



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE QUITO

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO LÓGICO-MATEMÁTICO EN
ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL. GUÍA
METODOLÓGICA PARA DOCENTES**

Trabajo de titulación previo a la obtención del
Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica

AUTORA: ANGELA CRISTINA QUISHPI AYALA

TUTORA: MARÍA ELENA ORTIZ ESPINOZA

Quito-Ecuador
2025

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

Yo, Angela Cristina Quishpi Ayala con documento de identificación N° 1600590259 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.

Quito, agosto del 2025

Atentamente,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Angela Quishpi', with a large circular flourish at the end. The signature is written over a faint, light-colored watermark or background text.

Angela Cristina Quishpi Ayala
CI 1600590259

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

Yo, Angela Cristina Quishpi Ayala con documento de identificación No. 1600590259, 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: **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO LÓGICO-MATEMÁTICO EN ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL. GUÍA METODOLÓGICA PARA DOCENTES**, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, 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.

Quito, agosto del 2025

Atentamente,



Angela Cristina Quishpi Ayala

CI 1600590259

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, María Elena Ortiz Espinoza con documento de identificación N° 1708841273, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO LÓGICO-MATEMÁTICO EN ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL. GUÍA METODOLÓGICA PARA DOCENTES, realizado por Angela Cristina Quishpi Ayala con documento de identificación N° 1600590259, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción del Propuesta metodológica que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, agosto del 2025

Atentamente,



Lic. María Elena Ortiz Espinoza, Ph.D.
CI 1708841273

Dedicatoria

A mis padres, por ser los pilares fundamentales en cada etapa de mi vida, quienes con su esfuerzo y sacrificio me han permitido alcanzar esta meta tan importante en mi vida. Su apoyo constante, sus sabios consejos y su confianza inquebrantable han sido fundamentales para que hoy pueda culminar mi carrera como futura docente, gracias por ser mi inspiración y mi mayor fortaleza. Sin ellos, este logro no habría sido posible.

A mi tía, por estar dispuesta a ayudarme incondicionalmente, por sus palabras que siempre llegaron cuando más las necesitaba y creer en mí incluso cuando yo lo dudaba. Gracias por ser esa voz que me impulsó a seguir. Tu apoyo ha sido un faro en los días oscuros que me ayudaron a superar los desafíos que encontré en el camino.

A mis primos, quienes han sido como mis hermanos para mí. Sus consejos, sus regaños y sus palabras de aliento han sido un regalo invaluable y una fuente constante de motivación. Su ánimo constante se convirtió en un apoyo esencial para seguir adelante.

Este logro no es solo mío, sino el resultado del esfuerzo conjunto de todas las personas que han estado a mi lado a lo largo de este camino. A cada uno de ustedes, que, con su apoyo, sus consejos, su compañía o simplemente con su presencia, han contribuido a que hoy celebre este importante paso en mi vida profesional, les doy las gracias desde lo más profundo de mi corazón.

Angela Cristina Quishpi Ayala

Agradecimiento

Agradezco profundamente a la Universidad Politécnica por brindarme las herramientas necesarias para mi formación profesional. Este espacio académico ha sido un pilar fundamental en mi desarrollo, no solo como estudiante, sino también como futura docente y como ser humano.

De igual manera, mi agradecimiento especial a mi tutora María Elena Ortiz Espinoza por su valiosa guía, comprensión, paciencia y compromiso me ayudaron a alcanzar mis objetivos. Su acompañamiento constante, sus observaciones precisas y su dedicación fueron fundamentales para culminar este trabajo.

Angela Cristina Quishpi Ayala

Índice

Introducción	1
1. Problema.....	3
1.1. Descripción del problema.....	3
1.2. Justificación.....	4
2. Objetivos	6
2.1. Objetivo general	6
2.2. Objetivo específico.....	6
3. Fundamentación teórica	7
3.1. Capítulo 1 Estrategias lúdicas	7
3.1.1. Concepto de estrategias lúdicas.....	7
3.1.2. Para que sirven las estrategias lúdicas.....	8
3.1.3. Juego y educación.	10
3.2. Capítulo 2 Desarrollo del pensamiento Lógico Matemático en la escuela	13
3.2.1. ¿Qué es el desarrollo del pensamiento lógico Matemático?	13
3.2.2. Importancia del desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la educación. 14	
3.2.3. El desarrollo lógico-matemático en la escuela mediante estrategias lúdicas.	16
3.3. Capítulo 3 Desarrollo de los niños y niñas entre 7 y 8 años.	18
3.3.1. ¿Qué es el desarrollo de los niños y niñas entre 7 y 8 años?.....	18
3.3.2. Desarrollo cognitivo en la niñez intermedia (7 a 8 años).....	18
3.3.3. Desarrollo socio afectivo en la niñez intermedia (7 a 8 años)	19
3.3.4. Desarrollo emocional en la niñez intermedia (7 a 8 años)	21
4. Metodología	23
5. Propuesta Metodológica	26
Informe general de las validaciones de la propuesta metodológica	106
Recomendaciones.....	108
Anexos.....	116

Resumen

El objetivo de esta propuesta es desarrollar estrategias metodológicas lúdicas orientadas a fomentar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los alumnos de tercer año de Educación General Básica (EGB). En las observaciones realizadas se pudo evidenciar que las estrategias empleadas en clases debían ser mejoradas. En respuesta se diseñó una Guía de Estrategias Metodológicas lúdicas que pretende ofrecer una estructura clara y funcional que facilite a los docentes la implementación de estrategias activas ajustadas a las necesidades de los estudiantes y a las capacidades cognitivas. La metodología utilizada para construir la guía fue mediante el enfoque cualitativo, basada en las observaciones de las prácticas preprofesionales y las metodologías que los docentes utilizaron para impartir sus clases. El marco teórico aborda tres aspectos importantes: Lógico-matemático, Estrategias lúdicas y Desarrollo de los niñas y niños de 7 a 8 años. La propuesta se desarrolló bajo el enfoque constructivista, en la cual la enseñanza y aprendizaje es un proceso activo donde el alumnado desarrolla el conocimiento en base a la experiencia, según la guía del docente. El proceso metodológico está basado en tres momentos: concreto, conectivo y simbólico. Estas etapas son importantes, ya que permiten a los estudiantes avanzar de forma gradual y significativa en la comprensión de contenidos matemáticos y fomentar un aprendizaje activo, dinámico y relevante

Palabras claves: Procesos metodológicos, Pensamiento lógico-matemático, Estrategias lúdicas, Constructivismo

Abstract

The objective of this proposal is to develop playful methodological strategies aimed at promoting the development of logical-mathematical thinking in third-year students of General Basic Education (EGB). Observations showed that the strategies used in class needed to be improved. In response, a Guide to Playful Methodological Strategies was designed to provide a clear and functional structure that would make it easier for teachers to implement active strategies tailored to the needs of students and their cognitive abilities. The methodology used to construct the guide was qualitative, based on observations of pre-professional practices and the methodologies that teachers used to teach their classes. The theoretical framework addresses three important aspects: logical-mathematical, playful strategies, and the development of children aged 7 to 8. The proposal was developed under a constructivist approach, in which teaching and learning is an active process where students develop knowledge based on experience, according to the teacher's guidance. The methodological process is based on three stages: concrete, connective, and symbolic. These stages are important because they allow students to advance gradually and significantly in their understanding of mathematical content and encourage active, dynamic, and relevant learning.

Keywords: Methodological processes, logical-mathematical thinking, playful strategies, constructivism

Introducción

La enseñanza del desarrollo del pensamiento lógico-matemático en el alumnado de 7 a 8 años es importante para crear habilidades esenciales para pensar, razonar y resolver ejercicios en la vida diaria. Sin embargo, en muchos ámbitos educativos, se observan una carencia de estrategias lúdicas para fomentar el pensamiento lógico-matemático de forma efectiva e innovadora para la enseñanza de los estudiantes.

La problemática se evidenció durante las prácticas preprofesionales debido a que en algunas ocasiones la docente utilizaba método repetitivos y memorísticos para la enseñanza dejando de lado enfoques dinámicos e innovadores que mejorarían el interés de los estudiantes. Dicho de otro modo, otro aspecto que se logró identificar fue la falta de estrategias lúdicas y el escaso énfasis en el desenvolvimiento del pensamiento lógico-matemático. Como resultado, estos perdían interés y motivación por aprender. Además, esto limitaba su capacidad por desarrollar su aprendizaje de forma positiva.

El marco teórico está compuesto por tres capítulos: “Capítulo 1 Estrategias lúdicas, Capítulo 2 Desarrollo del pensamiento Lógico Matemático en la escuela y Capítulo 3 Desarrollo de los niños y niñas entre 7 y 8 años”. A lo largo de la recopilación de información para estos capítulos, se analizó conceptos teóricos, propuestas metodológicas y diferentes experiencias prácticas con la intención de colocar como una necesidad en la educación matemática fomentar estrategias lúdicas para transformar la enseñanza tradicional.

Para dar una respuesta frente a esta problemática se diseñó una Guía Metodológica de Estrategias Lúdicas para el desarrollo lógico-matemático para estudiantes de tercer año de Educación Básica General. La guía tiene como objetivo brindar a los docentes estrategias lúdicas que ayuden a desarrollar la enseñanza en el pensamiento lógico- matemático promoviendo una participación activa de los estudiantes. Mediante el uso de recursos

apropiados y ajustados a nivel de desarrollo de los estudiantes, se busca mejorar las habilidades como identificar, clasificar y resolver problemas matemáticos.

La guía metodológica consta de cuatro partes: La primera corresponde a la portada, donde se describen detalladamente las estrategias lúdicas propuestas como solución a la problemática identificada. La segunda parte es la introducción, en la cual se contextualiza el enfoque metodológico adoptado para fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los estudiantes. En la tercera parte se presentan las actividades propuestas, las cuales han sido diseñadas considerando tres aspectos clave del aprendizaje: lo concreto, lo cognitivo y lo simbólico. Finalmente, la cuarta parte incluye una evaluación específica para cada actividad, con el propósito de valorar la eficacia de las estrategias implementadas y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1. Problema

1.1. Descripción del problema

En la práctica preprofesional realizada en una Unidad Educativa de tipo particular, situado al sur de Quito, a lo largo del periodo 60 (mayo del año electivo 2022 hasta inicio del 2023) se pudo observar y recopilar información de la asignatura de Matemática del curso de tercer año de Educación General Básica (EGB). En esta institución se evidenció la problemática que tiene el docente para enseñar esta asignatura específicamente en el Bloque Curricular 2 denominado “Geometría y medidas”, unidad dos ya que en el desarrollo de las clases fue posible identificar que el profesor no aplica estrategias metodológicas lúdicas que permitan captar la atención de sus educandos.

La enseñanza de las Matemáticas es importante porque se desarrollan habilidades de razonamiento lógico y analítico. Asimismo, según Morales y Torres (2023) nos menciona que las habilidades son importantes en el desarrollo socioemocional de los niños, esto debido a que, fomenta la resolución de problemas y la participación en actividades matemáticas, por tal motivo, de esta manera se promueve el pensamiento crítico. Por la cual, permite desarrollar habilidades fundamentales para tomar decisiones y analizar situaciones de forma objetiva.

Además, es necesario utilizar estrategias metodológicas innovadoras que permitan al estudiante desarrollar su conocimiento, de una forma autónoma y grupal. Por otra parte, en la asignatura de Matemática el docente no utiliza estrategias, ni recursos lúdicos que llamen la atención a los estudiantes, sus clases normalmente se realizan por medio de copias de textos y ejercicios matemáticos, donde los estudiantes al momento de realizar los ejercicios se aburren y se frustran por no poder resolver las actividades. Por la cual, se generó la problemática, la falta de estrategias metodológicas lúdicas para el desenvolvimiento lógico-matemático

innovadoras debido a que la docente utiliza estrategias acordes al método tradicional. Por lo cual, el estudiante pierde el interés y no se adaptan a sus diversas formas de aprender.

1.2. Justificación

A nivel social la enseñanza de las Matemáticas es importante para la enseñanza, estas son necesarias en la vida cotidiana, debido a que son herramientas claves para desenvolverse en diferentes situaciones. Guaypatin Pico et al. (2021) expresa que la matemática forma parte de la cultura, debido a que utiliza todos los días en diferentes ámbitos de la vida y la educación, es necesario desarrollar destrezas y pensamientos para mejorar. Por la cual, la Matemática permite que los estudiantes analicen y resuelvan problemas de una forma lógica y estructurada, las cuales pueden aplicar en situaciones del mundo real.

La elaboración de una guía de estrategias metodológica para la asignatura de matemáticas tiene como fin crear actividades dinámicas donde faciliten el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante juegos, elementos interactivos y prácticos. La guía ayudara tanto al docente como a los estudiantes, esta guía esta desarrollada en base a métodos constructivista y lúdicos, porque contiene estrategias basada en juegos para hacer que el aprendizaje se más dinámico y motivador.

A nivel académico la educación de la Matemática es fundamental, debido a que los estudiantes desarrollan habilidades analíticas, lógicas y críticas a través de ejercicios matemáticos, estas son cruciales en todos los ámbitos académicos. Por la cual, la implementación de una guía de estrategias metodológicas innovadora ayudara en los temas y los propósitos que tiene la asignatura sean motivadoras para el aprendizaje activo, en la cual, le permita mejorar sus habilidades cognitivas. La guía de estrategias ayuda a que enseñanza de la Matemática se diferencia de las guías ya publicadas en los diferentes repositorios digitales, porque las actividades se encuentran desarrolladas a partir de juegos que permitan al estudiante

practicar conceptos y resolver ejercicios de una forma repetitiva sin que se sientan aburridos o frustrados.

A nivel personal es fundamental aplicar estrategias metodológicas innovadoras para la educación, ya que nos permite desarrollar significativamente su conocimiento de forma activa donde los estudiantes sean los principales beneficiados en el proceso de enseñanza. Asimismo, esta guía se basa en el modelo constructivista debido a que su enfoque en la enseñanza es activo y participativo de su propio aprendizaje mediante juegos que capten la atención al alumnado y motivarlos a participar positivamente en su enseñanza. Por otra parte, a nivel profesional la guía ayudara a la docente a mejorar la calidad de enseñanza y diseñar estrategias educativas flexibles, donde los contenidos de la asignatura se adapten a las necesidades, intereses y ritmo del alumnado.

2. Objetivos

2.1. Objetivo general

Diseñar estrategias lúdicas para el desarrollo lógico-matemático en los estudiantes de tercer año de educación básica general.

2.2. Objetivo específico

Fundamentar teóricamente las estrategias lúdicas para el desarrollo lógico-matemático en estudiantes de tercer año de educación básica general.

Planificar las estrategias lúdicas para el desarrollo lógico-matemático en estudiantes de tercer año de educación básica general.

Validar la guía de estrategias lúdicas para el desarrollo lógico-matemático en estudiantes de tercer año de educación básica general.

3. Fundamentación teórica

3.1. Capítulo 1 Estrategias lúdicas

3.1.1. Concepto de estrategias lúdicas

Existen diversos conceptos sobre que son estrategias lúdicas. Cada autor las define desde distintas perspectivas: algunos las entienden como métodos innovadores para dinamizar el aprendizaje, otros como herramientas fundamentales para el desarrollo cognitivo y social del niño, otros las consideran como actividades intencionadas. Estas diferencias lejos de causar una posible confusión reflejan la riqueza teórica del tema y su aplicabilidad en variados contextos educativos. Por ello, es importante conocer las propuestas de algunos autores para comprender su aporte para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Delgado & Román (2022) menciona que las estrategias son métodos diseñadas para ayudar a construir un ambiente educativo armónico que buscan facilitar la enseñanza de las diferentes actividades que se realicen en un salón de clase al incorporar el juego con fines educativos y deben estar diseñadas con intencionalidad pedagógica para facilitar el aprendizaje. Según este autor las estrategias lúdicas permiten al docente diseñar ambientes dinámicos, creativos y emocionalmente positivos donde el alumnado se involucre eficazmente en su propio proceso de aprendizaje.

Además, las estrategias lúdicas permiten crear un ambiente creativo, emocional y placentero en la educación, en el cuales puedan aprender de una manera positiva autónoma significativa y colaborativa. También, fomentan participación de una forma activa y recreativa, las estrategias lúdicas motivan a los participantes en su proceso de aprendizaje.

Por su parte Terán Martínez et al. (2024) plantea que las estrategias lúdicas son herramientas que ayudan a estructurar la memorización de los estudiantes, para comprender los

contenidos. Permiten a los docentes enseñar con diferentes alternativas, fortaleciendo el aprendizaje.

Reinoso Molina et al. (2024) afirma que las estrategias lúdicas son herramientas pedagógicas que favorecen el desarrollo los conceptos, actitudes y conductas de los estudiantes. Además, las estrategias lúdicas deben ajustarse a las necesidades y ritmo que los estudiantes. También favorecen una educación con un ambiente positivo.

Jiménez Contreras et al. (2022), menciona que las estrategias lúdicas son actividades intencionadas en el que se desarrolla juegos como medio para ayudar al aprendizaje de los conocimientos mediante experiencias innovadoras y de razonamiento. Este autor destaca el valor del juego como una herramienta integral que articula lo cognitivo, lo emocional y lo social.

La ausencia de un concepto único sobre que son las estrategias lúdicas en parte se debe a la variedad de enfoques teóricos, contextos educativos y objetivos pedagógicos desde los cuales se abordan. Otro aspecto es que cuando cada autor define que son estrategias lúdicas lo hace de acuerdo con su visión del aprendizaje y del rol del juego en la enseñanza. Esta diversidad enriquece la práctica educativa, pero también evidencia la necesidad de pensar las estrategias lúdicas en función de las habilidades del alumnado, del entorno escolar y las finalidades educativas.

