jugar.
- **Innato:** Es una actividad esencial en el ser humano y no necesita instrucciones.
- **Motivador:** Cada actividad que se convierte en juego se vuelve interesante para el niño.
- **Socialización:** Enseña a relacionarse con los demás y respetar normas de convivencia.

El juego es una actividad universal que en la mayoría de veces conlleva reglas, turnos provocando satisfacción, relajación y lo más importante alegría ya que es propio del ser humano.

Los niños pequeños inician en los juegos con las reglas más elementales y, sólo a medida que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas. Ese conocimiento mínimo, y la comprensión de su carácter obligatorio, les permite incorporarse al juego de otros, algo mayores que ellos, especialmente cuando la necesidad de jugadores rebaja sus exigencias sobre la competencia de los mismos (Parra, 2011, p. 3).

A medida que el niño crece, aumenta la dificultad y el riesgo de lo que le divierte, en el rincón de construcción estimula la comprensión del mundo usando las matemáticas, favorece la creatividad pues desde temprana edad jugar es la principal ocupación estimulando el desarrollo del cuerpo y de los sentidos asimilando la realidad.

### 3.9 El juego en el rincón de construcción

Si definimos competencia como la forma en que una persona moviliza todos sus recursos personales (habilidades, actitudes, conocimientos y experiencias) para resolver de forma adecuada una tarea en un contexto determinado, la metodología de rincones de trabajo está ofreciendo de manera constante a los niños y niñas la posibilidad de abordar distintos escenarios, en los que éstos han de enfrentarse a una situación cuasi real, que les plantea determinadas problemáticas y han de resolverlo con cierta autonomía empleando para ello todo su repertorio de conocimientos y destrezas (Rodríguez, 2011, p. 110)

El juego no solo implica divertirse también se aprende trabajando en el rincón de construcción pues está íntimamente ligado con la educación en el ámbito lógico matemático. El niño/a mientras juega en él llega a tener un conocimiento amplio manipulando directamente los materiales como: legos, bloques con tornillos, ladrillos de construcción, máquina de contar, botellas, puzzles, dominós, permitiendo al estudiante realizar actividades de su interés como seriaciones, clasificaciones, conjuntos entre otros.

El juego en el rincón de construcción es fuente de placer y siempre se valora positivamente ya que tiene la cualidad de satisfacer deseos inmediatos resultando ser una actividad que produce bienestar. Motor principal en los primeros años de vida ya que mejora su esquema corporal, de movimiento, inteligencia, emociones, motivación y relaciones sociales, por eso se considera como actividad propia.

El rincón de construcción potencia capacidades como manipular, explorar, observar, experimentar, construir, permitiendo aplicar y construir sus propios conocimientos, dirigiéndose a la realidad.



Los rincones de juego – trabajo, dentro y fuera del aula permiten interactuar con sus compañeros, promoviendo aprendizajes significativos, explorando, experimentando y jugando con bloques de construcción, de madera o plástico, cajas de zapatos, latas, cajas de fósforos, taquitos pintados de diferentes colores, formas y envases vacíos.

### **3.10 Pensamiento Matemático**

El pensamiento matemático son las capacidades que los alumnos van desarrollando asociadas a conceptos matemáticos, de razonamiento lógico, de comprensión y exploración del mundo a través de proporciones, relaciones logrando potenciar aspectos más abstractos del pensamiento (Rioja, 2021, p. 2).

Es muy importante que los padres de familia también se involucren en el proceso de enseñanza de su hijo creando actividades que motiven al infante a seguir aprendiendo teniendo en cuenta que ellos mientras se divierten están enriqueciendo sus habilidades, por ejemplo, para estimular el pensamiento matemático se recomienda que los niños sean partícipes en la hora de comprar en el supermercado así desarrollarán mejor los números las sumas, etc.

Según Piaget (1999), el desarrollo cognoscitivo comienza cuando el niño o niña, asimila aquellas cosas del medio que les rodea con la realidad a sus estructuras, de manera que antes de empezar la escolarización formal, la mayoría de los niños adquiere conocimientos considerables sobre contar, el número y la aritmética. Este proceso va siguiendo un orden determinado, que incluye cuatro periodos o estadios, cada uno de los cuales está constituido por estructuras originales, las que se irán construyendo a partir del paso de un estado a otro (Paltan & Quilli, 2011, p. 11)

A la edad de 4 a 5 años los niños desarrollan su pensamiento lógico matemático con operaciones básicas de la vida cotidiana aprendiendo el conteo pues es una de las primeras actividades que trabajan los niños como base de pensamiento matemático. Con el conteo los

pequeños aprenden: a contar objetos y relacionarlos, ordenar secuencias, representación de cantidades y nociones básicas para construir conceptos y significados de los números.

