



1859

**UNL**

Universidad  
Nacional  
de Loja

**Universidad Nacional de Loja**  
**Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación**

**Carrera de Educación Inicial**

**El juego didáctico y desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños de inicial II de la unidad educativa particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022.**

**Trabajo de integración curricular previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**

**AUTORA:**

Susana Michelle Quezada Jiménez

**DIRECTORA:**

Dra. Daisy Alicia Alejandro Cortés Mg. Sc.

Loja - Ecuador  
2022

## Certificación

Loja, 10 de Agosto del 2022

Dra. Daisy Alicia Alejandro Cortés Mg. Sc.  
**DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

### **C e r t i f i c o :**

Que he revisado y orientado todo el proceso de elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **El juego didáctico y desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños de inicial II de la unidad educativa particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022.**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**, de la autoría de la estudiante **Susana Michelle Quezada Jiménez**, con **cédula de identidad Nro.1104835473**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja, para el efecto, autorizo la presentación del mismo para su respectiva sustentación y defensa.



Firmado electrónicamente por:  
**DAISY ALICIA  
ALEJANDRO  
CORTES**

f) .....

Dra. Daisy Alicia Alejandro Cortés Mg. Sc.  
**DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

## **Autoría**

Yo, **Susana Michelle Quezada Jiménez**, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular, en el Repositorio Digital Institucional - Biblioteca Virtual.

**Firma:** 

**Cédula de identidad:** 1104835473

**Fecha:** 22/09/2022

**Correo electrónico:** susana.quezada@unl.edu.ec

**Teléfono o celular:** 0968860963

**Carta de autorización por parte de la autora, para consulta, producción parcial o total y/o publicación electrónica del texto completo, del Trabajo de Integración Curricular.**

Yo, **Susana Michelle Quezada Jiménez**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **El juego didáctico y desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños de inicial II de la unidad educativa particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022.**, como requisito para optar por el título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los veintidós días del mes de septiembre del dos mil veintidós.

**Firma:**



**Autora:**

Susana Michelle Quezada Jiménez

**Cédula:**

1104835473

**Dirección:**

“Daniel Álvarez” Calles Francisco Nariño entre  
Francisco Santander

**Correo electrónico:**

susana.quezada@unl.edu.ec

**Teléfono:**

6060224

**Celular:** 0968860963

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**

**Directora del Trabajo de Integración Curricular:** Dra. Daisy Alicia Alejandro Cortés  
Mg. Sc.

## **Dedicatoria**

Dedico de manera especial este trabajo de investigación primeramente a Dios por haberme dado la vida y estar siempre conmigo, guiándome en mi camino.

A mis padres Manuel Quezada y Zoila Jiménez quienes me brindaron su apoyo en cada aspecto de mi vida y supieron creer en mi apoyándome en el transcurso de mi carrera, y con una pequeña palabra de aliento siempre supieron animarme para seguir adelante.

A mis hermanas Yessenia, Vanessa y Mayra y a toda mi familia en general por el apoyo y la motivación que me brindaron día a día para poder alcanzar mis metas.

A mis amigas Daniela y Pamela, que estuvieron en el transcurso de la vida universitaria quienes me brindaron fuerza y apoyo incondicional para seguir adelante.

Finalmente, a las docentes de la carrera de Educación Inicial que con sus conocimientos y experiencias me ayudaron en mi preparación profesional, brindándome consejos y sugerencias para poder trabajar con los niños hasta culminar mis estudios.

*Susana Michelle Quezada Jiménez*

## **Agradecimiento**

Mi profundo agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja por haber sido mi centro de formación profesional, y formar parte de esta grandiosa Institución, a la Facultad de la Educación, Arte y la Comunicación por darme la oportunidad de culminar mi formación académica en la Carrera de Educación Inicial, al personal Docente, que nos brindaron confianza y que, con su sabiduría, conocimiento y apoyo, motivaron a desarrollarme como persona y profesional.

De igual manera agradezco a mi Directora de Trabajo de Integrador Curricular Dra. Daisy Alicia Alejandro Cortés Mg. Sc. Y a la docente de aula Dra. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc. que gracias a sus consejos, conocimientos, esfuerzo, dedicación y paciencia he logrado culminar con éxito este trabajo de investigación.

Finalmente, agradezco a las autoridades de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana De Jesús, a su directora Hna. Mg. Diana María Orellana y docentes del Nivel Inicial II, a los niños por su favorable participación y colaboración, quienes me permitieron realizar la presente investigación, mi cariño y aprecio sincero.

*Susana Michelle Quezada Jiménez*

## Índice de contenidos

<b>Portada</b> .....	i
<b>Certificación</b> .....	ii
<b>Autoría</b> .....	iii
<b>Carta de autorización por parte de la autora</b> .....	iv
<b>Dedicatoria</b> .....	iv
<b>Agradecimiento</b> .....	vi
<b>Índice de contenido</b> .....	vii
Índice de tablas .....	ix
Índice de figuras .....	ix
Índice de anexos .....	ix
<b>1. Título</b> .....	1
<b>2. Resumen</b> .....	2
2.1. Abstract .....	3
<b>3. Introducción</b> .....	4
<b>4. Marco teórico</b> .....	7
4.1. Pensamiento lógico-matemático .....	7
4.1.1. Definiciones .....	7
4.1.2. Importancia del pensamiento lógico-matemático .....	8
4.1.3. Características de la lógica matemáticas .....	10
4.1.4. Componentes del desarrollo logico-matemático .....	12
4.1.4.1. Noción de objeto. ....	12
4.1.4.1.1. Formas .....	13
4.1.4.1.2. Tamaño .....	13
4.1.4.2. Nociones de espacio .....	13
4.1.4.3. Noción del tiempo .....	14
4.1.4.4. Noción de orden. ....	14
4.1.4.4.1. Comparación .....	15
4.1.4.4.2. Clasificación .....	15
4.1.4.4.3. Correspondencia .....	15
4.1.4.4.4. Seriación .....	15
4.1.4.5. Ordenación de secuencias .....	15
4.1.4.6. Conservación de la cantidad .....	16

4.1.5.	Dificultades para el desarrollo del pensamiento lógico en niños de Inicial II	16
4.1.6.	Estrategias para el desarrollo del pensamiento matemático	17
4.1.7.	El currículo y el ámbito lógico Matemático en Inicial II	18
4.2.	Juego didáctico	20
4.2.1.	Definición	20
4.2.2.	Importancia del juego didáctico	21
4.2.3.	Características del juego didáctico	22
4.2.4.	Clasificación de los juegos didácticos	24
4.2.5.	Fases de los juegos didácticos	26
4.2.5.1.	Introducción.	26
4.2.5.2.	Desarrollo.	26
4.2.5.3.	Culminación.	26
4.2.6.	Juegos didácticos y pensamiento lógico matemático en niños de Inicial II	26
<b>5.</b>	<b>Metodología</b>	<b>28</b>
<b>6.</b>	<b>Resultados</b>	<b>30</b>
6.1.	Aplicación del Pretest Prueba Evamat-0	30
6.2.	Ejecución de la Guía de Actividades “Me Divierto Jugando con las Matemáticas”	33
6.3.	Resultados de la aplicación del post test	35
<b>7.</b>	<b>Discusión</b>	<b>37</b>
<b>8.</b>	<b>Conclusiones</b>	<b>39</b>
<b>9.</b>	<b>Recomendaciones</b>	<b>40</b>
<b>10</b>	<b>Bibliografía</b>	<b>41</b>
<b>11.</b>	<b>Anexos</b>	<b>48</b>

### **Índice de tablas:**

<b>Tabla 1.</b> Geometría.....	30
<b>Tabla 2.</b> Cantidad y Conteo.....	31
<b>Tabla 3.</b> Resolución de Problemas.....	31
<b>Tabla 4.</b> Tabla de resultados de la Prueba EVAMAT-0.....	32
<b>Tabla 5.</b> Indicadores aplicados de la guía de actividades.....	33
<b>Tabla 6.</b> Cuadro comparativo de los resultados de la aplicación Evamat-0.....	36

### **Índice de figuras:**

<b>Figura 1.</b> Croquis de la intervención de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús.....	28
--	----

### **Índice de anexos:**

<b>Anexo 1.</b> Oficio de aprobacion y designacion de director del trabajo de investigación de integración curricular o trabajo de titulación.....	48
<b>Anexo 2.</b> Guia de actividades.....	49
<b>Anexo 3.</b> Instrumento para diagnóstico.....	121
<b>Anexo 4.</b> Imágenes fotográficas intervención.....	139
<b>Anexo 5.</b> Certificación de traducción de resumen.....	142

## **1. Título**

**El juego didáctico y desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños de inicial II de la unidad educativa particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022.**

## 2. Resumen

Es importante desarrollar el pensamiento lógico matemático en los infantes, porque les permite relacionarse con los elementos que le rodea, también, establece las experiencias vividas, este pensamiento, es clave para el desarrollo de la inteligencia para que adquiera las nociones básicas, así mismo, accederá a potenciar su aspecto cognitivo y dar solución a los problemas que se le presentan en un ambiente lúdico evidenciando que está aprendiendo y desarrollando el pensamiento lógico matemático, ya que es un proceso de amplia aplicación en los distintos aspectos. Por tal razón, el presente trabajo de investigación estuvo enmarcada en fundamentar la incidencia de los juegos didácticos para mejorar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños de inicial II de la unidad educativa particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022. La cual tuvo un enfoque cuantitativo, en donde se utilizó un diseño cuasiexperimental y un alcance de tipo descriptivo, en su proceso de desarrollo se utilizaron los métodos: inductivo, deductivo, analítico, sintético. Finalmente, para conseguir los resultados iniciales se utilizó la prueba Evamat-0 a una muestra de 24 niños, obteniendo como resultados que un 56% se encontraban en nivel bajo, luego de ejecutar la guía didáctica que constó de cuarenta actividades se realizó una evaluación final logrando una disminución notable, ya que un 11% se encontró en bajo, concluyendo que los juegos didácticos como estrategia metodológica son de gran importancia, ya que favorece al razonamiento, imaginación, creatividad y desarrollo de habilidades matemáticas, así mismo, constituye una alternativa prometedora para incrementar los niveles en la asimilación de los contenidos lógicos matemáticos.

**Palabras Claves:** lógica matemática, noción de tiempo, noción de espacio, ámbito lógico matemático, juegos didácticos.

## 2.1. Abstract

It is important to develop mathematical logical thinking in infants, because it allows them to relate to the elements that surrounds them; in addition, it establishes the experiences lived; this thought is key for the development of intelligence to acquire the basic notions. Likewise, it will allow to enhance a cognitive aspect and give solution to problems that are presented in a ludic environment, evidencing that they are learning and developing mathematical logical thinking since it is a process of wide application in different aspects. For this reason, the present research work was framed in basing the incidence of didactic games to improve the development of mathematical-logical thinking of the children of initial II of the particular educational unit Santa Mariana de Jesús of the city of Loja, academic period 2021-2022. This study had a quantitative approach with a quasi-experimental design and a descriptive scope, in its development process the following methods were used: inductive, deductive, analytical and synthetic. Finally, to get the initial results, the Evamat-0 test was used in a sample of 24 children, with the result of 56% at a low level, after implementing the didactic guide that consisted of forty activities, a final evaluation was applied, which achieved a significant decrease, since 11% got low results, concluding that didactic games as a methodological strategy are of great importance, since it favors reasoning, imagination, creativity and the development of mathematical skills; likewise, it constitutes a promising alternative to increase the levels in the assimilation of mathematical logical contents.

**Keywords:** mathematical logic, notion of time, notion of space, mathematical logic field, didactic games.

### 3. Introducción

El desarrollo del pensamiento lógico matemático son las capacidades que los infantes van desarrollando a través de los conceptos matemáticos, de razonamiento lógico, comprensión y exploración, entre los procesos matemáticos que se pueden mencionar la seriación, nociones básicas, conteo, figuras geométricas, correspondencia y resolución de problemas sencillos, etc. Además, el juego didáctico como estrategia metodológica es una herramienta formidable para desarrollar habilidades matemáticas, donde los niños manipulen, exploren, organicen objetos concretos, posterior a ello estarán en la capacidad de utilizar símbolos abstractos.

En América Latina, González (2018) realizó una investigación con la finalidad de conocer el bajo rendimiento del pensamiento lógico-matemático en los niños es un problema que se está dando en la actualidad, debido a muchos factores que inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje en relación con la poca capacitación de los maestros y escasos recursos económicos para que los infantes dispongan de materiales para formar parte activa de aprendizajes significativos. La enseñanza del pensamiento lógico-matemático se ha visto afectada por la poca estimulación y escasa utilización de estrategias didácticas adecuadas, perjudicando a los infantes, de tal manera que no desarrollan desde temprana edad su pensamiento lógico-matemático, y esto se ve afectado en un futuro, impidiendo un correcto proceso de aprendizaje.

Así mismo en un informe realizado en Perú, Minedu (2017) manifiesta que el pensamiento lógico-matemáticos en los niños, en la actualidad, es crítica porque muchos docentes no se dan tiempo para crear recursos que faciliten el proceso de enseñanza, ya que muchos educadores enseñan de manera tradicional basado en la exposición del tema y la resolución de ejercicios. Es por ello, que el pensamiento lógico-matemático es muy importante en el aprendizaje de los infantes, asimismo los maestros encargados de enseñar deben buscar diferentes metodologías para que los niños construyan sus propios aprendizajes.

En la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja luego de aplicar una entrevista a la docente y realizar una observación a los infantes se pudo evidenciar que presentan dificultades para clasificar, seriar, contar los números, problemas en diferenciar las nociones básicas, números, figuras geométricas y resolución

de problemas, estas pudieron ser a causa de una mala estrategia metodológica, por salud o motivos de virtualidad. Por lo anteriormente descrito se formula la siguiente interrogante de investigación: ¿Cómo los juegos didácticos pueden ayudar a desarrollar el pensamiento lógico-matemático en los niños de inicial II de la unidad educativa particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022?

Asimismo, el motivo que tiene esta investigación es ayudar con nuevas actividades y estrategias metodológicas útiles creativas y lúdicas, que beneficien a las docentes a despertar la atención e interés de los infantes y evitar, que las clases sean rutinarias, en las que se trabaja de la misma manera, esto dificulta que los infantes adquieran nuevos y mejores conocimientos de forma divertida y significativa.

Por tal motivo, es importante fortalecer las habilidades y destrezas del pensamiento lógico-matemático, por medio de distintas actividades que ayudarán al aprendizaje para que sea más significativo y lúdico permitiendo que las matemáticas dejen de ser complejas y complicadas, siendo los beneficiarios los niños de Inicial II de la Unidad Educativa Santa Marianita de Jesús de la ciudad de Loja.

Según Cruz (2020) en su estudio “El juego didáctico en el desarrollo de las habilidades del pensamiento Lógico Matemático en estudiantes de cuatro años de la institución educativa inicial No 307, provincia de Casma, año 2019”. Los resultados obtenidos del pre test en esta investigación determinó que efectivamente existen problemas en este ámbito, los niños tienen dificultades en nociones básicas, seriar y clasificar. A través de los juegos didácticos implementada en seis sesiones, dando como resultado el aumento de las habilidades matemáticas en los niños. Finalmente, se puede mencionar que mediante una estimulación oportuna y adecuada ayudan al infante a que adquiera conceptos matemáticos.

Con respecto al estudio desarrollado por Llanos (2019) denominado “Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años del nivel inicial en la Institución Educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018”, mismo que se realizó una evaluación diagnóstica para conocer el nivel de conocimientos en el área de matemáticas, en la cual los resultados arrojaron que los niños no son capaces de establecer relación entre cantidad número, distinguir figuras geométricas entre el cuadrado y rectángulo, no identifican nociones básicas etc. Además, constató que la docente no

realizaba programas de juegos didácticos para enseñar las matemáticas, de tal manera se le presentó actividades llamativas que permitan reforzar lo aprendido.

Los objetivos específicos implementados en este estudio fueron: establecer el nivel de desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños de inicial II; diseñar y aplicar una propuesta para mejorar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños de inicial II y valorar el uso de los juegos didácticos para desarrollar el pensamiento lógico-matemático en los niños de inicial II.

Mediante esta intervención y con la aplicación de los juegos didácticos fue posible ofrecer espacios lúdicos y divertidos, puesto que la mayoría de los niños logró un desarrollo en su pensamiento lógico-matemático, por ejemplo: realizar nociones básicas, diferencian formas, clasifican, cuentan los números y resuelven problemas sencillos, logrando potenciar su pensamiento lógico-matemático. Sin embargo, existieron limitaciones debido a la inasistencia de los niños por condiciones de salud y el poco interés por parte de los infantes a la hora de impartir la actividad.

## 4. Marco teórico

### 4.1. Pensamiento lógico-matemático

#### 4.1.1. Definiciones

Aunque el pensamiento lógico matemático se ha escrito mucho, no existe una definición única de este constructo; sin embargo, para objeto de estudio se presentan algunas definiciones que ayuden a su comprensión. Para Bermúdez (2014), el pensamiento lógico matemático es “el conjunto de habilidades que cada individuo debe tener para resolver ciertas operaciones básicas, analizar información, hacer uso del pensamiento reflexivo y del conocimiento del mundo que lo rodea, para aplicarlo a su vida cotidiana”. (p. 12) Esto indica que se debe ejercitar este pensamiento desde los primeros años a efecto de que el niño no tenga problemas en estadios superiores, toda vez que este surge como indica Reyes (2017):

A partir de las experiencias directas, en el cual, desarrolla la inteligencia para comprender los conceptos abstractos a través de las formas gráficas, números, ecuaciones y fórmulas matemáticas y se desarrolla gracias a las experiencias y a la interacción que realiza el niño y la niña con su entorno, lo que le permite caracterizar y establecer relaciones entre los objetos, realizar acciones, reconocer cambios, en situaciones sencillas y cotidianas. (p.199)

Lo descrito indica que el pensamiento lógico matemático inicia con las primeras experiencias del niño con su entorno social, por ello, las capacidades que va fortaleciendo se convierten en conceptos matemáticos, de razonamiento lógico, de conocimiento, gracias a esa exploración que realiza del contexto donde se desarrolla.

Por otra parte, el pensamiento lógico matemático, desde la visión de Medina (2017) implica:

Razonar, imaginar, descubrir, intuir, probar, generalizar, utilizar técnicas, aplicar destrezas, estimar, comprobar resultados, desde un punto de vista lógico, atendiendo a criterios concretos y estables para su resolución, puesto que se vincula con las vivencias del niño y es un elemento decisivo para la comprensión de la realidad. (p. 126)

De esta manera se corrobora que el pensamiento lógico matemático está asociado al dominio de las habilidades del niño para resolver operaciones básicas, potenciando el análisis y pensamiento reflexivo del entorno en que se desenvuelve; es decir los procesos cognitivos deben desarrollarse para alcanzar este fin.

Para Arteaga y Macías (2016), el pensamiento lógico es importante desarrollarlo, toda vez que:

Particularmente en Educación Infantil, los estudiantes construirán el conocimiento matemático tocando y manipulando recursos y materiales que les permitirán comprender, construir y asimilar conocimientos propios del pensamiento lógico-matemático mediante la acción concreta sobre objetos reales y la utilización de los sentidos. (p. 30)

Lo indicado deja entrever que el desarrollo del pensamiento lógico matemático no es un mero acopio de información y saberes; por el contrario, demanda de las habilidades que pueda desarrollar el alumnado a través de la manipulación de objetos del entorno que le permite al niño comprender y asimilar el nuevo conocimiento que es propio de este tipo de pensamiento, para lo cual debe utilizar sus sentidos.

Por otra parte, el niño debe desarrollar la capacidad de adaptarse al entorno y generar refutaciones a las interrogantes planteadas, ya que su resultado hará que el niño exprese nuevas respuestas a estos problemas, evidenciando que está aprendiendo y desarrollando el pensamiento lógico matemático, ya que es un proceso de amplia aplicación en los distintos aspectos y ocupaciones del ser humano; sin embargo, cobra una importancia trascendental en el nivel inicial puesto que integran la capacidad de pensar y razonar del niño.

#### ***4.1.2. Importancia del pensamiento lógico-matemático***

El pensamiento lógico matemático es fundamental para alcanzar los conceptos abstractos, razonamiento y la comprensión de relaciones. Según Malaspina (2017):

La importancia del desarrollo del pensamiento matemático de los niños teniendo en cuenta que existen formas de aprender matemáticas que ocurren antes de vivir

experiencias en la escuela, de una manera más natural, espontánea y recurriendo en gran medida a la observación y la imitación. (p.223)

Es fundamental desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños, porque les permite relacionarse con los elementos que le rodea, además establece las experiencias vividas de los infantes, este pensamiento, es clave para el desarrollo de la inteligencia matemática y es importante para el bienestar de los infantes y su desarrollo, ya que este tipo de inteligencia va mucho más allá de las capacidades numéricas.

Para Espinoza et al. (2019) la importancia del pensamiento lógico matemático en el subnivel de inicial II, radica en los siguientes aspectos:

- Conocimiento del docente del sustento teórico del pensamiento lógico matemático para respaldar sus actividades y procesos metodológicos aplicados en la enseñanza con los niños de este nivel.
- Comprende que el pensamiento lógico matemático tiene su génesis en las nociones básicas de los esquemas motrices del niño.
- La adquisición mental, no es producto de un simple aprendizaje; por el contrario, es a partir de su maduración que se da en esta etapa temprana del niño, donde su estructura mental va evolucionando de sistemas simples a más complejos.

Se puede deducir entonces que el desarrollo del pensamiento lógico matemático se instaure a través de un proceso socio cultural; por ello, la importancia de comprender el origen y desarrollo de este pensamiento al momento de aplicarlo en el salón de clase con actividades que vayan en beneficio del pensamiento numérico del niño a través de experiencias que permitan el aprendizaje de conceptos numéricos.

Por otra parte, Guerrero y Tejada (2022) señalan que la importancia del desarrollo del pensamiento lógico matemático en el subnivel inicial II radica en que el niño:

- Construye y organiza el aprendizaje por medio de su desarrollo cognitivo.
- Adquiere las nociones básicas de tiempo, espacio, cantidad, tamaño, textura, forma y color.
- Interrelaciona en su entorno familiar, educativo y social.
- Producto de las experiencias construye nociones básicas para posteriormente resolver los problemas que se le presentan de acuerdo con su edad.

- Las actividades lúdicas potencian la creatividad y el aprendizaje del pensamiento lógico matemático.

La importancia de desarrollar el pensamiento lógico matemático en este nivel radica en el hecho de que el niño adquiera las nociones básicas que le permitirá potenciar su aspecto cognitivo, toda vez que conducirá a la reorganización de los conocimientos previos que posee para formar e integrar los nuevos conocimientos que necesitará en grados de escolaridad superior y dar solución a los problemas que se le presentan en un ambiente lúdico, donde la creatividad y el aprendizaje guardan una relación sinérgica.

#### ***4.1.3. Características de la lógica matemáticas***

La lógica matemática es la capacidad para usar los elementos de las matemáticas de forma adecuada y rápida para alcanzar el objetivo planteado, es una acción mental que permite al individuo, deducir, clasificar, organizar, imitar, entre otras. Bravo (2018) menciona algunas de las características de la lógica matemáticas son:

- Capacidad para generar ideas cuya expresión e interpretación sobre lo que se concluya sea: verdad para todos o mentira para todos.
- Utilización de la representación o conjunto de representaciones con las que el lenguaje matemático hace referencia a esas ideas.
- Comprender el entorno que nos rodea, con mayor profundidad, mediante la aplicación de los conceptos aprendidos. (p. 124)

De acuerdo con el autor, estas características se desarrollan con la estimulación, técnicas o estrategias aplicadas, el niño es capaz de afrontar los obstáculos a través del razonamiento que aparece de las capacidades adquiridas, discriminar patrones lógicos para conocer y solucionar los problemas, los dominios matemáticos como; los números, espacio, figuras, correspondencia, colores, entre otros.

Entre las principales características del pensamiento lógico matemático Mapp et al. (2018), indican que es necesario que los padres de familia y educadores comprendan la importancia de desarrollar este tipo de pensamiento en la primera infancia, siendo las siguientes:

- Adquiere nuevos códigos que permite procesos comunicativos asertivos con sus pares.

- Base para adquirir conocimientos de otras áreas como la científica, tecnológica y humanística.
- Esencial para el desarrollo holístico del niño
- Herramienta que coadyuva a la resolución de problemas en aspectos generales de su desarrollo.
- Competencias direccionadas con el cuándo, cómo y porqué emplearla.
- Comprende las relaciones espaciales.
- El niño se siente a gusto con los números.
- Emplea las capacidades matemáticas y comunicativas que se necesita en el diario vivir.
- Desarrollan la observación, el pensamiento lógico en matemática y comunicación.

Como se puede observar, el docente de nivel inicial debe conocer todas las particularidades del pensamiento lógico matemático para potenciar el proceso de enseñanza y el aprendizaje de los niños, ya que éstos afirman las bases del razonamiento y los conocimientos que desarrollan la estructura cognitiva del niño en el centro escolar.

Por otra parte, Lugo et al. (2019) señalan que las principales características que se dan en este nivel de educación respecto del pensamiento lógico matemático son las siguientes:

- Exige que el docente sea eficaz y eficiente en el proceso educativo para construir el conocimiento lógico matemático.
- Orienta y potencia procesos para lograr la consolidación del aprendizaje en los niños.
- Desglosa las relaciones entre los objetos y de la propia producción del niño.
- Se potencia su autonomía y comprensión.
- Desarrolla la estructura cognitiva del niño.
- Parte de los conocimientos naturales, previos que posee el niño para la ejecución del cálculo.

Es importante señalar que el docente de nivel inicial debe ser un orientador, un guía del proceso educativo, comprender que el niño es el elemento más importante de la educación, por ello, debe estar preparado anímica, mental y académicamente para conseguir logros importantes en los niños; dicho de otra forma, debe ser un docente innovador para alcanzar el desarrollo del pensamiento lógico matemático en el alumnado.

Asimismo, García (2019) señala que la principal característica del pensamiento matemático es “la matematización, lo cual significa organizar y estructurar la información que aparece en un problema, identifica los aspectos matemáticos relevantes, descubrir regularidades, relaciones y estructuras empezando este proceso en el nivel inicial es de fundamental importancia”. (p. 4)

Que el niño logre potenciar las habilidades del pensamiento matemático es fundamental para su desarrollo integral, en tal sentido, los docentes del nivel inicial deben seleccionar bien los contenidos a efecto de que el niño sea capaz de organizar y estructurar el nuevo conocimiento que le permitirá la matematización.

#### ***4.1.4. Componentes del desarrollo lógico-matemático***

El desarrollo lógico matemático presenta algunos elementos básicos para la construcción de su conocimiento; en este sentido Bustamante (2015) plantea los siguientes componentes:

**4.1.4.1. Noción de objeto.** Se refiere a que los niños “adquieren las nociones de objeto, a partir del conocimiento y reconocimiento de las propiedades de las cosas y seres del entorno” (p.61), esto le permite fijar un orden a las cosas que acceden, descubren, reconocen, establecen o describen. En este sentido, para el niño va a ser indispensable la interacción con el medio y con material concreto que facilite el descubrimiento de las características de los objetos, semejanzas, diferencias, igualdades, por ende, se relaciona con su entorno a través de los sentidos y de los reflejos primitivos.

La noción de objeto es el estudio de las propiedades y las relaciones formales de las figuras del plano y del espacio. Es la inducción al aprendizaje de las figuras geométricas, basada en el reconocimiento de distintas formas y cómo se relacionan estas formas con elementos u objetos comunes al entorno, es importante para el desarrollo cognitivo en la primera infancia, pues significa que el niño ha comenzado a comprender conceptos abstractos y puede formar, además de retener, representaciones mentales de los objetos, son capaces de seguir un objeto en movimiento, se interesan más por las formas y los patrones.

En concordancia con lo que plantea Cevallos (2021) dentro de las nociones de objeto, se encuentran algunas cualidades externas como las formas y el tamaño:

**4.1.4.1.1. Formas.** Como parte del desarrollo de la noción de objeto de las nociones matemáticas, la actividad cognitiva, de la forma que consigue la correspondencia entre el sujeto y el objeto, dentro de un contexto e interacción social, siendo una actividad esencialmente significativa y de sentido para el sujeto, en esa relación de integración del objeto a nuestra estructura cognitiva, siendo la asimilación y acomodación sus funciones. Así, la forma y tamaño de los objetos está relacionada con la habilidad que tiene el párvulo de percibirlos a través de sus sentidos, identificarlo y reconocer sus características, por ejemplo, en este nivel de educación, el círculo, el triángulo, el cuadrado, el rectángulo

**4.1.4.1.2. Tamaño.** Para el desarrollo de la noción de objeto, en lo referente al tamaño que el niño establece diferencian si son más grandes, pequeñas o medianas; incluso mayor que, menor que, igual que. Así, el niño logra distinguir el tamaño de los objetos de forma adecuada y existe un adelanto significativo dentro de la noción de objetos.

Entendido así, los maestros del nivel inicial II, deben trabajar con variedad de materiales y objetos que el niño pueda manipular con la finalidad de reconocer las particularidades en lo relacionado a su forma y tamaño; así, desarrolla más habilidad para reconocer los objetos. Es importante recordar que los niños aprenden manipulando los objetos, es allí que se ancla la información recibida y el aprendizaje se vuelve importante y significativo.

