



1859



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Inicial

Juegos de mesa y relaciones lógico-matemáticas en los niños de nivel inicial II de la
Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023

Trabajo de Integración Curricular,
previo a la obtención del título de
Licenciada en Ciencias de la
Educación Inicial.

AUTORA

Paola Elizabeth Macas Zaquinaula

DIRECTORA

Lic. Liliana del Rocío Arévalo Luzuriaga Mg. Sc.

Loja – Ecuador

2023

Educamos para Transformar

Certificación

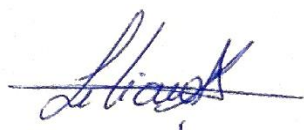
Loja, 22 de agosto de 2023

Lic. Liliana del Rocío Arévalo Luzuriaga Mg. Sc.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICO:

Que he revisado y orientado todo proceso de elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Juegos de mesa y relaciones lógico-matemáticas en los niños de nivel inicial II de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**, de autoría de la estudiante **Paola Elizabeth Macas Zaquinaula** con cédula de identidad Nro. **1150033932**, 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.



Lic. Liliana del Rocío Arévalo Luzuriaga Mg. Sc.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Autoría

Yo, **Paola Elizabeth Macas Zaquinaula**, 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: 1150033932

Fecha: 14 de diciembre de 2023

Correo electrónico: paola.e.macas@unl.edu.ec

Teléfono: 0990789796

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

Yo, **Paola Elizabeth Macas Zaquinaula**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Juegos de mesa y relaciones lógico-matemáticas en los niños de nivel inicial II de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023**, como requisito para optar 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, suscribo, en la ciudad de Loja, a los catorce días del mes de diciembre de dos mil veintitrés.

Firma:



Autora: Paola Elizabeth Macas Zaquinaula

Cédula de identidad: 1150033932

Dirección: San Sebastián

Correo electrónico: paola.e.macas@unl.edu.ec

Teléfono: 0990789796

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Directora del Trabajo de Integración Curricular: Mg. Sc. Liliana del Rocío Arévalo Luzuriaga

Dedicatoria

Esta investigación va dedicada primeramente a Dios por darme la inteligencia, sabiduría y fortaleza necesaria para superar cada obstáculo que se presentó y cumplir cada meta propuesta.

A mi hija Paula por ser mi motivación, mi mayor bendición e inspiración para salir adelante, por sus muestras de cariño, ocurrencias y platicas que plasman mis días de mucha felicidad y a la vez me fortalecen para continuar día a día.

A mis padres, Bertha y Alberto que son el motor fundamental de mi vida, por los consejos y valores que me han inculcado, a mi hermana Katherin por brindarme todo su cariño y apoyo en cada momento, inspirándome a ser cada día mejor para llegar a cumplir todos mis sueños y anhelos.

Paola Elizabeth Macas Zaquinaula

Agradecimiento

A la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, a la Carrera de Educación Inicial y a todas sus docentes por brindarme una excelente formación académica, para ampliar mis conocimientos y contribuir en mi desarrollo personal y profesional.

A mi directora del Trabajo de Integración Curricular Lic. Liliana del Rocío Arévalo Luzuriaga Mg. Sc., por el apoyo, guía, motivación y tiempo dedicado y a las docentes Lic. Sonia Zhadira Celi Rojas Mg. Sc. y Lic. María Soledad Quilca Terán por los consejos y sugerencias, que me permitieron finalizar con éxito este trabajo.

A la rectora de la Unidad Educativa José Ángel Palacio por darme la apertura para realizar mi investigación dentro de la institución y de igual forma, a la docente y niños de inicial II por su predisposición y colaboración para ejecutar las actividades.

Paola Elizabeth Macas Zaquinaula

Índice de contenidos

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenidos	vii
Índice de tablas.....	ix
Índice de figuras.....	ix
Índice de anexos.....	ix
1. Título	1
2. Resumen	2
Abstract.....	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	7
4.1. Relaciones lógico matemáticas.....	7
4.1.1. Definición.....	7
4.1.2. Importancia de las matemáticas en la primera infancia.....	7
4.1.3. Etapas del desarrollo cognitivo.....	9
4.1.4. Habilidades matemáticas según el currículo del Ministerio de Educación en Ecuador.....	9
4.1.5. Elementos lógico matemáticos.....	10
4.2. Juegos de mesa.....	15

4.2.1. Definición de juego	15
4.2.2. Juego de mesa.....	15
4.2.3. Importancia del Juego de mesa	16
4.2.4. Tipos de juegos de mesa.....	17
4.2.5. Tipos de juegos de mesa por componentes	18
4.2.6. Beneficios de los juegos de mesa	19
4.2.7. Juegos de mesa en relación con los juegos reglados	19
4.2.8. Juegos de mesa y las relaciones lógico-matemáticas	20
5. Metodología.....	21
6. Resultados	23
6.1. Resultados obtenidos de la aplicación de la Prueba para la Evaluación de la Competencia Matemática (EVAMAT-0).....	23
6.2. Ejecución de la guía de actividades “Divertí Matemáticas”	25
6.3. Resultados de la guía de actividades y post test	27
7. Discusión	29
8. Conclusiones	31
9. Recomendaciones	32
10. Bibliografía	33
11. Anexos	37

Índice de tablas:

Tabla 1. Resultados obtenidos de geometría	23
Tabla 2. Resultados obtenidos de cantidad y conteo	23
Tabla 3. Resultados obtenidos de resolución de problemas	24
Tabla 4. Resultados del Test Evamat-0 aplicado a los niños de nivel inicial II.....	25
Tabla 5. Resultados de la guía de actividades “Divertí Matemáticas”	26
Tabla 6. Resultados de la aplicación de la guía de actividades	27
Tabla 7. Resultados del pre test y post test aplicados a los niños de nivel inicial II.....	28

Índice de figuras:

Figura 1. Ubicación de la Unidad Educativa José Ángel Palacio	21
--	-----------

Índice de anexos:

Anexo 1. Oficio de aprobación y designación de director del t Trabajo de Integración Curricular	37
Anexo 2. Guía de actividades	38
Anexo 3. Instrumento para diagnóstico	79
Anexo 4. Instrumentos cualitativos.....	111
Anexo 5. Imágenes fotográficas de intervención.....	116
Anexo 6. Certificado de traducción del resumen	119

1. Título

Juegos de mesa y relaciones lógico-matemáticas en los niños de nivel inicial II de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023

2. Resumen

Las relaciones lógico matemáticas son procesos que permiten comprender, interpretar y explicar el mundo que lo rodea, posibilitando desarrollar habilidades prácticas y el pensamiento que son fundamentales para el niño como, por ejemplo, nociones básicas, color, forma, tamaño, número-cantidad y resolución de problemas. En el presente estudio se planteó determinar cómo los juegos de mesa mejoran las relaciones lógico-matemáticas de los niños de Inicial II de la Unidad Educativa José Ángel Palacio, así mismo, se utilizó los métodos inductivo y deductivo que permitieron recolectar información esencial para darle forma al trabajo investigativo, de esta manera llegar a conclusiones apropiadas, también el analítico - sintético que ayudó para realizar un análisis más detallado y seleccionar datos más relevantes para la investigación. El instrumento que se aplicó fue la Batería para la Evaluación de la Competencia Matemática (EVAMAT-0), a una población de veintiún niños demostrando que el 94% se ubicaron en zona baja debido a que presentaron dificultades en reconocer figuras geométricas, contar, relacionar número-cantidad, resolver problemas sencillos e identificar nociones básicas, y el 6% en zona alta; luego de aplicar una guía de actividades basada en juegos de mesa se obtuvo una mejoría alcanzando una disminución del porcentaje a un 67% en zona baja, mientras que el incremento del 33% se ubicó en zona alta. Se concluye que los juegos de mesa como el bingo, memory, dominó, cartas, puzles y cuadro de doble entrada, son estrategias metodológicas útiles y beneficiosas, ya que ayudan a la adquisición de un aprendizaje significativo de tal manera que al niño le permite enriquecer y fortalecer sus destrezas y habilidades en este ámbito.

Palabras claves: Relaciones lógicas matemáticas, juego de mesa, habilidades comunicativas en niños.

Abstract.

Logical-mathematical relationships are processes that allow us to understand, interpret and explain the world around us, developing in children fundamental thinking and practical skills such as, for example, basic concepts, color, shape, size, number and quantity, and problem solving. In the present study, the objective was to determine how board games improve the logical-mathematical relationships of children in Kindergarten II at José Ángel Palacio educational unit. The inductive and deductive methods were used to gather essential information to shape the research work and reach appropriate conclusions, as well as the analytical-synthetic method, which allowed a more detailed analysis and the selection of the most relevant data for the research. The instrument applied was the Battery for the Evaluation of Mathematical Competence (EVAMAT-0), to a population of twenty-one children showing that 94% were located in the low zone because they presented difficulties in recognizing geometric figures, counting, relating number-quantity, solving simple problems and identifying basic notions, and 6% in the high zone; after applying an activity guide based on board games, an improvement was obtained, reaching a decrease in the percentage to 67% in the low zone, while the increase of 33% was located in the high zone. It is concluded that board games such as bingo, memory, dominoes, cards, puzzles and double-entry table are useful and beneficial methodological strategies, since they help the acquisition of significant learning in such a way that the child can enrich and strengthen his skills and abilities in this area.

Key words: Logical mathematical relationships, board game, communication skills in children.

3. Introducción

Las relaciones lógico matemáticas son fundamentales desde edades tempranas ya que permite al niño desarrollar el pensamiento, la imaginación, de tal manera que pueda explorar, descubrir capacidades y entender mejor el entorno que les rodea, facilitando la adquisición de conocimientos matemáticos básicos, como la clasificación, nociones básicas, seriación, relación número-cantidad y resolución de problemas, es por ello que es importante que en el ámbito educativo, se promueva e incentive el uso de juegos de mesa como herramientas metodológicas para enseñar estas nociones lógico-matemáticas. Los juegos de mesa dentro de las aulas brindan un aporte fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, mismo que permite al niño aprender bajo su propia experiencia siendo un método innovador y lejos de la enseñanza tradicional, ya que, llama la atención y concentración del niño con el contacto y exploración directa con este material, este motiva al niño a aprender y mejorar sus destrezas y habilidades en este ámbito.

Varios escenarios muestran que los niños presentan dificultades durante su desarrollo de las nociones lógico matemáticas en Perú, Ramos y Bautista (2018), realizaron una investigación en la Institución Educativa Inicial N°256 “Apóstol San Pablo” de la provincia de Lucanas, para conocer si los niños de 5 años presentan problemas en la adquisición de las nociones pre numéricas, determinando a través de los resultados que el 60% de los niños efectivamente tienen dificultad en esta área, ya que las nociones menos trabajadas son la de conservación de cantidad y seriación, esto porque las docentes enseñan conceptos que no corresponden a este nivel de preparatoria dificultando su asimilación.

Otro estudio realizado en la Unidad Educativa “Liceo Matovelle” de la ciudad de Quito-Ecuador, Chuquimarca (2016), a través de la observación y una entrevista a 120 niños y 11 maestros, se determinó que la mala intervención docente, por la falta de capacitaciones y actualización en nuevas metodologías de enseñanza, ha impactado en el desempeño académico en el ámbito de las relaciones lógico matemáticas en la utilización de nociones básicas como: tiempo, espacio, medida, seriación, tamaño, forma y cantidad.

Es por ello que en la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja se aplicó un pretest a la muestra de 21 niños de inicial II, donde se evidenció que existen dificultades en las relaciones lógico matemáticas ya que no discriminan figuras geométricas, color, forma, tamaño, relación número-cantidad y resolución problemas sencillos, demostrando así que su conocimiento es bajo ante este ámbito. Por lo antes mencionado, se plantea la siguiente

interrogante ¿Cómo los juegos de mesa ayudan a mejorar las relaciones lógico matemáticas en los niños de nivel inicial II de la Unidad Educativa José Ángel Palacio, periodo 2022-2023?

El propósito de este estudio es aportar con información relevante, que permita analizar cómo los juegos de mesa pueden contribuir a mejorar el nivel de relaciones lógico matemáticas, sin embargo, cabe recalcar que los beneficiarios de este trabajo investigativo serán los niños, puesto que ellos fueron los principales actores, también tuvo un aporte de carácter práctico ya que se diseñó una guía de actividades que ayudo para mejorar las relaciones lógico matemáticas, las cuales permitieron brindar clases de manera más dinámica y divertida, esto fue posible debido a que se contó con la aprobación y autorización de la institución en la cual se aplicó las actividades que permitió respaldar las dos variables.

En otro estudio realizado por Mendoza (2017), titulado los juegos de mesa y el desarrollo de la inteligencia lógica matemática en los niños y niñas de educación inicial II, en la Unidad Educativa “Carlos Vélez Verduga” cantón el Carmen, provincia de Manabí, manifiesta que el 70% de los niños tienen adquiridas las destrezas de la lógica matemática y el 30% no ha adquirido, es por ello que, recomienda utilizar juegos de mesa para el desarrollo de la matemática puesto que, este tipo de juegos son innovadores, divertidos y adecuados.

En un estudio realizado por Paladines (2023), titulado los juegos de mesa y las nociones lógico matemáticas en niños de preparatoria de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, de la ciudad de Loja, manifiesta que en un 72% de los niños se encuentra en zona baja, el 22% se encuentra en zona media y el 6% en zona alta, luego de aplicar una guía de actividades basada en juegos de mesa, se observó una mejoría ya que el 5% se ubicó en zona baja, 39% en zona media y el 56% en zona alta, demostrando la efectividad que tienen los juegos de mesa en las relaciones lógico matemáticas.

Con respecto a los objetivos planteados fueron: diagnosticar el nivel de desarrollo de las relaciones lógico-matemáticas en los niños del nivel inicial II; elaborar y aplicar una guía de actividades con juegos de mesa para el mejoramiento de las relaciones lógico-matemáticas en los niños del inicial II y evaluar la eficacia de los juegos de mesa en la mejora de las relaciones lógico-matemáticas en los niños de inicial II.

Para finalizar, con los logros obtenidos se verifica que los juegos de mesa son adecuados para afianzar el nivel de relaciones lógico matemáticas en los niños, sin embargo, hubo algunos factores que limitaron la aplicación de las actividades y es por ello que una minoría se quedó

en zona baja, debido a las frecuentes inasistencias, tiempos cortos para la ejecución de actividades, pese a estas limitaciones se obtuvo un incremento con respecto al aprendizaje de relaciones lógico matemáticas.

4. Marco teórico

4.1. Relaciones lógico matemáticas

4.1.1. Definición

El campo de relaciones lógico-matemáticas puede ser descrito como un conjunto de recursos que ayudan al niño a desarrollarse, ya que lo estimula a buscar diferentes enfoques para solucionar problemas cotidianos, al mismo tiempo le permite adquirir y organizar conceptos a través de la exploración, facilita el desarrollo de habilidades y destrezas mediante su propia experiencia.

Para Hernández (2018), el ámbito de relaciones lógico-matemáticas puede definirse como un conjunto de herramientas que favorecen el crecimiento y desarrollo del niño, al motivarlo a encontrar diversas estrategias para resolver situaciones cotidianas. Además, esta exploración le brinda la oportunidad de adquirir y estructurar conceptos relevantes.

De acuerdo al Ministerio de Educación de Chile (citado por Barrezueta, 2016), indica que el ámbito relaciones lógico-matemáticas se refiere a los procesos de pensamiento y razonamiento donde los niños intentan comprender y expresar en su entorno. Estos procesos incluyen la comprensión del tiempo y el espacio, esto permite explicar las relaciones causales y aplicar este conocimiento en la resolución de los problemas cotidianos que enfrentan en su vida diaria.

4.1.2. Importancia de las matemáticas en la primera infancia

La adquisición de conocimientos es de suma importancia, ya que al introducir a los niños al mundo de las matemáticas facilita su proceso de desarrollo y aprendizaje, esto se debe a la notable plasticidad cerebral que poseen durante esta etapa. De esta manera, las matemáticas desempeñan un papel esencial en su desarrollo, permitiéndoles razonar, pensar, examinar y abstraer conceptos. Según Lugo et al. (2019), los conocimientos y habilidades matemáticas son de gran relevancia para los seres humanos, ya que van más allá de contar elementos, potencia su capacidad para reflexionar, analizar y enfrentar diversas situaciones que puedan encontrarse en su rutina.

Según lo expresado por el Ministerio de Educación (2016), el objetivo de la enseñanza de las matemáticas es fomentar la concentración, creatividad, autonomía y criterio personal en

situaciones prácticas, lo que le permitirá fortalecer sus habilidades comunicativas. Así, podrá explicar, transformar y tomar el control de sus decisiones mediante el dominio y conocimiento adquirido en los distintos procesos matemáticos.

La matemática juega un papel fundamental en la comprensión de conceptos básicos, como conteo, escritura numérica, representación y discriminación de figuras geométricas. Según las afirmaciones de Medina (2018), estas habilidades contribuyen a mejorar aquellas ideas y propósitos para facilitar la resolución de problemas cotidianos, fomentando la indagación y la reflexión. De esta manera, la matemática posibilita conexiones entre ideas y la adquisición de conocimientos más profundos. Además, la construcción del pensamiento lógico se adquiere a través de la intuición, la observación, la imaginación y el razonamiento lógico.

Según Mapp et al. (2018), es imprescindible que los padres y educadores comprendan la relevancia de fomentar el pensamiento matemático desde la primera infancia, ya que esto brinda al niño la oportunidad de desarrollar diversas habilidades como:

- Comunicación asertiva con sus pares.
- La adquisición de conocimientos en otras áreas científicas, y tecnológicas.
- Desarrollo integral del niño.
- Herramientas que ayudan a la resolución de problemas en diferentes aspectos de su desarrollo.
- Las competencias están direccionadas con el cuándo, cómo y porqué emplearla.
- Comprender las relaciones espaciales.
- Capacidades matemáticas y comunicativas que necesita en su vida cotidiana.
- Enfatizar en la observación y comunicación.

Es fundamental que el docente que trabaje con niños en el nivel inicial posea un conocimiento profundo sobre el pensamiento lógico-matemático. Ya que resulta esencial para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños. Asimismo, el docente debe asumir el rol de orientador y guía, ya que de esta forma puede fortalecer las bases del razonamiento y conocimiento que contribuyen al desarrollo cognitivo de los niños en el entorno educativo.

4.1.3. Etapas del desarrollo cognitivo

Según Congo et al. (2018), Piaget sostiene que la adquisición de las nociones lógico-matemáticas involucra un proceso complejo que se divide en diferentes etapas de desarrollo, las cuales son:

4.1.3.1. Periodo sensoriomotor (de 0 a 2 años). Durante esta fase, el niño se relaciona con su entorno mediante reflejos naturales que se va adaptando y mejorando a través de la práctica y el error. Cuando se da cuenta de que sus acciones pueden alterar el ambiente, desarrolla una clara intención de explorar, como cuando gatea para alcanzar un objeto que le interesa, e incluso puede anticiparse a los acontecimientos, como cuando arroja un juguete desde la trona para captar la atención de sus padres

4.1.3.2. Etapa preoperacional (2 a 7 años). Es un período crucial en el desarrollo cognitivo de los niños, donde comienza a mostrar una mayor imaginación y creatividad, pero todavía tienen limitaciones en su pensamiento lógico y comprensión del mundo que les rodea.

Durante esta etapa, las nociones lógico-matemáticas se desarrollan a través de la interacción del niño con su entorno más inmediato. Según Valecillos (2019), expresa que el objetivo es que el niño descubra por sí mismo las características de objetos específicos, su ubicación, utilidad, función, entre otros aspectos. A medida que el niño gana experiencia con respecto a estas nociones básicas, las asimila e interioriza gradualmente.

4.1.4. Habilidades matemáticas según el currículo del Ministerio de Educación en Ecuador.

El ámbito relaciones lógico matemáticas, según el Currículo de Educación Inicial del Ministerio de Educación (2014), tiene como objetivo potenciar habilidades, competencias y capacidades que se espera que los niños desarrollen y adquieran durante esta etapa temprana de su educación. Estas destrezas están diseñadas para fomentar un desarrollo integral y equilibrado en áreas clave del aprendizaje y la vida de los niños.

- Organizar en secuencias lógicas los acontecimientos de cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades cotidianas y en escenas de cuentos.
- Reconocer las características distintivas de las nociones temporales como: día, tarde y noche, además de, antes, ahora y después.

- Identificar la ubicación relativa de objetos en relación con sí mismos y diferentes puntos de referencia, utilizando nociones espaciales como entre, adelante/atrás, junto a, cerca/lejos.
- Distinguir las nociones de medida en los objetos, como largo/corto y grueso/delgado.
- Discriminar formas de su entorno con relación a las figuras geométricas como: círculo, cuadrado y triángulo.
- Explorar la combinación de dos colores primarios para crear colores secundarios.
- Identificar la mezcla de colores en objetos del entorno.
- Recitar en orden los números del 1 al 15.
- Diferencia la noción de correspondencia entre diferentes elementos.
- Relaciona el número con la cantidad hasta el 10.
- Entender la correspondencia entre el numeral (representación simbólica del número) y la cantidad hasta el número 5.
- Agrupa y clasifica objetos con dos características
- Comparar y agrupar conjuntos de objetos según más, igual o menos cantidad.
- Compara semejanzas y diferencias entre objetos por forma, color y tamaño.
- Establece continuidad ante secuencias de patrones sencillos con material concreto e imágenes.

4.1.5. Elementos lógico matemáticos

La adquisición de habilidades lógico-matemáticas es de gran relevancia para el crecimiento integral del niño, ya que establece una base sólida que abarca diversos aspectos biológicos, cognitivos, motrices y lingüísticos. Este desarrollo juega un papel fundamental ya que le permite al niño desenvolverse con autonomía en diferentes contextos sociales y académicos. En este proceso el docente, actúa como guía y facilitador del aprendizaje, al tiempo que fomenta la participación y la colaboración del estudiante en su propio proceso educativo.