#### **4. Metodología**

Se realizó una investigación cuantitativa y comparativa para analizar el problema en la unidad educativa, seleccionando información mediante la observación y datos numéricos por medio de la entrevista, estableciendo estrategias lúdicas con el fin de mejorar el problema evidenciado.

##### **4.1 Tipo de Propuesta**

La guía metodológica está basada en actividades lúdicas mediante el juego trabajo con el propósito de crear planificaciones con las destrezas del currículo de educación inicial estimulando su pensamiento matemático y el uso correcto del rincón de construcción.

##### **4.2 Partes de la propuesta**

Como primera parte tenemos la fundamentación teórica seguido del diseño de actividades lúdicas a través de las planificaciones involucrando el juego, pensamiento matemático en el rincón de construcción.

##### **4.3 Destinatarios**

Los beneficiarios son los alumnos de la Unidad Educativa 3 de Noviembre de inicial II y la docente para mejorar el proceso de aprendizaje.

#### **4.4. Método cuantitativo**

La metodología cuantitativa de acuerdo con Hernández (2014), utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías (Hernández, 2014, p. 4).

En este proyecto se tomó en cuenta las respuestas de cada estudiante mediante una entrevista realizada a los 25 niños del aula, la pregunta fue si les gustaría un rincón de construcción en donde puedan divertirse y aprender a la vez

#### **4.5. Método comparativo**

“La investigación comparativa establece las causas o los factores de riesgo que inciden en determinados problemas además permite comparar uno o varios grupos según el tema especificado” (Hernández, 2014, p. 10)

El método comparativo fue fundamental al momento de redactar el problema y los antecedentes de la institución, conociendo la realidad educativa de la unidad educativa; en varias instituciones si existen rincones lúdicos y el aprendizaje de los niños es más enriquecedor.

### **5.0. Propuesta Metodológica**

La siguiente propuesta tiene como finalidad integrar a los niños y padres de familia realizando actividades lúdicas donde se pueda evidenciar la guía metodológica y el uso correcto del rincón de construcción. A continuación, se presentan 10 actividades creativas.



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA  
SEDE CUENCA**

**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Propuesta Metodológica**

**GUÍA METODOLÓGICA PARA EL USO ADECUADO DEL RINCÓN DE CONSTRUCCIÓN QUE ESTIMULE EL DESARROLLO DE SU  
PENSAMIENTO MATEMÁTICO EN INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA " 3 DE NOVIEMBRE" EN EL PERIÓDO 2020 - 2021**

**Autora:**

**Jessica Paola Baculima Sarmiento**

**Tutora**

**MGS: Johanna Zamora Torres**

### **5.1. Presentación de la guía metodológica**

Las actividades lúdicas realizadas tienen como propósito ayudar a los niños de 4 a 5 años de inicial 2 a desarrollar las destrezas del Currículo de Educación Inicial en el ámbito Lógico Matemático para que así mediante el juego los alumnos enriquezcan su aprendizaje.

### **5.2. Estrategias Lúdicas**

Favorecen el pensamiento matemático en el proceso de enseñanza, la docente deberá estimular la guía metodológica promoviendo el uso del rincón de construcción también desarrollando nuevas habilidades y destrezas dentro de los ámbitos.

Las estrategias lúdicas fomentan la capacidad de resolver pequeños problemas de la vida cotidiana, de su entorno familiar y social interactuando con situaciones que van desde lo más simple hasta lo más complejo dependiendo su edad.

### **5.3. Objetivo General**

Diseñar actividades lúdicas para mejorar el desarrollo del pensamiento matemático en el rincón de construcción, estimulando los ámbitos del currículo de educación inicial en la edad de 4 a 5 años.

### **5.4. Objetivos Específicos**

- Implementar materiales para el rincón de construcción.
- Promover el uso adecuado de la guía metodológica.
- Involucrar a la docente en el proceso de enseñanza.

Tiempo estimado para cada actividad 45 minutos

## 5.5. Elementos de la planificación micro curricular

### **Elemento Integrador:**

Es un eje clave en el momento de planificar puede ser: una canción, un juego una vivencia, o un objeto que llame la atención de los niños para que puedan ejecutar las destrezas que propone el currículo.

### **Objetivo:**

Cumplir con la destreza del currículo en un tiempo determinado.

### **Ámbitos y destrezas:**

Los ámbitos y destrezas seleccionadas del currículo buscan desarrollar ejercitar o estimular sus experiencias.