Según Bustamante (2015) propone los siguientes componentes:

**4.1.4.2. Nociones de espacio.** Las nociones de espacio se construyen desde la acción del niño sobre objetos concretos que estén a su alcance, así señala que “el espacio físico del niño se amplía a partir de su nacimiento, y poco a poco va ejerciendo dominio en el uso de los diferentes espacios en los que interactúa” (p.62). Por ello, el niño identifica ambientes, lugares, recorridos, observa las posiciones de su cuerpo en reposo y su desplazamiento tienen que ver con la direccionalidad, aprender las habilidades para distinguir la derecha y la izquierda, el movimiento adelante y atrás o arriba y abajo, todos los conceptos relacionados con la ubicación espacial para niños.

Es el ámbito donde el niño y la niña debe ser vivido y experimentado por él, y que necesita conocerlo para sus desplazamientos para poder comprender la lectura y escritura. es una habilidad básica dentro del desarrollo del aprendizaje de los niños, depende de la lateralización y el desarrollo psicomotor, para comprender y dominar el concepto espacio,

significa haber adquirido una serie de nociones espaciales que expresan las diferentes posiciones y orientaciones que puede tener un objeto o un cuerpo. De este modo, favorecer y trabajar el concepto espacio, pasa por ayudar al infante a tomar conciencia de estas nociones.

**4.1.4.3. Noción del tiempo.** Para la iniciación del proceso lógico-matemático es necesario que el niño reconozca su esquema corporal, así lo manifiesta que “las nociones de tiempo nacen de las relaciones entre los momentos, entre los instantes y por lo tanto se establecen de acuerdo con la sucesión de cambios producidos en los objetos y en las acciones” (p.63). Es muy importante que en este proceso los niños adquieran las nociones de tiempo, con la finalidad de que puedan diferenciar y establecer los cambios que se producen en los objetos y acciones que realiza en el salón de clase para desarrollar este tipo de pensamiento.

El tiempo es un concepto abstracto, en el cual, no se puede ver ni tocar. Por eso el paso del tiempo y la secuencia de este resultan tan difíciles de entender para la mente de los infantes. Ellos viven el presente, no se plantean lo que ocurrirá en el futuro, por próximo que esté, ni tienen conciencia de haber protagonizado un pasado.

**4.1.4.4. Noción de orden.** De acuerdo con lo que plantea las nociones de orden “se construyen al designar a los conjuntos o agrupaciones mediante representaciones de cada uno de los objetos que la componen o identificando una cualidad en común” (p.63), esto implica que esta noción ayuda a los niños a identificar objetos en común para desarrollar su pensamiento lógico, toda vez que éstas potencian el pensamiento reversible permitiéndoles organizar los objetos en varias direcciones y en diferentes situaciones.

Así pues, es fácil comprobar que el niño aun cuando pueda pronunciar los nombres de los números en orden correcto tendrá muchas dificultades para asignarlos adecuadamente a un conjunto de objetos que se desee contar. Por ejemplo, cuando a un niño de 4 o 5 años se le pide que cuente una colección de objetos, es muy posible que cuente más de una vez varios de los objetos y que deje sin contar otros.

Se entiende entonces que las nociones van en una sucesión lógica, por lo tanto, deben tener en cuenta que se inicia por la enseñanza de las nociones de objeto, seguidamente las de espacio, luego las nociones de tiempo y una vez que los niños adquieran éstas se comienza a trabajar lo que son las nociones de orden. Entre las

diferentes nociones de orden, de acuerdo con lo sostienen Osorio et al. (2020) se describen las siguientes:

**4.1.4.4.1. Comparación.** “Son utilizados frecuentemente en las matemáticas: el más grande, el más pequeño, el que tiene más, el que tiene menos, entre otros” (p. 93), en este sentido consiste en hallar diferencias y similitudes entre los objetos, estas interacciones pueden ser tanto cualitativas como cuantitativas. La comparación da comienzo al concepto de clase y por lo tanto a la clasificación, las relaciones de orden en función de criterios se dan por las diferencias cualitativas.

**4.1.4.4.2. Clasificación.** “Es la capacidad de agrupar objetos basándose en una, dos o tres características simultáneamente” (p. 93), así, clasificar es ordenar varios objetos de acuerdo con un criterios o características en común. A través de la clasificación se puede distinguir varios objetos como similares porque comparten uno o varios atributos a pesar de ser diferentes en muchos otros.

**4.1.4.4.3. Correspondencia.** Para Bojorque y Heredia (2016) “la correspondencia evalúa la capacidad del niño para establecer la correspondencia uno a uno entre diferentes objetos que son presentados simultáneamente” (p. 2), es decir, se refiere al establecer vínculos entre elementos; por ello, cuando se establece correspondencia entre conjuntos que tienen la misma cantidad de elementos, se dice que los conjuntos tienen el mismo cardinal.

**4.1.4.4.4. Seriación.** “La seriación puede ser definida como la capacidad de ordenar objetos de acuerdo con uno o más criterios, ordenando de mayor a menor, del más delgado al más grueso, de la más pequeña a la más grande” (p. 3), se entienden entonces que el proceso de aprendizaje en los niños parte del conocimiento intuitivo, luego éstos se relacionan con los conocimientos diarios, comparan el tamaño de los objetos y establecen comparaciones con mayor número de elementos y características.

**4.1.4.5. Ordenación de secuencias.** El aprendizaje de la serie numérica, de acuerdo con lo que plantea Orrantia (2019) sigue el siguiente proceso:

- Comienza alrededor de los dos años, cuando los niños empiezan con la secuencia más elemental “1, 2, 3”.
- Entre los tres y los cuatro años muchos niños ya utilizan la secuencia hasta diez.

- A los cuatro y los cinco años la mayoría de los niños ya puede manejar la secuencia entre diez y veinte, aunque algunas partes de la misma puedan ser incorrectas.
- A los seis años pueden estar aprendiendo la secuencia hasta cien, aunque con errores en distintos tramos de la misma. (p.13)

Es importante indicar que la secuencia en los niños está asociada a los objetos que se encuentran en su entorno escolar y familiar; por ello, es necesario que tanto educadores como padres de familia motiven ese aprendizaje, sólo así su estructura cognitiva irá progresando y será capaz de mantener de forma adecuada las secuencias numéricas que va aprendiendo con la guía de la maestra en la escuela y la ayuda de los padres en casa.

**4.1.4.6. Conservación de la cantidad.** Para conservar la cantidad los autores indican que se deben evitar errores en las secuencias que producen los niños antes de aprender la serie numérica estándar. Se pueden diferenciar tres aspectos:

- Una parte inicial, que consiste en una secuencia estable y convencional.
- Una parte estable, aunque incorrecta, es decir, no convencional, constituida por numerales en orden correcto, pero con omisiones y con alguna consistencia en repetidos ensayos.
- Una parte final no estable y no convencional, variando en sucesivos ensayos. Por ejemplo, en la secuencia “1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 12, 16, 5, 9, 3, 16, 3, 10, 14, 16, 3, 16” la parte estable y convencional sería “1, 2, 3, 4, 5”, y la estable incorrecta podría ser “8, 9, 10, 12”, si estas palabras numéricas generalmente van seguidas de la parte correcta.
- El resto de la serie correspondería a la parte inestable. La parte estable y no estable no se pueden diferenciar hasta que uno no ha oído la serie varias veces. (pp. 13-14)

Es necesario que los docentes de nivel inicial comprendan que para que los niños conserven la cantidad es necesario ir corrigiendo los errores que se presentan en las secuencias previo al aprendizaje de la serie numérica. Si no se corrige a tiempo el infante tendrá dificultades con el pensamiento lógico matemático y la matemática en sí en años superiores.

#### ***4.1.5. Dificultades para el desarrollo del pensamiento lógico en niños de Inicial II***

De acuerdo con lo que plantea Orrantia (2019), los principales problemas y dificultades que atraviesa el niño de cinco años del nivel inicial II, tiene que ver con el

conteo de objetos o también llamado enumeración “aquí se crean unidades espacio-temporales que permiten dos tipos de correspondencia, la temporal entre el señalamiento y las etiquetas y la espacial entre las localizaciones señaladas y los objetos” (p. 21). En este contexto, de acuerdo con lo que sostiene el autor, los esquemas protocuantitativos van despertando en el niño la experiencia de trabajar con distintas formas de relaciones numéricas que son importantes en estadios ulteriores, estos pueden ser de tres tipos:

1. Comparación: en el desarrollo del pensamiento lógico matemático el niño dispone de una variedad de términos que expresan juicios de cantidad sin precisión numérica, como mayor, menor, más o menos, lo que les permite asignar etiquetas lingüísticas a la comparación de tamaños.
2. Incremento-decremento: el niño razona sobre cambios en las cantidades cuando se les añade o se les quita algún elemento.
3. Parte-todo: los niños son capaces de conocer que cualquier “pieza”, por ejemplo, un pastel, puede ser dividida en partes más pequeñas y que volviéndolas a juntar dan lugar a la pieza original.

El evitar errores en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, especialmente en las formas de relaciones numéricas, debe aplicarse bien la precisión para que puedan realizar la comparación; especialmente cuando se añade o quita algún elemento.

Esto permite que no se equivoque en las partes o elementos de un todo, ya que al integrar el conocimiento relacional con el conocimiento representacional (el conteo), se desarrollan las habilidades implicadas en la resolución de distintas situaciones problemáticas, logrando así aprendizajes que son base de procesos cada vez más complejos y necesario para los grados de escolaridad superior.

#### ***4.1.6. Estrategias para el desarrollo del pensamiento matemático***

Como se indicó en líneas anteriores, el docente de inicial debe estar capacitado en el manejo de estrategias que coadyuven al desarrollo del pensamiento lógico del niño, toda vez que su labor en el proceso de enseñanza debe estar direccionada a que el alumnado genere aprendizajes realmente importantes y significativos.

Así Lugo et al. (2019) manifiestan que la experiencia del docente es fundamental para desarrollar el pensamiento lógico matemático, por ello, al iniciar el proceso educativo

se debe partir de los conocimientos previos del niño para generar nuevos conocimientos, potenciando su estructura cognitiva; y, sí a eso se suma materiales adecuados que generen conflicto cognitivo se propicia la reflexión, el razonamiento y el desarrollo del pensamiento lógico.

Las estrategias que el docente aplica deben potenciar la discusión con sus iguales, toda vez que esta construcción colectiva permite la resolución de problemas y evaluación del proceso, para ello se debe cumplir con lo planificado, sin que esto quiera decir que ésta es rígida, pero que en lo posible se cumpla con los objetivos y las actividades propuesta.

Las estrategias didácticas favorecen el desarrollo del pensamiento lógico; mientras que las estrategias de aprendizaje el infante las utiliza para aprender y resolver problemas. Por su parte, las estrategias de enseñanza el docente se vale de ellas para que el estudiante realice un proceso más minucioso de la información.

Así, las estrategias que utilizan los docentes deben ir en relación con los intereses y necesidades del niño; es decir, que potencien su desarrollo holístico con un enfoque inclusivo, integrador, que tome en cuenta la comprensión antes que la memorización, una estrategia adecuada desde una edad temprana favorecerá el desarrollo fácil y sin esfuerzo de la inteligencia lógico-matemática y permitirá al infante a introducir estas habilidades en su vida cotidiana. En el cual, debe ser acorde a la edad y características de los pequeños, respetando su propio ritmo, debe ser divertida, significativa y dotada de refuerzos que la hagan agradable.

#### ***4.1.7. El currículo y el ámbito lógico Matemático en Inicial II***

El Currículo de Educación Inicial del Ecuador (2014) establece desarrollar en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas una serie de destrezas, capacidades necesarias para los niños:

Las relaciones lógico-matemáticas comprenden el desarrollo de los procesos cognitivos, permitiendo a los niños a explorar y comprender su entorno para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento. Este ámbito debe permitir que los niños adquieran nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color, por medio de la interacción con los elementos del entorno y de experiencias que le permitan la construcción de nociones y relaciones para

utilizarlas en la resolución de problemas y en la búsqueda permanente de nuevos aprendizajes. (p.32)

De igual forma, se establece que tenga un enfoque inclusivo, de atención a la diversidad, con enfoque de derechos y que aborde las áreas personal, social y cultural; donde metodológicamente se aplique el juego trabajo para la secuenciación de las experiencias de aprendizajes para desarrollar las destrezas necesarias en los diferentes rincones, aprendan espontáneamente según sus necesidades y desarrollen su pensamiento lógico.

Lo expuesto conlleva a que dentro de los ámbitos de desarrollo y aprendizaje para inicial II conste las relaciones lógico-matemáticas que principalmente busca desarrollar “los procesos cognitivos con los que el niño explora y comprende su entorno y actúa sobre él para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento” (p. 32). En este contexto, busca la adquisición de nociones básicas a través de la conexión con cosas de que se encuentran en el salón de clase, de tal forma que pueda desarrollarlas y que encuentre la relación para aplicarlas en situaciones diarias alcanzado así, aprendizajes.

Es importante el diseñar actividades motivadoras, activas, lúdicas, que desarrollen la estructura cognitiva en los infantes, que potencie el pensamiento lógico matemático para que el niño desarrolle aprendizajes significativos que le permitan seguir avanzando en los grados de escolaridad superior sin ningún problema.

Por otra parte, en su estudio Revelo et al. (2018), sostienen que en el nivel de inicial II, el infante debe ser el centro del proceso educativo si se quiere construir el conocimiento y pensamiento lógico matemático, por medio de “actividades de aprendizaje basadas en el principio de la socialización didáctica y la interdependencia positiva entre los aprendices” (p. 119), para lo cual se debe aprovechar el trabajo en equipo para generar los aprendizajes, partiendo de los conocimientos previos que posea el niño, esto permitirá un proceso de enseñanza y aprendizaje idóneo para alcanzar los fines propuestos.

## **4.2. Juego didáctico**

### **4.2.1. Definición**

Los juegos didácticos son indispensables en el proceso educativo, porque favorecen el desarrollo cognitivo, en ese contexto, Montero (2017) señala que “el juego didáctico es una estrategia participativa que ayuda a desarrollar en los niños una adecuada conducta direccionando así a la disciplina que va a estimular la autodeterminación y decisión que van a adquirir al utilizarlos en el aula” (p. 4). Entendido así, este tipo de juego beneficia la participación del niño en el proceso, ayudándolo a mantener un comportamiento adecuado dentro del entorno escolar y estimulando su autodeterminación.

Por otra parte, Bravo et al. (2021) explican que los juegos didácticos son:

Reconocidos desde la didáctica de la matemática como uno de los métodos según la fuente de adquisición del conocimiento, pero también se reconocen como eficaces medios de enseñanza para llevar a cabo determinados procesos educativos en la primera infancia y en la educación primaria. (p. 3)

Lo citado permite comprender que los juegos didácticos son necesarios para el desarrollo del área de matemáticas, por su eficacia demostrada en la enseñanza que permitirán al niño alcanzar su comprensión y conocimiento, resaltando el hecho de trabajarlos en la educación inicial.

Asimismo, Tamayo y Restrepo (2016) señalan que los juegos didácticos se pueden definir como “una forma de jugar que se rige por ciertas reglas o convenciones, están concebidos para ser disfrutados donde quiera que se jueguen y pueden usarse para mejorar el desarrollo integral del estudiante” (p. 121).

En consecuencia, los juegos didácticos poseen ciertas normas que se deben seguir para alcanzar su fin; además, generan emociones como el gozo y disfrute de la acción a la vez que se desarrollan sus aspectos emocionales, cognitivos y sociales.

En el mismo contexto, Fernández et al. (2016) sostienen que los juegos didácticos permiten a los niños introducir en actividades lúdicas e interesantes que facilitan la adquisición del aprendizaje, ya que su función es bajar su dificultad y hacerlas sencillas.

De igual forma, M. Ricce y C. Ricce (2021) manifiestan que los juegos didácticos son concebidos como “una estrategia socializadora, que busca desarrollar la gestión de habilidades matemáticas, así como las habilidades sociales y estrategias positivas del escolar en diversos contextos socioculturales”; además, indican que esta “herramientas pedagógica hace posible mejorar los estándares de aprendizaje y logro de los objetivos propuestos, desde el punto de vista de los indicadores de evaluación” (pp. 398-401).

Por consiguiente, los juegos didácticos son muy útiles en el proceso educativo de educación inicial, pues es un instrumento académico que potencia el conocimiento de la matemática y el desarrollo social del niño.

#### ***4.2.2. Importancia del juego didáctico***

El juego didáctico contribuye al desarrollo holístico del niño. Asimismo, Terrazo et al. (2020) indican que la importancia de los juegos didácticos radica en que:

- Mantiene el interés y atención del niño en el tema tratado.
- Los juegos didácticos son eminentemente lúdicos.
- Desarrollan la creatividad en el niño.
- Son considerados como un recurso indispensable en la educación infantil.
- Permite mejorar los resultados de aprendizaje.

Lo expuesto permite comprender que en el proceso de enseñanza en el nivel inicial es indispensable el uso de los juegos didácticos puesto que logran mantener la concentración del niño, potencian su creatividad y mejoran el aprendizaje.

Marcano (2015) señala que la importancia de los juegos didácticos está en que

- Atraen la atención de los niños.
- Se construyen aprendizajes significativos.
- El niño desarrolla sus propias estrategias de aprendizaje.

Se evidencia que los juegos didácticos, permiten desarrollar aprendizaje de calidad con sus propias estrategias ya que llaman la atención del niño por ser atractivos y motivadores, elementos esenciales para desarrollar un proceso de enseñanza idóneo en esta etapa del niño.

En lo que se refiere a Márquez (2018) la importancia de los juegos didácticos permite:

- Estimular la disciplina en el niño a través de actividades lúdicas.
- Desarrollar los niveles de decisión y autodeterminación.
- Potenciar la habilidad comunicativa.
- Poner en práctica lo aprendido.
- Promover el trabajo en equipo.

En resumen, los juegos didácticos logran el desarrollo integral del niño, en un entorno de aprendizaje motivador e interesante que permite que el párvulo se integre de manera activa en el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo que se potencie sus aspectos biopsicosocial y cognitivo de manera armónica, lo que le permitirá socializar e interactuar con sus pares en el centro escolar y con su familia en el hogar.

#### ***4.2.3. Características del juego didáctico***

El juego es una actividad que se realiza voluntariamente dentro del contexto temporal y espacial, estableciendo reglas que son aceptadas libremente, estos movimientos también son desarrollados en un ambiente de tensión y de alegría. Por lo tanto, es una estrategia valde para el proceso de enseñanza. Ortiz (2014) menciona algunas de las características del juego didáctico:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los infantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los niños al proceso social dinámico de su vida.

- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, se liberan las potencialidades creativas de los infantes. (p. 220).

Como se puede observar las características del juego didáctico permiten mejorar el proceso de aprendizaje de los niños de nivel inicial, ya que se vuelve un ente activo, participativo y creativo que lleva a la práctica el conocimiento aprendido.

Es importante citar a Campos et al. (2021) quienes manifiestan que los juegos didácticos tienen una finalidad específica cuando se ajusta al contexto educativo y sus características de enseñanza en el nivel inicial permiten entre otras las siguientes:

- Desarrolla la creatividad, la fantasía y estimula la inteligencia.
- Desarrolla el aspecto social del niño.
- Permite la recreación y la diversión al tiempo que aprende.
- Efectividad comprobada en el proceso de enseñanza aprendizaje de educación inicial.
- Fortalece los contenidos y actividades desarrolladas con los niños.

En lo referente a estos autores, las características del juego didáctico se centran, en el desarrollo de la creatividad del niño, potenciando su aspecto social y académico por lo que se evidencia su aporte en el campo educativo.

El aporte que brindan, Bravo et al. (2021), respecto de las características del juego didáctico son las siguientes:

- Actividades lúdicas que el niño ejecuta de forma natural.
- Se muestra tal cual es, sin ninguna inhibición.
- Combina la tensión y la alegría.
- Desarrolla y maneja adecuadamente las emociones.
- Expresa sus sentimientos.
- Desarrolla su estima propia, seguridad e independencia.
- Fomenta la socialización.
- Desarrolla su mundo axiológico.
- Sigue las reglas de comportamiento y convivencia social
- Desarrollo del aspecto cognitivo del niño.

- Considera a las debilidades, limitaciones, fortalezas y potencialidades como algo natural y normal de las personas.
- Desarrolla la creatividad en las actividades a través de estrategias y experimentación.

Como se puede observar las características de los juegos didácticos están relacionadas sinérgicamente con las actividades propias de aprendizaje del niño en el centro escolar. A través de las actividades propuestas en los juegos didácticos el niño se desarrolla integral y holísticamente, aprende jugando, ya que no solo desarrolla su cognición, sino también sus aspectos sociales, emocionales y afectivos.

#### ***4.2.4. Clasificación de los juegos didácticos***

Los juegos representan un aporte importante dentro del sistema educativo general, pero con mayor incidencia en la educación inicial, uno de ellos es el juego motor que de acuerdo a lo que plantean Baena y Ruiz (2016) son “un elemento pedagógico de primer orden, ayudando a desarrollar la capacidad creativa y una mejor comprensión del conocimiento, facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la personalidad del niño, del carácter, habilidades sociales, dominios motores y capacidades físicas” (p. 74).

Para Posso et al. (2021) el juego motor brinda muchos beneficios a partir de los juegos motrices que se realizan en las diferentes actividades en el centro escolar, incentivando la inteligencia kinestésica del niño; además, estimulan la experiencia del juego y mejora el aprendizaje espontáneo.

En efecto, el juego motor brinda variedad de experiencias, proporcionando su adaptación y autonomía a través de la relación sinérgica entre los procesos motor y psíquico; es decir, el desarrollo del movimiento y el ejercicio físico.

Mateo (2014) señala que el juego social, se realiza con sus pares, por lo que favorece la integración y desarrollo social; dicho de otra forma, su característica principal es la interacción con otro sujeto como objeto de juego del niño, relacionándose afectiva, colaborativa y dinámicamente.

Asimismo, Rimaicuna (2014) expresa que el juego social permite el desarrollo de las habilidades sociales, el trabajo en equipo disminuye los conflictos entre pares, propicia

un clima armonioso en el salón de clase y centro escolar, siguen reglas por lo que reproducen las acciones y actitudes de su maestra.

Los juegos de construcción para Arce (2017) “consisten en encajar, superponer, ensamblar, apilar, juntar piezas, etc., se desarrolla cuando un niño se fija la meta de construir y con un conjunto de movimientos, de manipulaciones o acciones suficientemente coordinadas, lo consigue”. (p. 22)

Cabe destacar que Arrúe y Elichiry (2014) sostienen que el juego de construcción mejora todas las habilidades que garantizan un adecuado aprendizaje y por ende éxito escolar, anticipan circunstancias y solucionan problemas a través del manejo adecuado de sus estrategias cognitivas; entre ellos tenemos: bloques, rompecabezas bi y tridimensional, cubos de ensamble, entre otros.

Así, el juego de construcción o también llamado de razonamiento lógico fomentan en el niño la creatividad, centran su foco de atención y concentración en la actividad que se desarrolla ya que necesitan colocar piezas en su lugar para construir los objetos dados.

Algo similar ocurre con el juego sensorial, que de acuerdo con Vargas et al. (2020) “es pertinente cuando la sensibilidad y la percepción aún no han sido estimuladas, aunque no se utilicen en su totalidad en algún sentido” (p. 270).

Algo semejante ocurre con Moreno et al. (2018) quienes expresan que el juego sensorial se enfoca en el progreso de los sentidos visual y táctil del niño, a través de las diversas actividades que manipula, es una metodología a través de la cual los infantes aprenden y desarrollan su comprensión de cómo funcionan las cosas a través de sus cinco sentidos gracias a ciertos objetos y artículos.

Como su nombre indica en el juego sensorial deben emplearse de manera óptima los sentidos, principalmente la vista y el tacto, pues experimental la sensibilidad y percepción en las diferentes actividades que propone la maestra de inicial.

Los juegos de reglas también son objeto de análisis en el presente trabajo, a criterio de Migdalek y Rosemberg (2014) en los juegos de reglas, hay que seguir estas y otras normas más que propagan. Es importante recalcar que éstas se las asume de forma voluntaria y además es conocida por todos los participantes.

Por consiguiente, los juegos de reglas son aquellos en los que se dan pautas para que los niños las conozcan y puedan seguirlas en la actividad desarrollada para cumplir con su finalidad, puesto que en un principio estas normas son básicas, pero poco a poco se van integrando instrucciones nuevas y más complejas, por lo que se requiere la concentración del niño.

#### ***4.2.5. Fases de los juegos didácticos***

Como ya se explicó en líneas anteriores, los juegos didácticos favorecen la creatividad, concentración, socialización y aprendizaje de los niños, pero hay que recalcar que estos presentan tres fases. De acuerdo a lo que plantea Ortiz (2014) son las siguientes: introducción, desarrollo y culminación.

**4.2.5.1. Introducción.** Corresponde a las acciones dirigidas al inicio del juego; es decir, los acuerdos y compromisos que se establecen para que la actividad llegue a feliz término.

**4.2.5.2. Desarrollo.** En esta fase el niño interactúa con sus pares de acuerdo a las normas establecidas previamente en la fase de la introducción.

**4.2.5.3. Culminación.** Como su nombre indica el juego termina cuando él o los niños asumen todas las normas e instrucciones dadas, alcanzan mejor puntaje y por añadidura han desarrollado de mejor manera sus habilidades y capacidades.

En consecuencia, los docentes que utilicen los juegos didácticos en el proceso educativo deben tener presente las características propias de éstos, así como las particularidades de cada uno de los niños, ya que se deben generar acuerdos y compromisos para el desarrollo de la actividad, seguidamente ponerlas en práctica y luego conseguir el mejor puntaje para ganar, acotando que el fin no es el triunfo en sí, sino el cumplimiento de los puntos acordados.

#### **4.2.6. Juegos didácticos y pensamiento lógico matemático en niños de Inicial II**

El aporte que los juegos didácticos brindan al desarrollo del pensamiento matemático en el Subnivel de Inicial II, son muchos, por ejemplo, C. Salazar y R. Salazar (2021), indican que “el juego didáctico es el escenario idóneo para que los niños adquieran numerosos aprendizajes ya que aportan en la formación del área del progreso del pensamiento lógico, posibilitando aprendizajes significativos” (p. 10). Entendida de esta

manera, las maestras de este subnivel de educación deben proponer a sus infantes actividades activas y participativas que potencien el pensamiento matemático a través del juego didáctico para alcanzar un adecuado desarrollo en esta área. Se trata de jugar unos contra otros, para ver quién es el ganador, pero al principio el niño no acepta perder y aparecen “las trampas” pues las necesita para conseguir su objetivo. De normal los primeros juegos de reglas suelen ser sencillos como, por ejemplo: el escondite, pillar, la gallina ciega, juegos de pelota.

Aristizábal et al. (2016) sostienen que “el juego como estrategia didáctica y como actividad lúdica en el desarrollo integral del niño es pertinente en el aprendizaje de las matemáticas, pues puede actuar como mediador entre un problema concreto y la matemática abstracta dependiendo de la intencionalidad y el tipo de actividad”. (p. 117)

Por consiguiente, los juegos didácticos se convierten en instrumentos indispensables para la práctica docente ya que es un recursos pedagógico y didáctico para desarrollar las habilidades lógico-matemáticas en el nivel inicial, mejorando el aprendizaje de la matemática a través de la estrategia del juego.

Es importante que los docentes conozcan y apliquen estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel inicial; pero, estas deben potenciar el pensamiento lógico matemático a través del juego didáctico, que cautive al niño, que lo motive para que se involucre en el proceso educativo, para alcanzar aprendizajes significativos en esta área. (Montero, 2017).

Cabe destacar que Celi et al. (2021) manifiestan que los niños desde pequeños tienen relación con la matemática y por ende el pensamiento lógico matemático, toda vez que indaga, revela por sí mismo y con ayuda de los juegos didácticos la maestra ayuda a que sus destrezas intelectuales se desarrollen, ya que son actividades divertidas, que le dan placer al párvulo, de allí la importancia de trabajar este tipo de juegos en la enseñanza del pensamiento lógico matemático.

## 5. Metodología

El presente trabajo de investigación fue realizado en la ciudad de Loja, parroquia El Sagrario en la Unidad Educativa Particular “Santa Mariana de Jesús”, dicha institución es particular y ofrece a la sociedad los niveles de Educación Inicial, Preparatoria, Educación General Básica y Bachillerato, en la modalidad presencial. Se encuentra ubicado en las calles Olmedo 0960 Rocafuerte y Miguel Riofrio.

### Figura 1

*Croquis de la intervención en la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús*



*Nota.* La figura muestra el mapa estándar de la ubicación de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús de la Ciudad de Loja. Fuente: Google Maps.  
<https://maps.app.goo.gl/pd9BHMY6NMHLL8ks9>

Los materiales que se emplearon son de tipo tecnológico como: parlante, laptop, internet, dispositivo móvil e impresora mismo que fueron utilizados para la proyección de videos, reproducción de música y captura de fotos; bibliográficos como: artículos, libros, revistas webs y documentos requeridos para la búsqueda de información acerca de la variables sujetas al proceso investigativo; material didáctico como: tarjetas, vasos y platos desechables, maquetas de los números, figuras, adivinanzas y cuentos, empleadas para la realización de las actividades del pensamiento lógico-matemático; de papelería como: pelotas, paletas, pinturas, fomix escarchado, limpiapipas, velcro, fieltro, hojas A4, cartulinas, silicona, cartón, papel adhesivo, espuma flex, globos, goma en barra, mica adhesiva y pompones que sirvieron para la ejecución de las actividades de la variable independiente.

