



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Inicial

Juegos tradicionales y el pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja, periodo 2023-2024

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

AUTORA:

Andrea Cecibel Barrionuevo Pogo

DIRECTORA:

Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

Loja – Ecuador

2024

Certificación



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

**Sistema de Información Académico
Administrativo y Financiero - SIAAF**

CERTIFICADO DE CULMINACIÓN Y APROBACIÓN DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, **MUÑOZ TORRES CARMEN ROCIO**, director del Trabajo de Integración Curricular denominado **Juegos tradicionales y el pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja, periodo 2023-2024**, perteneciente al estudiante **ANDREA CECIBEL BARRIONUEVO POGO**, con cédula de identidad N° **1150740403**.

Certifico:

Que luego de haber dirigido el **Trabajo de Integración Curricular**, habiendo realizado una revisión exhaustiva para prevenir y eliminar cualquier forma de plagio, garantizando la debida honestidad académica, se encuentra concluido, aprobado y está en condiciones para ser presentado ante las instancias correspondientes.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad, a fin de que, de así considerarlo pertinente, el/la señor/a docente de la asignatura de **Integración Curricular**, proceda al registro del mismo en el Sistema de Gestión Académico como parte de los requisitos de acreditación de la Unidad de Integración Curricular del mencionado estudiante.

Loja, 2 de Agosto de 2024



CARMEN ROCIO MUÑOZ
TORRES

F) _____

**DIRECTOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR**



Certificado TIC/TT.: UNL-2024-001740

1/1
Educamos para Transformar

Autoría

Yo, **Andrea Cecibel Barrionuevo Pogo** 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: 1150740403

Fecha: 07 de Noviembre del 2024

Correo electrónico: andrea.barrionuevo@unl.edu.ec

Teléfono: 0980523429

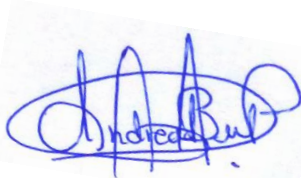
Carta de autorización por parte de la autora para consulta, reproducción parcial o total, y/o publicación electrónica del texto completo, del Trabajo de Integración Curricular.

Yo, **Andrea Cecibel Barrionuevo Pogo**, declaro ser autora del trabajo de integración curricular denominado **Juegos tradicionales y el pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja, periodo 2023-2024**, 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, en la ciudad de Loja, a los siete días del mes de Noviembre de dos mil veincuatro.



Firma:

Autora: Andrea Cecibel Barrionuevo Pogo

Cédula: 1150740403

Dirección: Catacocha

Correo electrónico: andrea.barrionuevo@unl.edu.ec

Teléfono: 0980523429

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Directora del Trabajo de Integración Curricular: Mg. Sc. Carmen Rocío Muñoz Torres

Dedicatoria

Primeramente, dedico este trabajo a Dios, por darme la dicha de vivir y guiarme en todo momento, brindándome la sabiduría, perseverancia y fortaleza necesaria para sobrellevar las dificultades que se me presentaron. A mis padres Fernando Barrionuevo y Rocío Pogo que han sido mi pilar fundamental durante todos mis estudios, por haber confiado en mí, ofreciéndome su apoyo incondicional y sacrificio constante, a mis hermanos por sus palabras de entusiasmo y cariño. Y a mi pequeño sobrino por ser mi motivo de inspiración para llegar a cumplir todas mis metas.

Andrea Cecibel Barrionuevo Pogo

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 sus docentes por impartirme sus conocimientos para mi formación académica, contribuyendo así a mi desarrollo personal y darme las pautas necesarias para mi vida profesional.

A mi directora del Trabajo de Integración Curricular Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc. por el apoyo, motivación y tiempo dedicado, por todos sus consejos y sugerencias, que me permitieron finalizar con éxito este trabajo.

Así mismo, a la rectora de la Unidad Educativa José Ángel Palacio por darme la apertura para realizar mi investigación dentro de la institución educativa.

Andrea Cecibel Barrionuevo Pogo

Índice de contenidos

| | |
|--|-----|
| Portada | i |
| Certificación | ii |
| Autoría | iii |
| Carta de autorización | iv |
| Dedicatoria | v |
| Agradecimiento | vi |
| Índice de contenidos | vii |
| Índice de tablas..... | x |
| Índice de figuras | x |
| Índice de anexos..... | x |
| 1. Título | 1 |
| 2. Resumen | 2 |
| Abstract | 3 |
| 3. Introducción | 4 |
| 4. Marco teórico | 7 |
| 4.1. Pensamiento lógico-matemático | 7 |
| 4.1.1. Definición | 7 |
| 4.1.2. Importancia del pensamiento lógico-matemático | 7 |
| 4.1.3. Beneficios del pensamiento lógico-matemático | 8 |
| 4.1.4. Capacidades que favorecen el pensamiento lógico-matemático..... | 9 |
| 4.1.4.1. Observación. | 9 |
| 4.1.4.2. Imaginación. | 10 |
| 4.1.4.3. Intuición..... | 10 |
| 4.1.4.4. Razonamiento lógico. | 10 |
| 4.1.5. Etapas evolutivas que comprende el pensamiento lógico-matemático..... | 11 |
| 4.1.5.1. Etapa sensoriomotora (0-2 años). | 11 |
| 4.1.5.2. Etapa preoperacional (2-7 años). | 11 |
| 4.1.5.3. Etapa de operaciones concretas (7-11 años). | 11 |
| 4.1.5.4. Etapa de operaciones formales (11 años en adelante). | 11 |
| 4.1.6. Competencias del pensamiento lógico-matemático..... | 12 |

| | | |
|----------|--|----|
| 4.1.6.1. | Comparación..... | 12 |
| 4.1.6.2. | Clasificación..... | 12 |
| 4.1.6.3. | Correspondencia uno a uno..... | 12 |
| 4.1.6.4. | Seriación..... | 12 |
| 4.1.6.5. | Conteo verbal..... | 12 |
| 4.1.6.6. | Conteo estructurado..... | 13 |
| 4.1.6.7. | Conteo resultante..... | 13 |
| 4.1.6.8. | Conocimiento general de los números..... | 13 |
| 4.1.7. | Etapas de las matemáticas..... | 13 |
| 4.1.7.1. | Manipulación..... | 13 |
| 4.1.7.2. | La representación..... | 14 |
| 4.1.7.3. | La abstracción..... | 14 |
| 4.1.8. | Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático..... | 14 |
| 4.1.8.1. | El twister matemático..... | 14 |
| 4.1.8.2. | Software educativo el árbol ABC..... | 15 |
| 4.1.8.3. | Multimedia, diseñado con la herramienta JClic..... | 15 |
| 4.1.8.4. | Juegos de mesa y juegos populares..... | 15 |
| 4.1.9. | Rol del docente en la adquisición del ámbito lógico-matemático..... | 15 |
| 4.2. | Juegos tradicionales..... | 17 |
| 4.2.1. | Definición..... | 17 |
| 4.2.2. | Beneficios de los juegos tradicionales..... | 17 |
| 4.2.2.1. | Coordinación motriz..... | 18 |
| 4.2.2.2. | Participación..... | 18 |
| 4.2.2.3. | Desarrollo de la inteligencia..... | 18 |
| 4.2.2.4. | Interacción social..... | 18 |
| 4.2.2.5. | Convivencia..... | 18 |
| 4.2.2.6. | Colaboración..... | 18 |
| 4.2.3. | Características de los juegos tradicionales..... | 19 |
| 4.2.4. | Clasificación de los juegos tradicionales..... | 20 |
| 4.2.4.1. | Juegos de perseguir y escapar..... | 20 |
| 4.2.4.2. | Juegos de puntería..... | 20 |
| 4.2.4.3. | Juegos de lanzamiento..... | 21 |

| | | |
|-------------|---|-----------|
| 4.2.4.4. | Juegos de salto..... | 21 |
| 4.2.4.5. | Juegos de fuerza..... | 21 |
| 4.2.4.6. | Otros juegos..... | 21 |
| 4.2.5. | Juegos tradicionales como alternativa de aprendizaje | 23 |
| 4.2.6. | Rol del docente en el juego..... | 24 |
| 4.3. | Importancia de los juegos tradicionales para el pensamiento lógico-matemático . | 25 |
| 5. | Metodología..... | 26 |
| 6. | Resultados..... | 29 |
| 6.1. | Resultados obtenidos de la aplicación del test TEMT en niños de inicial 2 | 29 |
| 6.2. | Resultados obtenidos de diferentes estudios que evidencian la eficacia de los juegos tradicionales para el pensamiento lógico matemático..... | 36 |
| 6.3. | Presentación de la propuesta alternativa basada en juegos para fortalecer el pensamiento matemático en niños de 4 a 5 años..... | 38 |
| 7. | Discusión..... | 40 |
| 8. | Conclusiones..... | 42 |
| 9. | Recomendaciones..... | 43 |
| 10. | Bibliografía..... | 44 |
| 11. | Anexos..... | 55 |

Índice de tablas:

| | | |
|------------------|--|----|
| Tabla 1. | Nivel del componente de comparación | 29 |
| Tabla 2. | Nivel del componente de clasificación..... | 30 |
| Tabla 3. | Nivel del componente de correspondencia..... | 30 |
| Tabla 4. | Nivel del componente de seriación..... | 31 |
| Tabla 5. | Nivel del componente de conteo verbal | 32 |
| Tabla 6. | Nivel del componente de conteo estructurado..... | 32 |
| Tabla 7. | Nivel del componente de conteo resultante..... | 33 |
| Tabla 8. | Nivel del componente de conocimiento general de los números | 34 |
| Tabla 9 | Nivel del pensamiento lógico-matemático | 35 |
| Tabla 10. | Descripción de publicaciones sobre los juegos tradicionales y pensamiento lógico-matemático..... | 36 |

Índice de figuras:

| | | |
|------------------|--|----|
| Figura 1. | Croquis de la Unidad Educativa José Ángel Palacio..... | 26 |
|------------------|--|----|

Índice de anexos:

| | | |
|-----------------|--|-----|
| Anexo 1. | Oficio de aprobación y designación de director del trabajo de integración curricular | 55 |
| Anexo 2. | Guía de actividades..... | 56 |
| Anexo 3. | Instrumento para diagnóstico..... | 106 |
| Anexo 4. | Imágenes fotográficas de aplicación del test | 118 |
| Anexo 5. | Certificado de traducción del resumen | 120 |

1. Título

**Juegos tradicionales y el pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años de la
Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja, periodo 2023-2024**

2. Resumen

El pensamiento lógico-matemático es la capacidad que los niños tienen para reconocer las nociones básicas matemáticas, como número-cantidad, figuras geométricas y comparación de objetos, destacando así que los juegos tradicionales son esenciales para contribuir a las habilidades matemáticas. Analizando la presente investigación sobre la contribución de los juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático de los niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja, periodo 2023-2024, para ello, se utilizó un diseño de investigación no experimental, enfocándose en la recopilación y análisis de datos; además, se empleó el enfoque cuantitativo y cualitativo, describiendo las cualidades y estrategias de las variables, utilizando los métodos inductivo-deductivo y analítico-sintético que facilitaron el desarrollo del estudio y análisis de manera detallada de toda la información; así mismo, se consideró como técnica la observación al aplicada con el Test de Evaluación Matemática Temprana evaluando las competencias matemáticas a una muestra de veinticuatro niños, evidenciando que los investigados presentaron un 65% de dificultades en los niveles moderado y bajo en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, diseñando una propuesta alternativa denominada “aventuras con tradición” la cual consta de treinta juegos tradicionales que fue entregada a la docente para ser aplicada a los niños; concluyendo en base a estudios encontrados que los juegos tradicionales son esenciales en el aprendizaje, al ser estrategias metodológicas eficaces que contribuyen al fortalecimiento de las habilidades matemáticas; además, de ser actividades entretenidas, que se las puede realizar en un ambiente libre y con material de fácil acceso.

Palabras clave: habilidades matemáticas, lógico, juegos, lúdico, nociones

Abstract

Logical-mathematical thinking is the ability that children have to recognize basic mathematical concepts, such as number-quantity, geometric shapes, and object comparison, highlighting that traditional games are essential for enhancing mathematical skills. This research analyzed the contribution of traditional games to the development of logical-mathematical thinking in children aged 4 to 5 years at José Ángel Palacio Educational Institution in the city of Loja, 2023-2024. A non-experimental research design was used, focusing on data collection and analysis. Additionally, both quantitative and qualitative approaches were employed to describe the characteristics and strategies of the variables, utilizing inductive-deductive and analytical-synthetic methods that facilitated a detailed study and analysis of all information. Observation was used as a technique by applying the Early Mathematical Assessment Test, evaluating mathematical competencies in a sample of twenty-three children. The results showed that 65% of the participants exhibited difficulties at moderate and low levels in the development of logical-mathematical thinking. An alternative proposal called “Adventures with Tradition” was designed, consisting of thirty traditional games, which was provided to the teacher for application with the children. Based on the findings, it was concluded that traditional games are essential for learning, serving as effective methodological strategies that contribute to strengthening mathematical skills. Furthermore, these activities are enjoyable and can be conducted in a free environment, and use easily accessible materials.

Keywords: mathematical skills, logical, games, playful, concepts.

3. Introducción

El pensamiento lógico-matemático es un proceso, mediante el cual los niños logran interpretar y reconocer el mundo que los rodea, permitiendo la construcción no solo de conocimientos matemáticos, sino de cualquier otro tipo de habilidad que facilita la comprensión de números, cantidades, formas, nociones y relaciones entre ellos, desarrollando la capacidad de razonar y comunicarse efectivamente, accediendo a que resuelvan problemas cotidianos; en este sentido, al ser los juegos tradicionales actividades lúdica divertidas que promueven experiencias agradables y entretenidas al estimular y motivar el aprendizaje, ofreciendo espacios atractivos y dinámicos que favorecen la comprensión de conceptos matemáticos para su aplicación en la vida diaria, es importante incluirlos como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza del pensamiento matemático en los niños del nivel inicial.

El estudio se contrasta con la investigación realizada por Pérez y Villamizar (2020), donde se evidenció que los niños de 5 años presentaron problemas para la adquisición de las nociones lógico matemáticas, al tener dificultades en el aprendizaje correcto de los números y desarrollo de habilidades y destrezas matemáticas básicas como: contar, establecer la relación número-cantidad y diferenciar entre conjuntos de más o menos elementos, todo esto causado en gran parte por los métodos de enseñanza tradicionales aplicados por los maestros.

Así mismo, en Perú, Gordon et al. (2022), realizaron un estudio a 80 niños de 5 años, en el cual encontraron que el 45% de investigados se encuentran en el nivel medio de aprendizaje del pensamiento matemático, estos datos demuestra que aún no han adquirido completamente los conocimientos básicos sobre las nociones lógico-matemáticas, evidenciando las dificultades para clasificar, diferenciar objetos de acuerdo a su tamaño, seriar, reconocer las principales figuras geométricas y distinguir las nociones espaciales.

En la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja, sitió donde se realizó la investigación a través de la aplicación del test TEMT, se evidenció el nivel de desarrollo del pensamiento lógico-matemático, dando como resultado que la mayoría de los niños presentan dificultades en comparar y clasificar objetos según sus características, nombrar los números del 1 al 10, asociar número-cantidad y contar los números de forma ascendente y descendente. Por consiguiente, se planteó la siguiente interrogante de investigación: ¿De qué manera los juegos

tradicionales contribuyen al mejoramiento del pensamiento lógico- matemático en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja, periodo 2023-2024?

Igualmente, la presente investigación estuvo enfocada en destacar la importancia del desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años, al contribuir en mejorar las distintas nociones que comprenden el área matemática, permitiéndoles solucionar problemas en su vida cotidiana. La utilización de los juegos tradicionales es una alternativa pedagógica para contribuir al fortalecimiento de habilidades matemáticas mediante varias actividades lúdicas basadas en seis tipos de juegos: perseguir y escapar, puntería, lanzamiento, salto, fuerza y de corro, que permitirá que los niños logren un aprendizaje significativo de manera divertida y lúdica.

Las beneficiarias serán las docentes a quienes se les entregará la propuesta alternativa basada en los juegos tradicionales al contar con una herramienta que apliquen a los niños de la institución, diseñada para mejorar el pensamiento lógico-matemático y que les permitirá realizar sus clases de manera interactiva, despertando el interés e imaginación de los niños, contribuyendo a que alcancen un mayor nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas.

Por otro lado, se indagó en varias investigaciones bibliográficas, como la de Parrilla (2022), en su estudio titulado: “Juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años en la institución educativa Sagrada Familia Juliaca – Puno” donde se observó que al haber realizado el pre-test un 72,22% de la población en estudio presentaba un inicio de lograr su aprendizaje matemático; sin embargo, luego de la aplicación de los juegos tradicionales se pudo evidenciar mediante el pos-test que un 94,44% lograron obtener las habilidades matemáticas demostrando que estos juegos son una estrategia importante para trabajar las competencias matemáticas.

De igual manera, se ratifica con Chilcón (2019), en su investigación titulada “Juegos tradicionales para desarrollar el aprendizaje de la matemática en los niños de 5 años, de la institución educativa inicial N° 951 “Niño Dios” de la provincia de Cutervo”, denotó en cuanto a las nociones básicas que el 70% de niños tiene calificativos inferiores a 11: nivel bajo, en el pre test. Luego de haber aplicado los juegos tradicionales pudo evidenciar que existe una mejoría en cuanto las nociones básicas, la mayoría de niños 77,3% tiene calificativos superiores a 15: es decir, presentan un nivel alto.

En la investigación se plantearon los siguientes objetivos específicos: Estimar el nivel de desarrollo del pensamiento lógico-matemático. Encontrar la relación de los juegos tradicionales y pensamiento lógico-matemático en investigaciones. Diseñar una propuesta alternativa en base a juegos tradicionales que favorezcan el pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años.

Finalmente, estudios realizados donde utilizaron los juegos tradicionales demostraron resultados significativos en el fortalecimiento de las habilidades matemáticas de los niños, puesto que inicialmente muchos de ellos mostraron poco reconocimiento de los números, omisión de números al contar de forma ascendente, no comparan ni clasifican objetos sencillos; sin embargo, al haber elaborado una propuesta en base a los juegos tradicionales permitirá el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, mejorando cada uno de los componentes de comparación, clasificación, correspondencia uno a uno, seriación, conteo verbal, estructurado y resultante y sobre todo el conocimiento general de los números. Por otro lado, se presentaron algunas limitaciones como dificultad para encontrar información de investigaciones actuales y acordes a la edad poblacional en estudio.

4. Marco teórico

4.1. Pensamiento lógico-matemático

4.1.1. Definición

El pensamiento lógico-matemático hace referencia a aquellas capacidades que los niños tienen para reconocer y diferenciar las nociones. Piaget (1975), manifiesta que el proceso del pensamiento lógico-matemático se basa en construir diversos conceptos, los cuales se dividen en relaciones con los objetos que se tiene en el medio, es decir, la forma de como el niño percibe y establece relaciones entre los contextos en los que se encuentra y descubre otros conocimientos.

El pensamiento lógico-matemático se refiere a las reglas formales que constituyen el lenguaje matemático, abarcando un sistema estructurado de signos y símbolos que representan cantidades, variables, y las relaciones lógicas entre ellos. Este tipo de pensamiento implica la capacidad de utilizar estos signos para construir y manipular expresiones matemáticas de manera coherente y sistemática, como el conteo de números, involucrando la habilidad para resolverlos a través de principios lógicos (Godoy et al., 2020).

De igual forma, dicho pensamiento también se utiliza para abordar problemas matemáticos en distintas áreas de la vida, haciendo uso de principios matemáticos y el razonamiento lógico. Para Reyes (2017), la formación del pensamiento lógico-matemático en los niños se desarrolla a través de las experiencias y la interacción activa que tienen con su entorno. Por lo tanto, este proceso los prepara para poder identificar y establecer relaciones entre objetos, realizar acciones específicas y reconocer cambios, todo esto dentro de situaciones simples y cotidianas, teniendo en cuenta su propio espacio en el mundo que los rodea.

4.1.2. Importancia del pensamiento lógico-matemático

Es importante destacar que el pensamiento lógico-matemático contribuye a que los niños desarrollen sus habilidades para percibir el medio que los rodea. Celi et al. (2021), afirma que el pensamiento lógico-matemático es sumamente importante, puesto que permite no solo desarrollar las bases fundamentales del conocimiento, sino también ayuda a comprender y reconocer el entorno. La relevancia de este pensamiento reside en la capacidad para cultivar habilidades que fomentan el desarrollo de la inteligencia matemática y el uso del razonamiento lógico, lo cual

beneficia a los niños al ayudarles a comprender conceptos y establecer relaciones lógicas de manera sistemática y técnica.

Así mismo, estas habilidades no solo son relevantes en el ámbito escolar, sino que también se los debe aplicar de manera efectiva en situaciones cotidianas. De acuerdo con Guerrero y Tejeda (2022), el pensamiento lógico-matemático cumple un rol fundamental en el ámbito educativo, pues es esencial para la comprensión de conceptos abstractos y para el desarrollo del razonamiento crítico y la capacidad de comprender relaciones complejas. Estas habilidades no se limitan únicamente al ámbito matemático; sus beneficios se extienden a múltiples áreas, fomentando un desarrollo integral y facilitando a los niños una base sólida para abordar desafíos de manera estructurada y efectiva en la vida cotidiana.

En el ámbito educativo es fundamental promover el pensamiento lógico-matemático debido a diversos aspectos que lo respaldan. Palomino (2020), plantea que este pensamiento destaca un papel crucial en el estímulo de la capacidad de razonar, así como también al crecimiento intelectual del niño. Además, el desarrollar el pensamiento lógico-matemático, promueve una mayor habilidad para establecer conexiones entre diversos conceptos.

Cabe destacar que dicho pensamiento permite que los niños desarrollen su manera de razonar y solucionar los problemas matemáticos. Conforme y Mendoza (2022), ratifican que el pensamiento lógico desempeña un papel crucial en la educación debido a su relevancia en diversas disciplinas del conocimiento, pues facilita a los niños la capacidad de considerar múltiples perspectivas y articular criterios precisos, permitiéndoles tener un sentido de orden y coherencia de las acciones y decisiones que tomen en su entorno educativo y social.

4.1.3. Beneficios del pensamiento lógico-matemático

El pensamiento lógico-matemático engloba diversas competencias que abarcan desde realizar problemas matemáticos y pensar de manera numérica, hasta la resolución y comprensión de conceptos abstractos. Para Reyes (2017), estas habilidades hacen referencia a la aplicación de conocimientos matemáticos, puesto que los beneficios derivados de este tipo de pensamiento tienen un impacto significativo en el desarrollo integral de los niños y menciona los siguientes que son esenciales:

- Progreso del pensamiento e inteligencia

- Aptitud para abordar problemas en distintas áreas de la vida mediante la formulación de hipótesis.
- Estimula la habilidad de pensar lógicamente acerca de sus objetivos y la manera de planificar para lograrlos.
- Facilita la conexión entre diversos conceptos, promoviendo una comprensión más profunda.
- Aporta estructura y significados a las acciones y decisiones.

De igual manera, este tipo de pensamiento implica la evolución de habilidades que permiten abordar la solución de problemas en diferentes aspectos. Medina (2018), afirma que el pensamiento lógico-matemático aporta significativamente en varios aspectos de la vida del niño promoviendo habilidades analíticas y críticas como:

- Capacidad para resolver problemas mediante la formulación de hipótesis y la realización de predicciones fundamentadas.
- Estimular la capacidad de razonamiento, tanto en la definición de metas como en la planificación estratégica para alcanzarlas.
- Facilitar el establecimiento de conexiones entre diferentes conceptos, lo que conduce a una comprensión más profunda y holística.
- Aportar coherencia y sentido a las acciones y decisiones, proporcionando un marco estructurado para abordar desafíos en el ámbito educativo

4.1.4. Capacidades que favorecen el pensamiento lógico-matemático

Conforme el niño se involucra y participa activamente en su entorno, desarrolla y adquiere ciertas capacidades fundamentales para su pensamiento lógico-matemático. Lara et al. (2023), enfatiza que el desarrollo del pensamiento lógico-matemático se logra progresivamente a través de experiencias donde el pensamiento intelectual se forma mediante la interacción dinámica entre la cantidad y la posición de los objetos en el espacio y el tiempo. Por lo tanto, existen cuatro capacidades fundamentales que promueven este tipo de pensamiento, las cuales son:

4.1.4.1. Observación. Se trata del desarrollo de la capacidad de observación en los niños, lo cual enfatiza lo esencial que es fomentarla desde su libre elección, respetando así su autonomía en cuanto a sus intereses. Además, es crucial considerar que la capacidad de

observación está vinculada a la tranquilidad y manera de disfrutar el juego que realiza el niño, pues en este proceso intervienen tres factores clave: el tiempo dedicado, la cantidad de actividades y la diversidad de las mismas.