### **Actividades:**

Descripción de lo que se va a realizar obteniendo beneficios en el desarrollo de capacidades de cada niño teniendo una participación activa y afectiva.

Las planificaciones constan de tres momentos:

### **La anticipación:**

Breve introducción de las actividades que se van a realizar a lo largo de su jornada comenzando con la asistencia, su estado de ánimo, clima, día, fecha, también es importante motivar con una canción que despierte la atención del niño.

### **Construcción:**

El niño es partícipe de su propio aprendizaje realizando las actividades de acuerdo a la planificación del día a día siendo la docente una guía en su proceso de desarrollo.

**Consolidación:**

Es el cierre de las actividades que se realizaron durante la clase evaluando mediante un pequeño dialogo con sus compañeros los aprendizajes adquiridos.


**Recursos y Materiales:**

Con anticipación la docente deberá contar con todos los materiales que necesite según lo realizado en la planificación del día.

**Indicadores para evaluar:**


Se evaluará las destrezas del currículo de educación inicial mediante las técnicas de observación, lista de control, fichas, entrevistas.

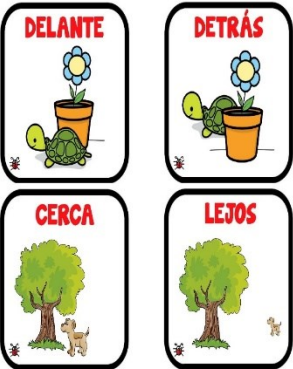
## 6. Propuesta Metodológica

N°	DESTREZA	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO (ACTIVIDAD PRINCIPAL)	RECURSOS
1	Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10.	Mis Dino Tarjetas 	Dino Tarjetas con numeración del 1 al 10	Foami Tijeras Marcadores
2	Identificar figuras geométricas básicas: círculo,	Arte con figuras geométricas	Recortar las figuras geométricas básicas y luego formar objetos de su entorno.	Foami Tijeras Goma Cartulina



<p>cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones básicas.</p>			
<p>3 Ordenar en secuencias lógica sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y</p>	<p>Mi Ruleta de rutinas</p> 	<p>Realizamos varios círculos y pegamos las imágenes alrededor del cartón luego realizamos una flecha para señalar la actividad que realizamos en el horario.</p>	<p>Foami Goma Recortes Tijeras Cartón</p>

	<p>en escenas de cuentos.</p>			
<p>4</p>	<p>Identificar características de mañana, tarde y noche.</p>	<p>Las partes de un día</p> 	<p>Pintar un plato desechable de color celeste y negro luego recortar las imágenes y procedemos a pegar en orden primero la mañana luego la tarde y finalmente la noche.</p>	<p>Plato Pintura Recortes Goma</p>
<p>5</p>	<p>Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.</p>	<p>La secuencia de limpieza</p> <p>ORDENA LA SECUENCIA DE FORMA CORRECTA</p> 	<p>Recortar y pegar en forma ordenada la secuencia de limpieza del perrito Pepe</p>	<p>Tijera Goma Hoja de trabajo</p>

6	<p>Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/lejos.</p>	<p style="text-align: center;">Veo Veo</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Observar los objetos del salón. Después, hacerle preguntas como: nombra dos objetos que estén a la misma distancia, uno que esté más lejos, más cerca, más arriba, más abajo, más a la izquierda, más a la derecha, etc.</p>	Objetos
---	---	--	---	---------

7	<p>Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/ corto, grueso/ delgado.</p>	<p>El Gusanito</p> 	<p>Hacer dos filas y formar gusanitos, definir grupos grandes, pequeños y formar el trencito desplazándose por todo el patio, conjuntamente con los niños se identifica cuál es el más grande y el más pequeño.</p>	<p>Patio</p>
8	<p>Subir y bajar escaleras alternando los pies.</p>	<p>Batalla del calentamiento</p>	<p>Canción: “Batalla del Calentamiento”</p>	<p>Canción Objetos</p>

				<p>Identificación del movimiento de nuestras piernas y pies.</p> <p>Juego: Capitán manda a realizar movimientos.</p>	
9	<p>Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).</p>	<p>Clasificando Pompones</p> 		<p>Clasificar los pompones en cada recipiente del color correspondiente.</p>	<p>Recipiente Pompones</p>

<b>10</b>	Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.	<p>Creando el color naranja</p> 	Nos ponemos el mandil y procedemos a mezclar en la paleta el color amarillo y rojo y como resultado obtendremos el color naranja.	Pintura dactilar Paleta Mandil
-----------	--	--	---	---

## **7. Planificaciones**

Elaboración de planificaciones de acuerdo a las actividades de la propuesta metodológica compartiendo varios conocimientos a los niños de 4 a 5 años en el área de relaciones lógico matemático.