Además, el trabajo investigativo se ejecutó en base a un enfoque cuantitativo; ya que se recolectó y analizó datos numéricos. Por otro lado, se aplicó un diseño de investigación cuasiexperimental, debido a que se manipuló la variable independiente y se trabajó con una muestra tomada de forma no aleatoria y se realizó un análisis con una evaluación inicial y final. Su alcance es de tipo descriptivo, porque presentó información obtenida de las dos variables, además de recolección y análisis de resultados.

Los métodos que se emplearon tales como: **Método inductivo**, sirvió para analizar situaciones particulares para llegar a conclusiones generales y poder establecer la problematización, mediante un estudio individual de los hechos, así como para la construcción de los instrumentos que recolectaron la información; **método deductivo**, contribuyó para la construcción de los resultados y las conclusiones finales; ya que, parte del general a lo específico, analizando las variables mediante el razonamiento lógico y **método analítico- sintético** permitieron recopilar la información más relevante para la construcción del marco teórico con temas esenciales y sustentables acerca del desarrollo del pensamiento lógico-matemático y los juegos didácticos. También, se utilizó al momento de interpretar y analizar los resultados.

La batería para la evaluación de la competencia matemática o la prueba Evamat – 0 elaborado por: Jesús García, Beatriz García, Daniel González, Ana Jiménez, es una herramienta para la recogida de información a la competencia matemática básica, está destinada a niños que estén finalizando su formación pre-básica (nivel inicial) o que estén comenzando la formación educativa obligatoria (inicios de nivel de preparatoria). Esta prueba está conformada por tres pruebas que abarcan geometría, cantidad y conteo y, resolución de problemas, su aplicación puede ser individual o colectiva, con una duración de 15 a 20 minutos, lo que permitió evaluar a los niños antes y después de la ejecución de actividades. Posterior a la ejecución de la propuesta en base a juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, se aplicó una escala valorativa para verificar la efectividad de la misma.

Igualmente, la población de esta investigación estuvo comprendida por veinticinco niños y una docente del nivel inicial II de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, debido a que la población es pequeña, no se extrajo muestra y se trabajó con toda la población, siendo un grupo previamente establecido.

## 6. Resultados

### 6.1. Aplicación del Pretest Prueba Evamat-0

Con el objetivo de establecer el nivel de desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños de inicial II, se aplicó la Batería, con un total de 25 niños de 4 a 5 años, durante una semana, en el horario de 9 a 11 de la mañana, aplicado individualmente, con una duración de 15 a 20 minutos, obteniendo los diferentes resultados, que se detallan en las siguientes tablas.

**Tabla 1**

#### *Geometría*

<b>Categoría</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Alto	-	-
Promedio Alto	2	8
Promedio	9	36
Promedio Bajo	-	-
Bajo	14	56
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

*Nota.* Tabla 1 muestra los resultados del pretest de la prueba EVAMAT-0 aplicada en los niños de nivel Inicial II de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 1 se puede observar que: el 8% de los niños se encuentra en un nivel promedio alto, mientras que el 36% se encuentra en un nivel promedio, ya que tienen falencias para diferenciar las figuras, además confunden el nombre de las figuras cuadrado y rectángulo, mientras que un 56% tienen un nivel de desempeño bajo, debido a dificultades para identificar figuras y cuerpos geométricos correspondientes, así mismo presentan dificultades para distinguir los objetos del entorno; esto se evidencia por la falta de visualización de las figuras geométricas y la ausencia de contenidos que permitan distinguir varias formas; siendo importante realizar actividades que permitan involucrarse con las figuras geométricas, para identificarlas con su nombre apropiado. Redundando con Martínez y Soto (2020) mencionan que trabajar geometría a temprana edad, es fundamental para fortalecer en el niño la comprensión de los espacios que lo rodean, así mismo construir un pensamiento espacial que le permita enfrentarse a retos que se le presentan en su diario vivir.

**Tabla 2***Cantidad y Conteo*

<b>Categoría</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Alto	-	-
Promedio Alto	-	-
Promedio	12	48
Promedio Bajo	-	-
Bajo	13	52
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

*Nota.* Tabla 2 muestra los resultados del pretest de la prueba EVAMAT-0 aplicada en los niños de nivel Inicial II de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús.

Acorde a los datos obtenidos, se puede apreciar que el 48% se encuentra en un nivel promedio, debido a que tienen dificultades al momento de seriar elementos puesto que lo ejecutaron incorrectamente, mientras que un 52% se encuentran en un nivel bajo, ya que tienen dificultades en: contar y unir el número correspondiente a la cantidad, evidenciando al momento de contar ordenadamente los números y cuando los verbalizan omiten ciertos números como el 6, 8, 10 y 14; siendo necesario diseñar actividades que ayuden a relacionarse con los números. En tal sentido Bustamante (2015) menciona que el estudio del número es una habilidad del pensamiento matemático en el cual, aparecen a través de la realización de correspondencia, clasificación, seriación y cantidad, en donde los conceptos se van formando de acuerdo con el desarrollo personal de cada infante.

**Tabla 3***Resolución de Problemas*

<b>Categoría</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Alto	-	-
Promedio Alto	-	-
Promedio	10	40
Promedio Bajo	-	-
Bajo	15	60
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

*Nota.* Tabla 3 muestra los resultados del pretest de la prueba EVAMAT-0 aplicada en los niños de nivel Inicial II de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús.

De acuerdo a los datos obtenidos, se puede evidenciar que el 40% de los niños se encuentra en un nivel promedio, debido a que tienen dificultades para identificar y leer los números hasta el 15, mientras que un 60% se encuentran en un nivel bajo, correspondientes a su edad, por ejemplo: completar series de números hasta el 10, resolver

problemas sencillos de carácter gráfico, al no ser ejecutado de una manera adecuada el infante va a tener obstáculos al momento de resolver un problema matemático que se le va a presentar en diferentes situaciones; siendo necesario llevar a cabo actividades con operaciones sencillas que le permitan al niño tener un pensamiento lógico.

Corroborando con Gamarra y Pujay (2020) manifiestan que la resolución de problemas implica que los infantes adquieran nuevos conocimientos, desarrollen habilidades intelectuales, reflexionen y mejoren su proceso de pensamiento, pero no todos los infantes tienen el mismo nivel de aprendizaje, por tal motivo, no pueden pensar y razonar, por ende, genera dificultades para resolver problemas sencillos de forma simple.

**Tabla 4**

*Tabla de resultados de la Prueba EVAMAT-0*

	Alto		Promedio Alto		Promedio Promedio		Promedio Bajo		Bajo		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
<b>Pruebas</b>												
Geometría	-	-	2	8	9	36	-	-	14	56	25	100
Cantidad y Conteo	-	-	-	-	12	48	-	-	13	52	25	100
Resolución de problemas	-	-	-	-	10	40	-	-	15	60	25	100
<b>Media</b>	-	-	1	3	10	41	-	-	14	56	25	100

*Nota.* Tabla 4 muestra los resultados del pretest de la prueba EVAMAT-0 aplicada en los niños de nivel Inicial II de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús.

De acuerdo a los datos obtenidos, en la tabla 4 se puede evidenciar que: el 3% de los niños se encuentran en un promedio alto, el 41% en nivel promedio, mientras que un 56% están en nivel bajo, debido a que los niños manifiestan dificultades en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático como: nociones, números, seriación, correspondencia, clasificación, ordenación y operaciones, esto se evidencia al momento de indicar la ubicación de los objetos, contar de forma ordenada los números, nociones de espacio y clasificar objetos; siendo necesario realizar ejercicios que desarrollen de manera integral las habilidades y competencias en los niños, permitiendo ejecutar operaciones matemáticas simples y complejas para despertar el interés en los niños, de tal manera que vayan reforzando lo aprendido. Al respecto Sampedro et al. (2021) expresan que es importante enseñar y potenciar el pensamiento lógico matemático de manera oportuna, permitiendo que el niño adquiera destrezas para resolver problemas, ya que está relacionado con la adquisición de capacidades y competencias que son fundamentales en el desarrollo del

infante y al no ser desarrollado de manera adecuada el niño va a tener dificultades en las funciones básicas de sumar, restar, etc., también incapacidad para comprender los problemas matemáticos que se le presentan en su vida cotidiana.

## 6.2. Ejecución de la Guía de Actividades “Me Divierto Jugando con las Matemáticas”

Con el objetivo de diseñar y aplicar una propuesta para mejorar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños de inicial II. Donde se llevó a cabo una guía de actividades (ver anexo 2) misma que fue evaluada mediante indicadores. A continuación, se detalla en la siguiente tabla.

**Tabla 5**

*Indicadores aplicados de la guía de actividades*

N°	Indicadores de Evaluación	Escala							
		I		EP		A		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Clasifica los diferentes tamaños grande-pequeño.	4	16	8	32	13	52	25	100
2	Diferencia objetos largos-cortos.	3	12	11	44	11	44	25	100
3	Compara nociones de alto y bajo.	5	20	5	20	15	60	25	100
4	Diferencia nociones de grueso – delgado	-	-	15	60	10	40	25	100
5	Clasifica los objetos pesados – liviano.	-	-	12	48	13	52	25	100
6	Identifica nociones de abierto y cerrado	5	20	5	20	15	60	25	100
7	Identifica nociones arriba-abajo	2	8	6	24	17	68	25	100
8	Diferencia nociones de dentro y fuera	-	-	11	44	14	56	25	100
9	Reconoce las nociones lejos-cerca	2	8	12	48	11	44	25	100
10	Identifica nociones espaciales lejos-cerca	-	-	12	48	13	52	25	100
11	Identifica nociones adelante-atrás	-	-	13	52	12	48	25	100
12	Reconoce diferentes puntos de referencia izquierda- derecha	5	20	11	44	9	36	25	100
13	Identifica las nociones atrás-adelante, derecha-izquierda, arriba-abajo	4	16	11	44	10	40	25	100
14	Comprende las nociones de tiempo en acciones que suceden antes y después	7	28	3	12	15	60	25	100
15	Compara los elementos poco –mucho.	4	16	7	28	14	56	25	100
16	Clasifica la figura geométrica del círculo por tamaño grande- pequeño.	1	4	9	36	15	60	25	100
17	Identifica la figura geométrica del triángulo	3	12	11	44	11	44	25	100
18	Reconoce la figura geométrica del cuadrado.	4	16	6	24	15	60	25	100

N°	Indicadores de Evaluación	Escala							
		I		EP		A		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%
19	Diferencia la figura geométrica del rectángulo mediante el juego.	7	28	7	28	11	44	25	100
20	Diferencia las características de las figuras geométricas	2	8	7	28	16	64	25	100
21	Identifica elementos de menor y mayor elementos	7	28	6	24	12	48	25	100
22	Diferencia cantidades poco-mucho a través de la resolución problemas sencillos	5	20	7	28	13	52	25	100
23	Identifica cantidades poco-mucho a través de la resolución problemas sencillos	5	20	6	24	14	56	25	100
24	Identifica la noción de orden a través de la resolución de problemas sencillos.	3	12	8	32	14	56	25	100
25	Discrimina cantidades poco-mucho a través de la resolución problemas sencillos	2	8	7	28	16	64	25	100
26	Compara cantidades poco-mucho a través de la resolución problemas sencillos	2	8	6	24	17	68	25	100
27	Demuestra la relación del numeral con la cantidad hasta el 5.	3	12	7	28	15	60	25	100
28	Comprende la relación del numeral con la cantidad hasta el 5	2	8	6	24	17	68	25	100
29	Reconoce la relación del numeral con la cantidad hasta el 6	-	-	9	36	16	64	25	100
30	Interpreta la relación de número cantidad del 5 hasta el 10	2	8	4	16	19	76	25	100
31	Reconoce y ordena secuencias de los números del 5 hasta el 10	3	12	4	16	18	72	25	100
32	Realiza la secuencia de los números del 5 al 10	2	8	5	20	18	72	25	100
33	Reconoce los números del 5 al 10	1	4	7	28	17	68	25	100
34	Reconoce la relación de número cantidad del 5 hasta el 10	2	8	5	20	18	72	25	100
35	Identifica los números del 5 al 10	1	4	6	24	18	72	25	100
36	Comprende la relación de número cantidad del 10 hasta el 15	2	8	4	16	19	76	25	100
37	Reconoce y sigue el patrón de los números del 10 al 15	2	8	5	20	18	72	25	100
38	Comprende la relación de número cantidad del 10 hasta el 15	2	8	3	12	20	80	25	100
39	Comprende la relación de número cantidad del 1 hasta el 15	1	4	6	24	18	72	25	100
40	Reconoce cantidades con el número del 1 al 15	1	4	5	20	19	76	25	100
<b>Promedio</b>		10		30		60		100	

*Nota.* La tabla indica los resultados obtenidos en cada actividad que conforma la guía didáctica "Me divierto con las matemáticas"

Para dar cumplimiento al objetivo se elaboró 40 actividades acorde al juego didáctico, las cuales fueron planificadas tomando en cuenta el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en inicial II tales como: identificar nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos; discriminar formas desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno y comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

En la tabla 5 se evidencia que el 60% de los niños han adquirido la mayoría de los componentes que se han desarrollado dentro del pensamiento lógico-matemático, mientras que un 30% en proceso y finalmente el 10% se encuentra en un nivel iniciado. Cómo se refleja en los resultados, la mayoría de los niños han mejorado durante el desarrollo de actividades para el pensamiento lógico-matemático, mediante nociones de objeto, espacio, tiempo, y orden grande-pequeño, largo-corto, liviano-pesado, arriba-abajo, cerca-lejos, antes-después, largo-corto, se realizó actividades para diferenciar las figuras geométricas, mediante cuentos, canciones y figuras de su entorno mediante el juego didáctico. De este modo, los infantes que han desarrollado actividades son capaces de descubrir y ejecutar acciones de resolución de problemas sencillos.

Al respecto, Montero (2017), el juego didáctico ayuda al desarrollo integral del niño, para mejorar su capacidad cognitiva, así como la atención y comprensión, que arriban en el logro de aprendizajes de una manera divertida y entretenida. No obstante, existe un grupo de niños que representa el 40% que se encuentran en los indicadores “en proceso” e “iniciado” ya que de acuerdo con la observación durante la aplicación de la propuesta alternativa no lograron alcanzar el indicador obtenido debido a que los niños eran inquietos, se distraían con facilidad y no respetaban su turno.

### **6.3. Resultados de la aplicación del post test**

Con el objetivo de valorar el uso de los juegos didácticos para desarrollar el pensamiento lógico-matemático en los niños de inicial II. Se analizaron los datos para evidenciar los logros obtenidos, luego de la aplicación de la propuesta alternativa se presenta un cuadro comparativo considerando los resultados alcanzados antes y después de la ejecución de la propuesta en la guía de actividades. Especificado en la siguiente tabla.

**Tabla 6**

*Cuadro comparativo de los resultados de la aplicación Evamat-0*

Pruebas	Pre test										Post test										
	P.					P.					P.					P.					
	Alto		Alto		Prof	Bajo		Bajo		Alto		Alto		Prof	Bajo		Bajo				
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%			
Geometría	-	-	2	8	9	36	-	-	14	56	INTERVENCIÓN	-	-	4	16	19	76	-	-	2	8
Cantidad y																					
Conteo	-	-	-	-	12	48	-	-	13	52		-	-	3	12	20	80	-	-	2	8
Resolución																					
de																					
problemas	-	-	-	-	10	40	-	-	15	60	-	-	3	12	18	72	-	-	4	16	
<b>Media</b>	-	-	1	3	10	41	-	-	14	56	-	-	3	13	19	76	-	-	3	11	

*Nota.* En la siguiente tabla muestra los datos obtenidos de la aplicación del Post Test Evamat-0 a los niños de Inicial II de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús.

De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla 6, con la aplicación del pre-test se obtuvo que el 56% de niños se encontraba en nivel bajo, mientras que tan solo un 3% alcanzó el nivel alto manifestando dificultad para identificar figuras y cuerpos geométricos, problemas para ordenar y contar los elementos, dificultad para completar series y resolver problemas sencillos; después de la intervención, basada en juegos didácticos se puede observar un aumento del 3% al 13% en un nivel alto, y una enorme disminución del porcentaje de niños que se encontraban en nivel bajo, ya que pasó de un 56% al 11%; demostrando que la aplicación de juegos didácticos contribuye a desarrollar el pensamiento lógico matemático.

Por consiguiente, Dopico et al. (2019) mencionan que los juegos didácticos ayudan a la motivación de quienes participan mejorando tareas que se lleven a cabo, este recurso permite captar la atención de los niños generando en ellos el deseo de ser partícipes en actividades que le permitan alcanzar un aprendizaje significativo con el uso de esta herramienta, destacando los conocimientos o habilidades en esta área, además tienen gran valor porque ayuda al infante a contar objetos, desarrollar la capacidad para razonar y reflexionar sobre cualquier situación de interés.

## 7. Discusión

La presente investigación tuvo como finalidad fundamentar la incidencia de los juegos didácticos para mejorar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños de inicial II de la unidad educativa particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022. Se utilizó diferentes métodos como: inductivo, deductivo, analítico, sintético y de los siguientes instrumentos: la prueba Evamat – 0 para la aplicación del pre y post test que permitió valorar el nivel de adquisición de habilidades y destrezas dentro del ámbito, además se utilizó una escala valorativa de la guía de actividades.

En los resultados obtenidos de la evaluación inicial el 41% de los niños se encontraron en un nivel promedio, reflejando dificultades para clasificar objetos, seriar, identificar figuras, contar los números y resolución de problemas, posterior a la misma se aplicó una guía de actividades basada en el juego didáctico, donde se evidenció un avance de un 35% de los niños y un 76% de mejoría, resultando una estrategia útil para potenciar las habilidades del pensamiento lógico-matemático, permitiendo denotar que los niños ya pueden seriar, clasificar, diferenciar figuras geométricas, resolución de problemas sencillos y contar los números.

Contrastando con Llanos (2019) en su estudio: Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años del nivel inicial en la Institución Educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018. Los resultados obtenidos dentro del estudio en el pre test fueron que el 75% de los niños se encuentran en inicio y un 25% en proceso, mientras que en el post test, un 96% los niños se encuentran en destacado y el 4% en proceso, reflejando que los juegos didácticos ayudan a fortalecer el aprendizaje del área del pensamiento lógico-matemático.

Según Cruz (2020) en su estudio: El juego didáctico en el desarrollo de las habilidades del pensamiento lógico matemático en estudiantes de cuatro años de la institución educativa inicial N° 307, provincia de Casma, año 2019. Los resultados arrojados en el pre test reflejaron que el 88,46% se encuentran en nivel de inicio, mientras en nivel logrado no hubo niños, en el cual presentan dificultades en las habilidades del pensamiento lógico matemático, luego de la aplicación de la propuesta se mejoró a un 7,70% se encuentran en nivel de inicio, mientras que el 23,07% se encuentra en nivel de

logro, esto indica que los juegos didácticos permiten mejorar el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños, ya que pueden seriar, diferenciar y contar los numero, identificar las figuras geométricas de su entorno.

Tene (2016) ejecutó su trabajo investigativo titulado: La aplicación de los juegos didácticos como estrategia metodológica para fortalecer el desarrollo lógico matemático en niñas y niños del nivel inicial del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe Monseñor Leonidas Proaño N°2 de la Comunidad Lancapac, Parroquia San Lucas, Cantón y Provincia de Loja Período 2014-2015. Reflejaron que un 49% de los niños tienen dificultades del pensamiento matemático, razón por la cual se planificó juegos didácticos con el fin de reforzar el área de dificultad, una vez culminada las actividades, se obtuvieron un acenso de cada área evaluada llegando al 100%, afirmando que los juegos didácticos son indispensables para generar cambios dentro del conocimiento lógico matemático en los niños.

Contrastando con Enriquez (2017) en su estudio: Juegos didácticos para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Pública N°1573 del Distrito de Quillo, Yungay - 2017. Los resultados arrojados en el pre test mostraron que un 76% se encuentra en inicio, 16% en proceso, mientras que el 8% se encuentran en logro previsto. Luego de la aplicación de la propuesta se mejoró un 96% en nivel de logro previsto, el 4% en nivel proceso y no existió niños en nivel iniciado, deduciendo que existió un nivel alto y significativo progreso de infantes en la adquisición del pensamiento lógico matemático, siendo un aspecto positivo, porque permite que los niños refuercen sus conocimientos y conceptos matemáticos mientras disfrutaban de cada juego.

Al realizar un contraste entre los resultados de los autores con los de la presente investigación, se puede recalcar que el juego didáctico ha servido de ayuda para enseñar y fortalecer contenidos que los niños necesitaban conocer. Al aplicar la Guía Didáctica permitió que, los infantes aprendan de manera divertida y agradable, siendo partícipes de su aprendizaje, puesto que, se empleó juegos didácticos para enseñar clasificación, formas, tamaños, series, conteo, nociones básicas y resolución de problemas sencillos. Sin embargo, es conveniente mencionar las limitaciones que se tuvieron a lo largo de la aplicación de las actividades, tales como no respetaban su turno, además, por situaciones de salud los niños faltaban a clases, eran inquietos lo cual ocasionaban peleas y tensión.

## 8. Conclusiones

- Con la aplicación de la Prueba Evamat-0, se logró evidenciar, que la mayoría de los niños de Inicial II se encuentran en nivel de desempeño bajo en las tres áreas que evalúa la prueba: geometría, cantidad y conteo y resolución de problemas, observando dificultades para reconocer los conceptos matemáticos acorde a su edad.
- La elaboración de la guía de actividades denominada “Me divierto con las matemáticas” fue una alternativa didáctica para desarrollar el pensamiento lógico-matemático, ofreciendo cuarenta actividades, para favorecer nociones básicas, series lógicas y correspondencia.
- Se pudo determinar que la implementación de los juegos didácticos fue efectiva, ya que luego del post test se evidenció una disminución significativa del 35% en el nivel promedio, siendo capaces de reconocer figuras geométricas, ordenar elementos, completar series, contar y asociar números e identificar nociones y resolver problemas sencillos de carácter gráfico.

## **9. Recomendaciones**

- La institución educativa debe contar con instrumentos de evaluación pedagógica para los niños de inicial II, que permitan diagnosticar posibles dificultades de aprendizaje e intervenir a tiempo, con el fin de prevenir futuros problemas en su desarrollo del pensamiento lógico-matemático.
- Para la ejecución de una guía de actividades se deberá tener en cuenta los intereses de los niños, teniendo en cuenta su edad y la capacidad de cada uno de ellos, con una metodología innovadora, llamativa y dinámica que despierten el interés de los infantes generando así un aprendizaje eficiente en su pensamiento lógico-matemático.
- Los docentes de Inicial II que implementen el uso de juegos didácticos como estrategia de enseñanza-aprendizaje en cualquier área curricular para una enseñanza eficiente e integral, así como para mejorar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático de abstracción, comprensión, razonamiento en los niños de Inicial II.

## 10. Bibliografía

- Arce, J. (2017). *Diseño de un juego de construcción para todos, integrando a los invidentes*. Universidad de Valladolid.
- Aristizábal, J., Colorado , H. y Gutiérrez, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 12(1), 117-125.  
<https://www.redalyc.org/pdf/4137/413744648009.pdf>
- Arrúe, C. y Nora, E. (2014). Aprendizaje situado, actividad e interactividad. Análisis de talleres de juego en la escuela primaria. *Anuario de investigaciones*, 21(1), 65-73.  
[http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1851-16862014000100006&lng=es&tlng=en](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-16862014000100006&lng=es&tlng=en).
- Arteaga, B. y Macías , J. (2016). *Didáctica de las matemáticas en Educación Infantil*. Universidad Internacional de la Rioja S. A.  
[https://www.researchgate.net/publication/301200747\\_Didactica\\_de\\_las\\_matematicas\\_en\\_Educacion\\_Infantil\\_Aprender\\_para\\_ensenar](https://www.researchgate.net/publication/301200747_Didactica_de_las_matematicas_en_Educacion_Infantil_Aprender_para_ensenar)
- Baena, A. y Ruiz, P. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista digital de educación física*, 38(7), 73-86.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5351993>
- Bermúdez, R. (2014). El desarrollo tecnológico de la sociedad y sus incidencias en el pensamiento lógico matemático. *Revista Electrónica “Actualidades Investigativas en Educación”*, 14(2), 1-18. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v14n2/a25v14n2.pdf>
- Bojorque, G. y Heredia, J. (2016). Desempeño numérico de los niños de primer año de básica. *Researchgate*, 7(1), 1-15.  
[https://www.researchgate.net/publication/304677015\\_Desempeno\\_numerico\\_de\\_los\\_ninos\\_de\\_primer\\_ano\\_de\\_basica/link/5776f31408ae1b18a7e1b334/download](https://www.researchgate.net/publication/304677015_Desempeno_numerico_de_los_ninos_de_primer_ano_de_basica/link/5776f31408ae1b18a7e1b334/download)
- Bravo, J. A. (2018). *Aprende Hacer y Conocer el Pensamiento Lógico*. Casa editorial mundo de niños.

- Bravo, S., Pérez, Y., González, M. y Campos, E. (2021). Los juegos didácticos en la clase de consolidación de Matemática en la secundaria básica cubana. *Dilemas Contemporáneos*, 17(2), 44-56.  
[https://www.researchgate.net/publication/348156428\\_Los\\_juegos\\_didacticos\\_en\\_la\\_clase\\_de\\_consolidacion\\_de\\_Matematica\\_en\\_la\\_secundaria\\_basica\\_cubana](https://www.researchgate.net/publication/348156428_Los_juegos_didacticos_en_la_clase_de_consolidacion_de_Matematica_en_la_secundaria_basica_cubana)
- Bustamante, S. (2015). *Desarrollo lógico matemático aprendizajes matemáticos infantiles*.
- Campos, E., Días, A. y Bravo, S. (2021). *La actividad lúdica para consolidar contenidos matemáticos en la secundaria básica: juegos didácticos*. Editorial Académica Universitaria (Edacun).  
[https://elibro.net/es/ereader/bibliotecautpl/189313?fs\\_q=juegos\\_didacticos\\_en\\_los\\_infantes&fs\\_page=5&prev=fs](https://elibro.net/es/ereader/bibliotecautpl/189313?fs_q=juegos_didacticos_en_los_infantes&fs_page=5&prev=fs)
- Celi, S., Sánchez, V., Quilca, M. y Paladines, M. (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).  
[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S261679642021000300826&script=sci\\_arttext#B36](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S261679642021000300826&script=sci_arttext#B36)
- Cevallos, C. (2021). Las matemática en educación. *Imaginario Social*, 5(1), 93-113.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000100193](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100193)
- Cruz, L. (2020). *El juego didáctico en el desarrollo de las habilidades del pensamiento Lógico Matemático en estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 307, provincia de Casma, año 2019*. [Tesis Para Optar El Título Profesional De Licenciada En Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Archivo digital.  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17479>
- Dopico, E., García, E., Fernández, S. y Borrell, Y. (2019). Juegos didácticos. *Jornadas de innovación docente*, 23(2), 1-16.  
[https://www.researchgate.net/publication/330703714\\_Juegos\\_didacticos](https://www.researchgate.net/publication/330703714_Juegos_didacticos)
- Educación-Minedu, M. d. (2017). *El Perú en PISA Informe nacional de resultados*.  
[http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/04/Libro\\_PISA.pdf](http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/04/Libro_PISA.pdf)

- Enriquez, E. (2017). *Juegos Didácticos para Mejorar el Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los Estudiantes de 5 Años de Educación Inicial de la Institución Educativa Pública N°1573 del Distrito de Quillo, Yungay - 2017*. [Tesis Para Optar El Título Profesional De Licenciada En Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Archivo digital. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/4537/JUEGOS\\_DIDACTICOS\\_LOGROS\\_DE\\_APRENDIZAJE\\_MATEMATICA\\_ENRIQUEZ\\_FRUCTUOSO\\_ERICKA\\_BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/4537/JUEGOS_DIDACTICOS_LOGROS_DE_APRENDIZAJE_MATEMATICA_ENRIQUEZ_FRUCTUOSO_ERICKA_BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Espinoza, C., Reyes, C. y Rivas, H. (2019). El aprestamiento a la matemática en educación preescolar. *Conrato*, 15(66), 193-203. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/898>
- Fernández, L., Moral, E. y Guzmán, A. (2016). Proyecto game to learn: aprendizaje basado en juegos para potenciar las inteligencias lógico-matemática, naturalista y lingüística en educación primaria. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 49, 173-193. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36846509013>
- Gamarra, G. y Pujay, O. (2020). Resolución de problemas, habilidades y rendimiento académico en la enseñanza de la matemática. *Revista Educación*, 45(1), 1-12. <https://www.redalyc.org/journal/440/44064134019/44064134019.pdf>
- García, J. (2019). La didáctica de las matemáticas, una visión general. *Educrea*, 2-10. <https://educrea.cl/la-didactica-de-las-matematicas-una-vision-general/>
- González, F. (2018). Historia de la Educación Matemática en Latinoamérica. *Revista Iberoamericana de educación matemática*, 4(52), 279-305. <https://union.fespm.es/index.php/UNION/article/download/360/186/>
- Guerrero, M. y Tejeda, R. (2022). Actividades Lúdicas Para El Desarrollo Del Pensamiento Lógico Matemático En Niños De Educación Inicial II. *Electrónica Formación y Calidad Educativa*, 10(2), 117-122. <http://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3580/2174>
- Llanos, F. (2019). *Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años del Nivel Inicial en la Institución Educativa*

Mariano Melgar *la Esperanza* 2018. [Tesis Para Optar El Título Profesional De Licenciada En Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Archivo digital.  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/15777/JUEGOS\\_PROGRAMA\\_LLANOS\\_HUARIPATA\\_FLOR\\_MARIBEL.pdf?sequence=1](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/15777/JUEGOS_PROGRAMA_LLANOS_HUARIPATA_FLOR_MARIBEL.pdf?sequence=1)

Lugo, J., Overlys, V. y Romero, L. (2019). Didáctica y desarrollo del pensamiento lógico matemático. Un abordaje hermenéutico desde el escenario de la educación inicial. *Revista Logos Ciencia y Tecnología*, 11(3), 18-29.  
<http://www.scielo.org.co/pdf/logos/v11n3/2422-4200-logos-11-03-18.pdf>

Malaspina, M. (2017). El desarrollo de la matemática informal en los niños. *Investigación en Psicología*, 20(2), 423 - 430.  
[https://www.researchgate.net/publication/321990152\\_El\\_desarrollo\\_de\\_la\\_matematica\\_informal\\_en\\_los\\_ninos](https://www.researchgate.net/publication/321990152_El_desarrollo_de_la_matematica_informal_en_los_ninos)

Mapp, U., Lorenzo, G. y Cooper, I. (2018). Evaluación del desarrollo del pensamiento lógico y comunicativo en educación preescolar. *Revista ESPILA Espectro Investigativo Larinoamericano*, 1(2), 129-145.  
<https://ojs.bdtopten.com/isaerevistacientifica/index.php/EIL/article/view/37/34>

Marcano, K. (2015). Aplicación de un juego didáctico como estrategia pedagógica para la enseñanza de la estequiometría. *Revista de Investigación*, 39(84), 181-204.  
<https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140399009.pdf>

Márquez, J. (2018). Juegos didácticos y la realidad aumentada, un análisis para el aprendizaje en estudiantes de nivel básico. *RIDE. Revista Iberoamericana de Investigación y Desarrollo, Educ*, 9(17), 448-461.  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S200774672018000200448&lng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S200774672018000200448&lng=es).