4.1.4.2. Imaginación. Es una expresión creativa que se desarrolla cuando el niño es partícipe de una serie de actividades que fomentan su libertad de acción, facilitando el aprendizaje matemático al promover diversas interpretaciones de una misma situación. Al estimular la imaginación, los niños pueden visualizar situaciones complejas, crear representaciones mentales de problemas matemáticos y explorar soluciones innovadoras.

4.1.4.3. Intuición. Es el proceso de pensamiento en el cual, a partir de uno o varios juicios verdaderos, se alcanza una conclusión que sigue de manera coherente las reglas de inferencia, lo cual significa que el niño percibe patrones, relaciones y posibles soluciones sin un razonamiento explícito o formal, logrando la habilidad para resolver problemas matemáticos de manera más fluida y efectiva.

4.1.4.4. Razonamiento lógico. Esta habilidad permite a los infantes identificar patrones, establecer conexiones entre conceptos y crear un aprendizaje sólido basado en principios y reglas lógicas.

Este proceso de interacción con el mundo que lo rodea no solo le permite explorar y comprender su entorno, sino que también contribuye a un fortalecimiento progresivo de todas sus capacidades cognitivas relacionadas con la lógica y las matemáticas. La interacción constante en diferentes entornos, implica que el niño tenga encuentros con todo tipo de situaciones y estímulos, que garantizan que el pensamiento lógico-matemático evolucione continuamente.

Es importante destacar que estas capacidades se interrelacionan y se aplican de manera conjunta en diversas situaciones. De igual manera, Muñoz (2024), enfatiza que las capacidades que el niño desarrolla a lo largo de toda su vida favorecen de cierta manera al pensamiento lógico-matemático, enriqueciendo su aprendizaje y fortaleciendo la habilidad para abordar una amplia gama de desafíos de manera analítica, creativa y eficiente. Una de estas capacidades es la creatividad, la cual en lugar de que el niño siga procedimientos complejos, le permite explorar diversas formas de soluciones más eficientes.

4.1.5. Etapas evolutivas que comprende el pensamiento lógico-matemático

El desarrollo del pensamiento lógico-matemático comienza cuando el niño, comprende o asimila las cosas que le rodean. Piaget (1991), plantea 4 etapas que son secuencias predecibles de cambios en el pensamiento y la comprensión a medida que los niños interactúan con el entorno. Las cuatro etapas principales de la teoría de Piaget son las siguientes:

4.1.5.1. Etapa sensoriomotora (0-2 años). Durante esta etapa, los niños exploran el mundo a través de los sentidos y las acciones motoras. Desarrollan la coordinación sensorial, motora y comienzan a comprender la permanencia del objeto, lo que significa que un objeto sigue existiendo, aunque no lo estén observando.

4.1.5.2. Etapa preoperacional (2-7 años). Durante este período, los niños adquieren destrezas en el lenguaje y la representación simbólica, como se evidencia en el juego imaginario. A pesar de ello, enfrentan desafíos en términos de lógica y pensamiento abstracto. El egocentrismo y la dificultad para comprender la conservación, implica entender que la cantidad de una sustancia se mantiene constante a pesar de alteraciones en su forma, son aspectos distintivos de esta fase.

4.1.5.3. Etapa de operaciones concretas (7-11 años). En esta fase, los niños inician el desarrollo de la capacidad para llevar a cabo operaciones mentales lógicas en contextos concretos. Aunque logran comprender la conservación y razonar lógicamente, su pensamiento sigue siendo principalmente concreto y asociado a situaciones específicas.

4.1.5.4. Etapa de operaciones formales (11 años en adelante). Durante esta etapa final, los adolescentes y adultos adquieren la habilidad de un pensamiento abstracto y lógico. Son capaces de razonar sobre hipótesis, explorar posibilidades y comprender conceptos abstractos. Además, tienen la capacidad de considerar escenarios hipotéticos y la planificación a largo plazo, los cuales son rasgos distintivos de esta etapa.

Por lo tanto, resulta esencial hacer énfasis en estas etapas que son fundamentales para comprender cómo evoluciona la mente de las personas, especialmente durante la primera infancia y la adolescencia. Así mismo, es significativo señalar que la teoría de Piaget ha sido objeto de críticas y revisiones a lo largo de los años, y se reconoce que el desarrollo cognitivo puede variar

entre los individuos. Sin embargo, su influencia en la comprensión del desarrollo infantil sigue siendo relevante.

4.1.6. Competencias del pensamiento lógico-matemático

El fomentar y desarrollar las tres operaciones lógicas fundamentales durante la primera infancia resulta esencial, debido a que constituyen los cimientos de su progreso a lo largo de toda su vida. Tares y Fernández (2022), proponen ocho componentes del pensamiento lógico-matemático, los cuales desempeñan un papel primordial en el fortalecimiento de las habilidades matemáticas en las etapas iniciales del desarrollo:

4.1.6.1. Comparación. Es la habilidad para poder identificar las diferencias o similitudes entre conjuntos o categorías, representa una destreza que implica discernir y comprender las características entre distintos objetos.

4.1.6.2. Clasificación. Aquella capacidad de establecer conexiones entre objetos al organizarlos de acuerdo con criterios específicos, es decir, implica no solo la disposición de los elementos en función de ciertos estándares, sino también la habilidad de descifrar patrones y relaciones en cuanto a colores, formas, texturas, etc.

4.1.6.3. Correspondencia uno a uno. La capacidad de unir elementos individuales en diferentes conjuntos. Además, cada elemento de un conjunto coincide con el de otro conjunto, tomando siempre en cuenta las características de cada uno. Por lo tanto, no hay elementos duplicados ni faltantes en ningún conjunto.

4.1.6.4. Seriación. Habilidad de intuir una numeración de forma jerárquica de los objetos de acuerdo con un rango específico, es decir, ordenar secuencialmente objetos o elementos que se esté manipulando u observando.

4.1.6.5. Conteo verbal. Es la aptitud para reproducir de memoria la secuencia numérica denota la habilidad de recordar y repetir de manera precisa y ordenadamente una serie de números. Este componente no solo implica la simple repetición, sino también la capacidad para poder retener y recuperar la información numérica de manera efectiva, evidenciando así la memorización y reproducción de las distintas secuencias numéricas.

4.1.6.6. Conteo estructurado. Capacidad de contabilizar individualmente cada elemento, a medida que se lleva el conteo, el niño lo realizará de manera precisa y eficiente. Este proceso conlleva etiquetar los objetos de forma sistemática, demostrando así una habilidad integral que va más allá de una simple contabilización.

4.1.6.7. Conteo resultante. Competencia para asignar etiquetas a los elementos de un conjunto que representa la cantidad total de elementos de dicho conjunto. Es la manera de contextualizar la cantidad total al final del proceso del conteo.

4.1.6.8. Conocimiento general de los números. Es la implementación de todas las habilidades matemáticas, pues se centra en la capacidad del niño para aplicar las destrezas adquiridas en la solución de problemas cotidianos que necesitan de la numeración. Esta etapa involucra la destreza de práctica eficiente en situaciones reales, contribuyendo así al desarrollo de competencias matemáticas aplicadas a la resolución de desafíos y situaciones de la vida diaria que requieren un manejo numérico preciso.

En efecto, estos componentes no solo son fundamentales para el área académica en matemáticas, sino que también cultivan habilidades cognitivas valiosas que se aplican en diversos contextos de la vida diaria. El pensamiento lógico-matemático proporciona herramientas esenciales para enfrentar desafíos, tomar decisiones informadas y participar de manera activa en la resolución de problemas en diversas disciplinas.

4.1.7. Etapas de las matemáticas

Las matemáticas son una herramienta poderosa que no solo tiene aplicaciones prácticas en la vida diaria, sino que también impulsa el progreso en diversas disciplinas y contribuye al desarrollo cognitivo y profesional de las personas. Para Managua (2017), existen tres etapas de las matemáticas que resultan significativas para fomentar de alguna u otra manera el pensamiento lógico y crítico, enseñando a analizar situaciones, identificar patrones y ayudar a formular argumentos de manera estructurada, las cuales son las siguientes:

4.1.7.1. Manipulación. Consiste en la interacción físicamente con objetos, observarlos detenidamente y realizar experimentos con el fin de comprender sus propiedades y características fundamentales. En efecto, la manipulación se convierte en una vía dinámica y

participativa para internalizar el conocimiento y así promover un aprendizaje más profundo y significativo en los niños.

4.1.7.2. La representación. Se refiere a la capacidad de expresar gráficamente las propiedades de los objetos, la manera de agruparlos y las relaciones que existen entre ellos, utilizando diversas formas de representación visual. Por lo tanto, al emplear herramientas gráficas como diagramas y símbolos, se logra una representación visual que facilita a los niños la comprensión y comunicación de conceptos matemáticos.

4.1.7.3. La abstracción. Consiste en llevar a cabo las operaciones inherentes a las nociones matemáticas permitiendo así aprender los principios y conceptos esenciales de una manera más generalizada. La abstracción, por tanto, no solo implica reconocer símbolo o figuras matemáticas, sino discernir su concepto, al hacerlo se fomenta el desarrollo de un pensamiento matemático más sofisticado y capaz de abordar problemas complejos.

Por ende, se considera que cada una de estas etapas son esenciales, debido a que contribuyen de cierta manera a la resolución de problemas. De igual forma, las matemáticas proporcionan un pilar sólido para descomponer problemas complejos en partes manejables como identificar patrones y aplicar estrategias eficaces. Además, fomenta la habilidad de enfrentar desafíos de una manera estructurada y metódica, lo cual resulta importante para que los niños se vuelvan capaces de resolver problemas por sí solos en diversas situaciones.

4.1.8. Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático

Es preciso construir en la primera infancia un conjunto de competencias que contribuyan al desarrollo integral del niño. De acuerdo con Gutiérrez et al. (2018), enfatizan que las estrategias didácticas definen la manera en que se ejecuta un proceso educativo, ofreciendo una guía clara sobre la conducción de las acciones necesarias para alcanzar los objetivos propuestos. En el contexto educativo, una estrategia didáctica se entiende como el método empleado para dirigir el proceso de aprendizaje del niño. A continuación, tenemos algunas estrategias didácticas para desarrollar el pensamiento lógico-matemático:

4.1.8.1. El twister matemático. Al implementarlo en el entorno escolar, se establece un marco educativo en el que los niños desarrollan habilidades físicas y cognitivas. Según González y Rojas (2017), el twist representa una perspectiva innovadora en la enseñanza de las matemáticas al incorporar elementos de movimiento corporal junto con el desarrollo cognitivo,

involucrando el cuerpo en el proceso de aprendizaje, se promueve una conexión más profunda y significativa con los conceptos matemáticos, lo que facilita su comprensión y retención a largo plazo.

4.1.8.2. Software educativo el árbol ABC. Es recurso didáctico innovador para el desarrollo lógico matemático de los niños. Aguayza et al. (2020), afirman que la implementación de esta herramienta tecnológica como recurso educativo genera un aumento notable en la motivación y el interés por aprender entre los niños, fomentando así el desarrollo de habilidades lógico-matemáticas. Además, motiva a los niños a poner en práctica conceptos fundamentales como el conteo, seriación, clasificación y comparación, lo que les brinda una oportunidad invaluable para aplicar estos principios de manera activa y significativa.

4.1.8.3. Multimedia, diseñado con la herramienta JClick. La introducción de multimedia a través del juego ha revolucionado el proceso de aprendizaje de los niños, permitiéndoles adquirir habilidades de manera autónoma y desarrollar un razonamiento lógico más sólido. Al asociar conceptos con colores, formas y tamaños, pueden explorar y comprender los contenidos de una manera más profunda y significativa (Fernández et al., 2019).

4.1.8.4. Juegos de mesa y juegos populares. Los juegos tradicionales y populares representan valiosas herramientas para respaldar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial, por ello, es recomendable que los educadores tomen en cuenta el conocimiento previo de los niños sobre el tema en cuestión, con el objetivo de emplearlo como punto de partida. De esta manera, los niños pueden poner en práctica sus ideas preexistentes y enfrentarse a desafíos que los estimulen a generar nuevos conocimientos (Pinos et al., 2018).

4.1.9. Rol del docente en la adquisición del ámbito lógico-matemático

Por otra parte, el docente también desempeña una labor decisiva al guiar, motivar y proporcionar oportunidades y ambientes recreadoras para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, puesto que así contribuye de alguna u otra manera a la formación integral del infante. Para Rodríguez et al. (2021), indican que la participación activa de los agentes educativos, dentro de los cuales se encuentran los directivos, docentes y padre de familia, en vista de que ellos forman parte de este proceso educativo. Estos actores educativos deben tener en consideración los elementos y acciones delineados en el instructivo para la evaluación estudiantil, pilares

fundamentales en el aprendizaje significativo y por ende un mejor progreso académico de los niños.

Es necesario tener en cuenta los diversos estilos y ritmos de aprendizaje de cada uno de los niños, puesto que esto garantiza al educador una enseñanza más efectiva y apta a la diversidad presente en el entorno educativo. Tal como mencionan, Franco y Mendoza (2023), los maestros desempeñan un rol crucial en el fortalecimiento del desarrollo del pensamiento lógico-matemático durante el proceso de aprendizaje, por ello, es primordial que implementen estrategias didácticas innovadoras para estimular la curiosidad de los estudiantes, en este sentido, el docente debe actuar como guía, facilitador, mediador y motivador, adaptándose con flexibilidad a las necesidades de los infantes, de manera que se promueva un dominio óptimo de las habilidades matemáticas.

Así mismo, es importante que las estrategias metodológicas que emplean los docentes se ajusten de manera precisa al contexto particular y cambios actuales, así como también a los intereses, capacidades y necesidades individuales de los niños. Para promover un proceso educativo enriquecedor, siendo esencial que el docente se embarque en un viaje de formación continua y constante, explorando una amplia gama de metodologías activas. Al hacerlo, puede cultivar un entorno de aprendizaje dinámico y estimulante que nutra el desarrollo del pensamiento lógico-matemático (Saltos et al., 2020).

Los docentes deben guiar a los niños a través del proceso de descubrimiento, creando un entorno de aprendizaje dinámico. Por ello, Llumiyinga et al., (2022), afirman que los maestros desde la primera infancia deben estimular el pensamiento lógico-matemático en los niños, basándose en la construcción de un conjunto de competencias que les permitan pensar, razonar y resolver problemas, esto se logra a través del juego, lo que facilita la adquisición de habilidades matemáticas de manera natural y divertida. Al incorporar actividades lúdicas, los educadores pueden ayudar a los niños a mantener una actitud positiva hacia las matemáticas, creando una base sólida para su desarrollo académico y personal en el futuro.

4.2. Juegos tradicionales

4.2.1. Definición

Los juegos tradicionales son actividades lúdicas que han sido transmitidas de generación en generación dentro de una cultura o comunidad. Estos juegos suelen ser simples, no requieren equipamiento sofisticado y a menudo se juegan al aire libre. Para Paya (2018), los juegos tradicionales son una categoría más arraigada en cualquier estructura social y cultural. Su presencia se destaca debido a su arraigo profundo y a su condición de representantes de las tradiciones y costumbres de un grupo.

De la igual forma, los juegos tradicionales representan una serie de manifestaciones lúdicas arraigadas en el patrimonio cultural de diversos lugares, desempeñando a la vez un papel esencial al relevar las costumbres y tradiciones inherentes a cada localidad. De esta manera, estos juegos permiten reconocer las costumbres, tradiciones y formas de vida de épocas anteriores, formando parte del legado cultural de la humanidad y contribuyendo a enriquecer la cultura popular (Ardila, 2022).

Igualmente, los juegos tradicionales representan una expresión innata que surge como producto de la herencia cultural transmitida a través de generaciones y que hoy en día resultan importantes para trabajarlos en el ámbito educativo. Sailema et al. (2017), manifiestan que los juegos tradicionales son una variedad de expresiones lúdica placenteras que se han transmitido a lo largo del tiempo. Además, resalta que estos juegos brindan entretenimiento y resultan un factor clave para preservar las raíces ancestrales y contribuir al aprendizaje de los niños.

Este tipo de actividades son la base esencial de las prácticas de las comunidades y reflejan su evolución cultural a lo largo del tiempo. Por ende, estos juegos se consolidan como un legado que resaltan las normas y patrones culturales, que de alguna u otra manera también contribuyen al fortalecimiento de la identidad cultural y a mejorar el aprendizaje de los niños, puesto que los mismo son dinámicos y ayudan a optimar el ambiente de aprendizaje de los pequeños.

4.2.2. Beneficios de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales desempeñan un papel integral en el bienestar físico, mental y social de los niños, al mismo tiempo que contribuyen a la preservación y promoción de la riqueza cultural de una sociedad. La práctica de los juegos tradicionales confiere una serie de beneficios, tal como

se destaca en la investigación realizada por Tamayo y Restrepo (2017). A continuación, se presentan algunos de ellos:

4.2.2.1. Coordinación motriz. Es fundamental para la ejecución de movimientos precisos y eficientes en la vida cotidiana. Se refiere a la habilidad de manejar y sincronizar los movimientos del cuerpo con precisión y eficiencia, siendo así un elemento esencial en el desarrollo de capacidades físicas, que involucra la integración de diversos sistemas y partes corporales (Bennasar et al., 2023).

4.2.2.2. Participación. La participación infantil no se limita a una actividad adicional en la escuela, sino que constituye la esencia misma de la escuela, pues permite que el niño aprenda a participar e involucrarse dentro de algún un proceso que se desarrolla en la vida diaria, cultivando valores, actitudes, conocimientos, habilidades y competencias que hacen posible esta participación (Castro, 2020).

4.2.2.3. Desarrollo de la inteligencia. Es un proceso dinámico y multifacético que se extiende a lo largo de la vida de una persona. Irrazabal et al. (2022), menciona que un niño, aunque aún no haya desarrollado un pensamiento lógico completamente, puede resolver problemas simples mediante experiencias y actividades que estimulen un nivel adecuado de razonamiento para su edad.

4.2.2.4. Interacción social. Se refiere al proceso mediante el cual los niños interactúan entre sí, ya sea de manera verbal o no verbal. Para Vargas (2023), la interacción social facilita la superación de diversas barreras que separan a las personas, quienes a su vez son seres sociales, por ello, la educación es fundamental para la formación del niño y su integración en la sociedad.

4.2.2.5. Convivencia. Se refiere a la manera en que las personas viven juntas en sociedad, compartiendo un mismo espacio físico y social de manera pacífica y respetuosa. En el contexto educativo, se entiende la convivencia como el bienestar de la comunidad educativa, manifestado en un ambiente inclusivo y diverso, que promueve el ejercicio completo de los derechos humanos individuales y colectivos (Ministerio de Educación, 2022).

4.2.2.6. Colaboración. Implica la interacción entre dos o más personas, lo cual evidencia claramente relaciones interpersonales en las que se unen esfuerzos y se comparten

recursos para alcanzar objetivos comunes, este proceso no solo fortalece la conexión entre los niños, sino que también facilita la cooperación mutua y el intercambio de conocimientos y habilidades en un contexto de trabajo y convivencia (Gómez et al., 2021).

De igual manera, los juegos tradicionales ofrecen una variedad de beneficios que van más allá del mero entretenimiento, contribuyendo al desarrollo integral de los niños en diferentes aspectos, al requerir estrategias de pensamiento táctico y resolución de problemas, estimulando así la mente y favoreciendo el desarrollo cognitivo de los participantes. Estos juegos forman parte de la cultura popular y son heredados de una comunidad a otra, a menudo a través de la observación y la participación directa.

Los juegos suelen ser sencillos, no requieren de equipos especializados y se llevan a cabo con materiales cotidianos o simplemente con el cuerpo. Mesías et al. (2021), menciona la relevancia de los juegos tradicionales en Ecuador, pues se los consideran principalmente recreativos, durante su auge desempeñaron un papel crucial en la interacción y el intercambio social en pueblos y comunidades. Estos juegos brindaban ciertos beneficios como la creación de vínculos, amistades y conexiones dentro de las comunidades; sin embargo, en la actualidad, los juegos tradicionales han perdido importancia en el país, muchos niños prefieren dedicar su tiempo a estar frente a una computadora o dispositivos móviles.

4.2.3. Características de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales o populares no solo ofrecen entretenimiento, sino que también desempeñan un papel crucial en la preservación cultural, el desarrollo personal, comunitario y la promoción de valores positivo de los niños que los ejecutan. Cara y Martínez (2021), proponen las principales características que resultan esenciales de los juegos tradicionales, dentro de las cuales están:

- Se transmiten de una generación a otra
- Representan narrativas y legados culturales.
- Se desarrollan de manera libre.
- Necesitan un espacio y tiempo específico.
- No demandan recursos costosos.
- Priorizan la diversión de los participantes.

- Poseen valor educativo.
- Se caracterizan por su enfoque lúdico.
- Sus reglas son fácilmente comprendidas.

Por ello, se debe tener en cuenta que este tipo de juegos resultan ser esenciales, muchos de estos tienen componentes educativos, que transmiten valores, normas sociales y habilidades prácticas de manera lúdica, contribuyendo de alguna u otra manera al aprendizaje de reglas, la gestión del tiempo y el respeto por los demás. Así mismo, al ser actividades que no dependen de recursos costosos, los juegos tradicionales son accesibles para los niños de diferentes niveles socioeconómicos. Esto los convierte en formas inclusivas de entretenimiento.

Así mismo, las características de los juegos tradicionales incluyen varios aspectos que los distinguen y los hacen importantes culturalmente. De acuerdo con Barragán (2022), estos juegos en su amplia variedad, poseen características distintivas como tener reglas flexibles y sencillas de aprender, se disfrutan por el simple placer de jugar, lo que los hace espontáneos y adaptables. Son fáciles de compartir y pueden jugarse en cualquier momento y lugar. No obstante, es crucial no subestimar su valor viéndolos solo como entretenimiento, sino que deben ser preservados por múltiples razones, primero, al conservarlos, manteniendo vivas las costumbres, creencias y formas de ser como habitantes ecuatorianos y latinoamericanos.

4.2.4. Clasificación de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales permiten la participación en actividades lúdicas que involucran movimiento, como saltar la cuerda o juegos de contar rimas, y por esta razón también fortalecer la coordinación matemática y el sentido del ritmo. Viñas (2021), en su libro titulado juegos tradicionales enfatiza la siguiente clasificación de los mismos:

4.2.4.1. Juegos de perseguir y escapar. Son actividades lúdicas en las que uno o más participantes intentan atrapar a otros, consisten en identificar tres elementos clave: un perseguidor, un perseguido y un refugio para que el perseguido pueda encontrar seguridad, es decir, donde este a salvo de ser capturado (Ministerio de Desarrollo Social Argentina, 2022).

4.2.4.2. Juegos de puntería. Los juegos tradicionales de puntería son aquellos que han sido practicados durante generaciones y se centran en la habilidad de apuntar y lanzar con

precisión. Para Cruz et al. (2020), estos juegos se realizan mediante la coordinación dinámica general y visomotora, así como la precisión necesaria para alcanzar el objetivo deseado, para ellos se debe tener en cuenta la posición del cuerpo y la observación hacia cierto punto fijo.

4.2.4.3. Juegos de lanzamiento. Son una serie de actividades que involucran el esfuerzo por lanzar, impulsar o golpear una variedad de objetos con el propósito de lograr la máxima distancia posible, estos juegos no solo se centran en la habilidad para lanzar con exactitud, sino que también fomentan el control muscular y la destreza en la manipulación de objetos (Ortiz et al., 2023).

4.2.4.4. Juegos de salto. Considerados también como juegos de agilidad, es decir, formas de entretenimiento que involucran saltar sobre obstáculos o seguir patrones específicos mientras se está en movimiento. Sandoval (2011), define a los juegos de salto como aquellas actividades que implican cambiar de posición en el espacio y realizar movimientos con diferentes posturas corporales, como saltos y carreras con obstáculos.

4.2.4.5. Juegos de fuerza. Los juegos tradicionales de fuerza son actividades físicas competitivas que implican poner a prueba la fortaleza y resistencia física de los participantes. Según Sandoval (2011), los juegos de fuerza requieren un considerable esfuerzo físico, suelen provocar cansancio y agotamiento. Sin embargo, han sido practicados durante generaciones en diferentes culturas y comunidades como una forma de entretenimiento y competición.

4.2.4.6. Otros juegos. Existen algunos otros juegos tradicionales que resultan importante ejecutarlos. Según Almeida y Cerezo (2022), con el pasar de los años se han creado y perfeccionado diversos tipos de juegos, lo que ha sido una constante en el desarrollo humano desde el principio de las civilizaciones y pueden variar enormemente de una región a otra y de una cultura a otra.

Los juegos tradicionales se pueden clasificar de diversas formas según diferentes criterios, como el tipo de actividad física que involucran. De acuerdo con Viñas (2021), respecto a la clasificación de juegos tradicionales, los juegos de perseguir y escapar son aquellos en los que los niños persiguen a otros, buscan refugio y son perseguidos, dentro de los cuales menciona los siguientes: juegos de persecución: remolacha ¿de qué color?, zorros, gallinas y víboras,

comecocos, tula sargantana, a gallova, zapatillas por detrás, policías y ladrones, la urda, cortahilos, marro, los paquetes, el gavilán, la cadeneta, tula en alto, el pañuelo, el lobito, gato y el ratón.