3.1.2. Para que sirven las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas en el ámbito educativo contribuyen favorablemente en el proceso de aprendizaje, que apoyan el desenvolvimiento completo del alumnado y estimulan tanto su creatividad como su capacidad de análisis. Al tratarse de una forma de interacción espontánea y atractiva permiten que los niños adquieran conocimientos de manera más amena y con mayor sentido.

Otro aspecto importante es que favorecen a la obtención de saberes, los cuales, posibilitan el progreso de múltiples competencias cognitivas y socioemocionales, al mismo tiempo que impulsan la creatividad y el pensamiento crítico. Mediante actividades lúdicas los estudiantes tienen la oportunidad de experimentar, investigar y enfrentar desafíos de forma activa y colaborativa. Esto genera un entorno propicio para el aprendizaje y facilita la incorporación de nuevos saberes (Zulay Quintanilla, 2021).

Además, las estrategias lúdicas no solo aumentan de forma considerable el entusiasmo de los estudiantes por aprender, sino que también contribuyen a mejorar de manera notable su capacidad para comprender y mejoran significativamente el desempeño escolar del alumnado (Torres Vásquez et al., 2024).

Las estrategias lúdicas también ofrecen recursos que facilitan un aprendizaje más profundo y estimulante. Además, no solo ayudan a comprender contenidos de manera entretenida, sino que también apoyan el desarrollo integral del alumnado de educación básica. Otro aspecto importante es que las estrategias lúdicas contribuyen a una mejor comprensión y memorización de contenidos complejos (Silva Pérez y Villacrés Gavilánez, 2024).

Las estrategias lúdicas con relación al ámbito educativo facilitan el aprendizaje haciéndolo un proceso más accesible, estimulante y efectivo. A través de las estrategias lúdicas, los estudiantes no solo adquieren conocimientos de manera amena, además, desarrollan destrezas cognitivas, comunicativas, emocionales y sociales, esenciales en su crecimiento integral.

Las estrategias lúdicas fomentan el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la capacidad para manejar las emociones, contribuyendo a una mejor comprensión y retención de conceptos complejos. “La importancia de realizar actividades lúdicas con los educandos en los ambientes [radica en la posibilidad de] interactuar entre pares e ir intercambiando ideas para

construir significados y aprender procesos” (Morales Guachamin y Ortiz Espinoza, 2024). En resumen, proporcionan un entorno favorable para el desarrollo completo de los alumnos en la educación básica, mejoran el rendimiento académico y contribuyen a desarrollar habilidades sociales y cognitivas.

3.1.3. Juego y educación.

Las estrategias lúdicas no pueden entenderse en su real dimensión si no se habla sobre el juego ya que en la educación es una herramienta pedagógica que ayuda a fomentar el aprendizaje y transforma la enseñanza en una experiencia divertida. Según Espinosa Cevallos y Arteaga Alcívar (2023) los juegos son herramientas que favorecen en el aprendizaje significativo, además fomentan una experiencia educativa para mejorar la evolución de los alumnos de las diferentes etapas educativas. Integrar el juego en la enseñanza ayuda positivamente a desarrollar sus diferentes habilidades.

El juego puede convertirse es un arma poderosa que permite a los estudiantes desarrollar diferentes habilidades. A través de juegos y actividades prácticas los estudiantes tienen la oportunidad de comprender conceptos abstractos de forma concreta y accesible lo que facilita su asimilación y retención a largo plazo. También mediante el juego los alumnos fortalecen competencias cognitivas, sociales, emocionales y comunicativas, al mismo tiempo que se impulsa la creatividad, la colaboración y el manejo de las emociones.

El juego en la educación fortalece y permite que los estudiantes participen activamente en todas las actividades. Espinosa Cevallos y Arteaga Alcívar (2023) afirma que el juego es una herramienta que puede ayudar en diversos ámbitos educativos ya que fortalece los diferentes aspectos cognitivos lo cuales son académicos, emocionales, físicos. Considerar todos estos aspectos ayudan a que la enseñanza sea más concreta y dinámica para la comprensión de los diferentes contenidos que la docente imparte.

El juego cumple una función en el ámbito educativo y el proceso de adquisición de conocimientos, dado que, ayuda al fortalecimiento de nuevos conocimientos, impulsa el desarrollo cognitivo, social y emocional del alumnado. El juego estimula la motivación e interés de los estudiantes, brindándole la facilidad de aprender de una forma lúdica e interactiva.

Los juegos fomentan el desarrollo de las habilidades cognitivas, fortaleciendo la competencia en la lógica y el análisis, memorización, atención y la toma de decisiones. Permitiendo de esta forma aprender conceptos teóricos de forma significativa y práctica. En el aprendizaje el juego tiene un impacto positivo en el desarrollo del aprendizaje, ya que este permite aprender nuevos conocimientos y experiencias (Crespo y García, 2024).

El juego facilita el aprendizaje significativo, ya que enriquece el desarrollo intelectual, transformándose en una herramienta fundamental para el aprendizaje y este sea más significativo y fácil de comprender. Según Aparicio Roa (2001) el juego ayuda a los estudiantes a desarrollar diferentes habilidades intelectuales, al mismo tiempo promueve el trabajo colaborativo, fomenta la comunicación y la confianza en sí mismo. Promueve un entorno educativo más dinámico y estimulante.

Mediante el juego, se fomenta la creatividad y la imaginación de los estudiantes permitiendo a los niños poder experimentar y explorar su realidad mediante la imaginación. Favorece la construcción de conocimientos y mejora la comprensión de los contenidos, además que transforma a la enseñanza y al aprendizaje en una actividad divertida, participativa y significativa para los estudiantes.

En la educación se puede aplicar una diversidad de juegos que aportan en el camino hacia el conocimiento. El alumnado juega formando equipos, fomentando la colaboración. Algunos juegos ayudan a los estudiantes a mejorar y comprender los contenidos, según el ritmo de aprendizaje que cada uno posee, ya que no todos los estudiantes pueden comprender de la

misma forma. Además, mediante el juego se puede mejorar la motivación por aprender. Otro punto es que mediante el juego se puede realizar un sistema de recompensas donde los estudiantes deben ganar niveles, puntos o insignias en la cual se deben esforzar y esto produce un refuerzo positivo para motivar el ambiente de aprendizaje, mediante esfuerzos y logros celebrados.

En resumen, los diferentes juegos permiten enseñar de una forma divertida, atractiva, interactiva y educativa, que permite mejorar las diferentes habilidades emocionales, sociales y cognitivas que son fundamentales para el desarrollo académico.

Con respecto al área de matemática, que es el tema de interés de la guía que desarrolla en este trabajo, las estrategias lúdicas, mediante el juego, contribuyen a desarrollar el razonamiento lógico de una forma divertida ya que el estudiante es capaz de solucionar problemas sin que le cause frustración.

3.2. Capítulo 2 Desarrollo del pensamiento Lógico Matemático en la escuela

3.2.1. ¿Qué es el desarrollo del pensamiento lógico Matemático?

Diversos autores consideran que el desarrollo del pensamiento lógico matemático es una herramienta primordial para el proceso educativo y las actividades diarias, ya que estas fortalecen el desarrollo mental estructurado y la habilidad de razonar, que les ayuda a percibir su entorno y resolver problemas. Además, a través del desarrollo de significados como números, orden, tiempo y forma, los estudiantes estimulan su capacidad de proceso de aprendizaje.

El pensamiento lógico matemático es la capacidad que tienen los seres humanos para comprender el razonamiento lógico y la estructura que ofrecen las matemáticas para desarrollar un pensamiento crítico y resolver problemas. Se refiere a la organización de conceptos abstractos, ideas y aplicar reglas lógicas en diversos entornos educativos y cotidianos. El pensamiento lógico-matemático ayuda a los estudiantes a analizar, cuestionar y evaluar diferentes problemas, ya que esto le proporciona una base sólida para enfrentar dificultades académicas.

Para Zambrano et. (2024) el pensamiento lógico matemático se desarrolla progresivamente desde edades tempranas. Los estudiantes desarrollan diferentes habilidades durante la educación, la cual les permiten comprender, analizar y procesar información de una forma lógica y sistemática, para comprender los conceptos matemáticos.

Suástegui Alemán y Labañino Gell (2022) entiende por pensamiento lógico al razonamiento en partes, racional y un orden secuencial a través de un procedimiento para solucionar obstáculos que se presentan en el día a día. García Loor y Cedeño Cruzati (2022) plantea que el pensamiento lógico es esencial para el alumnado, ya que este desarrolla habilidades y competencias importantes para fortalecer sus capacidades de pensar, razonar y estimular su inteligencia.

Según Llumiquina Quispe et al. (2022) los entre los términos lógicos matemáticos más fundamentales están los números, el tiempo, orden, forma, tamaño y media. Todos estos son un elemento importante para desarrollar una mentalidad matemática sólida que facilite a los estudiantes a entender su ambiente y enfrentar situaciones o problemas. Por eso es importante a través de la educación formal fomentar el pensamiento lógico-matemático.

El pensamiento lógico-matemático según Gödel y García Trevijano (2006) es más que una formulación precisa de la lógica formal. Es la habilidad de pensar, razonar y organizar los principios de forma lógica. Reyes Vélez (2017) destaca que es importante el pensamiento lógico-matemático para el desarrollo crítico y analítico del alumnado, ya que este permite enfrentarse a diferentes situaciones y problemas tanto dentro como fuera del salón de clases.

3.2.2. Importancia del desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la educación.

El desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la educación permite establecer bases importantes para el razonamiento y el pensamiento desde las primeras etapas de la infancia. Es un proceso muy importante que posibilita a los estudiantes enriquecer sus conocimientos de forma efectiva en los diferentes campos de la educación, ya que permite a las y los estudiantes comprender significados y reflexionar fundamentos claves como la numeración, la clasificación, agrupación, seriación y la representación simbólica (Celi et al., 2021).

El pensamiento lógico-matemático compone una base importante para el crecimiento completo del individuo. Por esta razón, fomentar desde la infancia es crucial para potenciar las habilidades de formular conjeturas racionales que ayuden en la obtención de saberes en todas las áreas académicas y en situaciones cotidianas de la vida (Bustamante, 2015).

El desarrollo del pensamiento lógico-matemático es importante porque fortalece la capacidad de resolver problemas de forma autónoma, los estudios de este documento han demostrado que el pensamiento lógico ayuda a mejorar en un 40% las habilidades de la resolución de problemas y razonamiento lógico. Además, afirma que los estudiantes aumentan su confianza y motivación por aprender (Bernal Párraga et al., 2025). Todo esto facilita a encontrar soluciones para los problemas, ya que es clave para enfrentar situaciones como medir, contar, comprar o la toma de decisiones ante contextos reales.

En la educación el desarrollo del pensamiento lógico-matemático sirve para fomentar la aplicación de conceptos y comprensión, contribuye la formación de estudiantes con habilidades capaces de resolver problemas, la capacidad de razonamiento, la toma decisiones y aplicar los conocimientos en la vida real. Según García Guerrero y Moscoso Bernal (2021) el pensamiento lógico-matemático permite que el alumnado identifiquen distintas problemáticas de la vida diaria y proponer soluciones adecuadas, ya que el conocimiento se genera al interactuar con el entorno.

El pensamiento lógico matemático es importante en las escuelas por que fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas mejorando su capacidad de razonar, resolver problemas, analizar y comprender contenidos. Permite comprender conceptos matemáticos abstractos, apoya al proceso de formular, analizar y resolver problemas matemáticos o casos que se presenten diariamente. Estimula el pensamiento creativo en la cual busca nuevas formas para resolver problemas y desarrolla el aprendizaje autónomo donde él estudiante es capaz de aprender por sí mismo y comprender mejor los contenidos relacionándose entre sí.

Esta habilidad se transforma en una herramienta esencial para la educación y el proceso de aprendizaje, ya que el pensamiento lógico-matemático potencia la autonomía, la creatividad con bases estructuradas, el pensamiento crítico y un mejor desempeño académico. Asimismo,

contribuye la formación de ciudadanos preparados, capaces de analizar y reflexionar de manera crítica y consciente en la sociedad.

3.2.3. El desarrollo lógico-matemático en la escuela mediante estrategias lúdicas.

Las estrategias lúdicas son claves para fomentar el pensamiento lógico-matemático en el entorno educativo, este permite un aprendizaje activo, creativo, innovador y estimulantes para los estudiantes. Como se afirmó anteriormente la enseñanza del desarrollo lógico-matemático proporciona al alumnado nuevas habilidades, lógicas y ordenadas.

Reyna Andrade et al. (2023) mencionan que mediante las estrategias lúdicas la enseñanza es activa y favorece el aprendizaje significativo, ya que los estudiantes mejoran su pensamiento lógico matemático y su motivación por aprender por esta razón deberían ser aplicadas en las actividades del aula escolar. Es importante que las estrategias lúdicas sean innovadoras y organizadas, ya que con ellas desarrollan actividades lúdicas que contribuyen en el aprendizaje.

Los estudiantes necesitan un enfoque activo y diverso en el cual pueda resolver problemas mediante estrategias como lo juegos, proyecto, tareas abiertas y representaciones visuales. Muñoz Arboleda (2024) propone que integrar estrategias lúdicas que se adapten a las necesidades y edades de los estudiantes facilita el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, incorporar juegos tales como rompecabezas, trabajos con desafíos o problemas, juegos lógicos, son necesarios para mejorar el rendimiento académico del niño.

Las estrategias lúdicas se pueden aplicar para construir el pensamiento lógico-matemático en el alumnado, dado que, cada niño aprende en su propio ritmo y responde de forma positiva a diferentes estrategias. Estas estrategias pueden incluir el uso de materiales concretos y manipulativos, la resolución de problemas, juegos matemáticos, actividades lúdicas, el trabajo colaborativo, así como el uso de tecnologías educativas innovadoras.

Promoviendo significativamente los conceptos lógicos matemáticos y comprensión más profunda.

Existen múltiples estrategias lúdicas que pueden emplearse para mejorar la enseñanza del desarrollo del pensamiento lógico-matemático:

Juegos manipulativos: Herramientas como bloques lógicos, regletas, ábacos o rompecabezas permiten a los estudiantes explorar conceptos matemáticos básicos (clasificación, seriación, simetría) de forma visual y táctil

Acertijos y retos matemáticos: Actividades que estimulan el razonamiento deductivo e inductivo, la resolución de problemas y fomentando el pensamiento crítico de manera entretenida.

Juegos de mesa educativos: Recursos como el ajedrez, el dominó matemático o juegos de estrategia promueven el análisis, la planificación y el trabajo colaborativo mientras se practican contenidos curriculares

Uso de tecnología educativa: Plataformas gamificadas, apps interactivas y software educativo ofrecen entornos dinámicos para reforzar operaciones, geometría, estadística y otros conceptos matemáticos, mejorando hasta en un 95% el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los pequeños.

Actividades cooperativas y roles: Juegos grupales o simulaciones que involucran la participación colectiva ayudan a desarrollar habilidades sociales como la comunicación, la negociación y el intercambio de ideas, elementos claves para un aprendizaje significativo.

En la escuela el desarrollo del pensamiento-lógico fortalece significativamente a través de estrategias lúdicas, ya que impulsan al aprendizaje significativo, motivador y activo. Las estrategias lúdicas, basadas en los juegos permiten que los estudiantes incrementen su

conocimiento matemático de forma innovadora, superando el método tradicional que se centra en el aprendizaje por memorización.

3.3. Capítulo 3 Desarrollo de los niños y niñas entre 7 y 8 años.

3.3.1. ¿Qué es el desarrollo de los niños y niñas entre 7 y 8 años?

El desarrollo de los niños y niñas en esta edad es un periodo esencial para el progreso cognitivo, emocional y social. Este periodo coincide con el paso de la educación inicial a la educación básica y se presentan progresos importantes para el crecimiento del pensamiento lógico, la regulación emocional, autonomía personal y la interacción con el entorno escolar. Durante este tiempo los niños/as empiezan a fortalecer habilidades básicas que serán útiles para afrontar las demandas académicas de la EGB.

El desarrollo de los niños y niñas integran diferentes tipos de dimensiones, los cuales ayudan a construir sus habilidades y destrezas en las diferentes áreas de la educación. Cada tipo de desarrollo fomenta el crecimiento integral, los cuales son:

3.3.2. Desarrollo cognitivo en la niñez intermedia (7 a 8 años)

El desarrollo cognitivo en las niñas y niños (7 a 8 años) es una etapa muy importante, donde los niños y niñas empiezan a pensar de forma lógica, organizada y estructurada. Según Piaget (1982) la infancia juega un punto clave para el crecimiento intelectual, ya que el infante aprende mediante de la exploración y la acción activa en el medio que le rodea. Su teoría del desarrollo cognitivo pone énfasis en la adaptación, manipulación y percepción del entorno que le rodea.

En esta etapa se encuentra el estadio de operaciones concretas de acuerdo con la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget (Labinowicz, 1982). Durante este estadio los niños empiezan a demostrar más madurez y comienzan a presentar características propias de los pensamientos adultos. El niño comienza a resolver problemas de forma lógica y a encontrar

dificultades complejas en el desenvolvimiento del pensamiento lógico de manera mental (Labinowicz, 1982). Los niñas y niños de 7 a 8 años empiezan a desarrollar capacidades cognitivas más complejas, ayudándoles a facilitar el pensamiento lógico y permitiéndoles resolver problemas con facilidad y efectividad.