Martínez, R. y Sotos, M. (2020). Aprendizaje de conceptos geométricos y de orientación espacial, a través del juego, en Educación Infantil. *Educación Matemática en la Infancia*, 9(2), 21-36. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7719533>

Mateo, M. (2014). *El juego infantil y su metodología*. Macmillan.

- Medina, M. (2017). Estrategias Metodológicas Para El Desarrollo Del Pensamiento Lógico-Matemático. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 9(1), 125-132. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6595073>
- Migdalek, M. y Rosemberg, C. (2014). Juegos con reglas convencionales: un análisis multimodal de la regulación de la situación lúdica por parte de la maestra. *Educación, Lenguaje y Sociedad*, 11(11), 1-25. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6432820.pdf>
- MinEduc, M. d. (2014). *Curriculo de Educación Inicial 2014*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de la Literatura. *Revista de Investigación Pensamiento Matemático*, 2(1), 75-92. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6000065.pdf>
- Moreno, M., Jaraba, J. y Medrano, A. (2018). La lúdica y el aprendizaje en niños y niñas de 5 años del C.D.I. de la Fundación Granitos de Paz. *Hexágono Pedagógico Revista Científica Virtual de Pedagogía*, 10(1), 1-17. [https://www.researchgate.net/publication/343999084\\_LA\\_LUDICA\\_COMO\\_HERRAMIENTA\\_PARA\\_FORTALECER\\_EL\\_APRENDIZAJE\\_DE\\_LOS\\_NINOS\\_Y\\_NINAS\\_DEL\\_C](https://www.researchgate.net/publication/343999084_LA_LUDICA_COMO_HERRAMIENTA_PARA_FORTALECER_EL_APRENDIZAJE_DE_LOS_NINOS_Y_NINAS_DEL_C)
- Orratia, J. (2019). *Desarrollo del pensaminto matemático: aritmética informal*. Universidad de Salamanca. Máster Universitario en Formación y Perfeccionamiento del Profesorado. Especialidad en Dificultades de Aprendizaje. Dificultades en el aprendizaje de las matemáticas.
- Ortiz, A. (2014). *Educación infantil. ¿Cómo estimular y evaluar el desarrollo cognitivo y afectivo de los niños y niñas desde el aula de clases?* Buena Semilla.
- Osorio, D., Fernández, A. y Espinoza, L. (2020). Habilidades matemáticas tempranas en niños chilenos con Trastorno del Desarrollo del Lenguaje: Un estudio comparativo. *Investigacion en Logopedia*, 11(4), 89-100. [https://www.researchgate.net/publication/350380479\\_Habilidades\\_matematicas\\_te](https://www.researchgate.net/publication/350380479_Habilidades_matematicas_te)

[mpranas en niños chilenos con Trastorno del Desarrollo del Lenguaje Un estudio comparativo/link/606c9d2d299bf13f5d5f845c/download](https://doi.org/10.11144/rym13f5d5f845c/download)

Posso, R., Otáñez, N., Córdor, J., Córdor, M. y Lara, L. (2021). Educación Física remota: juegos motrices e inteligencia kinestésica durante la pandemia COVID-19. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 16(2), 564-575. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S199624522021000200564&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S199624522021000200564&lng=es&tlng=es).

Revelo, O., Collazos, C. y Jiménez, A. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *TecnoLógicas*, 21(41), 115-134. <http://www.scielo.org.co/pdf/teclo/v21n41/v21n41a08.pdf>

Reyes, P. (2017). El desarrollo de habilidades lógico matemáticas en la educación. *Polo del conocimiento*, 2(4), 198-2009. [https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/259#google\\_vignette](https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/259#google_vignette)

Rimaicuna, M. (2014). Programa de juegos de interacción social para estimular el control de las conductas agresivas en primaria. *Revista de Investigación y Cultura*, 3(2), 1-11. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=521751976007>

Salazar, C. y Salazar, C. (2021). Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 391-404. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/182>

Sampedro, M., Pabón, D., Analuisa, J. y Guerrón, E. (2021). Programación infantil y desarrollo del ámbito de relaciones lógico-matemáticas en niños de Educación Primaria: Enseñanza con Bit by Bit. *Cognosis*, 7(1). <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3577/4386>

Tamayo, A. y Restrepo, J. (2016). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), 105-128. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>

Tene, Y. (2016). *La Aplicación de los Juegos Didácticos como Estrategia Metodológica para Fortalecer el Desarrollo Lógico Matemático en niñas y niños del nivel Inicial del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe Monseñor Leonidas Proaño N°2 de la Comunidad Lancapac, Parroquia San Lucas, Canton Y Provincia De Loja Período. 2014-2015*. [Tesis previa a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de Loja]. Archivo digital.

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/9889/1/Tesis%20Yaguarcisa%20Tene%20Quizhpe.pdf>

Terrazo, G. (2020). Juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la Institución Educativa n° 329 de Huancavelica. *Mi Scielo*, 16(76), 7. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442020000500024](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000500024)

Vargas, D. y Gallego , A. (2020). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. *Infancias Imágenes*, 19(2), 1-17.

[https://www.researchgate.net/publication/350639873\\_El\\_juego\\_como\\_estrategia\\_pedagogica\\_para\\_la\\_ensenanza\\_de\\_las\\_matematicas\\_retos\\_maestros\\_de\\_primera\\_infancia](https://www.researchgate.net/publication/350639873_El_juego_como_estrategia_pedagogica_para_la_ensenanza_de_las_matematicas_retos_maestros_de_primera_infancia)

Vargas, I., Ibarguen , F., Cuenca, N., Alarcón, H. y Rios, S. (2020). La lúdica y la grafomotricidad en estudiantes de educación básica regular. *International Journal of Early Childhood Special Education*, 12(1), 565-573. <https://docplayer.es/213883003-La-ludica-y-la-grafomotricidad-en-estudiantes-de-educacion-basica-regular.html>

## 11. Anexos

### Anexo 1. Oficio de aprobación y designación de director del Trabajo de Integración Curricular.



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE LOJA**

FACULTAD DE LA EDUCACION, EL ARTE Y LA COMUNICACION  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Of. Nro. 014-CEI-FEAC-UNL  
Loja, 04 de mayo del 2022.

Sra. Dra.

Daisy Alicia Alejandro Cortés. Mg. Sc.

**DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

Ciudad. -

De conformidad con el artículo 228, del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, vigente y por el informe favorable emitido por el (a) docente designado (a) en el orden de analizar la estructura y coherencia del Proyecto de Investigación del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación de Licenciatura titulado: **El juego didáctico y desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños de inicial II de la unidad educativa particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022.**, de la autoría de la alumna Srta. Susana Michelle Quezada Jiméñez, de la Carrera de Educación Inicial, Modalidad de Estudios Presencial, de acuerdo al Art. citado del cuerpo legal antes referido, me cumple designarlo (a) **DIRECTOR (A)** del trabajo antes mencionado debiendo cumplir con lo que establece el Art. antes referido del instrumento legal que dice: "El Director del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación será el responsable de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científico-técnica la ejecución del proyecto y de revisar oportunamente los informes de avances, los cuales serán devueltos al aspirante con las observaciones, sugerencias, y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la investigación. Cuando sea necesario, visitará y monitoreará el escenario donde se desarrolle el trabajo de integración curricular o de titulación".

A partir de la fecha, la aspirante laborará en las tareas investigativas para desarrollar este trabajo, bajo su asesoría y responsabilidad.

Particular que pongo a su consideración para los fines pertinentes, no sin antes reiterarle la consideración y estima más distinguida.

Atentamente

**EN LOS TESOROS DE SABIDURIA  
ESTA LA GLORIFICACION DE LA VIDA**

Recibido  
19-05-2022  
[Firma]

[Firma]  
Lic. Rosita Esperanza Fernández Bernal. Mg. Sc.  
**DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**



Anexo 2. Guía de actividades.



unl

Universidad  
Nacional  
de Loja

**Universidad Nacional de Loja**

**Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación**

**Carrera de Educación Inicial**

**GUÍA DE ACTIVIDADES**

**“ME DIVIERTO JUGANDO CON LAS MATEMÁTICAS”**



**Autora**

Susana Michelle Quezada Jiménez

**LOJA - ECUADOR**

**2022**



## **1. Presentación**

La presente guía va dirigida a la docente del centro educativo de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús, para despertar el interés en los niños, permitiendo utilizar distintas estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, en el cual le ayudará a las capacidades de razonamiento, solucionar problemas en diferentes ámbitos y el incremento de la inteligencia, tiene como propósito principal crear experiencias de aprendizaje para el infante, las mismas que se deben incorporar de forma lúdica, mediante una participación eficaz en los niños, generando aprendizajes significativos. Por tanto, es necesario implementar estrategias que permitan promover en los niños una intervención espontánea o libre, de modo que, es importante emplear los juegos didácticos que motiven a los niños a aprender de una manera sencilla y divertida para un crecimiento infantil adecuado.

Siendo necesario renovar el proceso de enseñanza, ya que invita a percibir nuevas experiencias, de manera dinámica mediante los juegos didácticos, permitiendo aumentar las posibilidades de lograr aprendizajes significativos en los infantes y despertar el interés, dado que estas acciones potencien el desarrollo social, cognitivo y emocional basados en la cooperación activa para mejorar el pensamiento lógico matemático en niños de nivel Inicial II.

Finalmente, la metodología aplicada será activa, donde los niños son los protagonistas de su propio aprendizaje, el mismo que se llevara a cabo a través de cuarenta actividades, que se ejecutará diariamente con una duración de cuarenta y cinco minutos, utilizando material de fácil acceso e innovador, favoreciendo el pensamiento lógico matemático, al aplicar los juegos didácticos que permitirán al educando poner en práctica conceptos como: conteo, numero, geometría, nociones y resolución de problemas, además está compuesto por objetivos, procedimiento y al final se evaluará para dar cumplimiento de los indicadores planteados.

## **2. Evaluación**

La evaluación se ejecutará a través del seguimiento individual en los niños, mediante la aplicación de la escala valorativa, en el cual radicará en medir el desarrollo del pensamiento lógico matemático, al finalizar de realizar todas las actividades abordadas en la guía, se procederá con la aplicación del post test, con la finalidad de verificar los avances y resultados.

### **Aspectos a evaluar**

- Comprende la relación número – cantidad hasta el 15.
- Utiliza su pensamiento lógico para la resolución de pequeños desafíos matemáticos.
- Reconoce características de objetos sin necesidad de presentárselos visualmente.
- Clasifica la noción ligero-pesado, es capaz de establecer relaciones en base a esta noción.
- Reconoce la noción derecha-izquierda, es capaz de establecer relaciones en base a esta noción.
- Identifica la noción delante-atrás, es capaz de establecer relaciones en base a esta noción.
- Diferencia la noción arriba-abajo, es capaz de establecer relaciones en base a esta noción.
- Compara la noción alto-bajo, es capaz de establecer relaciones en base a esta noción.
- Comprende la noción antes-después, es capaz de establecer relaciones en base a esta noción.
- Diferencia la noción largo-corto, es capaz de establecer relaciones en base a esta noción.
- Compara la noción pocos-muchos, es capaz de establecer relaciones en base a esta noción.
- Identifica la noción cerca-lejos, es capaz de establecer relaciones en base a esta noción.
- Clasifica objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).
- Interpreta en secuencia lógica sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria.

### 3. Desarrollo de actividades

#### Actividad 1

##### Jugando voy aprendiendo lo grande y lo pequeño



*Nota.* La imagen muestra un recipiente, donde se clasifica por tamaño grande-pequeño. Fuente: Google. (2019). <https://i.pinimg.com/originals/94/42/0a/94420a8652f69389dd669a99a0aef7fc.jpg>

**Objetivos:** Clasificar los diferentes tamaños grande-pequeño.

**Tipo de juego didáctico:** juego motor

**Materiales:** Recipiente de plástico, mesa, pelotas grandes y pequeñas, imágenes, papel rojo y azul.

**Procedimiento:** Al inicio se motivara a los niños con una canción “mariposita” (ver anexo 1), luego se realizará un juego, donde en el medio de la clase habrá dos canastas y los niños tienen que clasificar las diferentes figuras geométricas en una canasta las cosas grandes y en la otra las figuras pequeñas y preguntar cuál de las canastas están las cosas grandes y pequeñas, para finalizar en la pizarra habrá una imagen grande donde los niños tienen que pegar papel de color rojo y la pequeña de color azul y se reforzara con preguntas de cómo se sintieron con la actividad, que es lo que más les llamó la atención?

Indicador de evaluación Nombres y Apellidos	Clasifica los diferentes tamaños grande-pequeño.		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido

## Actividad 2

### Alto como un edificio, bajo como una casa.



*Nota.* La imagen muestra a niños jugando con la pelota según las nociones de alto o bajo. Fuente: Google. (s/f).  
[https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSJdyttQwtlsAcTJFg\\_gDIV\\_J6FbqGmrCC5caarS6xwP43SFy6OoyOMQ32jijuTlzTJESY&usqp=CAU](https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSJdyttQwtlsAcTJFg_gDIV_J6FbqGmrCC5caarS6xwP43SFy6OoyOMQ32jijuTlzTJESY&usqp=CAU)

**Objetivo:** Comparar nociones de alto y bajo.

**Tipo de juego didáctico:** juego social

**Materiales:** Pelota, vasos desechables, platos desechables.

**Procedimiento:** Para iniciar se contará un cuento “ratón muy alto y ratón muy bajo” (ver anexo 2), luego los niños deben colocarse en círculo y alguien lanza la pelota muy alto o bajo mientras grita ¡Alto para o bajo para Tomás (por ejemplo)! ¡Ahí se arma! Martín tiene que agarrar la pelota lo antes posible, y los demás deben correr lo más lejos que puedan. En cuanto Martín tenga la pelota en sus manos, el resto se tiene que quedar como estatuas sin moverse. Martín intentará lanzar la pelota y tocar con ella a alguno de los otros niños. Si la pelota lo toca, está quemado y debe salir, mientras que los otros inician de nuevo el ¡Alto para...o bajo para!, para concluir se hará grupos de 15 niños y tienen que hacer en medio del aula una torre alta con platos y vasos y también hacer otra torre baja el grupo que lo haga en menor tiempo ganará el juego, y como cierre se hará preguntas a los niños ¿Cuál es el más alto de la clase? ¿Cuál es el más bajo?

<b>Indicador de evaluación</b>  <b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Compara nociones de alto y bajo.</b>		
	<b>Valoración</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>

### Actividad 3

#### Jugando con los lápices largos y cortos voy entendiendo



*Nota.* La imagen muestra un lápiz largo y un lápiz corto. Fuente: Google. (2019). [https://4.bp.blogspot.com/-6mv34t8dyII/WCIDQ6j0vI/AAAAAAAAAlm0/WIvcJadp\\_l8lRBEEkeDBNb91InOg69GXgCLcB/s1600/IMG\\_20161102\\_094140.jpg](https://4.bp.blogspot.com/-6mv34t8dyII/WCIDQ6j0vI/AAAAAAAAAlm0/WIvcJadp_l8lRBEEkeDBNb91InOg69GXgCLcB/s1600/IMG_20161102_094140.jpg)

**Objetivos:** Diferenciar objetos largos-cortos.

**Tipo de juego didáctico:** juego sensorial

**Materiales:** Mesa, lápices pequeños y grandes, palos, camino de legos.

**Procedimiento:** Para iniciar se comenzará con la canción “el tren” (ver anexo 3), luego vamos a jugar en el patio, vocalizando la canción aprendida, después hacer una fila de niños y otra de niñas y preguntar si el tren de los niños es más largo o el de las niñas, después vamos a hacer 2 grupos donde tienen que correr en un camino largo y corto de legos, al llegar a la mesa tendrán lápices y palos largos y cortos y los niños tienen que identificar los objetos largos de los cortos, para finalizar se les pedirá a los niños que salten largo con los pies juntos y que hagan saltos cortos y luego se les preguntará si les gusta la actividad.

Indicador de evaluación Nombres y Apellidos	Diferencia objetos largos-cortos.		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido

## Actividad 4

### Me recreo con tronco grueso y también por el delgado



*Nota.* La imagen muestra dos troncos grueso y delgado. Fuente: Google. (2017). [http://2.bp.blogspot.com/gzId4T8csVw/VPhARy62YJI/AAAAAAAAAsII/BwNmQ\\_DTpDY/s1600/pickerimage.jpg](http://2.bp.blogspot.com/gzId4T8csVw/VPhARy62YJI/AAAAAAAAAsII/BwNmQ_DTpDY/s1600/pickerimage.jpg)

**Objetivos:** Diferenciar nociones de grueso – delgado

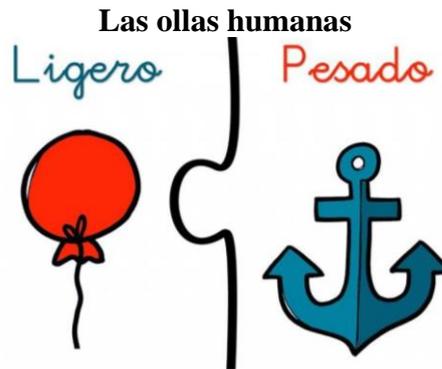
**Tipo de juego didáctico:** juego social

**Materiales:** Troncos, música infantil. Cd, grabadora o parlante

**Procedimiento:** Para inicial con las actividades se hará la dinámica de (capitán manda), consiste en que un niño es elegido como el capitán, el cual mandara al resto del grupo a hacer lo que él quiera y los niños deben hacerlo de una manera rápida, estas órdenes pueden ser: el capitán manda que se sienten o el Rey manda que se acuesten, luego se debe prever que en el entorno externo estén colocados troncos gruesos y delgados, una vez que lleguen los niños solicitar que se estén parados al contorno de los troncos, se escoge 7 niños para que primeramente ellos participen en el juego, se pone música y se explica a los niños que van a bailar al son de la música alrededor de los troncos y que al parar la música el niño que se quedó sin tronco debe identificar qué tronco retiró, durante el baile, y continúan bailando hasta seguir jugando, luego se colocan en fila los troncos y todos los niños en grupo van identificando cuales son gruesos y cuales son delgados, para finalizar se hará una retroalimentación con preguntas, que les pareció esta actividad.

Indicador de evaluación	Diferencia nociones de grueso – delgado		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Nombres y Apellidos			

## Actividad 5



*Nota.* La imagen muestra a niños con objetos pesados y livianos. Fuente: Google. (2016). <https://i.pinimg.com/originals/ae/e6/f8/ae6f80101bf008fb2ac9353fe1157f3.jpg>

**Objetivos:** Clasificar los objetos pesados – liviano

**Tipo de juego didáctico:** juego Motor

**Materiales:** Objetos pesados y livianos, canastas.

**Procedimiento:** Para iniciar se motivará a los niños con el juego de (las ollitas), en el cual, consiste en preguntar cuál de los niños es el más pesado y cual el más liviano, luego se dividirán en grupos de 2, los niños tienen que correr y se les entregara objetos con diferentes pesos, en el cuál tienen que clasificar de acuerdo al peso y colocar los pesados en la canasta azul y los livianos en la canasta verde, para finalizar se les preguntará cual es el objeto pesado y liviano tienen en su mochila y si les gusto la actividad del día de hoy.

Indicador de evaluación	Clasifica los objetos pesados – liviano.		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Nombres y Apellidos			

## Actividad 6

### Abriendo y cerrando voy jugando



*Nota.* La imagen muestra Fuente: Google. (s/f).  
<https://i.pinimg.com/originals/3e/fa/f8/3efaf8622b738deb02430dcb8a98dd1c.jpg>

**Objetivo:** Identificar nociones de abierto y cerrado

**Tipo de juego didáctico:** juego social

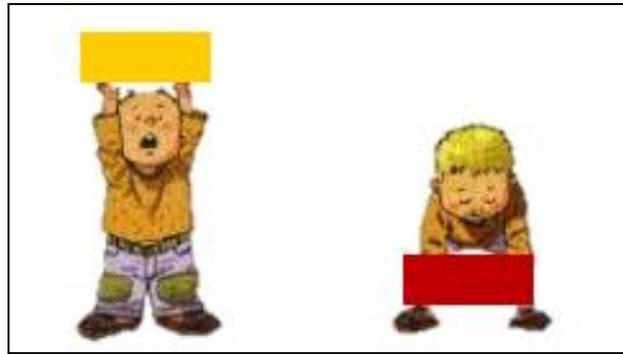
**Materiales:** Caja, sombrilla, botellas, libros, lámina de nociones, pinturas.

**Procedimiento:** Se iniciará las actividades con una motivación “saco una manito” (ver anexo 4), a continuación, se dará las instrucciones generales, donde los niños tienen que formar 2 grupos, donde se les va a decir por ejemplo Juan y María vayan a cerrar la caja que está en la mesa o que abran la botella, etc. El grupo que haga pronto las órdenes ganan, para finalizar, tiene que observar y reconocer en la lámina con nociones de abierto y cerrado, luego se trabajará en la hoja identificando nociones de abierto y cerrado y, por último, exponer los trabajos de los niños y niñas.

Indicador de evaluación Nombres y Apellidos	Identifica nociones de abierto y cerrado		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido

## Actividad 7

### Los rectángulos de arriba y abajo



*Nota.* La imagen muestra niños con cuerdas. Fuente: Google. (2019). [https://d3ftg3cmbxm8f9.cloudfront.net/app/uploads/2019/10/26020939/20191028\\_1038171.jpg](https://d3ftg3cmbxm8f9.cloudfront.net/app/uploads/2019/10/26020939/20191028_1038171.jpg)

**Objetivo:** Identificar nociones arriba-abajo

**Tipo de juego didáctico:** juego social

**Materiales:** Rectángulos amarillos y rojos, canastas, mesa, pelotas, silbato.

**Procedimiento:** Se iniciará las actividades bailando “sapito” (ver anexo 5), a continuación, se le indicará las instrucciones del juego, primero se tienen que formar a los grupos frente a frente y entregar a cada pareja un rectángulo color amarillo y rojo en forma intercalada, luego instruir a los niños los pasos a seguir: cuando dé el primer silbato levantan los rectángulos amarillos, cuando dé dos silbatos los niños levantan los rectángulos rojas y bajan los amarillos, indicar que deben estar muy atentos y al escuchar el silbato, empieza el juego y los niños cumplen las instrucciones rectángulos arriba y rectángulos abajo, para concluir se les hará una retroalimentación con preguntas ¿Qué tenemos arriba de la mesa? ¿Qué tenemos abajo de la mesa?

Indicador de evaluación Nombres y Apellidos	Identifica nociones arriba-abajo		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido

## Actividad 8

### Dentro y fuera de mi aula.



*Nota.* La imagen muestra a niños que están dentro o fuera del aula. Fuente: Google. (s.f). <http://2.bp.blogspot.com/-WiHXFVhYg4/TdvYmewcZyI/AAAAAAAAADY/vIRWyRkGEv0/s1600/aros.jpg>

**Objetivo:** Diferenciar nociones de dentro y fuera

**Tipo de juego didáctico:** juego de construcción

**Materiales:** Imágenes, caja, pelotas, ulas ulas

**Procedimiento:** Para iniciar se hará la dinámica de (caliente, caliente, frío, frío), se deberá esconder un objeto y un niño lo deberá buscar, cuanto más se aleje del objeto escondido él se va diciendo frío, muy frío, helado y cuanto más se acerque al objeto escondido se le va diciendo caliente, muy caliente, ardiente, te quemas, te quemas, hasta que lo encuentre, después se dará las instrucciones del juego, consiste en que los niños deben estar pendientes a la orden del capitán que se designa a un niño, él quién dará órdenes donde deben estar los niños dentro o fuera del aula o que estén dentro o fuera del ula ula, siempre estar pendientes para entrar o salir inmediatamente según la orden del capitán, identificando en cada momento donde se encuentran y quien no ejecute será eliminado, para finalizar, se les pedirá a los niños que coloquen las pelotas dentro y fuera del caja.

Indicador de evaluación	Diferencia nociones de dentro y fuera		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Nombres y Apellidos			

## Actividad 9

### Veo, veo



*Nota.* La imagen muestra a niños buscando objetos que están lejos-cerca. Fuente: Google. (2017). [https://t1.uc.ltmcdn.com/images/0/3/2/juegos\\_para\\_jugar\\_en\\_clase\\_51230\\_600.jpg](https://t1.uc.ltmcdn.com/images/0/3/2/juegos_para_jugar_en_clase_51230_600.jpg)

**Objetivo:** Reconocer las nociones lejos-cerca

**Tipo de juego didáctico:** juego motor

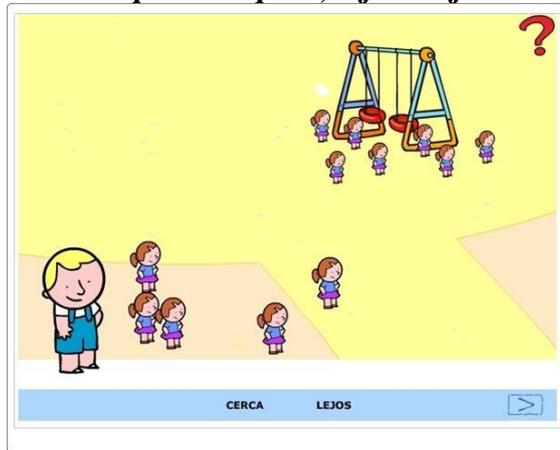
**Materiales:** Peluche, silla, mesa, libros, mochila, pizarra, esferos, pelota, botellas.

**Procedimiento:** Se iniciará entonando la canción “lejos-cerca” (ver anexo 6), a continuación se explicará el juego pidiendo primero que un niño de un grupo piense en un objeto que se encontrará en la clase, después el niño iniciará el juego diciendo: Veo una cosa que se encuentra cerca de... o a su vez: Veo una cosa que se encuentra lejos de...El resto del grupo tendrá que adivinar el nombre del objeto, para ello un niño cualquiera hace una pregunta cuya respuesta sea solamente si o no., el niño que lo adivine será el siguiente en pensar otro objeto. Esto se repetirá con los demás grupos, para reforzar la actividad colocaremos a los niños en medio del salón de clase y se va a poner los objetos cerca y lejos del niño y preguntándoles ¿Dónde está el peluche? Ellos responden está cerca de nosotros ¿Qué hay lejos de nosotros? Los niños describen qué cosas están lejos.

Indicador de evaluación Nombres y Apellidos	Reconoce las nociones lejos-cerca		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido

## Actividad 10

### Cerquita cerquita; lejitos lejitos



*Nota.* La imagen muestra a niños que están cerca-lejos del columpio. Fuente: Betancourt. (2018). <https://i.pinimg.com/736x/5e/2c/f8/5e2cf8f82bfa71180c8b22979a5a2b17.jpg>

**Objetivo:** Identificar nociones espaciales lejos-cerca

**Tipo de juego didáctico:** juego sensorial

**Materiales:** Cartones, objetos de diferentes texturas.

**Procedimiento:** Para iniciar se realizará la canción “cerquita, cerquita, lejitos, lejitos” (ver anexo 7), después los niños salen del aula y se colocan en un círculo en el patio, donde se les pregunta a los niños estamos cerca o lejos del aula, estamos cerca o lejos de su casita, memorizando la letra de la canción, mientras los niños van cantando otros van participando en competencias cerca y lejos del lugar donde está actividad se debe formar equipos de trabajo entre los niños y nombrar un capitán, donde el capitán debe disponer al resto de niños a traer cualquier objeto que esté cerca o lejos del lugar donde se encuentran, pero debe ser dentro del espacio de clases, para finalizar hacer 2 grupos, donde habrá 1 cartón lejos y uno cerca y los niños tienen que competir y poner los objetos de acuerdo a la orden que les da, el grupo que lo haga en menor tiempo gana.