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**  
**SEDE CUENCA**

**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Planificaciones Curriculares**



Autora:

**Jessica Paola Baculima Sarmiento**



Tutora

**MGS: Johanna Zamora Torres**





		<b>UNIDAD EDUCATIVA</b> <b>“TRES DE NOVIEMBRE”</b> Dirección: Juan Montalvo y Vega Muñoz (esq.) E-MAIL <a href="mailto:unitresnoviembre@hotmail.com">unitresnoviembre@hotmail.com</a> Teléfonos: 2823935 - 2848127			<b>AÑO LECTIVO</b> <b>2020-2021</b> 
Experiencia de aprendizaje:	Dino Tarjetas				
Grupo:	4 a 5 años				
Tiempo estimado:	1 hora				
Descripción general de la experiencia:	El niño y niña desarrollarán su pensamiento lógico matemático durante las tarjetas lúdicas				
Elemento integrador:	Canción “cantando los números”				
ÁMBITO	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA EVALUAR	
Relaciones lógico-matemáticas	Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video “Cantando los números”</li> <li>• Elaborar las Dino tarjetas con foami</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Foami</li> <li>• Tijeras</li> <li>• Marcadores</li> <li>• Silicón</li> </ul>	Comprende la relación de número-cantidad hasta el 10.	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar los números del 1 al 10 en las tarjetas,</li> <li>• Identificar y mencionar cada número que observa.</li> <li>• Contar 10 objetos que se encuentren a su alrededor</li> </ul>		
<b>OBSERVACIONES:</b>				
<b>BIBLIOGRAFIA:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?app=desktop&amp;v=pSqnI2eSu9Y">https://www.youtube.com/watch?app=desktop&amp;v=pSqnI2eSu9Y</a>				
Ministerio de Educación. (2014). <i>Guía metodológica para la implementación del currículo de Educación Inicial</i> . Quito.				
<b>ELABORADO POR:</b>		<b>REVISADO POR:</b>		<b>APROBADO POR:</b>
Paola Baculima				
<b>Fecha:</b>		<b>Fecha:</b>		<b>Fecha:</b>



		<b>UNIDAD EDUCATIVA</b> <b>“TRES DE NOVIEMBRE”</b> Dirección: Juan Montalvo y Vega Muñoz (esq.) E-MAIL <a href="mailto:unitresnoviembre@hotmail.com">unitresnoviembre@hotmail.com</a> Teléfonos: 2823935 - 2848127		<b>AÑO LECTIVO</b> <b>2020-2021</b> 
Experiencia de aprendizaje:	Arte con figuras geométricas			
Grupo:	4 a 5 años			
Tiempo estimado:	1 hora			
Descripción general de la experiencia:	Reconocer, identificar y describir las figuras geométricas en imágenes, videos y objetos del medio que nos rodea			
Elemento integrador:	Video “Las figuras geométricas”			
ÁMBITO	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA EVALUAR
Relaciones lógico-matemáticas	Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video “Las figuras geométricas”</li> <li>• Recocer las figuras geométricas de mi alrededor.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Foami</li> <li>• Tijeras</li> <li>• Goma</li> <li>• Cartulina</li> </ul>	Identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en

	representaciones básicas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describir cada objeto como su forma, tamaño, color</li> <li>• Recortar las figuras geométricas básicas.</li> <li>• Formar una casita o un animalito con las figuras recortadas.</li> </ul>		objetos del entorno y en representaciones básicas.
<b>OBSERVACIONES:</b>				
<b>BIBLIOGRAFIA:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qW_JOES7rOQ">https://www.youtube.com/watch?v=qW_JOES7rOQ</a>				
Ministerio de Educación. (2014). <i>Guía metodológica para la implementación del currículo de Educación Inicial</i> . Quito.				
<b>ELABORADO POR:</b>	<b>REVISADO POR:</b>		<b>APROBADO POR:</b>	
Paola Baculima				
<b>Fecha:</b>	<b>Fecha:</b>		<b>Fecha:</b>	