Así mismo, el autor indica que los juegos de puntería son la forma de lanzar objetos hacia un objetivo claro, algunos de estos son: hoyetes, chapas, birlas, canicas y el herrón. Por otro lado, menciona los juegos de lanzamiento, los cuales son: jadico, barra aragonesa, peonza, los bolos, palo arrastrado, sobre o el cartero, balón prisionero. Otra de las categorías de la clasificación de juegos tradicionales son juegos de salto, los cuales se debe saltar una serie de obstáculos, como, por ejemplo: plan o rayuela, salto de garrocha o tocho, saltos de pastores: salto a pies juntos (tres saltos), pídola, carrera de sacos, saltar a la comba. Por último, los juegos de fuerza, tales como: tiro al palo, pulso de pico aragonesa y tiro de sogas.

Por otro lado, los juegos tradicionales desempeñan un papel importante en la socialización, educación y recreación de los niños. Blanco (como se cita en Baena y Ruiz, 2016), sugiere una clasificación alternativa que se enfoca exclusivamente en los juegos tradicionales para niños, poniendo especial énfasis en la primera infancia. Dentro de esta propuesta, se categorizan varios géneros de juegos, los cuales se dividen aún más en subcategorías detalladas, dentro de los cuales se encuentran:

- Juegos de esconder y correr, que abarcan tanto la modalidad de esconderse como la de perseguir en carrera.
- Juegos de correr y saltar, que incluyen diversas variaciones como los juegos de ir y venir, así como los de saltar y montar.
- Juegos de lanzar (tánganas y rayuelas, canicas, pelotas u objetos diversos)
- Juegos de comba (de balanceo o comba elevada)
- Juegos de corro (sin mímica, con escenificaciones, con diálogo, etc.). Entre ellos, el tangram, las sillas musicales.

Este enfoque minucioso ofrece una comprensión más completa y específica de la diversidad de juegos tradicionales infantiles propuestos por Blanco. Además, cabe destacar que muchos de estos juegos implican reglas y secuencias específicas que los niños deben entender y seguir. Este proceso fomenta el desarrollo del razonamiento lógico al comprender las conexiones causa-efecto y las relaciones lógicas entre diferentes acciones. De igual manera, a menudo

presentan situaciones que requieren la resolución de problemas y al participar en estos, los niños deben analizar la situación, identificar patrones y aplicar estrategias para alcanzar un objetivo específico.

4.2.5. Juegos tradicionales como alternativa de aprendizaje

Hoy en día, los juegos tradicionales juegan un papel significativo en la vida de los niños, al ser una serie de actividades dinámicas y divertidas. Por ello, la responsabilidad educativa actual implica rescatar estos juegos con el propósito de emplearlos como estrategias para mejorar el desarrollo de habilidades numéricas y operativas. Además, de preservar la relevancia de los juegos tradicionales frente al creciente predominio de las tecnologías, es necesario abordar dichos juegos con el fin de que los niños no se sumerjan al uso excesivo de herramientas tecnológicas, sino más bien hacer uso de estos juegos para generar un ambiente más ameno y enriquecedor de nuevos aprendizajes significativos (Tenesaca et al., 2022).

El objetivo de los juegos tradicionales radica en la participación activa y directa con el entorno físico, lo cual contrasta con la naturaleza de una manera más pasiva a diferencia de muchos juegos virtuales. Por lo tanto, es importante la necesidad de promover la apreciación y práctica de los juegos tradicionales en el ámbito educativo, pues los mismo no solo ofrecen una manera de divertirse y entretenerse, sino más bien desempeñan un papel crucial en la concentración y una participación activa de los niños, integrándolos de manera más completa en sus experiencias de aprendizaje.

De igual manera, los niños al enfrentarse con problemas matemáticos pueden recurrir a la experiencia adquirida a través de los juegos tradicionales, brindándoles una perspectiva práctica y creativa en la resolución de situaciones cotidianas. Cáceres y Cárdena (2020), manifiestan que el juego tradicional resulta primordial para promover el desarrollo integral de los infantes, además de fomentar su interacción con sus demás compañeros y potenciar sus habilidades cognitivas y emocionales. Por ello, el incluir estos juegos en el ámbito educativo se convierten en una estrategia pedagógica esencial para preservar la cultura y proporcionar al mismo tiempo a los pequeños una serie de experiencias lúdicas y enriquecedoras.

4.2.6. Rol del docente en el juego

El apoyo de las docentes es esencial al proporcionar una comprensión de cómo se desarrolla el pensamiento lógico-matemático a través del juego, el cual es fundamental para que todos los niños aprendan de forma significativa, al ser los más entusiasmados y logrando un mejor aprendizaje mediante la integración con su entorno social, a través de la formación y experiencia, que las docentes tienen durante el juego, son capaces de identificar los intereses y habilidades individuales de cada niño, lo que les permite adaptar las actividades de juego de manera que se alineen con los diferentes niveles de desarrollo de cada niño (Ayala et al., 2022).

De igual manera, el docente es un observador y mediador durante las actividades lúdicas que se realiza con los niños. Gallego et al. (2020), afirman que el docente debe mostrar una gran creatividad al dar sus clases, con actividades lúdicas para enseñar el pensamiento lógico-matemático a los niños del nivel inicial, considerando que el juego no solo es una fuente de entretenimiento, sino un medio que contribuye el aprendizaje de conceptos matemáticos, ayudando a los niños a desarrollar habilidades y conocimientos valiosos para la vida.

4.3. Importancia de los juegos tradicionales para el pensamiento lógico-matemático

Los juegos tradicionales resultan esenciales como recursos educativos enriquecedores para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático de los niños. Para Morales et al. (2018), los juegos tradicionales o populares desempeñan un papel fundamental en el proceso educativo al promover una mejora en la habilidades cognitivas y matemáticas. Estos juegos no solo entretienen, sino que también estimulan el pensamiento lógico y matemático de los infantes, puesto que los mismos contribuyen a la capacidad para reproducir, describir y construir patrones de objetos y figuras.

La integración de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje matemático no solo mejora la calidad de la educación, sino que también capacita a los niños para superar con éxito los obstáculos que encuentran en su entorno. Cano y Quintero (2022), mencionan que el juego tradicional en la primera infancia tiene un impacto positivo en el desarrollo de habilidades matemáticas, resultan esenciales para la resolución de problemas cotidianos como la comprensión de conceptos espaciales y temporales, así como en las nociones de número-cantidad, al emplear este conjunto de juegos les brinda a los niños habilidades que resultan beneficiosas en sus actividades cotidianas.

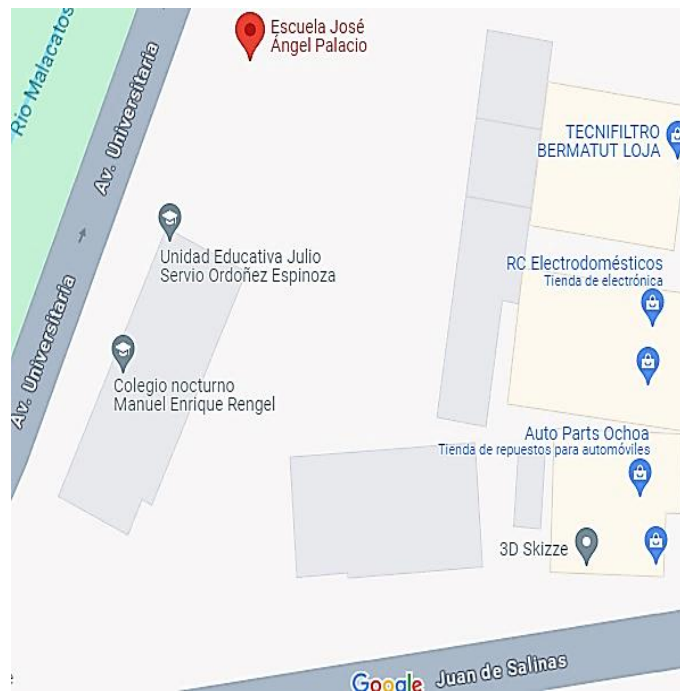
Igualmente, el juego tradicional es una forma de entretenimiento que fomenta el aprendizaje, a través de él, se pueden trabajar las matemáticas mientras se experimenta satisfacción, permitiendo disfrutar de un verdadero descanso, luego de un día de trabajo en el aula. En este contexto, el juego beneficia y estimula a los niños en varios aspectos, como la atención, la concentración en sus actividades, la reflexión, la búsqueda de estrategias para contar distintos objetos, el respeto por las reglas, así como la creatividad, curiosidad, imaginación, iniciativa, sentido común, y solidaridad con sus compañeros. Más allá del entretenimiento y el descanso, el juego tradicional desempeña un papel fundamental en el desarrollo de habilidades cognitivas, matemáticas y sociales en los niños, al brindarles un ambiente de aprendizaje entretenido y enriquecedor de conocimientos al mismo tiempo (Ricca y Ricca, 2021).

5. Metodología

El presente trabajo de integración curricular se desarrolló en la Unidad Educativa José Ángel Palacio, la cual se encuentra ubicada en la ciudad de Loja en las calles Av. Universitaria entre Juan de Salinas y Pasaje Rodríguez, junto al Subcentro de Salud N°1 (ver figura 1) parroquia el Sagrario. Es un establecimiento educativo de modalidad presencial, con jornada matutina y vespertina, cuenta con 60 docentes y 1276 niños y ofrece educación regular en los niveles de Inicial, Educación Básica y Bachillerato. En términos geográficos, se encuentra en un entorno urbano.

Figura 1

Croquis 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://acortar.link/SiQvBo>

Para realizar el presente estudio se utilizó materiales bibliográficos, como artículos científicos, revistas, libros, tesis de maestría; materiales tecnológicos, computadora, internet, celular; recursos didácticos como: cubos de cartulina, imágenes, dados, lápices.

El estudio se desarrolló mediante el diseño de investigación no experimental, utilizado en la recopilación de datos sin manipular directamente la variable independiente, para luego describir y analizar en forma bibliográfica situaciones ya existentes sobre la variable dependiente.

La investigación se desarrolló con un enfoque cuantitativo y cualitativo, el cuantitativo que permitió analizar minuciosamente los datos obtenidos con la aplicación del test TEMT, para interpretar los datos obtenidos al inicio de la investigación y lo cualitativo se vio reflejado en la revisión bibliográfica sobre el problema detectado.

Además, se trabajó con un alcance descriptivo, el cual accedió a describir las cualidades, tipologías, características y estrategias de las variables en estudio, analizándolas a profundidad, así como los resultados del instrumento que fue previamente aplicado.

Los métodos que se utilizó en este trabajo de investigación fueron el inductivo-deductivo, presente en la ejecución del análisis de la información para obtener conclusiones generales en la investigación; además, permitieron darle coherencia y relevancia al estudio, es decir, partir de lo general y llegar a lo específico.

Por otra parte, se aplicó también el método analítico-sintético a lo largo de la investigación con el propósito de examinar minuciosamente las dificultades del problema y analizar de manera detallada toda la información. Este análisis involucró el estudio minucioso de cada una de sus partes. Además, se empleó el método sintético para complementar este estudio, que facilitó la selección de información crucial para la construcción del marco teórico, destacando y otorgándole importancia al tema de investigación.

La técnica que se utilizó fue la observación, la cual empleada al momento de aplicar el test de evaluación matemática temprana (TEMT), de los autores Navarro et al. (2011), a una muestra de 23 niños de 4 a 5 años evaluando ocho competencias matemáticas: comparación, clasificación, correspondencia uno a uno, seriación, conteo verbal, estructurado, resultante y conocimiento general de los números, organizados en niveles con diferentes puntuaciones A= Muy alto; B= alto; C= moderado; D= bajo; E= muy bajo, se lo utilizó como evaluación inicial obteniendo los datos respecto al problema, detectando las dificultades en las habilidades matemáticas.

Así mismo, para la investigación se trabajó con una población conformada por 112 niños que cursan el nivel de Inicial de la Unidad Educativa José Ángel Palacio. La muestra fue de 23 niños, seleccionada a través del muestreo no probabilístico por estar previamente conformada y cumplir con las características necesarias para la investigación.

6. Resultados

6.1. Resultados obtenidos de la aplicación del test TEMT en niños de inicial 2

Con el objetivo de estimar el nivel de desarrollo del pensamiento lógico- matemático que presentan los niños de inicial, se aplicó el test TEMT, el cual evaluó ocho competencias matemáticas: comparación, clasificación, correspondencia uno a uno, seriación, conteo verbal, estructurado, resultante y conocimiento general de los números, organizados en niveles con diferentes puntuaciones A= Muy alto; B= alto; C= moderado; D= bajo; E= muy bajo , a 23 niños de 4 a 5 años, de manera presencial en jornada matutina en la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja, en un tiempo de aplicación de una semana en horario de 10H00 a 12H00, en el lapso de 15 a 20 minutos por niño, donde se pudo obtener los siguientes resultados expuestos en las tablas por cada componente.

Tabla 1

Nivel del componente de comparación

| Nivel | f | % |
|--------------|-----------|------------|
| Muy alto | 20 | 87 |
| Alto | 3 | 13 |
| Moderado | | |
| Bajo | | |
| Muy bajo | | |
| Total | 23 | 100 |

Nota: Datos obtenidos del test TEMT aplicado en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja

En la tabla 1 se evidencia el nivel de desarrollo del componente de comparación del pensamiento lógico- matemáticas donde el 87% de niños se ubican en el nivel muy alto, seguido de un 13% que se encuentran en el nivel alto, observando que no hay problema en este componente.

Buritáca (2018), afirma que el componente de comparación consiste en identificar las diferencias y similitudes entre los elementos para plantear desafíos que fomenten el desarrollo del pensamiento asertivo en áreas como el tamaño, forma, secuencia y patrones, siendo importante que se continúe aplicando estrategias lúdicas que fomenten el aprendizaje de las habilidades matemáticas.

Tabla 2*Nivel del componente de clasificación*

| Nivel | f | % |
|--------------|-----------|------------|
| Muy alto | 2 | 9 |
| Alto | 11 | 48 |
| Moderado | 4 | 17 |
| Bajo | 6 | 26 |
| Muy bajo | | |
| Total | 23 | 100 |

Nota: Datos obtenidos del test TEMT aplicado en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja

En la tabla 2 se observa el nivel de desarrollo del componente de clasificación del pensamiento lógico- matemático donde el 9% de investigados se sitúan en el nivel muy alto, el 48% se encuentran en nivel alto, el 17% se ubican en el nivel moderado y el 26% en el nivel muy bajo, evidenciar que casi la mitad de la población en estudio, presentan problemas en relación a la noción de clasificación referente a tamaño, color y forma, siendo importante que se apliquen estrategias metodológicas lúdicas que potencien el pensamiento matemático.

El componente de clasificación es aquel que proporciona combinaciones mentales, en la cual implica agrupamiento de objetos de acuerdo a sus igualdades o diferencias, para luego reconocer los elementos del grupo y definir criterios de clasificación (Gordon et al., 2022).

Tabla 3*Nivel del componente de correspondencia*

| Nivel | f | % |
|--------------|-----------|------------|
| Muy alto | 2 | 9 |
| Alto | 6 | 26 |
| Moderado | 8 | 35 |
| Bajo | 7 | 30 |
| Muy bajo | | |
| Total | 23 | 100 |

Nota: Datos obtenidos del test TEMT aplicado en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja

En la tabla 3 se muestra el nivel de desarrollo del componente de correspondencia del pensamiento lógico- matemáticas evidenciando que el 9% de niños se encuentran en el nivel muy alto, el 26% en nivel alto, el 35% en nivel moderado y un 30% se ubican en el nivel bajo. Los

resultados evidenciar que la mayoría de la población en estudio, presentan dificultades al momento de realizar las actividades de asociar número-cantidad, siendo importante intervenir a tiempos en el salón de clases para disminuir este problema observado.

La noción de correspondencia se refiere a la capacidad de asociar y emparejar objetos, elementos que presentan características similares o equivalentes. Arteaga y Martínez (2016), enfatizan que esta noción es la habilidad que tiene el niño para identificar relaciones de igualdad entre diferentes objetos, implica crear una conexión o vínculo que une diferentes elementos según su relación y nivel de dificultad; además, permite combinar elementos en función de sus similitudes y dificultades, avanzando hacia la capacidad de expresar con palabras la cantidad de objetos en una agrupación.

Tabla 4

Nivel del componente de seriación

| Nivel | f | % |
|--------------|-----------|------------|
| Muy alto | | |
| Alto | 5 | 22 |
| Moderado | 7 | 30 |
| Bajo | 11 | 48 |
| Muy bajo | | |
| Total | 23 | 100 |

Nota: Datos obtenidos del test TEMT aplicado en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja

En la tabla 4 se muestra el nivel de desarrollo del componente de seriación del pensamiento lógico- matemáticas denotando que el 22% de investigados se sitúa en el nivel alto, el 30% en el nivel moderado y 48% en el nivel bajo. En la investigación se evidencia que la mayoría de la población en estudio, presentan problemas al reconocer tamaños del más grande a pequeño y viceversa, identificar objetos que va desde el más ancho hasta el más delgado.

La seriación es una habilidad fundamental en el desarrollo cognitivo, ayuda a los niños a entender y manejar conceptos de orden y progresión. Para Piaget (1983), la noción de seriación es una operación lógica que se basa en un sistema de referencias, posibilita establecer comparaciones entre los elementos de un conjunto y ordenarlos según sus diferencias, ya sea en orden ascendente o descendente.

Tabla 5*Nivel del componente de conteo verbal*

| Nivel | f | % |
|--------------|-----------|------------|
| Muy alto | | |
| Alto | 4 | 17 |
| Moderado | 9 | 39 |
| Bajo | 10 | 44 |
| Muy bajo | | |
| Total | 23 | 100 |

Nota: Datos obtenidos del test TEMT aplicado en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja

En la tabla 5 se muestra el nivel de desarrollo del componente de conteo verbal del pensamiento lógico- matemáticas observando que el 17% de niños se ubican en el nivel alto, el 39% en el nivel moderado y 44% se sitúan en el nivel bajo. Evidenciando que la mayoría de la población en estudio, presentan dificultades al contar secuencialmente los números, reconocer y asociar número-cantidad, comprensión del concepto de cardinalidad.

El conteo verbal es fundamental en el desarrollo de habilidades matemáticas, al proporcionar la base para comprender conceptos como la cardinalidad, la comparación de cantidades y la realización de operaciones aritméticas básicas. Según Bojorque (2016), enfatizan que este componente implica la repetición de una secuencia numérica específica de memoria, es decir, en este proceso se requiere la capacidad de retener mentalmente una serie de datos y ser capaz de expresarlos utilizando el lenguaje oral. Esta habilidad no solo implica la memorización de números, sino también la capacidad de comunicarlos de manera clara y precisa utilizando palabras habladas.

Tabla 6*Nivel del componente de conteo estructurado*

| Nivel | f | % |
|--------------|-----------|------------|
| Muy alto | | |
| Alto | 1 | 4 |
| Moderado | 7 | 31 |
| Bajo | 15 | 65 |
| Muy bajo | | |
| Total | 23 | 100 |

Nota: Datos obtenidos del test TEMT aplicado en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja

En la tabla 6 se muestra el nivel de desarrollo del componente de conteo estructurado del pensamiento lógico- matemáticas donde el 4% de niños presentan un nivel alto, el 31% se ubican en el nivel moderado y 65% en el nivel bajo. Denotando de acuerdo con los resultados que la mayoría de la población en estudio, presentan problemas al recordar y contar la secuencia de números correctamente, omitir algunos números mientras cuentan los objetos, especialmente si están dispersos o desordenados.

El conteo estructurado se refiere a la habilidad de contar elementos de manera organizada y sistemática. Limas et al. (2020), manifiestan que este componente representa la habilidad de asignar una etiqueta a cada elemento mientras se cuenta, independientemente de si están organizados de manera ordenada o desordenada, además, durante este proceso, el niño puede utilizar su dedo para señalar y llevar la cuenta de los objetos. Esta habilidad para dar un lugar específico a cada elemento depende de su capacidad de abstracción, permitiéndole comprender que cada número corresponde a un objeto único en la secuencia.

Tabla 7

Nivel del componente de conteo resultante

| Nivel | f | % |
|--------------|-----------|------------|
| Muy alto | | |
| Alto | 6 | 26 |
| Moderado | 7 | 30 |
| Bajo | 10 | 44 |
| Muy bajo | | |
| Total | 23 | 100 |

Nota: Datos obtenidos del test TEMT aplicado en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja

En la tabla 7 se muestra el nivel de desarrollo del componente de conteo resultante del pensamiento lógico- matemáticas observando que el 26% de investigados se sitúan en el nivel alto, el 30% se encuentran en el nivel moderado y el 44% en un nivel bajo. Evidenciando que la mayoría de la población investigada presentan dificultades al contar los cubos múltiples veces o saltarse, lo que resulta en una cantidad final incorrecta, entender la relación entre los números y las cantidades, lo que obstaculiza el proceso de conteo resultante.

El conteo resultante es una habilidad fundamental en el desarrollo matemático, que proporciona la base para comprender conceptos numéricos más complejos, como la adición, la

sustracción y comparación de cantidades. Barberi y Molerio (2021), mencionan que el conteo resultante implica establecer una relación progresiva entre los números y cantidades que representan, convirtiéndose en un proceso automático con la práctica. A medida que los niños desarrollan esta habilidad, comienzan a asociar intuitivamente cada número con una cantidad específica, facilitando su capacidad para contar de manera eficiente y precisa.

Tabla 8

Nivel del componente de conocimiento general de los números

| Nivel | f | % |
|--------------|-----------|------------|
| Muy alto | 1 | 4 |
| Alto | 3 | 13 |
| Moderado | 9 | 39 |
| Bajo | 10 | 44 |
| Muy bajo | | |
| Total | 23 | 100 |

Nota: Datos obtenidos del test TEMT aplicado en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja

En la tabla 8 se muestra el nivel de desarrollo del componente de conocimiento general de los números del pensamiento lógico- matemáticas demostrando que el 4% de niños se ubican en el nivel muy alto, el 13% tienen un nivel alto, el 39% un nivel moderado y el 44% un nivel bajo. Observando que la mayoría de la población en estudio, presentan dificultades en la limitación del conteo más allá de 10, identificar ciertos números, contar de forma secuencial los números.

El conocimiento general de los números se refiere a la comprensión básica y fundamental de los números y sus propiedades. De acuerdo con Gonzáles et al. (2017), manifiestan que el conocimiento general de los números es la capacidad de aplicar conceptos matemáticos fundamentales en diversas situaciones cotidianas, esto implica comprender los números y las operaciones, además de interpretar y analizar información numérica en situaciones de la vida real.

Tabla 9*Nivel del pensamiento lógico-matemático*

| Componentes | MA | | A | | M | | B | | MB | |
|-------------------------------------|----|----|----|----|---|----|----|----|----|---|
| | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % |
| Comparación | 20 | 87 | 3 | 13 | 0 | 0 | 0 | 0 | | |
| Clasificación | 2 | 9 | 11 | 48 | 4 | 17 | 6 | 26 | | |
| Correspondencia | 2 | 9 | 6 | 26 | 8 | 35 | 7 | 30 | | |
| Seriación | 0 | 0 | 5 | 22 | 7 | 30 | 11 | 48 | | |
| Conteo verbal | 0 | 0 | 4 | 17 | 9 | 39 | 10 | 43 | | |
| Conteo estructurado | 0 | 0 | 1 | 4 | 7 | 30 | 15 | 65 | | |
| Conteo resultante | 0 | 0 | 6 | 26 | 7 | 30 | 10 | 43 | | |
| Conocimiento general de los números | 1 | 4 | 3 | 13 | 9 | 39 | 10 | 43 | | |
| Media | 3 | 14 | 5 | 21 | 6 | 28 | 9 | 37 | | |

Nota: Datos obtenidos del test TEMT aplicado en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja

En la tabla 9 se muestra de forma general el nivel de desarrollo de los componentes del pensamiento lógico- matemático en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa José Ángel Palacio, quienes presentan un 14% en nivel muy alto, seguido de un 21% en nivel alto, 28% en nivel moderado y un 37 % en nivel bajo. Luego de haber realizado la aplicación del test TEMT se puede evidenciar que la mayoría de la población en estudio presentan un desarrollo de los componentes en el nivel moderado y bajo. Así mismo presentan un bajo índice de desarrollo en el nivel muy alto.

El pensamiento lógico-matemático es una habilidad fundamental que abarca la capacidad de comprender y manejar conceptos numéricos. Palacio y Chacón (2022), manifiestan que el pensamiento lógico-matemático se comprende como un conjunto de procesos mentales que permiten establecer conexiones y relaciones entre objetos, situaciones y conceptos, ayudando así a estructurar la realidad de manera coherente, esta forma de pensamiento es fundamental en el desarrollo de los niños, al proporcionar la habilidad de trabajar y razonar con números.