Indicador de evaluación	Identifica nociones espaciales lejos-cerca		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Nombres y Apellidos			

## Actividad 11

### Dando pasitos hacia delante y hacia atrás



*Nota.* La imagen muestra niño con un rollo de papel y una pelota donde realizará adelante y atrás.  
Fuente: Correa. (2020).  
[https://www.manualidadesinfantiles.org/wpcontent/uploads/Juego\\_motricidad\\_gruesa-01.jpg](https://www.manualidadesinfantiles.org/wpcontent/uploads/Juego_motricidad_gruesa-01.jpg)

**Objetivo:** Identificar nociones adelante-atrás

**Tipo de juego didáctico:** juego motor

**Materiales:** Tubo de papel higiénico, cuadrados de espuma flex, objetos, venda.

**Procedimiento:** Para iniciar con las actividades se realizará una dinámica del (ponle la cola al burro), consiste en lo siguiente, uno de los niños tiene los ojos vendados, los demás deben darle instrucciones para que ponga un sticker en un dibujo de burro que previamente estará en la pared. El ganador será el niño que más cerca se encuentre del lugar indicado, a continuación se dará las instrucciones del juego, se harán 3 grupos y se les entregará a los niños un tubo de papel higiénico y un cuadrado de espuma flex pequeño, cada niño da dos pasos hacia adelante con el cuadrado dentro del tubo sin dejarla caer, luego regresa hacia atrás un paso y avanza dos, al llegar a la meta, entregará el tubo con el cuadrado a los compañeros que están listos para salir, los que llegan primero a la meta son los ganadores para finalizar, se les dará instrucciones a los niños donde se les va a decir por ejemplo pon el cuaderno u otro objeto atrás de la puerta o pon el peluche delante de la silla etc. El niño que lo haga de la mejor manera ganará el juego.

Indicador de evaluación Nombres y Apellidos	Identifica nociones adelante-atrás		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido

## Actividad 12

### Reconociendo derecha e izquierda



*Nota.* La imagen muestra a niños saltando la cuerda, de izquierda a derecha. Fuente: Figueroa. (2017). <https://www.conmishijos.com/uploads/juegos/juegosaltarcomba.jpg>

**Objetivo:** Reconocer diferentes puntos de referencia izquierda- derecha

**Tipo de juego didáctico:** juego motor

**Materiales:** Soga, canastas, objetos.

**Procedimiento:** Se iniciará las actividades bailando la canción “a la izquierda, a la derecha” (ver anexo 8), a continuación el juego de izquierda y derecha se lo realiza en el patio donde el niño va cantando izquierda, izquierda salta como una cuerda, derecha, derecha salta como un papito y así progresivamente se va dando saltos a derecha e izquierda según la consigna el canto, para concluir, se dividirán grupos de 2, en el cual tienen que poner en una canasta objetos a la derecha o izquierda según lo indique, el grupo que lo haga mejor ganará el juego.

Indicador de evaluación	Reconoce diferentes puntos de referencia izquierda-derecha		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Nombres y Apellidos			

## Actividad 13

### La alfombra mágica



*Nota.* La imagen muestra una fila de niños, donde tienen que identificar las nociones. Fuente: Google. (2016)  
<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecobog/enavgue/files/2013/01/CIMG0009-300x225.jpg>

**Objetivo:** Identificar las nociones atrás-adelante, derecha-izquierda, arriba-abajo

**Tipo de juego didáctico:** juego Motor

**Materiales:** Alfombra de fomix, peluches, gorra, pelota, chompa, borrador, mochila

**Procedimiento:** Se iniciará las actividades con un cuento “María y su gatito” (ver anexo 9), a continuación vamos a colocar en el suelo a los niños en un material suave (alfombra), luego solicitar a los niños que se sienten en el suelo y se colocarán uno detrás de otro y explicar que van a reforzar algunos ejercicios realizados anteriormente, que se va a sentar con ellos y realizan las actividades conjuntamente, después vamos a dar las indicaciones: arrastramos nuestro cuerpo hacia adelante tres veces y regresar una vez atrás, luego arrastrar el cuerpo a la derecha tres veces y enseguida volvemos a la izquierda, seguidamente agachamos hacia abajo la cabeza y los hacemos tres veces seguidas arriba-abajo, arriba-abajo, arriba-abajo, para finalizar el niño se lo ubicará en medio de la alfombra y se le dará instrucciones, en el cual se le dará un objeto y se le dirá pon atrás tuyo el gorro o pon a la derecha el libro etc. Para el cierre se hará preguntas ¿Qué tenemos a la izquierda o que tenemos atrás?

<b>Indicador de evaluación</b>	Identifica las nociones atrás-adelante, derecha-izquierda, arriba-abajo		
	<b>Valoración</b>		
<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>

## Actividad 14

### Yo digo antes tú dices después



*Nota.* La imagen muestra el antes y después del niño. Fuente: Google. (2018). <https://i.ytimg.com/vi/6Ox5M-Tprdl/maxresdefault.jpg>

**Objetivo:** Comprender las nociones de tiempo en acciones que suceden antes y después.

**Tipo de juego didáctico:** juego social

**Materiales:** Imágenes, pizarra, marcadores.

**Procedimiento:** Para iniciar se harán “adivinanzas” (ver anexo 10), luego el juego consiste en jugar en parejas indicando el un niño que ha hecho antes de venir a la escuela o si estuvo dentro o fuera de la casa y el otro responde lo que ha hecho después de venir y así van identificando las nociones de antes y después, para finalizar los niños tienen que correr y poner en la pizarra la imagen que corresponda por ejemplo que se hace antes de comer y después o que se hace antes de ir a dormir, el niño que lo haga más rápido gana seguidamente se realizara preguntas ¿Antes donde estaban las pelotas? y ¿Después en donde estarán las pelotas?

Indicador de evaluación	Comprende las nociones de tiempo en acciones que suceden antes y después.		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Nombres y Apellidos			

## Actividad 15

### Muchos y pocos con aros y pelotas.



*Nota.* La imagen muestra a niños colocando en los aros pelotas, según la noción poco-mucho. Fuente: Jiménez. (2020) <http://piruletea.com/wp-content/uploads/2020/12/Captura-de-pantalla-2020-12-10-a-las-20.31.13-1024x720.png>

**Objetivos:** Comparar los elementos poco –mucho.

**Tipo de juego didáctico:** juego social

**Materiales:** Ulas de colores, pelotas de colores.

**Procedimiento:** Se iniciará la clase con una ronda “sol, solecito” (ver anexo 11), a continuación, se dará las indicaciones del juego, repartimos espaciados por la clase, los aros son amarillos, rojos, azules y verdes y las pelotas de los mismos colores así que la primera parte de la actividad consistía en coger las pelotas y meterlas dentro de los aros del mismo color y después, se colocarán todos alrededor de los aros y las pelotas y vamos analizando en qué aros hay muchas pelotas, en cuál pocos. Para finalizar se les preguntará si les gusto la actividad y en cómo se sintieron también se buscará el que tiene más pelotas, el que tiene menos, cuál tiene sólo uno, si alguno está vacío etc.

Indicador de evaluación Nombres y Apellidos	Compara los elementos poco –mucho.		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido

## Actividad 16

### Jugando con el círculo



*Nota.* La imagen muestra buscando el círculo. Fuente: Poma. (2011). [https://3.bp.blogspot.com/vF769oSxJLs/V\\_5xs11d5JI/AAAAAAAAADjM/wODi5\\_NWzrgkfLJ4k06NqtJfRMq4MreXACLcB/s1600/20161004\\_125805.jpg](https://3.bp.blogspot.com/vF769oSxJLs/V_5xs11d5JI/AAAAAAAAADjM/wODi5_NWzrgkfLJ4k06NqtJfRMq4MreXACLcB/s1600/20161004_125805.jpg)

**Objetivo:** Clasificar la figura geométrica del círculo por tamaño grande- pequeño.

**Tipo de juego didáctico:** juego social

**Materiales:** Canastas, imágenes y objetos del círculo, adivinanzas.

**Procedimiento:** Para iniciar con la actividad se procederá hacer “adivinanzas del círculo” (ver anexo 12), a continuación, se hará 2 grupos de 15 niños donde todos tendrán que salir del aula y se va a esconder por diferentes partes del aula imágenes u objetos circulares, luego ingresarán los niños y deben de buscar en un cierto tiempo, donde tienen que poner en canastas, el grupo que tenga más objetos gana el juego, para finalizar los niños se entregará a los niños figuras de distintos tamaños donde tendrán que clasificarlos y poner los en su respectivo lugar.

Indicador de evaluación	Clasifica la figura geométrica del círculo por tamaño grande-pequeño.		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Nombres y Apellidos			

## Actividad 17

### Laberinto para llegar al triángulo



*Nota.* La imagen muestra niños jugando a un laberinto de sillas. Fuente: Dagonaokulu. (2021). <https://www.instagram.com/tv/CW3UPHaKJK/?igshid=MDJmNzVkMjY=>

**Objetivo:** Identificar la figura geométrica del triángulo

**Tipo de juego didáctico:** juego motor

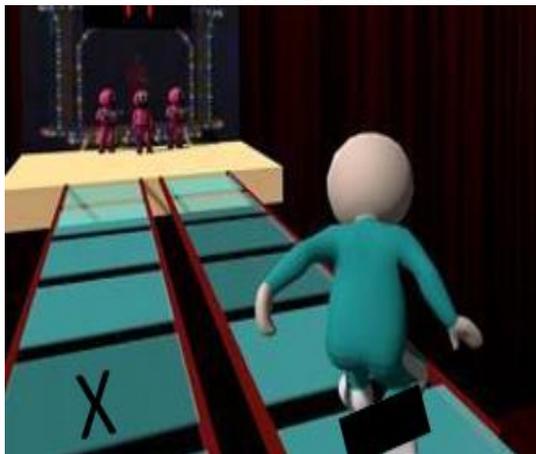
**Materiales:** Sillas, imágenes, pizarra, cartón, marcadores, pinturas, caja, figuras del triángulo.

**Procedimiento:** Para empezar, se bailará “la canción del triángulo” (ver anexo 13), luego los niños en parejas de 3 tienen que formar la figura, a continuación, se realizará el siguiente juego que se trata de un laberinto elaborado por sillas, donde se hará dos grupos de niños y tienen que seguir el camino hasta llegar al final, habrá una mesa con imágenes del círculo u triángulo, en el cual tienen que identificar cuáles son los triángulos y pegarlo en la pizarra de acuerdo, a las imágenes que observa en su vida cotidiana, el grupo que lo haga más rápido gana, para finalizar se dividirá en grupos de 3 y tendrán que insertar en la caja, solo las figuras del triángulo, el que lo haga en menor tiempo gana y se les preguntará si les gusta la actividad.

Indicador de evaluación Nombres y Apellidos	Identifica la figura geométrica del triángulo		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido

## Actividad 18

### Avanzando con los cuadrados



*Nota.* La imagen muestra jugando a los cuadrados. Fuente: Google. (2021). <https://pics.cdnavia.com/pics/juegos/5525-el-juego-del-calamar-survive-the-glass.jpg>

**Objetivo:** Reconocer la figura geométrica del cuadrado.

**Tipo de juego didáctico:** juego cognitivo

**Materiales:** Cartón, papel, harina, caja, marcadores.

**Procedimiento:** Para iniciar se entonará la canción “señor cuadrado” (ver anexo 14), después se jugará con los niños, avanzando con los cuadrados, donde se presentará a los niños un puente que estará en el suelo, el cual consiste en tener todo el puente cubierto con papel y para avanzar tienen que saltar, el cual contiene dos señales, el primero que es el cuadrado que significa que siga avanzando y la X que representa la eliminación del jugador, aquí todos los niños serán partícipes de este juego, para finalizar se les presentará una caja con harina donde tienen que dibujar con el dedo el cuadrado y se les preguntará ¿Porque es cuadrado? y si les gusto las actividades.

Indicador de evaluación Nombres y Apellidos	Reconoce la figura geométrica del cuadrado.		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido

## Actividad 19

### Atino y gana



*Nota.* La imagen muestra niños jugando a derrumbar las botellas con la pelota. Fuente: Google. (2017). <https://4.bp.blogspot.com/tKH2aHL6nSQ/VdeOO0JAobi/AAAAAAAAABBA/WzLlusWo96c/s1600/bo los%2Bcon%2Bbotellas%2Bpl%25C3%25A1sticas.jpg>

**Objetivo:** Diferenciar la figura geométrica del rectángulo mediante el juego.

**Tipo de juego didáctico:** juego motor

**Materiales:** Caja, tarjetas de rectángulos, pinturas, botellas, pelotas, cubo, cartón.

**Procedimiento:** Se iniciará con un cuento “historia de un rectángulo” (ver anexo 15), a continuación, se presentará una caja con tarjetas, las cuales contienen la figura del rectángulo de diferentes colores, luego se dará las indicaciones del juego atino y gana, donde estarán botellas de los rectángulos, después el niño tiene que sacar una tarjeta de la caja y depende de la tarjeta tiene que tirar la pelota al rectángulo de acuerdo al color que el saco, para finalizar mediante una alfombra de rectángulos de colores, vamos a lanzar el cubo, y los niños deben de saltar de acuerdo el rectángulos y el color que salga.

Indicador de evaluación	Diferencia la figura geométrica del rectángulo mediante el juego.		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

## Actividad 20

### El mundo de las figuras geométricas



*Nota.* La imagen muestra a una niña pisando la figura geométrica y ubicándolo donde corresponda. Fuente: Daganaokulu. (2022).  
<https://www.instagram.com/tv/CYrBDYds427/?igshid=MDJmNzVkmjY>

**Objetivo:** Diferenciar las características de las figuras geométricas.

**Tipo de juego didáctico:** juego social

**Materiales:** Láminas de las figuras geométricas, uvas, figuras geométricas, vasos, pinturas.

**Procedimiento:** Para empezar, se entonará la canción “las formas” (ver anexo 16), luego se va a dibujar en el aire las figuras y los niños deben adivinar cuál figura geométrica es y preguntarles qué características tienen las figuras, a continuación, se colocará en el suelo las diferentes figuras geométricas y se les dará a los niños una figura, donde deben saltar sobre la figura que tenga y al final abran 4 uvas con las distintas figuras y deberá colocar donde corresponda, para finalizar se colocará vasos donde estarán las diferentes figuras dibujadas en la parte superior y los niños tienen que unir donde corresponden.

Indicador de evaluación	Diferencia las características de las figuras geométricas.		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Nombres y Apellidos			

## Actividad 21

### Las torres



*Nota.* La imagen muestra niño construyendo con vasos y platos desechables. Fuente: Daganaokulu. (2022). <https://www.instagram.com/tv/CYvtBWLvvoyz/?igshid=MDJmNzVkMjY=>

**Objetivo:** Identificar elementos de menor y mayor elementos

**Tipo de juego didáctico:** juego de construcción

**Materiales:** Cajas, vasos y platos desechables, pizarra, imágenes de los números, marcadores.

**Procedimiento:** Para iniciar con las actividades se realizará “adivinanzas sobre los objetos” (ver anexo 17), a continuación se dará indicaciones del juego, se dividirán 3 grupos, en el cual el primer grupo tiene que asignar un jugador, luego tiene que correr a la primera mesa, donde habrá una caja, en la cual posee vasos y platos desechables y tiene que armar una torre de 3 vasos y en la otra mesa tiene que armar una torre 5 vasos, después tienen que preguntar a los 2 grupos, cuál de las torres tiene mayor número y cuál tiene menor número, el grupo que responda pronto tiene puntos y ganará el juego, para finalizar en la pizarra habrá imágenes de los números del 1 al 5 donde se les preguntará por ejemplo está el 1 y el 4 y decirle al niño cuál de los 2 números es menor.

Indicador de evaluación Nombres y Apellidos	Identifica elementos de menor y mayor elementos		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido

## Actividad 22

### Un día de compras



*Nota.* La imagen muestra jugando a la tienda comprando. Fuente: Castillo. (2029). <http://www.mumuchu.com/blog/wpcontent/uploads/2015/12/6-jugando-al-mercado-de-leo.jpg>

**Objetivo:** Diferenciar cantidades poco-mucho a través de la resolución problemas sencillos

**Tipo de juego didáctico:** juego motor

**Materiales:** Frutas, sillas, sogas, cartón, monstruo, galletas de cartón

**Procedimiento:** Para iniciar con las actividades entonando la canción “la patita Lulú” (ver anexo 18), a continuación, se dará instrucciones generales del juego, donde se dividirán en 3 grupos y en una mesa habrá frutas, en el cual les van a decir por ejemplo si tengo 10 fresas y me compran 2 ¿Cuántas fresas me quedan? Un niño de cada grupo tiene que pasar un circuito de sillas y sogas, al llegar a la mesa el niño tiene que dar la respuesta, el grupo que responda bien ganará el juego, para finalizar la vamos a presentar el monstruo de galletas y les va a preguntar, el monstruo tiene 15 galletas, pero solo se comió 2 ¿Cuántas galletas le quedan? ¿y si se come 1 galletas cuentas en total comió?

Indicador de evaluación	Diferencia cantidades poco-mucho a través de la resolución problemas sencillos		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

## Actividad 23

### Explotando globos voy aprendiendo



*Nota.* La imagen muestra a una niña explotando los globos. Fuente: Google. (2017). [https://estaticos.serpadres.es/media/cache/680x\\_thumb/uploads/images/gallery/596de5ac5cafe806647252e1/diana.jpg](https://estaticos.serpadres.es/media/cache/680x_thumb/uploads/images/gallery/596de5ac5cafe806647252e1/diana.jpg)

**Objetivo:** Identificar cantidades poco-mucho a través de la resolución problemas sencillos

**Tipo de juego didáctico:** Juego motor

**Materiales:** Globos, pizarra, ulas ulas, canasta, pelotas

**Tipo de juego infantil:** Juego motor

**Procedimiento:** Para iniciar con las actividades con una dinámica (mi barquito), consiste en que mi barquito está lleno de frutas, todos deberán decir frutas sin repetirse, el participante que pierde deberá empezar el juego diciendo otro objeto así sucesivamente, luego vamos a dar las instrucciones del juego, en el cual se va a colocar globos en la pizarra y los niños tienen que saltar los ulas ulas y al llegar al final tiene que explotar los globos de acuerdo a la orden que le dé y luego se comenzará a preguntar ¿Cuántos globos hemos puesto? ¿Cuántos han explotado? ¿Cuántos quedan ?, etc. El grupo que conteste correctamente gana, para finalizar se les va a dar pelotitas en el cual les va a decir que pongan en una canasta, luego les va a preguntar cuántas pelotas tenemos en total o si le aumentó 3 pelotas cuántas quedan.

<b>Indicador de evaluación</b>	Identifica cantidades poco-mucho a través de la resolución problemas sencillos		
	<b>Valoración</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
<b>Nombres y Apellidos</b>			

## Actividad 24

### Llegando a la meta



*Nota.* La imagen muestra a niños preparándose para hacer una carrera. Fuente: Google. (2019). <https://static.guiainfantil.com/uploads/ocio/ninos-atletismo-comienzo-carrera-p.jpg>

**Objetivo:** Identificar la noción de orden a través de la resolución de problemas sencillos.

**Tipo de juego didáctico:** juego motor

**Materiales:** Silbato, láminas de resoluciones de problemas, lápices.

**Tipo de juego infantil:** Juego motor

**Procedimiento:** Para iniciar con las actividades se entonará la canción “la gallina turuleca” (ver anexo 19), a continuación se dará las instrucciones del juego, donde saldrán al patio de la escuela y se harán grupos de 5 personas, donde vamos a hacer carreritas por grupos, cuando de el silbato tienen que salir a correr y se les realizará preguntas: ¿Cuál llegó al meta en primer lugar? ¿Quién llegó a la meta en el quinto lugar? etc. Para finalizar se les mostrará láminas con resoluciones de problemas donde los niños tienen que resolverlo.

Indicador de evaluación Nombres y Apellidos	Identifica la noción de orden a través de la resolución de problemas sencillos.		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido

## Actividad 25

### Vamos a jugar a los bolos



*Nota.* La imagen muestra a un niño jugando bolos. Fuente: Quevedo. (2020).  
[https://st3.depositphotos.com/1049680/32155/1/450/depositphotos\\_321558544-stockphotoyoungcaucasian-child-playing-playschool.jpg](https://st3.depositphotos.com/1049680/32155/1/450/depositphotos_321558544-stockphotoyoungcaucasian-child-playing-playschool.jpg)

**Objetivo:** Discriminar cantidades poco-mucho a través de la resolución problemas sencillos

**Tipo de juego didáctico:** juego social

**Materiales:** Botellas de plástico, pelota, imágenes de objetos, cinta adhesiva, marcadores.

**Procedimiento:** Para iniciar con las actividades se realizará la dinámica (leo tu espalda), consiste en que se deben ubicar en fila, el último niño deberá dibujar por ejemplo una casa con su dedo en la espalda del que está adelante y así sucesivamente y el niño que está primero de la fila deberá dibujar en la pizarra lo que sintió en su espalda, a continuación, vamos a salir en fila al patio de la escuela, luego se harán grupos de 3, en el cual se darán las instrucciones del juego, donde se colocarán los bolos y lanzará un niño o niña la pelota, luego se realizarán preguntas ¿Cuántos bolos hemos puesto?, ¿Cuántos han caído?, ¿Cuántos quedan de pie?, etc. y un representante de cada grupo tiene que levantar la mano y dar las respuestas, el grupo que conteste bien ganará el juego, para concluir con la clase se pondrán algunos problemas en la pizarra por ejemplo hay 2 objetos en la pizarra y se les preguntará si le agregamos 3 objetos más cuántos son en total y los niños tienen que responder 5 o ¿y si le quito uno cuántos quedan ahora?

<b>Indicador de evaluación</b>	Discrimina cantidades poco-mucho a través de la resolución problemas sencillos		
	<b>Valoración</b>		
<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>

## Actividad 26

### Jugando con pompones



*Nota.* La imagen muestra un plato con pompones. Fuente: Google. (2016). [https://www.manualidadesinfantiles.org/wpcontent/uploads/Arte\\_corazon\\_pintado\\_con\\_pompom-04.jpg](https://www.manualidadesinfantiles.org/wpcontent/uploads/Arte_corazon_pintado_con_pompom-04.jpg)

**Objetivo:** Comparar cantidades poco-mucho a través de la resolución problemas sencillos

**Tipo de juego didáctico:** juego cognitivo

**Materiales:** Platos desechables, marcador, pompones, mesa, imágenes, dado.

**Procedimiento:** Para iniciar con la clase vamos a bailar la canción “pin pon es un muñeco” (ver anexo 20), a continuación, se presentará la actividad a desarrollar, vamos a darles a los niños platos desechables y vamos a trazar una línea en el centro del plato, con la ayuda de un dado vamos a lanzarlo y el número que salga vamos a poner pompones en el lado izquierdo del plato, luego volvemos a lanzar el dado y el número que salga vamos a poner pompones del lado derecho y vamos a preguntar qué podemos hacer: ¿Cuántos pompones hay en el plato? ¿Cuántas pompones hay en este lado del plato? ¿Y en el otro? Si quito 4 pompones, ¿Cuántas quedan ahora?, etc. Los niños que respondan pronto ganan puntos, para finalizar tendremos en la mesa diferentes imágenes y les vamos a preguntar: En la cocina de Ángel hay 10 galletas, esta semana se ha comido 4. ¿Cuántas galletas le quedan? O Si tengo 1 perros, 2 gatos y 2 ratones. ¿Cuántos animales tengo en total? Y el niño que responda rápido ganará.

<b>Nombres y Apellidos</b>	Compara cantidades poco-mucho a través de la resolución problemas sencillos		
	<b>Valoración</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>

## Actividad 27

### Corro, corro hasta el 5



*Nota.* La imagen muestra niños poniendo pelotas según el número. Fuente: Daganaokulu. (2021). <https://www.instagram.com/tv/CWsX1MNjqcz/?igshid=MDJmNzVkMjY=>

**Objetivo:** Demostrar la relación del numeral con la cantidad hasta el 5

**Tipo de juego didáctico:** juego motor

**Materiales:** Caja, pelotas, rollos de papel, uvas, uvas, papel con los números, mesa, tapas.

**Procedimiento:** Para iniciar con la actividad se procederá hacer “adivinanzas sobre los números” (ver anexo 21) luego se hará grupos de 2 donde se les dará indicaciones del juego. Para este juego se implementará una caja que contenga pelotas y en el suelo habrán uvas uvas donde se encuentren los números del 1 al 5 y alado tendrán un rollo de papel, al comienzo los niños tienen que coger las pelotas y ver el número que está en el uva uva, para que coloquen en los rollos de papel las bolitas, el grupo que termine primero gana, para finalizar, en una mesa se colocará del 1 al 5, donde tienen que soplar una pelotita, y donde caiga esa pelotita tienen que poner las tapas que correspondan.

Indicador de evaluación	Demuestra la relación del numeral con la cantidad hasta el 5.		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Nombres y Apellidos			

## Actividad 28

### Coloca el animalito con el número



*Nota.* La imagen muestra los animales según el numeral. Fuente: Google. (2014).  
<https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTBTtTtWtpS2W1YW3s2uwO7SNCdnCGhEAow&usqp=CAU>

**Objetivo:** Comprender la relación del numeral con la cantidad hasta el 5

**Tipo de juego didáctico:** juego social

**Materiales:** Imágenes de los animales, sillas, soga, pizarra, imágenes de los números, marcadores.

**Procedimiento:** Para iniciar con la clase, se entonará la canción “soy una serpiente” (ver anexo 22), luego se dará las indicaciones del juego, se dividirán grupos de 3 y los niños tendrán en su mano imágenes de los animales, a continuación tienen que correr, en un circuito de sillas y sogas, para llegar a la pizarra, donde tienen que pegar adecuadamente las imágenes según este el número que correspondan, por ejemplo si en la pizarra está el número 3 deberán pegar 3 imágenes de los animales y así sucesivamente, el grupo que lo haga en menor tiempo gana, para finalizar a los niños se les colocara en la espalda un número del 1 al 5, donde tienen que juntarse todos los unos o los cincos.

Indicador de evaluación	Comprende la relación del numeral con la cantidad hasta el 5		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Nombres y Apellidos			

## Actividad 29

### Saltando voy ubicando



*Nota.* La imagen muestra los números y los elementos. Fuente: Coello. (2015). <https://reseteomatematico.com/wpcontent/uploads/numeros-cabecera.jpg>

**Objetivo:** Reconocer la relación del numeral con la cantidad hasta el 6

**Tipo de juego didáctico:** juego sensorial

**Materiales:** Caja, objetos de diferentes texturas, ulas ulas, canastas, imágenes de los números, platos desechables, pompones.

**Procedimiento:** Para iniciar con las actividades, se iniciará con un saludo y luego se procederá hacer “adivanzas de los animales” (ver anexo 23), a continuación, se dará las instrucciones del juego, donde tienen que hacer dos filas de 15 niños, a un lado tienen una caja de objetos de diferentes texturas, a después tienen que saltar los ulas ulas que estarán en el suelo, al llenar al final tendrán canastas donde tienen los números del 1 al 6 y deberán colocar los objetos según la cantidad que está en la canasta, la fila que lo haga más rápido gana, para finalizar los niños tienen que correr y tendrán platos desechables donde tendrán los números y tienen que colocar pompones de acuerdo al número que corresponda el niño que lo haga en menor tiempo gana.

<b>Indicador de evaluación</b>	Reconoce la relación del numeral con la cantidad hasta el 6		
	<b>Valoración</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
<b>Nombres y Apellidos</b>			

## Actividad 30

### Aprendiendo con las cartas



*Nota.* La imagen muestra la formación de torres de acuerdo al número presentado Fuente: Google. (2017). <https://www.aprenderjuntos.cl/wpcontent/uploads/2016/08/correspondencia.jpg>

**Objetivo:** Interpretar la relación de número cantidad del 5 hasta el 10

**Tipo de juego didáctico:** juego de construcción

**Materiales:** Mesa, bloques de madera, cartas de los números, pizarra, cartón, manzanas, árbol, velcro, silbato, caja.

**Procedimiento:** Se iniciará la clase con un cuento “el número 10” (ver anexo 24), luego se dará indicaciones del juego, en el cual los niños tienen que correr de un extremo al otro, al llegar a un extremo estará una mesa y una caja donde tienen que abrirla, dentro de la caja tendrán bloques de madera, y al otro extremo encontrarán los números del del 5 al 10, donde tienen que armar una torre, el niño o niña que lo haga en menor tiempo ganará el juego, para finalizar se realizará una actividad donde en la pizarra habrá un árbol y manzanas, al momento que suene el silbato, los niños tienen que correr y poner las manzanas según lo indique.