		<b>UNIDAD EDUCATIVA</b> <b>“TRES DE NOVIEMBRE”</b> Dirección: Juan Montalvo y Vega Muñoz (esq.) E-MAIL <a href="mailto:unitresnoviembre@hotmail.com">unitresnoviembre@hotmail.com</a> Teléfonos: 2823935 - 2848127		<b>AÑO LECTIVO</b> <b>2020-2021</b> 	
Experiencia de aprendizaje:	Mi ruleta de rutinas				
Grupo:	4 a 5 años				
Tiempo estimado:	1 hora				
Descripción general de la experiencia:	Conocer las actividades que realiza cada persona durante su día.				
Elemento integrador:	Cuento “Mi rutina”				
<b>ÁMBITO</b>	<b>DESTREZAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>	<b>INDICADORES PARA EVALUAR</b>	
Relaciones lógico-matemáticas	Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video “Mi rutina diaria”</li> <li>• Conversar sobre las actividades que realiza en su día.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Foami</li> <li>• Goma</li> <li>• Recortes</li> <li>• Tijeras</li> </ul>	Ordena en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus	

	actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buscar y recortar imágenes de lo que hago cada día</li> <li>• Realizar varios círculos y pegamos las imágenes alrededor del cartón luego realizamos una flecha para señalar la actividad que realizamos en el horario.</li> <li>• Jugar dramatizando las actividades cotidianas señaladas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartón</li> </ul>	actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.
<b>OBSERVACIONES:</b>				
<b>BIBLIOGRAFIA:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=6IQZ9oBhSyk">https://www.youtube.com/watch?v=6IQZ9oBhSyk</a>				
Ministerio de Educación. (2014). <i>Guía metodológica para la implementación del currículo de Educación Inicial</i> . Quito.				
<b>ELABORADO POR:</b>		<b>REVISADO POR:</b>		<b>APROBADO POR:</b>

Paola Baculima		
<b>Fecha:</b>	<b>Fecha:</b>	<b>Fecha:</b>



		<p align="center"><b>UNIDAD EDUCATIVA</b>  <b>“TRES DE NOVIEMBRE”</b>  Dirección: Juan Montalvo y Vega Muñoz (esq.)  E-MAIL <a href="mailto:unitresnoviembre@hotmail.com">unitresnoviembre@hotmail.com</a>  Teléfonos: 2823935 - 2848127</p>		<p align="center">AÑO LECTIVO  <b>2020-2021</b></p> 	
Experiencia de aprendizaje:	Las partes de un día				
Grupo:	4 a 5 años				
Tiempo estimado:	1 hora				
Descripción general de la experiencia:	Identificar las nociones temporales mañana, tarde y noche.				
Elemento integrador:	Video “Mañana Tarde y Noche				
<b>ÁMBITO</b>	<b>DESTREZAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>	<b>INDICADORES PARA EVALUAR</b>	
Relaciones lógico-matemáticas	Identificar características de mañana, tarde y noche.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video “Mañana, tarde o noche”</li> <li>• Salir al patio y reconocer la parte del día</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plato</li> <li>• Pintura</li> <li>• Recortes</li> <li>• Goma</li> </ul>	Identifica características de mañana, tarde y noche.	



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pintar en plato de color celeste, naranja y negro</li> <li>• Recortar y pegar el sol, las nubes y la luna.</li> </ul>		
<b>OBSERVACIONES:</b>				
<b>BIBLIOGRAFIA:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=EteGTKqf4Js">https://www.youtube.com/watch?v=EteGTKqf4Js</a>				
Ministerio de Educación. (2014). <i>Guía metodológica para la implementación del currículo de Educación Inicial</i> . Quito.				
<b>ELABORADO POR:</b>		<b>REVISADO POR:</b>		<b>APROBADO POR:</b>
Paola Baculima				
<b>Fecha:</b>		<b>Fecha:</b>		<b>Fecha:</b>



		<p align="center"><b>UNIDAD EDUCATIVA</b>  <b>“TRES DE NOVIEMBRE”</b>  Dirección: Juan Montalvo y Vega Muñoz (esq.)  E-MAIL <a href="mailto:unitresnoviembre@hotmail.com">unitresnoviembre@hotmail.com</a>  Teléfonos: 2823935 - 2848127</p>		<p align="center">AÑO LECTIVO  <b>2020-2021</b></p> 
Experiencia de aprendizaje:	Secuencia de Limpieza			
Grupo:	4 a 5 años			
Tiempo estimado:	1 hora			
Descripción general de la experiencia:	Identificar antes, ahora y después del perrito			
Elemento integrador:	Video “Antes, Ahora, Después”			
<b>ÁMBITO</b>	<b>DESTREZAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>	<b>INDICADORES PARA EVALUAR</b>
Relaciones lógico-matemáticas	Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video antes, ahora y después</li> <li>• Observar la imagen del perrito Pepe</li> <li>• Crear una historia de la imagen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijera</li> <li>• Goma</li> <li>• Hoja de trabajo</li> </ul>	Identifica las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pintar la imagen del perrito</li> <li>• Recortar y pegar en orden la secuencia de Pepe.</li> </ul>		
<b>OBSERVACIONES:</b>				
<b>BIBLIOGRAFIA:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=EteGTKqf4Js">https://www.youtube.com/watch?v=EteGTKqf4Js</a>				
Ministerio de Educación. (2014). <i>Guía metodológica para la implementación del currículo de Educación Inicial</i> . Quito.				
<b>ELABORADO POR:</b>		<b>REVISADO POR:</b>		<b>APROBADO POR:</b>
Paola Baculima				
<b>Fecha:</b>	<b>Fecha:</b>		<b>Fecha:</b>	