El objetivo de los aprendizajes matemáticos es acercar al niño tanto a una comprensión de sí mismo, como del entorno que le rodea. De esta manera, se busca que el niño pueda establecer conocimientos significativos que le sean relevantes en su desarrollo. De tal manera que Bustamante (2015), describe los siguientes componentes:

4.1.5.1. Noción de objeto. Los niños adquieren el concepto de objeto al interactuar y explorar los elementos y seres que los rodean en su entorno. Este proceso les permite organizar y clasificar las cosas que descubren, reconocen o describen. Por lo tanto, es importante proporcionar un entorno agradable para que el niño pueda interactuar con él y descubrir las características externas de los objetos, lo que le permitirá identificar similitudes, diferencias e igualdades entre ellos.

De igual manera Cevallos (2021), manifiesta que, dentro de las nociones de objeto, se encuentran algunas cualidades externas como las formas y el tamaño:

- **Forma.** Esta característica es parte del desarrollo de la noción de objeto de las nociones matemáticas, es por ello, que la actividad cognitiva, la correspondencia entre la persona y el objeto, dentro de un contexto de interacción social, va a ser una actividad significativa y esencial para el individuo. Así, la forma y tamaño de los objetos está relacionada con la habilidad que tiene el infante de percibir, identificar y reconocer a través de sus sentidos.
- **Tamaño.** Para el desarrollo de la noción de objeto, en lo referente al tamaño el niño establece diferencias si son más grandes, pequeñas o medianas; incluso mayor que, menor que, igual que. Así, el niño desarrollará una comprensión adecuada del tamaño de los objetos, sobre todo es esencial que los docentes utilicen una variedad de materiales y objetos que el niño pueda manipular, reconocer y establecer relaciones con respecto a su forma y tamaño. Sin embargo, es importante destacar que los niños aprenden de manera más significativa, cuando tienen la oportunidad de manipular los objetos por sí mismos, ya que esta experiencia les brinda una comprensión más profunda y con mayor impacto.
- **Color.** El color es una sensación visual que surge de una experiencia personal y es procesada por el cerebro a través de la información captada por los ojos. Esta experiencia puede estar influenciada por diversas reacciones y sensaciones que provienen de los objetos o de la luz solar. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la percepción del color puede variar según la perspectiva del individuo que lo observa. Significa que, enseñar a los niños pequeños sobre los colores resulta beneficioso, ya que les proporciona una base para realizar diversas acciones, como agrupar, ordenar, relacionar y comparar objetos en su entorno.

4.1.5.2. Noción de espacio. A medida que el niño crece y adquiere habilidades para ubicarse en distintos espacios, su percepción puede expandirse y llegar a identificar las diferentes posiciones que un objeto puede tener, así como, también poder orientarse en ambientes y lugares.

4.1.5.3. Noción de tiempo. Estas se dan en el proceso de desarrollo del niño donde establece diferencias temporales en las acciones diarias mediante las experiencias y rutinas diarias, donde será capaz de ordenar los sucesos y duración de estos.

4.1.5.4. Noción de orden. Es esencial que el niño comprenda la habilidad de pensamiento reversible, permitiéndole llevar a cabo diversas acciones que faciliten su en distintas situaciones. Por ejemplo, seguir una secuencia con objetos, asegurándose de que estén dispuestos en un orden lógico y se relacionen entre sí. Además de organizar los objetos en varias direcciones, los que pertenecen a una clase o formar una clase desde una característica o atributo en común. Entre las distintas nociones de orden lógico matemático, se incluyen las siguientes:

- **Comparación:** Es un proceso del pensamiento que permite establecer diferencias y similitudes entre objetos. Sin embargo, estas pueden llegar a ser cualitativas como cuantitativas, por otro lado, la comparación forma una base para comprender la clasificación, de tal manera que el niño discrimine nociones de tamaño, espacio, longitud, así como colores básicos, por medio de esta el niño puede establecer características en diferentes objetos que se encuentran en el entorno.
- **Correspondencia.** Consiste en establecer un vínculo entre algunos elementos u objetos brindados al niño de tal manera que este establezca una relación y comparación de un conjunto a otro, esto le permitirá al niño examinar con mayor detalle, sin embargo, es importante recalcar que le permitirá al niño tener la capacidad de encontrar una similitud, comprender y comparar las diferentes cualidades.
- **Clasificación.** Es el proceso de agrupar o reunir determinados elementos que presentan una o más características comunes, de tal manera que le permiten al niño discrepar las formas de los objetos y a compararlos entre ellos, estableciendo semejanzas y diferencias.
- **Seriación.** El término "seriación" implica la acción de agrupar elementos considerando alguna característica que los distingue entre sí. Estas agrupaciones pueden basarse en

diferencias de color, forma, tamaño, volumen, utilidad, función y otros aspectos. Por ejemplo, se puede realizar una seriación de fichas ordenándolas por tamaño, desde pequeñas hasta grandes. Es decir que se basa en la relación o diferencia que tiene cada objeto

- **Ordenación de secuencias.** Estimulan el pensamiento lógico matemático de los niños al brindarles la oportunidad de analizar y comparar cuidadosamente cada objeto, lo que les permite descubrir cómo están organizados y qué lugar ocupan en un conjunto. Además, estas actividades contribuyen al desarrollo de la imaginación y la creatividad, ya que incitan al niño a inventar y explorar, lo que a su vez les proporciona experiencias significativas y enriquecedoras.
- **Conservación de cantidad.** El niño no puede adquirir esta noción simplemente manipulando objetos, sino a través de las acciones que realiza con ellos. La comprensión de la cuantía o valor es una habilidad compleja que generalmente se desarrolla alrededor de los 6 años de edad. Durante este período, el niño explora y manipula objetos, investiga su entorno y responde a sus propios conocimientos para entender la relación entre los números y las cantidades que representan

4.1.5.5. Geometría. Según Sovalbarro y Camacho (2018), la geometría juega un papel fundamental en las matemáticas, ya que facilita la comprensión e interpretación de la información que encontramos en nuestra vida diaria. Esto proporciona a los niños herramientas que les permiten desenvolverse de manera efectiva. Además, la geometría es importante porque capacita a los niños para analizar diferentes formas, clasificarlas y comprender las propiedades de los objetos, lo que les permite apreciar las relaciones existentes entre ellos.

4.1.5.6. Resolución de problemas. Para Vargas (2017), la habilidad para resolver problemas ocupa una posición central en la enseñanza de las matemáticas debido a su naturaleza integradora, la cual facilita el desarrollo de otras capacidades. A través de esta capacidad cognitiva, se forman y consolidan nuevos conceptos matemáticos, que sirven como cimientos para la formación de individuos autónomos, críticos y capaces de interpretar los acontecimientos y ofrecer ofertas sobre diversos fenómenos.

Según Kuzniak et al. (2016), la resolución de problemas desempeña un papel crucial en la enseñanza de las matemáticas, ya que, a través de estos problemas, los estudiantes aplican los conocimientos y técnicas que han aprendido en el aula. Es esencial comprender que la

resolución de problemas no solo es fundamental en la lógica matemática, sino también en la vida cotidiana. Al desarrollar diversos conceptos matemáticos, los niños se desarrollarán motivados a investigar y encontrar respuestas y posibles soluciones a las diferentes situaciones que enfrentarán en su día a día.

4.2. Juegos de mesa

4.2.1. Definición de juego

El juego es la actividad que las personas realizan en su diario vivir, ya que se da por medio de un patrón o secuencia dependiendo del tipo de juego, el cual representa participación, diversión, además de, resolver problemas estratégicos mediante la reflexión de retos que se deben cumplir.

Según J. Gallardo y P. Gallardo (2018), la palabra "juego" tiene su origen en dos términos latinos: "iocum" y "ludus-ludere", ambos relacionados con el concepto de broma, diversión y chiste. Estos términos se utilizan indistintamente junto con la expresión "actividad lúdica". Es por esta razón que el juego se considera una actividad esencial para el desarrollo completo de las personas ya que, al practicarlo, se fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una convivencia adecuada.

El juego constituye una actividad universal que se encuentra en todos los individuos, y ocurre de manera espontánea y voluntaria. Su principal objetivo es proporcionar entretenimiento y diversión a las personas, mientras que simultáneamente contribuye al progreso en aspectos físicos, cognitivos, afectivos, sociales, emocionales y morales en los seres vivos. Por lo tanto, Ojalora y Guerrero (2016), mencionan que el juego debe ser constante a lo largo de la infancia, de tal manera que los niños puedan establecer vínculos, cultivar capacidades, destrezas y habilidades, siendo un elemento relevante, esencial necesario para el desarrollo integral de los niños.

Así mismo Ruiz (2017), los niños utilizan el juego como una herramienta para explorar y aprender, lo que les permite comunicarse con los adultos y contribuye al desarrollo de su personalidad. Además, el juego desempeña un papel fundamental en el fomento de habilidades sociales, capacidades intelectuales y en la resolución de conflictos. Por estas razones, el juego resulta esencial para el niño, ya que mejora sus relaciones sociales y afectivas, al mismo tiempo le permite desarrollar su autonomía.

4.2.2. Juego de mesa

Los juegos de mesa han sido empleados por las personas, ya que se consideran un recurso para el ocio y el entretenimiento, permite compartir momentos agradables en familia o con amigos. Según lo mencionado por Ferro (2020), estos juegos se caracterizan por ser actividades basadas en la competencia, el azar, y el uso de un conjunto de reglas específicas

para cada juego. De tal manera que cada participante se debe guiar por estas reglas y así, demostrar sus conocimientos y habilidades durante la partida.

Según López et al. (2018), los juegos de mesa son actividades de entretenimiento que involucran reglas específicas que guían la participación y la interacción de los jugadores durante el juego. Estos juegos se caracterizan por utilizar diversas estrategias, como la competitividad, la toma de decisiones, el ingenio y diversas habilidades, lo que motiva a los jugadores a participar, perseverar y seguir intentando en diferentes formas hasta lograr el objetivo deseado.

Los juegos de mesa son actividades lúdicas en las cuales se utiliza elementos como tableros, cartas, fichas, dados. Estos juegos implican la participación de dos o más jugadores que siguen reglas específicas para alcanzar un objetivo determinado. Existen una gran variedad de juegos de mesa, algunos son competitivos, cooperativos, y los jugadores trabajan juntos para lograr un objetivo común.

Para Gauthier et al. (2019), los juegos de mesa resultan muy agradables y placenteros para los niños ya que permiten compartir con otras personas a la vez que intercambian experiencias y aprenden entre sí. Además, le ayuda a desarrollar la imaginación, la socialización, el trabajo en equipo, el aprendizaje por el respeto a las normas, fomenta la concentración, desarrolla las capacidades intelectuales y se aprende a tomar decisiones y gestionar la frustración.

4.2.3. Importancia del Juego de mesa

Los juegos de mesa son herramientas dinámicas que tiene como objetivos el entretenimiento, educación y fomento de la socialización. En el contexto educativo, los juegos de mesa desempeñan un papel fundamental al permitir que los infantes desarrollen sus habilidades de negociación y comunicación.

Según Marín et al. (2021), los juegos de mesa son de gran importancia, ya que brindan una amplia variedad de oportunidades para el aprendizaje. Esto se debe a que pueden abordar diversas temáticas, dependiendo del contexto en el que se desarrollen, lo que mantiene vivo el interés por jugarlos y despierta la atención en las personas de todas las edades. Estos juegos favorecen el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, promueven el trabajo en equipo, mejoran las habilidades de comunicación, fortalecen la autoconfianza y fomentan los procesos de socialización.

Los juegos de mesa son fundamentales para el proceso de aprendizaje en el aula de clases, especialmente en el contexto de las matemáticas. Carmona y Cardeñoso (2019), expresan que, debido a su carácter lúdico estos despiertan el interés y la curiosidad de los niños, permitiéndole aprender de manera divertida mientras adquieren las habilidades adecuadas para su edad, descubrir sus propios conocimientos e involucrarse activamente en su aprendizaje

A través de la observación, manipulación, experimentación y la interacción con otros, los niños exploran el mundo y adquieren conocimientos. Es por ello que el juego de mesa desempeña un papel fundamental al ser el motor que impulsa al estudiante a analizar, practicar repetidamente y prepararse para su futuro en una serie de ejercicios educativos.

4.2.4. Tipos de juegos de mesa

Los juegos de mesa aportan una serie de beneficios según sus características, por lo tanto, para García (2018), los diferentes tipos de juegos de mesa son:

4.2.4.1. Juegos educativos. Tienen el propósito de enriquecer el vocabulario y promover el aprendizaje en diversas áreas como pre matemáticas, pre escritura, lenguaje, juegos tranquilos, al mismo tiempo que estimulan la creatividad. Estas actividades lúdicas son una forma entretenida y efectiva de adquirir conocimientos y habilidades educativas de manera divertida.

4.2.4.2. Juegos de estrategias. Son aquellos que estimulan el pensamiento lógico, la capacidad de crear planes y estrategias para tomar decisiones ya que, participar en estos juegos impulsa el orden mental y la habilidad para planificar movimientos con el objetivo de alcanzar la victoria. Algunos de estos juegos son el dominó, el tres en raya.

4.2.4.3. Juegos de concentración. Este tipo de juegos contribuyen a mejorar la memoria, estimulan la orientación espacial y promueven la capacidad de mantener la concentración. Algunos ejemplos de estos juegos son los puzles, el memory y el Jenga. Al participar en estas actividades, se fortalecen las habilidades mentales relacionadas con la atención, lo que resulta beneficioso para el desarrollo cognitivo.

4.2.4.4. Juegos de azar. Son aquellos juegos en los que la suerte y el azar desempeñan un papel fundamental, siendo los principales elementos que influyen en las estrategias, diversión, ofreciendo momentos de entretenimiento donde la incertidumbre y la suerte son protagonistas. Aquí entran tales juegos como el parchís, bingo, la oca y los dados.

4.2.4.4. Juegos de cartas. Estos juegos benefician la memoria, el pensamiento lógico y la concentración, al mismo tiempo que fomentan el desarrollo del vocabulario, las habilidades matemáticas, los idiomas, entre otros. Además del póker, otro ejemplo de juego de cartas popular es el uno, que brindan numerosas oportunidades para aprender y divertirse de manera educativa.

4.2.5. Tipos de juegos de mesa por componentes

Los juegos de mesa son una fuente de entretenimiento y desafíos estratégicos y se diferencian a través de sus componentes únicos y distintivos. Cada juego tiene su propio conjunto de elementos que definen su dinámica, reglas y experiencia de juego. Desde cartas estratégicas hasta tableros por ello que Pastor (2022), menciona los siguientes:

4.2.5.1. Cartas. El aspecto singular y central de estos juegos residen en las cartas, utilizadas para una amplia gama de mecánicas. Los juegos de cartas se pueden clasificar en varios subgéneros según su contenido:

Juegos completos. Proporcionan todas las cartas necesarias para jugar con reglas predefinidas, eliminando la necesidad de adquirir más elementos.

Juegos coleccionables. Requieren la compra de paquetes iniciales y expansiones para construir barajas cada vez más poderosas. Su atractivo no solo radica en el juego en sí, sino en la construcción y colección de barajas.

Living Card Game (LGC). Este formato combina los dos anteriores, ofreciendo todos los tipos de cartas en el juego base, pero con un límite en la cantidad máxima de cada carta.

4.2.5.2. Dados. En estos juegos, los dados a menudo funcionan como el componente principal o exclusivo, pudiendo variar en cantidad desde uno hasta varios. Aunque los dados introdujeron una fuerte influencia del azar, la implementación de estrategias sigue siendo significativa en la mayoría de los juegos.

4.2.5.3. Fichas. Estos juegos se basan en fichas con inscripciones, generalmente en una de sus caras. Las fichas pueden presentar valores predefinidos o símbolos especiales, lo que permite una variedad de mecánicas de juego.

4.2.5.4. Tablero. Estos juegos implican el desplazamiento de piezas en un tablero delimitado. Esta categoría abarca una amplia variedad de juegos, desde los tradicionales como ajedrez o damas, hasta las opciones más contemporáneas.

4.2.6. Beneficios de los juegos de mesa

Los juegos de mesa fomentan una actitud positiva hacia el aprendizaje, lo que ayuda a comprender el espacio físico que les rodea y a desarrollar un esquema mental de las cosas, a través de, actividades que llevan a cabo los niños es por ello que Araya (2021), manifiesta que estos juegos benefician la toma de decisiones, el análisis, la concentración y otras capacidades intelectuales que contribuyen al desarrollo integral de los niños al estimular diversas habilidades cognitivas y mentales.

Por otra parte, los juegos de mesa ofrecen oportunidades para el aprendizaje significativo, ya que implican la aplicación práctica de conocimientos y habilidades. Además de, estimular el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la resolución de problemas, promoviendo el desarrollo cognitivo. Sánchez (2021), señala los beneficios que proporcionan los juegos de mesa:

4.2.6.1. Aumento de la motivación: Especialmente en el ámbito educativo, ya que convierten los contenidos teóricos en un aprendizaje más dinámico e interactivo.

4.2.6.2. Facilitación de la reflexión: Estimulan el pensamiento crítico al motivar a los participantes a considerar la manera adecuada de resolver determinadas situaciones.

4.2.6.3. Aprendizaje significativo: A través del juego se logra un aprendizaje duradero, basado en poner en práctica los conocimientos adquiridos.

4.2.6.4. Desarrollo de habilidades sociales: Los participantes aprenden a seguir instrucciones, acatar normas, valorar triunfos y derrotas, y desarrollar empatía al ponerse en el lugar de otros para comprender sus sentimientos, pensamientos o acciones.

4.2.6.5. Desarrollo de la concentración y la memoria: Los juegos de mesa requieren que los jugadores presten atención y se concentren en los detalles, por lo que ayudan a mejorar la concentración y la memoria.

4.2.6.6. Mejora de la resolución de problemas y pensamiento crítico: Al enfrentarse a diferentes situaciones y tomar decisiones dentro del juego, los jugadores mejoran estas habilidades de manera significativa.

4.2.7. Juegos de mesa en relación con los juegos reglados

Los juegos con reglas se pueden encontrar en diversas categorías de juegos y juegan un papel fundamental en el desarrollo adecuado de los niños desde sus primeros años de educación. Barrios et al. (2018), señala que estos juegos se caracterizan por establecer condiciones para

jugar y por involucrar a múltiples jugadores en cualquier entorno donde se lleven a cabo. Esto permite que los niños aprendan a convivir en armonía, respetando diferentes perspectivas y ampliando sus horizontes. Estos juegos contribuyen a que los niños superen su egocentrismo inicial y comiencen a mostrar interés por compartir y dialogar con los demás.

Los juegos reglados están diseñados, con el objetivo de preparar a los niños para comprender operaciones concretas en etapas posteriores. Sin embargo, su introducción desde edades tempranas con adaptaciones más simples puede brindarles beneficios sustanciales en la formación de habilidades básicas y estimular su desarrollo cognitivo.

De acuerdo con Edo et al. (2017), mucho en la teoría de Piaget, los juegos de mesa forman parte de los juegos reglados. La implementación de estos juegos durante la infancia ofrece múltiples ventajas, como fomentar el cumplimiento de normas acordadas previamente, fomentar el trabajo en equipo, estimular las relaciones sociales y cultivar un sentido de competitividad durante las actividades. Esta competencia se convierte en una motivación para que los niños den lo mejor de sí mismos, ya que el objetivo central es ganar y desarrollar estrategias para lograr el éxito.

4.2.8. Juegos de mesa y las relaciones lógico-matemáticas

Los juegos de mesa ofrecen una experiencia lúdica para interactuar con números, tamaños, colores, formas y cantidades. Según Edo et al. (2017), estos juegos constituyen una introducción inicial a las relaciones lógico matemáticas, que se adquirirán de manera progresiva y darán paso al desarrollo de otras habilidades, como el conteo, la organización, la seriación, la clasificación de objetos según sus atributos y la resolución de problemas sencillos, en el que se convierten en una herramienta valiosa para el aprendizaje y el desarrollo de destrezas matemáticas de una manera divertida y participativa.

Así mismo Bravo et al. (2021), manifiesta que la relevancia de los juegos de mesa como herramienta didáctica en el ámbito de las nociones lógico matemáticas, representan algo novedoso para los niños y contribuye al desarrollo de agilidad mental, habilidades estratégicas y una nueva perspectiva sobre cómo enfrentar problemas.

5. Metodología

La presente investigación se desarrolló en la Unidad Educativa “José Ángel Palacio” ubicada en la ciudad de Loja en las calles Av. Universitaria y calle Juan de Salinas (ver figura 1), parroquia el Sagrario, la misma que brinda servicio de educación regular en el nivel educativo que ofrece: Inicial, Educación Básica y Bachillerato jornadas matutina, vespertina y bachillerato nocturno.

Figura 1

Ubicación de la Unidad Educativa José Ángel Palacio



Nota. La imagen muestra la ubicación de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.

Fuente: Google maps (2023) <https://n9.cl/vzjqd>

En la investigación se usaron recursos bibliográficos como: libros, artículos científicos y revistas; recursos tecnológicos: computadora, parlante y USB; recursos didácticos: cartón, paletas, fomix, dados, pinturas, lana entre otros.

El presente estudio se desarrolló bajo el diseño de investigación cuasi-experimental, puesto que se manipulo la variable independiente y se trabajó con una muestra establecida de forma no aleatoria. Asimismo, se aplicó el pre test, se realizó una propuesta de intervención y finalmente un post-test para observar las mejoras obtenidas.

Se trabajó con un enfoque mixto que permitió analizar, indagar y recolectar información, de manera cuantitativa con los resultados que se obtuvieron de la aplicación del pre test y posteriormente del post test, además de forma cualitativa a través de una lista de cotejo con los parámetros de evaluación: logrado y no logrado y para realizar el análisis e interpretación de los resultados para dar respuestas certeras a los objetivos planteados en la investigación. De

igual forma, tuvo un alcance descriptivo, con la finalidad de establecer relación entre conceptos, describir tipologías, clasificaciones, beneficios y otras características de las variables de estudio.