6.2. Resultados obtenidos de diferentes estudios que evidencian la eficacia de los juegos tradicionales para el pensamiento lógico matemático

Con el propósito de dar cumplimiento al segundo objetivo, centrado en encontrar la relación entre los juegos tradicionales y el pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años, se buscó investigaciones en fuentes bibliográficas en Google Académico, revistas científicas, relacionadas con los juegos tradicionales y el pensamiento lógico matemático, donde se analizaron estudios existentes sobre este tema. Reflejando en la siguiente tabla algunos estudios que señalan la eficacia de los juegos tradicionales para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años.

Tabla 10

Descripción de publicaciones sobre los juegos tradicionales y pensamiento lógico-matemático

| Título | Autores | Año de publicación | Tipo de publicación | Puntos relevantes |
|--|--|--------------------|---|---|
| Desarrollo del pensamiento lógico-matemático a través de juegos populares y tradicionales en niños de educación inicial | Geofre Pinos Diana Ayala Diego Bonilla | 2018 | Revista Científica Ciencia y Tecnología | Juegos tradicionales y populares mejoran el pensamiento lógico matemático de los niños. |
| Juegos tradicionales para desarrollar competencias matemáticas en los niños de la institución 582, Bambamarca-2018 | Mariela Raico | 2018 | Trabajo de tesis | Juegos populares, como estrategia pedagógica para desarrollar y mejorar competencias matemáticas en los niños |
| Juegos tradicionales en el aprendizaje de la seriación con niños. Institución Educativa N°309 Chororco; 2019 | Kari Cieza | 2019 | Trabajo de tesis | Juegos tradicionales en el aprendizaje de las matemáticas permiten mejorar significativamente las seriaciones |
| Juegos tradicionales para desarrollar el aprendizaje de la matemática en los niños de 5 años, de la institución educativa inicial N° 951 “Niño Dios” de la provincia de Cutervo, año 2018 | Francisco Chilcón | 2020 | Trabajo de tesis | El programa de juegos tradicionales son una herramienta importante para desarrollar el aprendizaje en matemática, donde el juego resulta una actividad social |
| Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n° 256 “Virgen del Carmen”, Chaccho - Antonio raimondi, 2018. | Aida Tilirio | 2019 | Trabajo de tesis | Juegos tradicionales como estrategia que ayudan a mejorar significativamente la capacidad de seriación |

| Título | Autores | Año de publicación | Tipo de publicación | Puntos relevantes |
|---|--|---------------------------|----------------------------|--|
| Juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años en la institución educativa sagrada familia Juliaca – Puno, 2021 | Verónica Parrilla | 2021 | Trabajo de tesis | Juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la competencia, resuelven problemas de cantidad. |
| Los juegos tradicionales como metodología de aprendizaje en los niños de 4 años en la Escuela de Educación Básica “Dr. Leónidas García Ortiz” de la ciudad de Riobamba, período 2022 | Evelyn Rosero | 2022 | Trabajo de tesis | Los juegos tradicionales de nuestro país, facilita el proceso de aprendizaje, además que beneficia a los estudiantes a su mejor desempeño académico |
| Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro - Puno, 2020 | Quishpe Hancoo Vilma Ochochoque Medaly Rufina | 2022 | Trabajo de tesis | Los juegos tradicionales influyen significativamente en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los infantes de 5 años |
| Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático del primer año E.G.B. | Claudia Dione Aivar del Pino | 2022 | Trabajo de tesis | La estrategia didáctica de los juegos tradicionales permitió a los niños mejorar nociones para clasificar objetos y reconocer los elementos que están dentro o fuera del conjunto A través de la guía de actividades en base a juegos tradicionales, los niños mejoraron su pensamiento lógico matemático |
| Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático del primer año E.G.B. | Malluri Katherine Tobanda | 2022 | Trabajo de maestría | mediante los sentidos, mejoraron la atención y memoria, creando esquemas mentales para su aprendizaje |
| Los juegos tradicionales para el desarrollo de las nociones matemáticas en los niños de inicial subnivel II de la Unidad Educativa Yaruquies en la Ciudad de Riobamba, período 2020 -2021 | Betty Yolanda Cruz Cisneros | 2022 | Trabajo de titulación | Mediante la aplicación de los juegos tradicionales para el desarrollo de las nociones Matemáticas, los niños logran mejorar su aprendizaje de forma rápida |

Nota. Resultados de investigaciones sobre juegos tradicionales y el pensamiento lógico matemático en niños de 4 a 5 años

Evidenciando en la tabla 10 diferentes investigaciones sobre estudios que respaldan la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años. Por lo tanto, varios de estos estudios han encontrado que este tipo de juegos no solo mejoran la capacidad de concentración y memoria, sino que también desarrollan habilidades matemáticas como la seriación, comparación y clasificación de objetos. Así mismo, se ha confirmado que los juegos tradicionales contribuyen significativamente puesto que los mismo han permitido que lo niños mejoren de manera considerada el nivel de desarrollo de su pensamiento lógico-matemático, mediante actividades dinámicas y entretenidas que promueven su aprendizaje significativamente.

6.3. Presentación de la propuesta alternativa basada en juegos para fortalecer el pensamiento matemático en niños de 4 a 5 años

Para cumplir con el tercer objetivo se diseñó una propuesta alternativa en base a juegos tradicionales que favorezcan el pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años, elaborando actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales denominada: “Aventuras con tradición” (Ver Anexo 2), donde constan de 30 juegos, los cuales se enfocan en trabajar cada uno de los componentes matemáticos: comparación, clasificación, correspondencia, seriación, conteo verbal, conteo estructurado, conteo resultante y conocimiento general de los números.

Este tipo de juegos brindará experiencia práctica y concreta que le permita a los niños interactuar directamente con conceptos matemáticos de distintas formas, logrando así, que los niños asuman un papel activo durante la ejecución de cada actividad, mejorando el desarrollo del pensamiento lógico-matemático.

La metodología que se empleará para ejecutar cada uno de los juegos es dinámica, divertida y motivadora donde el niño será participe de su propio aprendizaje, desarrollando su capacidad para clasificar y comparar objetos, por su tamaño o textura, mejorando la concentración, habilidad de trabajar en grupos y ofreciendo también múltiples oportunidades en la práctica de seriación y conteo verbal de una manera interactiva y cooperativa.

Las primeras cinco actividades pertenecen a la tipología de juegos perseguir y escapar, fuerza y de corro, con las que se trabajará el componente de comparación, en donde el niño debe

identificar la noción grande, mediano y pequeño, noción mucho-poco e ir comparando las características de una persona teniendo los ojos vendados.

Así mismo, hay actividades que pertenecen a la tipología de juegos de salto, corro y fuerza, con las que se desarrollará los componentes de clasificación, correspondencia y seriación. Los niños deberán ejecutar distintos juegos que implica agrupar objetos de acuerdo a sus características, tamaño o forma; así como también, ir relacionando los números del 1 al 10 mediante la creación de conjuntos.

Así mismo, otro de los juegos es de perseguir y escapar, salto, puntería y corro, mismos que serán utilizados para mejorar los componentes de conteo verbal, conteo estructurado, conteo resultante y conocimiento general de los números, que les permitirán a los niños, contar y ordenar objetos, identificar las nociones numéricas, reconocer y nombrar los números en orden, ordenar objetos de forma ascendente, relacionar la cantidad y número al lanzar un dado.

Esta propuesta será entregada a las docentes de la institución investigada, con la finalidad de que la apliquen y con esto contribuir al desarrollo del pensamiento lógico-matemático, siendo el aporte de la investigación para minimizar el problema detectado.

7. Discusión

En la presente investigación se analizó en forma bibliográfica la contribución de los juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños de 4 a 5 años, para lo cual se utilizó un diseño no experimental, enfoque cuantitativo y cualitativo que ayudó a analizar minuciosamente los datos obtenidos al inicio del estudio; además, se trabajó con un alcance descriptivo, los métodos inductivo-deductivo y analítico-sintético permitieron facilitar el desarrollo del estudio y analizar de manera detallada toda la información. La técnica de observación empleada al momento de aplicar el test TEMT a niños de 4 a 5 años que evalúa las competencias matemáticas, accedió a identificar el nivel de dificultad de los niños objeto de estudio.

Luego de la aplicación del test TEMT se evidenció que los niños en un 65% se ubican en los niveles moderado y bajo, observando dificultades en el desarrollo de los componentes del pensamiento matemático. Conforme a los datos obtenidos se diseñó una propuesta alternativa denominada “Aventuras con tradición” la cual está basada en 30 juegos tradicionales, que contribuirá a rescatar la cultura de una sociedad y con el uso de material de fácil acceso, además, con las tipologías de perseguir y escapar, puntería, lanzamiento, salto, fuerza y de corro, misma que será entregada a la docente para su aplicación, la metodología está acorde a la edad de los niños con una escala valorativa para verificar el avance del desarrollo del pensamiento lógico-matemático.

Además, para llevar a cabo la investigación se obtuvo información de diferentes fuentes bibliográficas que permitieron verificar la eficacia de los juegos tradicionales para el desarrollo pensamiento lógico-matemático. Comprobando con Pinos et al. (2018), en su investigación titulada “Desarrollo del pensamiento lógico-matemático a través de juegos populares y tradicionales en niños de educación inicial” al observar en la toma de la primera muestra que los niños no desarrollan con facilidad el pensamiento lógico-matemático en un 46% y luego de aplicar los juegos tradicionales y populares a través de una guía, evidenció que los niños desarrollaron en un 44% su pensamiento lógico-matemático.

Así mismo, se corrobora con Aivar (2022), en su trabajo de investigación denominado “Juegos tradicionales en el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de la institución

educativa inicial, Ayacucho”, quien en los resultados obtenidos, encontró que en relación al nivel de pensamiento lógico matemático en el pre test, los niños se encontraron en proceso en un 65%, el cual fue superado gracias a la intervención de los juegos tradicionales a un 59% alcanzando un nivel de logro al aplicar el post test.

De igual manera, se ratifica con Parrilla (2022), en su investigación titulada “Juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años en la institución educativa Sagrada Familia Juliaca – Puno” donde se observa que al haber realizado el pre-test un 72,22% de la muestra en estudio se encontraba en inicio de lograr su aprendizaje matemático, luego de la aplicación de los juegos tradicionales se pudo evidenciar mediante el post-test que un 94,44% se encontraban en el nivel de logro, lo cual demuestra que estos juegos son una estrategia importante para trabajar las competencias matemáticas.

Finalmente, los estudios corroboran que los juegos tradicionales son una herramienta significativa en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, porque se evidenció mejoras en la participación de los niños, concentración y memoria, además, en el desarrollo de los componentes matemáticos como la seriación, correspondencia y problemas de cantidad. Sin embargo, existieron algunas limitaciones como dificultad para encontrar información de investigaciones actuales y acordes a la edad poblacional en estudio.

8. Conclusiones

- La aplicación del test TEMT a los niños de 4 a 5 años, permitió estimar el nivel de desarrollo del pensamiento lógico-matemático, evidenciando que el 65% de la población investigada se encontró en un nivel moderado y bajo, presentando dificultades como comparar, clasificar objetos, contar en orden los números del 1 al 10, asociar número-cantidad y recordar la secuencia de los números de forma ascendente y descendente.
- Las investigaciones bibliográficas recopiladas demostraron la relación de los juegos tradicionales y el pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años, destacando que este tipo de juegos tiene un impacto significativo para el desarrollo de las habilidades matemáticas al permitir que los niños fomenten las nociones de cantidad, seriación y correspondencia.
- Se diseñó una propuesta alternativa en base a juegos tradicionales que favorecerán el pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años, denominada: “Aventuras con tradición” la cual consta de 30 actividades enfocadas en trabajar cada uno de los componentes matemáticos de comparación, correspondencia uno a uno, clasificación, seriación, conteo verbal, conteo estructurado, conteo resultante y conocimiento general de los números, de manera que se contribuya al mejoramiento de las habilidades matemáticas de los niños, la misma que será entregada a la docente de aula para su aplicación.

9. Recomendaciones

- Es necesario que las docentes implementen pruebas de evaluación que permitan verificar el nivel de desarrollo de los niños específicamente en el área lógico matemática, con la finalidad de incrementar estrategias o programas de intervención centradas su desarrollo que permita que los niños mejoren sus niveles de aprendizaje.
- Las instituciones de educación superior específicamente las que tienen que ver con educación, continúen desarrollando investigaciones referentes al desarrollo del pensamiento lógico-matemático y los juegos tradicionales con la finalidad de contar con más información bibliográfica para tener más sustento teórico sobre la eficacia de estos juegos para potenciar no solo las habilidades matemáticas, sino también el área motriz afectiva y cognitiva.
- Las docentes del aula aplicar la propuesta alternativa brindada con actividades basadas en juegos tradicionales que contribuirán a la mejora del pensamiento lógico matemático de los niños de una manera lúdica y dinámica al sentirse motivados por aprender en forma interactiva, fomentando su desarrollo integral.

10. Bibliografía

- Aivar del Pino, C. D. (2022). *Juegos tradicionales en el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de la institución educativa inicial n° 38379/mx.-p, Ayacucho, 2022*. [Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/35936>
- Aguayza, E., García, D., Erazo, J., Zurita, I. (2020). Árbol ABC para el desarrollo lógico matemático en Educación Inicial. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 4-26. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7441380>
- Almeida Aguiar, A. S., & Cerezo Manrique, J. F. (2020). Presentación. Los juegos tradicionales: una aproximación desde la Historia de la Educación. *Historia De La Educación*, (38), 27–37.
- Ardila, T. G., Cruz, M. C., Diuza, R. E., Hernández, C. V. (2021). Juegos Tradicionales de la costa pacífica, una propuesta lúdico-pedagógica para disminuir las conductas agresivas. *Revista Hojas y Hablas*, (21), 166-177. <https://revistas.unimonserrate.edu.co/hojasyhablas/article/view/hojasyhablas.n21a11/hojasyhablas.n21a11>
- Ardila, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1), 4. <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/2152/2270>
- Arteaga Martínez, B., Macías Sánchez, J. (2016). *Didáctica de las matemáticas en Educación Infantil*. Universidad Internacional de La Rioja. https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3684/Didactica_matematicas_cap_1_baja_resol.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ayala, Caballero, N., Cornelio, Huanca, E., Ñahuinccopa, Flores, S., Serna, Médico, J., Urbano, Barrientos, C., Valle, Iliquin, F. (2022). Experiencias docentes sobre el juego aplicado a la construcción del pensamiento lógico matemático. *Revista multidisciplinaria Diálogos Abiertos*, 1(1), 34-54. <https://www.revistamultidisciplinariadiálogosabiertos.edu.pe/ojs/index.php/rmda/article/view/12>

- Baena, A., Ruiz, P. J. (2016). Valor educativo y cultural de los juegos-deportes populares y tradicionales en la clase de educación física. *Revista: Acción Motriz*, 16(1), 19-26. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6324704>
- Barragán, J. N. A. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista digital: actividad física y deporte*, 8(1), 4. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8670953>
- Bennasar, M., Romero, O., Durán, A. (2023). Importancia de la coordinación motriz para el desarrollo de capacidades físicas en estudiantes de primaria. *Revista Multi-Ensayos*, 10(19), 64-76. <https://camjol.info/index.php/multiensayos/article/view/17562/21194>
- Barberi, O. Molerio, L. (2021). *Prácticas, investigación, innovación y perspectivas de la educación inicial*. Universidad Nacional de Educación del Ecuador – UNAE 2021.
- Buriticá, A. (2018). Esquemas sensoriomotores y cognición off-line. *Ideas y Valores*, 67, 41-60. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-00622018000400041&script=sci_arttext
- Bojorque, G. y H, J. (2016). Desempeño numérico de los niños de primer año de básica. *Revista semestral de la Diuc*, 7(1).
- Bustamante, J. C. (2004). El desarrollo en la noción de espacio en el niño de educación inicial. *Acción pedagógica*, 13(2), 162-170. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/2970459.pdf>
- Cáceres, M. P., García, D. G., Cárdenas, N. M., Erazo, J. C. (2020). Juegos tradicionales como estrategia metodológica para la enseñanza de matemática. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 428-449.
- Cano, Valderrama, V., Quintero, Arrubla, S. (2022). El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la primera infancia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 18(2), 221-239. <https://revistasoj.s.ucaldas.edu.co/index.php/latinoamericana/article/view/8373>
- Cara, J. F., Martínez, J. A. (2021). *Los juegos tradicionales y populares de Andalucía como herramienta para el desarrollo del flamenco*. Wanceulen Editorial S.L.

https://www.google.com.ec/books/edition/Los_juegos_tradicionales_y_populares_de/ZTRnEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1

- Castro, Zubizarreta, A. (2020). La participación de los niños y niñas en el marco de la educación infantil: algunas coordenadas para su práctica efectiva. *Revista del IIICE*, 49, 43-58. <http://revistascientificas.filo.uba.ar/index.php/iice/article/view/10447>
- Celi, S. Y., Sánchez V., Quilca M., y Paladines M. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(19), 826-842. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240>
- Cieza, Coronado, K. (2019). *Juegos tradicionales en el aprendizaje de la seriación con niños. Institución Educativa N°309 Chororco; 2019*. [Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial]. Universidad San Pedro. http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/20.500.129076/16986/Tesis_6896_0.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Costa, C., Palma, X., Salgado, C. (2021). Docentes emocionalmente inteligentes. Importancia de la Inteligencia Emocional para la aplicación de la Educación Emocional en la práctica pedagógica de aula. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 47(1), 219-233. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052021000100219
- Conforme Holguín, S. T., Mendoza Moreira, F. S. (2022). El pensamiento lógico-matemático del estudiantado. ¿Un asunto didáctico? *Revista de Educación*, 20(2), 408-421. <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v20n2/1815-7696-men-20-02-408.pdf>
- Cruz, Velásquez, E., Durán, Chiappe, S., Martín, Cardinal, M., Pulido, González, J. (2020). *Retratos del Juego en Colombia*. Editorial Universidad Pedagógica Nacional. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=vcIUeAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA35&dq=que+son+juegos+de+punter%C3%ADa+&ots=NoIJ_Ct9od&sig=a3KF4fiflQcHE2Pf-K0wxqX04o#v=onepage&q&f=false
- Cruz, Cisneros, B. Y. (2022). *Los juegos tradicionales para el desarrollo del pensamiento lógico-matemáticos en los niños del subnivel II de Unidad Educativa Yaruquies, en la ciudad de*

Riobamba, periodo 2020-2021. [Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial]. Universidad Nacional de Chimborazo.
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8197>

Chilcón, Flores, F. (2020). *Juegos tradicionales para desarrollar el aprendizaje de la matemática en los niños de 5 años, de la institución educativa inicial N° 951 “Niño Dios” de la provincia de Cutervo, año 2018*. [Tesis para optar el título profesional de licenciado en educación inicial]. Universidad Católica los Ángeles Chimbote.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/15907>

Franco Zambrano, C. M., Mendoza, Moreira, F. S. (2023). El pensamiento lógico-matemático y la didáctica creativa: estudio realizado con estudiantes de educación básica superior. *Dominio de las Ciencias*, 9(1), 3–20. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3127>

Fernández, M., Nacimba, A., Gutiérrez, F. González, D. (2019). Multimedia educativa para el desarrollo de habilidades lógico-matemáticas en niños de inicial II. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 2(2), 204-213.
<http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/155/230>

Gallego, Henao, A., Vargas, Mesa, E., Peláez, Henao, O., Arroyave, Taborda, L., Rodríguez, Marín, L. (2020). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. *Infancias Imágenes*, 19(2), 1333-142.
<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/infancias/article/view/14133>

Guerrero, Rodríguez, M. A., 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://refcale.uileam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3580>

Giraldo, A. T., Soto, A. R. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), 105-128. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>

Godoy, Cedeño, C. E., Abad, Escalante, K. M., Torres, Cáceres, F. del S. (2020). Gamificación en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en universitarios. *3C TIC. Cuadernos de*

desarrollo aplicados a las TIC, 9(3), 107-145.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7615610>

González, F. y Rojas, G. (2017) Twister matemático: una manera práctica de enseñar y aprender a partir del juego. *Espiral, Revista de Docencia e investigación*, 3 (2).
<http://revistas.ustabuca.edu.co/index.php/ESPIRAL/article/view/502/393>

Gómez, Valenzuela, A., López, Velarde, F., Méndez, Melcher, A. (2021). *La comunicación y la colaboración como medios propicios de la efectividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje a distancia*. Congreso Nacional de Investigación Educativa.
<https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v16/doc/1854.pdf>

González, I., Benvenuto, G., Lanciano, N. (2017). Dificultades de Aprendizaje en Matemática en los niveles iniciales: Investigación y formación en la escuela italiana. *Psychology, Society & Education*, 9(1), 135-145. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6360204>

Gordon, C. V., Balladares, C., Bravo, B. J., Quito, L. M., Unuzungo, M. P. (2022). Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de preparatoria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 785-803.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1541/2145>

Gutiérrez, Delgado J., Gutiérrez, Ríos, C., Gutiérrez, Ríos, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de educación y desarrollo*, 45(1), 37-46. https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delgado.pdf

Intriago, H. A. M., Giler, A. D. A., Meza, N. N. L., Sacoto, J. H. C., & Meza, E. P. L. (2017). Desarrollo del pensamiento lógico matemático, mediación y aprestamiento en la educación inicial. *Revista Científica Multidisciplinaria*, 1(3), 81-88. Une-sum-Ciencias.
<http://www.refcale.uleam.edu.ec/index.php/unsumciencias/article/view/2919>.

Irazabal, A., Correa, M., Loor, M. J. (2022). Las Inteligencias múltiples y su importancia en las adaptaciones curriculares en el aula común. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(5), 50. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4000>

Lara Andino, A. R., Valverde Soto, J. M., Jarrín Trujillo, G. M., Chiluisa, Toapanta, E. V. (2023). Estrategias de Aprendizaje Dedimat Inclusivo para el Desarrollo del Pensamiento Lógico-

Matemático. *Tesla Revista Científica*, 3(2), e258.
<https://tesla.puertomaderoeditorial.com.ar/index.php/tesla/article/view/258/308>

Limas, Bravo, L., Novoa, Castillo, P., Uribe, Hernández, Y., Ramírez, Maldonado, Y., Cancino, Verde, R. (2020). Competencias matemáticas en preescolares de cinco años según género. *Revista EDUSER*, 7(1), 2020, 41-48.
https://www.researchgate.net/publication/350622055_Competicencias_matematicas_en_preescolares_de_cinco_anos_segun_genero

Llumiquinga, Quispe, S., Macías, Merizalde, A., Guzmán, M. (2022). Desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de cinco años, a través de un programa educativo interactivo. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(1), 159-168.
<https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/481/496>

Managua, A. (2017). *Desarrollo del pensamiento lógico-matemático*. Dirección de Educación Inicial (Preescolar). <https://www.mined.gob.ni/biblioteca/wp-content/uploads/2018/07/DESARROLLO-DEL-PENSAMIENTO-LOGICO-MATEMATICO.pdf>

Meneses, M., Monge, M. A. (2001). (2001). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista educación*, 25(2), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Méndez-Giménez, A., y Fernández-Río, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (19), 54-58.
<https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732285011.pdf>

Medina, Hidalgo, M. I. (2018). Estrategias metodológicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático. *Revista Científica Multidisciplinaria*, 1(3), 73-80.
<https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/28>

Mesías, Enríquez, G. A., Salazar, C. A., Andrade, D. S., Tapia, J.G. (2021). Juegos tradicionales ecuatorianos y su aporte al turismo cultural. *Revista Científico-Académica Multidisciplinaria*, 6(9), 1332-1348. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3114>

- Ministerio de Educación (2022). *Construcción del Código de Convivencia*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/10/4-Colmena-Codigo-de-Convivencia.pdf>
- Ministerio de Desarrollo Social Argentina (2022). *Juego y Crianza. Nacional Primeros Años* (SENAF). <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2020/09/2022-08-juego-y-crianza.pdf>
- Morales, G. P., Gavilanes, D. A., y Jurado, D. B. (2018). Desarrollo del pensamiento lógico-matemático a través de juegos populares y tradicionales en niños de educación inicial. *Revista Científica Ciencia y tecnología*, 18(19). <https://cienciaytecnologia.uteg.edu.ec/revista/index.php/cienciaytecnologia/article/view/190/282>
- Moreno, W.E.; Velázquez, M. E. (2017). Estrategia Didáctica para Desarrollar el Pensamiento Crítico. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*. 15(2), 53-73. <https://revistas.uam.es/reice/article/view/7019/7716>
- Muñoz, Arboleda, M. (2024). Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático y su relación con las Prácticas Pedagógicas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 4556-4565. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/9794>
- Ortiz, Zorrilla, F., Taveras, Espinal, J., Bennasar, García, M. (2023). Juegos recreativos en el fomento de las capacidades físicas durante la clase de educación física. *Revista Innova Educación*, 5(3), 52-70. <http://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/872>
- Palacio, A. E., Chacón, J. A. (2022). *Desarrollo del pensamiento lógico-matemático para la resolución de problemas mediante estrategias lúdico-pedagógicas*. Editorial Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC. <https://librosaccesoabierto.uptc.edu.co/index.php/editorial-uptc/catalog/download/208/245/5018?inline=1>
- Parrilla, Quispe, V. (2021). *Juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años en la institución educativa sagrada familia Juliaca – Puno, 2021*. [Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial]. Universidad

Católica los Ángeles Chimbote.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/23868>

Palomino, R. (2020). *Desarrollo del pensamiento lógico matemático en el nivel inicial* [Trabajo académico, Universidad Nacional de Tumbes], Trujillo, Perú.
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1981>

Payá Rico, A. (2018). *El juego popular y tradicional en la historia de la educación española contemporánea*. Ediciones Universidad de Salamanca.
https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/143431/El_juego_popular_y_tradicional_en_la_his.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Editorial Labor, S. A.
http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf

Piaget, J. (1975). *El desarrollo del pensamiento*. Paidós.