En ese estadio del desarrollo cognitivo alcanzan habilidades esenciales como la clasificación, conservación, descentración, reversibilidad, seriación y la transitividad. Por ejemplo, los niños aprenden a nombrar e identificar los conjuntos acordes a su aspecto, tamaño, forma u otras características. Además, entienden que a pesar que un objeto cambie de forma, a un sigue siendo el mismo en cantidad. El niño también comprende que el volumen no cambia a pesar de la forma del recipiente. También, entienden que ciertos cambios en los objetos y las cantidades no afectan, ya que se puede volver a su estado original. Aprenden a establecer un orden entre objetos según su forma, tamaño u otras características y desarrollan la capacidad de organizar mentalmente un orden secuencial (Labinowicz, 1982).

Durante el estadio de operaciones concretas, las niñas y niños desarrollan la habilidad de diferenciar los pensamientos de los demás y los suyos. También se evidencia un avance significativo en la habilidad de clasificar, lo que le permite al niño organizar objetos según sus diferentes características. También, son capaces de razonar de manera lógica y empiezan a analizar, resolver problemas y comprender conceptos matemáticos más complejos.

3.3.3. Desarrollo socio afectivo en la niñez intermedia (7 a 8 años)

Durante la infancia las niñas y niños de 7 y 8 años atraviesan una fase primordial en su desarrollo socio afectivo: empiezan a crear una identidad, interactuar con el entorno social y manejan sus emociones con madurez. Según Papalia et al. (2009) los niños/as de 7 a 8 años entran a la tercera etapa del desarrollo del autoconcepto, donde se vuelven más objetivos y moderados. Esto sucede debido a que empiezan a construir su identidad personal.

En el aspecto socioafectivo desarrollan su personalidad mediante el entorno que le rodea, son más extrovertido y socializan más con las personas y el entorno que le rodea. Los niños entre 7 a 8 años presentan muchos cambios en su desarrollo afectivo, debido a que se vuelven más independientes y tienen mayor interés por las relaciones sociales fuera de la familia (Rodríguez, 2020). Todo esto contribuye a que los infantes formen amistades más sólidas y les permite trabajar en equipo.

En este periodo, los niños buscan la aprobación de sus compañeros e integrarse en grupos sociales con más frecuencia. La interacción entre compañeros presenta una oportunidad muy valiosa para el desarrollo social de los infantes, adquieren vínculos significativos en la que el niño se siente perteneciente a un grupo. Mediante varias experiencias el niño fortalece su motivación por lograr cumplir sus metas y construir su identidad personal (Papalia et al., 2009). Además, durante el desarrollo el niño aprende habilidades de liderazgo, comunicativas, y entiende mejor las relaciones sociales y las normas de convivencia.

La empatía y la capacidad de manejar sus emociones fortalece notablemente ya que comprende las emociones de sus pares. Por ejemplo, resuelven conflictos con más facilidad, muestran interés colaborativo y respetan las normas de los grupos, facilitando así las actividades grupales.

El desarrollo social ayuda al fortalecimiento en la autoestima: el niño al tener habilidades como la colaboración, la empatía y la resolución de problemas. Esto les ayuda a obtener confianza en sus capacidades y enfrentar desafíos presentados en el proceso de aprendizaje y enseñanza (Romero Delgado y Gamboa Graus, 2024).

En la educación el desarrollo socio afectivo ayuda a fomentar la cooperación de tareas, actividades en grupo. Esto les permite trabajar en grupo y resolver ejercicios, debatir, compartir estrategias y aprender mediante la comunicación entre compañeros de clases. El desarrollo

socio afectivo fortalece el desarrollo del pensamiento lógico-matemático fomentado la resolución de problemas matemáticos y su capacidad para razonar.

3.3.4. Desarrollo emocional en la niñez intermedia (7 a 8 años)

Durante la infancia intermedia los niños/as desarrollan significativamente sus capacidades de expresar, identificar y manejar sus emociones. Empiezan a superar miedos que les hayan causado en su infancia y manejan emociones complejas como la vergüenza y el orgullo. Según Papalia et al. (2009) menciona que en la educación los niños comienzan a experimentar emociones como la ira, la tristeza, la felicidad, y también son capaces de ver cómo reaccionan estas emociones. Además, desarrollan habilidades para adaptarse al entorno y los comportamientos de los otros.

En esta etapa los niños aprenden a controlar sus emociones y a enfrentar desafíos sin tener conductas disruptivas. Aprenden a usar estrategias que ayuden a resolver los problemas para mantener relaciones sanas, positivas y colaborativas en el ámbito educativo. El autoestima en el desarrollo emocional fomenta la capacidad del pensamiento crítico y las amistades en la niñez tiene como propósito que aprendan conceptos y habilidades sociales para ayudar en el autoestima del niño (Feldman, 2008).

El desarrollo emocional es muy esencial para el aprendizaje ya que las emociones forman parte de las capacidades de los estudiantes por aprender y resolver problemas. Los niños se enfrentan a desafíos académicos con mayor confianza por la cual la empatía es importante para trabajar en equipo compartiendo ideas para poder resolver problemas de manera constructiva y positiva.

Es importante que los docentes construyan espacios que fomenten el desarrollo emocional para que los estudiantes puedan aumentar su motivación, emoción, apoyo, y orientación para impulsar el aprendizaje, donde el niño reconozca, comprenda y gestione sus

emociones al resolver actividades de manera efectiva. Esto permite que el bienestar emocional de los estudiantes contribuya al rendimiento académico y su desarrollo integral.

4. Metodología

Este trabajo es una Guía Metodológica con estrategias metodológicas que ayuden a los estudiantes a desarrollar los temas de la asignatura de Matemáticas de tercero de EGB. La creación de la guía de estrategias corresponde a las demandas que posee el alumnado de aprender de forma significativa. Sin embargo, en el desarrollo de las clases durante las prácticas preprofesionales se observó que el alumnado no comprendía con totalidad los ejercicios y contenidos. La propuesta es factible porque las actividades están fundamentadas a partir del modelo constructivista y con actividades lúdicas que permitan que los estudiantes desarrollen conocimientos de una manera activa y motivadora.

La metodología utilizada en este trabajo está basada en un enfoque cualitativo, descriptivo y constructivista.

El enfoque cualitativo se utilizó en el diagnóstico de la problemática, en el análisis de los datos y en el diseño de la propuesta. El enfoque descriptivo se basó en detallar las observaciones realizadas en las practicas- preprofesionales, recopilando la información sobre la impartición de las clases de matemáticas. El método analítico sintético permitió recabar información sobre tres subtemas claves: “Estrategias lúdicas”, “Desarrollo del pensamiento Lógico-Matemático en la escuela”, “Desarrollo de los niños y niñas entre 7 y 8 años”, los cuales fueron fundamentales para el desarrollo del marco teórico de la propuesta planteada.

Por último, el enfoque constructivista, respaldado por Ronquillo et al. (2023) sostiene que lo estudiantes participan de forma activa en su construcción de conocimientos mediante aprendizajes de exploración, experimentación y reflexión. Es decir, los estudiantes aprenden diversos conocimientos e información de forma autónoma, ya que utilizan la información que el docente le imparte para formar preguntas y tomar decisiones en base a ellas. El enfoque constructivista se centra en los estudiantes aprendan a su propio ritmo.

La propuesta busca promover la enseñanza de las matemáticas de forma activa mediante la integración de juegos permitirán que los estudiantes puedan explorar, experimentar y aplicar en su aprendizaje. El desarrollo de estrategias metodológicas constructivistas con un enfoque lúdico lúdicas beneficiará en la comprensión de los contenidos.

4.1. Tipo de propuesta

La presente propuesta tiene como resultado final elaboración de una Guía de estrategias lúdicas orientada al desarrollo de pensamiento lógico-matemático del alumnado de tercer nivel básico. Esta guía surge como respuesta a las necesidades evidenciadas durante las observaciones educativas, las cuales evidencian la urgencia de mejorar las estrategias empleadas para desarrollar el pensamiento lógico-matemático en los niñas y niños de 7 a 8 años.

4.2. Estructura de la propuesta

La propuesta metodológica está enfoca para el alumnado de tercer año EGB. Las actividades corresponden al “Bloque Curricular 2” denominado “Geometría y medidas” la unidad cuatro con los siguientes temas: “Figuras y cuerpos geométricas planos, líneas rectas, curvas, semirrecta, segmento y ángulos”; “Clasificación de los ángulos, perímetro, y el tangram”; “Resolución de problemas con perímetro”; “Unidades de medida, medidas monetarias, medidas de tiempo, medida de masa y de capacidad” y “Resolución de problemas”.

La Guía de Estrategias lúdicas comprende dos partes principales estructuradas del siguiente modo: En la primera parte se describirá detalladamente las estrategias lúdicas propuestas como solución del problema planteado, apoyadas en los modelos pedagógicos centrados en tres aspectos esenciales estructurados: en lo concreto, conectivo y simbólico (Castillero Mimenza, 2016) describe cada una de las siguientes formas:

Concreta: El conocimiento se adquiere mediante la interacción con los elementos mediante la manipulación de los objetos, en las primeras etapas del desarrollo.

- Conectiva: Los conocimientos previos con las nuevas experiencias, ayudan al desarrollo del aprendizaje significativo, mediante la representación visual, como fotografías o dibujos. Este se desarrolla a partir de los tres años.
- Simbólica: Impulsa la representación abstracta, como el lenguaje escrito, los símbolos, conceptos y los números desde los seis años.

En la segunda parte, se describirá la estructura de la Guía de estrategias lúdicas, de acuerdo Moya Gómez (2024) mediante el uso de actividades lúdicas el desarrollo de aprendizaje es participativo, dinámico y significativo, en el progreso de la enseñanza-aprendizaje. La guía está estructurada en cuatro partes: Primera, la Portada, la cual presenta los objetivos planteados en la guía. Segundo, la Instrucción, donde se contextualizará el enfoque metodológico propuesto para mejorar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. Tercer, se desarrollarán las actividades propuestas, diseñadas según los modelos matemáticos: lo concreto, conectivo y simbólico. Finalmente, se realizará una evaluación de cada actividad, con el propósito de valorar la eficacia de las estrategias lúdicas implementadas.

4.3. Destinatario

4.3.1. Directos

La propuesta beneficiará directamente a los docentes que imparten clases al alumnado de tercero de EGB, quienes presentan desafíos en el proceso de enseñanza de la lógica-matemática.

4.3.2. Indirectos

La propuesta también beneficiará a los estudiantes de 7 a 8 años, los cuales se encuentran atravesando un proceso clave en el crecimiento de habilidades de comprensión y pensamiento.

4.4. Técnicas utilizadas para construir la propuesta

Para realizar esta propuesta de esta guía de estrategias lúdicas se guio en la metodología cualitativa. Según Ramírez-Elías y Arbesú-García (2019) formula diferentes tipos de preguntas para que el investigador pueda entender, explorar e investigar los acontecimientos desde un enfoque diferente. Asimismo, nos permite entender los fenómenos del contexto natural, adentrándonos en las experiencias, emociones y pensamientos de los individuos, de esta manera ayuda a la investigación. Para la recopilación de información se utilizó la técnica de observación de los participantes, en el cual permitió recolectar datos sobre los estudiantes y su proceso de aprendizaje y enseñanza. Además, se utilizó los diarios de campo para el registro de datos que se observaron durante las practicas, este instrumento facilito la recopilación de información y a sintetizar.

5. Propuesta Metodológica

A continuación, se presentan en detalle las planificaciones propuestas para el tema de estudio realizadas con la aplicación Canva.



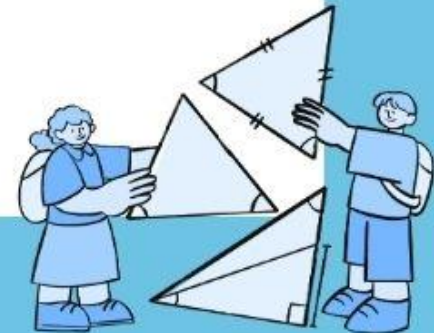
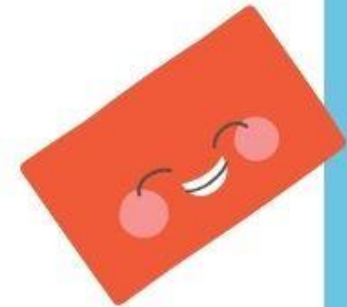
Elaborado por:
Angela Cristina Quishpi Ayala



Pensamiento Lógico Matemático

*para niños de
tercero de Educación General Básica*

**Asesoría
María Elena Ortiz Espinoza**

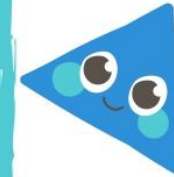


Introducción

El presente trabajo tiene como propósito brindar a los docentes herramientas, recursos, estrategias y actividades que faciliten en el proceso de enseñanza del pensamiento lógico- matemático mediante la implementación de seis actividades lúdicas diseñadas a partir de la metodología que se centra en tres fases importantes estructuradas: en lo concreto, lo cognitivo y lo simbólico. Estas actividades buscan mejorar las habilidades como identificar, clasificar y resolver problemas matemáticos. Además, se incluye una evaluación continua mediante herramientas como la lista de cotejo, las cuales permiten valorar el desempeño de los estudiantes.

Las actividades propuestas son:

- Construir cuerpos geométricos 3D con materiales reciclados
- Detectives de Líneas, segmentos y ángulos
- Tablero del perímetro
- Mi agenda
- Monedalandia
- Misión: medir y llenar



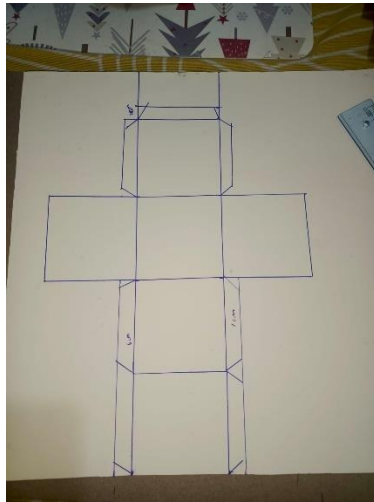
Planificación 1. Figuras y cuerpos geométricas.

Objetivo de la unidad: O.M.2.5. Comprender el espacio que lo rodea, valorar lugares históricos, turísticos y bienes naturales, identificando como conceptos matemáticos los elementos y propiedades de cuerpos y figuras geométricas en objetos del entorno.

Criterio de evaluación: CE.M.2.3. Emplear elementos básicos de geometría, las propiedades de cuerpos y figuras geométricas, la medición, estimación y cálculos de perímetros, para enfrentar situaciones cotidianas de carácter geométrico.

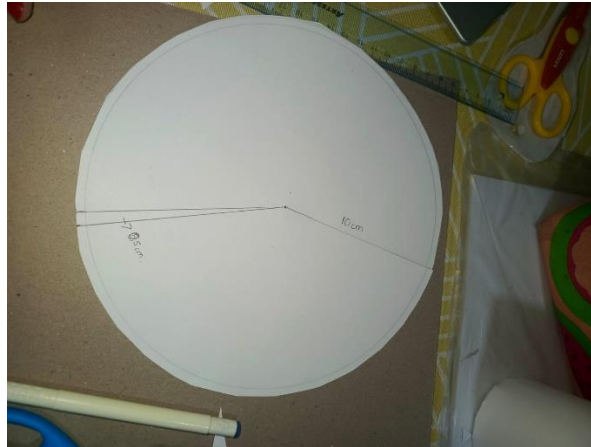
Destreza con criterio de desempeño: Reconocer y diferenciar los elementos y propiedades de cilindros, esferas, conos, cubos, pirámides de base cuadrada y prismas rectangulares en objetos del entorno y/o modelos geométricos.

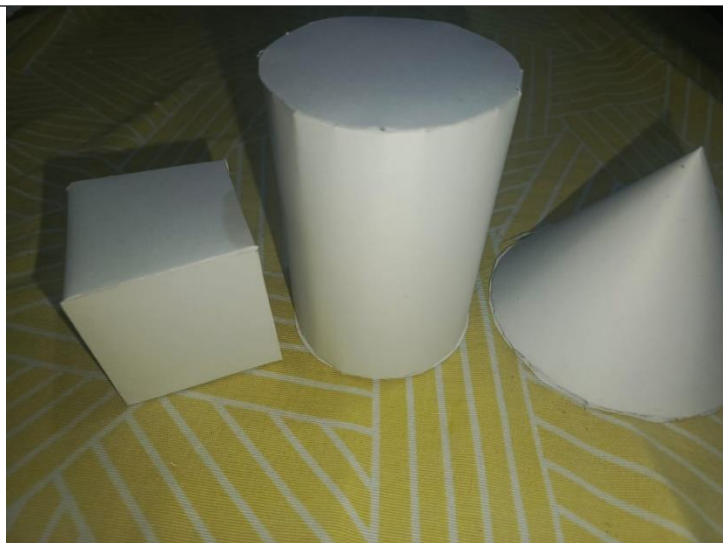
Proceso metodológico	Actividades	Recursos	Tiempo
Fase Concreta	<p>Construir cuerpos geométricos 3D con materiales reciclados</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entregar a cada estudiante cartulinas de preferencia recicladas • Guiar para que recorten y peguen los respectivos lados • Construir los cuerpos geométricos en 3D: cilindro, pirámide, cubo 	<p>Cajas recicladas de cereales</p> <p>Tijeras</p> <p>Pegamento</p> <p>Regla</p> <p>Lápices de colores</p>	<p>35m</p>



Marcadores
stickers
material
didáctico de los
elementos de los
cuerpos
geométricos

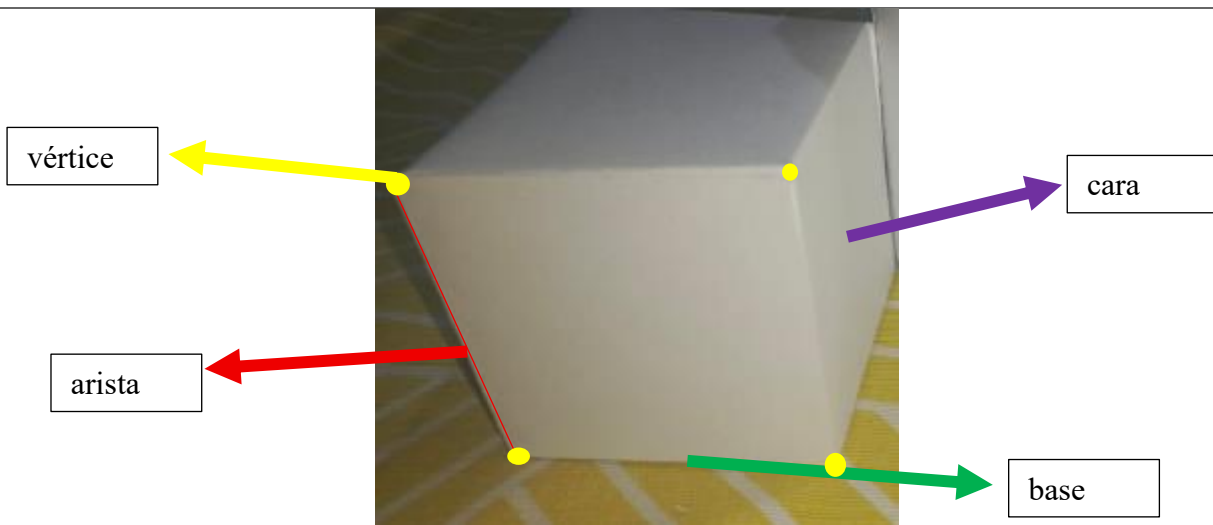
Explicar en cada cuerpo geométrico: qué es un cuerpo geométrico, características, elementos y propiedades





Pintar en cada cuerpo geométrico los elementos según los siguientes colores:

Ejemplo:



base	Verde
cara	Morado
vértice	Amarillo
arista	Tomate

- **Realizar preguntas a los estudiantes.**
- ¿Qué cuerpos geométricos realizaron?