Los métodos que se emplearon fueron: el inductivo – deductivo, utilizados en el proceso investigativo ya que se utilizó para identificar aspectos generales relacionados con las variables a partir de acontecimientos particulares, también permitió determinar y entender la información y llegar a particularidades de las variables planteadas, además a la construcción del marco teórico. Por otro lado, se empleó los métodos analítico- sintético, el cual se utilizó a lo largo de la investigación, con la finalidad de comprender cuál es la dificultad, así como conocer en detalle toda la información relacionada con las relaciones lógico matemáticas y los juegos de mesa de manera que se vaya explicando cada una de sus partes, además se complementó con el método sintético ya que nos facilitó elegir la información esencial para la construcción del marco teórico.

Como técnica se utilizó la observación en todo el proceso de intervención a través de la guía de actividades, donde se evidenció los avances adquiridos por los niños mediante una lista de cotejo con indicadores de: Logrado y no logrado, con el fin de evaluar los logros alcanzados, también se utilizó como herramienta el registro anecdótico que permitió registrar de manera directa las dificultades presentadas en los niños.

El instrumento que se utilizó fue la Prueba para la Evaluación de la Competencia Matemática (EVAMAT-0) realizado por García et al. (2013), el cual es aplicable para niños a partir de 5 que evalúa aspectos como: geometría, cantidad y conteo, y resolución de problemas permitiendo identificar el nivel de dificultad en el desarrollo matemático, se utilizó como pre test, para obtener los datos iniciales respecto al problema y luego como post test con el fin de identificar las mejoras obtenidas.

Se trabajó con una población de 65 de niños de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de los cuales se tomó una muestra de 21 niños, respondiendo a las características del muestreo no probabilístico ya que se trabajó con un grupo de niños previamente establecido.

6. Resultados

6.1. Resultados obtenidos de la aplicación de la Prueba para la Evaluación de la Competencia Matemática (EVAMAT-0)

Con el objetivo de diagnosticar el nivel de desarrollo de las relaciones lógico-matemáticas en los niños del nivel inicial II, se realizó una evaluación a través de la Prueba para la Evaluación de la Competencia Matemática (EVAMAT-0), con una duración de 20 minutos por cada niño alrededor de una semana, de tal manera que los indicadores de evaluación fueron: geometría, cantidad y conteo, resolución de problemas, se evaluó a 21 niños del nivel inicial II de la Unidad Educativa José Ángel Palacio, obteniendo los siguientes resultados (ver tabla 1, 2, 3, 4).

Tabla 1

Resultados obtenidos de geometría

Parámetros	F	%
Zona baja	12	57
Zona media	8	38
Zona alta	1	5
Total	21	100

Nota. La tabla muestra los resultados de geometría, aplicado a los niños y niñas de Inicial II. Tomado de: EVAMAT 0

En la tabla 1 al obtener los resultados de geometría de los niños de Inicial II, se evidencia que el 57% de los niños se encuentra en zona baja, el 38% se encuentra en zona media, debido a que no identifican figuras y cuerpos geométricos, no reconocen figuras geométricas en situaciones gráficas, no diferencian la figura que resulta de doblar o cortar otra, mientras que el 5% se encuentra en zona alta puesto que realizaron las tareas de forma correcta.

Para Guerrero y Tejeda (2022), es esencial que los niños durante la etapa infantil adquieran el reconocimiento de figuras geométricas relacionadas con la forma, el espacio y color, debido a que éstas se discriminan tempranamente a través de su contacto visual y experiencias con el entorno. Teniendo como finalidad que el niño nombre e identifique figuras geométricas, colores primarios y secundarios, y determine la ubicación con respecto al espacio.

Tabla 2

Resultados obtenidos de cantidad y conteo

Parámetros	F	%
Zona baja	19	90
Zona media	2	10
Zona alta	0	0

Total	21	100
--------------	----	-----

Nota. La tabla muestra los resultados obtenidos de cantidad y conteo, aplicado a los niños y niñas de Inicial II. Tomado de EVAMAT 0

En la tabla 2 al obtener los resultados de cantidad y conteo, se evidencia que el 90% se encuentra en zona baja, y el 10% se encuentra en zona media, esto debido a que los niños no pueden ordenar elementos de un conjunto de acuerdo con un criterio, no reconoce la relación número-cantidad que corresponde en cada caso, no cuenta los elementos de diversos conjuntos, así como, no reconoce los números de forma ascendente y descendente, por estas dificultades ha sido necesario planificar una guía de actividades para mejorar estas destrezas.

La noción de número es una de las más fundamentales para alcanzar un buen desarrollo en el área lógico matemático de los niños. Por ello Murillo y Martínez (2019), manifiestan que saber la relación número-cantidad le permitirá al niño determinar un conjunto de varios elementos, la cual le permite establecer relaciones de correspondencia, contar, resolver operaciones matemáticas y de igual forma, seriar u ordenar secuencias numéricas.

Tabla 3

Resultados obtenidos de resolución de problemas

Parámetros	F	%
Zona baja	18	86
Zona media	0	0
Zona alta	3	14
Total	21	100

Nota. La tabla muestra los resultados obtenidos de resolución de problemas, aplicado a los niños/niñas de Inicial II. Tomado de EVAMAT 0

En la tabla 3 se obtuvieron los resultados de resolución de problemas, se evidencia que el 86% se encuentra en zona baja, esto se debe a que los niños no pueden identificar y leer números hasta el 20, no completan series de números hasta el 10, no reconoce los primeros ordinales, no resuelve problemas sencillos y de carácter gráfico y el 14% se encuentra en zona alta, ya que en su mayoría no presentaron muchas dificultades.

Para Marín (2021), la resolución de problemas es una de las habilidades matemáticas básicas más importantes que empieza a desarrollar el niño a medida que crece, debido a que su capacidad imaginativa es enorme y, por ende, es capaz de sacar provecho de cualquier situación y proponer soluciones innovadoras ante los desafíos que se le presenten. De tal manera que es esencial fomentar dichas habilidades desde la infancia ya que estimula la creatividad, el pensamiento, la atención y el razonamiento.

Tabla 4*Resultados del Test Evamat-0 aplicado a los niños de nivel inicial II*

Pruebas	Zona baja		Zona media		Zona alta	
	f	%	f	%	f	%
Geometría	12	57	8	38	1	5
Cantidad y conteo	19	90	2	10	0	0
Resolución de problemas	18	86	0	0	3	14

Nota. Resultados del pretest Evamat-0 aplicado a los niños de nivel inicial II de la Unidad Educativa José Ángel Palacio.

De acuerdo a los resultados obtenidos a partir de las tres pruebas aplicadas en el test Evamat-0 que se presentan en la tabla 4, se puede apreciar respectivamente que en geometría el 57% de los niños se encuentran en zona baja, el 38% se encuentra en zona media y el 5% en zona alta; en cantidad y conteo el 90% se ubican en zona baja, el 10% en zona media; por último, en resolución de problemas el 86% se encuentra en zona baja, y el 14% en zona alta.

Las relaciones lógico-matemáticas constituyen los primeros conocimientos matemáticos que los niños adquieren y desarrollan a través de experiencias cotidianas. Espinoza et al. (2019), manifiestan que, estos conocimientos comienzan con la manipulación de objetos concretos y van evolucionando a lo largo del tiempo mediante prácticas, la cual involucra procesos complejos como el análisis, la reflexión y la abstracción. Estas nociones se construyen a partir de la relación que los niños mantienen con su entorno más cercano y ofrecen amplias oportunidades para su desarrollo. De tal manera que el niño alcance las destrezas necesarias para su edad, como reconocer colores, figuras geométricas, clasificar objetos según sus atributos, contar y ordenar elementos de un conjunto de acuerdo con consignas establecidas.

6.2. Ejecución de la guía de actividades “Divertí Matemáticas”

Con el objetivo de elaborar y aplicar una guía de actividades con juegos de mesa para el mejoramiento de las relaciones lógico-matemáticas en los niños del inicial II, se aplicó una guía de actividades que busca mejorar conceptos matemáticos que los niños han presentado dificultad se detallan en la siguiente tabla:

Tabla 5*Resultados de la guía de actividades “Divertí Matemáticas”*

N.	Indicador de evaluación	L	N.L.	I
1	Clasifica cartas de nociones largo-corto	10	5	6
2	Empareja fichas de objetos grande y pequeño	14	4	3
3	Relaciona tamaños (pequeño, mediano, grande) con hechos narrados	12	5	4
4	Identifica las nociones grueso-delgado en el entorno	13	4	4
5	Identifica las nociones de arriba-abajo	15	2	4
6	Asocia fichas con colores primarios-secundarios	14	5	2
7	Empareja tarjetas de colores secundarios	15	1	5
8	Relaciona colores primarios y secundarios con objetos	13	4	4
9	Identifica los colores primarios y secundarios	11	3	7
10	Ubica los colores primarios-secundarios en el juego, según el patrón dado	7	12	2
11	Discrimina figuras geométricas con objetos del entorno	14	5	2
12	Relaciona figuras geométricas: triángulo, cuadrado, círculo	8	5	8
13	Reconoce figuras geométricas: círculo, triángulo, cuadrado	13	4	4
14	Ubica figuras geométricas: círculo, cuadrado, triángulo.	11	3	7
15	Relaciona figuras geométricas: triángulo, cuadrado, círculo	14	3	4
16	Asocia número cantidad del 0 al 10	12	4	5
17	Relaciona número cantidad del hasta el 10	8	8	5
18	Comprende la relación de número cantidad hasta el 10	14	4	3
19	Comprende la relación de número cantidad del 1 hasta el 10	15	3	3
20	Reconoce la representación simbólica del 1 al 5	10	7	4
21	Ordena secuencias temporales (mañana, tarde, noche)	13	5	3
22	Ordena secuencias de 5 eventos cotidianos	17	1	3
23	Ordena secuencias de 5 eventos con hechos narrados	15	2	4
24	Ordena secuencias lógicas según el patrón	16	2	3
25	Relaciona número cantidad	18	2	1

Nota. Datos obtenidos luego de aplicar la guía de actividades Divertí matemáticas a los niños de nivel inicial II de la Unidad Educativa José Ángel Palacio.

En la tabla 5 después de aplicar una guía de actividades para evaluar la eficacia de los juegos de mesa en la mejora de las relaciones lógico-matemáticas en los niños de inicial II, misma que está dividida en 5 parámetros los cuales son nociones básicas, colores, figuras geométricas, número-cantidad, secuencias, estas actividades fueron diseñadas para beneficiar a los niños compuesta por contenidos para la edad, con materiales reciclados, lo que facilitó la manipulación y observación llamando la atención de los niños con cartas, memory, domino, puzzles, cuadros de doble entrada, tableros que permitieron crear espacios lúdicos y divertidos para mejorar las dificultades presentadas en dicho ámbito.

6.3. Resultados de la guía de actividades y post test

Con la finalidad de cumplir el objetivo evaluar la eficacia de los juegos de mesa en la mejora de las relaciones lógico-matemáticas en los niños de inicial II, se diseñó veinte y cinco actividades con el propósito de fortalecer las nociones básicas, colores, figuras geométricas, cantidad y conteo y secuencias. Los resultados que se obtuvieron se muestran en la aplicación de la guía de actividades.

Tabla 6

Resultados de la aplicación de la guía de actividades

Componentes	Indicadores	Logrado	No logrado	Inasistencia
Nociones básicas	1-5	13	4	4
Colores	6-10	12	5	4
Figuras geométricas	11-15	12	4	5
Cantidad y conteo	16-20	12	5	4
Secuencias	21-25	16	2	3
Total		13	4	4

Nota. Datos obtenidos luego de la aplicación de la guía de actividades “Divertí matemáticas”, con los niños de inicial II de la Unidad Educativa José Ángel Palacio (2023).

En la tabla 6 se evidencia los resultados obtenidos de la guía de actividades compuesta de varios componentes como: nociones básicas, colores, figuras geométricas, cantidad y conteo y secuencias. En el parámetro de logrado, en relación a las nociones básicas la mayoría de los niños lograron realizar las actividades, debido a que discriminaron las nociones espaciales, como arriba-abajo, nociones de longitud largo-corto, grande-pequeño-mediano. Mientras que, en el componente de colores, gran parte del grupo lograron reconocer colores primarios y secundarios, aplicando en diferentes actividades como: bingo, cartas y patrones establecidos en base a colores. En cuanto a las figuras geométricas, un alto número de niños se ubican en el parámetro de logrado, ya que en base a las actividades propuestas reflejaron un avance con respecto a la discriminación de figuras geométricas. Continuando con cantidad y conteo muchos de los niños lograron trazar la representación numérica de los números del 1 al 5, así como, secuencia numérica del 1 al 15, y lograron asociar número cantidad del 1 al 10. Finalizando con el componente de secuencias la mayoría de niños lograron ejecutar las actividades sin dificultad. Por otra parte, en el parámetro de no logrado en los componentes de nociones básicas una menor parte no lograron realizar las actividades ya que tuvieron dificultades en reconocer figuras geométricas, asociar número-cantidad, ordenar secuencias según un criterio dado. De igual manera una mínima cantidad no realizó las actividades debido a que no asistió a la institución por enfermedad o problemas personales.

Tabla 7*Resultados del pre test y post test aplicados a los niños de inicial II.*

Pruebas	Pre test			Intervención	Post test		
	Z.B.	Z.M.	Z.A.		Z.B.	Z.M.	Z.A.
	%				%		
Geometría	57	38	5		38	19	43
Cantidad y conteo	90	10	0		33	29	38
Resolución de problemas	86	0	14		57	24	19
Promedio	78	16	6		43	24	33

Nota. Datos obtenidos de la aplicación del pre test y post test a niños del nivel inicial II (2023).

De acuerdo con la tabla 7, se observa un cuadro comparativo de los resultados obtenidos en el pretest y posttest de los niños de inicial II, luego de aplicar e intervenir con una guía de actividades que se desarrolló en dos meses que se trabajaron mediante juegos de mesa para mejorar las relaciones lógico matemáticas, la cual se evidencia que en el pretest el 78% se encuentran en zona baja, el 16% se encuentra en zona media y el 6% se encuentran en zonal alta. Sin embargo, en el posttest existe una mejoría con respecto a las relaciones lógico matemáticas por lo tanto el 43% se encuentra en zona baja, el 24% se encuentran en zona media, y el 33% se encuentran en zona alta, dejando en evidencia una mejoría ya que se disminuyó la dificultad que había en dichos componentes.

Para Alemán et al. (2018), los juegos de mesa son un recurso educativo que despiertan la curiosidad en los niños de tal manera que les permite fomentar un aprendizaje significativo basados en experiencias que le llevan al niño a tener una mayor diversión y trabajo en equipo, así como también le permiten fortalecer el aprendizaje de las relaciones lógico matemáticas puesto que el niño sale de la rutina, participa activamente y obtiene buenos resultados en su aprendizaje. Por lo tanto, con estas actividades puedan fortalecer algunos componentes como son: números, formas, tamaños, colores, etc. y también desarrollar su capacidad ingenio e imaginación necesarios para la resolución de problemas.

7. Discusión

El presente estudio se realizó con la finalidad de determinar cómo los juegos de mesa mejoran las relaciones lógico-matemáticas de los niños de inicial II de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023, para lo cual se aplicaron varios métodos como el inductivo-deductivo y analítico-sintético, que permitieron recolectar información, para la investigación y el desarrollo del marco teórico, el instrumento que se utilizó fue el Test de Competencia Matemática Básica (EVAMAT-0) que permitió evaluar el nivel de relaciones lógico matemáticas en los niños con el pre test y post test, luego se aplicó una guía de actividades titulada “Divertí Matemáticas” que consto de juegos de mesa que sirvió para verificar si estos juegos son eficaces para superar las dificultades en las relaciones lógico matemáticas.

En base a los resultados obtenidos se comprobó que el 94% de los niños se encontró en zona baja, debido a que tuvo dificultades en cuanto a relaciones lógico-matemáticas y el 6% se encontró en zona alta, sin embargo en el post test el 67% tuvo una mejoría y el 33% se ubicó en zona alta, constatando que los juegos de mesa como: domino, bingo, cartas, memory, cuadro de doble entrada, que ayudaron a disminuir dichos problemas puesto que son un recurso practico que permite crear momentos de aprendizaje únicos basados en la diversión y el juego.

En un estudio realizado por Paladines (2023), titulado los juegos de mesa y las nociones lógico matemáticas en niños de preparatoria de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, de la ciudad de Loja, manifiesta que en un 72% de los niños se encuentra en zona baja, el 22% se encuentra en zona media y el 6% en zona alta, luego de aplicar una guía de actividades basada en juegos de mesa, se observó una mejoría ya que el 5% se ubicó en zona baja, 39% en zona media y el 56% en zona alta, demostrando la efectividad que tienen los juegos de mesa en las relaciones lógico matemáticas.

En otro estudio realizado por Mendoza (2017), titulado los juegos de mesa y el desarrollo de la inteligencia lógica matemática en los niños y niñas de educación inicial II, en la Unidad Educativa “Carlos Vélez Verduga” cantón el Carmen, provincia de Manabí, manifiesta que el 70% de los niños tienen adquiridas las destrezas de la lógica matemática y el 30% no ha adquirido es por ello que recomienda que utilizar juegos de mesa para el desarrollo de la matemática puesto que este tipo de juegos son innovadores, divertidos y adecuados.

Por medio de la investigación se puede comprobar la efectividad de los juegos de mesa para mejorar las relaciones lógico matemáticas, pese a que no se han realizado muchos estudios fue gratificante saber que dichos juegos ayudaron significativamente a superar esas dificultades, sin embargo hubo algunos factores que limitaron la aplicación de las actividades y es por ello que un porcentaje bajo se quedó en zona baja, debido a las frecuentes inasistencias, tiempos cortos para la ejecución de actividades, pese a estas limitaciones se obtuvo un incremento con respecto al aprendizaje de relaciones lógico matemáticas.

8. Conclusiones

- Se concluye que el Test de Competencia Matemática Básica (EVAMAT-0), permitió evaluar el nivel de desarrollo de las relaciones lógico matemática, de esta manera se obtuvo que la mayoría de los niños se encontró en zona baja, debido a que presentaron dificultades en reconocer colores, nociones básicas, discriminar figuras geométricas, resolver problemas e identificar número cantidad.
- Se elaboró y ejecutó una guía de veinticinco actividades titulada “Divertí Matemáticas” basadas en juegos de mesa, planificadas con la finalidad de fortalecer las relaciones lógico matemáticas, donde se comprobó que los niños mejoraron en este ámbito incentivándose con el uso de este material a través de juegos atractivos que despertó su interés.
- El uso de juegos de mesa resultó eficaz puesto que se realizó una evaluación final, donde se verificó buenos resultados en el área de las relaciones lógico matemáticas, logrando que los niños disminuyeran sus dificultades ya hubo una disminución notable en la zona baja.

9. Recomendaciones

- Realizar evaluaciones con diferentes instrumentos que permitan reconocer el nivel en que se encuentran los niños en las relaciones lógico matemáticas y con esos resultados, se implementen nuevas metodologías didácticas que solventen las necesidades presentes en los niños con el fin de mejorar los problemas en ese ámbito.
- Aplicar los juegos de mesa en las diferentes áreas, no solo el de relaciones lógico matemáticas, puesto que le permitan al niño tener un aprendizaje significativo de una manera más dinámica, lúdica, creativa e innovadora
- Los juegos de mesa deben ser aplicados y utilizados de manera directa por los estudiantes bajo la guía y dirección de los docentes, para que el niño adquiera un aprendizaje significativo e implementar una estructura de aprendizaje más didáctica e innovadora.