Pinos, G., Ayala, D., Bonilla D. (2018). Desarrollo del pensamiento lógico-matemático a través de juegos populares y tradicionales en niños de educación inicial. *Revista Científica Ciencia y tecnología*, 18(19).

Pincay, M. A. (2023). *Juegos tradicionales y el afianzamiento de la identidad cultural en niños de 4 a 5 años*. [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Loja], Loja.
<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/10358/1/UPSE-TEI-2023-0060.pdf>

Piaget, J. (1983). *Psicología y pedagogía*. Barcelona: Ariel.

Pérez, S. y Villamizar, M. E. (2020). Desarrollo del pensamiento lógico-matemático en estudiantes de primer grado mediante el uso de las tic. *Eco Matemático*, 11(1), 73-79.
<https://bit.ly/3HofeuR>

Quispe, V., Ochochoque, M. (2022). *Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro - Puno, 2020*. [Tesis para optar el título profesional de

- licenciado en educación inicial]. Universidad José Carlos Mariátegui. <https://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/1471>
- Raico, Bustamante, M. (2018). *Juegos tradicionales para desarrollar competencias matemáticas en los niños de la institución 582, Bambamarca-2018*. [Trabajo de Investigación]. Universidad San Pedro. <https://repositorio.usanpedro.edu.pe/items/9d7eae1d-be1f-44b4-8e3d-373e48c929d1>
- Reyes P. E. (2017). El desarrollo de habilidades lógico matemáticas en la educación. *Revista Científico-Académica Multidisciplinaria*, 2,(4), 198-202.
- Ricce, Salazar, C. M., Ricce Salazar, C. R. (2021), Juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 391-404. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000200391&script=sci_arttext
- Rodríguez, D. I., Valarezo, Ch. M., Velecela, D. A. (2021). El refuerzo académico en experiencias de aprendizaje para el Ámbito de relaciones lógico-matemáticas con GeoGebra. *Revista Scientific*, 6(21), 101-123. https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/661/1302
- Romero, M. A. (2023). *Material didáctico estructurado y las relaciones lógico matemáticas en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja* [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Loja], Loja. https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/28567/1/MariaAbigail_RomeroSarango.pdf
- Rosero, E. (2022). *Los juegos tradicionales como metodología de aprendizaje en los niños de 4 años en la Escuela de Educación Básica “Dr. Leónidas García Ortiz” de la ciudad de Riobamba, período 2022*. [Trabajo de Titulación para optar al título de licenciada en Ciencias de la Educación Inicial]. Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/9670>
- Sánchez, J. I., Benítez, J. M. (2014). Nociones espacio-temporales y bimodal: análisis de una implementación educativa para alumnado de 3 años. *International Journal of developmental*

and educational psychology, 3(1), 165-177.
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349851785017.pdf>

Sailema, A. A., Sailema, M., Amores, P., Navas, L. E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con Síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas* 36(2), 1-11. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-03002017000200001&script=sci_arttext&tlng=pt

Salto, A., Vallejo, P., Moya, M. (2020). Innovación en educación matemática de básica superior durante el confinamiento por COVID-19. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 3 (5), 142-161. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8976608>

Sandoval, R. W. (2011). La educación física y el juego. *Investigación educativa*, 14(26), 105-112. https://sisbib.unmsm.edu.pe/BibVirtual/publicaciones/Inv_Educativa/2010_n26/a08.pdf

Tamayo Giraldo, A., y Restrepo Soto, JA (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 13 (1), 105-128. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>

Tares, Quiridumbai, M., Fernández, M. (2022). Concepciones sobre el pensamiento lógico matemático: una revisión teórica. *Revista Arbitrada Venezolana del núcleo Luz-Costa Oriental del Lago*, 17(1), 123-138. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/impacto/article/view/38340/42500>

Tenesaca, M. C., Aucchuallpa, R., Ávila, C. M. (2022). Juegos tradicionales para el aprendizaje de Matemática en niños de Educación Intercultural Bilingüe. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 7(1), 287-303.

Tilirio, A. (2019). *Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n° 256 "Virgen del Carmen", Chaccho - Antonio raimondi, 2018*. [Tesis para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial]. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/11534>

- Tombada, Marca, M. (2022). *Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático del primer año E.G.B.* [Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Magíster en Educación Inicial.]. Universidad Técnica de Cotopaxi. <https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/8865>
- Vargas, Castillo, C., Hernández, Martínez, C., Guilén, Hernández, P. (2023). La interacción social como elemento del proceso educativo en educación media superior. *Revista Científica Transdigital*, 4(8), 1–10. <https://www.revista-transdigital.org/index.php/transdigital/article/view/271>
- Viñas, N. (2021). *Juegos tradicionales*. Editorial Alvi Books. https://www.google.com.ec/books/edition/Juegos_Tradicionales/WaY_EAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1

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 N°: UNL-CEI-2024-010
Loja, 11 de abril del 2024.

De: Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso, Mg. Sc.
Para: Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres, Mg. Sc.

Estimada

DOCENTE DE LA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN.
Ciudad, -

De mi consideración:

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 **titulado: Juegos tradicionales y el pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja, periodo 2023-2024**, de la autoría de la alumna **Srta. Andrea Cecibel Barrionuevo Pogo**, 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



Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa" Tel. 2545802-Loja Ecuador

Recibido
11/4/2024
[Handwritten signature]



Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Inicial.



Guía de actividades

“Aventuras con tradición”

Autora:

Andrea Cecibel Barrionuevo Pogo



1. Presentación

Los juegos tradicionales son un pilar fundamental en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, y a su vez proporcionan un entorno de aprendizaje dinámico y estimulante. De igual manera, este tipo de juegos brindan una experiencia práctica y concreta que permite a los niños interactuar directamente con conceptos matemáticos de distintas formas, de perseguir y escapar, puntería, lanzamiento, salto, fuerza y de corro; logrando así, que los niños asuman un papel activo en su propio aprendizaje al resolver problemas y enfrentar desafíos matemáticos de manera autónoma.

La práctica de dichos juegos ofrece una serie de beneficios que resultan esenciales en el desarrollo de los niños, puesto que promueven habilidades de resolución de problemas y prácticas de habilidades matemáticas. Por lo tanto, cabe destacar que, por medio de estos, los niños desarrollan su capacidad para clasificar y comparar objetos, ya sea por su tamaño o textura, mejorando su concentración, habilidad de trabajar en grupos y ofreciendo también múltiples oportunidades en la práctica de seriación y conteo verbal de una manera interactiva y divertida.

Por esta razón, la presente propuesta alternativa se realiza en base a los juegos tradicionales, que tienen el propósito es fortalecer el pensamiento lógico-matemático en el nivel inicial, además se empleará nuevas estrategias metodológicas que permitan involucrar y motivar a los niños en el mundo de los números fomentando aprendizajes significativos.

La metodología aplicada será innovadora y participativa que beneficie el aprendizaje del pensamiento lógico-matemático, la cual consta de 30 actividades; así mismo se utilizará materiales de fácil acceso, seguros y adecuados a la edad del niño, con la finalidad de que interactúen en la ejecución de las diferentes actividades planificadas.

2. Evaluación

La evaluación se realizará de manera permanente en forma individual, a través del monitoreo, la observación directa y aplicación de una lista de cotejo, que consta de los parámetros: logrado y no logrado, en la que se registrarán y comprobarán los avances que se alcancen en el transcurso de la intervención. Una vez culminada las actividades se realizará la aplicación del post test con el objetivo de conocer los avances y mejoras de los niños al emplear los juegos tradicionales como estrategia metodológica para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático.

2.1. Aspectos a evaluar

- Cuenta los números del 1 al 10
- Reconoce y compara la noción alto y bajo
- Clasifica los objetos del más grande al más pequeño
- Identifica nociones: mucho-poco
- Asocia número y cantidad
- Cuenta los objetos resultantes
- Identifica y compara las características de una persona
- Agrupa objetos y colores
- Realiza una serie de acciones organizadas en una secuencia lógica
- Comprende y utiliza conceptos numéricos en una variedad de contextos
- Sigue una secuencia y orden

3. Desarrollo de las actividades

Actividad N° 1

Derríbame si puedes



Nota: La imagen muestra un niño jugando bolos.

Fuente: Pinterest (s.f). <https://www.pinterest.com/pin/92394229842403115/>

Objetivo: Comparar la noción grande, mediano y pequeño, utilizando varios elementos

Materiales: Pelota pequeña, bolos de madera de diferente tamaño

Tipología: Juegos de puntería (Comparación)

Procedimiento: Los niños realizan la dinámica: Juego del tamaño (anexo 1). Luego se dará indicaciones sobre la actividad, que consiste en el juego de bolos, donde tendrán que derribar el mayor número de bolos. Se colocarán los nueve bolos en tres filas de tres en tres, del más grande al más pequeño. A una distancia considerable, se traza una raya que hace las veces de línea de salida, tras esta raya se sitúan los jugadores, cada participante tiene tres lanzamientos; cada bolo derribado se contabiliza con un punto, conforme vayan derribando los bolos, se le deberá preguntar al niño si derribó un grande, un mediano o un pequeño, y que compare y mencione con objetos de su entorno. Gana quien derribe todos los bolos. Para finalizar, se le solicitará al niño que coloque los bolos en los recipientes según su tamaño.

| Lista de cotejo | | |
|--------------------------------|--|------------|
| Indicador de evaluación | Compara la noción grande, mediano y pequeño, utilizando varios elementos | |
| | Logrado | No logrado |
| Nombres | | |

Actividad N° 2
Las ollitas



Nota: La imagen muestra niñas jugando a las ollitas

Fuente: Juegos tradicionales (2017). <https://images.app.goo.gl/ZXr8KdjcsD1857Rw6>

Objetivo: Identificar en forma lúdica las nociones de cantidad mucho y poco

Materiales: Imágenes de frutas, monedas de fómix

Tipología: Juegos de fuerza (Comparación)

Procedimiento: Los niños interpretan la canción: mucho-poco-nada de los perritos (anexo 2). A continuación, se da instrucciones de la actividad a realizar seleccionando a un niño que será el vendedor, dos niños que serán los ayudantes, un grupo las ollitas y otro los compradores. El grupo de niños que son las ollitas tendrán un identificativo con imágenes de frutas, que podrán ser en cantidades de mucho, poco o nada. Un niño preguntará por la olla de su preferencia, por lo cual el vendedor dará un valor y el otro deberá pagar con las monedas, si la olla resiste al ser mecida, podrá ser vendida, pero si se suelta es colocada a un lado. Por último, se pide a cada niño que observe las ollitas que compró y reconozca si tiene muchas o pocas frutas, colocando en hilera las imágenes de acuerdo a la cantidad de frutas.

| Lista de cotejo | | |
|-------------------------|--|------------|
| Indicador de evaluación | Identifica en forma lúdica las nociones de cantidad mucho y poco | |
| Nombres | Logrado | No logrado |
| | | |

Actividad N° 3

La gallinita ciega



Nota: La imagen muestra niño vendado los ojos
 Fuente: COPE. <https://images.app.goo.gl/TfbxgWm6VEcfyxZj9>

Objetivo: Comparar las características de una persona manteniendo los ojos vendados

Materiales: Pañuelo, imágenes de personas

Tipología: Juegos de correr y perseguir (comparación)

Procedimiento: Los niños interpretan la canción “alto y bajo” (anexo 3). A continuación, se explicará el juego a realizar, donde los niños tendrán que observar las características de sus compañeros. Seguidamente, se elige el jugador que será la gallina ciega, tapándole con el pañuelo los ojos, los demás jugadores formarán un círculo; el jugador que hace de gallina ciega se coloca en el medio, el juego empieza cuando la gallina pregunta: “dónde estás” y los jugadores responden, "date tres vueltas y me encontrarás", la gallina se da tres vueltas y los demás compañeros caminan a su alrededor, al tocar a un jugador debe ir comparando la textura o las características táctiles para intentar identificar a quién ha encontrado. Para finalizar, se entrega a los niños tarjetas en las que compara una personas alta o baja o gorda y flaca.

| Lista de cotejo | | |
|-------------------------|---|------------|
| Indicador de evaluación | Comparar las características de una persona manteniendo los ojos vendados | |
| | Logrado | No logrado |
| Nombres | | |
| | | |

Actividad N° 4
El puente está quebrado



Nota: La imagen muestra niños jugando el puente
Fuente: Pinterest. <https://images.app.goo.gl/Sjgy7VnfvFDJZiXF7>

Objetivo: Desarrollar la noción de clasificación agrupando objetos de diferentes colores

Materiales: Objetos de colores

Tipología: Juegos de corro (comparación)

Procedimiento: Los niños interpretan la canción “dedo de colores” (anexo 4). A continuación, se explicará el juego a realizar, en donde dos niños se toman de las manos frente a frente, de tal manera que formen un arco o puente. Los demás jugadores, a cierta distancia forman una fila, los dos niños del arco eligen, sin que los otros los escuchen, un color diferente cada uno. Cantando los de la fila pasan por debajo del arco, el puente está quebrado, ¿con qué lo curaremos?, con cáscara de huevo, burritos al potrero, que pase el rey, que ha de pasar, que el hijo del conde se ha de quedar. En la última expresión tras los del arco bajan los brazos y atrapan al jugador que, en ese momento pasó por allí, en voz baja, para que los demás no oigan, le piden escoger entre los dos colores; después de haber elegido un color, el jugador atrapado se coloca detrás del niño que tiene ese color y lo toma por la cintura. Por último, se entrega objetos a los niños con colores primarios para que clasifiquen en los cestos correspondientes.

| Lista de cotejo | | |
|--------------------------------|---|------------|
| Indicador de evaluación | Desarrolla la noción de mucho-poco, agrupando objetos de diferentes colores | |
| Nombres | Logrado | No logrado |
| | | |

Actividad N° 5

La búsqueda de tesoros



Nota: La imagen muestra un cofre de tesoros
Fuente: Freepik (s.f) <https://images.app.goo.gl/guqHHtxD2gS7NezQA>

Objetivo: Mejorar las nociones de clasificación ordenando objetos según su color

Materiales: Objetos de colores

Tipología: Juegos de correr y perseguir (clasificación)

Procedimiento: Los niños cantan la canción: Jardín de los colores (anexo 5). Seguidamente, se da instrucciones de la actividad a realizar donde dos niños deben esconder objetos sin que los demás participantes vean, una vez que hayan escondido los objetos, los demás correrán en busca de los tesoros, mientras los niños buscan, los dos que escondieron los objetos deben permanecer cerca del área de búsqueda y dar indicaciones a sus compañeros y darles alguna pista; si se acercan al objeto, pueden decir "caliente", y si se alejan, pueden decir "frío". Una vez que todos los objetos han sido encontrados, se pide a los niños que clasifiquen los objetos por colores, para ello les proporcionamos recipientes etiquetados con los colores correspondientes (amarillo, rojo y azul) para que coloquen los objetos en ellos.

| Lista de cotejo | | |
|--------------------------------|---|------------|
| Indicador de evaluación | Mejora las nociones de clasificación ordenando objetos según su color | |
| Nombres | Logrado | No logrado |
| | | |

Actividad N° 6

Salta, salta



Nota: La imagen muestra niños saltando ulas

Fuente: Pinterest. <https://images.app.goo.gl/Pwxv3MDmCnVBpkBW7>

Objetivo: Mejorar la noción de cantidad, agrupando imágenes de acuerdo con sus características

Materiales: Tarjetas, ulas, pinturas, figuras de los animales

Tipología: Juegos de salto (clasificación)

Procedimiento: Los niños bailan la canción “los animales” (anexo 6). Se da instrucciones de la actividad a realizar dividiendo a los niños en 4 grupos, se pondrá las ulas en el patio, ubicándolas en forma de gusanos, un niño de cada grupo saldrá saltando las ulas con los pies juntos hasta llegar a una mesa donde estarán ubicados las figuras de diferentes animales que tendrán que colocar en su hábitat correspondiente, si la cumple correctamente se le dará paso a su otro compañero del grupo. Para finalizar la actividad, se entregará a los niños imágenes de alimentos para que los agrupen con los animales correspondientes.

| Lista de cotejo | | |
|--------------------------------|--|------------|
| Indicador de evaluación | Mejora la noción espacial, agrupando imágenes de acuerdo con sus características | |
| | Logrado | No logrado |
| Nombres | | |
| | | |

Actividad N° 7

Crea y vuela



Nota: La imagen muestra a una niña con un avión de papel.
Fuente: Guía infantil. <https://images.app.goo.gl/ZpUwZ8KNiSjxHAN2A>

Objetivo: Relacionar la noción de clasificación al comparar objetos por su tamaño

Materiales: Hojas de papel boom, lápices, pinturas

Tipología: Juegos de corro (clasificación)

Procedimiento: Los niños interpretan la canción “el tamaño” (anexo 7). Luego se explica el juego a realizar, sentando a los niños en un círculo, escogiendo un papel para realizar un avión y seguir las instrucciones para elaborarlo, una vez terminado el avión de papel se lo decora con colores, a continuación, se realiza competencias, el juego culmina cuando los niños ordenan los aviones del más pequeño al más grande y lo lanzan al aire. Para finalizar, se entregan objetos a los niños, quienes tendrán que clasificar los mismos en los recipientes por su tamaño.

| Lista de cotejo | | |
|--------------------------------|--|------------|
| Indicador de evaluación | Relaciona la noción de clasificación al comparar objetos por su tamaño | |
| | Logrado | No logrado |
| Nombres | | |
| | | |

Actividad N° 8

Busco y encuentro mi pareja



Nota: La imagen muestra niños jugando al ángel y el diablito
Fuente: Aparicio D. (s. f.). <https://images.app.goo.gl/tgJUxNiExtsQzRkk9>

Objetivo: Identificar formas utilizando figuras geométricas

Materiales: Figuras geométricas de colores

Tipología: Juegos de corro (clasificación)

Procedimiento: Los niños interpretan la canción “figuras geométricas. (anexo 8). Seguidamente, se explica la actividad a realizar, nombrando a 3 niños: de ángel, diablito y un jefe del grupo. Los demás toman secretamente las figuras de colores que impone el jefe o jefa y se establece un diálogo (anexo 9) de los tres personajes, el juego culmina cuando se haya adivinado el color de todos los niños. Finalmente, los niños deberán formar con las figuras geométricas una casa.

| Lista de cotejo | | |
|-------------------------|--|------------|
| Indicador de evaluación | Identifica formas utilizando figuras geométricas | |
| | Logrado | No logrado |
| Nombres | | |
| | | |

Actividad N° 9

Ha llegado una carta



Nota: La imagen muestra niños lanzando la pelota
 Fuente: El Universo (2004). <https://images.app.goo.gl/7ujbDLw2xj4zUaCt7>

Objetivo: Relacionar los numerales del 1 al 10 de acuerdo con la cantidad de objetos que tiene en un determinado conjunto

Materiales: Pelota, dado

Tipología: Juegos de fuerza (correspondencia)

Procedimiento: Los niños interpretan la canción “baile de los números” (anexo 10). A continuación, se da las indicaciones de la actividad. Seguidamente, el moderador o guía del juego lanza el balón diciendo el nombre de un niño, el escogido correrá a recoger el balón y dirá ¡Alto ahí!, y todos quedarán congelados. El niño con el balón, deberá lanzar el dado y el número que le salga, procederá a dar en pasos diciendo su nombre y apellido, así como también el nombre de un objeto grande o pequeño (esto se puede ir alternando) y lanzará la pelota a cualquier de los niños que están congelados, esta acción se repite con cada uno de los niños. Por último, se entrega a cada niño una tarjeta con imágenes que representen cierta cantidad de objetos, por ejemplo, una tarjeta con tres estrellas, y el deberá asociar con el número correcto de acuerdo con la cantidad de objetos que tiene su tarjeta.

| Lista de cotejo | | |
|--|--|------------|
| Indicador de evaluación Nombres | Relaciona los numerales del 1 al 10 de acuerdo con la cantidad de objetos que tiene en un determinado conjunto | |
| | Logrado | No logrado |
| | | |

Actividad N° 10

Brinca, brinca



Nota: La imagen muestra niñas saltando un elástico
Fuente: Youtube. <https://images.app.goo.gl/8iELqznGOvgJ6abU7>

Objetivo: Consolidar la noción de seriación al realizar diferentes saltos con los pies

Materiales: Elástico, imágenes de manzanas

Tipología: Juegos de corro (seriación)

Procedimiento: Se narra el cuento el tren de los cinco vagones (anexo 11). A continuación, se explica la actividad a realizar organizando grupos de 3 a 5 jugadores, bajo una señal saltan el elástico en varias y diversas formas: de un extremo a otro, montando el elástico. Deben empezar desde abajo hacia arriba, es decir, primero saltan a la altura de los tobillos, luego en las rodillas, después en la cintura, luego axilas, sigue el cuello y luego por encima de la cabeza, gana el jugador que realiza sin equivocaciones la serie establecida. Para finalizar, se entrega al niño imágenes de manzanas, las cual debe ordenar de la más grande a la más pequeña.

| Lista de cotejo | | |
|--------------------------------|---|------------|
| Indicador de evaluación | Consolida la noción de seriación al realizar diferentes saltos con los pies | |
| | Logrado | No logrado |
| Nombres | | |
| | | |

Actividad N° 11

El rey manda



Nota: La imagen muestra niños formando un círculo y el rey en medio

Fuente: Colegio Integrado Nuevo mundo. <https://images.app.goo.gl/3iCyKDU5x3hC18THA>

Objetivo: Mejorar la noción de cantidad agrupando una determinada variedad de objetos por su tamaño

Materiales: Corona de rey

Tipología: Juegos de corro (seriación)

Procedimiento: Se realiza la dinámica “yo tengo un tic” (anexo 12). A continuación, se da instrucciones del juego a realizar, escogiendo a un niño para que dirija el juego, haciendo las veces de rey y todos los demás deberán seguir sus órdenes. Primero el rey pide en voz alta: que formen grupos de 6 personas, luego, comenzará a dar órdenes a las cuáles cada equipo deberá cumplir con el fin de ganar más puntos. Por ejemplo: traigan objetos de color amarillo, objetos pequeños, etc., cada equipo tratará de conseguirlo a fin de llevarlo prontamente al rey, solo se recibe el regalo del primero que lo entregue. El rey pedirá que cada equipo clasifique los objetos del más grande al más pequeño, el que terminé primero será el ganador. Finalmente se entregará objetos a los niños para que los clasifiquen de acuerdo con su tamaño.

| Lista de cotejo | | |
|-------------------------|--|------------|
| Indicador de evaluación | Mejora la noción de cantidad agrupando una determinada variedad de objetos por su tamaño | |
| | Logrado | No logrado |
| Nombres | | |
| | | |

Actividad N° 12
Policías y ladrones



Nota: La imagen muestra niños persiguiéndose
Fuente: Pinterest. <https://images.app.goo.gl/J47cWTJc8wQ2YPG5A>

Objetivo: Transportar diferentes objetos a escondites resolviendo problemas

Materiales: Objetos

Tipología: Juegos de correr y perseguir (conteo verbal)

Procedimiento: Los niños interpretan la canción de los números (anexo 13). Luego, se da las indicaciones de la actividad, se cuenta a los participantes y se los organiza en dos grupos: policías y ladrones. Así mismo, introducir objetos específicos en el juego que los participantes deben recoger o utilizar durante el juego. Por ejemplo, pueden tener "llaves" o "herramientas" dispersos por el área de juego. Los policías persiguen a los ladrones hasta tocarles; al momento que son tocados se les lleva a la cárcel que será un lugar designado anteriormente; los ladrones que se encuentran dentro esperan ser salvados; esto se logra cuando otro ladrón le da la mano y lo libera. Por último, cuando los policías meten presos a todos los ladrones deben pedirles que cuenten la cantidad de objetos que han recogido.

| Lista de cotejo | | |
|-------------------------|--|------------|
| Indicador de evaluación | Transporta diferentes objetos a escondites resolviendo problemas | |
| | Logrado | No logrado |
| Nombres | | |
| | | |

Actividad N° 13

Las escondidas



Nota: La imagen muestra niños jugando a esconderse
Fuente: Shutterstock. <https://images.app.goo.gl/qHEUPtV86bT6A1dYA>

Objetivo: Razonar lógicamente reconociendo y nombrando los números que se utilizan en el juego

Materiales: Música

Tipología: Juegos de correr y perseguir (conteo verbal)