	<p>➤ ¿Cuáles son las partes de los cuerpos geométricos?</p> <p>Pegar en la pared material didáctico sobre los elementos de los cuerpos geométricos</p> <p>Indicaciones para los docentes</p> <p>➤ Se recomienda construir los cuerpos geométricos utilizando cartón o cartulina reciclada.</p> <p>➤ Ayudar de ser necesario en la construcción de los cuerpos geométricos.</p>		
<p>Fase</p> <p>Conectiva</p>	<p>Proyectar sombras con los cuerpos geométricos</p> <p>Dibujar las figuras geométricas identificadas</p> <p>Explicar los siguientes conceptos.</p> <p>➤ ¿Qué es una figura y cuerpo geométricos?</p> <p>¿Qué es un cuerpo plano y sus características?</p> <p>➤ ¿Cuáles son los elementos?</p> <p>Realizar preguntas a los estudiantes.</p> <p>➤ ¿Cuáles son las elementos del cilindro, pirámide, cuadrado?</p> <p>¿Dónde encontramos figuras y cuerpos geométricos en la habitación de su cuarto, en el aula de clases, en los edificios?</p>	<p>lápiz, borrador,</p> <p>pintura de</p> <p>colores</p>	<p>35min</p>

	<p>Ejemplo</p> <ul style="list-style-type: none">➤ En la habitación de sus cuartos que figuras y cuerpos geométricos pueden reconocer. <p>Figura 1</p> <p><i>Imagen de dormitorio</i></p>		
--	--	--	--



Nota. Imagen de dormitorio para identificar figuras geométricas, tomado de (Dormitorium, 2025)

¿Qué figuras planas pueden encontrar en la imagen de la habitación?

Figura 2

Iglesia de San Francisco



Nota. Iglesia de San Francisco usada como referencia para identificar cuerpos geométricos y figuras planas, tomado de (Expedia, 2025)

➤ ¿Qué figuras y cuerpos geométricos pueden encontrar en la imagen de la Iglesia de San Francisco?

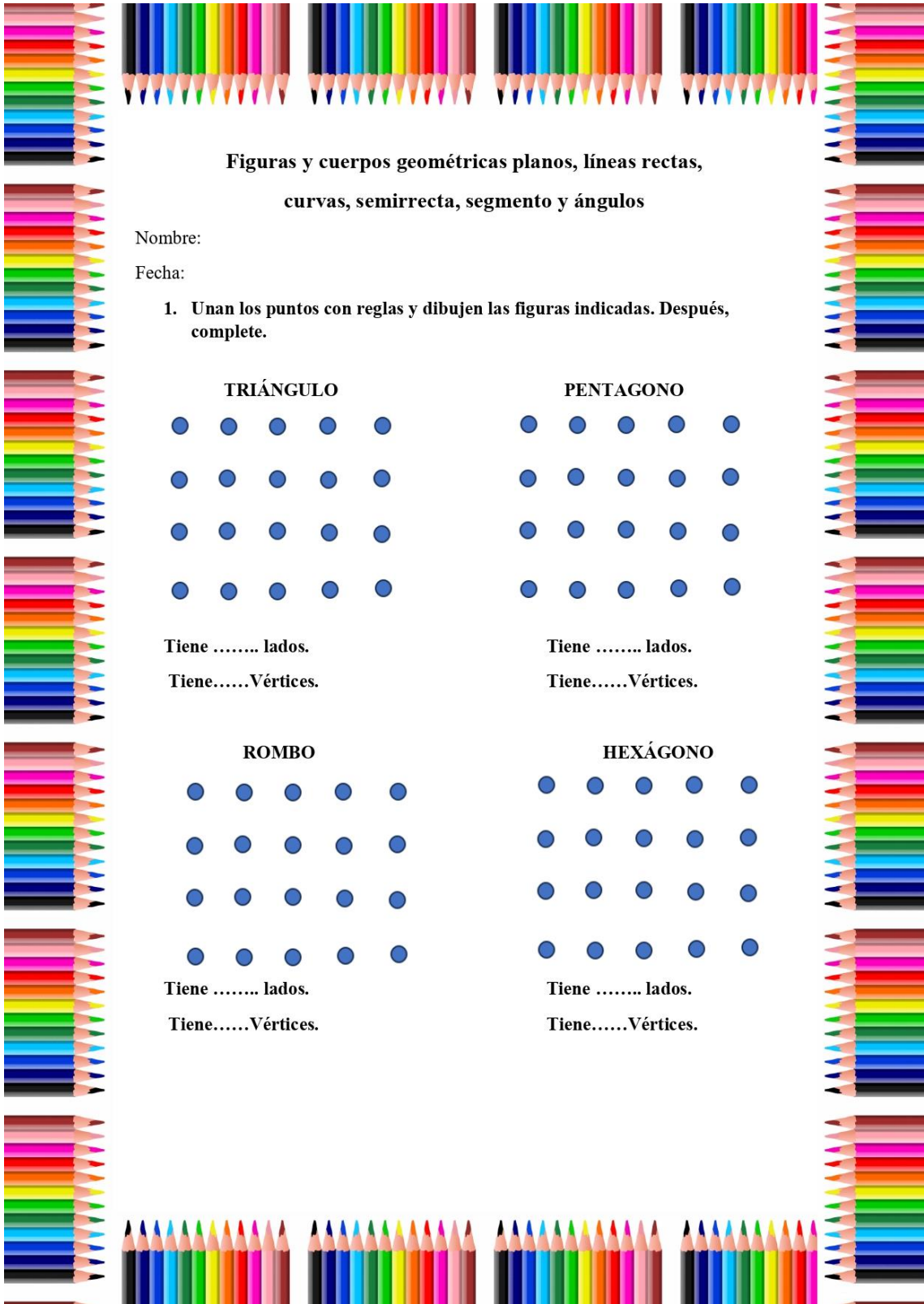
Fase
Simbólica

- Completar los ejercicios de la hoja de trabajo sobre el tema tratado.

lápiz, borrador,
pintura de
colores

20min

Fuente: Propia a partir de las actividades planteadas del proyecto.



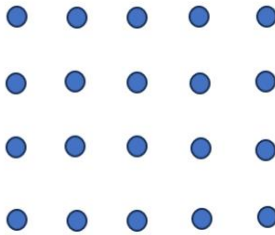
**Figuras y cuerpos geométricas planos, líneas rectas,
curvas, semirrecta, segmento y ángulos**

Nombre:

Fecha:

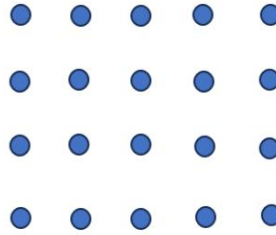
1. Unan los puntos con reglas y dibujen las figuras indicadas. Después, complete.

TRIÁNGULO



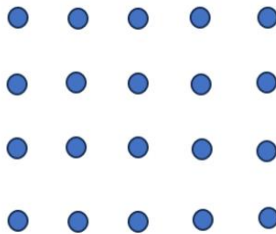
Tiene lados.
Tiene.....Vértices.

PENTAGONO



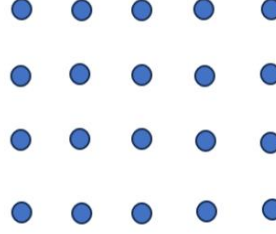
Tiene lados.
Tiene.....Vértices.

ROMBO



Tiene lados.
Tiene.....Vértices.

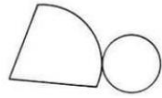
HEXÁGONO



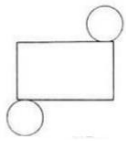
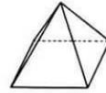
Tiene lados.
Tiene.....Vértices.



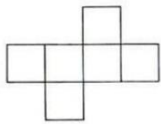
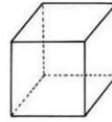
2. Piensa como quedaría cada cuerpo geométrico si lo armaras. Une con líneas con el corresponde.



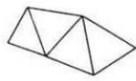
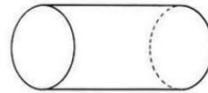
Cono



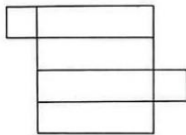
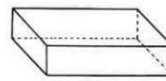
Prisma



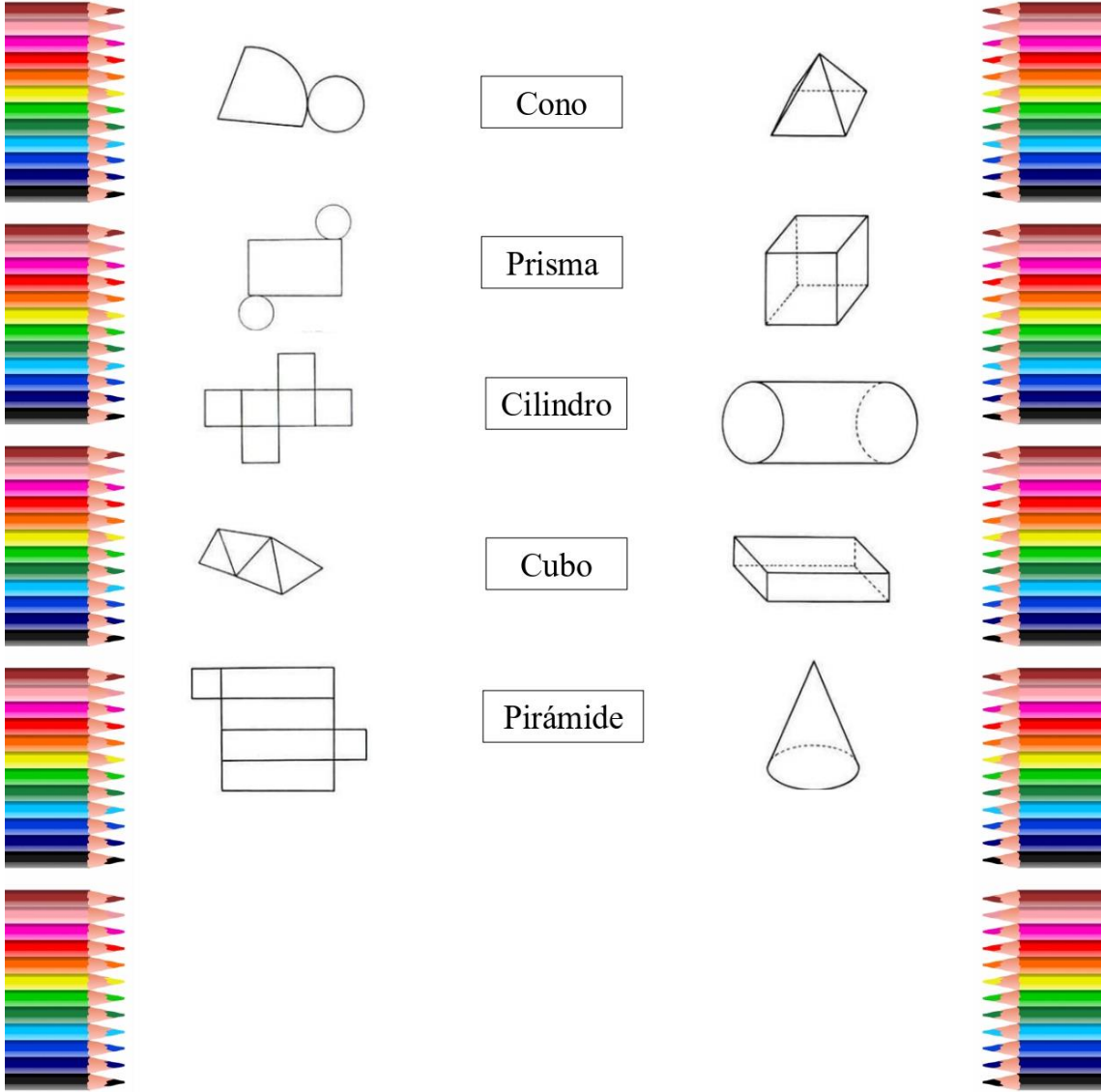
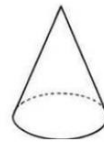
Cilindro



Cubo



Pirámide



Evaluación de la planificación

Criterio	Descripción	Si	No	Comentarios
Comprensión geométrica	Identifican las partes del cuerpo geométrico (bases, caras, lados, vértices y aristas)			
Uso de materiales y creatividad	Utilizan los materiales de forma funcional y creativa.			
Presentación y participación	Colaboran con sus compañeros y participar activamente.			

Planificación 2. Líneas rectas, curvas, semirrecta, segmento y ángulos.

Objetivo de la unidad: O.M.2.5. Comprender el espacio que lo rodea, valorar lugares históricos, turísticos y bienes naturales, identificando como conceptos matemáticos los elementos y propiedades de cuerpos y figuras geométricas en objetos del entorno.

Criterio de evaluación: CE.M.2.3. Emplea elementos básicos de geometría, las propiedades de cuerpos y figuras geométricas, la medición, estimación y cálculos de perímetros, para enfrentar situaciones cotidianas de carácter geométrico.


Destreza con criterio de desempeño: Reconocer y diferenciar los elementos y propiedades de cilindros, esferas, conos, cubos, pirámides de base cuadrada y prismas rectangulares en objetos del entorno y/o modelos geométricos.

Proceso metodológico	Actividades	Recursos	Tiempo
Fase Concreta	Detectives de Líneas, segmentos y ángulos <ul style="list-style-type: none"> Presentar el recurso “Detectives de Líneas, segmentos y ángulos” 	Cartulina o papel grueso Tijeras Lápices de colores o marcadores	


Detectives de líneas, segmentos y ángulos

Líneas

Según la forma




Línea recta




Una línea ondulada


Según la posición entre ellas




Recta paralelas




Recta perpendiculares




Recta secante




Según la disposición



Una línea recta horizontal




Línea inclinada



Línea vertical


Segmento

Es una porción o parte de la recta




Ángulos

Agudo




Son todos los ángulos con amplitud menor de 90°




Son ángulos que miden más de 90° y menos de 180°

Recto




Son ángulos que miden exactamente 90°

Cóncavo




Son ángulos que miden entre 0° y 180°

Llano




Son ángulos que miden exactamente 180°

Completo



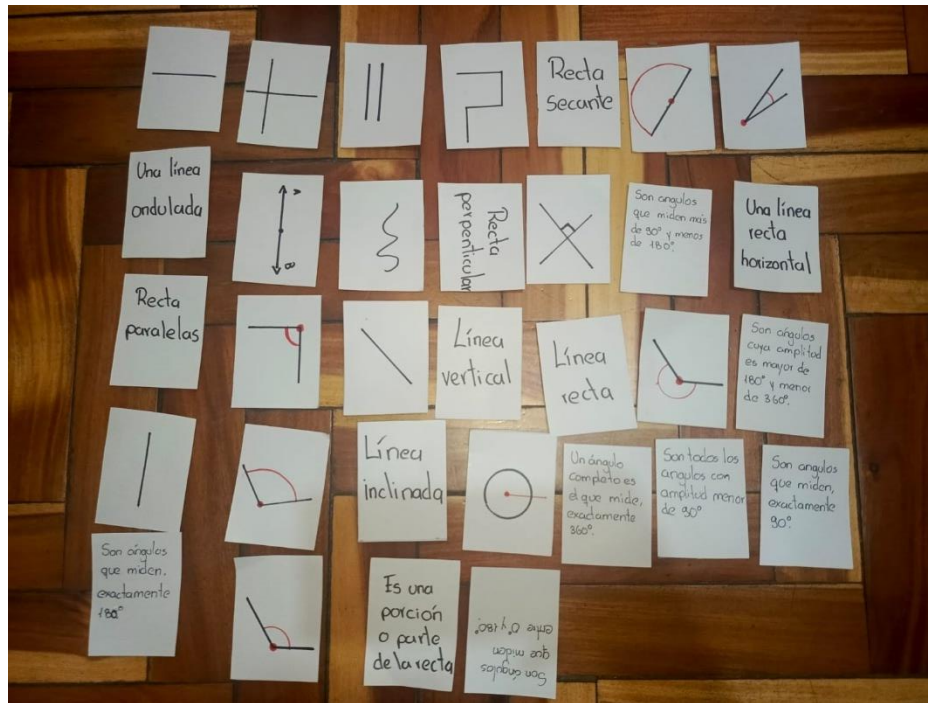
Un ángulo completo es que mide exactamente 360°

Convexo



Son ángulos cuya amplitud es mayor de 180° y menor de 360°

- Entregar a los estudiantes las tarjetas con ejemplos de líneas, segmentos y ángulos.
- Identificar a qué casillero pertenece cada tarjeta.