Indicador de evaluación	Interpreta la relación de número cantidad del 5 hasta el 10		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

## Actividad 31

### Atrapando y ordenando los números



*Nota.* La imagen muestra niña con un ula, ubicándolos en orden numérico.  
 Fuente: Ogetmenn. (2021).  
<https://www.instagram.com/reel/CXrAW1VFbEz/?igshid=MDJmNzVkMjY=>

**Objetivo:** Reconocer y ordenar secuencias de los números del 5 hasta el 10

**Tipo de juego didáctico:** juego social

**Materiales:** Ulas ulas, hojas de los números, paletas, pinzas, marcador

**Procedimiento:** Para iniciar se realizará la dinámica (que número ves), en el cual consiste hacer con el dedo los números en el aire y los niños tienen que adivinar, a continuación, se le dará las indicaciones generales del juego, en el cual consiste en que un niño estará dentro de un ula ula, y los compañeros tendrán los números en su pecho y estarán en fila, el niño que está dentro del ula ula, tiene que ver quien tiene el número 5 e introducirlo al ula, y así sucesivamente tiene que ubicarlos en orden con los siguientes números, para finalizar con las actividades, se les entregará paletas donde tiene que seguir la secuencia, por ejemplo tiene los numero 5,6,7,\_\_,9,10 entonces el niño tiene una pinza con el número 3 y debe colocar correctamente.

Indicador de evaluación	Reconoce y ordena secuencias de los números del 5 hasta el 10		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

## Actividad 32

### Juego de la silla



*Nota.* La imagen muestra niña ubicando los números en orden. Fuente: Ogretmenn. (2022). [https://www.instagram.com/reel/CZZqVN\\_qMLi/?igshid=MDJmNzVzMjY=](https://www.instagram.com/reel/CZZqVN_qMLi/?igshid=MDJmNzVzMjY=)

**Objetivo:** Ejecutar la secuencia de los números del 5 al 10

**Tipo de juego didáctico:** juego motor

**Materiales:** Sillas, números de madera, pizarra, tren de cartón, imágenes de los números, cinta adhesiva.

**Procedimiento:** Para inicial con las actividades con una dinámica (teléfono dañado), se les dirá una frase, donde tendrán que pasar el mensaje dado al compañero de enfrente y así sucesivamente hasta que el mensaje llegue al último niño del grupo, a continuación, se dará instrucciones del juego, se dividirá en 2 grupos, donde los niños tienen que poner los pies en la silla y las manos en el suelo, donde van a estar los números de madera del 5 al 10, antes de que hagan la actividad se les entregará el número que hace falta, en el cual tienen que ubicar la secuencia numérica correctamente y así sucesivamente, el grupo que termine primero ganará el juego para finalizar, en la pizarra habrá un tren de cartón con los números y los niños tienen que correr y poner el número que hace falta y se les hará una retroalimentación preguntándoles ¿Si está el 5 y el 7 que numero faltaría?

Indicador de evaluación	Realiza la secuencia de los números del 5 al 10		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

### Actividad 33

#### Construyo mi torre de papel con los números



*Nota.* La imagen muestra a niñas construyendo con papel higiénico según los números. Fuente: Daganaokulu. (2021). <https://www.instagram.com/tv/CWSqgOlj5e/?igshid=MDJmNzVkMjY>

**Objetivo:** Reconocer los números del 5 al 10

**Tipo de juego didáctico:** juego de construcción

**Materiales:** Ulas ulas, rollos de papel higiénico, marcadores, sillas, papel con los números, dado, sogá.

**Procedimiento:** Para iniciar con las actividades se iniciará entonando “cantando los números” (ver anexo 25), a continuación, se dividirá en grupos de 2, donde los niños van a estar sentados al frente de ellos estará un ula ula y dentro de ellos estarán los rollos de papel higiénico gruesos y delgados del 5 al 10, donde tienen jalar la sogá para que así traer el ula ula, luego tienen que armar una torre del 5 al 10 con rollos de papel, el grupo que lo haga más rápido gana, para finalizar con la actividad, se jugará el juego de las sillas numéricas, donde se tendrá que lanzar un dado y depende el número que caiga los niños tendrán que sentarse.

Indicador de evaluación Nombres y Apellidos	Reconoce los números del 5 al 10		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido

## Actividad 34

### Jugando a la rayuela



*Nota.* La imagen muestra donde debe relacionar los números con el número de dedos.  
 Fuente: Google. (s/f).  
[https://conmami.com/wpcontent/uploads/2018/02/tablero\\_correspondencia.jpg](https://conmami.com/wpcontent/uploads/2018/02/tablero_correspondencia.jpg)

**Objetivo:** Reconocer la relación de número cantidad del 5 hasta el 10

**Tipo de juego didáctico:** juego motor

**Materiales:** Ulas ulas, pizarra, elástico, imágenes de los números, imágenes de los dedos, vasos, pelotitas, cartón, marcadores.

**Procedimiento:** Primero para iniciar la clase bailaremos la canción “soy una taza” (ver anexo 26), después se dará indicaciones del juego, se dividirán en grupos de 2, a continuación los niños tienen que saltar el juego de la rayuela y al llegar a la pizarra tendrán que unir con elástico el número y la cantidad que corresponda, por ejemplo el niño tiene que coger el elástico y con el número 5 tiene que unir con las manitos que tienen 5 dedos y así sucesivamente, para finalizar se les entregará a los niños vasos con los números del 5 al 10 donde tienen que poner pelotitas de acuerdo al número que corresponda.

Indicador de evaluación	Reconoce la relación de número cantidad del 5 hasta el 10		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Nombres y Apellidos			

## Actividad 35

### Jugando con los números



*Nota.* La imagen muestra a niños insertando los números en orden. Fuente: Daganaokulu. (2022). <https://www.instagram.com/tv/CYRzPdJgAxR/?igshid=MDJmNzVkMjY=>

**Objetivo:** Identificar los números del 5 al 10

**Tipo de juego didáctico:** juego motor

**Materiales:** Vasos, hojas de los números, lana, rollos de papel, cartón, marcadores, pañuelo.

**Procedimiento:** Se iniciará con la dinámica (la gallinita ciega), En primer lugar, se debe elegir a un niño donde se le cubrirán los ojos con un pañuelo y el resto de los niños tienen que darle vueltas hasta marear al que va a participar. Mientras todos corren y la gallina gira, intenta atrapar a alguno de los compañeros, guiándose por sus voces. Cuando alguien es atrapado sustituye a la gallina, a continuación, se harán grupos de 3 y los niños tendrán que poner vasos según el número que está en el suelo, al llegar al final los niños tendrán rollos de papel, donde tienen que poner en orden los números del 5 al 10 dentro de una lana, el grupo que termine primero gana, para finalizar con la clase, habrá una alfombra con los números del 5 al 10, donde se les va a decirle al niño cualquier número y solo tendrá que pisar el número que le nombró.

Indicador de evaluación	Identifica los números del 5 al 10		
	Valoración		
Nombres y Apellidos	Iniciado	En proceso	Adquirido

## Actividad 36

### Ensaquillados recolectores



*Nota.* La imagen muestra a niños dentro de una funda grande, donde están guardando bolitas. Fuente: Daganaokulu. (2021). [https://www.instagram.com/tv/CW\\_ALyQqE5W/?igshid=MDJmNzVkJmY=](https://www.instagram.com/tv/CW_ALyQqE5W/?igshid=MDJmNzVkJmY=)

**Objetivo:** Comprender la relación de número cantidad del 10 hasta el 15

**Tipo de juego didáctico:** juego social.

**Materiales:** Fundas grandes, papel higiénico, pelotas de los números del 10 al 15, silbato, imágenes de los números, fomix, venda.

**Procedimiento:** Para iniciar con las actividades se realizará una dinámica del (tingo, tingo, tango), consiste en que los niños estarán sentados y se elige un participante que estará de espaldas a los demás con los ojos vendados. El elegido estará diciendo en voz alta las palabras tingo, tingo, tingo, repetidas veces entre tanto el grupo se pasa una pelota de uno en uno, hasta que el elegido, decida cambiar de frase a la palabra tango. En ese momento, el jugador que queda con la pelota debe pagar una penitencia delante de todo el grupo, luego se dará las indicaciones generales del juego, en el cual consiste en que 2 niños van a estar dentro de una funda grande y en el suelo estarán papel higiénico y pelotas de los números de 10 al 15, distribuidos en todo el salón de clases, al momento de dar el silbato, los niños tienen que saltar y coger la mayor cantidad de pelotitas, al momento de que terminen de recoger las pelotitas se contará cuántas pelotitas tienen, para finalizar con las actividades se hará un caminito de los números y decirles que solo pisen el número 12 o el número 14 y así sucesivamente con otros números.

<b>Indicador de evaluación</b>	Comprende la relación de número cantidad del 10 hasta el 15		
	<b>Valoración</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
<b>Nombres y Apellidos</b>			

## Actividad 37

### Con los globos voy aprendiendo los números



*Nota.* La imagen muestra a niñas pegando globos según el número. Fuente: Dagonaokulu. (2021). [https://www.instagram.com/tv/CUOA5sHjn\\_V/?igshid=MDJmNzVkJmY=](https://www.instagram.com/tv/CUOA5sHjn_V/?igshid=MDJmNzVkJmY=)

**Objetivo:** Reconocer y seguir el patrón de los números del 10 al 15

**Tipo de juego didáctico:** juego social

**Materiales:** Canasta, globos, pizarra, números del 10 al 15, cinta adhesiva, peluche, ulas, ulas, silbato.

**Procedimiento:** Se iniciará con una dinámica de (simón manda), se elige a un niño para que sea Simón. Los otros niños se deben reunir alrededor de Simón, quien da instrucciones diciendo: "simón dice" diciendo a los niños que realicen una acción física. Por ejemplo, "simón dice que toque su nariz", "simón dice sacudirse como una hoja". Cada niño debe realizar la acción. a continuación, se dará las indicaciones del juego, se dividirá en grupos de 3, donde en medio de sala se encontrará ubicada una canasta de globos, donde los niños deben de tomar un globo y al escuchar el silbato, tienen que correr a la pizarra donde estarán los números del 10 al 15 y deben de poner un globo en el número siguiendo correctamente el patrón, el equipo que lo haga pronto ganará el juego, para finalizar con las actividades, se les entregará un peluche y tienen que tirarlo en el ula ula, dentro de las ulas estarán los números y tendrán que saltar y contar qué número seleccionaron.

<b>Indicador de evaluación</b>  <b>Nombres y Apellidos</b>	Reconoce y sigue el patrón de los números del 10 al 15		
	<b>Valoración</b>		
	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>

## Actividad 38

### Viendo, viendo, voy aprendiendo



*Nota.* La imagen muestra a niñas borrando los números. Fuente: Dagonaokulu. (2021). <https://www.instagram.com/p/CUVHLVskQ/?igshid=MDJmNzVkmj>

**Objetivo:** Comprender la relación de número cantidad del 10 hasta el 15.

**Tipo de juego didáctico:** juego sensorial.

**Materiales:** limpia pipas, mesa, marcadores, papel, vasos, pinzas.

**Procedimiento:** Se iniciará la actividad con una ronda “juguemos en el bosque” (ver anexo 27), luego se realizará grupos de 15 niños, primero se les dirá cualquier número del 10 al 15, los niños deben de hacer el número con limpia pipas, después tienen que correr y en una mesa estarán los números y deben de borrar el número que se les a indicado, el grupo que lo haga en menor tiempo gana y para finalizar las actividades, se les pedirá a los niños que en los vasos, estarán los números y que tienen que colocar pinzas según el número que les toco.

Indicador de evaluación	Comprende la relación de número cantidad del 10 hasta el 15		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Nombres y Apellidos			

## Actividad 39

### Uniando las manzanitas numéricas



*Nota.* La imagen muestra los números según la semilla de la manzana. Fuente: Google. (s/f).  
<https://i.pinimg.com/originals/34/67/77/3467776e5368065e3cc94e6d94e20b38.jpg>

**Objetivo:** Comprender la relación de número cantidad del 1 hasta el 15

**Tipo de juego didáctico:** juego social

**Materiales:** Manzanas, cartón, marcadores, limpiapipas, hojas de los números

**Procedimiento:** Para iniciar con la clase vamos a hacer la dinámica (Terremoto), consiste en que 2 personas se toman de la mano simulando ser una casa y colocan a otro participante en el medio que será el inquilino. Cuando el coordinador grita “casa”, la casa se cambia de “inquilino”. Cuando el coordinador grita “inquilino”, éste cambia de casa; y cuando grita, “terremoto”, se desarma todo y se vuelve a armar, luego se dará las indicaciones del juego, en el cual, se dividirá en 3 grupos, donde en la pizarra habrá tarjetas de manzanas por la mitad, los niños tienen que correr y poner en la otra mitad con el número de acuerdo a cuántas pepitas tiene la manzana, grupo que lo haga lo más rápido ganará el juego, para finalizar habrá un cartón grande donde habrán del 1 al 15 y cada niño tiene que insertar un limpiapipas de acuerdo al número que esté en la parte de arriba.

<b>Indicador de evaluación</b>	Comprende la relación de número cantidad del 1 hasta el 15		
	<b>Valoración</b>		
<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>

## Actividad 40

### Sigo el camino y voy asociando



*Nota.* La imagen muestra un niño que deberá pasar por un camino de paletas, según el número presentado. Fuente: Daganaokulu. (2022). <https://www.instagram.com/tv/CYIUgArsxCR/?igshid=MDJmNzVkmjY=>

**Objetivo:** Reconocer cantidades con el número del 1 al 15

**Tipo de juego didáctico:** juego motor

**Materiales:** Imágenes con objetos, cinta, imágenes de los números, marcadores, silbato.

**Procedimiento:** Para iniciar se entonará la canción “chuchuwa” (ver anexo 28), a continuación, se dará indicaciones del juego, se los ubicará en una fila a los niños, en el cuál en la pizarra habrán imágenes con mayor y menor objetos, el niño tiene que seguir el camino que está en el suelo, y al llegar al final tendrá que quitar la hoja y ver que numero tiene y poner la imagen correspondiente, en el cual se les hará una pregunta de todos los números del 1 al 15 cual es mayor y cuál es el menor y el niño que responda bien ganará el juego, para concluir con la clase se pondrá en el suelo los números del 1 al 15, luego se les da la indicación por ejemplo el 9 y 15 cual es menor, los niños van a decir que el 9, al momento que dé el silbato, tienen que correr y coger todos los 9 y así sucesivamente.

Indicador de evaluación	Reconoce cantidades con el número del 1 al 15		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Nombres y Apellidos			

## ANEXO 1. CANCIÓN MARIPOSITA



Mariposita está en la cocina. Haciendo chocolate para la madrina. Potí, potí, pata de palo. Ojo de vidrio y nariz de guacamayo, yo. Mariposita está en la cocina. Haciendo chocolate para la madrina. Potí, potí, pata de palo Ojo de vidrio y nariz de guacamayo, yo

Mariposita está en la cocina Haciendo chocolate para la madrina Potí, potí, pata de palo Ojo de vidrio y nariz de guacamayo, Mariposita está en la cocina Haciendo chocolate para la madrina Potí, potí, pata de palo Ojo de vidrio y nariz de guacamayo, yo

Gallina Pintadita (2018) Link: [https://www.youtube.com/watch?v=QRa9On5\\_grA](https://www.youtube.com/watch?v=QRa9On5_grA)

## ANEXO 2. CUENTO: RATON MUY ALTO Y RATON MUY BAJO

Había una vez un ratón muy alto y un ratón muy bajo que eran buenos amigos. Cuando se encontraban, Ratón Muy Alto decía: “¡Hola, Ratón Muy Bajo!” Y Ratón Muy Bajo decía: “¡Hola, Ratón Muy Alto!”

Los dos amigos solían ir a pasear juntos. Cuando paseaban Ratón Muy Alto decía: “¡Hola, pájaros!” Y Ratón Muy Bajo decía: “¡Hola, escarabajos!” Cuando pasaban por un jardín Ratón Muy Alto decía: “¡Hola, flores!” Y Ratón Muy Bajo decía: “¡Hola, raíces!” Cuando pasaban delante de una casa Ratón Muy Alto decía: “¡Hola, tejado!” Y Ratón Muy Bajo decía: ¡Hola, sótano!”. Un día a los dos ratones les pilló una tormenta. Ratón Muy Alto dijo: “¡Hola, gotas de lluvia!” Y ratón Muy bajo dijo: “¡Hola, charcos!” Corrieron a casa para no mojarse. “¡Hola, techo!” – dijo Ratón Muy Alto.

“¡Hola, suelo!” – dijo Ratón Muy Bajo Pronto pasó la tormenta. Los dos amigos corrieron a la ventana. Ratón Muy alto Levantó a Ratón Muy Bajo para que pudiera ver. “¡Hola, arco iris!” dijeron los dos juntos.

Freire (2013) Link: <https://pazuela.files.wordpress.com/2009/03/raton-muy-alto-y-raton-muy-bajo.pdf>

### ANEXO 3. CANCIÓN LA CANCIÓN DEL TREN



Chucu, chucu, chucu, chucu, chucu, chucu, chucu ¡Vamos en el tren! Chucu, chucu, chucu, chucu, chucu, chucu ¡Vamos en el tren! Óyelo silbar, su motor bramar y sus ruedas tintinear, hay tanto que ver, ven conmigo, ¡Ven! ¡Vamos en el

ren! Chucu, chucu, chucu, chucu, chucu, chucu, chucu ¡Vamos en el tren! Chucu, chucu, chucu, chucu, chucu, chucu ¡Vamos en el tren!. Óyelo silbar, su motor bramar y sus ruedas tintinear, hay tanto que ver, ven conmigo, ¡Ven! ¡Vamos en el tren!

Little Baby Bum (2013) Link: [https://www.youtube.com/watch?v=8vPta\\_yr68k](https://www.youtube.com/watch?v=8vPta_yr68k)

### ANEXO 4. RONDA SACO UNA MANIO

Saco una manito y la hago bailar la cierro, la abro y la vuelvo a guardar Saco otra manito y la hago bailar la cierro, la abro y la vuelvo a guardar Saco dos manitos las hago bailar las cierro, las a broy las vuelvo a guardar Saco una

manito la hago bailar la cierro, la abro y la vuelvo a guardar Saco otra manito la hago bailar la cierro, la abro y la vuelvo a guardar Saco dos manitos las hago bailar las cierro, las abro y las vuelvo a guardar Saco una manito la hago bailar la cierro,

la abro y la vuelvo a guardar Saco otra manito la hago bailar la cierro, la abro y

la vuelvo a guardar la cierro, la abro y la vuelvo a guarda

Leoncitoalado (2013) Link: <http://cancionesinfantilesonline.blogspot.com/2013/09/saco-una-manito-canciones-infantiles.html>

## ANEXO 5. CANCIÓN SAPITO



Te voy a enseñar que debes bailar Como baila el sapito, dando brinquito Tú debes buscar con quién brincarás, Aunque seas tú solito, tú puedes brincar. Para abajo, para abajo Giras y giras, siempre para abajo Más abajo, más abajo Si estás listo, podemos comenzar. Más para adelante,

enseñar que debes bailar Como baila el sapito, dando brinquito Tú debes buscar con quién brincarás, Aunque seas tú solito, tú puedes brincar Te voy a enseñar que debes bailar Como baila el sapito, dando brinquito Tú debes buscar con quién brincarás, Aunque seas tú solito, tú puedes brincar, Más para adelante, más, un poco más Más para adelante y luego

más, un poco más Más para adelante y luego vas pa'tras Ahora para el lado, para el otro ya Das un brinco alto y puedes empezar. Más para adelante, más, un poco más. Más para adelante y luego vas pa'tras. Ahora para el lado, para el otro ya. Das un brinco alto y puedes empezar Te voy a vas pa'tras Ahora para el lado, para el otro ya Das un brinco alto y puedes empezar. Te voy a enseñar que debes bailar Como baila el sapito, dando brinquito Tú debes buscar con quién brincarás, Aunque seas tú solito, tú puedes brincar. Te voy a enseñar que debes bailar Como baila el sapito, dando brinquito. Tú debes buscar con quién brincarás. Aunque seas tú solito, tú puedes brincar

Cartoon Studio (2017) Link: <https://www.youtube.com/watch?v=mrxTQZW9b08>

## ANEXO 6. CANCIÓN CERCA, LEJOS



Si das un paso te acercas a mí, luego volverás y más lejos estarás, Si das un paso te acercas a mí, luego volverás y más lejos estarás, si saltas hacia a mí, yo me pongo feliz.

Si vuelves atrás no te puedo alcanzar, te veo chiquitito como un punto si te alejas, te veo más clarito todo, Todo si te

acercas, te veo chiquitito como un punto si te alejas, te veo más clarito si te acercas.

Si das un paso te acercas a mí, luego volverás y más lejos estarás, si saltas hacia a mí, yo me pongo feliz. Si vuelves atrás no te puedo alcanzar, te veo chiquitito como un punto si te alejas, te veo más clarito todo, todo si te acercas.

Punkrobot Studio (2014) Link: [https://www.youtube.com/watch?v=BN\\_LWZko2Ps](https://www.youtube.com/watch?v=BN_LWZko2Ps)

## ANEXO 7. CANCIÓN CERQUITA, CERQUITA, LEJITOS, LEGITOS

Cerquita, cerquita Esta mi casita alegre,  
me esperan Papá y Mamá

Lejitos lejitos. Esta mi abuelo, el perro  
y el gato y la mamita con la comida

Vazquez (2017) link: <https://www.letras.com/la-granja-de-zenon/ronda-de-los-conejos/>

## ANEXO 8. CANCIÓN A LA IZQUIERDA, A LA DERECHA



Mano izquierda ahí está la hora, mano derecha ahí está las habrá, mano izquierda grita la hora, mano derecha agita las obras, a la izquierda, a la derecha da una vuelta todo el mundo se divierte con los amiguitos, a la izquierda, a la derecha da una vuelta todo el mundo se divierte con los amiguitos.

Pierna izquierda arriba tiene chopper, pierna derecha arriba salta ahora, pierna izquierda arriba bien hecho pez, pierna derecha arriba salta ahora, a la izquierda, a la derecha da una vuelta todo el mundo

Los Amiguitos (2020) Link: <https://www.youtube.com/watch?v=zxbmHsNdpkM>

## **ANEXO 9. CUENTO: MARÍA Y SU GATITO**

María tenía un gato llamado Pepe, era muy travieso y goloso, todos los días estaba arriba de la mesa, Comiendo las galletas de María Un día María no encontró a Pepe.

Lo busco y busco y no aparecía, pero se le olvidó mirar abajo de la mesa, Ahí estaba Pepe, Comiendo las migajas abajo de la mesa, ¡¡¡Pepe!!!

Lo llamaba María, Qué bueno que hoy no está arriba de la mesa, Pensé que te habías perdido, Estaba tan preocupada por ti.

Mira Pepe, Te compré una pequeña mesita, Para que estés arriba de ella, Y te puse una camita. abajo de la mesa para cuando quieras. Pepe estaba muy feliz, Ya que podía estar arriba de la mesa comiendo, Y luego abajo de su camita descansando

Castro (2018) link: <https://es.scribd.com/document/383080748/Cuento-Arriba-Abajo>

se divierte con los amiguitos, a la izquierda, a la derecha da una vuelta todo el mundo se divierte con los amiguitos.

Cierra el ojo izquierdo abre y cierra, cierra el ojo derecho, abre y cierra, cierra el ojo izquierdo abre y cierra, cierra el ojo derecho, abre y cierra,

A la izquierda, a la derecha da una vuelta todo el mundo se divierte con los amiguitos, a la izquierda, a la derecha da una vuelta todo el mundo se divierte con los amiguitos.

## ANEXO 10. ADIVINANZAS



Nota. La imagen muestra adivinanzas. Fuente: Chiappa (2020). <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRr8RvT3t0jBp3P9Ln6h5Vj0ITDUEGNfBHoHziOjUkVWYC19CGIbqjqwcllT76gSTaw&usqp=CAU>

## ANEXO 11. RONDA SOL SOLECITO

Sol, solecito caliéntame un poquito por hoy, por mañana por toda la semana luna, lunera cascabelera cinco pollitos y una ternera ¡caracol, caracol! a la una sale el sol sale pinocho tocando el tambor con una cuchara y un tenedor

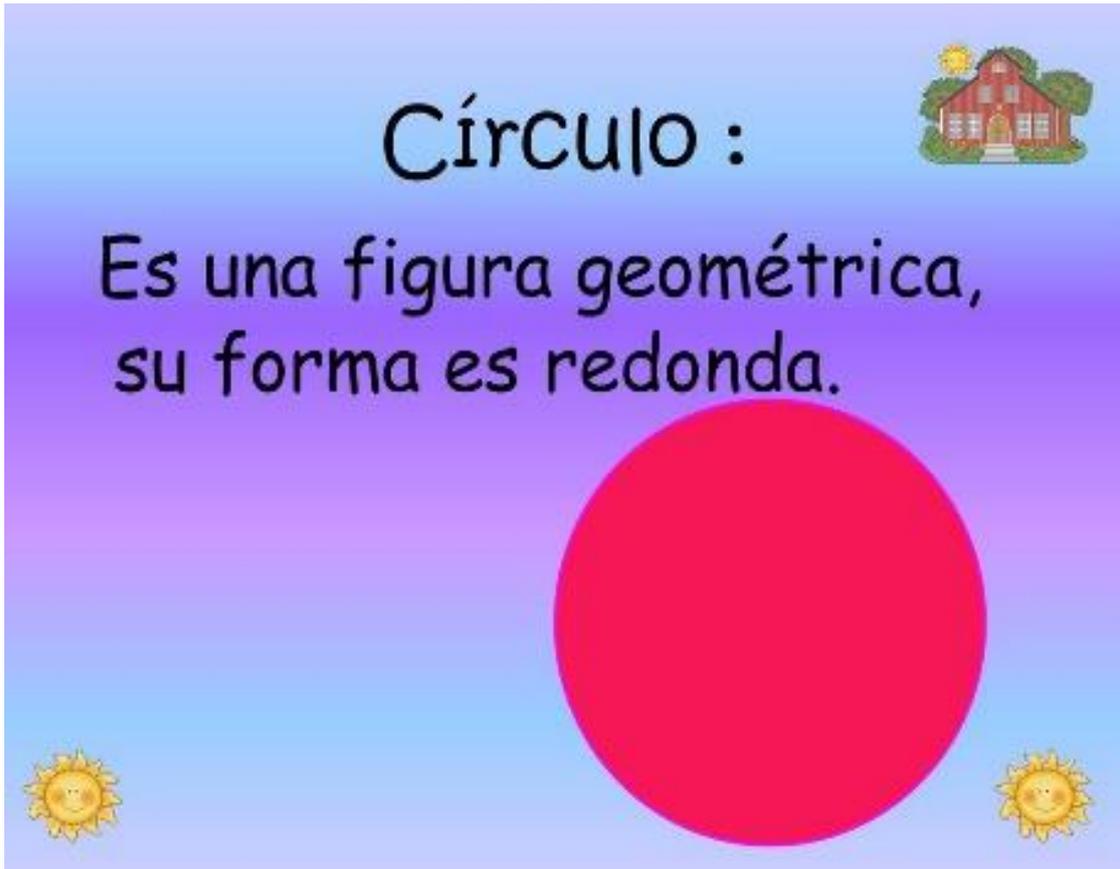
cascabelera cinco pollitos y una ternera ¡Caracol, caracol! a la una sale el sol sale pinocho tocando el tambor con una cuchara y un tenedor sol, solecito caliéntame un poquito por hoy,

Sol, solecito caliéntame un poquito por hoy, por mañana por toda la semana sol, solecito caliéntame un poquito por hoy, por mañana por toda la semana luna, lunera

por mañana por toda la semana luna, lunera cascabelera cinco pollitos y una ternera ¡Caracol, caracol! a la una sale el

Martínez (2019) Link: <https://www.guiainfantil.com/ocio/canciones-infantiles/sol-solecito-cancion-infantil-para-dar-los-buenos-dias/>

## ANEXO 12. ADIVINANZAS DEL CIRCULO



*Nota.* La imagen muestra la figura del círculo. Fuente: Gonzales. (2010).  
<https://slideplayer.es/slide/12873194/78/images/6/C%C3%ADrculo+%3A+Es+una+figura+geom%C3%A9trica%2C+su+forma+es+redonda.jpg>



*Nota.* La imagen muestra las figuras geométricas. Fuente: Benitez. (2013).  
<https://az779572.vo.msecnd.net/screens400/40cfae63db08427c84910d2b5c31a034>

### ANEXO 13. CANCIÓN LA CANCIÓN DEL TRIÁNGULO



¿Cuál es la forma que tiene tres ángulos? Se parece un poco a una campana sonando. Sabes que esta forma tiene tres lados rectos y tiene tres esquinas, ¡eso es correcto! El triángulo es tan divertido como una tarta o una pizza, ¡qué rico! El triángulo entre otras cosas es un pino en el bosque o la percha de tu ropa. ¿Cuál es la

forma que tiene tres ángulos? Se parece un poco a una campana sonando. Sabes que esta forma tiene tres lados rectos y tiene tres esquinas, ¡eso es correcto! El triángulo es tan divertido como una tarta o una pizza, ¡qué rico! El triángulo entre otras cosas es un pino en el bosque o la percha de tu ropa

Little Baby Bum (2018) Link: <https://www.youtube.com/watch?v=E6LkpgIm1PM>

### ANEXO 14. CANCIÓN SEÑOR CUADRADO



Yo, soy el cuadrado, Muchos dicen que parezco un dado Y yo, soy un cuadrado Tengo iguales mis cuatro lados Gaby, Balloon. ¿Ya saben quién soy? ¿Cómo me llamo yo? Señor cuadrado Un hombre muy cuadriculado. Como una mesa o un

candado. Señor cuadro, yo sé quién es usted, quien es usted. Señor cuadrado Un hombre muy cuadriculado Como una mesa o un candado Señor cuadro, yo sé quién es usted, quien es usted Cuadrado como una mesa Cuadrado como una

servilleta Cuadrado uoo Cuadrado uoo  
Cuadrado como una mesa.