		<b>UNIDAD EDUCATIVA</b> <b>“TRES DE NOVIEMBRE”</b> Dirección: Juan Montalvo y Vega Muñoz (esq.) E-MAIL <a href="mailto:unitresnoviembre@hotmail.com">unitresnoviembre@hotmail.com</a> Teléfonos: 2823935 - 2848127		<b>AÑO LECTIVO</b> <b>2020-2021</b> 	
Experiencia de aprendizaje:	Veo Veo				
Grupo:	4 a 5 años				
Tiempo estimado:	1 hora				
Descripción general de la experiencia:	Nombrar los objetos según su ubicación como entre, delante, cerca, lejos.				
Elemento integrador:	Juego “Veo Veo”				
<b>ÁMBITO</b>	<b>DESTREZAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>	<b>INDICADORES PARA EVALUAR</b>	
Relaciones lógico-matemáticas	Reconocer la ubicación de objetos en	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversar acerca de las nociones espaciales.</li> <li>• Observar los objetos que nombra la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetos</li> <li>• Pintura</li> </ul>	Reconoce la ubicación de objetos en	

	<p>relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/lejos.</p>	<p>docente y reconocer su ubicación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salir al patio para aprender la ubicación de los objetos de su entorno</li> <li>• Pintar de color amarillo los objetos que están cerca del aula de clases.</li> </ul>		<p>relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/lejos.</p>
<b>OBSERVACIONES:</b>				
<b>BIBLIOGRAFIA:</b> Ministerio de Educación. (2014). <i>Guía metodológica para la implementación del currículo de Educación Inicial</i> . Quito.				
<b>ELABORADO POR:</b>		<b>REVISADO POR:</b>		<b>APROBADO POR:</b>

Paola Baculima		
<b>Fecha:</b>	<b>Fecha:</b>	<b>Fecha:</b>

		<b>UNIDAD EDUCATIVA</b> <b>“TRES DE NOVIEMBRE”</b> Dirección: Juan Montalvo y Vega Muñoz (esq.) E-MAIL <a href="mailto:unitresnoviembre@hotmail.com">unitresnoviembre@hotmail.com</a> Teléfonos: 2823935 - 2848127		<b>AÑO LECTIVO</b> <b>2020-2021</b> 
Experiencia de aprendizaje:	Largo corto grueso delgado			
Grupo:	4 a 5 años			
Tiempo estimado:	1 hora			
Descripción general de la experiencia:	Identificar el estado de las frutas y verduras			
Elemento integrador:	Comidas Tradicionales de Cuenca			
<b>ÁMBITO</b>	<b>DESTREZAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>	<b>INDICADORES PARA EVALUAR</b>
Relaciones lógico-matemáticas	Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/ corto, grueso/ delgado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video largo corto grueso delgado</li> <li>• Conversar acerca de las frutas y verduras que hay en clase</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Patio</li> <li>• Frutas</li> <li>• Verduras</li> </ul>	Identifica en los objetos las nociones de medida: largo/ corto, grueso/ delgado.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salir al patio y jugar al rey manda buscando objetos gruesos delgados cortos y largos</li> <li>• Crear una pampa mesa para compartir las frutas y verduras reconociendo el tamaño de cada alimento</li> <li>• Pintar de color naranja la zanahoria gruesa y larga y de color rojo la fresa delgada y corta.</li> </ul>		
<b>OBSERVACIONES:</b>				
<b>BIBLIOGRAFIA:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=AwUGIFF90wQ">https://www.youtube.com/watch?v=AwUGIFF90wQ</a> Ministerio de Educación. (2014). <i>Guía metodológica para la implementación del currículo de Educación Inicial</i> . Quito.				