- Pegar cada tarjeta en la casilla correcta del cuadro según su tipo.

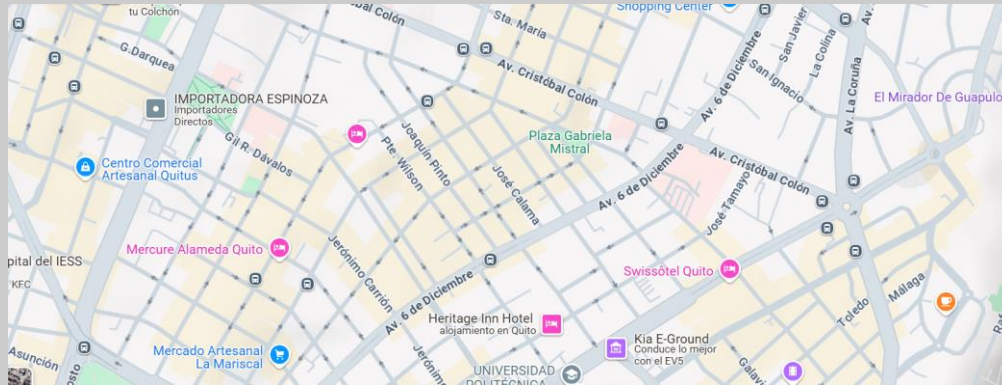


- **Realizar preguntas a los estudiantes**
 - ¿Qué diferencia hay entre una línea recta y una curva?
 - ¿En el aula dónde encontramos líneas rectas y líneas curvas?
 - ¿En el aula podemos encontrar ángulos?

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué tipo de ángulos encontramos? 		
Fase Conectiva	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar los conceptos de: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Cuáles son los tipos de líneas y sus conceptos? ➤ ¿Qué son los segmentos? ➤ ¿Qué es un ángulo? ➤ Tipos de ángulos y sus características <p>Actividad 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar imágenes de Google maps. • Identificar los tipos de líneas repisando • Realizar preguntas <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué líneas podemos encontrar? ➤ ¿Cuál tipo de segmento encontramos en cada figura? 	Imágenes, tarjetas	

Figura 3

Goole Maps



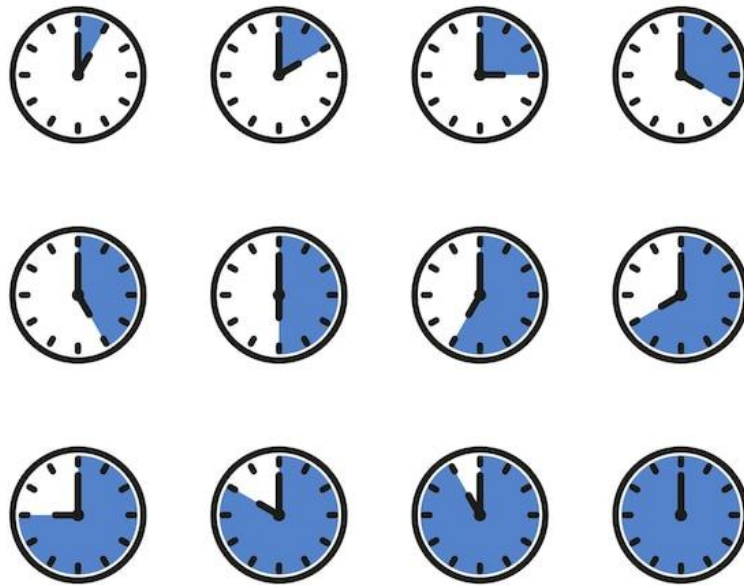
Nota. Mapa de la ciudad de Quito para identificar tipos de líneas, tomado de (Google, 2025)

Actividad 2

- Observar la imagen de los relojes
- Realizar preguntas
 - ¿Qué ángulos podemos observar en la imagen?

Figura 4

Tiempo y ajuste del icono del reloj a mitad del signo del reloj



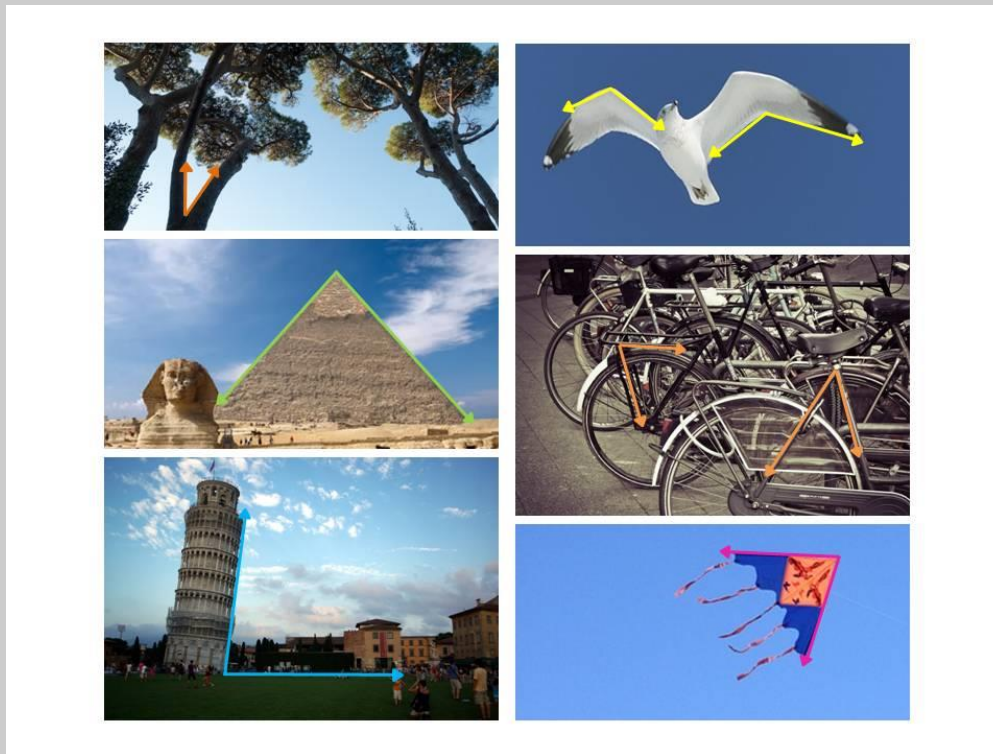
Nota. Relojes para identificar los ángulos, (Horbannataliia8, 2025)

Actividad 3

- Observar la imagen
- Buscar los ángulos, repisar e indicar qué tipo de ángulo encontraron

Figura 5

Ángulo agudo, obtuso, llano y recto



Nota. Lugares del mundo y objetos donde reconocer ángulos, tomado de (Molina, 2016)

Fase		-	
Simbólica	<ul style="list-style-type: none"> • Completar los ejercicios de la hoja de trabajo sobre el tema tratado. 		

Fuente: Propiedad a partir de las actividades ejecutadas en las actividades.

Líneas rectas, curvas, semirrecta, segmento y ángulos

Nombre:

Fecha:

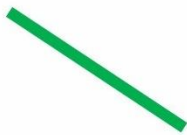
1. Une con unas líneas cada nombre con su concepto correcto.

línea	No coinciden en ningún punto y mantienen una distancia entre sí.
Línea curva	Mide más de 90 grados.
segmento	Es un conjunto de puntos que varían en diferentes direcciones.
línea oblicua	Mide menos de 90 grados.
línea recta paralela	Se cortan en un punto y forman cuatro ángulos de 90 grado.
ángulo agudo	Es el camino más corto entre dos puntos dados, a y b en un plano.
línea recta perpendicular	Es un camino que une dos puntos dados m y n.
ángulo obtuso	No es horizontal ni vertical, al cruzarse no forman ángulos rectos.

2. Observa las rectas y escribe los nombres para cada una de ellas.



--	--	--



--	--	--

3. Recortar las imágenes y completar la información de los ángulos.

Llano

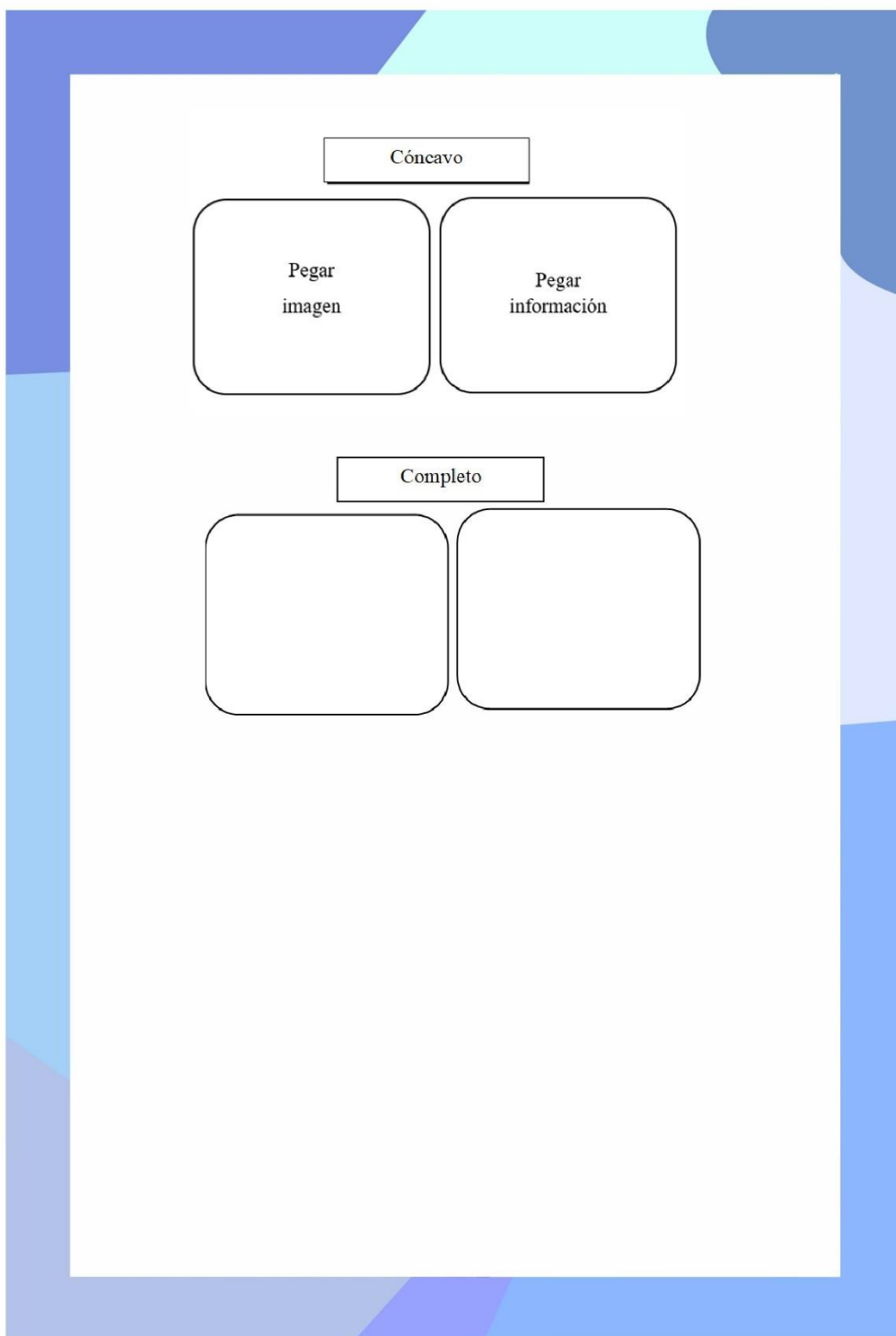
Pegar
imagen

Pegar
información

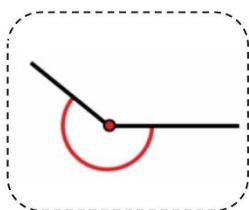
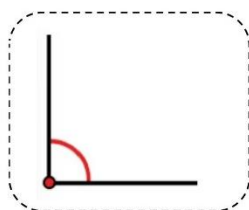
Recto

Pegar
imagen

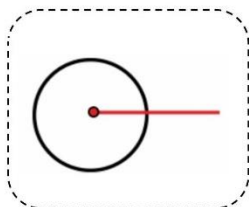
Pegar
información



Recortar

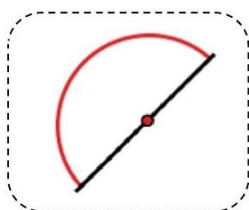


Son los ángulos que miden, exactamente 90 grados.



Son los ángulos que miden, exactamente 180 grados, a primera vista parecen una línea recta

Son ángulos completos, miden exactamente 360 grados y parece una circunferencia.



Son los ángulos cuya amplitud es mayor de 180 grados y menor de 360 grados.

Evaluación de la planificación

Criterio	Descripción	Si	No	Comentarios
Identificar y clasificar correcta de los elementos	Clasifica correctamente los tipos líneas rectas, curvas, semirrecta, segmento y ángulos según su forma y característica.			
Conexión lógica entre conceptos	Comprende los conceptos geométricos y diferenciarlos.			
Participación activa	Responde a las preguntas de los ejemplos presentados.			

Planificación 3: Resolución de problemas con perímetro.

Objetivo de la unidad: O.M.2.6. Resolver situaciones cotidianas que impliquen la medición, estimación y el cálculo de longitudes, capacidades y masas, con unidades convencionales y no convencionales de objetos de su entorno, para una mejor comprensión del espacio que le rodea, la valoración de su tiempo y el de los otros, y el fomento de la honestidad e integridad en sus actos.

Criterio de evaluación: CE.M.2.3. Emplea elementos básicos de geometría, las propiedades de cuerpos y figuras geométricas, la medición, estimación y cálculos de perímetros, para enfrentar situaciones cotidianas de carácter geométrico.

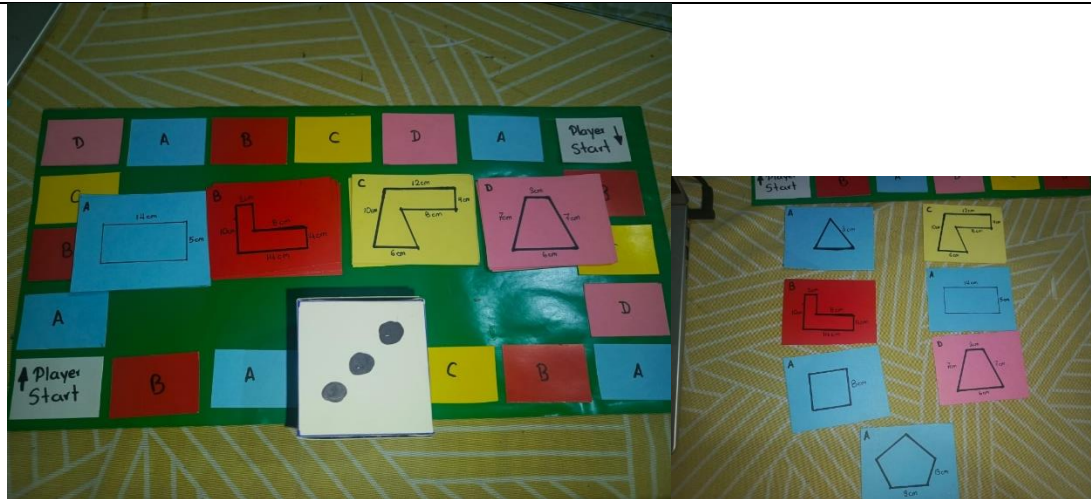
Destreza con criterio de desempeño: M.2.2.10. Medir, estimar y comparar longitudes de objetos del entorno, contrastándolas con patrones de medidas no convencionales.