Procedimiento: Se realiza la canción “muévete, muévete” (anexo 14). Antes de empezar el juego se da las instrucciones necesarias a los niños contando a quienes participarán. Por ejemplo, "1, 2, 3, 4, 5, ¡listos o no, aquí voy!". Luego, por sorteo se designa al niño encargado de buscar a los compañeros escondidos. El escogido se queda solo y el resto se esconde en cualquier lugar dentro del campo de juego. A la señal establecida, inicia la búsqueda y mientras el niño que busca cuenta hasta un número designado, los demás niños tienen la oportunidad de esconderse. Esto implica un conteo regresivo que refuerza la secuencia numérica; el niño que fue encontrado en primer lugar será el encargado de buscar; se repite el juego tantas veces como persista el interés de los participantes. Se entrega a los niños diferentes números y los ordenen del menor a mayor.

| Lista de cotejo | | |
|--------------------------------|---|------------|
| Indicador de evaluación | Razona lógicamente reconociendo y nombrando los números que se utilizan en el juego | |
| | Logrado | No logrado |
| Nombres | | |

Actividad N° 14

Las estatuas



Nota: La imagen muestra niños bailando

Fuente: Issuu. <https://images.app.goo.gl/MrysV1jSg3c9Q1EH9>

Objetivo: Mejorar la habilidad numérica al nombrar los números de forma ascendente

Materiales: Música

Tipología: Juegos de corro (conteo verbal)

Procedimiento: Los niños realizan la dinámica de la ensalada (anexo 15). Luego se da las indicaciones de la actividad, formando un círculo y se canta en coro juguemos a las estatuas a la vez que se gira, el jugador que haya sido destinado para dar la voz dirá ESTATUAS, todos se quedarán quietos, así mismo, el niño que está de guía deberá contar: uno, dos, tres, cuatro, cinco ¡ya pueden moverse! durante cada ronda el niño que dirige el juego deberá ir aumentando el número de tiempo que deben permanecer quietos los demás participantes, es decir, al principio contó hasta 5, luego será 10 y así continuamente, si el jugador designado al pasar ve a alguien que se mueve, o se ríe, quien lo hizo pierde y se retira, gana el que se queda por más tiempo. Para finalizar, se entrega una serie de tarjetas a los niños para que ordenen en forma ascendente.

| Lista de cotejo | | |
|--------------------------------|---|------------|
| Indicador de evaluación | Mejora la habilidad numérica al nombrar los números de forma ascendente | |
| | Logrado | No logrado |
| Nombres | | |
| | | |

Actividad N° 15

El juego del lobito



Nota: La imagen muestra niños girando garrados de la mano
Fuente: ABC Color (s. f.). <https://images.app.goo.gl/gzAxNVwAxSg4bDYw5>

Objetivo: Identificar la noción de cantidad contando los números del 1 al 10

Materiales: Máscara del lobo

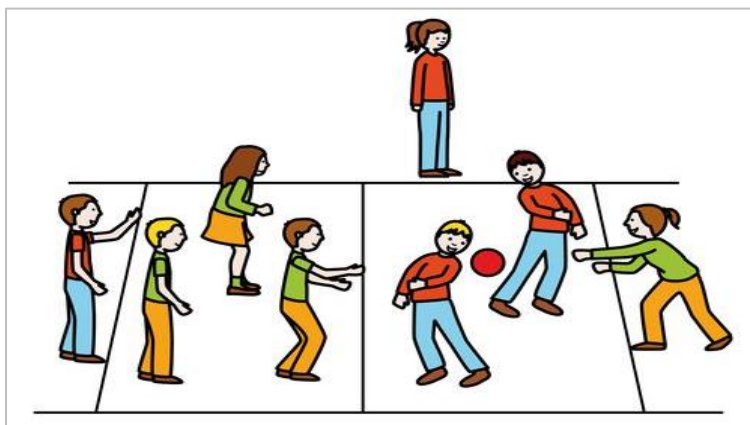
Tipología: Juegos de correr y perseguir (conteo verbal)

Procedimiento: Los niños interpretan la canción “los números” (anexo 16). Luego, se da las indicaciones del juego a realizar, se forma un círculo, enlazando las manos, se elige a un niño quien desempeñara el papel del lobo, los demás participantes serán los corderitos y dando vueltas repetirán el siguiente estribillo: Juguemos en el bosque, hasta que el lobo esté, si el lobo aparece, entero nos comerá. ¿qué estás haciendo lobito? el lobo responde. levantándome de la cama! y así sucesivamente sigue el juego los participantes del círculo repitiendo el estribillo: El lobo (niño) contesta las actividades que realizan en la mañana, hasta que llega el momento en la que el lobo dice, listo para comer a correr, uno, dos tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve y diez, los participantes del círculo salen corriendo y el lobo cogerá al mayor número de participantes, quienes de inmediato se convierten en lobos y ayudan a coger a los que faltan. Al final, los niños cuentan cuantos terminaron siendo lobos y cuantos quedaron de corderitos.

| Lista de cotejo | | |
|--------------------------------|---|------------|
| Indicador de evaluación | Identifica la noción de cantidad contando los números del 1 al 10 | |
| | Logrado | No logrado |
| Nombres | | |
| | | |

Actividad N° 16

Balón prisionero



Nota: La imagen muestra niños jugando

Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.com.mx/pin/464363411549206122/>

Objetivo: Realizar conteos regresivos agrupando diferentes elementos de acuerdo con el numeral

Materiales: Un balón o pelota

Tipología: Juegos de lanzamiento (Conteo verbal)

Procedimiento: Los niños cantan “los números bailarines” (anexo 17). Seguidamente, se indica la actividad a realizar dividiendo a los niños en dos equipos, y cada uno de ellos se coloca en la mitad de un campo delimitado previamente, cada uno de los grupos elige a uno de sus jugadores al que se le llama delegado, y el deberá contar el número de integrantes de su equipo antes de iniciar el juego, utilizando una sola pelota, los participantes tienen que conseguir capturarla y golpear con ella a uno de los jugadores del equipo contrario, cuando un niño sea alcanzado, se dirigirá también detrás del equipo contrario donde se encuentra su delegado, los participantes que están en esta área también pueden intentar capturar la pelota y eliminar a los jugadores enemigos, al finalizar, cada equipo se irá numerando para determinar cuál es que tiene más integrantes y ganador del juego. Finalmente se entregará a los niños bolas pequeñas para que agrupen de acuerdo al numeral señalado.

| Lista de cotejo | | |
|-------------------------|---|------------|
| Indicador de evaluación | Realiza conteos regresivos agrupando diferentes elementos de acuerdo con el numeral | |
| | Logrado | No logrado |
| Nombres | | |
| | | |

Actividad N° 17
Jugando al tulipán



Nota: La imagen muestra niños corriendo
Fuente: Everand (2020). <https://es.everand.com/article/471786795/Tu-Lipan>

Objetivo: Utilizar las nociones de cantidad con objetos, ordenándolos en secuencia numérica

Materiales: Ninguno

Tipología: Juegos de correr y escapar (Conteo verbal)

Procedimiento: Los niños realizan la dinámica “la ronda gira” (ver anexo 18). A continuación, se da las instrucciones de la actividad a realizar, se escoge a dos niños que son los jefes, quien tendrá que capturar al resto de participantes. Los demás son perseguidos y escapan de los jefes, su principal arma es correr, al verlo muy cerca muy cerca, pueden gritar “tulipán” y quedarse quietos con las piernas abiertas y los brazos en cruz, cuando se encuentran en esta posición, no pueden ser capturados; sin embargo, hasta que un compañero no les pase por debajo de las piernas, no podrán moverse y se les considera fuera del juego, los jefes deben contar cuantos han sido capturados y cuantos quedan en “tulipán” para así poder finalizar el juego. Para culminar con la actividad se entregará objetos para que agrupen y coloquen el numeral correspondiente de acuerdo al número de objeto.

| Lista de cotejo | | | |
|--------------------------------|--|---------|------------|
| Indicador de evaluación | Utiliza las nociones de cantidad con objetos, ordenándolos en secuencia numérica | | |
| | Nombres | Logrado | No logrado |
| | | | |

Actividad N° 18

El sombrero de números



Nota: La imagen muestra niños sentados en círculo

Fuente: COPE (2020). <https://cope-cdnmed.cope.es/resources/jpg/8/5/1585732745458.jpg>

Objetivo: Identificar las nociones numéricas, contando los números del 1 al 10

Materiales: Tarjetas de cartulina, lana, sombrero, cubos, canasta

Tipología: Juegos de correr y escapar (Conteo verbal)

Procedimiento: Los niños cantan la canción “soy una taza” (anexo 19). Se da las instrucciones de la actividad a realizar, formando una ronda de niños, cada uno de ellos con una tarjeta enumerada en el cuello, en el centro se pondrá una canasta con cubos y el coordinador del juego se colocará en el centro de la ronda con un sombrero y los demás deberán estar atentos al número que diga el coordinador y lanzará el sombrero hacia arriba, pasa el participante con el número solicitado y deberá sacar los cubos e ir contando en voz alta el número que tiene asignado; se realiza la misma actividad que el coordinador, así sucesivamente hasta que hayan pasado todos los participantes a ponerse el sombrero. Para finalizar, se le entregará los números del 1 al 10 para que ordenen de forma ascendente.

| Lista de cotejo | | |
|--------------------------------|--|------------|
| Indicador de evaluación | Identificar las nociones numéricas, contando los números del 1 al 10 | |
| | Logrado | No logrado |
| Nombres | | |
| | | |

Actividad N° 19

El pan quemado



Nota: La imagen muestra niños buscando
Fuente: Alamy. <https://images.app.goo.gl/q1Cwr79iQLBtDBSW9>

Objetivo: Utilizar la noción numérica al contar y ordenar objetos de acuerdo a instrucciones

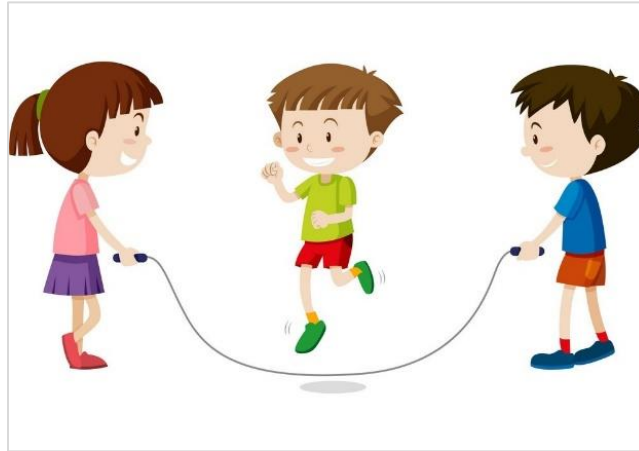
Materiales: Objetos, canasta

Tipología: Juegos de correr y escapar (Conteo verbal)

Procedimiento: Los niños interpretan la canción “tomaditos en parejas” (ver anexo 20). Luego, se da las indicaciones de la actividad y se elige un coordinador del juego, el cual deberá esconder un objeto en algún lugar. El deberá gritar fuerte: “Se quema el pan, se quema el pan”. Los jugadores deberán salir corriendo a buscar el objeto escondido, el coordinador del juego deberá decir: “Frío, frío si está lejos del pan o “Caliente, caliente si está cerca”, el que encuentre el objeto deberá clasificarlo en las canastas que estarán etiquetadas por grande y pequeño. Para finalizar, solicitamos a los niños ordenar los objetos encontrados en una secuencia del menor al mayor.

| Lista de cotejo | | |
|--------------------------------|--|------------|
| Indicador de evaluación | Utilizar la noción numérica al contar y ordenar objetos de acuerdo a instrucciones | |
| | Logrado | No logrado |
| Nombres | | |
| | | |

Actividad N° 20
Saltando la cuerda



Nota: La imagen muestra niño saltando la cuerda
Fuente: Linkdln. <https://images.app.goo.gl/PE1jsVpeH5pkDNj27>

Objetivo: Identificar y nombrar los números en orden

Materiales: Cuerda

Tipología: Juegos de salto (conteo estructurado)

Procedimiento: Los niños interpretan el “baile de la ranita” (anexo 21). Previamente se da las indicaciones de la actividad, dividimos a los niños en dos grupos. Luego, dos niños toman de los extremos de la sogá para hacerla girar, mientras un integrante de cada grupo, en turnos y ordenadamente, saltan sobre ella. Y se acompañan los saltos al ritmo de: Uno, dos, tres, Osito, osito mira al cielito, Cuatro, cinco, seis, osito, osito mira al suelito, Siete, ocho, nueve, diez, osito, osito, péinate bien. Si el niño pisa la cuerda perderá automáticamente y se dará el turno a un integrante del grupo contrario. El equipo ganador será aquel en el que hayan pasado todos sus integrantes sin haber pisado la cuerda. Al finalizar, realizaremos ejercicios de respiración.

| Lista de cotejo | | |
|-------------------------|--|------------|
| Indicador de evaluación | Identifica y nombra los números en orden | |
| | Logrado | No logrado |
| Nombres | | |
| | | |

Actividad N° 21

Las canicas



Nota: La imagen muestra niños jugando las canicas
Fuente: Freepik (s.f).. <https://images.app.goo.gl/3vs3dRbbsZFndPc4A>

Objetivo: Ordenar objetos de forma ascendente de acuerdo al número en secuencia lógica

Materiales: Canicas, tiza

Tipología: Juegos de puntería (conteo estructurado)

Procedimiento: Los niños bailan “yo tengo un cuerpo y lo voy a mover” (anexo 22). Se da las indicaciones de la actividad a realizar. A continuación, se dividirá a los niños en 3 grupos, previo a ello, se dibuja un círculo en el suelo y, dentro de él, se pide a cada niño que coloque una cantidad de bolitas. El primer jugador lanza una bolita hacia el círculo, intentando sacar de él, el máximo de bolitas juntas con la bolita que lanzó. Si, sacando o no bolitas de dentro del círculo, las suya queda adentro, se dice que se ahogó y debe retirarse del juego. Si por el contrario su bolita sale del círculo, pero no logra sacar ninguna otra, sólo pierde su turno y debe esperar que jueguen los demás, gana el que más canicas tenga. Al final cada niño deberá ubicar las canicas que logro sacar del círculo en forma ascendente del 1 al 10.

| Lista de cotejo | | |
|-------------------------|--|------------|
| Indicador de evaluación | Ordenar objetos de forma ascendente de acuerdo al número en secuencia lógica | |
| | Logrado | No logrado |
| Nombres | | |
| | | |

Actividad N° 22

Las sillas musicales



Nota: La imagen muestra niños jugando alrededor de las sillas
 Fuente: Guía infantil. <https://images.app.goo.gl/3WuuqZfBX8yYOrHUA>

Objetivo: Utilizar el pensamiento matemático al contar mentalmente objetos implicados en el juego

Materiales: Sillas, música, grabadora

Tipología: Juegos de corro (conteo resultante)

Procedimiento: luego se da las indicaciones de la actividad, antes de comenzar el juego, los niños deben contar el número total de sillas disponibles. esto les proporciona una base para entender la cantidad de sillas que debe existir para el juego que siempre será menor que la cantidad de jugadores, se reproduce la música mientras tanto los jugadores deberán bailar alrededor de las sillas. a medida que el juego progresa, se les preguntará a los niños cuántos participantes quedan en el juego. de repente, la música debe detenerse y los jugadores deben buscar una silla donde tomar asiento. como hay una silla menos, un jugador no podrá conseguir un asiento y tendrá que abandonar el juego. para finalizar, se entregará a los niños números para que coloquen debajo de la agrupación de sillas.

| Lista de cotejo | | |
|--------------------------------|---|------------|
| Indicador de evaluación | Utilizar el pensamiento matemático al contar mentalmente objetos implicados en el juego | |
| Nombres | Logrado | No logrado |
| | | |

Actividad N° 23

El florón



Nota: La imagen muestra niño jugando el florón

Fuente: Youtube. <https://images.app.goo.gl/Jxf9o7eyJXexUSQ98>

Objetivo: Utilizar las nociones de cálculo al pasar objetos de una persona a otra

Materiales: Objetos pequeños como mullos, tarjetas de los números

Tipología: Juegos de corro (conteo resultante)

Procedimiento: Empezamos narrando el cuento: El rey y las nueve aldeas (anexo 24). Previamente se da las indicaciones de la actividad y se sientan formando una media luna, se pide a los niños unir las palmas de las manos. Se designará a un niño que será quien lleva bolitas en sus manos, dándole un número determinado de estas, por ejemplo: tres de las cuáles, se le pedirá que solo coloque dos. El niño o niña que fue designado repite la siguiente frase, dejando el número de bolitas que se le indicó en cualquiera de los participantes con las palmas bien cerradas: El florón está en mis manos, de mis manos ya pasó, las monjitas Carmelitas, se fueron al Popayán, a buscar lo que han perdido, debajo del arrayan. ¿Dónde está el florón? Lo tiene (?) Lo tiene (?) A lo mejor (?) (dice cualquier nombre de los que están sentados) Al final, una vez encontrada las bolitas, el niño deberá reconocer cuantas bolitas puso a su compañero y ubicar las tarjetas con el número correspondiente de cuántas le quedaron a él.

Lista de cotejo

| Lista de cotejo | | |
|-------------------------|--|------------|
| Indicador de evaluación | Calcula el número de bolitas restantes | |
| | Logrado | No logrado |
| Nombres | | |
| | | |

Actividad N° 24

Las chapas



Nota: La imagen muestra el juego de las chapas

Fuente: Educapeques. <https://images.app.goo.gl/EQNV192GzTEAimPUA>

Objetivo: Relacionar la cantidad y número al lanzar el dado, recorriendo un circuito.

Materiales: Dado, circuito, tiza, tapillas de refresco (chapas)

Tipología: Juegos de corro (conteo resultante)

Procedimiento: Se narra el cuento de: Ocho el número glotón (anexo 25). Previamente, se les indica la actividad a realizar. Se dibuja un circuito de carrera en el suelo o sobre una cartulina y se divide a los niños en tres grupos, cada jugador de su respectivo grupo, debe lanzar el dado y según el número que indique, serán los desplazamientos que deberá su chapa por este circuito con su dedo, conforme vaya avanzando, se le presentarán algunos desafíos desde la salida hasta la meta, los cuáles el deberá cumplir para llegar al final del circuito, si se sale del recorrido, la siguiente vez se vuelve a tirar desde donde se tiró la última vez o comenzar desde el principio. Para finalizar la actividad se entregará hojas con conjuntos de elementos y el niño deberá colocar el número que corresponde.

| Lista de cotejo | | |
|--------------------------------|---|------------|
| Indicador de evaluación | Relacionar la cantidad y número al lanzar el dado, recorriendo un circuito. | |
| | Logrado | No logrado |
| Nombres | | |
| | | |

Actividad N° 25

Jugando al tangram



Nota: La imagen muestra el juego del tangram
 Fuente: Ayudatecnia. <https://images.app.goo.gl/KuV6yX64ARxRSScL9>

Objetivo: Comparar las formas y encontrar la combinación uniendo piezas para completar la figura.

Materiales: Tangram (siete piezas geométricas: cinco triángulos de diferentes tamaños, un cuadrado y un paralelogramo)

Tipología: Juegos de corro (conteo resultante)

Procedimiento: Los niños interpretan la canción de “los números del 1 al 10” (anexo 26). Previamente se da las indicaciones de la actividad y se le entregará a cada niño el Tangram y se debe asegurar de que todas las piezas estén desmontadas y listas para ser utilizadas. Luego, seleccionamos una figura prediseñada de un libro o tarjeta de Tangram y pedimos a los niños que utilicen todas las piezas del Tangram para formar la figura deseada. Las piezas no se pueden superponer, pero sí pueden tocarse entre sí, se pueden girar y voltear según sea necesario, pero no se pueden romper o deformar, una vez que un jugador ha formado la figura correctamente, deben compararla con la figura original o la solución proporcionada para asegurarse de que coincida exactamente, si la figura está formada correctamente, han completado con éxito el rompecabezas y será el ganador. Para finalizar la actividad se entregará a los niños una imagen de números y debe pintar de acuerdo al color asignado.

| Lista de cotejo | | |
|--------------------------------|---|------------|
| Indicador de evaluación | Compara las formas y encuentra la combinación adecuada de piezas para completar la figura | |
| Nombres | Logrado | No logrado |
| | | |

Actividad N° 26

La rayuela



Nota: La imagen muestra niños jugando la rayuela.

Fuente: Twinkl (s.f). <https://images.app.goo.gl/wKQDTY79xTJSaSDp6>

Objetivo: Identificar los números en forma secuencial al utilizar la rayuela

Materiales: Tiza de colores, números y fichas

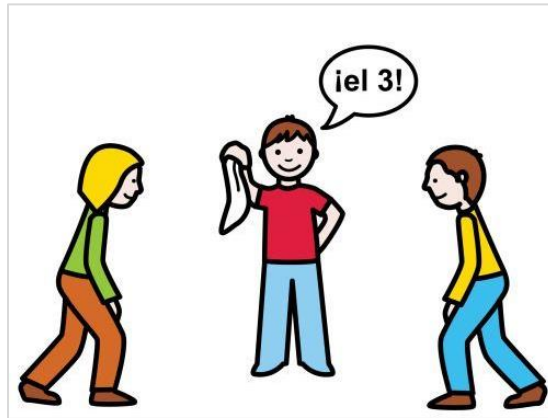
Tipología: Juegos de salto (Conocimiento general de los números)

Procedimiento: Los niños interpretan la canción: Cantando los números (anexo 27). Seguidamente, se deberá dividir a los niños en grupos de 5 y luego se dibujará en el piso 5 rayuelas, las cuales constan de 10 cuadros, en cada uno tendrán los números pintados y se le entregará una ficha a cada niño, quien la lanzará, e irá saltando en un pie hasta llegar al cuadro que caiga, seguidamente se le pedirá que nombre en voz alta el número del recuadro en el que se encuentra, si la ficha cae fuera del recuadro el niño pierde su turno. El equipo que terminó más pronto en pasar los 10 cuadros de la rayuela, será el ganador. Para finalizar, se solicitará a los niños colocar en fila los números de acuerdo a las indicaciones dadas.

| Lista de cotejo | | |
|--------------------------------|---|-------------------|
| Indicador de evaluación | Identifica los números en forma secuencial al utilizar la rayuela | |
| | Nombres | No logrado |
| | Logrado | |
| | | |

Actividad N° 27

Corre y cuenta



Nota: La imagen muestra niños jugando a contar y correr
Fuente: Pinterest. <https://images.app.goo.gl/JzBNCKGyjRKDwDH58>

Objetivo: Reconocer los numerales del 1 al 10 a través de actividades lúdicas

Materiales: Un pañuelo

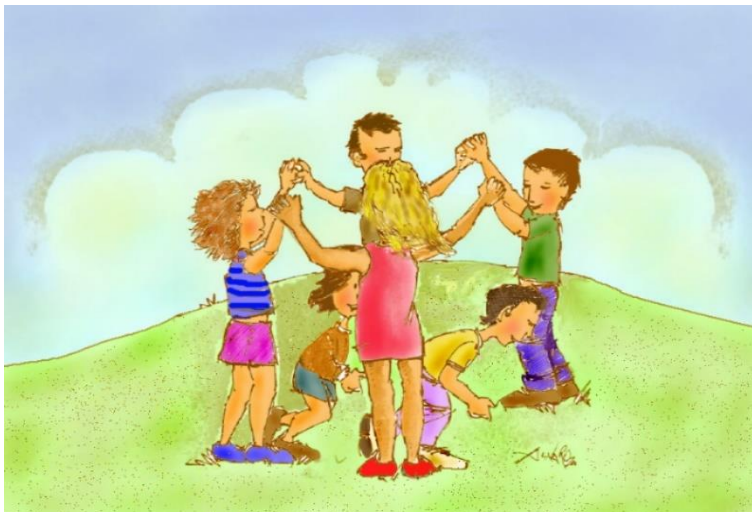
Tipología: Juegos de perseguir y escapar (Conocimiento general de los números)

Procedimiento: Los niños interpretan la canción “los números” (ver anexo 28). Seguidamente, se indica la actividad a realizar, para lo cual se divide a los niños en asignaremos a cada participante un número. El juego consiste en que cuando el profesor diga un número, el niño al que se le haya asignado ese número, deberá ir a mitad del campo a coger el pañuelo y correr hacia donde esté su equipo tratando que el participante del otro equipo no le pille. Cada vez que un niño consiga esto, su equipo sumará un punto, gana el equipo que tiene más puntos. Para finalizar los niños con los objetos que se encuentren en el aula deben realizar un conjunto de acuerdo con el numero asignado.

| Lista de cotejo | | |
|--------------------------------|---|------------|
| Indicador de evaluación | Reconocer los numerales del 1 al 10 a través de actividades lúdicas | |
| Nombres | Logrado | No logrado |
| | | |

Actividad N° 28

El gato y el ratón



Nota: La imagen muestra niños agarrados de la mano
Fuente: Webnode. <https://images.app.goo.gl/nkp87XOdu3xzOb8DZ>