Cuadrado como una servilleta. Cuadrado  
uoo Cuadrado uoo. Yo, soy el cuadrado,  
Muchos dicen que parezco un dado Y yo,  
soy un cuadrado. Tengo iguales mis  
cuatro lados. Gaby, Balloon Ya saben  
quién soy? ¿Cómo me llamo yo? Señor  
cuadrado. Un hombre muy cuadrado.  
Como una mesa o un candado. Señor

cuadro, yo sé quién es usted, quien es  
usted, Señor cuadrado Un hombre muy  
cuadrado Como una mesa o un  
candado Señor cuadro, yo sé quién es  
usted, quien es usted. Cuadrado como una  
mesa Cuadrado como una servilleta  
Cuadrado uoo. Cuadrado uoo. Cuadrado  
como una mesa.

Cuadrado como una servilleta. Cuadrado  
uoo Cuadrado uoo

Balloon and Ben (2020) Link: <https://www.youtube.com/watch?v=7lZHRpoL-6k>

## **ANEXO 15. CUENTO HISTORIA DE UN RECTÁNGULO**

Había una vez un rectángulo que estaba cansado de vivir en el pueblo, así que decidió ir de visita a conocer la gran ciudad.

Decidió ser un camión para llegar lo más pronto posible, pero se mareó, se vistazo de valla publicitaria para ver la entrada de la ciudad, pero se cansó a del ruido de los carros.

Una vez en la ciudad decidió ser un contenedor de basura, pero no le gustó porque siempre olía muy mal. Más adelante encontró una zapatería y decidió ser una caja de zapatos, pero estos también olían muy mal.

Busco un buen olor y encontró una pastelería, así que decidió convertirse en una pastilla de chocolate, pero con el calor se derretía.

¡Seré un paso de peatones! Pensó, pero todo el mundo le pisaba y le molestaba. Paso por delante de una casa y quiso convertirse en la puerta de la entrada, pero recordó su hogar y se puso triste.

Así que se disfrazó de carta, se puso un sello urgente, se echó al buzón y regreso a su casa donde era muy feliz.

Lafarga (2018) Link: <http://www.materialeseducativosmaestras.com/2018/03/historia-rectangulo.html>

## ANEXO 16. CANCIÓN LAS FORMAS



¡Hola, pequeños! Esta es la canción de las formas Cantemos todos juntos ¡Vamos! Somos las formas ¡Lalalalalá! Somos tantas formas ¡Lalalalalá! Soy el cuadrado Con cuatro lados Son todos iguales Son todos iguales Soy el cuadrado Con cuatro lados Son todos iguales Este sí soy yo Somos las formas ¡Lalalalalá! Somos seis amigas Y somos las formas Somos las formas ¡Lalalalalá! Somos tantas formas ¡Lalalalalá! Soy el círculo Como el mundo bello, Círculo soy yo Ángulos no tengo Yo soy redondo Como el mundo bello, Redondo soy yo, Somos las formas ¡Lalalalalá! Somos seis amigas Y somos las formas Somos las formas ¡Lalalalalá! Somos tantas formas ¡Lalalalalá!, Soy el triángulo Tres lados tengo Termino en punta Y siempre me divierto Soy el triángulo Tres lados tengo Soy como un techo En la casa estoy, Somos las formas ¡Lalalalalá! Somos seis amigas Y somos las formas Somos las formas ¡Lalalalalá! Somos tantas formas ¡Lalalalalá!, Aquí estoy yo Soy el rectángulo Dos lados cortos Dos lados largos Aquí estoy yo Soy el rectángulo Dos lados largos Este sí soy yo Somos las formas ¡Lalalalalá!, Somos seis amigas Y somos las formas Somos las formas ¡Lalalalalá! Somos tantas formas ¡Lalalalalá!, Soy una estrella En el cielo estoy Me gustan las puntas Tengo tantas, tantas Soy una estrella En el cielo estoy Con todas las puntas A pasear me voy Somos las formas, ¡Lalalalalá! Somos seis amigas, Y somos las formas Somos las formas, ¡Lalalalalá! Somos tantas formas ¡Lalalalalá!, Soy el corazón Símbolo de amores Doy tantos latidos Lato a todas horas Soy corazoncito Símbolo de amores No hay forma más bella Yo soy corazón Somos las formas ¡Lalalalalá! Somos seis, amigas Y somos las formas Somos las formas ¡Lalalalalá! Somos tantas formas

¡Lalalalalá! Somos seis amigas  
¡Lalalalalá! Somos tantas formas ¡Lalalalala

Luli Pampín (2018) Link: <https://www.youtube.com/watch?v=bcatDhOtuMg>

### ANEXO 17. ADIVINANZAS SOBRE LOS OBJETOS



Nota. La imagen muestra adivinanzas. Fuente: Google (2017).  
<https://i.pinimg.com/564x/a6/57/07/a65707fa7a986129a99caa5368eda7c6.jpg>

### ANEXO 18. CANCIÓN LA PATILA LULU



Quack quack, Quack quack, Quack, quacka, quack quack, quack, Lulú es una patita que es muy divertida, Todo el día se ríe a carcajadas Con su quack quack quack, por aquí y por allá Por que hoy es un día especial, ¿A dónde vas Lulú, corriendo tan deprisa? ¿Con tu vestido rojo y tus blancas zapatillas? El baile va a empezar, y no quiero llegar tarde Y bailar hasta que salga el sol, Lulú menea la patita, menea la colita Mueve las alitas y se da una vueltecita, Se agacha despacito, se levanta bien prontito Y sigue así hasta que salga el sol, Lulú menea la patita, menea la colita, Mueve las alitas y se da una vueltecita, Se agacha despacito, se levanta bien prontito Y sigue así hasta que salga el sol, Hola Lulú Quack quack Saluda el teus amigo Para que bailen contigo Quack quack, Lulú es una patita que es muy divertida, Todo el día se ríe a carcajadas Con su quack quack quack,

por aquí y por allá Por que hoy es un día especial ¿A dónde vas Lulú, corriendo tan deprisa? ¿Con tu vestido rojo y tus blancas zapatillas? El baile va a empezar, y no quiero llegar tarde Y bailar hasta que salga el sol. Lulú menea la patita, menea la colita, Mueve las alitas y se da una vueltecita, Se agacha despacito, se levanta bien prontito Y sigue así hasta que salga el sol, Lulú menea la patita, menea la colita Mueve las alitas y se da una vueltecita Se agacha despacito, se levanta bien prontito Y sigue así hasta que salga el sol Lulú menea la patita, menea la colita Mueve las alitas y se da una vueltecita Se agacha despacito, se levanta bien prontito Y sigue así hasta que salga el sol Y sigue así hasta que salga el sol Y sigue así hasta que salga el sol. Quack quack

El Reino Infantil (2014) Link: <https://www.youtube.com/watch?v=53ePiCirfvk>

## ANEXO 19. CANCIÓN LA GALLINA TURULECA



Yo conozco una vecina que ha comprado una gallina me parece una sardina enlatada tiene las patas de alambre porque pasa mucha hambre y la pobre está todita desplumada pone huevos en la sala y también en la cocina, pero nunca los pone en el corral ¡La Gallina, turuleca! Es un caso singular ¡La Gallina, turuleca! está loca de verdad la gallina turuleca ha puesto un huevo, ha puesto dos, ha puesto tres la gallina turuleca ha puesto cuatro, ha puesto cinco, ha puesto seis la gallina turuleca ha puesto siete, ha puesto ocho, ha puesto nueve ¿dónde está esa gallinita? déjala a la pobrecita, déjala que ponga diez

Yo conozco una vecina que ha comprado una gallina me parece una sardina enlatada tiene las patas de alambre porque pasa mucha hambre y la pobre está todita desplumada. pone huevos en la sala y también en la cocina, pero nunca los pone en el corral ¡la gallina, turuleca! es un caso singular ¡la gallina, turuleca! está loca de verdad

La gallina turuleca ha puesto un huevo, ha puesto dos, ha puesto tres la gallina turuleca ha puesto cuatro, ha puesto cinco, ha puesto seis la gallina turuleca ha puesto siete, ha puesto ocho, ha puesto nueve ¿Dónde está esa gallinita? Déjala a la pobrecita, déjala que ponga diez

El Reino Infantil (2017) Link: [https://www.youtube.com/watch?v=XQaKFU3Fh\\_M](https://www.youtube.com/watch?v=XQaKFU3Fh_M)

## ANEXO 20. CANCIÓN PINPON ES UN MUÑECO



Pin pon es un muñeco muy guapo de cartón se lava la carita con agua y con jabón, pin pon siempre se peina con peine

de marfil y aunque se hace tirones no llora ni hace así pin pon dame la mano Con un fuerte apretón que quiero ser tu amigo Pin Pon, Pin Pon, Pin Pon

Toycantando (2014) Link: <https://www.youtube.com/watch?v=NYIQAgHiwdI>

## ANEXO 21. ADIVINANZAS DE LOS NÚMEROS



Nota. La imagen muestra adivinanzas de los números. Fuente: Google (2010). [https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwproferrecursos.com%2Fadivanzasdelosnumerosparaninos%2F&psig=AOvVaw2BV1EQw7m5u\\_AlovgMMKX&=1652325601549000&source=images&cd=vfe&ved=0CAwQjRsqFwoTCLjn\\_Ne1vcCFQAAAdAAAAABAD](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwproferrecursos.com%2Fadivanzasdelosnumerosparaninos%2F&psig=AOvVaw2BV1EQw7m5u_AlovgMMKX&=1652325601549000&source=images&cd=vfe&ved=0CAwQjRsqFwoTCLjn_Ne1vcCFQAAAdAAAAABAD)

## ANEXO 22. CANCIÓN SOY UNA SERPIENTE



Soy una serpiente que anda por el bosque Buscando una parte de su cola  
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el bosque  
Buscando una parte de su cola  
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el bosque Buscando una parte de su cola ¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el bosque

Buscando una parte de su cola ¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el bosque

Buscando una parte de su cola ¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el bosque

Buscando una parte de su cola ¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el bosque Buscando una parte de su cola ¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el bosque Buscando una parte de su cola ¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el bosque Buscando una parte de su cola ¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

El Reino Infantil (2018) Link: <https://www.youtube.com/watch?v=q8dilxHvbiM>

### ANEXO 23. ADIVINANZAS DE LOS ANIMALES



Nota. La imagen muestra adivinanzas sobre los animales. Fuente: Google (2020). <https://i.pinimg.com/736x/98/29/9b/98299b31ffc07845216c60ec4dd8ca21.jpg>

## **ANEXO 24. CUENTO EL NÚMERO 10**

Se acercan las navidades en el país de los números y las letras, el ambiente poco a poco va llenándose de luz y calor, por las muestras de cariño que se dan entre todos los habitantes y que en estos días se hacen más evidentes. Reír, cantar, jugar.

No hay nada que hasta ahora no hayan hecho juntos y muy pocas veces los han visto discutir o enfadarse entre ellos.

Poco a poco, se han convertido en los amigos más admirados por todos los habitantes y quizá un pelín envidiados, pero no les importa.

A 10, como les suelen llamar ya desde hace algún tiempo, lo que más le importa es que todo salga a la perfección, hasta la cosa más insignificante.

La convierten en algo especial, ya que ambos ponen todo su empeño y ganas para que así sea y, con todos poder disfrutar de cada momento que viven en su gran país.

Por eso mismo, el resto de los habitantes han pensado en celebrar una fiesta sorpresa para agradecer a 10 todo lo que han hecho para que los preparativos de la navidad en su país sean, cada año mucho más divertido.

Aprovechando que fue en esas fechas, un día 13 de diciembre, cuando ambos se conocieron, para celebrar el aniversario de una amistad tan especial.

Pues en poco tiempo, pasaron de ser vecinos a amigos y, de ahí a ser como hermanos... inseparables.

Quieren que, la fiesta este a la altura de estos dos amigos y sea, nunca mejor dicho, una fiesta de 10. Llega el día, todos esperan nerviosos en el local que han acondicionado para celebrar la fiesta.

Todo está perfecto, las luces todas apagadas a la espera de que llegue 10, la bebida y la comida servida en las mesas que han decorado ya de cara a los días navideños que les esperan y todo en silencio...

De pronto se oye a los dos amigos murmurando, extrañados de porque hay tanto silencio cuando se supone que estarían reunidos para terminar los preparativos para celebrar la Navidad.

La puerta se abre y todos exclaman... ¡SORPRESA! ¡MUCHAS FELICIDADES! Lo han conseguido, para los dos amigos... es una sorpresa perfecta, como ellos mismos dicen, es una fiesta de 10.

Cueva (2017) Link: <https://www.educapeques.com/cuentos-infantiles-cortos/cuentos-para-ninos/cuento-numero-10.html>

## ANEXO 25. CANCIÓN CANTANDO LOS NÚMEROS



Estos son los números que vamos a aprender, tenemos que estudiarlos al derecho y al revés, estos son los números que vamos a aprender, tenemos que estudiarlos al derecho y al revés. El uno es como un palito, el dos es como, un patito, el tres, la e al revés el cuatro una silla es, el cinco es la boca, del sapo, el seis, la cola del gato, el siete, ¡qué raro es!. el ocho, los lentes de andrés, casi me olvido del nueve y del diez, ¡oh, mamma mia!, qué difícil es

Estos son los números que vamos a aprender, tenemos que estudiarlos al derecho y al revés estos son los números que vamos a aprender, tenemos que estudiarlos al derecho y al revés El uno es como un palito, el dos es como, un patito, el tres, la e al revés, el cuatro una silla es, el cinco es la boca del sapo, el seis la cola del gato, el siete, ¡qué raro es! el ocho, los lentes de Andrés, Casi me olvido del nueve y del diez ¡oh, mamma mia!, qué difícil es.

El Reino Infantil (2016) Link: <https://www.youtube.com/watch?v=pSqn12eSu9Y>

## ANEXO 26. CANCIÓN SOY UNA TAZA



Taza, tetera, cuchara, cucharón plato  
hondo, plato llano, cuchillito, tenedor  
salero, azucarero, batidora, olla express  
Taza, tetera, cuchara, cucharón plato  
hondo, plato llano, cuchillito, tenedor,  
salero, azucarero, batidora, olla express

Soy una taza, una tetera, una cuchara y  
un cucharón, un plato hondo, un plato  
llano, un cuchillito y un tenedor, soy un  
salero, azucarero la batidora y una olla  
express

Chu chu.

Taza, tetera, cuchara, cucharón plato  
hondo, plato llano, cuchillito, tenedor

CantaJuegoVEVO (2012) Link: <https://www.youtube.com/watch?v=cgEnBkmcpuQ>

## ANEXO 27. RONDA JUGUEMOS EN EL BOSQUE

Jugemos en el bosque Mientras el lobo  
no está Jugemos en el bosque Mientras el  
lobo no está ¿Lobo estás?

salero, azucarero, batidora, olla express  
Taza, tetera, cuchara, cucharón plato  
hondo, plato llano, cuchillito, tenedor  
salero, azucarero, batidora, olla express

Soy una taza, una tetera, una cuchara y  
un cucharón, un plato hondo, un plato  
llano, un cuchillito y un tenedor, Soy un  
salero, azucarero, la batidora y una olla  
express

Soy una taza, una tetera, una cuchara y  
un cucharón, un plato hondo, un plato  
llano, un cuchillito y un tenedor Soy un  
salero, azucarero, la batidora y una olla  
express, Chu chua

¡Me estoy poniendo los pantalones!.  
Jugemos en el bosque Mientras el lobo no  
está Jugemos en el bosque Mientras el  
lobo no está ¿Lobo estás? ¡Me estoy  
poniendo el chaleco!, Jugemos en el

bosque Mientras el lobo no está Jugemos en el bosque Mientras el lobo no está

¿Lobo estás? ¡Me estoy poniendo el saco!. Jugemos en el bosque Mientras el lobo no está Jugemos en el bosque Mientras el lobo no está

¿Lobo estás? ¡Me estoy poniendo el sombrerito!, Jugemos en el bosque Mientras el lobo no está Jugemos en el bosque Mientras el lobo no está ¿Lobo estás? ¡Si, y ya salgo para comérmelos

Acosta (2011) Link: <https://www.serpadres.es/canciones-infantiles/cancion/letra-de-la-cancion-juguemos-en-el-bosque-161552472233>

## ANEXO 28. CANCIÓN CHUCHUWA



Atención, Si señor Chu chu wa, chu chu wa Chu chu wa, wa, wa Chu chu wa, chu chu wa Chu chu wa, wa, wa ¡Compañía! Brazo extendido 1, 2,3 Chu chu wa, chu chu wa Chu chu wa, wa, wa Chu chu wa, chu chu wa Chu chu wa, wa, wa ¡Compañía! Brazo extendido Puño cerrado 1, 2,3 Chu chu wa, chu chu wa Chu chu wa, wa, wa Chu chu wa, chu chu wa Chu chu wa, wa, wa ¡Compañía! Brazo extendido Puño cerrado Dedos arriba Chu chu wa, chu chu wa Chu chu wa, wa, wa Chu chu wa, chu chu wa Chu chu wa, wa, wa Chu chu wa, chu chu wa Chu chu wa, wa, wa Chu chu wa, chu chu wa, chu chu wa, wa, wa Atención, Si señor 1, 2,3, 4 1, 2,3, 4 1, 2,3, 4 1, 2,3, 4 ¡Compañía! Brazo

extendido Puño cerrado Dedos arriba Hombro fruncido Chu chu wa, chu chu wa Chu chu wa, wa, wa Chu chu wa, chu chu wa Chu chu wa, wa, wa ¡Compañía! Brazo extendido Puño cerrado Dedos arriba Hombro fruncido Cabeza hacia atrás Chu chu wa, chu chu wa Chu chu wa, wa, wa Chu chu wa, chu chu wa Chu chu wa, wa, wa ¡Compañía! Brazo extendido Puño cerrado Dedos arriba Hombro fruncido Cabeza hacia atrás Cola hacia atrás Chu chu wa, chu chu wa Chu chu wa, wa, wa Chu chu wa, chu chu wa Chu chu wa, wa, wa ¡Compañía! Brazo extendido Puño cerrado Dedos arriba Hombro fruncido Cabeza hacia atrás Cola hacia atrás Pie de pingüino Chu chu wa, chu chu wa Chu chu wa, wa, wa Chu chu

wa, chu chu wa Chu chu wa, wa, wa  
¡Compañía! Brazo extendido Puño  
cerrado Dedos arriba Hombro fruncido  
Cabeza hacia atrás Cola hacia atrás Pie de

pingüino

Lengua afuera Chu chu wa, chu chu wa  
Chu chu wa, wa, wa Chu chu wa, chu chu  
wa Chu chu wa, wa, wa

Cartoon Studio (2017) Link: <https://www.youtube.com/watch?v=bw15ohtqmfQ>

### Anexo 3. Instrumento para diagnóstico.

#### Evaluación Inicial



INSTITUTO DE EVALUACIÓN  
PSICOPEDAGÓGICA EOS  
WWW.INSTITUTOEOS.CL

Concepción # 322, local 102  
Providencia, Santiago  
Fono: 23278100

# EVAMAT-0

## Batería para la Evaluación de la Competencia Matemática

VERSIÓN CHILENA 2.0

<b>NOMBRE</b>	Stephanny
<b>PRIMER APELLIDO</b>	Cruz
<b>SEGUNDO APELLIDO</b>	Gavilanes

<b>COLEGIO</b>	S	M	D	J	
<b>CURSO</b>	I	2			
<b>GRUPO</b>	29				
<b>Nº DE LISTA</b>	0	5			
<b>SEXO</b>	F				
<b>EDAD</b>	4	A			
<b>FECHA NACIMIENTO</b>	16	10	18		
<b>FECHA APLICACIÓN</b>	29	04	2022		

**Ámbito óptimo de utilización:**  
Finales de Kinder  
Comienzos de 1er Año Básico

**AUTORES:**  
Jesús García Vidal  
Beatriz García Ortiz  
Daniel González Manjón  
Ana Jiménez Fernández

**COORDINADOR:**  
Jesús G. Vidal

**PRUEBAS DE LA BATERÍA:**

- GEOMETRÍA
- CANTIDAD Y CONTEO
- RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Reservados todos los derechos por Instituto de Orientación Psicológica EOS

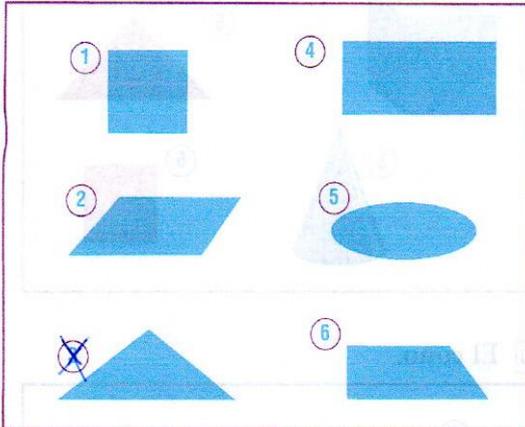
# GEOMETRÍA

NIVEL: PRUEBA  
00 04

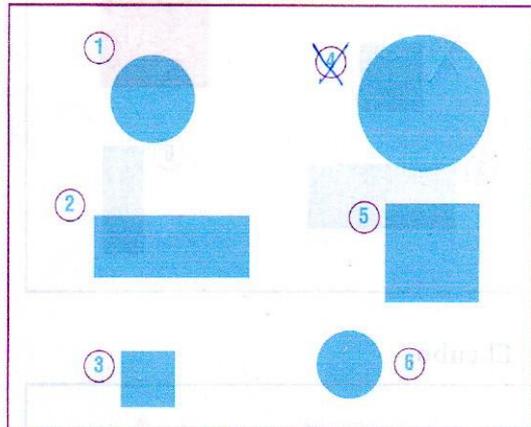
## 1ª TAREA MARCA EL QUE TE DIGA

Marca con una X la figura que yo te diga en cada recuadro.

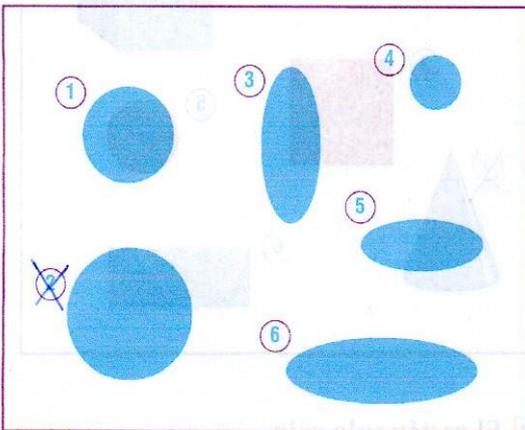
### 1 El triángulo.



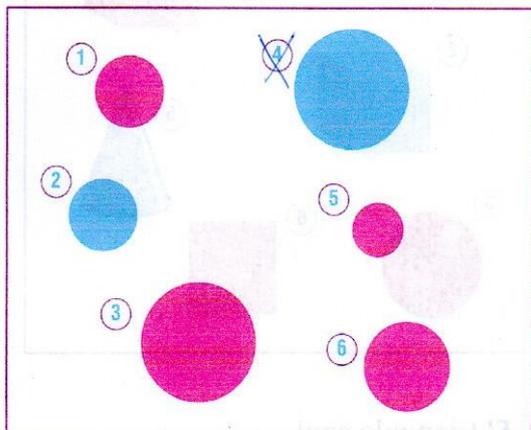
### 2 El círculo más grande.



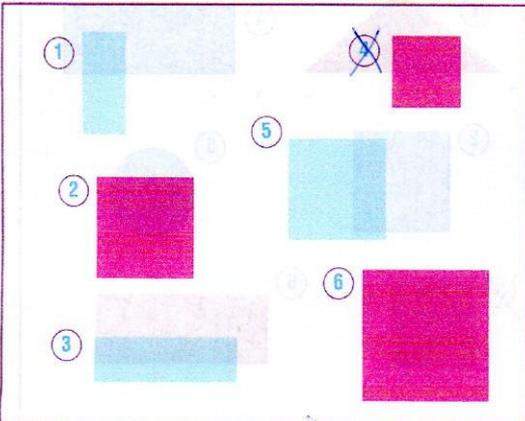
### 3 El círculo mediano.



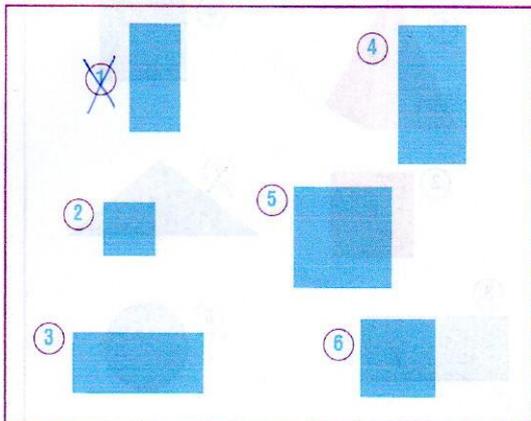
### 4 El círculo azul grande.



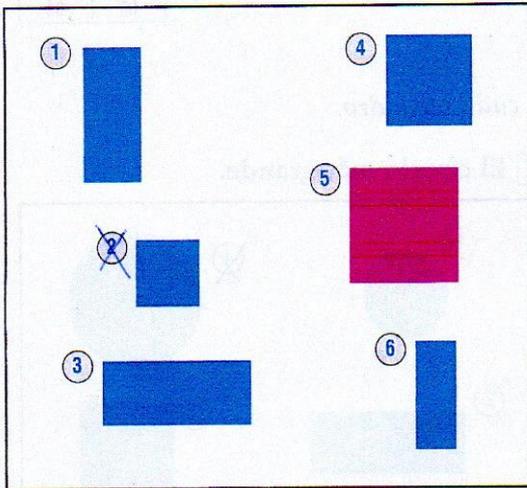
### 5 El cuadrado rojo mediano.



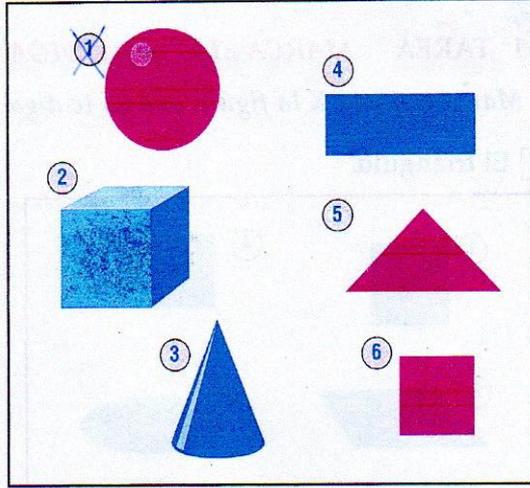
### 6 El cuadrado más pequeño.



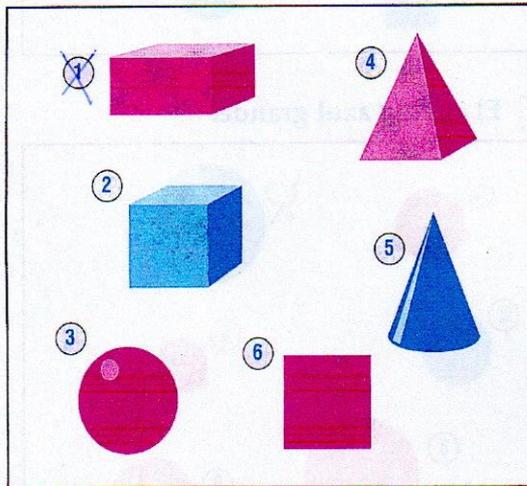
**7 El rectángulo más pequeño.**



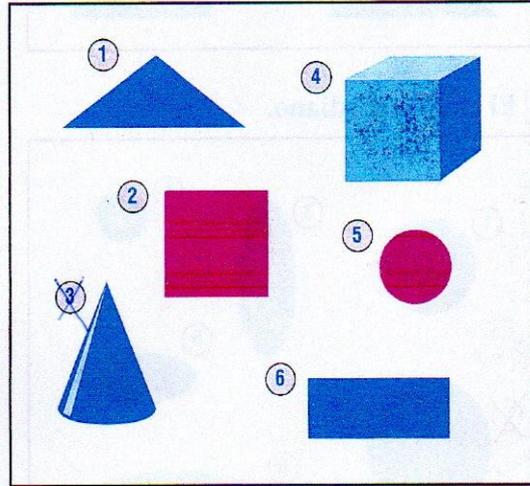
**8 La esfera.**



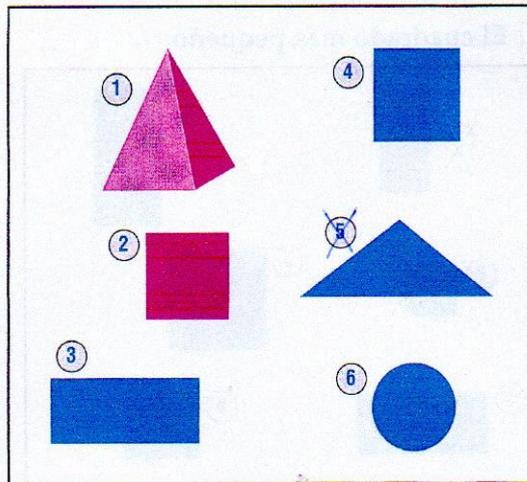
**9 El cubo.**



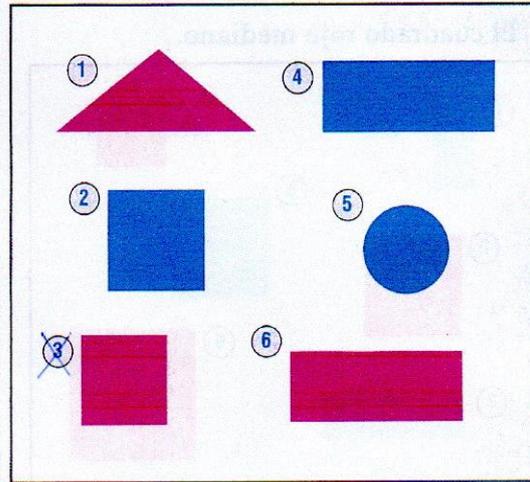
**10 El cono.**



**11 El triángulo azul.**



**12 El rectángulo rojo.**



2ª TAREA MARCA LO QUE TE DIGA



ACIERTO ERROR

	ACIERTO	ERROR
13 NIÑA QUE ESTÁ DETRÁS DEL ÁRBOL	X	
14 MANZANA DE ARRIBA	X	
15 PELOTA QUE ESTÁ LEJOS DE LA CASA		X
16 PATO QUE ESTÁ DENTRO DEL ESTANQUE	X	
17 BALDE QUE ESTÁ A LA IZQUIERDA		X
18 VENTANA QUE ESTÁ ENCIMA DE LA PELOTA		X

ACIERTO ERROR

	ACIERTO	ERROR
19 PLANTA QUE ESTÁ CERCA DE LA PELOTA		X
20 PERRO QUE ESTÁ A LA DERECHA		X
21 ALGO QUE SEA CUADRADO	X	
22 ALGO QUE SEA RECTANGULAR		X
23 ALGO QUE SEA CIRCULAR	X	
24 ALGO QUE SEA TRIANGULAR	X	

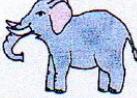
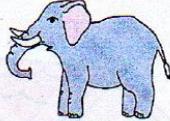
# CANTIDAD Y CONTEO

NIVEL 00 01

## 1ª TAREA ORDÉNALOS COMO YO TE DIGA

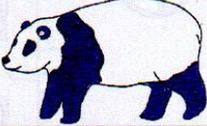
Fíjate en el ejemplo. Numera los animales por su tamaño, empezando por el más grande.