10. Bibliografía

- Alemán Castillo, S. E., Castillo Ruiz, O., Ramírez León, J. A., Urestí Marín, R. M. y Velázquez Cruz, G. (2018). Aplicación de un juego de mesa para enseñar conceptos de nutrición y actividad física a niños de escuela primaria y secundaria. *Ciencia ergosum, Revista Científica Multidisciplinaria de Prospectiva*, 25(2). <https://bit.ly/3iXYNLO>
- Araya Pizarro, S. C. (2021). Preferencias y actitud discente hacia los juegos de mesa. Análisis multivariante. *Páginas de Educación*, 14(1), 73-93. <https://bit.ly/3GfL0Kg>
- Barrezueta, S. (2016). *Estrategias constructivas para el aprendizaje de relaciones lógicas matemáticas en primer año de educación básica*. Cuenca: Universidad de Cuenca
- Barrios Gómez, N., Gutiérrez Pabón, D., Montenegro Maldonado, V., Pineda Zurita, I., Barros Sánchez, M., Rivera Martínez, N. y Olivares Mancilla, O. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura, Educación y Sociedad*, 9(3), 775-782. <https://bit.ly/3USwU5u>
- Bravo Lanzaque, S. C., Pérez Clemente, Y., González Barreto, M., Campos Maura, E. y Díaz, O. (2021). Los juegos didácticos en la clase de consolidación de Matemática en 38 la secundaria básica cubana. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 8(2), 2-20. <https://bit.ly/3HaY4iH>
- Bustamante, S. (2015). *Desarrollo Lógico - Matemático*. Quito, Ecuador.
- Carmona Medeiros, E. y Cardeñoso Domingo, J. M. (2019). Situaciones basadas en juegos de mesa para atender la elaboración del conocimiento matemático escolar. *Épsilon*, 1(101), 57-81. <https://hdl.handle.net/11162/211426>
- Cevallos, C. (2021). Las matemáticas en educación. *Imaginario Social*, 5(1), 93-113. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100193
- Chuquimarca Maza, E. A. (2017). El juego en el desarrollo del componente de relaciones lógico matemático en los niños de primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Liceo Matovelle (Bachelor's thesis, Quito: UCE). <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12051/1/T-UCE-0010-1402.pdf>
- Congo Maldonado, R., Bastidas Amador, G. y Santiesteban Santos, I. (2018). Algunas consideraciones sobre la relación pensamiento-lenguaje. *Conrado*, 14(61), 155-160. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000100024

- Edo, M., Blanch, S. y Anton, M. (2017). El juego en la primera infancia. Octaedro.
<https://octaedro.com/libro/el-juego-en-la-primera-infancia/>
- Espinoza Cevallos, C. E., Reyes Cedeño, C. C. y Rivas Cun, H. I. (2019). El aprestamiento a la matemática en educación escolar. *Conrado*, 15(66), 193-203. <https://bit.ly/3VNpHUv>
- Ferro Veiga, J. M. (2020). Ilusión: La caja de herramientas. Autoedición. <https://bit.ly/3GfzcaY>
- Gallardo, J., & Gallardo, P. (Marzo de 2018). Teorías del juego como recurso educativo. ResearchGate.
https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_CO
[MO RECURSO EDUCATIVO](https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_CO)
- Gauthier, A., Kato, P. M., Bul, K. C., Dunwell, I., Walker-Clarke, A. & Lamerás, P. (2019). Board games for health: A systematic literature review and meta-analysis. *Games for health journal*, 8(2), 85-100. <https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0017>
- Guerrero Rodríguez, M. A. y Tejeda Díaz, R. (2022). Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial II. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*, 10(1), 107-122. <https://bit.ly/3WO9WhA>
- Hernández, C. (2018). *Buscando el origen de la actividad matemática: estudio exploratorio sobre el juego de construcción infantil*. *Escuela Abierta*, 14(1).
- Kuzniak, A., Montoya, E. y Vivier, L. (2016). El espacio de trabajo matemático y sus génesis. *Cuadernos de Investigación y Formación en Educación Matemática*, 15(1), 237-251.
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/cifem/article/view/23942/24097>
- López Meneses, E., Cobos Sanchiz, D., Martín Padilla, A. H., Molina García, L. y Jaén Martínez, A. (2018). Experiencias pedagógicas e innovación educativa. Aportaciones desde la praxis docente e investigadora. Octaedro. <https://bit.ly/3hDJ3gi>
- Lugo, J., Vilchez, O. 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>
- 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.bdtopen.com/isaerevistacientifica/index.php/EIL/article/view/37/34>

- Marín Marín, J. A., Cruz Campos, J. C., Pozo Sánchez, S. y Gómez García, G. (2021). Investigación e innovación educativa frente a los retos para el desarrollo sostenible. Dykinson S. L. <https://bit.ly/3E6suRD>
- Marín Rodríguez, M. (2021). Pensamiento matemático y cuentos en Educación Infantil. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*, 10(1), 30-44. <https://doi.org/10.24197/edmain.1.2021.30-44>
- Medina, M. (2018). Estrategias metodológicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático. *Revista Dialnet*, 9(1), 125-132. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6595073>
- Ministerio de Educación. (2014). Currículo de Educación Inicial. [Archivo PDF]. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de EGB y BGU Matemática*. [Archivo PDF]. https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2016/03/MATE_COMPLETO.pdf
- Murillo Martínez, H. V. y Martínez Hernández, L. M. (2019). La importancia del docente en la transversalidad. *Praxis investigativa REDIE*, 11(20), 75-89. <https://bit.ly/3DVX3JP>
- Otalora, F y Guerrero, I. (2016). El juego: una estrategia para la enseñanza-aprendizaje en ambientes virtuales de los suboficiales de la Escuela de Formación de Infantería de Marina de Coveñas Sucre, Colombia. *Revista de la Facultad de Ciencias Sociales y Educación*, 16, 240.
- Paladines, N. (2023). Juegos de mesa y nociones lógico-matemáticas en niños de preparatoria de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, de la ciudad de Loja, en el periodo 2022-2023. [file:///C:/Users/HP/Downloads/NayelyKatherine_PaladinesCollaguazo%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/NayelyKatherine_PaladinesCollaguazo%20(1).pdf)
- Ramos, S., & Bautista, M. (2018). Las nociones pre numéricas en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 256 “Apóstol San Pablo” Lucanas. 44. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/4692c94f-9531-4fdf-b416-c1c1243aafaa/content>
- Sánchez Montero, M. (2021). En clase sí se juega: Una guía práctica para utilizar y crear juegos en el aula. Paidós Educación.

- Sobalvarro, L., y Camacho, M. (2018). El aprendizaje de la noción de objeto según la forma en niños de educación preescolar: Propuesta geometría en movimiento. *Revista Educación*, 554-572.
- Valecillos Urdaneta, B. C. (2019). Desde la pedagogía de la ternura: inicio de lo lógicomatemático en preescolar. *Revista Scientific*, 4(12), 220-240. <https://bit.ly/3hzfBI8>
- Vargas, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Educación médica continua*, 58(1), 68-74. http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v58n1/v58n1_a11.
- Victoria Uribe, R., Utrilla Cobos, S. A. y Santamaría Ortega, A. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Legado de Arquitectura y Diseño*, 12(21), 98-107. <https://bit.ly/3Oim7jb>

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

Memorando Nro.: UNL-FEAC-CEDI-2023-013
Loja, 25 de abril del 2023.

Sra. Lic.
Liliana del Rocío Arévalo Luzuriaga. 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 la docente designada en el orden de analizar la estructura y coherencia del Proyecto de Investigación del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación de Licenciatura **título: Juegos de mesa y relaciones lógico-matemáticas en los niños de nivel inicial II de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023**, de la autoría de la alumna Srta. Paola Elizabeth Macas Zaquinaula, de la Carrera de Educación Inicial, Modalidad de Estudios Presencial, de acuerdo al Art. citado del cuerpo legal antes referido, me cumple designarla **DIRECTORA** 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**

Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso. Mg. Sc.
DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



Anexo 2. Guía de actividades



1859



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja
Facultad de la Educación el Arte y la Comunicación
Carrera de Educación Inicial



**GUÍA DE ACTIVIDADES
DIVERTI MATEMÁTICAS**

Autora:

Paola Elizabeth Macas Zaquinaula

**LOJA – ECUADOR
2023**

1. Presentación

La presente guía didáctica está dirigida a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa José Ángel Palacio, la cual incluye una guía de actividades lúdicas, creativas y entretenidas que permitirán despertar el interés en los niños, de esta manera se podrá utilizar diferentes estrategias didácticas para el desarrollo de capacidades de razonamiento, solución de problemas, teniendo como finalidad generar experiencias, vivencias, y un aprendizaje significativo que refuerce el ámbito de relaciones lógico matemáticas.

El propósito principal de esta guía es reforzar destrezas que los niños han tenido mayor dificultad para adquirir dentro del nivel, de este modo se fomentarán bases que servirán de apoyo en etapas futuras. De esta manera, los juegos de mesa tales como: cartas, domino, puzles, memory, cuadro de doble entrada que servirán como alternativa lúdica y entretenida para trabajar conceptos matemáticos como tamaños, formas, colores, nociones básicas de tiempo, espacio, seriación, cantidad, etc.

La metodología aplicada en esta guía será participativa, activa y lúdica, donde los niños serán los protagonistas principales de su propio aprendizaje. Por otro lado, los juegos de mesa que será utilizado en este proyecto son entretenidos y al alcance de todos los estudiantes, reforzando el ámbito de relaciones lógico matemáticas en los niños de 4 a 5 años. Para la realización de la Guía Didáctica tendrá una duración de 6 semanas, que se dividirán en 25 actividades, es decir, 5 actividades semanales con una duración de 40 minutos por cada actividad, de este modo, se trabajarán conceptos matemáticos, a través de los juegos de mesa. Asimismo, cada actividad estará planificada y compuesta por objetivos, procedimiento, materiales y la evaluación a través de una lista de cotejo, que permitirá evidenciar si se han cumplido los objetivos planteados.

2. Evaluación

La evaluación se la realizará al finalizar cada actividad, a través de una lista de cotejo, para ello se tomará en cuenta los indicadores de cada una de las actividades planteadas en la guía didáctica. De igual manera la lista de cotejo está compuesta de dos parámetros: Logrado y No logrado. Además, permitirá conocer si los juegos de mesa son una alternativa eficaz en el ámbito de relaciones lógico matemáticas en los niños de 4 a 5 años.

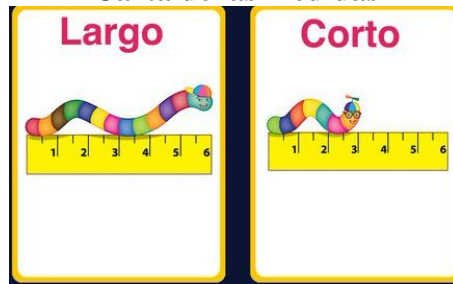
1.1. Aspectos a evaluar

- Clasifica cartas de nociones largo-corto.
- Empareja fichas de objetos grande y pequeño.
- Relaciona tamaños (pequeño, mediano, grande) con hecho narrados
- Identifica las nociones grueso-delgado en el entorno.
- Identifica las nociones arriba-abajo.
- Asocia fichas con colores primarios-secundarios.
- Empareja tarjetas de colores secundarios.
- Relaciona colores primarios y secundarios con objetos
- Identifica los colores primarios y secundarios.
- Ubica colores primarios y secundarios en el juego según el patrón dado.
- Empareja figuras geométricas
- Relaciona figuras geométricas: triángulo, cuadrado, rectángulo, círculo.
- Reconoce figuras geométricas: círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo.
- Ubica figuras geométricas: círculo, cuadrado, triángulo.
- Asocia número-cantidad del 0 al 10.
- Cuenta secuencialmente del 1 al 15.
- Ordena secuencias temporales. (mañana, tarde, noche).
- Ordena secuencias de 5 eventos cotidianos.
- Ordena secuencias de 5 eventos de hechos narrados.

3. Guía de actividades

Actividad 1

Carta de las medidas



Nota. La imagen muestra carta de medidas. Fuente: Instituto Claret (2021).
<https://n9.cl/jg6z0>

Objetivo: Clasificar cartas de nociones largo-corto.

Tipología: Juegos de cartas

Materiales/recursos: Cartas de nociones, objetos (juguetes), fomix

Procedimiento

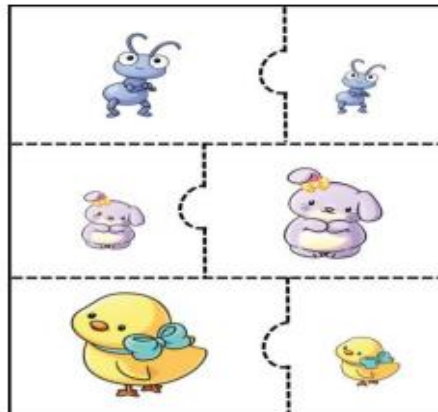
Empieza la actividad presentando varios juguetes para establecer diferencias de longitud: largo/corto, por ejemplo, una jirafa y un perro. Posteriormente se entrega 10 tarjetas a cada niño y se le pedirá que agrupe las cartas que tienen objetos largos, luego que agrupen las cartas que tienen objetos cortos y se irá cambiando las cartas a cada niño. Por último, se formarán 2 grupos para realizar un gusano de fomix: un grupo hará un gusano largo y el otro grupo un gusano corto.

Evaluación

Indicador de evaluación	Clasifica cartas de nociones largo-corto.	
	Logrado	No logrado
Nombre del estudiante		

Actividad 2

Armando voy diferenciando grande y pequeño



Nota. La imagen muestra rompecabezas de grande y pequeño. Fuente: Rukkia (2020).
<http://www.mundoderukkia.com/2020/04/rompecabezas-animales-inicial.html?m=1>

Objetivo: Emparejar fichas de objetos grande y pequeño.

Tipología: Juegos de puzles

Materiales/recursos: Fichas de rompecabezas hechas de cartón, objetos (silla grande, silla pequeña), imágenes de grande-pequeño

Procedimiento

Se inicia la actividad con los niños de pie y se realiza ejercicios de respiración, luego se introduce al tema a tratar que es la noción de grande-pequeño, se muestra varios objetos con diferencia de tamaño, por ejemplo, una silla grande con una silla pequeña, seguidamente los niños tienen que identificar cuál es más grande y cuál es más pequeño. Posteriormente, se entrega 3 pares de fichas a cada niño en el que tiene que emparejar el objeto grande con el pequeño y luego rotaran las fichas hasta terminar. Para finalizar, se presenta imágenes que indican los tamaños y se le pedirá a cada niño que lo identifique.

Evaluación

Indicador de evaluación	Empareja fichas de objetos grande y pequeño.	
Nombre del estudiante	Logrado	No logrado

Actividad 3 Ricitos de oro y sus tamaños



Nota. La imagen muestra los personajes del cuento Ricitos de Oro. Fuente: Pinterest.
<https://www.pinterest.es/pin/321233385915612036>

Objetivo: Relacionar tamaños (pequeño, mediano, grande) con hechos narrados

Tipología: Cuadro de doble entrada

Materiales/recursos: Cuadro de doble entrada hecho de cartón, fichas, cuento de ricitos de oro, canción “debajo un botón”.

Procedimiento

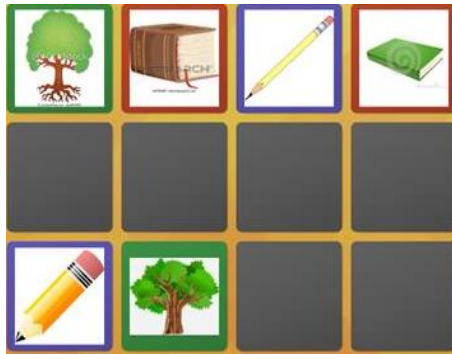
Se inicia la actividad, formando un ruedo en el piso y se narra el cuento de “Ricitos de oro” (anexo 1). Luego, se formará grupos de 2 niños y se entrega un cuadro de doble entrada en la cual deben colocar las fichas que se le entregue, discriminando la noción pequeño, mediano, grande en el casillero que corresponda. Para finalizar se les dará ordenes con referencia a la noción, por ejemplo, señala el oso grande o busca un objeto en el aula que sea grande, para evaluar la discriminación de la noción, finalmente se entonará la canción “Debajo de un botón” (anexo 2).

Evaluación

Indicador de evaluación	Relaciona tamaños (pequeño, mediano, grande) con hecho narrados.	
	Logrado	No logrado
Nombre del estudiante		

Actividad 4

Juego de memoria delgado-grueso



Nota. La imagen muestra juego de memoria grueso-delgado. Fuente: Wordwall.
<https://wordwall.net/en-ec/community/grueso-delgado>

Objetivo: Identificar las nociones grueso-delgado en el entorno.

Tipología: Juegos de concentración

Materiales/recursos: Imágenes de grueso y delgado, juego de memoria de la noción grueso y delgado

Procedimiento

Se inicia la actividad con la motivación jugando a las adivinanzas, Luego se indicará imágenes de grueso y delgado, haciendo diferencia una del otro acompañado de la mímica. Seguidamente se entrega 5 pares de fichas de grueso - delgado y se pide que encuentre los pares de grueso – delgado, por ejemplo, una ficha de lápiz grueso y la ficha de lápiz delgado, se continúa con las demás fichas hasta encontrar todos los pares. Para finalizar se realiza una dinámica que consiste en dramatizar la noción con su propio cuerpo.

Evaluación

Indicador de evaluación	Identifica las nociones grueso-delgado en el entorno.	
	Logrado	No logrado
Nombre del estudiante		

Actividad 5

Tablero 3D de Arriba, abajo



Nota. La imagen muestra tablero de 3d con elementos que indican arriba- abajo. Fuente: Campus educativo (2020). <https://campuseducativo.santafe.edu.ar/los-procesos-de-construccion-del-espacio-fisico-y-geometrico/>

Objetivo: Identificar las nociones arriba-abajo.

Tipología: Tablero 3D.

Materiales/recursos: Ruleta de noción arriba- abajo, parlante,

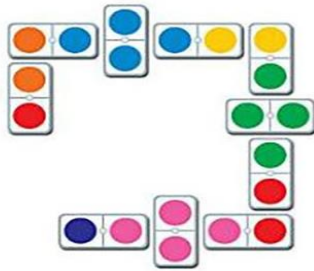
Procedimiento

Se inicia la actividad se entonando la canción “Saco una manito” (ver anexo 3), se explica con un globo la noción de arriba-abajo, se pide hacer grupos de 2 niños, luego se entrega un tablero que discriminen la noción explicada con diferentes situaciones según la acción, que se encuentre en el tablero, en el cual se pide que identifique hacia dónde se está desplazando el elemento indicado, se finaliza con la dramatización de desplazamiento con diferentes objetos.

Evaluación

Indicador de evaluación	Identifica las nociones arriba-abajo.	
	Logrado	No logrado
Nombre del estudiante		

Actividad 6 Dominó de colores



Nota. La imagen muestra domino de colores. Fuente: Toys 2 Tech.
https://www.toys2teach.mx/MATERIAL-DIDACTICO-EN-INGLES-DOMINO-COLORS,7654_1520274253

Objetivo: Asociar fichas con colores primarios-secundarios.

Tipología: Juegos de estrategias (domino)

Materiales: Fichas de dominó de cartón, parlante

Procedimiento

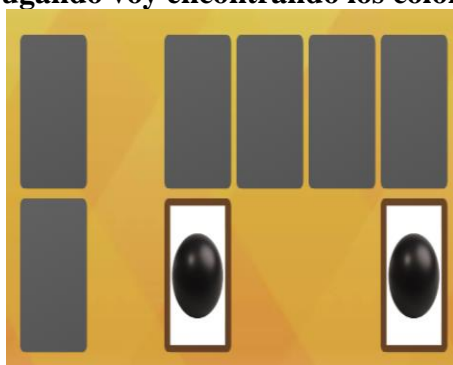
Se inicia la actividad entonando la canción “La patita Lulú” (ver anexo 4), seguidamente se explica en que consiste el domino de iguales, a cada niño se entrega las fichas, en el que deben asociar las fichas de colores por iguales. Por último, se realiza una dinámica que se llama “Busquemos” la cual consiste en buscar y discriminar colores primarios y secundarios en objetos del entorno.

Evaluación

Indicador de evaluación	Asocia fichas con colores primarios-secundarios.	
Nombre del estudiante	Logrado	No logrado

Actividad 7

Jugando voy encontrando los colores



Nota. La imagen muestra juego de memoria de color. Fuente: Wordwall.
<https://wordwall.net/es/resource/28266081/educaci%C3%B3n-f%C3%ADsica/colores-de-la-memoria>

Objetivo: Emparejar tarjetas de colores secundarios.

Tipología: Memory

Materiales: Juego de memoria de colores, imágenes de colores

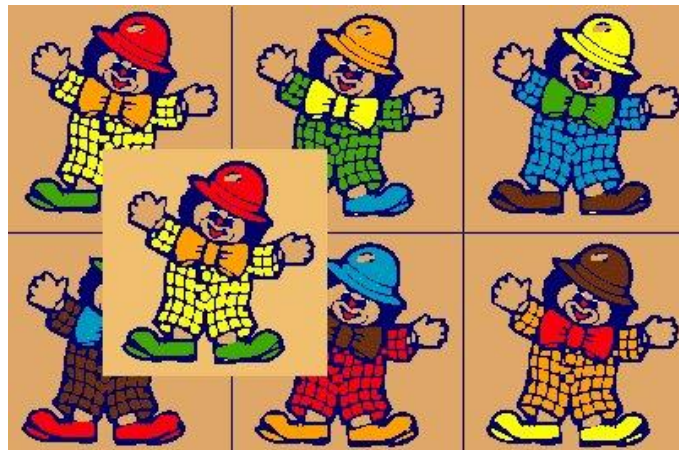
Procedimiento

Para iniciar la actividad se presentará los colores secundarios y se jugará “Capitán manda” donde se darán instrucciones como “se cambian de lugar los que tengan zapatos negros” “dan un salto los que tengan mochila rosada”. Después, se les entregará 5 pares de fichas de colores secundarios, para ello se les pondrá en la mesa las fichas en diferente orden volteadas y luego se pedirá que recuerden y encuentren el par. Finalmente se pedirá a los niños recordar los colores primarios y secundarios antes aprendidos con objetos del entorno.

Evaluación

Indicador de evaluación	Empareja tarjetas de colores secundarios	
Nombre del estudiante	Logrado	No logrado

Actividad 8
Lotería de idénticos con colores



Nota. La imagen muestra lotería de idénticos de colores. Fuente: TecnoEdu.
<https://tecnoedu.com/JuegosDidacticos/MA11502.php>

Objetivo: Relacionar colores primarios y secundarios con objetos

Tipología: Lotería de idénticos.

Materiales/recursos: Lotería de idénticos de colores

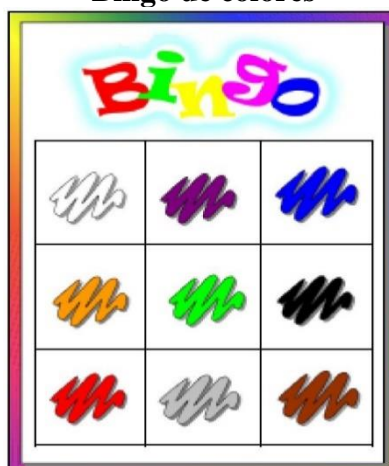
Procedimiento

Se inicia la actividad con un juego de adivinanzas por ejemplo soy el sol y mi color es el “amarillo”. Luego se entregará un tablero con fichas para que el niño ponga la ficha encima del objeto del color que corresponda, luego se intercambiara los tableros y las fichas con sus compañeros. Para finalizar recordaremos los colores primarios y secundarios que se encontraban en el juego y los niños deberán mencionar el color de sus prendas de vestir.

Evaluación

Indicador de evaluación	Relaciona colores primarios y secundarios con objetos	
	Logrado	No logrado
Nombre del estudiante		

Actividad 9 Bingo de colores



Nota. La imagen muestra una tabla de bingo de colores. Fuente: La clase de Nanny (2020).
<https://blogsaverroes.juntadeandalucia.es/zalabinfantilalcudia/2020/06/09/bingo-de-colores/>

Objetivo: Identificar los colores primarios y secundarios.