Objetivo:

Materiales: Máscara del gato y el ratón

Tipología: Juegos de correr y perseguir (conocimiento general de los números)

Procedimiento: Los niños realizan la dinámica “el baile del gorila” (anexo 29). Se da las indicaciones de la actividad, formando un círculo tomado de las manos, se escoge a un niño que hará el papel del ratón; y el otro niño seleccionado, será el gato, quién estará afuera. Luego sigue este diálogo (Anexo 16). El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye y la cadena lo defiende. A medida que el juego progresa, los niños experimentan eventos específicos, como intentos de captura por parte de los gatos y escapes por parte de los ratones. Pueden organizar estos eventos en una secuencia lógica. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón". Para finalizar, los niños contarán el total de ratones atrapados y deberán formar filas de acuerdo al número asignado.

| Lista de cotejo | | |
|--------------------------------|--|------------|
| Indicador de evaluación | Incrementar la habilidad numérica identificando y contando los números del 1 al 10 | |
| | Logrado | No logrado |
| Nombres | | |
| | | |

Actividad N° 29

El sapito



Nota: La imagen muestra niños lanzando una bola

Fuente: Monografías (s.f) <https://images.app.goo.gl/N8t9RCsMwDwc7i667>

Objetivo: Reconocer los números al lanzar diferentes fichas en un agujero

Materiales: Cajón con varios agujeros, bolitas pequeñas

Tipología: Juegos de puntería (conocimiento general de los números)

Procedimiento: Los niños interpretan “en la selva me encontré” (anexo 30). A continuación, se explica la actividad a realizar ubicando el cajón del Sapito frente de los participantes, este cajón tendrá en cada agujero un número que varía del 1 al 10, se forma dos grupos y cada participante de su equipo deberá lanzar una bola a una distancia considerada dentro de la boca del sapo, reconociendo los números y tratando de lanzar su ficha en el agujero con el número que se le indicó, si no logra introducir la bola en el agujero perderá su turno, cada equipo deberá contar los puntos que logró al introducir las fichas. Finalmente, con las fichas asignadas deberán ubicar los números de forma secuencial del 1 al 10.

| Lista de cotejo | | |
|--------------------------------|---|------------|
| Indicador de evaluación | Reconocer los números al lanzar diferentes fichas en un agujero | |
| | Logrado | No logrado |
| Nombres | | |
| | | |

Actividad N° 30

El bingo



Nota: La imagen muestra niños con una tabla de bingo

Fuente: Shutterstock. <https://es.123rf.com/clipart-vectorizado/gente-de-bingo.html>

Objetivo: Utilizar las nociones de correspondencia al reconocer y asociar el número con su símbolo

Materiales: Tablas de números

Tipología: Juegos de corro (Conocimiento general de los números)

Procedimiento: Los niños interpretan la canción “Si estás feliz” (ver anexo 31). Seguidamente, se explica el juego a realizar, eligiendo a un niño para que sea el "llamador", quien será responsable de anunciar los números seleccionados durante el juego, luego, se entrega una tabla de bingo a cada uno de los jugadores, con una disposición única de números dispuestos en filas y columnas. El "llamador" selecciona aleatoriamente un número del bombo que contiene bolas numeradas, anunciando el número en voz alta para que todos los jugadores lo escuchen; si un jugador tiene el número anunciado en su cartón, lo marca, siempre que coincidan con los anunciados. Los jugadores intentan completar un patrón específico en su cartón, como una línea horizontal, vertical o diagonal, o un patrón más complejo predefinido, el primer jugador en completar el patrón especificado grita "¡Bingo!" para indicar que ha ganado. Finalmente se entrega imágenes de objetos para que los niños de acuerdo a la cantidad coloquen el número correspondiente.

| Lista de cotejo | | |
|-------------------------|--|------------|
| Indicador de evaluación | Utilizar las nociones de correspondencia al reconocer y asociar el número con su símbolo | |
| | Logrado | No logrado |
| Nombres | | |
| | | |

4. Anexos

Anexo 1

El juego del tamaño vamos todos a jugar
grande grande es el oso y pequeño el sapo
y mediano yo me siento de la cabeza los pies
es grande grande, chico chico y mediano
también estos son los tres tamaños que aprendí a reconocer
el juego del tamaño vamos todos a jugar

<https://www.youtube.com/watch?v=jDaQChyning>

Anexo 2

Yo tenía muchos perritos yo tenía muchos perritos se me perdieron en la nieve y ahora me
quedan poquitos en los poquitos que quedaban de los poquitos que quedaban se subieron a un
cohete y ahora no me queda nada

https://www.youtube.com/watch?v=GtXO2J_3gUc

Anexo 3

Alto muy alto está el cielo, yo no lo puedo tocar
bajo muy bajo es mi amigo que aún no aprende a caminar
alto muy alto es, es un árbol yo ahí no me puedo trepar,
pero es muy baja y silla donde me puedo sentar
alto muy alto me siento cuando me carga papá,
pero al dejarme en el suelo yo muy bajo vuelvo a estar
esa repisa es muy alta yo la quisiera alcanzar
pero este mueble es muy bajo todo lo puedo sacar

<https://www.youtube.com/watch?v=aH9h9XAausw>

Anexo 4

Dedo rojo, dedo rojo ¿Dónde estás? ¡Aquí estoy! ¡Aquí estoy! ¿Como te va?

Dedo azul, Dedo azul ¿Dónde estás?

Dedo verde ¡Dedo verde! ¿Dónde estás?

Dedo amarillo ¡Dedo amarillo! ¿Dónde estás? ¡Aquí estoy! ¡Aquí estoy! ¿Como te va?

Dedo naranja ¡Dedo naranja! ¿Dónde estás?

<https://www.youtube.com/watch?v=9cpR2Vs0j90>

Anexo 5

En mis sueños hay un jardincito con tantos colores como el infinito rosas las flores blancas las
nubes un sol amarillo y lara ya brillante al jardín llegando el verano los pajaritos llegan volando
y por las noches se llena de estrellas que parpadean con la luna llena i mis sueños hay un
jardincito con tantos colores como el infinito azul celeste verde del prado rojo cereza picaduras
no cuando toca la puerta al otoño todas las flores de poner se llama se van durmiendo poco a
poquito antes te dicen que duermas bonito.

[. https://www.youtube.com/watch?v=GrRent93tko](https://www.youtube.com/watch?v=GrRent93tko)

Anexo 6

El cocodrilo camina hacia adelante,
el elefante camina hacia atrás,
el pollito camina hacia el costado
y yo en mi bicicleta, voy para el otro lado.
El cocodrilo Dante camina hacia adelante,
el elefante Blas camina hacia atrás,
el pingüino Lalo camina hacia el costado
y yo en mi bicicleta, voy para el otro lado.
El cocodrilo Dante camina hacia adelante,
el elefante Blas camina hacia atrás,

el pingüino Lalo camina hacia el costado
y yo en mi bicicleta, voy para el otro lado.

<https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfx12-c>

Anexo 7

Yo quiero crecer como mi hermanito,
Porque yo soy muy pequeñito,
Yo tengo a mi amigo la hormiguita,
Ella también es muy pequeñita,
Pequeñas las flores, pequeña la ardilla,
Pequeñas las abejas que son mis amigas.

Ahora ya crecí como mi hermanito,
No soy ni grande ni pequeñito,
Vuelo y vuelo con mis amiguitos,
Descubro la vida poco a poquito,
Mediano el arbusto, mediano el perro,
Mediano, mediano, ya puedo contar.

Ahora soy grande como mi papá,
Sigo su ejemplo y empiezo a trabajar,
Salgo al bosque a buscar comida,
Para alimentar a mi gran familia,
Grande el árbol, grande el cielo,
Grande mi alegría por mis pequeñuelos.

<https://www.youtube.com/watch?v=rQ9kkYmJYJO>

Anexo 8

Círculo, Rectángulo, Cuadrado, Triángulo
Figuras geométricas que son muy chocolísticas
Un Círculo es como el sol que ilumina todo y da calor
Rectángulo es como la puerta que muchas veces se queda abierta

Cuadrado es como una ventana donde yo miro por la mañana

Triángulo es como el techo de mi casita, de mi casita

Círculo, Rectángulo, Cuadrado, Triángulo

Figuras geométricas que son muy chocolísticas

Un Círculo es como el sol que ilumina todo y da calor

Rectángulo es como la puerta que muchas veces se queda abierta

Cuadrado es como una ventana donde yo miro por la mañana

Triángulo es como el techo de mi casita, de mi casita

Círculo, Rectángulo, Cuadrado, Triángulo

Figuras geométricas y yo las aprendí.

<https://www.youtube.com/watch?v=qXwaoP2PTTg>

Anexo 9

JEFE: Venga el ángel. ÁNGEL: Pum pum

GRUPO: Quién es.

ÁNGEL: El ángel con su capital de oro

GRUPO: Que desea.

ÁNGEL: Una cinta

GRUPO: Que color.

ÁNGEL: El azul (u otro que le agrada) Si no Adivina....

JEFE: Váyase cantando

Si Adivina.....

JEFE: Váyase llevando (entrega el niño de ese color)

JEFE dice: Venga el diablo

DIABLITO: ¡Pum, pum!

GRUPO: Quien es

DIABLITO: el diablo con cien mil cachos

GRUPO: Que desea

DIABLO: Una cinta

GRUPO: Que color

DIABLO: El rojo (u el otro que le agrada)

Si Adivina.....

JEFE: Váyase llevando (entrega el niño de ese color)

Anexo 10

Uno, dos, tres, cuatro,
Cinco, seis, siete y ocho
Nueve, diez y otra vez.
Vamos a bailar después
Du rap, du rap, du rap, dom du
Du rap, du rap, du rap, dom de
Du rap, du rap, du rap, dom du
¡¡Vamos a contar los números saltando!!

Todos juntos.
Una vuelta, Dos pasitos,
Tres brinquitos, rapiditos
Cuatro aplausos, cinco abrazos,
Seis, siete, ocho, amigos vamos ;
¡Nueve, diez y otra vez!

Vamos a bailar después
Du rap, du rap, du rap, dom du
Du rap, du rap, du rap, dom de
Du rap, du rap, du rap, dom du
¡¡Vamos a contar los números saltando!!

<https://www.youtube.com/watch?v=YLmw-Ra6KMI>

Anexo 11

A la granja de Juan, cinco animales raros fueron a parar. Iban en un tren de 5 vagones para alegrar a los tristes corazones.

- En el vagón primero, viajaba un perro con plumero.
- En el vagón segundo, viajaba un gato vagabundo.
- En el vagón tercero, viajaba un cordero con sombrero.
- En el vagón cuarto, viajaba un lagarto con zapatillas de esparto.
- En el vagón quinto, viajaba un pájaro pinto.

¡Ha llegado el circo de los cinco! -gritaron los cinco a la vez.

- Del vagón primero salió un perro con plumero, que limpiaba y limpiaba con esmero.
- Del vagón segundo salió un gato vagabundo, que ya había dado dos vueltas por el mundo.
- Del vagón tercero salió un cordero con sombrero y sonajero.
- Del vagón cuarto salió un lagarto con zapatillas de esparto que, de andar y andar, ya estaba hartado.
- Del vagón quinto salió un pájaro pinto al que le encantaba ser distinto.

El perro con plumero, el que viajaba en el vagón primero, se llamaba Fiero.

El gato vagabundo, el que viajaba en el vagón segundo, se llamaba Facundo.

El cordero con sombrero, el que viajaba en el vagón tercero, se llamaba Baldomero.

El lagarto con zapatillas de esparto, el que viajaba en el vagón cuarto, se llamaba Barto

El pájaro pinto, que viajaba en el vagón quinto, se llamaba Jacinto

Fiero, Facundo, Baldomero, Barto y Jacinto comenzaron su actuación con muchísima ilusión

Fiero, el perro con plumero -que viajaba en el vagón primero-, bailaba y bailaba con gran salero.

Facundo, el gato vagabundo -que viajaba en el vagón segundo-, hacía reír a todo el mundo.

Baldomero, el cordero con sombrero -que viajaba en el vagón tercero-, era un valiente torero.

Barto, el lagarto de esparto -que viajaba en el vagón cuarto-, con las entradas hizo el reparto.

Jacinto, el pájaro pinto -que viajaba en el vagón quinto-, era un divertido domador con cinto.

El público estaba entusiasmado, pues... ¡la actuación había gustado! Todo el mundo aplaudía y aplaudía y prometieron que el próximo día volverían.

- Fiero se subió al vagón primero,
- Facundo se subió al vagón segundo,
- Baldomero se subió al vagón tercero,
- Barto se subió al vagón cuarto,
- Jacinto se subió al vagón quinto.

Juan de todos ellos se despidió y el tren muy alegre, y muy contento, se marchó y ningún animal en la granja de Juan quedó.

Y colorín colorado el cuento del tren se ha terminado.

Anexo 12

Yo tengo un tic tic tic
Y el médico me dijo
que mueva una mano.
Yo tengo un tic tic tic
Yo tengo un tic tic tic
y el médico me dijo
que mueva la otra mano.
Yo tengo un tic, tic, tic
Yo tengo un tic tic tic
Y el médico me dijo
que mueva un pie
Yo tengo un tic tic tic
Yo tengo un tic tic tic
Y el médico me dijo
que mueva el otro pie

<https://www.youtube.com/watch?v=fNFrA2dwYB4>

Anexo 13

Estos son los números que vamos a aprender
Tenemos estudiarlos al derecho y al revés
Estos son los números que vamos a aprender
Tenemos estudiarlos al derecho y al revés
El uno es como un palito..., el dos es como un patito
El tres la "E" al revés..., el cuatro la silla es...
El cinco la boca del sapo..., el seis la cola del gato
El siete que raro es..., el ocho los lentes de Andrés
Casi me olvido del nueve y del diez...
¡¡¡Oh mama mía, qué difícil es...!!!

<https://www.youtube.com/watch?v=QLfXT9ay58M>

Anexo 14

Muévete, muévete
Muévete, muévete
Muévete, muévete
A la izquierda
Muévete, muévete
Muévete, muévete
Muévete, muévete
A la derecha ¡Alto!
Manos arriba
Una vuelta, Mueve tus dedos
¡Ahora toca tu...cabeza!
Muévete, muévete
Muévete, muévete
Muévete, muévete
A la izquierda

https://www.youtube.com/watch?v=gu2_l2BWJAc

Anexo 15

Este es el baile de la ensalada que está de moda y a ti te gusta
(Este es el baile de la ensalada que está de moda y a ti te gusta)

¡Atención! (¡atención!)

¡Preparad! (¡preparad!)

El tomate (el tomate)

Este es el baile de la ensalada que está de moda y a ti te gusta (bis)

¡Atención! (¡atención!)

¡Preparad! (¡preparad!)

La lechuga (la lechuga)

<https://www.youtube.com/watch?v=nAYVNeU3uzc>

Anexo 16

Estos son los números
que vamos a aprender
Tenemos estudiarlos al derecho y al revés
Estos son los números
que vamos a aprender
Tenemos estudiarlos al derecho y al revés
El uno es como un palito...,
el dos es como un patito
El tres la "E" al revés...,
el cuatro la silla es...
El cinco la boca del sapo...,
el seis la cola del gato
El siete que raro es...,
el ocho los lentes de Andrés
Casi me olvido del nueve y del diez...
¡¡¡Oh mama mía, qué difícil es...!!!

<https://www.youtube.com/watch?v=QLfXT9ay58M>

Anexo 17

Yo soy el uno, como yo no hay ninguno
Yo soy el dos, ahora tengo mucha tos
Yo soy el tres, doy la vuelta al revés
Yo soy el cuatro y me gusta el teatro
Yo soy el cinco, los charquitos siempre brinco
Yo soy el seis, siempre bailo ya lo ves
Yo soy el siete y remonto un barrilete
Yo soy el ocho y me como un bizcocho
Yo soy el nueve, cuando salgo siempre llueve
Yo soy el diez, ¿La cantamos otra vez?

<https://www.youtube.com/watch?v=zSnhk8O3CAQ>

Anexo 18

Gira, gira mi ronda, mi rondita de cerezas
Ahora gira esta ronda, las manos en las cabezas
Enloqueció esta ronda y no deja de saltar
Si no paramos pronto yo me voy a cansar
Gira, gira mi ronda, mi rondita de pochoclos
Ahora gira esta ronda, las manos sobre los hombros
Enloqueció esta ronda y no deja de saltar
Si no paramos pronto yo me voy a cansar
Gira, gira mi ronda, mi rondita de aceitunas
Ahora gira esta ronda, las manos en la cintura
Enloqueció esta ronda y no deja de saltar
Si no paramos pronto yo me voy a cansar

<https://www.musixmatch.com/es/letras/D%C3%BAo-Tiempo-de-Sol/La-Ronda-Loca>

Anexo 19

Soy una taza
Una tetera
Una cuchara
Y un cucharón
Un plato hondo
Un plato llano
Un cuchillito
Y un tenedor
Soy un salero
Azucarero
La batidora
Y una olla exprés, chu chu

<https://www.youtube.com/watch?v=cgEnBkmcpuQ>

Anexo 20

Tomaditos en pareja todos vamos a bailar
Para un lado y para el otro con alegre deslizar
Saludamos con una y otra mano
Y hacemos molinito y volvemos a empezar
¡Cambio de pareja!
Tomaditos en pareja todos vamos a bailar
Para un lado y para el otro con alegre deslizar
Saludamos con una y otra mano
Y hacemos molinito y volvemos a empezar
¡Cambio de pareja!

https://elreinoinfantil.fandom.com/wiki/Tomaditos_en_Parejas

Anexo 21

Este es el baile de la ranita
Brinca brinca y levanta la manita
Sacude sacude la cinturita
Pega un brinco ya un dos tres
yo soy una ranita
que si me ponen musiquita
me pongo a bailar y a gozar
con mucho ritmo y sabor
mas o menos así
Yo tengo una ranita, que si oye musiquita
Ella baila meneando, suavcito la colita
Y brinca pa' un lado, y brinca pa'l otro
Y se mueve con un ritmo bien sabroso
Se empieza a medio alocar
Dando vueltas ella empieza a cantar

<https://www.youtube.com/watch?v=SEdKEshSUGU>

Anexo 22

Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover, lo voy a mover, lo voy a mover.
Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover de la cabeza a los pies
La mano, la otra mano, mueve las manos, muévelo así
El codo, el otro codo, mueve tus codos y muévelo así
Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover, lo voy a mover, lo voy a mover.
Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover de la cabeza a los pies
El hombro, el otro hombro, mueve tus hombros y muévelo así.
La cabeza, ay la cabeza, mueve la cabeza muévelo así.
Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover, lo voy a mover, lo voy a mover.
Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover de la cabeza a los pies
La rodilla, la otra rodilla, mueve las rodillas y muévete así...
La cintura, ay la cintura, mueve la cintura y muévelo así.

<https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA>

Anexo 23

Cuenta, cuenta

Contemos mientras marchamos., Cuenta, cuenta

¡Ayúdame a contar!

Uno, dos, tres cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve y ¡diez!

Once, doce, trece, catorce, quince, dieciséis, diecisiete

dieciocho, diecinueve, y ¡veinte

. <https://www.youtube.com/watch?v=qeImLWYah9k>

Anexo 24

En un lugar muy lejano, había un Rey al que todos consideraban muy sabio.

Gobernaba con gran justicia 9 aldeas. Las 9 eran vecinas y en perfecta armonía todas convivían.

El Rey se ocupaba de que todas las aldeas tuvieran agua, comida y una bonita escuela.

Las 9 aldeas estaban rodeadas por 9 riachuelos. Y el Rey construyó 9 molinos y 9 puentes para que todos pudieran cruzar de un lado a otro sin correr ningún riesgo.

Cada mes de septiembre celebraban una fiesta en honor al noveno mes del año. Las fiestas duraban 9 días y 9 noches y todos los habitantes ayudaban en los preparativos con gran entusiasmo. Había 9 pruebas para que todos pudieran demostrar sus destrezas:

1ª Deportes: Para poder participar los meses anteriores, debían entrenar.

2ª Cocina: Donde hombres y mujeres se enfrentaban para ver qué receta era la mejor elaborada.

3ª Pintura: Aquí los niños disfrutaban de lo lindo, pintando con pinceles y temperas.

4ª Escritura: ¡Todos concentrados para demostrar su gran cultura!

5ª Cuentacuentos: Un teatro para niños y mayores, donde se disfrutaba escuchando historias de sueños e ilusiones.

6ª Chistes: Aquí los más graciosos deleitaban con todo su repertorio.

7ª Magia: ¡Abra cadabra, pata de cabra, el mejor truco se llevará la medalla!

8ª Matemáticas. Mucha concentración para no despistar al campeón.

9ª Danza: ¡El más marchoso su medalla se llevará!

Y así, todos podían apuntarse a lo que más les apeteciera. Porque en el reino de las 9 aldeas, todas las habilidades son importantes para que todos sus habitantes se sientan especiales.

<https://www.cuentosyrecetas.com/numero-9-el-rey-y-las-nueve-aldeas/>

Anexo 25

Si en el país de los números y las letras hay un habitante glotón, ese no es otro que el número ocho. Ocho es quizá, el número más dulce de quienes habitan en su país. Y dicho en todos los sentidos, es uno de los más amables y serviciales, además su forma redondita aún le hace parecer más tierno y, por si fuera poco es el dueño de la mejor pastelería del país.

El mismo hace todos los dulces, tartas, pasteles y bollería que puedas imaginar para todos los gustos del resto de los números y letras que habitan allí. Como no podría ser de otra manera, el mismo prueba todo lo que hace y no hay nada que no le guste.

Todo le esta riquísimo, sobre todo, los mini pasteles de coco rallado y fresa de los que solo él sabe la receta y a los que les ha dado su mismo aspecto. De hecho, los demás números han comenzado a llamarle los "Infinitos de coco y fresa", ya que tumbados recuerdan el símbolo del infinito y las colas en la pastelería para probarlos, son casi infinitas.

Mientras tanto, Ocho, el pastelero glotón, sigue creando nuevos pasteles y probando nuevos dulces para sorprender a quien se acerque a su ya famosa pastelería

<https://www.educapeques.com/cuentos-infantiles-cortos/cuentos-para-ninos/cuento-infantil-ocho-el-numero-gloton.html>

Anexo 26

¡HOLA, HOLA! ¿ESTO QUÉ ES?
SON LOS NÚMEROS DEL UNO AL DIEZ.

¿Cuál es tu nombre? Yo soy el uno.

Cero más uno es igual a uno.

¿Quién eres tú? Yo soy el dos.

Uno más uno es igual a dos.

¡HOLA, HOLA! ¿ESTO QUÉ ES?
SON LOS NÚMEROS DEL UNO AL DIEZ.

¿Cuál es tu nombre? Yo soy el tres.

Dos más uno es igual a tres.

¿Quién eres tú? Yo soy el cuatro.

Dos más dos es igual a cuatro.

¡HOLA, HOLA! ¿ESTO QUÉ ES?
SON LOS NÚMEROS DEL UNO AL DIEZ.

¿Cuál es tu nombre? Yo soy el cinco.

Tres más dos es igual a cinco.

¿Quién eres tú? Yo soy el seis.

Tres más tres es igual a seis.

¡HOLA, HOLA! ¿ESTO QUÉ ES?
SON LOS NÚMEROS DEL UNO AL DIEZ.

¿Cuál es tu nombre? Yo soy el siete.

Cuatro más tres es igual a siete.

¿Quién eres tú? Yo soy el ocho.

Cuatro más cuatro es igual a ocho.

¡HOLA, HOLA! ¿ESTO QUÉ ES?
SON LOS NÚMEROS DEL UNO AL DIEZ.

¿Cuál es tu nombre? Yo soy el nueve.

Cinco más cuatro es igual a nueve

¿Quién eres tú? Yo soy el diez.

Cinco más cinco es igual a diez.

<https://www.youtube.com/watch?v=evhIcITxrWM>

Anexo 27

Qué divertido es cantar,
cómo me gusta bailar,
los números voy a aprender,
cantando del 1 al 10

El 1 es un palo con rabito,
el 2 uno de los 2 patitos,
el 3 una “e” pero al revés
si quieres, seguimos hasta 10

Qué divertido es cantar,
cómo me gusta bailar,

los números voy a aprender,
cantando del 1 al 10
El 4 una silla que han volcado,
el 5 es un vendedor de helados,
el 6 es la guinda de un pastel,
ya queda poquito para 10.
Qué divertido es cantar,
cómo me gusta bailar.