<b>ELABORADO POR:</b>	<b>REVISADO POR:</b>	<b>APROBADO POR:</b>
Paola Baculima		
<b>Fecha:</b>	<b>Fecha:</b>	<b>Fecha:</b>

		<b>UNIDAD EDUCATIVA</b> <b>“TRES DE NOVIEMBRE”</b> Dirección: Juan Montalvo y Vega Muñoz (esq.) E-MAIL <a href="mailto:unitresnoviembre@hotmail.com">unitresnoviembre@hotmail.com</a> Teléfonos: 2823935 - 2848127		<b>AÑO LECTIVO</b> <b>2020-2021</b> 	
Experiencia de aprendizaje:	Batalla del calentamiento				
Grupo:	4 a 5 años				
Tiempo estimado:	1 hora				
Descripción general de la experiencia:	Realizar movimientos que involucren la motricidad gruesa.				
Elemento integrador:	Juego “Batalla del calentamiento”				
<b>ÁMBITO</b>	<b>DESTREZAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>	<b>INDICADORES PARA EVALUAR</b>	
Relaciones lógico-matemáticas	Subir y bajar escaleras alternando los pies.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bailar la batalla del calentamiento moviendo todo el cuerpo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Patio</li> </ul>	Sube y baja escaleras alternando los pies.	



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salir al patio y realizar movimientos grandes como saltar</li> <li>• Subir y bajar las escaleras uno por uno con la ayuda de la maestra y de los pasamanos</li> <li>• Repetir el procedimiento de las escaleras, pero sin ayuda de la maestra y sin pasamanos</li> <li>• Conversar acerca de la dificultad que tuvieron y mejorarla</li> </ul>		
<b>OBSERVACIONES:</b>				
<b>BIBLIOGRAFIA:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=JceyC3ptH_w">https://www.youtube.com/watch?v=JceyC3ptH_w</a>				
Ministerio de Educación. (2014). <i>Guía metodológica para la implementación del currículo de Educación Inicial</i> . Quito.				

<b>ELABORADO POR:</b>	<b>REVISADO POR:</b>	<b>APROBADO POR:</b>
Paola Baculima		
<b>Fecha:</b>	<b>Fecha:</b>	<b>Fecha:</b>

		<b>UNIDAD EDUCATIVA</b> <b>“TRES DE NOVIEMBRE”</b> Dirección: Juan Montalvo y Vega Muñoz (esq.) E-MAIL <a href="mailto:unitresnoviembre@hotmail.com">unitresnoviembre@hotmail.com</a> Teléfonos: 2823935 - 2848127		<b>AÑO LECTIVO</b> <b>2020-2021</b> 	
Experiencia de aprendizaje:	Clasificando Objetos				
Grupo:	4 a 5 años				
Tiempo estimado:	1 hora				
Descripción general de la experiencia:	Reconocer colores, tamaño, color de los objetos presentados				
Elemento integrador:	Video “Ordenar por Color y Tamaño”				
<b>ÁMBITO</b>	<b>DESTREZAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>	<b>INDICADORES PARA EVALUAR</b>	
Relaciones lógico-matemáticas	Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer cómo se agruparán los objetos</li> <li>• Salir al patio y reconocer los objetos semejantes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plato</li> <li>• Objetos</li> <li>• Piscina</li> <li>• Hoja A4</li> </ul>	Clasifica objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar en la piscina los diferentes objetos</li> <li>• Clasificar los objetos pequeños en el plato tomate, los objetos grandes en el rojo, etc.</li> <li>• Realizar un dibujo de dos objetos que se parezcan por su tamaño y pintar del mismo color</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pinturas</li> </ul>	
<b>OBSERVACIONES:</b>				
<b>BIBLIOGRAFIA:</b> Ministerio de Educación. (2014). <i>Guía metodológica para la implementación del currículo de Educación Inicial</i> . Quito. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=UA53H4Q3EMU">https://www.youtube.com/watch?v=UA53H4Q3EMU</a>				
<b>ELABORADO POR:</b>		<b>REVISADO POR:</b>		<b>APROBADO POR:</b>
Paola Baculima				

<b>Fecha:</b>	<b>Fecha:</b>	<b>Fecha:</b>
---------------	---------------	---------------

		<b>UNIDAD EDUCATIVA</b> <b>“TRES DE NOVIEMBRE”</b> Dirección: Juan Montalvo y Vega Muñoz (esq.) E-MAIL <a href="mailto:unitresnoviembre@hotmail.com">unitresnoviembre@hotmail.com</a> Teléfonos: 2823935 - 2848127		<b>AÑO LECTIVO</b> <b>2020-2021</b> 	
Experiencia de aprendizaje:	Creando el color naranja				
Grupo:	4 a 5 años				
Tiempo estimado:	1 hora				
Descripción general de la experiencia:	Conocer los colores que se forman cuando mezclamos los colores básicos.				
Elemento integrador:	Canción “Naranja dulce limón partido”				
<b>ÁMBITO</b>	<b>DESTREZAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>	<b>INDICADORES PARA EVALUAR</b>	
Relaciones lógico-matemáticas	Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar el video “El color Naranja” y cómo se mezcla</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pintura dactilar</li> <li>• Paleta</li> <li>• Mandil</li> </ul>	Experimenta la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.	