Tipología: Juegos de bingo

Materiales/recursos: Tablas de bingo, tarjetas con nombres de colores primarios y secundarios, caja sorpresa hecha de cartón, fichas hechas de cartón.

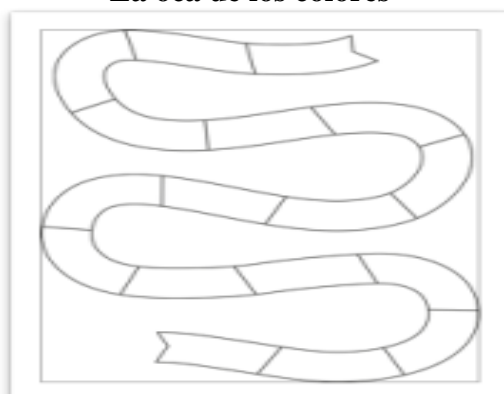
Procedimiento

Se inicia la actividad con la dinámica “Capitán manda” donde se darán instrucciones como “se cambian de lugar los que tengan zapatos negros” “dan un salto los que tengan mochila roja”. Luego, se entregará a cada niño una tabla de bingo de colores, de la caja sorpresa se irán sacando tarjetas con el nombre de los colores, la profesora lo dirá verbalmente, y los niños deberán ubicar la ficha en su tablero según el color mencionado. Para finalizar se hará preguntas de cuáles son los colores primarios y cuáles son los colores secundarios e identificarlos con objetos y animales según lo mencione la docente guía.

Evaluación

Indicador de evaluación	Identifica los colores primarios y secundarios.	
	Logrado	No logrado
Nombre del estudiante		

Actividad 10
La oca de los colores



Nota. La imagen muestra el juego de la oca. Fuente: Orientación Indujar (2020).
<https://n9.cl/jycr4>

Objetivo: Ubicar colores primarios y secundarios en el juego según el patrón dado.

Tipología: Juego de la oca

Materiales/recursos: Tablero de la Oca, fichas hechas de cartón, parlante.

Procedimiento

Se inicia la actividad con la dinámica “tingo tango” y al que le toque se les pedirá que nombre un color y lo identifique en un objeto. Luego, se entregará a cada niño un tablero de la Oca, donde constará un patrón a seguir de colores primarios y secundarios y por tamaño, habrá espacios en blanco para que los niños completen con el color que corresponde y se entregara fichas de colores, para que siga el patrón dado al inicio. Para finalizar se entonará la canción “La Canción de los Colores de Pin Pon” (ver anexo 5).

Evaluación

Indicador de evaluación	Ubica los colores primarios y secundarios en el juego según el patrón dado.	
	Logrado	No logrado
Nombre del estudiante		

Actividad 11 Domino de las figuras



Nota. La imagen muestra domino de figuras geométricas Fuente: Copy Red.
https://http2.mlstatic.com/D_NQ_NP_900248-MLM41844200667_052020-W.jpg

Objetivo: Discriminar figuras geométricas con objetos del entorno.

Tipología: Juegos de domino

Materiales/recursos: Fichas de dominó, parlante

Procedimiento

Empieza la actividad entonando la canción ‘‘Las formas’’ (anexo 6). Seguidamente se indica las figuras geométricas mediante imágenes. Se explicará que el juego consiste en asociar cada figura geométrica con el objeto que tenga esa forma, donde se entregarán 10 fichas de dominó a cada niño lego deberán emparejar las fichas según la figura y objeto. Por último, se les pedirá recordar las figuras antes vistas en el juego y se les pedirá formar las figuras geométricas con su propio cuerpo.

Evaluación

Indicador de evaluación	Discrimina figuras geométricas con objetos del entorno.	
Nombre del estudiante	Logrado	No logrado

Actividad 12
Lotería de idénticos de figuras geométricas



Nota. La imagen muestra lotería de idénticos de figuras. Fuente: Pinterest.
<https://www.pinterest.ca/pin/815221970020261523/>

Objetivo: Relacionar figuras geométricas: triángulo, cuadrado, círculo.

Tipología: Lotería de idénticos

Materiales/recursos: Lotería de relación figura geométrica con su forma, paletas

Procedimiento

Se iniciará la actividad con una motivación como será el cuento de “El señor cuadrado y sus amigos”, (ver anexo 7) , luego se presentará las figuras geométricas a los niños y seguidamente se brindará la lotería de relación y las fichas, los niños deberán completar la lotería asociando la forma con la figura, orientándose en el espacio que corresponde, posteriormente deberán recortar las fichas para que asocien cada figura con el objeto similar en la lotería. Para finalizar se pedirá a los niños realizar las figuras geométricas con paletas y lana.

Evaluación

Indicador de evaluación	Relaciona figuras geométricas: triángulo, cuadrado, círculo.	
Nombre del estudiante	Logrado	No logrado

Actividad 13
Bingo de figuras geométricas



Nota. La imagen muestra bingo de figuras. Fuente: Kids Zone.
<https://kids-zonefp.blogspot.com/2016/06/bingo-de-figuras-geometricas.html>

Objetivo: Reconocer figuras geométricas: círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo.

Tipología: Juegos de bingo

Materiales/recursos: Tarjetas de bingo, fichas de figuras geométricas, caja sorpresa.

Procedimiento

Para iniciar la actividad se cantará la canción “Figuras geométricas” (ver anexo 8), luego se dará las indicaciones del juego, este consiste en entregar una tabla de bingo a cada niño y fichas de figuras geométricas, se explicará que se va a nombrar las figuras geométricas conforme se saque de la caja sorpresa, los niños deberán buscar entre sus fichas la figura nombrada y ponerla en su tarjeta de bingo. Para finalizar se realizará un juego de adivinanzas de las figuras geométricas.

Evaluación

Indicador de evaluación	Reconoce figuras geométricas: círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo.	
	Logrado	No logrado
Nombre del estudiante		

Actividad 14
Lotería de figuras geométricas



Nota. La imagen muestra lotería de colores. Fuente: Dayan Didácticos.
<https://www.dayandidacticos.com.ar/juguetes-didacticos/juegos/20-loteria-de-figuras-geometricas>

Objetivo: Ubicar figuras geométricas: círculo, cuadrado, triángulo.

Tipología: Lotería

Materiales/recursos: Lotería de figuras geométricas, fichas de figuras geométricas, hojas de papel bond, temperas.

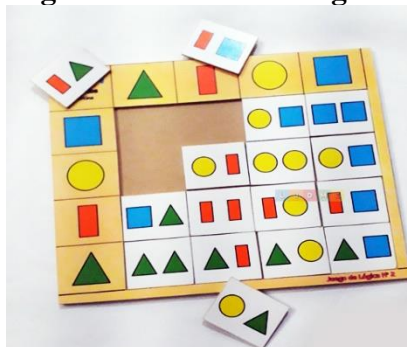
Procedimiento

Para iniciar la actividad se pedirá a los niños que observen en el salón de clases diferentes objetos con forma de las figuras geométricas, luego se dará una tabla de lotería a cada niño y se pedirá que cuando la ruleta gire y marque una figura ellos deberán buscar entre sus fichas esta figura y ubicarla en su tabla de lotería, de tal manera que llenen toda la tabla. Para finalizar se pedirá a los niños dibujar las figuras geométricas en una hoja de papel bond.

Evaluación

Indicador de evaluación	Ubica figuras geométricas: círculo, cuadrado, triángulo.	
	Logrado	No logrado
Nombre del estudiante		

Actividad 15 Jugando relaciono las figuras



Nota. La imagen muestra cuadro de doble entrada de figuras

Fuente: La clase de Nanny. <https://n9.cl/o9kgw>

Objetivo: Relacionar figuras geométricas: círculo cuadrado, triángulo.

Tipología: Cuadro de doble entrada

Materiales/recursos: Tablero de doble entrada, fichas con figuras geométricas, figuras de paletas

Procedimiento

Para iniciar la actividad se imitará a las figuras geométricas con nuestras manos. Luego se entregará un cuadro de doble entrada a cada niño con sus respectivas fichas y se pedirá que complete el cuadro según las indicaciones, este consiste en ubicar las fichas fijándose en el eje superior y lateral, así ubicar las fichas siguiendo este modelo, pero antes se dará ejemplo de cómo ellos deben completar el cuadro. Para finalizar se presentarán figuras de paletas y se pedirá individualmente que diga cómo se llama esa figura.

Evaluación

Indicador de evaluación	Relaciona figuras geométricas: círculo cuadrado, triángulo.	
Nombre del estudiante	Logrado	No logrado

Actividad 16
Memoria de números



Nota. La imagen muestra objetos según el número
Fuente: La clase de Nanny. <https://n9.cl/o9kgw>

Objetivo: Asociar número-cantidad del 0 al 10.

Tipología: Juego de memory

Materiales/recursos: Tarjetas de número, tarjetas de objetos, números hechos en fomix

Procedimiento

Para iniciar la actividad se cantará la canción “Soy una serpiente” (ver anexo 9), luego se dará las indicaciones del juego, se harán 2 grupos, el cual al primer grupo se entregará 5 pares de tarjetas de numero-cantidad de 0-5 y al segundo grupo se entregará 5 pares de tarjetas del número cantidad de 6-10, este consiste en que deben asociar cada número con la cantidad que corresponde y luego se intercambiaran las tarjetas. Por último, realizaremos una retroalimentación en la cual la docente presentará una cantidad de objetos y ellos dirán que numero de objetos tiene.

Evaluación

Indicador de evaluación	Asocia número-cantidad del 0 al 10.	
	Logrado	No logrado
Nombre del estudiante		

Actividad 17 Juego y aprendo 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: Relacionar número cantidad del 1 hasta el 10.

Tipología: Juegos de cartas

Materiales/recursos: Bloques de madera, cartas de los números

Procedimiento

Se iniciará la clase con un cuento “el número 10” (ver anexo 10), luego se dará indicaciones del juego, este consiste en asociar los bloques con su número correspondiente, para ello se trabajará en parejas, el cual a un niño se le entregara cartas del 1-5 y al otro niño se le entregara cartas del 6-10, con los bloques necesarios, para terminar, se pedirá que intercambien las cartas y realicen la misma acción. Para finalizar se presentará a todo el grupo una carta en tamaño grande y se les pedirá que digan que cantidad de regletas debemos poner, contando de forma grupal la secuencia numérica.

Evaluación

Indicador de evaluación	Relaciona número cantidad del 1 hasta el 10.	
Nombre del estudiante	Logrado	No logrado

Actividad 18 El erizo de los números



Nota. La imagen muestra a un erizo para emparejar número-cantidad. Fuente: Zeka (2021).
https://mungfali.com/page/C19A15393EC3D4054A59C8DE44A01D3F9041674B/chamel-eon_color_matching_activity_%7C_bottle_caps_color

Objetivo: Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10.

Tipología: Juegos de azar (dados)

Materiales/recursos: Erizo de cartón, dados, conos de papel de diferente color.

Procedimiento

Se inicia entonando la canción “witzy witzy araña” (ver anexo 11). Seguidamente, se empezará con el juego del “Erizo numérico”, para ellos se les entregará a los niños un erizo (diseñado con cartón, cuyo interior debe contener unos círculos dentro de los cuales constan puntos que van desde el 1 al 10), así mismo se les entregará conos numerados del 1 al 10. Para el desarrollo de este juego el niño deberá contar el número de puntos y buscar el cono del número que corresponde y ubicarlo sobre el erizo. Para finalizar se hará una retroalimentación donde los niños lanzarán dos dados y deberán contar el número de puntos de los dos dados.

Evaluación

Indicador de evaluación	Comprende la relación de número-cantidad hasta el 10.	
Nombre del estudiante	Logrado	No logrado

Actividad 19

Uniendo las manzanas me divierto



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

Objetivo: Comprender la relación de número cantidad del 1 hasta el 10

Tipología: Juegos de puzles

Materiales/recursos: Manzanas, cartón, marcadores, limpiapipas

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 la docente 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 trabajará en parejas, donde se entregará fichas de manzanas en una mitad habrá el número y en otra mitad la cantidad, los niños deberán emparejar la manzana del número con la cantidad que corresponde. Para finalizar habrá un cartón grande donde habrá números del 1 al 10 y cada niño tiene que insertar un limpiapipas de acuerdo al número que esté en la parte de arriba.

Evaluación

Indicador de evaluación	Comprende la relación de número cantidad del 1 hasta el 10.	
Nombre del estudiante	Logrado	No logrado

Actividad 20
Mientras juego aprendo a contar con el UNO



Nota. La imagen muestra juego del UNO Fuente: Amazon.
<https://www.amazon.com/-/es/Mattel-UNO-Juego-cartas-cl%C3%A1sico/dp/B00GTJSGXE>

Objetivo: Reconocer la representación simbólica del 1 al 5.

Tipología: Juegos de cartas

Materiales/recursos: Cartas UNO, cinta, marcador

Procedimiento

Se inicia la actividad con la canción “Aprendo a contar con los gurlis” (ver anexo 12), y se indicaran los números elaborados de fomix, del 1 al 5, luego se entregará a cada niño 5 cartas que tendrán números y se le pedirá que reconozca y cuente según la cantidad de la tarjeta., para finalizar se nombraran los números antes vistos en las cartas.

Evaluación

Indicador de evaluación	Reconoce la representación simbólica del 1 al 5	
	Logrado	No logrado
Nombre del estudiante		

Actividad 21 Cartas del tiempo



Nota. La imagen muestra eventos de mañana, tarde y noche Fuente: Pinterest.
<https://www.pinterest.es/pin/585256914071424356/>

Objetivo: Ordenar secuencias temporales (mañana, tarde, noche).

Tipología: Juegos de cartas

Materiales/recursos: Tarjetas de tiempo, parlante

Procedimiento

Para iniciar la actividad entonaremos la canción de “Buenos Días, buenas tardes y buenas noches” (ver anexo 13). Seguidamente se les brindara cartas con imágenes de mañana, tarde y noche y les pediremos que ordenen secuencialmente con eventos de 3 situaciones. Luego a los niños se les entregará una secuencia de 5 eventos, ellos deben observar y ordenar según el orden de las acciones. Finalmente se jugará con razonamiento lógico, este consiste en nombrar diferentes situaciones del diario vivir, y los niños deberán contestar que sucedió antes o que sucedió después.

Evaluación

Indicador de evaluación	Ordena secuencias temporales (mañana, tarde, noche).	
Nombre del estudiante	Logrado	No logrado

Actividad 22
Cartas de las secuencias



Nota. La imagen muestra cartas de secuencias Fuente: Pinterest.
<https://www.pinterest.com.mx/pin/361484307571750407/>

Objetivo: Ordenar secuencias de 5 eventos cotidianos.

Tipología: Juegos de cartas

Materiales/recursos: Carta de secuencias, parlante, pelotita

Procedimiento

Se inicia la actividad con la dinámica de tingo tango y la persona que le toque se le pedirá que describa algunas actividades que realiza antes de ir a la escuela; se continuara jugando al tingo tango haciendo que el niño describa diferentes rutinas. Seguidamente se les entregara un juego de cartas a cada niño que constan de secuencias de diferentes rutinas, cada niño deberá ordenar en secuencia lógica su rutina. Para finalizar se cantará la canción de Aramsamsam (ver anexo 14), siguiendo la secuencia de pasos.

Evaluación

Indicador de evaluación	Ordena secuencias de 5 eventos cotidianos.	
	Logrado	No logrado
Nombre del estudiante		

Actividad 23
Cartas de los cuentos



Nota. La imagen muestra cartas de secuencias Fuente: Pinterest.
<https://www.pinterest.com.mx/pin/361484307571750407/>

Objetivo: Ordenar secuencias de 5 eventos de hechos narrados.

Tipología: Juegos de cartas

Materiales/recursos: Carta de secuencias, cuento

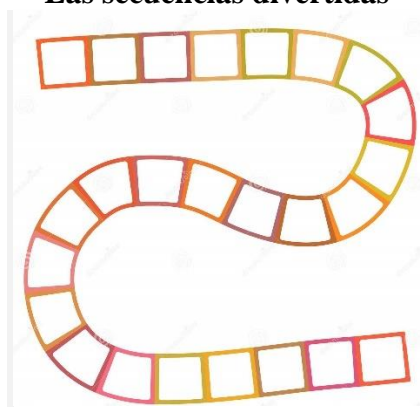
Procedimiento

Se inicia la actividad con el cuento de “Caperucita roja” (ver anexo 15). Luego se dará 10 cartas a cada niño en la cual consta de hechos que se relató en el cuento y habrá también cartas que no son del cuento y se les pedirá a los niños que orden secuencialmente las partes del cuento antes narrados. Luego se entregará a cada niño una carta del cuento, ellos deberán ubicarse de tal forma que el cuento esté en orden. Por último, se realizará preguntas de que hizo primero caperucita, que hizo después, con quien se encontró.

Evaluación

Indicador de evaluación	Ordena secuencias de 5 eventos de hechos narrados.	
	Logrado	No logrado
Nombre del estudiante		

Actividad 24
Las secuencias divertidas



Nota. La imagen muestra un tablero para seguir un patrón. Fuente: Dreamstime.
<https://n9.cl/vbf0p>

Objetivo: Ordenar secuencias lógicas según el patrón.

Tipología: Juegos de cartas

Materiales/recursos: Tablero de secuencias, fichas de numeros

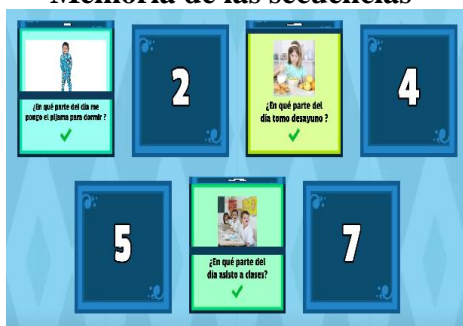
Procedimiento

Se inicia la actividad contando el cuento “La fiesta de los números” (ver anexo 16). Seguidamente se brindará un tablero a los niños con un patrón establecido, previamente se explicará la secuencia según el patrón a seguir, los niños deberán continuar la secuencia siguiendo el patrón dado con las fichas que se le entregue. Finalmente, con el material dado los niños deberán formar su propia secuencia con un patrón formado por ellos.

Evaluación

Indicador de evaluación	Ordenar secuencias lógicas según el patrón	
	Logrado	No logrado
Nombre del estudiante		

Actividad 25 Memoria de las secuencias



Nota. La imagen muestra cartas de secuencias Fuente: Pinterest.
<https://www.pinterest.com.mx/pin/361484307571750407/>

Objetivo: Relacionar número cantidad

Tipología: Juegos de memory

Materiales/recursos: Juego de memoria de número cantidad

Procedimiento

Se inicia la actividad con la dinámica formando grupos de niños, para empezar la actividad se les enseñará a los niños tarjetas tamaño A3 con números del 1 al 5, así como tarjetas con la cantidad relacionada a estos números, donde se trabajará en conjunto asociando número cantidad, luego se le entregará a cada niño un juego de memoria compuesto por 10 cartas, con estas fichas volteadas, deberán encontrar el número con la cantidad que corresponde. Para finalizar esta actividad se realizará una retroalimentación misma que consiste en preguntar individualmente el número de elementos según las partes del cuerpo asociando con el número que representa.

Evaluación

Indicador de evaluación	Relaciona número cantidad	
Nombre del estudiante	Logrado	No logrado

4. Anexos

Anexo 1 (actividad 3)

Ricitos de oro



Cuento de Ricitos de Oro: adaptación del cuento de Robert Southey

Ricitos de Oro era una niña buena y simpática pero demasiado curiosa.

¡Siempre estaba mirando y revolviendo las cosas de los demás! Su madre a veces se enfadaba con ella.

– Hija mía, lo que haces no está nada bien. ¿Acaso a ti te gustaría que yo te cogiera los juguetes del armario o me pusiera tus vestidos?

Pero la niña no podía evitarlo. ¡Le gustaba tanto mirarlo todo, aunque no fuera suyo!...

Un día de primavera, paseando por el bosque, se alejó de donde vivía por un camino que no era el habitual. Cuando menos se lo esperaba, se encontró de frente con una preciosa casita de paredes azules y ventanas adornadas con rojos geranios. Era tan linda que parecía una casa de muñecas.

Le pudo la curiosidad. ¡Tenía que entrar a ver cómo era! Por allí no había nadie y la puerta estaba abierta, así que sin pensárselo dos veces, la empujó cuidadosamente y empezó a recorrer el salón.

– ¡Oh, qué casa tan coqueta! Está tan limpia y cuidada... Echaré un vistazo y me iré.

A Ricitos de Oro le llamó la atención que la mesa estaba puesta. Sobre el delicado mantel de encaje había tres tazones de leche. Como estaba hambrienta, decidió beberse la leche de la taza más grande, pero estaba muy caliente. Probó con la mediana, pero ¡caramba!... estaba demasiado fría. La leche de la taza más pequeña, en cambio, estaba templadita como a ella le gustaba y se la bebió de unos cuantos tragos.

– ¡Mmm, qué rica! – pensó relamiéndose Ricitos de Oro, mientras sus grandes ojos se clavaban en tres sillas azules de distintos tamaños – ¿Y esas sillas de quién serán?... Voy a sentarme a ver si son cómodas.

Decidida, trató de subirse a la silla más alta, pero no fue capaz. Probó con la mediana, pero era demasiado dura. De un pequeño impulso se sentó en la pequeña.

– ¡Genial! Esta sí que es cómoda.

Pero la silla, que era de mimbre, no soportó el peso de la niña y se rompió.

– ¡Oh, vaya, qué mala suerte, con lo cansada que estoy!... Iré a la habitación a ver si puedo dormir un ratito.