<https://www.serpadres.es/ocio/124.html>

Anexo 28

Un, dos, tres, Un, dos, tres
Son los números, son los números
si, si, si
Uno, dos, tres, cuatro
si, si, si
Son los números, son los números
si, si, si
El uno es un soldado haciendo la instrucción.
El dos es un patito que está tomando el sol.
El tres una serpiente que baila sin parar.
El cuatro es una silla que invita a descansar.
El cinco es un conejo que salta sin parar.
El seis es una pera redonda y con rabito.
El siete un caballero con gorra y con bastón.
El ocho son las gafas que usa don Ramón.
El nueve es un hijito atado a un globito

<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/canciones-infantiles/los-numeros-cancion-infantil/>

Anexo 29

Soy una rumbera, rumbera salvaje
Bailo a mi manera, como los primates, soy una rumbera
Voy cortando el aire, y si me dan cuerda
Ya no hay quien me pare, soy una rumbera, rumbera
Rumbera, vamos a bailar
Las manos hacia arriba, las manos hacia abajo
Y como los gorilas ¡Uh! ¡uh! ¡uh! ¡uh!, todos caminamos
Las manos hacia arriba, las manos hacia abajo
Y como los gorilas
¡Uh! ¡uh! ¡uh! ¡uh!
Todos caminamos

<https://www.youtube.com/watch?v=d80h0xmEjbl>

Anexo 30

En la selva me encontré, un animal particular.
con la mano así...
Y hacía clic, clic, clic. Y hacía clac, clac, clac.
En la selva me encontré,
un animal particular.
Con la mano aquí,
con la otra aquí...
Y hacía clic, clic, clic. Y hacía clac, clac, clac

<https://www.youtube.com/watch?v=IR33A7w1Us0>

Anexo 31

Si estás feliz, feliz, feliz, aplaude así... (x4)
Si estás de malas, malas, malas, zapatea...(x4)
Si tienes miedo, miedo, miedo di ¡ohno!... (¡OH NO!) (x4)
Si tienes sueño, sueño, sueño,dormirás... (x4)
Si tienes sueño, sueño, sueño,dormirás... (x4)

<https://es.scribd.com/document/604725956/Cancionario>

Anexo 3. Instrumento para diagnóstico

TEST DE EVALUACIÓN MATEMÁTICA TEMPRANA

Autores. José I. Navarro, Manuel Aguilar, Concepción Alcalde, Esperanza Marchena, Gonzalo Ruiz, Inmaculada Menacho y Manuel G.

Aplicación. Individual

Edad. 4 a 7 años

Ámbitos. Comparación, Clasificación, Correspondencia uno a uno, Seriación, Conteo (verbal, estructurado y resultante) y Conocimiento general de los números.

Duración. Aproximadamente 30 minutos.

Niveles: Muy alto, alto, moderado, bajo y muy bajo

Nombre del niño: Luciana Monserrat Castillo Calva

Institución Educativa: Unidad Educativa "José Ángel Palacio"

Aula: Inicial 2 **Edad:** 4 años

1. Concepto de COMPARACIÓN

| TAREAS | INSTRUCCIONES | RESPUESTA |
|--------|--|-----------|
| A01 | Aquí ves los dibujos de unos champiñones. Señala el champiñón que es más alto que esta flor. (El evaluador señala la flor que está en el cuadrado de la parte superior izquierda de la página). | ✓ |
| A02 | Aquí ves los dibujos de unos hombres (o unas personas). Señala el hombre que está más gordo (grueso) que este hombre. (El evaluador señala el hombre que está en el cuadrado de la parte superior izquierda de la página). | ✓ |
| A03 | Aquí ves unos edificios. Señala el edificio más bajo (más pequeño). | ✓ |
| A04 | Aquí ves unos indios. Señala el indio que tiene menos plumas que este indio que tiene un arco y sus flechas. (El evaluador señala el indio que está en el cuadrado de la parte superior izquierda de la página). | ✓ |
| A05 | Aquí ves unas cajas que tienen bolas. Señala la caja que tiene menos bolas. | ✓ |

5/5

2. concepto de CLASIFICACIÓN

| TAREAS | INSTRUCCIONES | RESPUESTA |
|--------|--|-----------|
| A06 | Mira estos dibujos. Señala el dibujo de algo que NO puede volar. | ✓ |
| A07 | Mira estos cuadros. (El evaluador señala los diferentes cuadros con figuras geométricas). Señala el cuadro que tiene cinco cuadrados, pero NO tiene ningún triángulo. | ✓ |
| A08 | Mira estos dibujos. Señala todos los círculos negros (grises). | ✓ |
| A09 | Aquí puedes ver varias personas. Señala todas las personas que llevan un bolso, pero NO llevan gafas | ✓ |
| A10 | Aquí ves una manzana con su rabillo, que no tiene hojas y con un gusano que sale de la manzana. (El evaluador señala la manzana que está en el cuadrado de la parte izquierda de la página). Señala todas las manzanas que son exactamente iguales a esta. | ✓ |

5/5

3. concepto de CORRESPONDENCIA

| TAREAS | INSTRUCCIONES | RESPUESTA |
|--------|--|-----------|
| A11 | (El evaluador da al niño 10 cubos). Tú has lanzado los dados y has sacado un cuatro. (El evaluador muestra el dado del dibujo que tiene un 4). ¿Puedes darme la misma cantidad de cubos que puntos has sacado? | ✓ |
| A12 | (El evaluador da al niño 15 cubos). Yo he lanzado dos dados y he conseguido estos puntos. ¿Puedes darme la misma cantidad de cubos? (El evaluador muestra el dibujo de dos dados con un 5 y un 6). | X |
| A13 | (El evaluador da al niño la hoja de trabajo y un lápiz). Aquí ves unos candelabros (candeleros/lámparas). En cada candelabro se puede poner las velas. ¿Puedes dibujar las líneas que van desde las velas a los candelabros que le corresponden? | ✓ |

| | | |
|-----|---|---|
| A14 | (El evaluador da al niño la hoja de trabajo y un lápiz). Aquí ves tres dibujos de gallinas y huevos (el evaluador señala los tres dibujos en la lámina). ¿Puedes decirme el dibujo donde cada gallina tiene un huevo?). Puedes dibujar las líneas si quieres. | ✓ |
| A15 | Aquí ves 15 globos. (El evaluador señala los globos que están en el cuadrado de la parte superior izquierda de la página). Señala el cuadrado donde hay (que tiene) tantos puntos como globos. | ✓ |

4/5

4. concepto de SERIACIÓN

| TAREAS | INSTRUCCIONES | RESPUESTA |
|--------|---|-----------|
| A16 | Aquí ves unos cuadrados que tienen manzanas. Señala el cuadrado donde las manzanas están ordenadas de mayor a menor (de la más grande a la más pequeña). | X |
| A17 | Aquí ves unos cuadrados que tienen unos palos (palitos). Señala el cuadrado donde los palos están ordenados del más delgado al más grueso (del más fino al más gordo). | ✓ |
| A18 | Aquí ves unos cuadrados con bolas. Señala el cuadrado donde las bolas están ordenadas desde la pequeña y clara hasta la grande y oscura. | ✓ |
| A19 | (El evaluador da al niño la hoja de trabajo y el lápiz). Aquí ves varios perros. Cada perro tiene que coger un palo. El perro grande va a coger el palo grande, y el perro pequeño el palo pequeño. ¿Puedes dibujar las líneas que van desde cada perro hasta el palo que tiene que coger? | X |
| A20 | Aquí ves rebanadas de pan (sándwiches) en una fila donde hay montoncitos que tienen muchas rebanadas de pan y otros que tienen menos rebanadas. Este montoncito de rebanadas de pan puede colocarse en algún lugar de la fila (el evaluador señala las rebanadas que están en el cuadrado de la parte superior izquierda de la página). Señala en qué lugar de la fila hay que colocar este montoncito de rebanas de pan. | ✓ |

3/5

5. conceptos de CONTEO VERBAL

| TAREAS | INSTRUCCIONES | RESPUESTA |
|--------|--|-----------|
| A21 | Cuenta hasta 20 | X |
| A22 | (El evaluador muestra el dibujo al niño). Señala el cuadrado que tiene 7 puntos. | ✓ |
| A23 | Cuenta desde el 9 hasta el 15: 6, 7, 8... sigue tú | ✓ |
| A24 | (El evaluador muestra el dibujo al niño). Señala la flor número 18. | X |
| A25 | Cuenta hasta 14 de 2 en 2 (saltándote uno cada vez): 2, 4, 6...sigue tú | X |

2/5

6. conceptos de CONTEO ESTRUCTURADO

Material: un total de 20 cubos (bloques) de 1cm para las tareas 26, 27,28 y 30.

| TAREAS | INSTRUCCIONES | RESPUESTA |
|--------|---|-----------|
| A26 | (El evaluador pone 16 cubos sobre la mesa – ver dibujo distribuidos en 4 filas de 4 cubos cada una con una pequeña distancia entre ellos). Señala los cubos y cuéntalos. (Al niño/a se le permite señalar los cubos o separarlos o desplazarlos mientras los cuenta). | X |
| A27 | (El evaluador pone 9 cubos sobre la mesa – ver dibujo aproximado-distribuidos en círculo, con una pequeña distancia entre ellos). Cuenta estos cubos. (Al niño se le permite señalar los cubos o separarlos o desplazarlos mientras los cuenta). | ✓ |
| A28 | (El evaluador pone sobre la mesa 20 cubos desordenados en un montón – ver dibujo aproximado-, con una pequeña distancia entre ellos). Cuenta estos cubos. (Al niño se le permite señalar los cubos o separarlos o desplazarlos mientras los cuenta). | X |

| | | |
|-----|--|---|
| A29 | Te voy a mostrar un dibujo y tienes que fijarte bien en él durante un breve período de tiempo. (El evaluador muestra el dibujo al niño durante 2 segundos, -y cuenta 21, 22 durante ese tiempo-. Entonces tapa el dibujo). ¿Cuántos puntos hay en el dibujo? (Si el alumno/a nos pregunta “¿En los dos?”, hay que contestarle que sí). | ✓ |
| A30 | (El evaluador pone sobre la mesa 17 cubos distribuidos en una fila, con una pequeña distancia entre ellos – ver dibujo aproximado-). Aquí puedes ver 17 cubos. Señala los cubos y cuéntalos hacia atrás. (Al niño se le permite señalar los cubos o separarlos o desplazarlos mientras los cuenta). | X |

2/5

7. conceptos de CONTEO RESULTANTE

Material: un total de 20 cubos (bloques) para todas las tareas.

| TAREAS | INSTRUCCIONES | RESPUESTA |
|--------|--|-----------|
| A31 | (El evaluador da al niño 15 cubos desordenados). Haz una fila de 11 cubos. | ✓ |
| A32 | (El evaluador pone sobre la mesa una fila con 20 cubos separados a una escasa distancia unos de otros). ¿Cuántos cubos hay aquí? (NO se permite al niño señalar los cubos con la mano, la nariz...). | X |
| A33 | (El evaluador pone 15 cubos sobre la mesa – ver dibujo distribuidos en 3 filas de 5 cubos cada una con una pequeña distancia entre ellos. ¿Cuántos cubos hay aquí? (NO se permite al niño señalar los cubos). | X |
| A34 | (El evaluador pone sobre la mesa 19 cubos desordenados en un montón, con una pequeña distancia entre ellos. ¿Cuántos cubos hay aquí? (NO se permite al niño señalar los cubos con la mano, la nariz,). | X |
| A35 | (El evaluador pone sobre la mesa 5 cubos). Aquí hay 5 cubos. Yo los pongo debajo de mi mano (El evaluador cubre los cubos con su mano. Ahora añado 7 cubos. Entonces pone otros 7 cubos más | ✓ |

2/5

| | | |
|--|---|--|
| | debajo de su mano, – que se le muestra al niño-). ¿Cuántos cubos hay debajo de mi mano? | |
|--|---|--|

8. conceptos de CONOCIMIENTO GENERAL DE LOS NÚMEROS

| TAREAS | INSTRUCCIONES | RESPUESTA |
|--------|--|-----------|
| A36 | Aquí ves 2 cajas. (El evaluador señala las cajas que hay en el dibujo). En la caja negra hay 9 caramelos. Y en la caja blanca hay 13 caramelos. ¿En qué caja hay más caramelos? | ✓ |
| A37 | (El evaluador señala el dibujo con 9 bolas). Tú tienes 9 bolas. Pierdes 3 bolas. ¿Cuántas bolas te quedan? Señala el cuadrado que tiene el número correcto de bolas. (El evaluador señala la fila de la parte inferior de la página con los dibujos). | X |
| A38 | (El evaluador señala el dibujo con 8 gallinas). Un granjero tiene 8 gallinas. Él compra 2 gallinas. (El evaluador señala el dibujo con las 2 gallinas). ¿Cuántas gallinas tiene ahora el granjero? Señala el cuadrado que tiene el número correcto de gallinas. (El evaluador señala la fila de la parte inferior de la página con los dibujos). | X |
| A39 | Aquí ves un edificio. En el edificio hay ventanas. (El evaluador señala las ventanas del edificio una por una rápidamente). También hay árboles que están delante del edificio. ¿Puedes contar cuántas ventanas tiene el edificio? | ✓ |
| A40 | Este es el juego de la oca. Esto es un dado. (El evaluador señala el dado del dibujo). Tú has lanzado 2 dados. (El evaluador señala los dos dados del dibujo). Mira cuántos puntos tienes y señala dónde deberías parar tu ficha. | X |

2/5

TEST DE EVALUACIÓN MATEMÁTICA TEMPRANA

Autores. José I. Navarro, Manuel Aguilar, Concepción Alcalde, Esperanza Marchena, Gonzalo Ruiz, Inmaculada Menacho y Manuel G.

Aplicación. Individual

Edad. 4 a 7 años

Ámbitos. Comparación, Clasificación, Correspondencia uno a uno, Seriación, Conteo (verbal, estructurado y resultante) y Conocimiento general de los números.

Duración. Aproximadamente 30 minutos.

Niveles: Muy alto, alto, moderado, bajo y muy bajo

Nombre del niño: Alisson Nikol Cajamarca Condor

Institución Educativa: Unidad Educativa "José Ángel Palacio"

Aula: Inicial 2 **Edad:** 4 años

1. Concepto de COMPARACIÓN

| TAREAS | INSTRUCCIONES | RESPUESTA |
|--------|--|-----------|
| A01 | Aquí ves los dibujos de unos champiñones. Señala el champiñón que es más alto que esta flor. (El evaluador señala la flor que está en el cuadrado de la parte superior izquierda de la página). | ✓ |
| A02 | Aquí ves los dibujos de unos hombres (o unas personas). Señala el hombre que está más gordo (grueso) que este hombre. (El evaluador señala el hombre que está en el cuadrado de la parte superior izquierda de la página). | ✗ |
| A03 | Aquí ves unos edificios. Señala el edificio más bajo (más pequeño). | ✗ |
| A04 | Aquí ves unos indios. Señala el indio que tiene menos plumas que este indio que tiene un arco y sus flechas. (El evaluador señala el indio que está en el cuadrado de la parte superior izquierda de la página). | ✓ |
| A05 | Aquí ves unas cajas que tienen bolas. Señala la caja que tiene menos bolas. | ✓ |

3/5

2. concepto de CLASIFICACIÓN

| TAREAS | INSTRUCCIONES | RESPUESTA |
|--------|--|-----------|
| A06 | Mira estos dibujos. Señala el dibujo de algo que NO puede volar. | X |
| A07 | Mira estos cuadros. (El evaluador señala los diferentes cuadros con figuras geométricas). Señala el cuadro que tiene cinco cuadrados, pero NO tiene ningún triángulo. | ✓ |
| A08 | Mira estos dibujos. Señala todos los círculos negros (grises). | ✓ |
| A09 | Aquí puedes ver varias personas. Señala todas las personas que llevan un bolso, pero NO llevan gafas | ✓ |
| A10 | Aquí ves una manzana con su rabillo, que no tiene hojas y con un gusano que sale de la manzana. (El evaluador señala la manzana que está en el cuadrado de la parte izquierda de la página). Señala todas las manzanas que son exactamente iguales a esta. | ✓ |

4/5

3. concepto de CORRESPONDENCIA

| TAREAS | INSTRUCCIONES | RESPUESTA |
|--------|--|-----------|
| A11 | (El evaluador da al niño 10 cubos). Tú has lanzado los dados y has sacado un cuatro. (El evaluador muestra el dado del dibujo que tiene un 4). ¿Puedes darme la misma cantidad de cubos que puntos has sacado? | ✓ |
| A12 | (El evaluador da al niño 15 cubos). Yo he lanzado dos dados y he conseguido estos puntos. ¿Puedes darme la misma cantidad de cubos? (El evaluador muestra el dibujo de dos dados con un 5 y un 6). | X |
| A13 | (El evaluador da al niño la hoja de trabajo y un lápiz). Aquí ves unos candelabros (candeleros/lámparas). En cada candelabro se puede poner las velas. ¿Puedes dibujar las líneas que van desde las velas a los candelabros que le corresponden? | ✓ |

| | | |
|-----|---|---|
| A14 | (El evaluador da al niño la hoja de trabajo y un lápiz). Aquí ves tres dibujos de gallinas y huevos (el evaluador señala los tres dibujos en la lámina). ¿Puedes decirme el dibujo donde cada gallina tiene un huevo?). Puedes dibujar las líneas si quieres. | ✓ |
| A15 | Aquí ves 15 globos. (El evaluador señala los globos que están en el cuadrado de la parte superior izquierda de la página). Señala el cuadrado donde hay (que tiene) tantos puntos como globos. | ✓ |

4/5

4. concepto de SERIACIÓN

| TAREAS | INSTRUCCIONES | RESPUESTA |
|--------|---|-----------|
| A16 | Aquí ves unos cuadrados que tienen manzanas. Señala el cuadrado donde las manzanas están ordenadas de mayor a menor (de la más grande a la más pequeña). | X |
| A17 | Aquí ves unos cuadrados que tienen unos palos (palitos). Señala el cuadrado donde los palos están ordenados del más delgado al más grueso (del más fino al más gordo). | ✓ |
| A18 | Aquí ves unos cuadrados con bolas. Señala el cuadrado donde las bolas están ordenadas desde la pequeña y clara hasta la grande y oscura. | ✓ |
| A19 | (El evaluador da al niño la hoja de trabajo y el lápiz). Aquí ves varios perros. Cada perro tiene que coger un palo. El perro grande va a coger el palo grande, y el perro pequeño el palo pequeño. ¿Puedes dibujar las líneas que van desde cada perro hasta el palo que tiene que coger? | ✓ |
| A20 | Aquí ves rebanadas de pan (sándwiches) en una fila donde hay montoncitos que tienen muchas rebanadas de pan y otros que tienen menos rebanadas. Este montoncito de rebanadas de pan puede colocarse en algún lugar de la fila (el evaluador señala las rebanadas que están en el cuadrado de la parte superior izquierda de la página). Señala en qué lugar de la fila hay que colocar este montoncito de rebanas de pan. | ✓ |

4/5

5. conceptos de CONTEO VERBAL

| TAREAS | INSTRUCCIONES | RESPUESTA |
|--------|--|-----------|
| A21 | Cuenta hasta 20 | X |
| A22 | (El evaluador muestra el dibujo al niño). Señala el cuadrado que tiene 7 puntos. | X |
| A23 | Cuenta desde el 9 hasta el 15: 6, 7, 8... sigue tú | ✓ |
| A24 | (El evaluador muestra el dibujo al niño). Señala la flor número 18. | X |
| A25 | Cuenta hasta 14 de 2 en 2 (saltándote uno cada vez): 2, 4, 6...sigue tú | X |

1/5

6. conceptos de CONTEO ESTRUCTURADO

Material: un total de 20 cubos (bloques) de 1cm para las tareas 26, 27,28 y 30.

| TAREAS | INSTRUCCIONES | RESPUESTA |
|--------|---|-----------|
| A26 | (El evaluador pone 16 cubos sobre la mesa – ver dibujo distribuidos en 4 filas de 4 cubos cada una con una pequeña distancia entre ellos). Señala los cubos y cuéntalos. (Al niño/a se le permite señalar los cubos o separarlos o desplazarlos mientras los cuenta). | X |
| A27 | (El evaluador pone 9 cubos sobre la mesa – ver dibujo aproximado-distribuidos en círculo, con una pequeña distancia entre ellos). Cuenta estos cubos. (Al niño se le permite señalar los cubos o separarlos o desplazarlos mientras los cuenta). | ✓ |
| A28 | (El evaluador pone sobre la mesa 20 cubos desordenados en un montón – ver dibujo aproximado-, con una pequeña distancia entre ellos). Cuenta estos cubos. (Al niño se le permite señalar los cubos o separarlos o desplazarlos mientras los cuenta). | X |

| | | |
|-----|--|---|
| A29 | Te voy a mostrar un dibujo y tienes que fijarte bien en él durante un breve período de tiempo. (El evaluador muestra el dibujo al niño durante 2 segundos, -y cuenta 21, 22 durante ese tiempo-. Entonces tapa el dibujo). ¿Cuántos puntos hay en el dibujo? (Si el alumno/a nos pregunta “¿En los dos?”, hay que contestarle que sí). | ✓ |
| A30 | (El evaluador pone sobre la mesa 17 cubos distribuidos en una fila, con una pequeña distancia entre ellos – ver dibujo aproximado-). Aquí puedes ver 17 cubos. Señala los cubos y cuéntalos hacia atrás. (Al niño se le permite señalar los cubos o separarlos o desplazarlos mientras los cuenta). | X |

2/5

7. conceptos de CONTEO RESULTANTE

Material: un total de 20 cubos (bloques) para todas las tareas.

| TAREAS | INSTRUCCIONES | RESPUESTA |
|--------|--|-----------|
| A31 | (El evaluador da al niño 15 cubos desordenados). Haz una fila de 11 cubos. | ✓ |
| A32 | (El evaluador pone sobre la mesa una fila con 20 cubos separados a una escasa distancia unos de otros). ¿Cuántos cubos hay aquí? (NO se permite al niño señalar los cubos con la mano, la nariz...). | ✓ |
| A33 | (El evaluador pone 15 cubos sobre la mesa – ver dibujo distribuidos en 3 filas de 5 cubos cada una con una pequeña distancia entre ellos. ¿Cuántos cubos hay aquí? (NO se permite al niño señalar los cubos). | ✓ |
| A34 | (El evaluador pone sobre la mesa 19 cubos desordenados en un montón, con una pequeña distancia entre ellos. ¿Cuántos cubos hay aquí? (NO se permite al niño señalar los cubos con la mano, la nariz,). | X |
| A35 | (El evaluador pone sobre la mesa 5 cubos). Aquí hay 5 cubos. Yo los pongo debajo de mi mano (El evaluador cubre los cubos con su mano. Ahora añado 7 cubos. Entonces pone otros 7 cubos más | X |

1/5

| | | |
|--|---|--|
| | debajo de su mano, – que se le muestra al niño-). ¿Cuántos cubos hay debajo de mi mano? | |
|--|---|--|

8. conceptos de CONOCIMIENTO GENERAL DE LOS NÚMEROS

| TAREAS | INSTRUCCIONES | RESPUESTA |
|--------|--|-----------|
| A36 | Aquí ves 2 cajas. (El evaluador señala las cajas que hay en el dibujo). En la caja negra hay 9 caramelos. Y en la caja blanca hay 13 caramelos. ¿En qué caja hay más caramelos? | ✓ |
| A37 | (El evaluador señala el dibujo con 9 bolas). Tú tienes 9 bolas. Pierdes 3 bolas. ¿Cuántas bolas te quedan? Señala el cuadrado que tiene el número correcto de bolas. (El evaluador señala la fila de la parte inferior de la página con los dibujos). | 7 |
| A38 | (El evaluador señala el dibujo con 8 gallinas). Un granjero tiene 8 gallinas. Él compra 2 gallinas. (El evaluador señala el dibujo con las 2 gallinas). ¿Cuántas gallinas tiene ahora el granjero? Señala el cuadrado que tiene el número correcto de gallinas. (El evaluador señala la fila de la parte inferior de la página con los dibujos). | X |
| A39 | Aquí ves un edificio. En el edificio hay ventanas. (El evaluador señala las ventanas del edificio una por una rápidamente). También hay árboles que están delante del edificio. ¿Puedes contar cuántas ventanas tiene el edificio? | ✓ |
| A40 | Este es el juego de la oca. Esto es un dado. (El evaluador señala el dado del dibujo). Tú has lanzado 2 dados. (El evaluador señala los dos dados del dibujo). Mira cuántos puntos tienes y señala dónde deberías parar tu ficha. | X |

2/5

Anexo 4. Imágenes fotográficas de aplicación del test



Entrega de la propuesta pedagógica la docente de aula



Anexo 5. **Certificado de traducción del resumen**

Loja, 2 de agosto del 2024

Lic. Ana María Solano Godoy Mgs.

Mgrt. EN PEDAGOGIA DE LOS IDIOMAS NACIONALES Y EXTRANJEROS.

CERTIFICA:

Que el presente documento es fiel traducción del idioma español al idioma inglés del resumen del Trabajo de Integración Curricular llamado **"Juegos tradicionales y el pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja, periodo 2023-2024."** autoría de **Andrea Cecibel Barrionuevo Pogo** con Cl. 1150740403 de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja.

Lo certifico en honor a la verdad y autorizo a la interesada hacer uso del presente en lo que a sus intereses convenga.

Atentamente,



ANA MARÍA SOLANO
GODOY

Lic. ANA MARÍA SOLANO GODOY

Mgrt. EN PEDAGOGIA DE LOS IDIOMAS NACIONALES Y EXTRANJEROS