Proceso metodológico	Actividades	Recursos	Tiempo
Fase Concreta	<p>Tablero del perímetro</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentar el tablero del perímetro y explicar en qué consiste el juego 	Tablero del perímetro, tarjetas con los ejercicios o	35 minutos



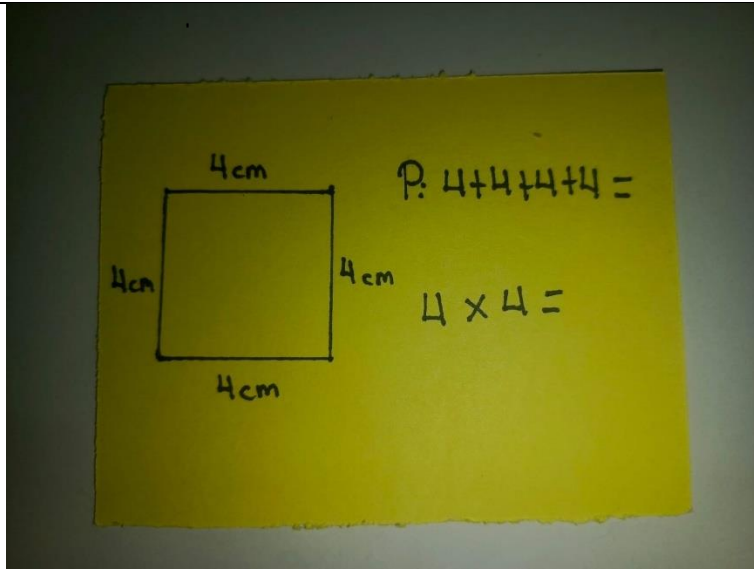
- Entregar a cada niño/a el tablero y 4 tarjetas

figuras,
maíces.
Regla

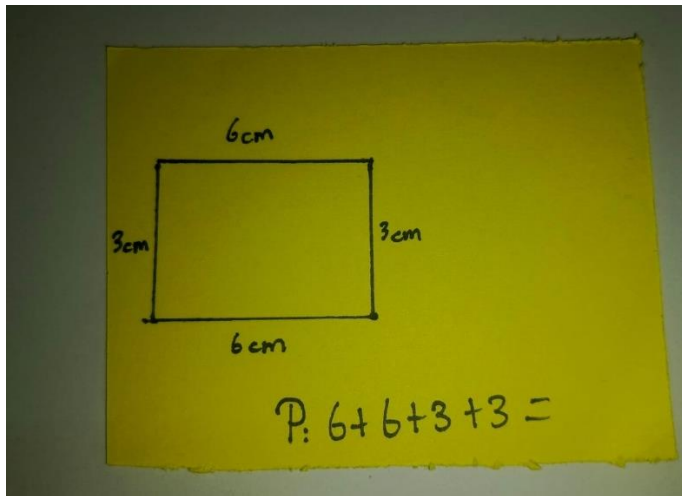


- Entregar una hoja en blanco para resolver los ejercicios de las tarjetas con los ejercicios para resolver los perímetros de las tarjetas

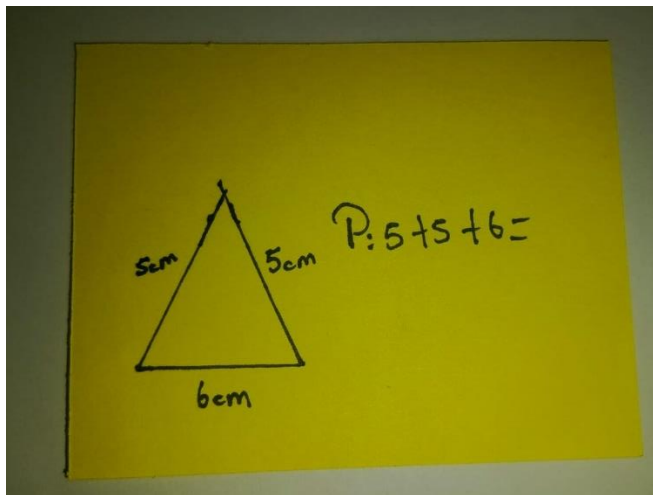
Perímetro cuadrado



Perímetro rectángulo



Perímetro triángulo



Realizar preguntas a los estudiantes

1. ¿Qué les pareció el juego?
2. ¿Dónde tuvieron dificultades?

Fase

- Explicar conceptos

Conectiva

- Preguntar

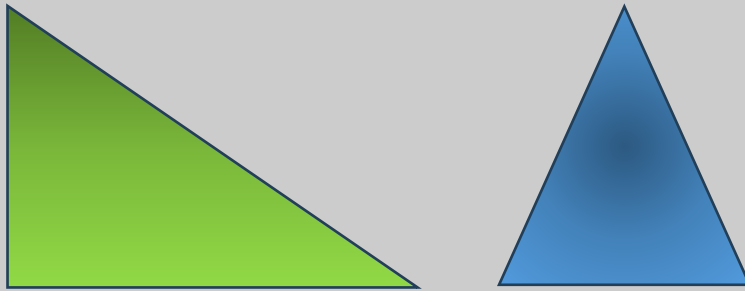
➤ ¿Qué es el perímetro?

➤ ¿Qué hicieron para calcular el perímetro del: Cuadrado, rectángulo y del triángulo?

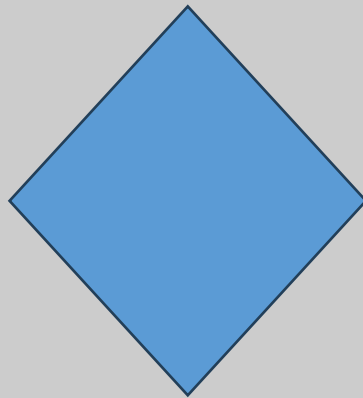
35

minutos

- Para calcular el perímetro de triángulos equiláteros e isósceles debemos sumar?



- ¿Cómo creen que se debe calcular el perímetro de los rombos?



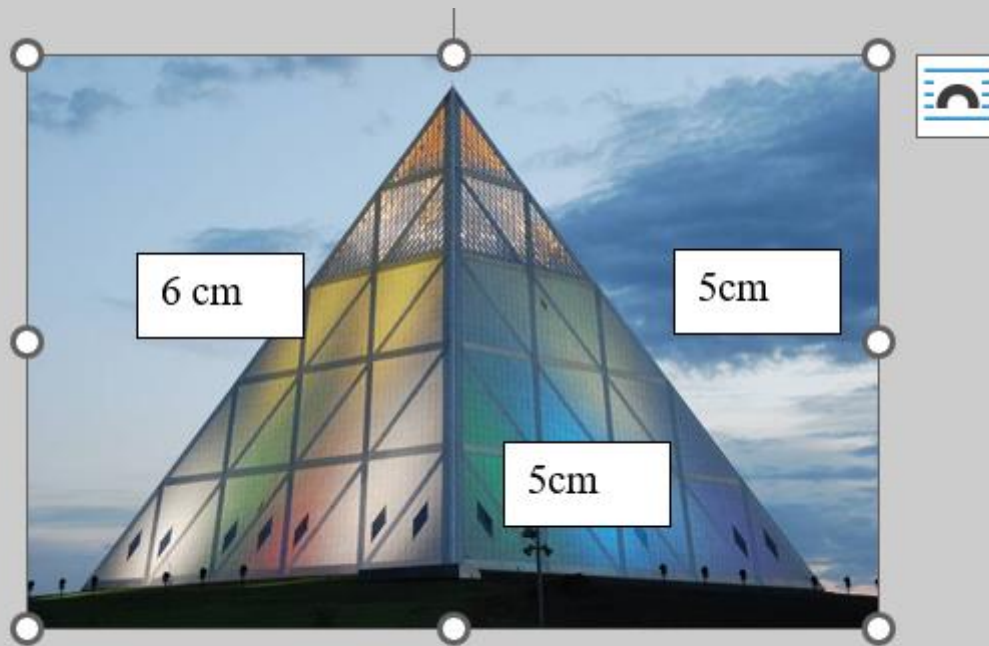
- ¿Cómo calcular el perímetro del rombo?

- **Realizar ejercicios de cálculo del perímetro con las diferentes figuras**

➤ ¿Calcula el perímetro del siguiente edificio?

Figura 6

Palacio de la Paz y la Reconciliación



Nota. Edificio *Palacio de la Paz y la Reconciliación* para medir el perímetro, tomado de (Aragón, 2015)

➤ Calcula el perímetro de la bandera.



Nota. Bandera del Ecuador para medir el perímetro de un cuadrado, tomado de (Wikipedia, 2017)

➤ Calcula el perímetro del celular.

Figura 7

El truco para convertir un celular Android en un iPhone



Nota. Celular hace referencia a la forma de un rectángulo para medir su perímetro, tomade de (Semana, 2023)

Fase	<ul style="list-style-type: none"> • Completar los ejercicios de la hoja de trabajo sobre el tema tratado. 		20
Simbólica	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver problemas escritos usando formulas. 		Minutos

Fuente: Propiedad a partir de las actividades ejecutadas en el proyecto.

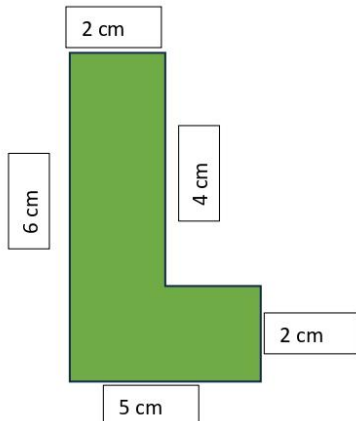
Resolución de problemas con perímetro

Nombre:

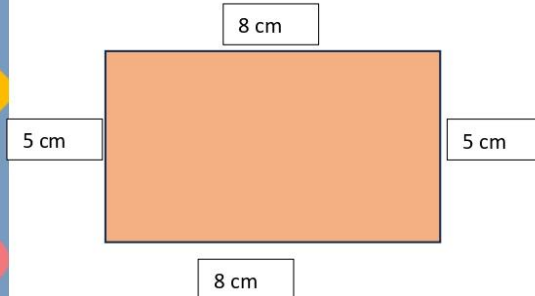
Fecha:

1. Resuelva los siguientes ejercicios

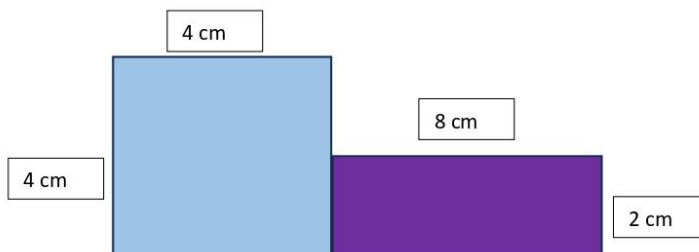
Un jardín tiene forma de L. Sus lados miden 6 m, 4 m, 2 m, 4 m, 2 m y 5 m. ¿Cuál es su perímetro?



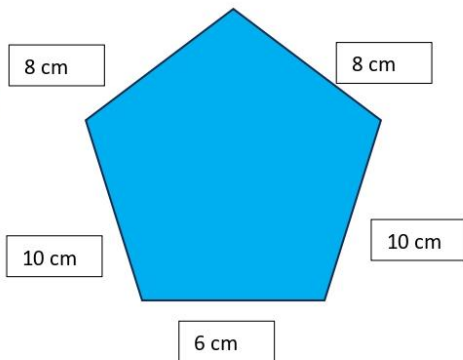
Un marco rectangular tiene 8 cm de largo y 5 cm de ancho. ¿Cuánto mide el perímetro del marco?



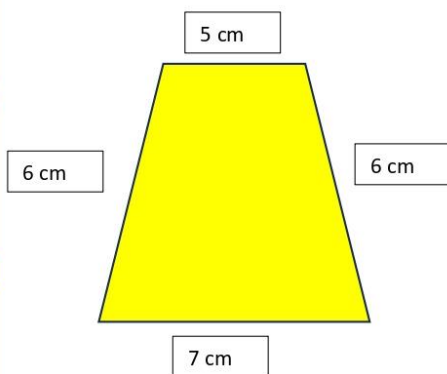
Una figura compuesta está formada por un cuadrado de 4 cm de lado unido a un rectángulo de 8 cm por 2 cm. ¿Cuál es el perímetro total?



Un terreno tiene forma de un pentágono. Sus lados miden 6 cm, 10cm, 10cm, 8cm y 8cm. ¿Cuál es su perímetro?



Un niño quiere cercar un parque con forma de trapecio. Los lados miden 7 m, 5 m, 6 m y 6 m. ¿Cuánto mide el perímetro?



Evaluación de la planificación

Criterio	Descripción	Si	No	Comentarios
Comprensión de conceptos	Comprenden correctamente que es el perímetro.			
Aplicación de Formulas	Aplican correctamente las fórmulas del perímetro según la figura.			
Calculo correcto	Realizan los ejercicios matemáticos sin errores.			

Planificación 4: Medida de tiempo

Objetivo de la unidad: O.M.2.6. Resolver situaciones cotidianas que impliquen la medición, estimación, cálculo de longitudes, capacidades, masas con unidades convencionales y no convencionales de objetos de su entorno para una mejor comprensión del espacio que le rodea, la valoración de su tiempo y el de los otros, así como el fomento de la honestidad e integridad en sus actos.

Criterio de evaluación: CE.M.2.4. Resuelve problemas cotidianos sencillos que requieran el uso de instrumentos de medida y la conversión de unidades, para determinar la longitud, masa, capacidad y costo de objetos del entorno y explicar actividades cotidianas en función del tiempo.

Destreza con criterio de desempeño: M.2.2.23. Medir, estimar y comparar capacidades contrastándolas con patrones de medidas no convencionales.

Proceso metodológico	Actividades	Recursos	Tiempo
Fase Concreta	<p>Ruleta del tiempo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentar el calendario 	<p>Un plato desechable</p> <p>Marcadores</p> <p>Lápiz</p> <p>Regla</p> <p>cartulina</p>	<p>35 minutos</p>

Figura 8

Calendarios anuales 2025



2025

enero

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

FEBRERO

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	
3	4	5	6	7	8	10
9	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28		

MARZO

L	M	M	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	10
9	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

ABRIL

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

MAYO

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

JUNIO

L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

JULIO

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

AGOSTO

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

SEPTIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

OCTUBRE

L	M	M	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

NOVIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	
3	4	5	6	7	8	10
9	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

DICIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Created by Brother CREATIVECENTER
www.creativecenter.brother

Nota. Calendario del 2025 para reconocer los días y mese del años, tomado de (Brother CrativeCenter, 2025)

- **Identificar los días, los meses en el calendario**

- Cuántos meses tiene el año
- Cuantos días tiene cada mes:
- Por ejemplo, Enero: 31
- Saben porque Febrero tiene 28 días

En total cuantos días tiene el año = 365

Enero 31

Febrero 28

Diciembre 31

TOTAL, DE DÍAS

- **Explicar la historia del calendario**

¿Qué es año bisiesto?

Realizar preguntas:

Día de la semana: ¿Qué día es hoy? ¿Qué día fue ayer? ¿Qué día será mañana?

Número del mes: ¿Qué número es hoy? ¿Cuántos días tiene este mes?

	<p>Mes del año: ¿En qué mes estamos? ¿Qué mes viene después?</p> <ul style="list-style-type: none">• Realizar el planificador semanal• Colocar las actividades planificadas para la semana• Por ejemplo: lunes de 7 a 9 clases de educación física• Miércoles entrega tarea de Ciencias Naturales		
--	--	--	--



Agenda Semanal

Del: / / Al: / /

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
7:00					
8:00					
9:00					
10:00					
11:00					
12:00					
13:00					
14:00					
15:00					
16:00					
17:00					
18:00					

Tareas urgentes



Fase Conectiva	<p>Explicar conceptos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué son las unidades de tiempo? ➤ ¿Cuáles son las unidades de tiempo? <p>Días de feriado en Ecuador</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentar la ruleta del tiempo. • Preguntar y ubicar en el calendario las fechas cívicas y de cumpleaños • Explicar que el día de la semana cambia según el año • 10 de agosto <p>Ubicar los feriados en la ruleta del tiempo</p>	Imágenes	35 minutos

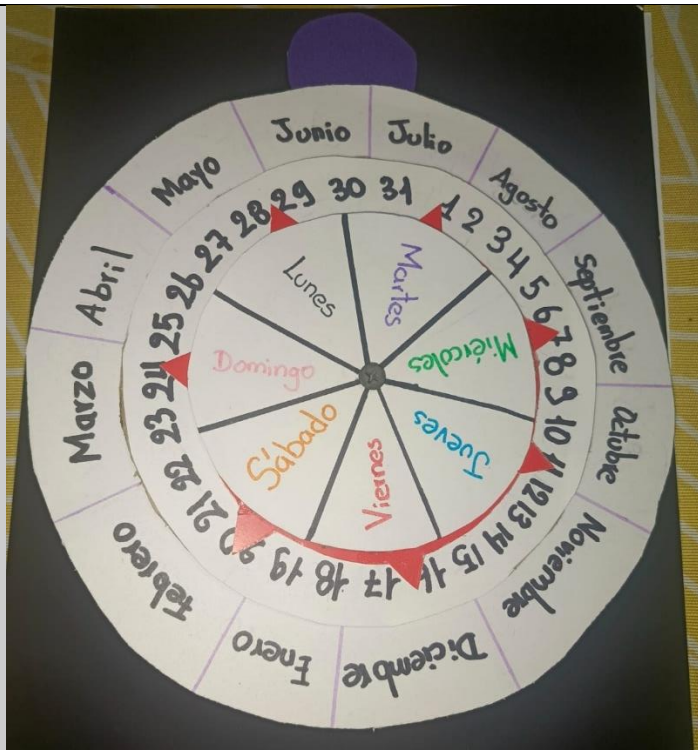


Figura 9

Feridos Ecuador 2025

FERIADOS 2025 EN ECUADOR

AÑO NUEVO

Del miércoles 1 al viernes 3 de enero

CARNAVAL

Lunes 3 y martes 4 de marzo

VIERNES SANTO

Viernes 18 de abril

DIA DEL TRABAJADOR

Jueves 1 de mayo se traslada al viernes 2

BATALLA DE PICHINCHA

Sábado 24 de mayo se traslada al viernes 23

PRIMER GRITO DE INDEPENDENCIA

Domingo 10 de agosto se traslada al lunes 11

INDEPENDENCIA DE GUAYAQUIL

Jueves 9 de octubre se traslada al viernes 10

DIA DE DIFUNTOS

Domingo 2 de noviembre se traslada al martes 4

INDEPENDENCIA DE CUENCA

Lunes 3 de noviembre

NAVIDAD

Jueves 25 de diciembre

Nota. Feriados del Ecuador para reconocer los días y mese, tomado de (ViajandoX, 2025)

<p>Fase Simbólica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Completar los ejercicios de la hoja de trabajo sobre el tema tratado. 	<p>Hoja, lápiz, borrador y colores</p>	<p>20 Minutos</p>
---	---	--	-------------------------------------

Fuente: Propia a partir de las actividades ejecutadas en el proyecto.