El cuarto parecía muy acogedor. Tres camitas con sus tres mesillas ocupaban casi todo el espacio. Ricitos de Oro se decantó por la cama más grande, pero era demasiado ancha. Se bajó y se tumbó en la mediana, pero no... ¡El colchón era demasiado blando! Dio un saltito y

se metió en la cama más pequeña que estaba junto a la ventana. Pensó que era la más confortable y mullida que había visto en su vida. Tanto, que se quedó profundamente dormida.

A los pocos minutos aparecieron los dueños de la casa, que eran una pareja de osos con su hijo, un peludo y suave oseño color chocolate. En cuanto cruzaron el umbral de la puerta, notaron que alguien había entrado en su hogar durante su ausencia.

El pequeño osito se acercó a la mesa y comenzó a lloriquear.

– ¡Oh, no! ¡Alguien se ha bebido mi leche!

Sus padres, tan sorprendidos como él, le tranquilizaron. Seguro que había una explicación razonable, así que siguieron comprobando que todo estaba en orden. Mientras, el osito fue a sentarse y vio que su silla estaba rota.

– ¡Papi, mami!... ¡Alguien ha destrozado mi sillita de madera!

Todo era muy extraño. Papá y mamá osos con su pequeño, subieron cautelosamente las escaleras que llevaban a la habitación y encontraron que la puerta estaba entreabierta. La empujaron muy despacio y vieron a una niña dormida en una de las camas.

– ¿Pero qué hace esa niña durmiendo en mi camita? – gritó el osito, asustado.

Su voz despertó a Ricitos de Oro que, cuando abrió los ojos, se encontró a tres osos con cara de malas pulgas que la miraban fijamente.

– ¿Qué demonios estás haciendo en nuestra casa? – vociferó el padre-. ¿No te han enseñado a respetar la intimidad de los demás?

Ricitos de Oro se asustó muchísimo.

– Perdónenme, señores... Yo no quería molestar. Vi la puerta abierta y no pude evitar entrar...

– ¡Largo de aquí ahora mismo, niña! Esta es nuestra casa y, que yo sepa, nadie te ha invitado a pasar.

Pidiendo disculpas una y otra vez, la niña salió de allí avergonzada. Cuando llegó al jardín, echó a correr hacia su casa y no paró hasta que llegó a la cocina, donde su madre estaba colocando unos claveles recién cortados en un jarrón. Llegó tan colorada que la mujer se dio cuenta de que a su hija le había pasado algo. Ricitos de Oro no tuvo más remedio que contar todo lo sucedido.

Su mamá escuchó atentamente la historia y dijo unas palabras que Ricitos jamás olvidaría.

– Hija, ahí tienes lo que sucede cuando no respetamos las cosas de los demás. Espero que este susto te haya servido para que de ahora en adelante, pidas permiso para utilizar lo que no es tuyo y dejes de figonear lo ajeno

Mundo Primaria. (2023). <https://www.mundoprimeria.com/cuentos-infantiles-cortos/ricitos-de-oro>

Anexo 2 (actividad 3)

Debajo un botón

Debajo un botón-tón-tón del señor Martín-tín-tín
Había un ratón-tón-tón muy, muy chiquitín-tín-tín
Tan, tan chiquitín-tín-tín era aquel ratón-tón-tón
Que encontró Martín-tín-tín debajo un botón-tón-tón
Es tan juguetón-tón-tón el señor Martín-tín-tín
Que guardó el ratón-tón-tón en un calcetín-tín-tín
En un calcetín-tín-tín vive aquel ratón-tón-tón
Que metió Martín-tín-tín, el muy juguetón-tón-tón

Debajo un botón-tón-tón del señor Martín-tín-tín
Había un ratón-tón-tón muy, muy chiquitín-tín-tín
Tan, tan chiquitín-tín-tín era aquel ratón-tón-tón
Que encontró Martín-tín-tín debajo un botón-tón-tón
Es tan juguetón-tón-tón el señor Martín-tín-tín
Que guardó el ratón-tón-tón en un calcetín-tín-tín
En un calcetín-tín-tín vive aquel ratón-tón-tón
Que metió Martín-tín-tín, el muy juguetón-tón-tón

Toycantando. (2014). <https://youtu.be/cCdcaUwy65w?si=vyN8DFeaePFfeVBb>

Anexo 3 (actividad 5)

Saco una manito

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 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
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 guardar

El payaso plim plim. (2017). https://youtu.be/_4MbJkxsLd4?si=IHHTI7kxVORlh6-P

Anexo 4 (actividad 6)

La patita 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
 Y sigue así hasta que salga el sol

El Reino Infantil. (2014). <https://youtu.be/53ePiCirfvk>
Anexo 5 (actividad 10)

La cancion de colores de Pinpon

Pinpón vamos a fuera
Ha dejado de llover
Y un arcoíris grande
En el cielo puedes ver
Sí llegamos a tiempo
Al lugar donde cayó
Podemos jugar juntos
A cambiar de color
Arcoíris a jugar
De qué color me harás cambiar
Hemos llegado al final del arcoíris
Vamos a jugar
Pinpón corre hasta el rojo
Y se baña de color
Rojo como una rosa
Y como un corazón
Pasa por el naranja
Una calabaza es
Saltando muy contento
Le gusta este color
Arcoíris a jugar
De qué color me harás cambiar
Sigue el amarillo
Que brilla como el sol
Como las estrellitas cantando una canción
Pinpón corre hasta el verde
Y sale como un sapo
Verde como una hoja
Verde como un gusano
Arcoíris a jugar
De que color me harás cambiar
Sigue el color azul
Azul como el océano
Qué color tan hermoso
Azul como es el cielo
Corriendo hasta el violeta
Sale como las moras
Violeta como un pulpo
Y así pasan las horas
Arcoíris a jugar
De qué color me harás cambiar
Pinpón salta feliz
Por todos los colores
Rojo, naranja, verde
Amarillo, azul, violeta
El arcoíris pronto
Se debe despedir
Pinpón le dice adiós
A la magia del color

Toycantando. (2021). <https://youtu.be/Vh4OqNrK130?si=SBTLYrN2YONWBQ7u>

Anexo 6 (actividad 11)

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

Somos las formas

¡Lalalalalá!

Somos seis amigas

Y somos las formas

Somos las formas

¡Lalalalalá!

Somos tantas formas

¡Lalalalalá!

Círculo soy yo

Ángulos no tengo

Yo soy redondo

Como el mundo bello

Somos las formas
¡Lalalalalá!
Somos seis amigas
Y somos las formas
Soy el triángulo
Tres lados tengo
Termino en punta
Y siempre me divierto

Somos las formas
¡Lalalalalá!
Somos seis amigas
Y somos las formas

Aquí estoy yo
Soy el rectángulo
Dos lados cortos
Dos lados largos

Somos las formas
¡Lalalalalá!
Somos seis amigas
Y somos las formas

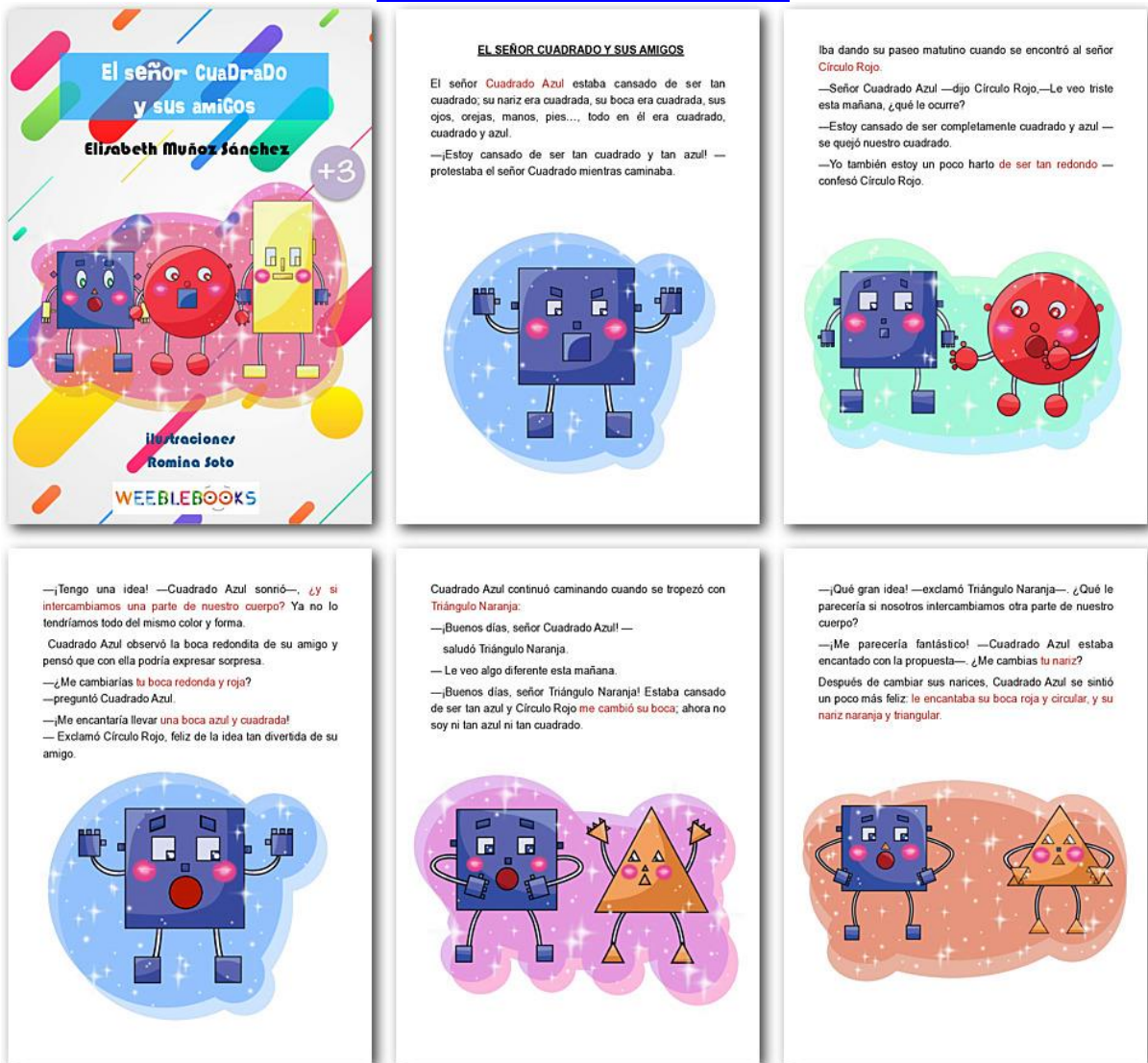
Soy una estrella
En el cielo estoy
Con todas las puntas
A pasear me voy

Somos las formas
¡Lalalalalá!
Somos seis amigas
Y somos las formas
Soy corazoncito
Símbolo de amores
No hay forma más bella
Yo soy corazón

Somos las formas
 ¡Lalalalalá!
 Somos seis amigas
 Y somos las formas

Luli Pampin . (2018). <https://youtu.be/bcatDhOtuMg>
Anexo 7(actividad 12)

El señor cuadrado y sus amigos



Neoparaiso. (2022). <https://neoparaiso.com/imprimir/cuento-de-figuras-geometricas.html>
Anexo 8 (actividad 13)

Figuras Geométricas

Miperrochocolo. (2019). <https://youtu.be/qXwaoP2PTTg?si=qVTBHwkufuyETPSJ>

Anexo 9 (actividad 16)

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). <https://youtu.be/q8dilxHvbiM>

Anexo 10 (actividad 17)

El numero 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.

En todas las calles se oyen las risas y los villancicos de las letras y los números más pequeños y lo que más se respira es paz y amistad entre sus habitantes. Especialmente entre dos de ellos, son los números Uno y Cero, que ya empiezan a ser conocidos como los amigos 10. Desde que se conocieron, hace ya bastante tiempo no se han despegado el uno del otro y todo, todo lo que pueden, lo hacen juntos.

Reír, cantar, jugar...no hay nada que hasta ahora no hayan hecho juntos y muy pocas veces les 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 divertidos. 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. Y eso, dicen muchos de los habitantes más veteranos, es muy difícil de conseguir. Algo digno de celebrar.

Los días pasan entre carreras, preparativos y algún que otro sobresalto por miedo a que les pillen antes de que lleguen a celebrar la fiesta. Quieren que, como ellos, 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.

Educapeques. (s.f.). <https://www.educapeques.com/cuentos-infantiles-cortos/cuentos-para-ninos/cuento-numero-10.html>

Anexo 11 (actividad 18)

Witzy witzy araña

Witzy witzy araña
subio su telaraña
hizo un hilo
y se puso a trepar
witzy witzy araña
subio su telaraña
vino el viento
y la hizo bailar
olea
ouo
witzy araña
witzy araña
ya subio
alea
ouo
witzy araña
witzy araña
ya subio

Witzy witzy araña
subio su telaraña
vino la lluvia
y se la llevó;
ya salió el sol,
se secó la lluvia,
y witzy witzy araña
otra vez subió

ChiquitinesTV. (2015). <https://youtu.be/bobnlw0KHQM>

Anexo 12 (actividad 20)

Aprender a contar con los gurlis

LosGurlis. (2020). <https://youtu.be/KC5ZOAHBsSis>

Anexo 13 (actividad 21)

“Buenos Días, buenas tardes y buenas noches”

Lunacreciente. (2016). <https://youtu.be/eiIKnj9bMRI?si=COIKTevez6eIV0xq>

Anexo 14 (actividad 22)

Aramsamsam

A ram sam sam, a ram sam sam
Guli guli guli guli guli ram sam sam
A ram sam sam, a ram sam sam
Guli guli guli guli guli ram sam sam
Arafi, arafi
Guli guli guli guli guli ram sam sam
Arafi, arafi
Guli guli guli guli guli ram sam sam

El payaso plim plim. (2020). <https://youtu.be/MfolYPNoOIg?si=1UwRmRXUVgyUMg0v>

Anexo 15 (actividad 23)

Caperucita Roja



Érase una vez una niña que lucía una hermosa capa de color rojo. Como la niña la usaba muy a menudo, todos la llamaban Caperucita Roja.

Un día, la mamá de Caperucita Roja la llamó y le dijo:

—Abuelita no se siente muy bien, he horneado unas galletitas y quiero que tú se las lleves.

—Claro que sí —respondió Caperucita Roja, poniéndose su capa y llenando su canasta de galletitas recién horneadas.

Antes de salir, su mamá le dijo:

— Escúchame muy bien, quédate en el camino y nunca hables con extraños.

—Yo sé mamá —respondió Caperucita Roja y salió inmediatamente hacia la casa de la abuelita.

Para llegar a casa de la abuelita, Caperucita debía atravesar un camino a lo largo del espeso bosque. En el camino, se encontró con el lobo.

—Hola niña, ¿hacia dónde te diriges en este maravilloso día? —preguntó el lobo.

Caperucita Roja recordó que su mamá le había advertido no hablar con extraños, pero el lobo lucía muy elegante, además era muy amigable y educado.

—Voy a la casa de abuelita, señor lobo —respondió la niña—. Ella se encuentra enferma y voy a llevarle estas galletitas para animarla un poco.

—¡Qué buena niña eres! —exclamó el lobo. —¿Qué tan lejos tienes que ir?

—¡Oh! Debo llegar hasta el final del camino, ahí vive abuelita—dijo Caperucita con una sonrisa.

—Te deseo un muy feliz día mi niña —respondió el lobo.

El lobo se adentró en el bosque. Él tenía un enorme apetito y en realidad no era de confiar. Así que corrió hasta la casa de la abuela antes de que Caperucita pudiera alcanzarlo. Su plan era comerse a la abuela, a Caperucita Roja y a todas las galleticas recién horneadas.

El lobo tocó la puerta de la abuela. Al verlo, la abuelita corrió desfavorida dejando atrás su chal. El lobo tomó el chal de la viejecita y luego se puso sus lentes y su gorrito de noche.

Rápidamente, se trepó en la cama de la abuelita, cubriéndose hasta la nariz con la manta.

Pronto escuchó que tocaban la puerta:

—Abuelita, soy yo, Caperucita Roja.

Con vos disimulada, tratando de sonar como la abuelita, el lobo dijo:

—Pasa mi niña, estoy en camita.

Caperucita Roja pensó que su abuelita se encontraba muy enferma porque se veía muy pálida y sonaba terrible.

—¡Abuelita, abuelita, qué ojos más grandes tienes!

—Son para verte mejor —respondió el lobo.

—¡Abuelita, abuelita, qué orejas más grandes tienes!

—Son para oírte mejor —susurró el lobo.

—¡Abuelita, abuelita, que dientes más grandes tienes!

—¡Son para comerte mejor!

Con estas palabras, el malvado lobo tiró su manta y saltó de la cama. Asustada, Caperucita salió corriendo hacia la puerta. Justo en ese momento, un leñador se acercó a la puerta, la cual se encontraba entreabierta. La abuelita estaba escondida detrás de él.

Al ver al leñador, el lobo saltó por la ventana y huyó espantado para nunca ser visto.

La abuelita y Caperucita Roja agradecieron al leñador por salvarlas del malvado lobo y todos comieron galleticas con leche. Ese día Caperucita Roja aprendió una importante lección:

“Nunca debes hablar con extraños”.

Anexo 16 (actividad 24)

LA FIESTA DE LOS NÚMEROS

Los números estaban felices. Habían organizado una fiesta con globos, torta y refresco. Todos se pusieron su mejor ropa y se prepararon para ir a la casa de la adición. Allí era donde hacían sus reuniones.

Sólo el cero estaba enojado y no quería ir a la fiesta. El uno, el dos, el tres, el cuatro, el cinco, el seis, el siete, el ocho y el nueve le preguntaron:

- ¿Te duele la cabeza o el estómago?

- ¡no!

- respondió el cero.

El cero, redondo redondo, se puso nervioso y giraba de aquí para allá como un aro.

- ¡vamos, dinos lo que te pasa! - le dijeron los otros números.

El cero empezó a llorar y dijo :

- Es que yo no valgo nada. Un cero no vale nada.

Todos se echaron a reír y le explicaron :

- tú vales mucho - le dijo el uno - . Si te pones a mi lado, los dos juntos valemos diez.

Los demás números estuvieron de acuerdo con que un cero a su derecha valía mucho. Al cero se le fueron secando las lágrimas y al fin se calmó. Y fue muy contento a la fiesta, donde sus compañeros lo nombraron...¡el número más importante de todos¡.

Garate. (2008). <http://anexoliterario.blogspot.com/2008/05/la-fiesta-de-los-nmeros.html>

Anexo 3. Instrumento para diagnóstico

Emily Castillo
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.

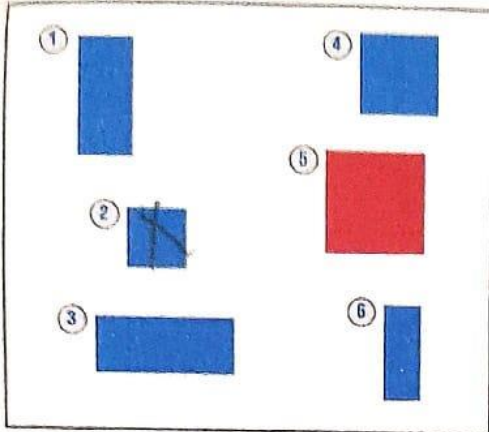
4 El círculo azul grande.

5 El cuadrado rojo mediano.

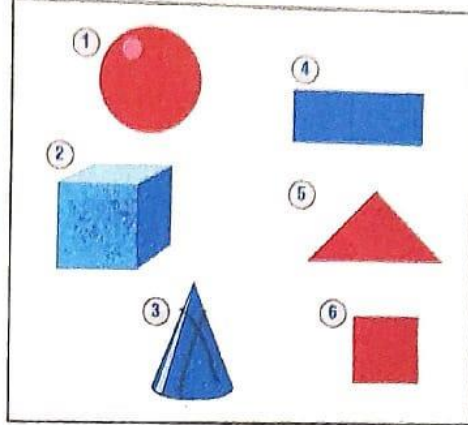
6 El cuadrado más pequeño.

© Instituto de Orientación Psicológica EOS 7

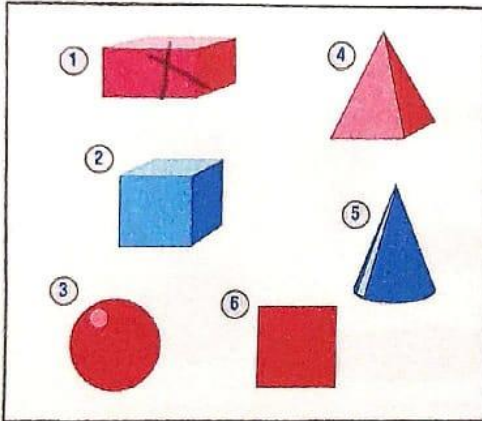
7 El rectángulo más pequeño.



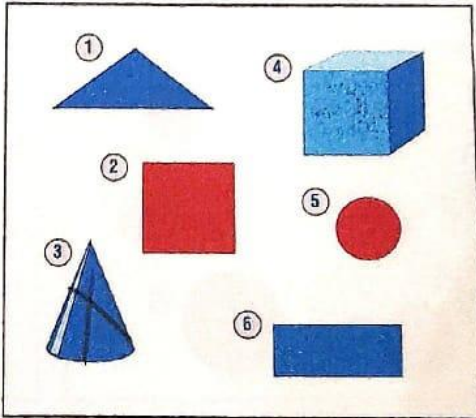
8 La esfera.



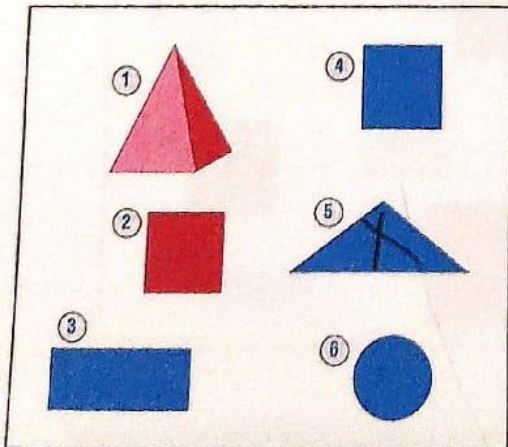
9 El cubo.