EJEMPLO

			
2°	4°	3°	1°

Continúa numerando los animales por su tamaño, empezando por el más grande.

1.

			
3	2	4	1

Numera ahora las personas por edad, empezando por el más pequeño.

2.

			
4	1	2	3

Ahora numera las personas, empezando por donde hay más.

3.

			
1	3	4	2

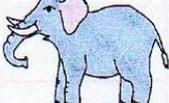
Continúa numerando los rectángulos por su longitud, empezando por el más corto.

4.

			
3	2	1	4

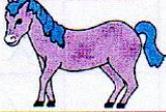
Numera los animales por su peso, empezando por el que pese más.

5.

			
3	2	1	4

Por último, numera los animales por su altura, empezando por el más bajito.

6.

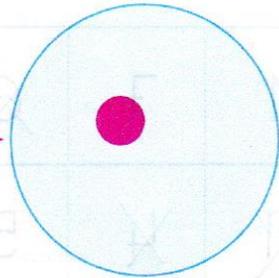
			
4	3	2	1

## 2ª TAREA DIBUJA LAS BOLITAS

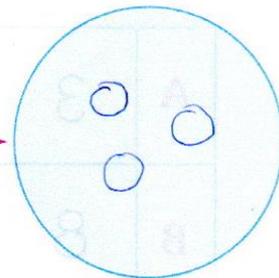
Dibuja dentro de cada círculo la cantidad de bolitas que indica cada número, como hemos hecho en el ejemplo.

EJEMPLO

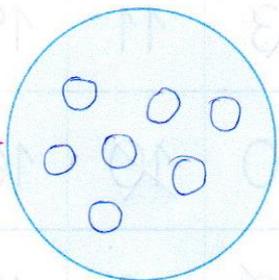
1



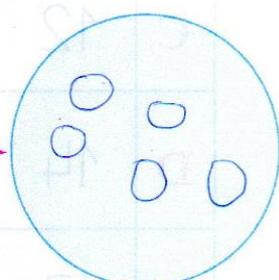
3



8

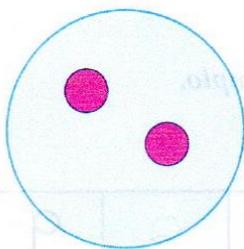


6

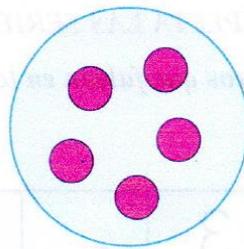


## 3ª TAREA CUENTA LAS BOLITAS

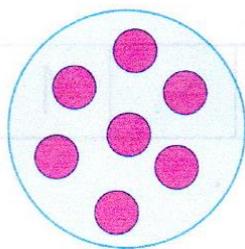
Cuenta las bolitas que hay en cada círculo y une con una flecha con su número.



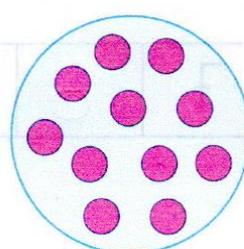
1  
2  
3  
4



3  
4  
5  
6



6  
7  
5  
8



9  
10  
11  
12

## RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

NIVEL	PRUEBA
00	06

### 1ª TAREA *MARCA UN NÚMERO*

Marca con una X el número que yo te diga.

<b>A</b>	3	<del>5</del>	<del>2</del>	1	7	<del>6</del>	8
<b>B</b>	8	<del>2</del>	0	<del>9</del>	<del>4</del>	5	2
<b>C</b>	12	<del>17</del>	14	<del>13</del>	11	19	<del>10</del>
<b>D</b>	14	<del>11</del>	17	20	<del>10</del>	16	<del>15</del>
<b>E</b>	17	<del>15</del>	18	<del>10</del>	<del>12</del>	14	11

### 2ª TAREA *COMPLETA LAS SERIES*

Escribe los números que faltan en los cuadros, como en el ejemplo.

EJEMPLO

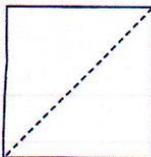
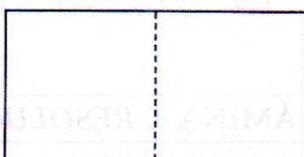
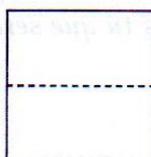
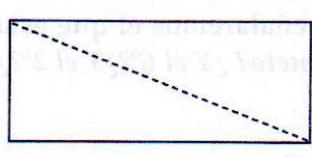
1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

9	10	7	8	5	2	3	4	1
---	----	---	---	---	---	---	---	---

## PRUEBAS INDIVIDUALES

### LÁMINA 1. GEOMETRÍA

#### 3ª TAREA QUÉ FIGURA QUEDA SI QUITAMOS ESTA PARTE

	ACIERTO	ERROR		ACIERTO	ERROR
<p>25 </p>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<p>27 </p>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<p>26 </p>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<p>28 </p>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### LÁMINA 2. CANTIDAD Y CONTEO

#### 4ª TAREA VAMOS A CONTAR

<p>32 CÍRCULOS → <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">6</span> x</p>	<p>34 ANIMALES → <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">10</span> x</p>
<p>33 LÁPICES → <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">8</span> x</p>	<p>35 CÍRCULOS → <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">15</span> x</p>

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**LÁMINA 3. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS**

**3ª TAREA LECTURA DE NÚMEROS**

16	11	13	12	19	17	20	18	10	6	9	15	14
X	✓	✓	✓	X	X	X	X	✓	✓	✓	✓	✓
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35

**LÁMINA 4. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS**

**4ª TAREA EN QUÉ POSICIÓN**

Enseñando al alumno la lámina diremos: "Fíjate en esta carrera. Mira, éste es el primero en llegar (señalaremos el que está en primer lugar), ¿cuál crees tú que será el 5º en llegar a la meta? ¿Y el 6º? ¿Y el 2º? ¿Y el 4º? ¿Y el 3º?"

36 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">5º</span>	CALLE Nº	37 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">6º</span>	CALLE Nº	38 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2º</span>	CALLE Nº
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
39 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">4º</span>	CALLE Nº	40 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">3º</span>	CALLE Nº		
	<input checked="" type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		

**LÁMINA 5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS**

**5ª TAREA PROBLEMAS**

¿Cuántos globos nos quedan?

RESPUESTA

41 GLOBOS 2 x

¿Cuántos dulces tenemos ahora?

RESPUESTA

42 DULCES 3 x

¿Cuántas botellas le quedan?

RESPUESTA

43 BOTELLAS 4 x

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Evaluación Final (Post test)

 INSTITUTO DE EVALUACIÓN PSICOPEDAGÓGICA EOS WWW.INSTITUTOEOS.CL Concepción # 322, local 102 Providencia, Santiago Fono: 23278100	<h1>EVAMAT-0</h1> <h2>Batería para la Evaluación de la Competencia Matemática</h2> <p>VERSIÓN CHILENA 2.0</p>
<b>NOMBRE</b>	Stephanny
<b>PRIMER APELLIDO</b>	Cruz
<b>SEGUNDO APELLIDO</b>	Gaviñones
<b>COLEGIO</b>	S M D J
<b>CURSO</b>	I 2
<b>GRUPO</b>	29
<b>Nº DE LISTA</b>	5
<b>SEXO</b>	F
<b>EDAD</b>	4 A
<b>FECHA NACIMIENTO</b>	16 / 10 / 18
<b>FECHA APLICACIÓN</b>	06 / 06 / 2022

**Ámbito óptimo de utilización:**  
Finales de Kinder  
Comienzos de 1er Año Básico

**AUTORES:**  
Jesús García Vidal  
Beatriz García Ortiz  
Daniel González Manjón  
Ana Jiménez Fernández

**COORDINADOR:**  
Jesús G. Vidal

**PRUEBAS DE LA BATERÍA:**

- GEOMETRÍA
- CANTIDAD Y CONTEO
- RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Reservados todos los derechos por Instituto de Orientación Psicológica EOS

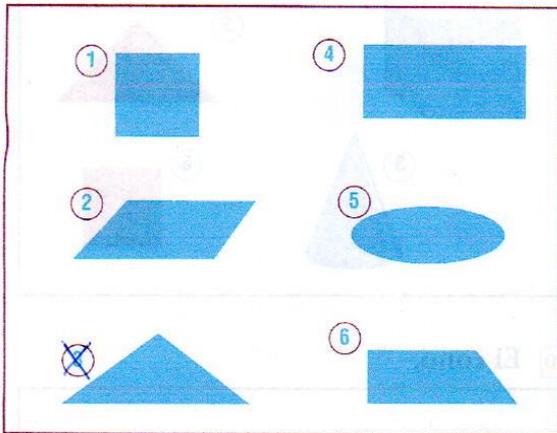
# GEOMETRÍA

NIVEL: PRUEBA  
00 04

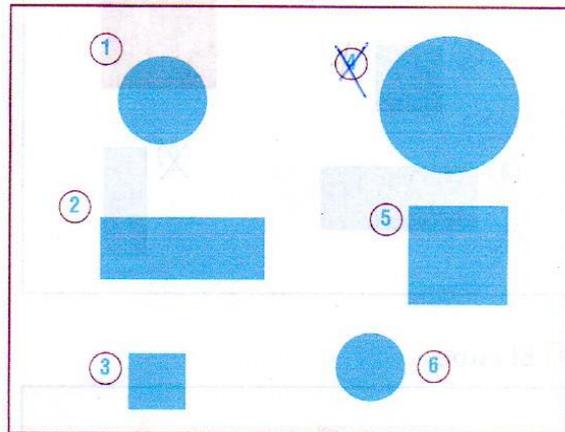
## 1ª TAREA MARCA EL QUE TE DIGA

Marca con una X la figura que yo te diga en cada recuadro.

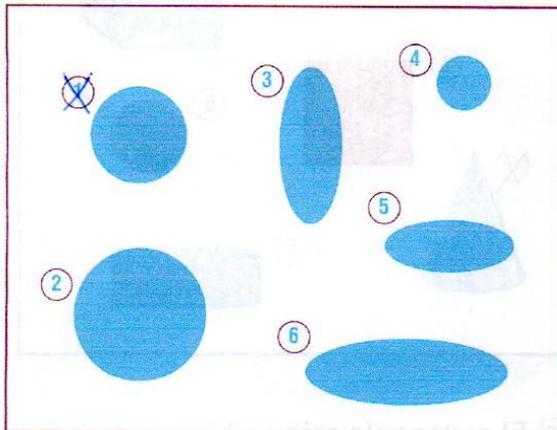
### 1 El triángulo.



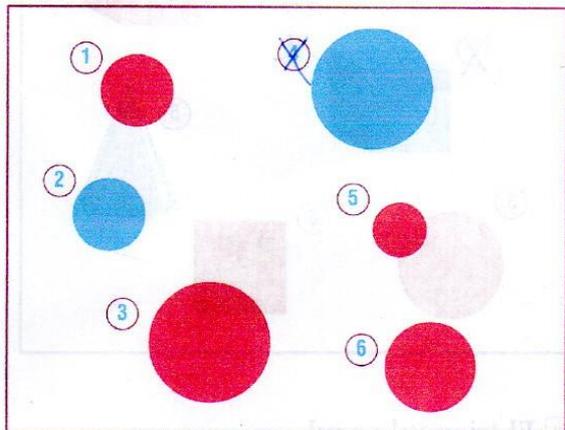
### 2 El círculo más grande.



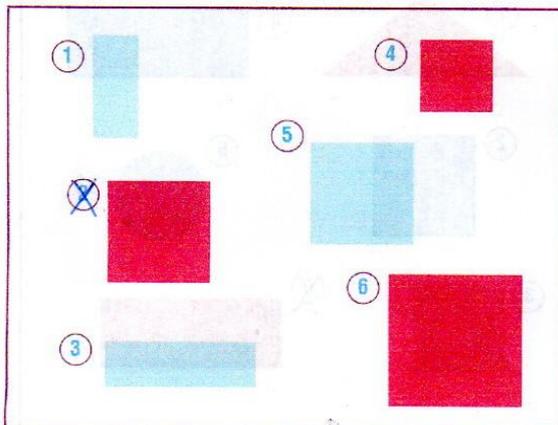
### 3 El círculo mediano.



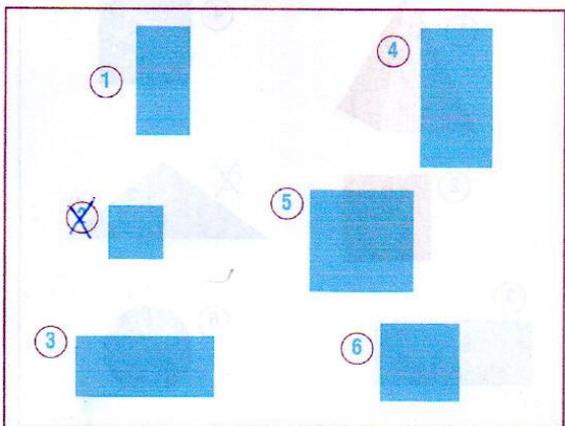
### 4 El círculo azul grande.



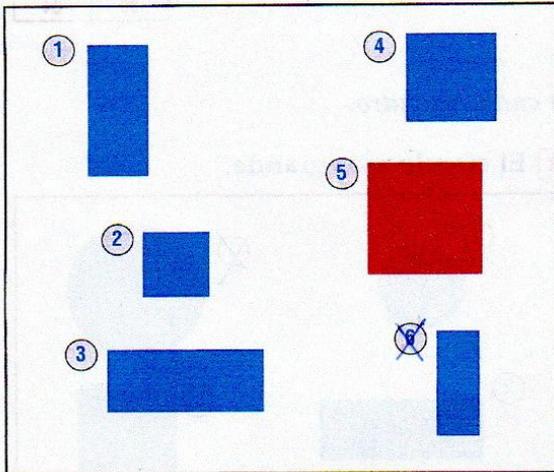
### 5 El cuadrado rojo mediano.



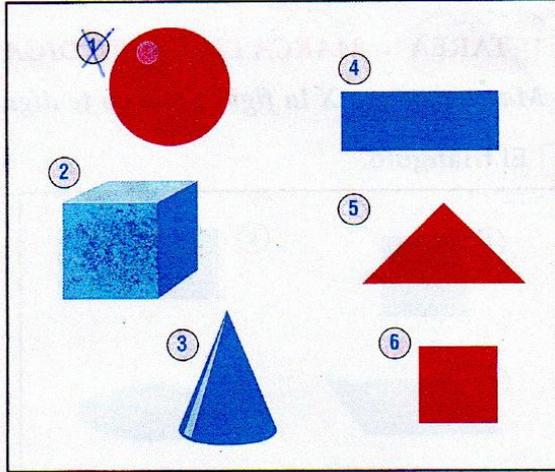
### 6 El cuadrado más pequeño.



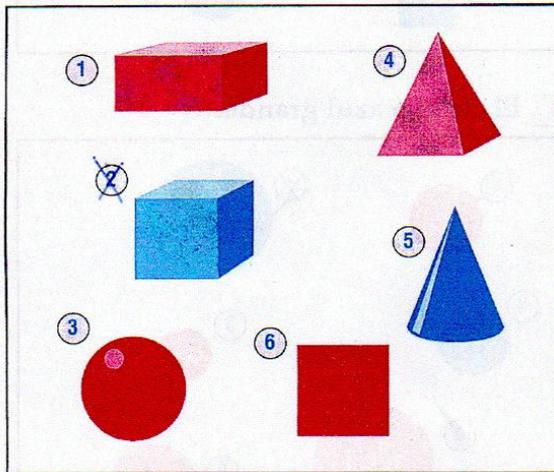
**7 El rectángulo más pequeño.**



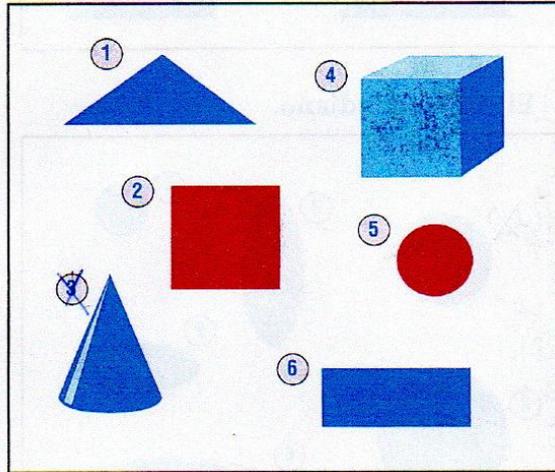
**8 La esfera.**



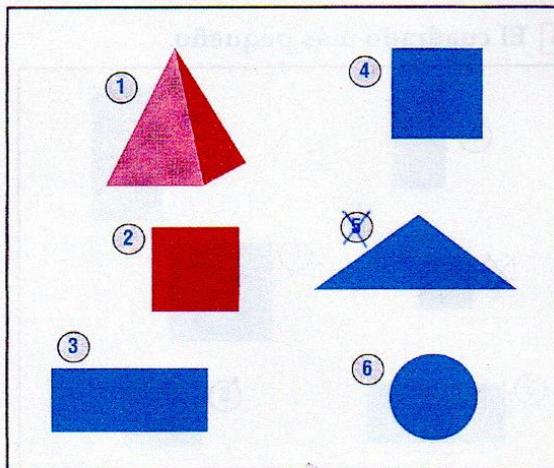
**9 El cubo.**



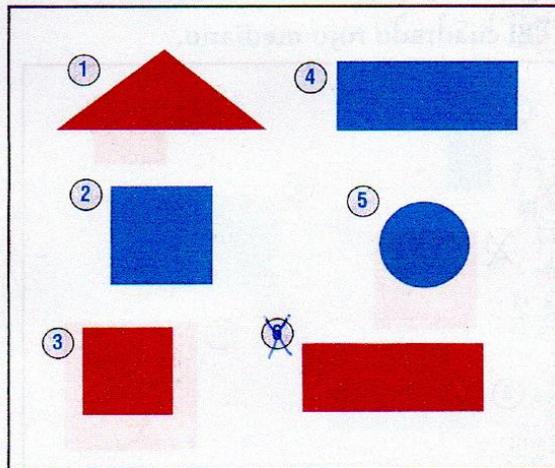
**10 El cono.**



**11 El triángulo azul.**



**12 El rectángulo rojo.**



2ª TAREA MARCA LO QUE TE DIGA

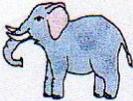
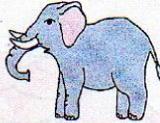


		ACIERTO	ERROR			ACIERTO	ERROR
13	NIÑA QUE ESTÁ DETRÁS DEL ÁRBOL	X		19	PLANTA QUE ESTÁ CERCA DE LA PELOTA	X	
14	MANZANA DE ARRIBA	X		20	PERRO QUE ESTÁ A LA DERECHA	X	
15	PELOTA QUE ESTÁ LEJOS DE LA CASA	X		21	ALGO QUE SEA CUADRADO	X	
16	PATO QUE ESTÁ DENTRO DEL ESTANQUE	X		22	ALGO QUE SEA RECTANGULAR	X	
17	BALDE QUE ESTÁ A LA IZQUIERDA		X	23	ALGO QUE SEA CIRCULAR	X	
18	VENTANA QUE ESTÁ ENCIMA DE LA PELOTA	X		24	ALGO QUE SEA TRIANGULAR	X	

1ª TAREA ORDÉNALOS COMO YO TE DIGA

Éjate en el ejemplo. Numera los animales por su tamaño, empezando por el más grande.

**EJEMPLO**

			
2º	4º	3º	1º

Continúa numerando los animales por su tamaño, empezando por el más grande.

1.

			
2	3	4	1

Numera ahora las personas por edad, empezando por el más pequeño.

2.

			
4	1	3	2

Ahora numera las personas, empezando por donde hay más.

3.

			
1	3	4	2

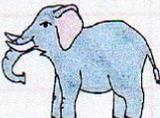
Continúa numerando los rectángulos por su longitud, empezando por el más corto.

4.

			
3	1	2	4

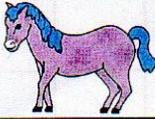
Numera los animales por su peso, empezando por el que pese más.

5.

			
3	2	1	4

Por último, numera los animales por su altura, empezando por el más bajito.

6.

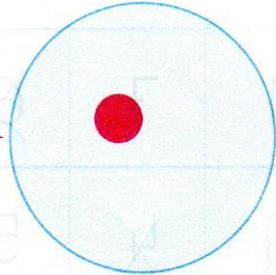
			
2	4	3	1

## 2ª TAREA DIBUJA LAS BOLITAS

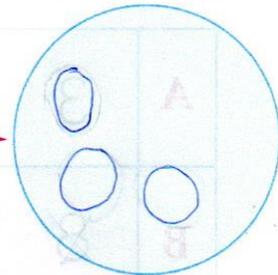
Dibuja dentro de cada círculo la cantidad de bolitas que indica cada número, como hemos hecho en el ejemplo.

**EJEMPLO**

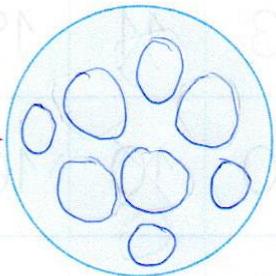
1



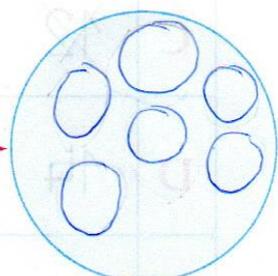
3



8

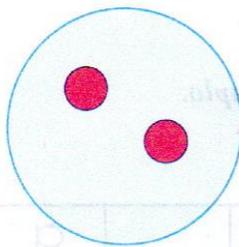


6

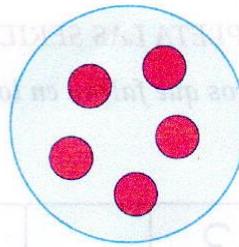


## 3ª TAREA CUENTA LAS BOLITAS

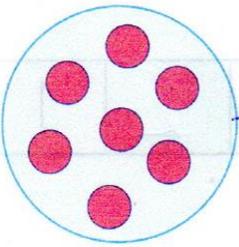
Cuenta las bolitas que hay en cada círculo y une con una flecha con su número.



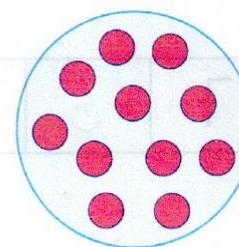
1  
2  
3  
4



3  
4  
5  
6



6  
7  
5  
8



9  
10  
11  
12

## RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

NIVEL	PRUEBA
00	06

### 1ª TAREA **MARCA UN NÚMERO**

Marca con una X el número que yo te diga.

<b>A</b>	3	<del>5</del>	<del>2</del>	1	7	<del>6</del>	8
<b>B</b>	<del>8</del>	2	0	<del>9</del>	<del>4</del>	5	2
<b>C</b>	<del>12</del>	17	14	13	<del>11</del>	19	<del>10</del>
<b>D</b>	14	<del>11</del>	17	20	<del>10</del>	16	<del>15</del>
<b>E</b>	17	<del>15</del>	18	10	<del>12</del>	14	<del>11</del>

### 2ª TAREA **COMPLETA LAS SERIES**

Escribe los números que faltan en los cuadros, como en el ejemplo.

EJEMPLO

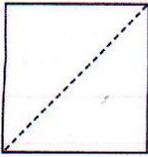
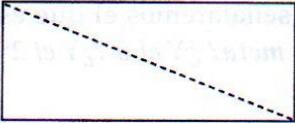
1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

9	8	7	6	5	4	3	2	1
---	---	---	---	---	---	---	---	---

## PRUEBAS INDIVIDUALES

### LÁMINA 1. GEOMETRÍA

#### 3ª TAREA QUÉ FIGURA QUEDA SI QUITAMOS ESTA PARTE

		ACIERTO	ERROR			ACIERTO	ERROR
25		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	27		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
26		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	28		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### LÁMINA 2. CANTIDAD Y CONTEO

#### 4ª TAREA VAMOS A CONTAR

		RESPUESTA DEL ALUMNO				RESPUESTA DEL ALUMNO
32	CÍRCULOS	→ <input type="text" value="7"/> ✓		34	ANIMALES	→ <input type="text" value="13"/> ✓
33	LÁPICES	→ <input type="text" value="10"/> ✓		35	CÍRCULOS	→ <input type="text" value="15"/> ✗

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**LÁMINA 3. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS**

**3ª TAREA LECTURA DE NÚMEROS**

16	11	13	12	19	17	20	18	10	6	9	15	14
✗	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35

**LÁMINA 4. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS**

**4ª TAREA EN QUÉ POSICIÓN**

Enseñando al alumno la lámina diremos: "Fíjate en esta carrera. Mira, éste es el primero en llegar (señalaremos el que está en primer lugar), ¿cuál crees tú que será el 5º en llegar a la meta? ¿Y el 6º? ¿Y el 2º? ¿Y el 4º? ¿Y el 3º?"

36

5º

CALLE Nº

✓

37

6º

CALLE Nº

✓

38

2º

CALLE Nº

✓

39

4º

CALLE Nº

✓

40

3º

CALLE Nº

✓

**LÁMINA 5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS**

**5ª TAREA PROBLEMAS**

¿Cuántos globos nos quedan?

RESPUESTA

41 GLOBOS 3 ✓

¿Cuántos dulces tenemos ahora?

RESPUESTA

42 DULCES 5 ✓

¿Cuántas botellas le quedan?

RESPUESTA

43 BOTELLAS 3 ✓

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

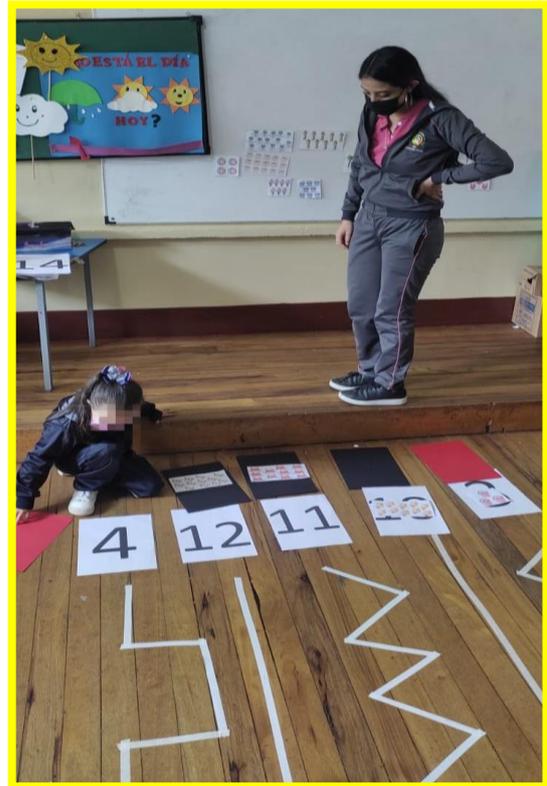
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Anexo 4. Imágenes fotográficas intervención.**







## Anexo 5. Certificación de traducción de resumen.



Mgtr.

Edgar M. Castillo C.

**MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS  
COMO LENGUA EXTRAJERA**

**Certifica. -**

Haber traducido el resumen de español a inglés del Trabajo de Titulación de Susana Michelle Quezada Jiménez, titulado: El juego didáctico y desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños de inicial II de la unidad educativa particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022.

Es todo cuando puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo la interesada hacer uso del presente documento cuando lo considere conveniente.

Loja, 1 de agosto de 2022

  
Edgar M. Castillo C.  
EFL TEACHER