Medida de tiempo
(estaciones, días, mes)

Nombre:

Fecha:

1. Pinta con un color la respuesta correcta

¿Cuál es el último mes del año?

Julio

Abril

Diciembre

¿Cuál es el cuarto mes del año?

Marzo

Abril

Febrero

2. Responde a las siguientes preguntas.

¿Qué día y mes del año se celebra carnaval?

.....

¿Qué día y mes del año se celebra Navidad?

.....

3. En este calendario ubica la información que se requiere.

Encierra el día de hoy.

Marca con una X los días que ya hayan pasado esta semana.

Julio

LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

4. Organiza tus actividades de esta semana en la agenda.

MI AGENDA DIARIA

Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes

Actividades Urgentes

Evaluación de la planificación

Criterio	Descripción	Si	No	Comentarios
Reconocer los elementos del tiempo.	Identifica correctamente el día de la semana, el número del día, el mes y la estación actual.			
Comprensión de la secuencia temporal	Comprende de la secuencia lógica de los días, meses y estaciones.			
Participación activa	Participa con entusiasmo en el uso de la ruleta.			
Resolución de ejercicios	Relaciona la estación del año con elementos del entorno como el clima. Resuelve situaciones cotidianas relacionadas con el tiempo			

Planificación 5: Unidades de medida monetaria

Objetivo de la unidad: O.M.2.6. Resolver situaciones cotidianas que impliquen la medición, estimación, cálculo de longitudes, capacidades, masas con unidades convencionales y no convencionales de objetos de su entorno para una mejor comprensión del espacio que le rodea, la valoración de su tiempo y el de los otros, así como el fomento de la honestidad e integridad en sus actos.

Criterio de evaluación: CE.M.2.4. Resuelve problemas cotidianos sencillos que requieran el uso de instrumentos de medida y la conversión de unidades, para determinar la longitud, masa, capacidad y costo de objetos del entorno y explicar actividades cotidianas en función del tiempo.

Destreza con criterio de desempeño: M.2.2.23. Medir, estimar y comparar capacidades contrastándolas con patrones de medidas no convencionales.

Proceso	Actividades	Recursos	Tiempo
metodológico			


<p>Fase</p> <p>Concreta</p>	<p>Monedalandia</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentar el recurso “Monedalandia” 	<p>Cajas de cartón</p> <p>Cartulina</p> <p>Lápiz</p> <p>Marcadores de colores</p> <p>Tijera</p> <p>Goma</p> <p>Recortes de productos</p> <p>Imágenes de billetes y monedas</p>	<p>35 minutos</p>
---	---	--	-------------------

Figura 10

Cambio y moneda

- Entregar imágenes de monedas y billetes ficticios.





Nota. Dinero didáctico, tomado de (Mono viajero, 2025)

- **Identificar qué valor tiene cada billete o moneda.**
- **Dividir a los estudiantes y asignar roles como: compradores y vendedores.**
- **Interactuar el recurso “Mi tienda” con los estudiantes.**
- **Resolver situaciones:** “Si tengo \$5 y compro algo de \$ 2.50, ¿cuánto me queda?”



Resolver las compras simuladas.

Ejemplo

➤ Tienes 2 dólares ¿Qué puedes comprar?

Jugo: 0.55\$

Galletas: 1\$

	<p>Chocolate 0.10\$</p> <ul style="list-style-type: none">• Conversación guiada:<ul style="list-style-type: none">➤ ¿Para qué sirve el dinero?➤ ¿Qué valor tiene cada billete o moneda?		
--	---	--	--

Fase

Conectiva

- **Explicar conceptos**
 - ¿Qué es la unidad monetaria?
 - ¿Qué unidad monetaria se utiliza en el país? ¿Y desde cuándo?
 - ¿Cuál es su signo?

Figura 11

Monedas del Ecuador

Moneda de 1 centavo	Moneda de 5 centavos	Moneda de 10 centavos	Moneda de 25 centavos	Moneda de 50 centavos
				
1 centavo	5 centavos	10 centavos	25 centavos	50 centavos

Nota. Monedas del Ecuador para identificar sus valores, tomado del (MathCenter, 2020)

35 minutos

Figura 12

Billetes

		1 dollar \$1
		5 dollars \$5
		10 dollars \$10
		20 dollars \$20
		50 dollars \$50
		100 dollars \$100

Nota. Billetes para identificar valores, (MathCenter, 2020)

- **Ejercicios**

- Pagas con \$10.00 y compras una pelota que cuesta \$6.25 ·



Cambio:

- Pagas con \$5.00 y compras un cuaderno que cuesta \$3.40 ·



Cambio:

Ejercicios de equivalencias

Ejemplos:

- Si Wilson tiene:
4 monedas de \$0.50



¿Cuánto dinero tiene en total?

➤ Un helado cuesta **\$1.20**



Mateo tiene:

1 billete de **\$1.00**

1 moneda de **\$0.25**

¿Le alcanza para comprar el helado?

Fase

Completar los ejercicios de la hoja de trabajo sobre el tema tratado.

Simbólica

20

Minutos

Unidades de medida monetaria

Nombre:

Fecha:

1. Empareja precios con monedas.

1\$



0.25



10\$



5\$



0.50



2. Escribe el valor de cada grupo de moneda.



=



=



3. Contesta “V” si es verdadero y “F” si es falso.

- Existe un billete de 50 dólares. (.....)
- El símbolo del dólar es € (.....)
- La moneda de nuestro país siempre ha sido el dólar. (.....)

Evaluación de la planificación

Criterio	Descripción	Si	No	Comentarios
Reconocimiento del valor de monedas y billetes	Identifica correctamente monedas y billetes según su valor.			
Uso correcto del dinero en situaciones simuladas	Realiza pagos exactos o calcula cuánto debe entregar para comprar un producto.			
Cálculo de cambio	Determina cuánto cambio debe recibir al pagar con una cantidad mayor.			
participación activa	Participa activamente como comprador o vendedor, respetando turnos y roles.			
Comunicación y razonamiento matemático	Explica cómo resolvió una compra o cómo calculó el cambio.			

Planificación 6: Medida de capacidad

Objetivo de la unidad: O.M.2.6. Resolver situaciones cotidianas que impliquen la medición, estimación, cálculo de longitudes, capacidades, masas con unidades convencionales y no convencionales de objetos de su entorno para una mejor comprensión del espacio que le rodea, la valoración de su tiempo y el de los otros, así como el fomento de la honestidad e integridad en sus actos.

Criterio de evaluación: CE.M.2.4. Resuelve problemas cotidianos sencillos que requieran el uso de instrumentos de medida y la conversión de unidades, para determinar la longitud, masa, capacidad y costo de objetos del entorno y explicar actividades cotidianas en función del tiempo.

Destreza con criterio de desempeño: M.2.2.23. Medir, estimar y comparar capacidades contrastándolas con patrones de medidas no convencionales.

Proceso metodológico	Actividades	Recursos	Tiempo
<p align="center">Fase Concreta</p>	<p>Misión: medir y llenar</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentar el recurso “Misión medir y llenar” 	<p>cinta adhesiva cartulina vaso de plástico jarra medidora</p>	<p align="center">35 minutos</p>



- Interactuar el recurso con los estudiantes.
- Entregar a cada estudiante un vaso de plástico.
- Realizar un embudo con cartulina.
- Medir el agua en la jarra de medición y llenar vaso.

250 ml



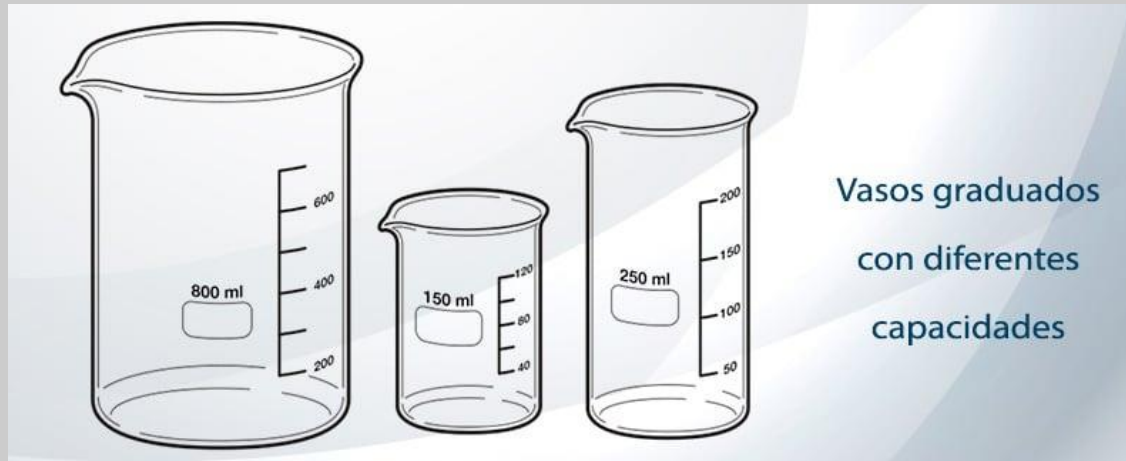
- Llenar cada botella con el embudo de papel.



	<ul style="list-style-type: none"> • Observar cuantos vasos llenan la botella de: 1 Litro, $\frac{1}{2}$ litro, $\frac{1}{4}$ litro. <p>Preguntas</p> <p>¿Cuántos vasos de $\frac{1}{2}$ litro entraron en 1 Litro?</p> <p>¿Cuántos vasos de $\frac{1}{4}$ litro entraron en 1 Litro?</p> <p>¿Cuántos vasos entraron en $\frac{1}{4}$ Litro?</p>		
<p>Fase</p> <p>Conectiva</p>	<p>Explicar conceptos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué es la medida de capacidad? ➤ ¿Qué es el litro? ➤ ¿Con que se mide la medida de capacidad? ➤ ¿Para qué se utiliza la medida de capacidad? ➤ ¿Cuáles son las medidas de capacidad? 	<p>Botellas de plástico, embudo Cartulina</p>	<p>35 minutos</p>

Figura 13

Vasos graduados con diferentes capacidades



Nota. Vasos para medir la cantidad de líquido. (Mundo Primaria , 2025)

Medidas de capacidad: litro, medio litro y cuarto de litro

Envases que miden 1 litro



500 ml

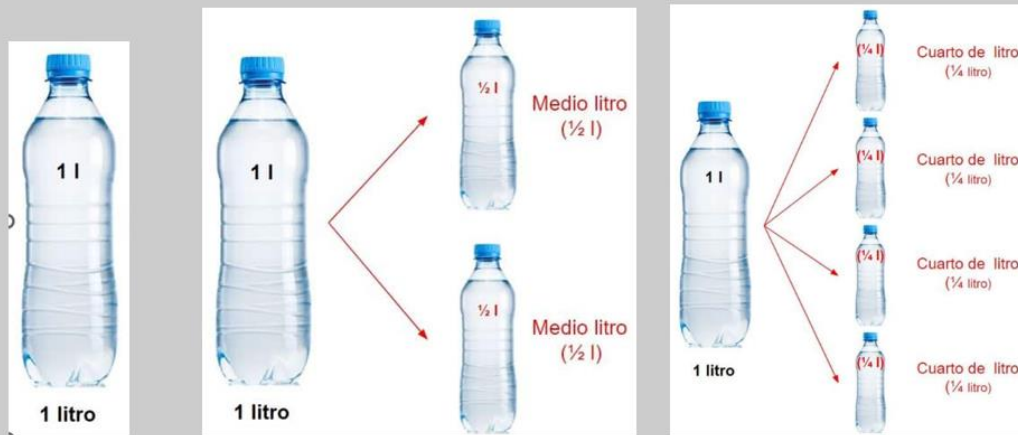


250 ml

250 ml

Figura 14

Medidas de capacidad: litro, medio litro y cuarto de litro



Nota. Encavase de agua que se compra en la vida diaria. (Mundo Primaria , 2025)

- Entregar a cada estudiante una botella y un vasos con las medidas de capacidad.

- Identificar las medidas de capacidades



Ejercicios

- Si mi botella tiene la capacidad de 1 Litro. ¿Cuántos vasos necesito para llenar la botella?



- Si la botella tiene la capacidad de 1 Litros. ¿Cuántos vaso de $\frac{1}{4}$ litro necesita para llenar la botella?



	 		
<p>Fase Simbólica</p>	<p>Completar los ejercicios de la hoja de trabajo sobre el tema tratado.</p>	<p>Hoja, lápiz, borrador y colores</p>	<p>20 Minutos</p>

Medida de capacidad

Nombre:

Fecha:

1. Mira los recipientes y completa.

1 L



$\frac{1}{2}$ litro



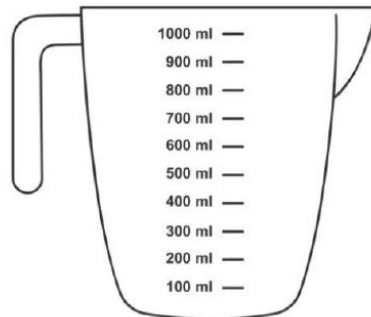
$\frac{1}{4}$ litro



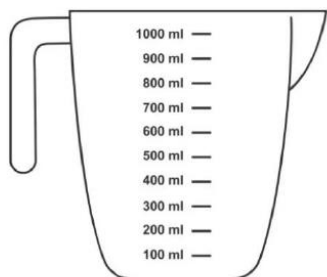
- Con 1 jarra puedo llenar tazas.
- Con 8 vaso puedo llenar jarras.
- Con 4 tazas puedo llenar vasos.
- Con 1 vaso y 2 tazas puedo llenar..... jarras.

2. Traza una línea en la medida correcta y colorea.

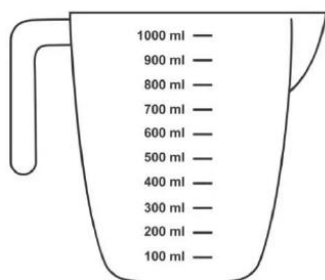
Carmen compra una coca de 1L y se toma dos vasos. ¿Cuánto le queda?



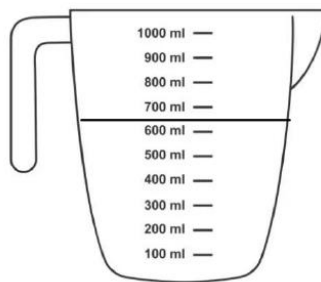
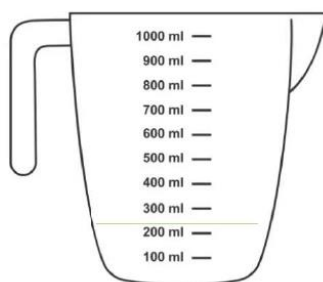
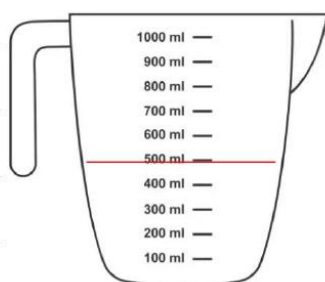
Luis tiene una botella de jugo de 2 litros. Sirve 3 vasos de 250 ml cada uno. ¿Cuánto jugo le queda?



M compra una botella de refresco de 1.5 litros. Sirve 4 vasos de 300 ml. ¿Le queda refresco? ¿Cuánto?



3. Escribe cuanto marca el agua que hay en cada jarra.



Evaluación de la planificación

Criterio	Descripción	Si	No	Comentarios
Comprensión de unidades de medida	Reconoce y diferencia correctamente el litro, medio litro y cuarto de litro.			
Aplicación practica	Utiliza adecuadamente los recipientes para medir el agua.			
Resolución de problemas	Encuentra formas correctas de combinar medidas para llegar a 1Litro.			
Precisión en la medición	Realiza las mediciones con cuidado, evitar derrames.			

Informe general de las validaciones de la propuesta metodológica

Nombre del Estudiante: Angela Cristina Quishpi Ayala

Título del Trabajo: Estrategias Lúdicas para el desarrollo lógico-matemático en estudiantes de tercer año de Educación Básica General. Guía metodológica para docentes.

Evaluación General

Experto 1: Mag. Hector Gilberto Cardenas Jacome

Puntaje Total: 10/10

Observaciones

El primer experto considera que la propuesta metodológica esta correctamente en diversos aspectos. Resalta que la organización de las actividades esta bien adecuada a la edad y ajustado apropiadamente al nivel de los estudiantes. Además, de estar claramente formulada, lo que beneficia su implementación en el aula. También enfatiza que las actividades están vinculadas con los objetivos de aprendizaje, lo cual facilita su correcta ejecución por parte del docente.

En la planificación número uno, en el contenido el experto sugiere cambiar “Los gráficos, sugiero cambiar el nombre del lado por cara en el color morado, el rojo pasar a la base superior para no confundir con la arista, y el color tomate hacer coincidir con la arista, porque está señalando la cara”. En los cuerpos, los lados se llaman aristas”. En la planificación número tres, el experto me afirma que “Para calcular el perímetro de los triángulos y de toda figura se debe sumar las medidas de los lados” y que a partir de la planificación 3 hay que enumerar (anexo 1).

El segundo evaluador la Mag. Mirian Pilaguano, docente de Educación básica valora positivamente la propuesta, destacando su alta calidad, la relevancia de los contenidos y la eficacia de las estrategias didácticas utilizadas. Señala que las actividades presentan una buena organización y adoptan un enfoque innovador que favorece el aprendizaje significativo. En lo

que respecta a la evaluación, el experto aprecia su nivel de detalle y especificidad, y subraya la factibilidad de implementar la propuesta en el aula (anexo2).