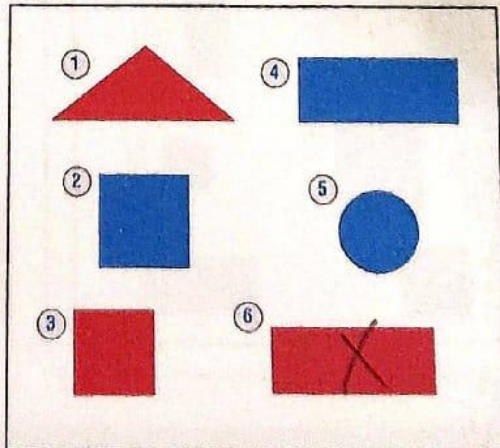
10 El cono.



11 El triángulo azul.



12 El rectángulo rojo.



2ª TAREA MARCA LO QUE TE DIGA



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

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




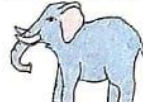
CANTIDAD Y CONTEO

NIVEL PRUEBA
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

			
2º	4º	3º	1º





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

1.

			
1	2	3	4





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

2.

			
2	1	3	4





Ahora numera las personas, empezando por donde hay más.

3.

			
1	2	3	4





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

4.

			
2	1	3	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.

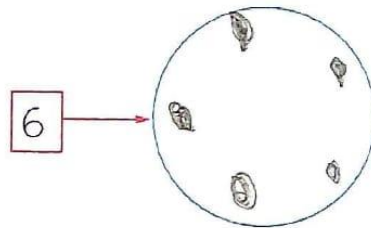
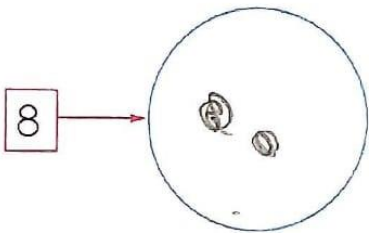
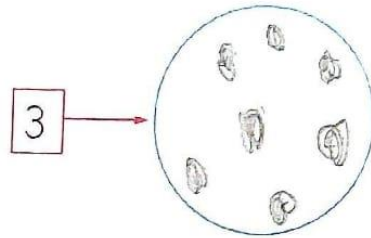
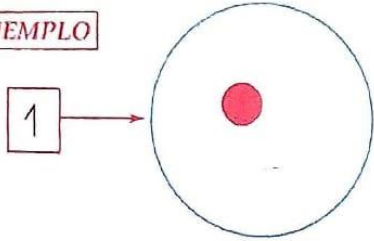
6.

			
4	3	1	2

2ª TAREA DIBUJA LAS BOLITAS

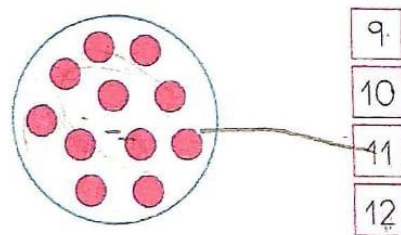
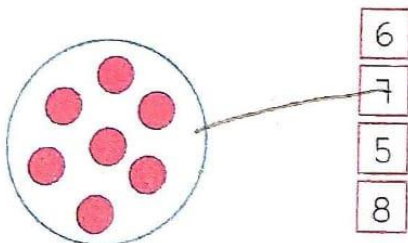
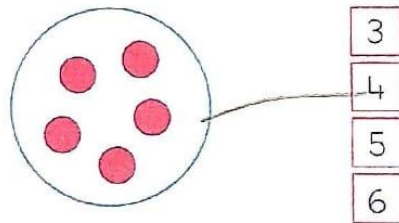
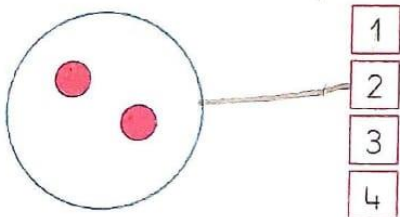
Dibuja dentro de cada círculo la cantidad de bolitas que indica cada número, como hemos hecho en el ejemplo.

EJEMPLO



3ª TAREA CUENTA LAS BOLITAS

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



RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

NIVEL PRUEBA
00 06

1ª TAREA MARCA UN NÚMERO

Marca con una X el número que yo te diga.

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

2ª TAREA COMPLETA LAS SERIES

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

EJEMPLO

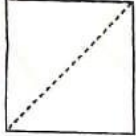
1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---


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

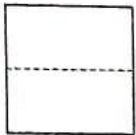
PRUEBAS INDIVIDUALES

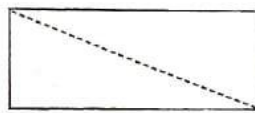
LÁMINA 1. GEOMETRÍA

3ª TAREA QUÉ FIGURA QUEDA SI QUITAMOS ESTA PARTE

25  ACIERTO ERROR

27  ACIERTO ERROR


26  ACIERTO ERROR

28  ACIERTO ERROR

OBSERVACIONES: _____


LÁMINA 2. CANTIDAD Y CONTEO

4ª TAREA VAMOS A CONTAR

32 CÍRCULOS  RESPUESTA DEL ALUMNO

34 ANIMALES  RESPUESTA DEL ALUMNO

33 LÁPICES  RESPUESTA DEL ALUMNO

35 CÍRCULOS  RESPUESTA DEL ALUMNO

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	9	X	X	X	X	X	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	5º	CALLE Nº	2	37	6º	CALLE Nº	1	38	2º	CALLE Nº	5
39	4º	CALLE Nº	4	40	3º	CALLE Nº	3				

LÁMINA 5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

5ª TAREA PROBLEMAS

¿Cuántos globos nos quedan?

RESPUESTA

41 GLOBOS 3

¿Cuántos dulces tenemos ahora?

RESPUESTA

42 DULCES 3

¿Cuántas botellas le quedan?

RESPUESTA

43 BOTELLAS 2

OBSERVACIONES: _____

Ulises Espinoza

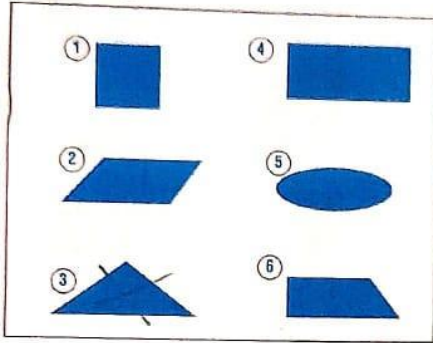
GEOMETRÍA

NIVEL PRUEBA
00 04

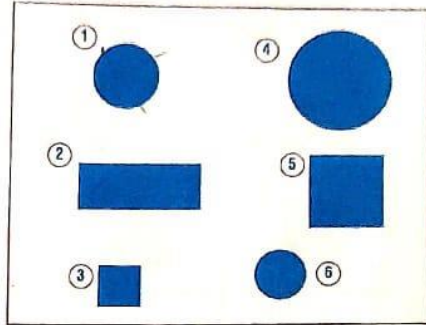
1ª TAREA MARCA EL QUE TE DIGA

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

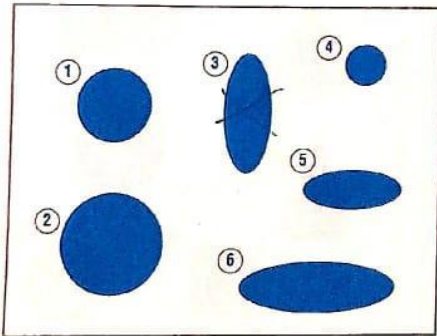
1 El triángulo.



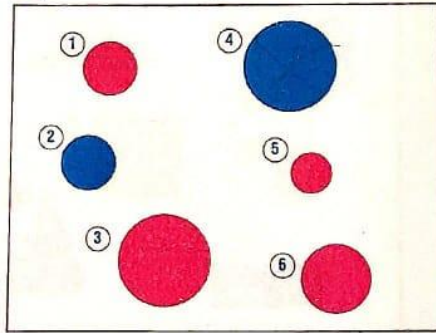
2 El círculo más grande.



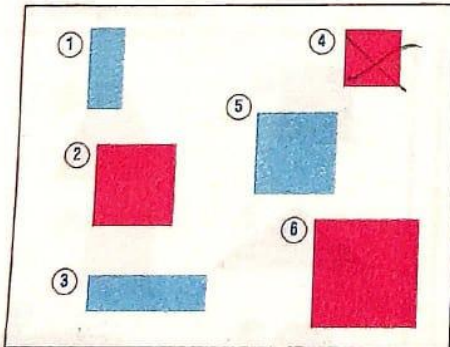
3 El círculo mediano.



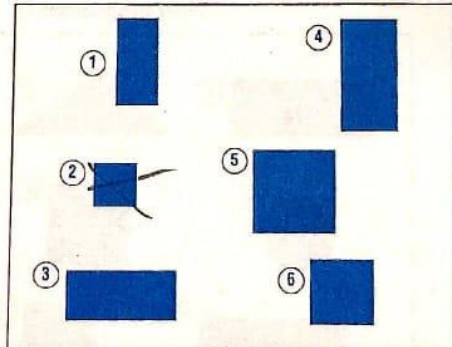
4 El círculo azul grande.



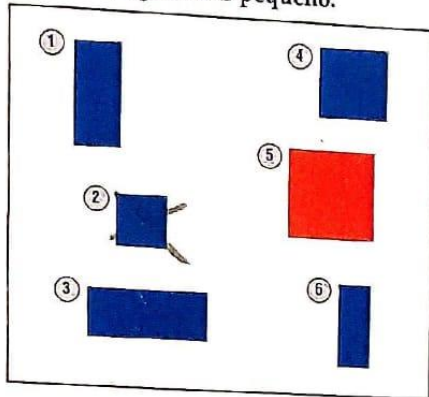
5 El cuadrado rojo mediano.



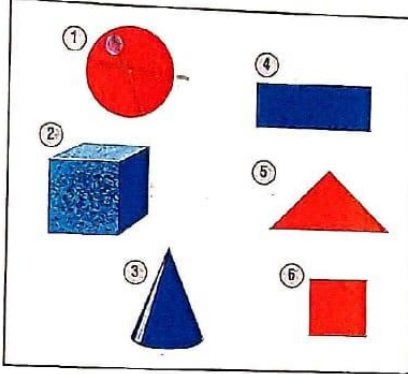
6 El cuadrado más pequeño.



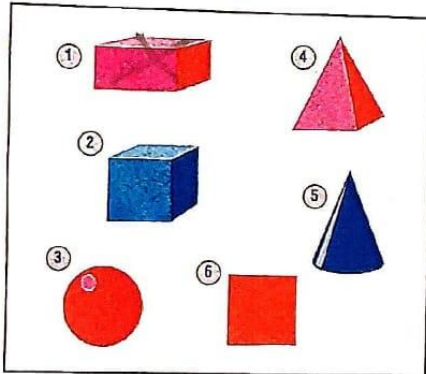
7 El rectángulo más pequeño.



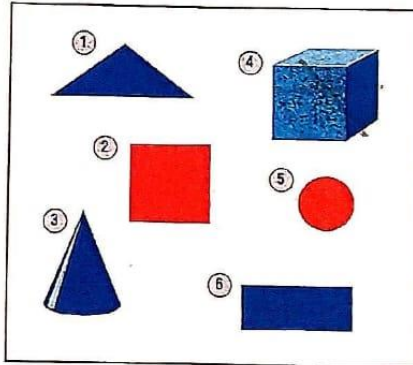
8 La esfera.



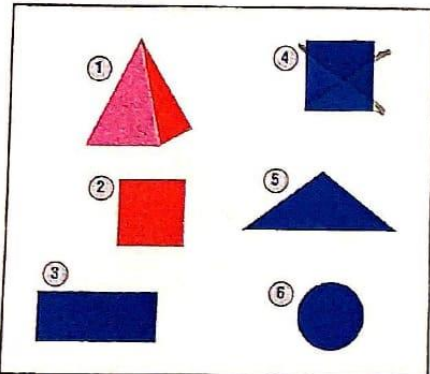
9 El cubo.



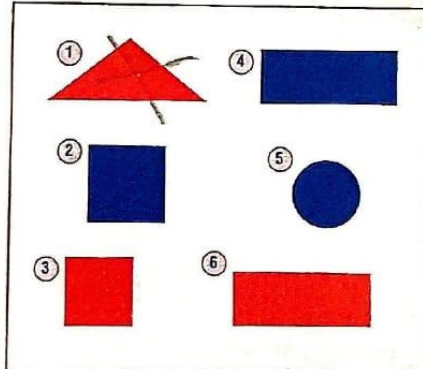
10 El cono.



11 El triángulo azul.



12 El rectángulo rojo.



2ª TAREA MARCA LO QUE TE DIGA



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

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







CANTIDAD Y CONTEO





NIVEL	PRUEBA
00	01

1ª TAREA ORDENALOS COMO YO TE DIGA

Fíjate 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.				
	4	3	2	1



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

2.				
	4	3	2	1



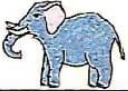

Ahora numera las personas, empezando por donde hay más.

3.				
	4	3	2	1

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

4.				
	4	3	2	1

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

5.				
	3	2	1	4

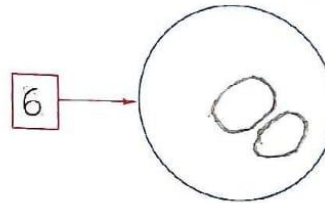
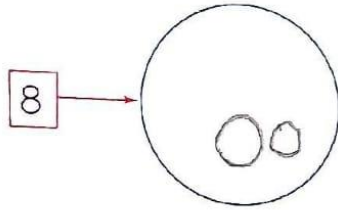
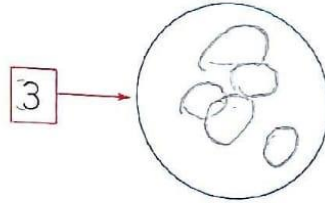
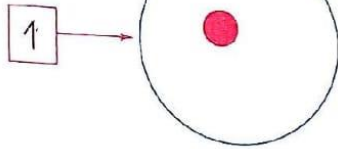
Por último, numera los animales por su altura, empezando por el más bajito.

6.				
	3	4	2	1

2ª TAREA DIBUJA LAS BOLITAS

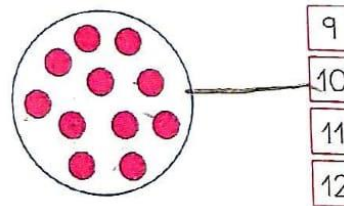
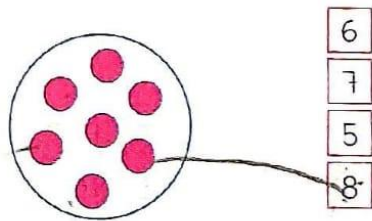
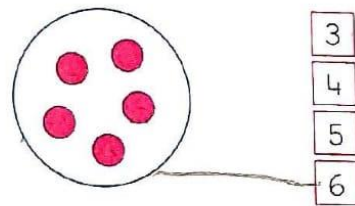
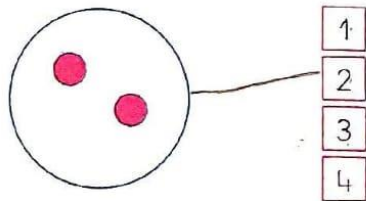
Dibuja dentro de cada círculo la cantidad de bolitas que indica cada número, como hemos hecho en el ejemplo.

EJEMPLO



3ª TAREA CUENTA LAS BOLITAS

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



RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

NIVEL	PRUEBA
00	06

1ª TAREA MARCA UN NÚMERO

Marca con una X el número que yo te diga.

A	3	5	2	6	7	6	8
B	8 ⁹	2	9 ⁸	9	4	5 ⁴	2
C	12 ¹⁰	12 ¹²	14	13 ¹¹	11	19	10
D	14 ²⁰	11	17	20 ¹⁶	10	16	15
E	17 ¹⁸	15 ¹¹	18 ¹⁵	19 ¹¹	12	14	11

2ª TAREA COMPLETA LAS SERIES

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

EJEMPLO

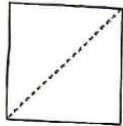
1	2	3	2	5	3	7	9	9
---	---	---	---	---	--------------	---	--------------	---


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

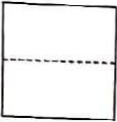
PRUEBAS INDIVIDUALES

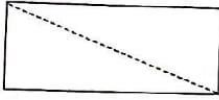
LÁMINA 1. GEOMETRÍA

3ª TAREA QUÉ FIGURA QUEDA SI QUITAMOS ESTA PARTE

25  ACIERTO ERROR

27  ACIERTO ERROR

26 

28 

OBSERVACIONES: _____

LÁMINA 2. CANTIDAD Y CONTEO

4ª TAREA VAMOS A CONTAR

32 CÍRCULOS → RESPUESTA DEL ALUMNO

34 ANIMALES → RESPUESTA DEL ALUMNO

33 LÁPICES →

35 CÍRCULOS →

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	X	X	X	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	5º	CALLE Nº	2	37	6º	CALLE Nº	1	38	2º	CALLE Nº	5
39	4º	CALLE Nº	4	40	3º	CALLE Nº	6				

LÁMINA 5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

5ª TAREA PROBLEMAS

¿Cuántos globos nos quedan?

RESPUESTA

41 GLOBOS 2

¿Cuántos dulces tenemos ahora?

RESPUESTA

42 DULCES 2

¿Cuántas botellas le quedan?

RESPUESTA

43 BOTELLAS 2

OBSERVACIONES: _____

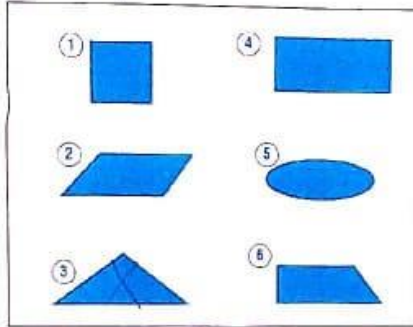
Emily Castillo GEOMETRÍA

NIVEL PRUEBA
00 01

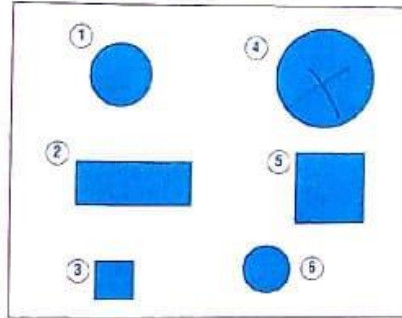
1ª TAREA MARCA EL QUE TE DIGA

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

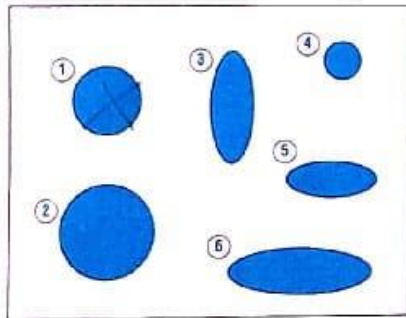
1 El triángulo.



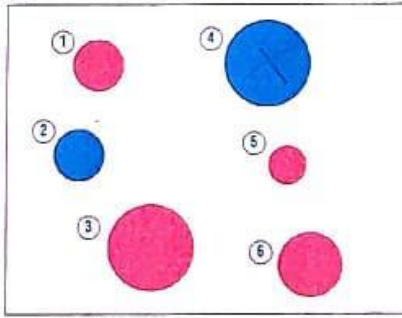
2 El círculo más grande.



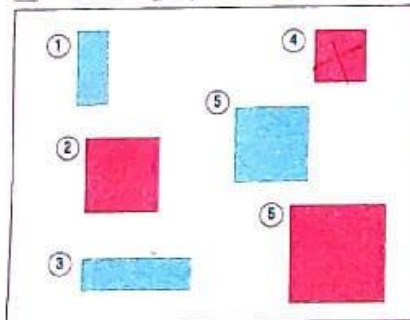
3 El círculo mediano.



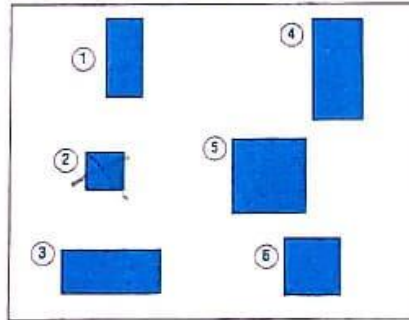
4 El círculo azul grande.



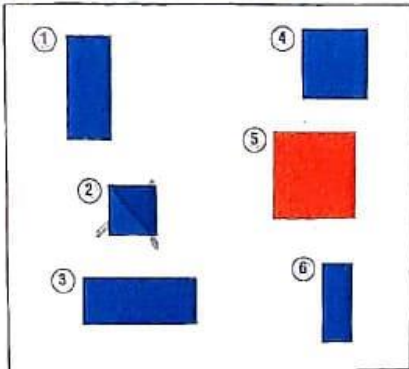
5 El cuadrado rojo mediano.



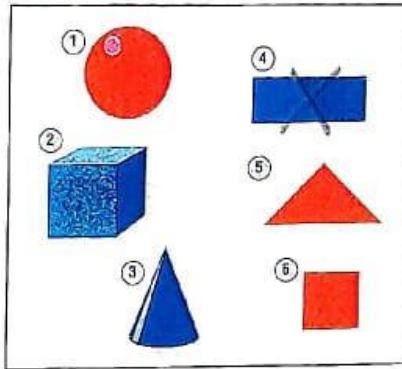
6 El cuadrado más pequeño.



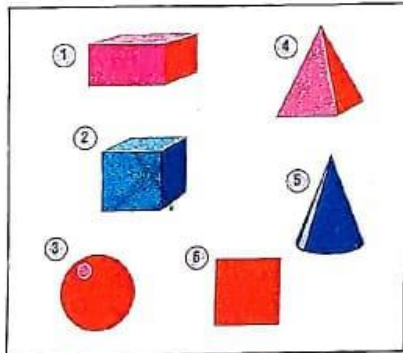
7 El rectángulo más pequeño.