		<ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer los objetos, animales, frutas de color naranja</li><li>• Buscar el color rojo y amarillo para mezclar</li><li>• Salir al patio y ponerse el mandil</li><li>• Mezclar en la paleta el rojo y amarillo y observar cómo se convierte en naranja</li><li>• Pintar de color naranja las alitas de la mariposa lola</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Papelote</li></ul>	
--	--	---	--	--

<b>OBSERVACIONES:</b>		
<b>BIBLIOGRAFIA:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=kJIZExg1jM4">https://www.youtube.com/watch?v=kJIZExg1jM4</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=PLrHRJ6w_2k">https://www.youtube.com/watch?v=PLrHRJ6w_2k</a>		
Ministerio de Educación. (2014). <i>Guía metodológica para la implementación del currículo de Educación Inicial</i> . Quito.		
<b>ELABORADO POR:</b>	<b>REVISADO POR:</b>	<b>APROBADO POR:</b>
Paola Baculima		
<b>Fecha:</b>	<b>Fecha:</b>	<b>Fecha:</b>

## **8. Conclusiones**

- En conclusión, se pudo promover el uso de materiales lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje, ofreciendo espacios adecuados para todos los alumnos mejorando su pensamiento matemático. Con la ayuda de la guía que sirve para utilizar de manera correcta el rincón de construcción

## **9. Recomendaciones**

- Diseñar metodologías didácticas para mejorar el uso del rincón de construcción.
- Utilizar actividades y ofrecer espacios adecuados que integren a los estudiantes.
- Se recomienda utilizar la guía metodológica propuesta para mejorar el proceso de aprendizaje.

## 10. Bibliografía

- Calero, M. (2003). *Educación jugando*. México: Alfaomega .
- Castro, M. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Educare*, 10.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. España: Copyright.
- García, G. (2014). En *Ambientes de aprendizaje: su significado en educación preescolar* (pág. 64). Obtenido de [https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu\\_desarrollo/anteriores/29/029\\_Garcia.pdf](https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/29/029_Garcia.pdf)
- González, M. (2015). Evaluación de los ambientes mixtos de aprendizaje. *Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 2.
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill Interamericana.
- Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. En J. Llull, *El juego infantil y su metodología* (pág. 8). Obtenido de ResearchGate: [https://www.researchgate.net/publication/292978306\\_El\\_juego\\_infantil\\_y\\_su\\_metodologia](https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia)
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Quito.
- Miranda, M. (2019). El uso del juego como estrategia didáctica en la escuela primaria. (*Tesis de Licenciatura*). Universidad Siglo 21, Buenos Aires.
- Paltan, G., & Quilli, K. (2011). Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático. (*Tesis de licenciatura*). Universidad de Cuenca, Cuenca.
- Parra, A. (2011). *El juego en educación Infantil*. Obtenido de Blogspot: <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/caracteristicas-y-clasificaciones.html>
- Reyes, D. (2014). Ambientes de aprendizaje para el desarrollo integral de niños y niñas de 4 años, tesis de pregrado . 2.
- Rioja. (5 de enero de 2021). Pensamiento lógico matemático en Educación Infantil: Importancia y claves para su desarrollo. Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/pensamiento-logico-matematico-infantil/>

- Rodríguez, J. (2011). Los rincones de trabajo en el desarrollo de competencias. (*Tesis de Grado*).
- Ruiz, M. (2019). Ambientes de enseñanza: un acercamiento conceptual en el siglo XXI. *Dominio de las Ciencias*, 6.
- Sáenz, S. (2010). *Desarrollo físico y psicomotor en la etapa infantil* .
- Saint, d. A. (2019). *Importancia del juego en educación inicial*. Obtenido de <https://blog.edacom.mx/importancia-juego-educacion-preescolar#:~:text=El%20juego%20tiene%20un%20papel,espa%C3%B1ol%2C%20ingenier%C3%ADa%20y%20hasta%20programaci%C3%B3n>.
- Soledad, S. (2010). *DESARROLLO FÍSICO Y PSICOMOTOR EN LA ETAPA INFANTIL*.
- Tarrés, S. (2020). Beneficios de los juegos de construcción para los niños. *Guiainfantil*, 1.
- Vivas, E. (2014). En *Importancia del rincón de construcción en el desarrollo de la inteligencia espacial en niños y niñas de 5 años. Guía de actividades para trabajar en rincón de construcción* (pág. 45). Quito.