Análisis comparativo

Los dos expertos coinciden en reconocer la propuesta metodológica como altamente positiva, destacando la calidad de los contenidos, el carácter innovador de las estrategias didácticas y su efecto favorable en el desarrollo del razonamiento lógico-matemático. Ambos subrayan la viabilidad de su implementación en el aula, así como su coherencia con el enfoque constructivista y con el modelo metodológico que integra las fases concreta, conectiva y simbólica.

Sin embargo, el experto 1 sugiere cambiar “Los gráficos, sugiero cambiar el nombre del lado por cara en el color morado, el rojo pasar a la base superior para no confundir con la arista, y el color tomate hacer coincidir con la arista, porque está señalando la cara.”. En la planificación número tres, el experto me afirma que “Para calcular el perímetro de los triángulos y de toda figura se debe sumar las medidas de los lados” y que a partir de la planificación 3 hay que enumerar.

Recomendaciones

- Se sugiere continuar utilizando y fortalecer esta metodología dentro del currículo escolar. Para ello, es importante brindar a los estudiantes variadas experiencias que les permitan manipular materiales concretos, interpretar los problemas mediante representaciones visuales y, finalmente, emplear el lenguaje simbólico de las matemáticas para encontrar soluciones.
- Se recomienda incorporar actividades lúdicas de forma estructurada y en consonancia con los propósitos educativos, garantizando que cada propuesta contribuya al desarrollo de habilidades fundamentales. Asimismo, es conveniente emplear juegos educativos que incentiven la imaginación, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo, ya que estos elementos no solo aumentan la motivación del alumnado, sino que también favorecen una experiencia de aprendizaje activa y enriquecedora.
- Se aconseja aplicar evaluaciones formativas como sumativas con el fin de medir el progreso de los estudiantes y la efectividad de las estrategias utilizadas. A partir de los resultados obtenidos, será necesario adaptar la metodología para atender las áreas que requieran mejora. Esta práctica permitirá mantener la enseñanza en sintonía con los objetivos de aprendizaje y optimizará las oportunidades de los estudiantes para fortalecer sus habilidades lógico-matemáticas.
- Por último, para garantizar una enseñanza efectiva y positiva en matemáticas, es esencial que los docentes reciban formación continua en metodologías innovadoras. Se sugiere su participación en talleres, cursos y espacios de intercambio de experiencias, lo cual les permitirá adaptar las estrategias lúdicas según las necesidades de sus estudiantes y mejorar la implementación de actividades centradas en el proceso de aprendizaje y enseñanza.

Bibliografía

- Aparicio Roa, D. B. (2001). La Importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget. *Rastros Rostros*, 4(7), 36.
<https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433>
- Bernal Párraga, A. P., Alcívar Vélez, V. E., Pinargote Carreño, V. G., Pulgarín Feijoo, Y. A., & Medina Garate, C. L. (2025). Pensamiento lógico y resolución de problemas: El uso de estrategias de aprendizaje colaborativo para desarrollar habilidades de razonamiento matemático en contextos cotidianos. *Revista Científica Internacional*, 12(1), 360–373.
<https://doi.org/https://doi.org/10.69639/arandu.v12i1.605>
- Bustamante, S. (2015). *Desarrollo Lógico Matemático* (Primera).
https://www.academia.edu/40207676/DESARROLLO_LÓGICO_MATEMÁTICO_Aprendizajes_Matemáticos_Infantiles
- Celi, S., Quilca, M., Sánchez, V., & Paladines, M. del C. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(19), 826–842.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240>
- Crespo, J., & García, M. (2024). Juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de educación media y superior. *Revista Iberoamericana de Investigación En La Educación*, 8, 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.58663/riied.vi8.186>
- Delgado, M., & Román, E. (2022). Uso de estrategias didácticas para el desarrollo del lenguaje en estudiantes de tres años de la Unidad Educativa Diana Esther Guerrero Vargas. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(10), 2–23.
https://doi.org/https://doi.org/10.46296/yc.v6i10edespjun.0180_USO
- Espinosa Cevallos, P. A., & Arteaga Alcívar, Y. (2023). Recreación y juego en la educación

- preescolar. *Revista Tecnopedagogía e Innovación*, 2(2), 65–80.
<https://doi.org/https://doi.org/10.62465/rti.v2n2.2023.57>
- Feldman, R. S. (2008). *Desarrollo en la infancia* (L. Gaona Figueroa (ed.); Cuarta).
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/66065246/Desarrollo_en_la_infancia_C_U_A_RT_A_E_D-libre.pdf?1616256330=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDesarrollo_en_la_infancia_C_U_A_RT_A_E_D.pdf&Expires=1752041556&Signature=VTyq7FL6ybAx9B~6Homz9A
- García Guerrero, K. G., & Moscoso Bernal, S. A. (2021). Gamificación y enseñanza-aprendizaje del razonamiento lógico matemático en estudiantes de Educación General Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(4), 219–236.
<https://doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1499>
- García Loor, J. F., & Cedeño Cruzati, Y. J. (2022). Desarrollo del pensamiento lógico a partir de la enseñanza de las Matemáticas en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Eugenio Espejo del Cantón Chone. *Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 4499–4522.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2952
- Gödel, K., & García Trevijano, C. (2006). La lógica matemática de Russell. *Teorema: Revista Internacional de Filosofía*, 25(2), 113–137.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1992395.pdf>
- Guaypatin Pico, O. A., Fauta Ramos, S. L., Gálvez Cisneros, X. A., & Montaluis, D. (2021). La influencia de la matemática en el desarrollo del pensamiento. *Revista Boletín Redipe*, 10(7), 106–112. <https://doi.org/10.36260/rbr.v10i7.1352>
- Jiménez Contreras, A. M., Álvarez Olarte, D. C., & Yulieth, F. M. (2022). *La Lúdica como Estrategia Pedagógica para Desarrollar la Creatividad en los Niños y Niñas de*

Educación Primaria. (J. A. Camargo Barrero (ed.)).

[https://publicaciones.ibero.edu.co/index.php/t-](https://publicaciones.ibero.edu.co/index.php/t-grad/catalog/download/3166/221/31024#:~:text=Desde la generaci3n de espacios,del aprendizaje de los mismos.&text=110221 JMMG-,CAPÍTULO I,una Instituci3n Educativa de Barrancabermeja.)

[grad/catalog/download/3166/221/31024#:~:text=Desde la generaci3n de espacios,del aprendizaje de los mismos.&text=110221 JMMG-,CAPÍTULO I,una Instituci3n Educativa de Barrancabermeja.](https://publicaciones.ibero.edu.co/index.php/t-grad/catalog/download/3166/221/31024#:~:text=Desde la generaci3n de espacios,del aprendizaje de los mismos.&text=110221 JMMG-,CAPÍTULO I,una Instituci3n Educativa de Barrancabermeja.)

Labinowicz, E. (1982). Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. *Naturaleza de La Inteligencia: Inteligencia Operativa y Figurativa*, 1–15. <https://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>

Llumiquinga Quispe, S. del R., Macías Merizalde, A. M., & Guzmán, M. C. (2022). Desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de cinco años, a través de un programa educativo interactivo. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(1), 159–168. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=721778113020>

Ministerio de Educación. (2016). Matemático 3. In E. Lasso Rocha (Ed.), *Edinun* (Cuarta). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/04/curriculo/3ERO-EGB-TEXTO-Matematica.pdf>

Ministerio de Educación. (2019). Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria Subnivel Elemental. In Ministerio de Educación (Ed.), *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria Sub-Elemental* (Segunda). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>

Ministerio de Educación. (2024). *Matemática Educación General Básica - Subnivel Elemental 3* (Ministerio de Educación (ed.); Primera). <https://libros.com.ec/egb/tercer-grado/libro-de-matematica-tercer-grado?expired=1>

Morales, E. L., & Torres, L. A. (2023). La Enseñanza de las Matemáticas en Estudiantes de la

- Licenciatura en Preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 9351–9372. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8504
- Morales Guachamin, K. J., & Ortiz Espinoza, M. E. (2024). *Guía de estrategias metodológicas para el aprendizaje significativo en el área de matemáticas en cuarto año de Educación Básica*. 20. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/28944/1/TTQ1807.pdf>
- Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275–292. <https://semur.edu.uy/cibem.org/7/actas/pdfs/1352.pdf>
- Muñoz Arboleda, M. (2024). Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático y su relación con las Prácticas Pedagógicas. *Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 4556–4565. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9794
- Papalia, D. E., Wendkos Olds, S., & Duskin Feldman, R. (2009). Psicología del desarrollo De la infancia a la adolescencia. In R. A. Del Bosque Alayón (Ed.), *Mc Graw Hill* (Undécima, Vol. 11, Issue 1). <https://salud.mendoza.gov.ar/wp-content/uploads/sites/16/2017/03/Psicologia-del-Desarrollo-PAPALIA-2009.pdf>
- Ramírez Elías, A., & Arbesú García, M. I. (2019). El objeto de conocimiento en la investigación cualitativa: un asunto epistemológico. *Enfermería Universitaria*, 16(4), 424–435. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22201/eneo.23958421e.2019.4.735>
- Reinoso Molina, W. Á., Morales Loor, S. M., Moreira Anchundia, A. I., Velasco Moyano, C. B., & Zambrano Zamora, J. E. (2024). Integración de Estrategias Lúdicas para Mejorar el Aprendizaje Significativo en la Enseñanza de Lengua y Literatura. *Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 6390–6413. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9985
- Reyes Vélez, P. E. (2017). El desarrollo de habilidades lógico matemáticas en la educación. *Polo Del Conocimiento*, 2(4), 199–209.

<https://doi.org/https://doi.org/10.23857/pc.v2i4.259>

- Reyna Andrade, R. M., Moreira Vera, D. W., & Zambrano Cedeño, J. M. (2023). Desarrollo del pensamiento lógico matemático mediante actividades lúdicas en niños de la Unidad Educativa Babahoyo. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 7(12), 362–377. <https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/315>
- Romero Delgado, R., & Gamboa Graus, M. E. (2024). Incorporación del desarrollo socioemocional en la enseñanza de matemáticas para la Educación Media Superior. *Revista Didáctica y Educación*, 15(1), 449–477. <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalia/article/view/1960/2478>
- Ronquillo, G., Litardo, E. de M., Bohórquez, A., & Padilla, J. (2023). Modelo constructivista y su aplicación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. *Journal of Science and Research*, 1, 256–273. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10420471>
- Silva Pérez, V. J., & Villacrés Gavilánez, J. E. (2024). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática en sexto año básico. *Polo Del Conocimiento*, 9(2), 1295–1310. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6588>
- Suástegui Alemán, M. C., & Labañino Gell, A. C. (2022). El desarrollo del pensamiento lógico desde el numérico: una visión pedagógica. *VARONA*, 75, 1992–8238. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360673304017>
- Terán Martínez, Z. D. L., Sarabino Tarco, R. A., Revelo Sánchez, M. X., & Ayala Benitez, E. P. (2024). Estrategias lúdicas que incentiven el aprendizaje de matemática en educación básica. *Revista Social Fronteriza*, 4(3), 1–12. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(3\)271](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(3)271)
- Torres Vásconez, G. L., Mastarreno Tumbaco, M. M., Amaya Peñaranda, R. L., Campoverde Ziade, M. de L., & Marfetán Freire, E. S. (2024). Neuroaprendizaje: Estrategias Lúdicas

Innovadoras para el Fortalecimiento de la Lectoescritura y el Rendimiento Académico en Estudiantes de Educación General Básica. *Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 4730–4756. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15195

Zambrano Zambrano, L. B., Cabrera Nazareno, B. G., Guevara Nieto, Á. P., Ortiz Molina, S. C., & Rocero Benavides, M. M. (2024). Razonamiento lógico matemático y su influencia en el bajo rendimiento académico en estudiantes de educación general básica, subnivel medio. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 2666–2679. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2446>

Zulay Quintanilla, N. (2021). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. *Mérito - Revista de Educación*, 2(6), 143–157. <https://doi.org/10.33996/merito.v2i6.261>

Fotografías

Aragón, A. (2015). *9 edificios con forma de pirámide*. Pisosblog.

Brother CrativeCenter. (2025). *Calendarios anuales 2025 [Fotografía]*. Brother CrativeCenter: <https://www.creativecenter.brother/es-es/home/home-category/calendars/yearly-calendars/rainbow-colors-es-002>

Dormitorium. (2025). *Imagen de dormitorio [Fotografía]*. Dormitorium: <https://www.dormitorium.es/wp-content/uploads/2021/10/spacejoy-XM-miHibz64-unsplash-2-1.jpg>

Expedia. (2025). *Iglesia de San Francisco [Fotografía]*. Expedia : <https://www.expedia.com/es/Iglesia-De-San-Francisco-Quito-Historic-Center.d6112370.Guia-Turistica>

- Google. (2025). *Google Maps [Fotografía]*. Google Maps: https://www.google.com/maps/@-0.203487,-78.4910546,16.1z/data=!5m1!1e4?entry=ttu&g_ep=EgoyMDI1MDYxMS4wIKXMDSoASAFQAw%3D%3D
- Horbannataliia8. (2025). *Tiempo y ajuste del icono del reloj a mitad del signo del reloj [Fotografía]*. Feepik: https://www.freepik.es/vector-premium/tiempo-ajuste-icono-reloj-mitad-signo-reloj_353440081.htm
- MathCenter. (2020). *Monedas de Ecuador [Fotografía]*. MathCenter: <https://math-center.org/es-EC/learning-page/1b02ab6c/monedas-de-ecuador-imagenes/>
- Molina, S. (2016). *Ángulo agudo, obtuso, llano y recto [Fotografía]*. Smartick: <https://www.smartick.es/blog/matematicas/geometria/angulo-obtuso-llano-recto-agudo/>
- Mono viajero. (2025). *ECUADOR: Guía Completa + itinerarios [Fotografía]*. Mono viajero: <https://www.monoviajero.com/guia-ecuador/>
- Mundo Primaria . (2025). *Mundoprimeria*. Recurso de Matemáticas : <https://www.mundoprimeria.com/recursos-matematicas>
- Semana. (2023). *El truco para convertir un celular Android en un iPhone [Fotografía]*. Semana: <https://www.semana.com/tecnologia/articulo/el-truco-para-convertir-un-celular-android-en-un-iphone/202346/>
- ViajandoX. (2025). *Feriatos Ecuador 2025 [Fotografía]*. ViajandoX: <https://ec.viajandox.com/feriatos-ecuador-2025-PV87>
- Wikipedia. (2017). *Bandera del Ecuador [Fotografía]*. Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Bandera_de_Ecuador

Anexos

Anexo 1

RÚBRICA PARA VALIDACIÓN DE PROPUESTA METODOLÓGICA

JUICIO DE EXPERTO/A

INSTRUCCIONES:

- Coloque en la casilla correspondiente a cada criterio el puntaje que usted considere pertinente según su apreciación y anótelos en la columna de puntaje total.
- Cada uno de los criterios puede ser evaluado con un puntaje mínimo de cero y un máximo de dos puntos.

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: Angela cristina Quishpi Ayala

TÍTULO DEL TRABAJO: Estrategias Lúdicas para el desarrollo lógico-matemático en estudiantes de tercer año de Educación Básica General. Guía metodológica para docentes.

Criterio	Descripción del Criterio	Óptimo 2 puntos	Parcial 1 punto	Insuficiente 0 puntos	TOTAL	Observaciones
Formato	Presenta un formato adecuado a la edad y características de los destinatarios	2			2	

Organización	Presenta una estructura completa con una organización clara y de fácil comprensión	2			2	
Elementos constitutivos	Incluye los elementos necesarios para su adecuada utilización	2			2	
Aplicabilidad	Su aplicación es viable	2			2	
Originalidad	Es novedosa y original.	2			2	
PUNTAJE FINAL					10/10	

OBSERVACIONES:

En la planificación 1, sugiero este cambio:

Líneas rectas, curvas, semirrecta, segmento y ángulos, figuras geométricas planas y cuerpos. En los gráficos, sugiero cambiar el nombre del lado por cara en el color morado, el rojo pasar a la base superior para no confundir con la arista, y el color tomate hacer coincidir con la arista, porque está señalando la cara. En los cuerpos, los lados se llaman aristas.

En la planificación 3. Para calcular el perímetro de los triángulos y de toda figura se debe sumar las medidas de los lados.

Desde la planificación 3 hay que enumerar las planificaciones



Mag. Hector Gilberto Cardenas Jacome

Anexo 2

RÚBRICA PARA VALIDACIÓN DE PROPUESTA METODOLÓGICA

JUICIO DE EXPERTO/A

INSTRUCCIONES:

- Coloque en la casilla correspondiente a cada criterio el puntaje que usted considere pertinente según su apreciación y anótelos en la columna de puntaje total.
- Cada uno de los criterios puede ser evaluado con un puntaje mínimo de cero y un máximo de dos puntos.

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: Angela cristina Quishpi Ayala

TÍTULO DEL TRABAJO: Estrategias Lúdicas para el desarrollo lógico-matemático en estudiantes de tercer año de Educación Básica General. Guía metodológica para docentes.

Criterio	Descripción del Criterio	Óptimo 2 puntos	Parcial 1 punto	Insuficiente 0 puntos	TOTAL	Observaciones
Formato	Presenta un formato adecuado a la edad y características de los destinatarios	2			2	
Organización	Presenta una estructura completa con una organización clara y de fácil comprensión	2			2	
Elementos constitutivos	Incluye los elementos				2	

	necesarios para su adecuada utilización	2				
Aplicabilidad	Su aplicación es viable	2			2	
Originalidad	Es novedosa y original.					
PUNTAJE FINAL					10/10	

OBSERVACIONES:



.....
.....
MSc. Mirian Pilaguano