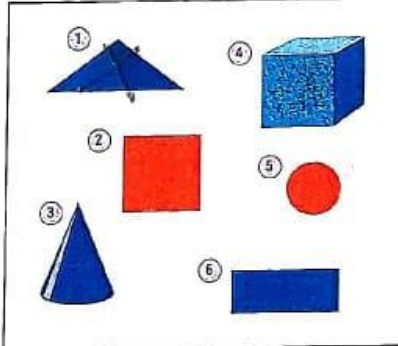
8 La esfera.



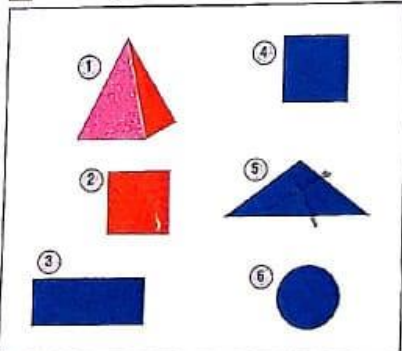
9 El cubo.



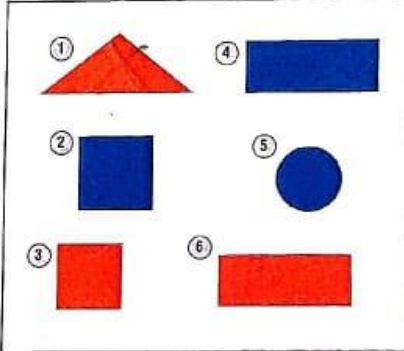
10 El cono.



11 El triángulo azul.



12 El rectángulo rojo.



2ª TAREA MARCA LO QUE TE DIGA



	ACIERTO	ERROR
13	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
14	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
15	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
16	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
17	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
18	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>





	ACIERTO	ERROR
19	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
20	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
21	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
22	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
23	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
24	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

CANTIDAD Y CONTEO





NIVEL	PRUEBA
60	01

1ª TAREA ORDENALOS COMO YO TE DIGA





Víjate 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.				
	3	2	4	1





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

2.				
	3	1	2	4





Ahora numera las personas, empezando por donde hay más.

3.				
	2	3	4	1





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

4.				
	3	4	2	1

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.

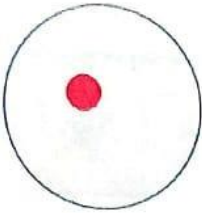
6.				
	2	4	3	1

2ª TAREA DIBUJA LAS BOLITAS

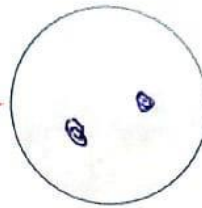
Dibuja dentro de cada círculo la cantidad de bolitas que indica cada número, como hemos hecho en el ejemplo.

EJEMPLO

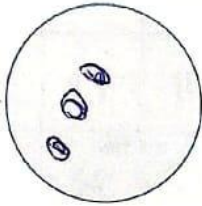
1



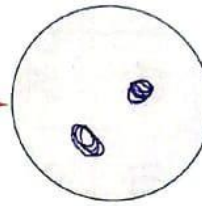
3



8

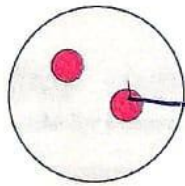


6

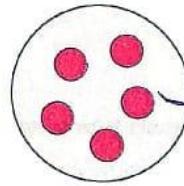


3ª TAREA CUENTA LAS BOLITAS

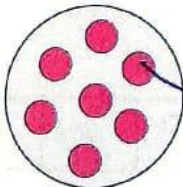
Cuenta las bolitas que hay en cada círculo y une con una flecha con su número.



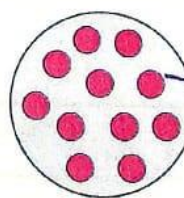
- 1
- 2
- 3
- 4



- 3
- 4
- 5
- 6



- 6
- 7
- 5
- 8



- 9
- 10
- 11
- 12

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

NIVEL: PRUEBA
00 05

1ª TAREA MARCA UN NÚMERO

Marca con una X el número que yo te diga.

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

2ª TAREA COMPLETA LAS SERIES

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

EJEMPLO

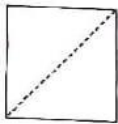
1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	--------------	---	--------------	---	--------------	---

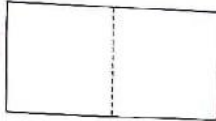
9	8	7	6	5	4	3	2	1
---	---	---	--------------	---	--------------	---	--------------	---


PRUEBAS INDIVIDUALES

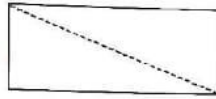
LÁMINA 1. GEOMETRÍA

3ª TAREA QUÉ FIGURA QUEDA SI QUITAMOS ESTA PARTE

25  ACIERTO ERROR

27  ACIERTO ERROR

26 

28 

OBSERVACIONES: _____

LÁMINA 2. CANTIDAD Y CONTEO

4ª TAREA VAMOS A CONTAR

32 CÍRCULOS → RESPUESTA DEL ALUMNO

34 ANIMALES → RESPUESTA DEL ALUMNO

33 LÁPICES →

35 CÍRCULOS →

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	2	37	6º	CALLE Nº	3	38	2º	CALLE Nº	4
39	4º	CALLE Nº	5	40	3º	CALLE Nº	6				

LÁMINA 5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

5ª TAREA PROBLEMAS

¿Cuántos globos nos quedan?

RESPUESTA

41 GLOBOS 3

¿Cuántos dulces tenemos ahora?

RESPUESTA

42 DULCES 3

¿Cuántas botellas le quedan?

RESPUESTA

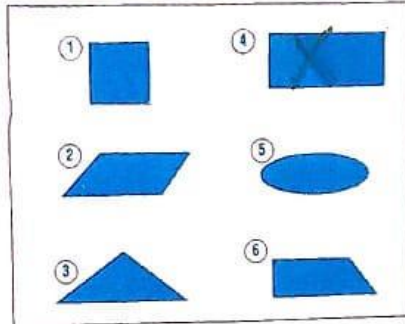
43 BOTELLAS 6

OBSERVACIONES:

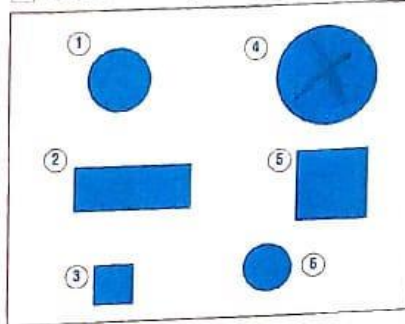
1ª TAREA MARCA EL QUE TE DIGA

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

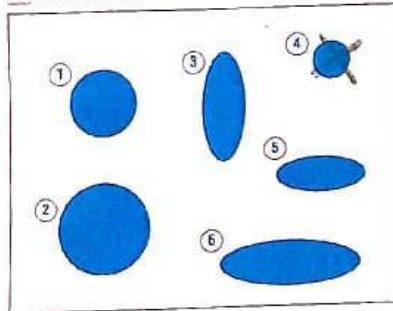
1 El triángulo.



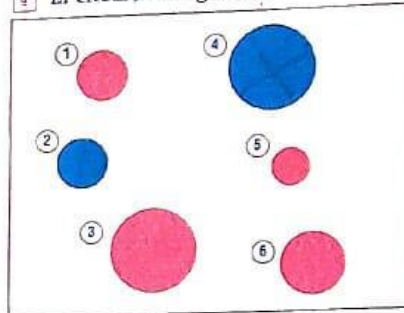
2 El círculo más grande.



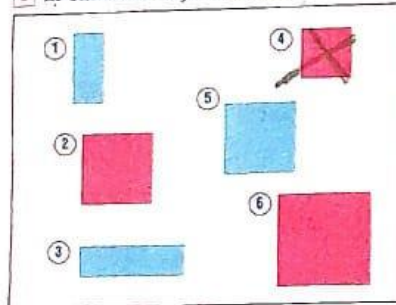
3 El círculo mediano.



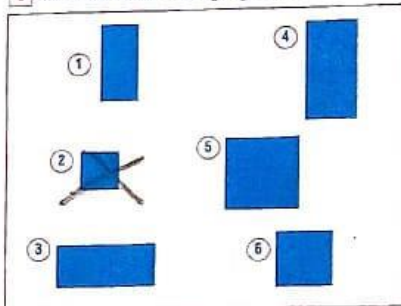
4 El círculo azul grande.



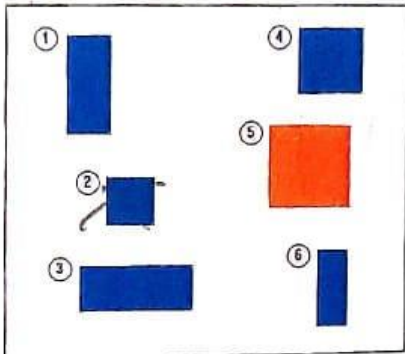
5 El cuadrado rojo mediano.



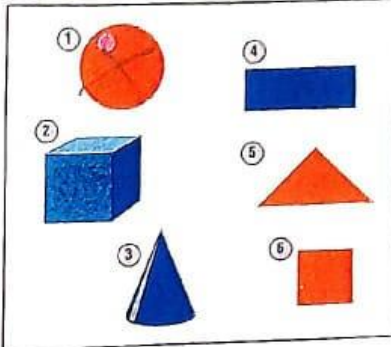
6 El cuadrado más pequeño.



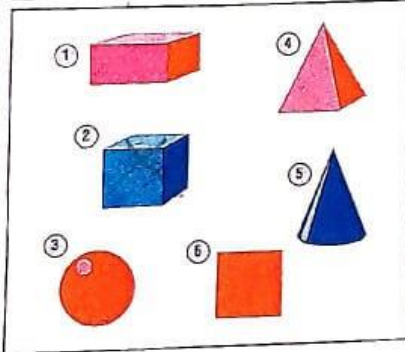
7 El rectángulo más pequeño.



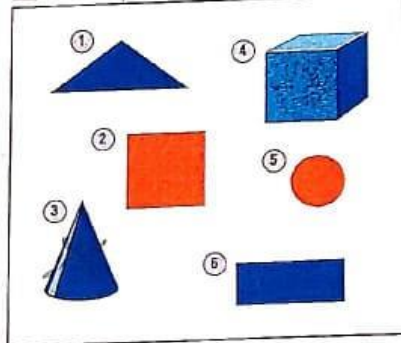
8 La esfera.



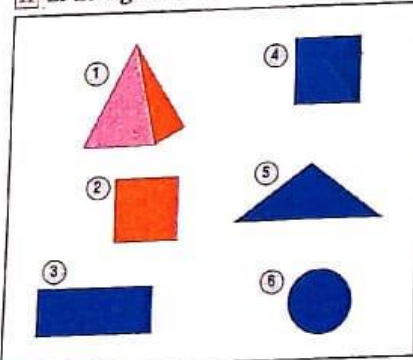
9 El cubo.



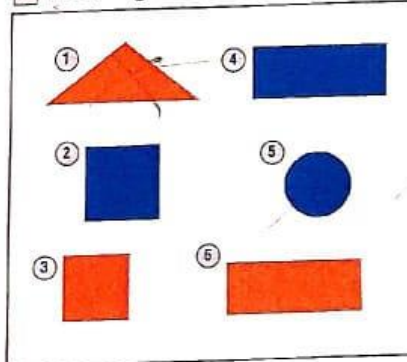
10 El cono.



11 El triángulo azul.



12 El rectángulo rojo.





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





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

CANTIDAD Y CONTEO





NIVEL	PRUEBA
00	01

1ª TAREA ORDÉNALOS COMO YO TE DIGA





Ejate 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



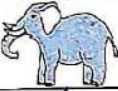

Ahora numera las personas, empezando por donde hay más.

3.				
	1	3	4	2





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

4.				
	4	1	2	3

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 → [Circle with 1 red bead]

3 → [Circle with 3 white beads]

8 → [Circle with 8 white beads]

6 → [Circle with 6 white beads]

3ª TAREA CUENTA LAS BOLITAS

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

[Circle with 2 red beads] → [1, 2, 3, 4]

[Circle with 5 red beads] → [3, 4, 5, 6]

[Circle with 7 red beads] → [6, 7, 5, 8]

[Circle with 10 red beads] → [9, 10, 11, 12]

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

NIVEL	PUNTAJES
100	100

1ª TAREA MARCA UN NÚMERO

Marca con una X el número que yo te diga.

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

2ª TAREA COMPLETA LAS SERIES

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

EJEMPLO


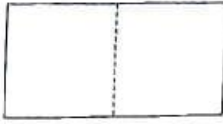
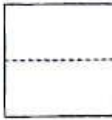
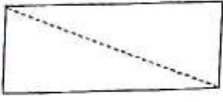
1	2	3	4 ⁵	5	6 ⁷	7	8 ⁹	9
---	---	---	---------------------------	---	---------------------------	---	---------------------------	---

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

PRUEBAS INDIVIDUALES

LÁMINA 1. GEOMETRÍA

3ª TAREA QUIÉ FIGURA QUITA SI QUITAMOS ESTA PARTE.

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

OBSERVACIONES: _____

LÁMINA 2. CANTIDAD Y CONTEO

4ª TAREA VAMOS A CONTAR

32	CÍRCULOS	RESPUESTA DEL ALUMNO	<input type="checkbox"/> 7
34	ANIMALES	RESPUESTA DEL ALUMNO	<input type="checkbox"/> 14
33	LÁPICES	<input type="checkbox"/> 10	
35	CÍRCULOS	<input type="checkbox"/> 21	

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	+	+	←	←	←	+	+
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

¿Cuántos dulces tenemos ahora? RESPUESTA 42. DULCES

¿Cuántas botellas le quedan? RESPUESTA 43. BOTELLAS

OBSERVACIONES: _____

Anexo 4. Instrumentos cualitativos

LISTA DE COTEJO												
Nombre y Apellido	Clasifica cartas de nociones largo-corto			Empareja fichas de objetos grande y pequeño			Relaciona tamaños (pequeño, mediano, grande) con hechos narrados			Identifica las nociones grueso-delgado en el entorno		
	L	NL	I	L	NL	I	L	NL	I	L	NL	I
Genesis Alban		✓			✓		✓				✓	
Stephany Lucero			F	✓			✓			✓		
Karen Angamarca	✓			✓			✓			✓		
Emily Castillo			F			F			F		✓	
Scarleth Coello			F	✓				✓		✓		
Jeferson Conza	✓			✓			✓					F
Sofía Cuenca			F		✓			✓			✓	
Ulises Espinoza		✓			✓		✓					F
Alice Figueroa	✓			✓					F			F
Isaac González		✓		✓				✓		✓		
Ian Japón			F		✓			✓				F
Adriana Medina	✓			✓					F	✓		
Anthony Morocho			F	✓			✓				✓	
Evans Nole	✓			✓			✓			✓		
Luis Ortega	✓			✓			✓			✓		
Anderson Quille		✓				F		✓		✓		
Aracely Remache	✓			✓			✓			✓		
Yesly Rivilla	✓					F			F	✓		
Lían Torres	✓			✓			✓			✓		
José Vanegas		✓		✓			✓			✓		
Camila Vivar	✓			✓			✓			✓		

LISTA DE COTEJO												
Nombre y Apellido	Identifica las nociones de arriba-abajo			Asocia fichas con colores primarios-secundarios			Asocia fichas con colores secundarios			Relaciona colores primarios y secundarios con objetos		
	L	NL	I	L	NL	I	L	NL	I	L	NL	I
Genesis Alban		✓			✓		✓				✓	
Stephany Lucero			F	✓			✓			✓		
Karen Angamarca	✓			✓			✓			✓		
Emily Castillo	✓			✓			✓			✓		
Scarleth Coello	✓			✓			✓					F
Jeferson Conza	✓			✓			✓			✓		
Sofia Cuenca		✓			✓				F		✓	
Ulises Espinoza			F		✓				F			F
Alice Figueroa			F			F			F	✓		
Isaac González	✓			✓				✓			✓	
Ian Japón	✓				✓				F		✓	
Adriana Medina	✓			✓			✓			✓		
Anthony Morocho			F	✓			✓			✓		
Evans Nole	✓			✓					F	✓		
Luis Ortega	✓			✓			✓			✓		F
Anderson Quille	✓				✓		✓			✓		
Aracely Remache	✓					F	✓			✓		
Yesly Rivilla	✓			✓			✓			✓		
Lían Torres	✓			✓			✓					F
José Vanegas	✓			✓			✓			✓		
Camila Vivar	✓			✓			✓			✓		

LISTA DE COTEJO												
Nombre y Apellido	Identifica los colores primarios y secundarios			Ubica los colores primarios-secundarios en el juego, según el patrón dado			Discrimina figuras geométricas con objetos del entorno			Relaciona figuras geométricas: triángulo, cuadrado, círculo		
	L	NL	I	L	NL	I	L	NL	I	L	NL	I
Genesis Alban	✓				✓		✓					F
Stephany Lucero			F		✓		✓			✓		
Karen Angamarca	✓			✓			✓			✓		
Emily Castillo			F		✓		✓				✓	
Scarleth Coello			F		✓		✓			✓		
Jeferson Conza	✓			✓			✓					F
Sofia Cuenca		✓			✓			✓			✓	
Ulices Espinoza	✓				✓		✓					F
Alice Figueroa			F	✓					F			F
Isaac González	✓				✓		✓				✓	
Ian Japón		✓			✓				F			F
Adriana Medina	✓				✓		✓			✓		
Anthony Morocho	✓				✓			✓				F
Evans Nole	✓			✓			✓			✓		
Luis Ortega			F	✓			✓			✓		
Anderson Quille	✓	✓				F		✓				F
Aracely Remache	✓					F		✓			✓	
Yesly Rivilla			F		✓		✓				✓	
Lian Torres			F	✓			✓			✓		
José Vanegas	✓				✓			✓				F
Camila Vivar	✓			✓			✓			✓		

LISTA DE COTEJO												
Nombre y Apellido	Reconoce figuras geométricas: círculo, triángulo, cuadrado,			Ubica figuras geométricas: círculo, cuadrado, triángulo.			Relaciona figuras geométricas: triángulo, cuadrado, círculo			Asocia número cantidad del 0 al 10		
	L	NL	I	L	NL	I	L	NL	I	L	NL	I
Genesis Alban		✓			✓		✓				✓	
Stephany Lucero			F			F	✓					F
Karen Angamarca	✓			✓			✓			✓		
Emily Castillo			F			F			F			F
Scarleth Coello		✓				F	✓			✓		
Jeferson Conza	✓			✓			✓			✓		
Sofía Cuenca		✓				F			F	✓		
Ulises Espinoza	✓			✓			✓				✓	
Alice Figueroa			F			F	✓			✓		
Isaac González	✓			✓			✓			✓		
Ian Japón	✓					F			F			F
Adriana Medina	✓			✓			✓			✓		
Anthony Morocho	✓				✓		✓				✓	
Evans Nole	✓			✓			✓			✓		
Luis Ortega	✓			✓					F	✓		
Anderson Quille		✓			✓		✓			✓		
Aracely Remache	✓			✓				✓			✓	
Yesly Rivilla			F	✓				✓		✓		
Lian Torres	✓			✓			✓			✓		
José Vanegas	✓			✓				✓				F
Camila Vivar	✓			✓			✓					F

Registro Anecdótico

Nivel:	Inicial II
Fecha:	Jueves, 08 de junio de 2023.
Nombre de la actividad:	Jugando relaciono las figuras (Act. 15)
Indicador de evaluación:	Relaciona figuras geométricas: círculo, cuadrado, triángulo.
Descripción de la situación	Análisis e interpretación
<p>Primero se inicio imitando a las figuras geométricas con las manos. Luego se entrego un juego a cada pareja y se pidio ubicar las fichas de acuerdo a los ejes mencionados (superior y lateral).</p>	<p>En esta actividad se presentaron algunas dificultades, además de la inasistencia de algunos niños.</p> <p>G.A. No pudo ubicar las fichas en los ejes correspondientes.</p> <p>A.Q. Ubicaba las fichas por ubicar y solo relacionaba el círculo.</p> <p>J.E. no reconocía las figuras.</p> <p>Faltaron los niños E.C.; S.C.; I.J.</p>

Anexo 5. Imágenes fotográficas de intervención







Anexo 6. Certificado de traducción del resumen

Lic. Andrea Sthefanía Carrión Mgs

0984079037

andrea.s.carrion@unl.edu.ec

Loja-Ecuador

Loja, 11 de octubre del 2023

La suscrita, Andrea Sthefanía Carrión Fernández, Mgs, **DOCENTE EDUCACIÓN SUPERIOR** (registro de la SENESCYT número: 1008-12-1124463), **ÁREA DE INGLÉS-UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**, a petición de la parte interesada y en forma legal.

CERTIFICA:

Que la traducción del resumen del documento adjunto, solicitado por la señorita: **Paola Elizabeth Macas Zaquinaula** con cédula de ciudadanía No. **1150033932**, cuyo tema de investigación se titula: **"Juegos de mesa y relaciones lógico-matemáticas en los niños de nivel inicial II de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023"** ha sido realizado y aprobado por mi persona, Andrea Sthefanía Carrión Fernández, Mgs. Docente de Educación Superior en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

El apartado del Abstract es una traducción textual del Resumen aprobado en español.

Particular que comunico en honor a la verdad para los fines académicos pertinentes, facultando al portador del presente documento, hacer el uso legal pertinente.

ANDREA
STHEFANIA
CARRION
FERNANDEZ

Firmado digitalmente
por ANDREA STHEFANIA
CARRION FERNANDEZ
Fecha: 2023.10.11
19:42:15 -06'00'

Andrea Sthefanía Carrión Fernández. Mgs.

English Professor