

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA



TESIS

**JUEGOS DE MESA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO LÓGICO
MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA I.E DEL NIVEL INICIAL**

PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN INICIAL

Autor (es)

Esther Ortiz Carbajal

Asesor:

Zito Julhino Delgado Urrutia

Línea de Investigación:

ENSEÑANZA - APRENDIZAJE


CUSCO – 2025

Esther Ortiz Carbajal

JUEGOS DE MESA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA I.E DEL...

 Quick Submit

 Quick Submit

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3367389492

Fecha de entrega

9 oct 2025, 10:26 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

5 nov 2025, 10:16 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

06_10_2025_-_TESIS_ESTHER_ORTIZ_CARBAJAL.pdf

Tamaño del archivo

1.2 MB

115 páginas

21.018 palabras

118.875 caracteres

16% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...




Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Exclusiones

- ▶ N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 16%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 9%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Esther Ortiz Carbajal, identificado con Documento Nacional de Identidad No. 72049794 , del Programa Académico de Licenciatura de la Escuela de Educación Pedagógica Pública "SANTA ROSA" , declaro bajo juramento lo siguiente:

1. La tesis titulada:

JUEGOS DE MESA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA I.E DEL NIVEL INICIAL, es de mi autoría, la misma que presentó para optar el Título Profesional de Licenciada.

2. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
3. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las acciones legales pertinentes.

Cusco, 12 de Octubre del 2025

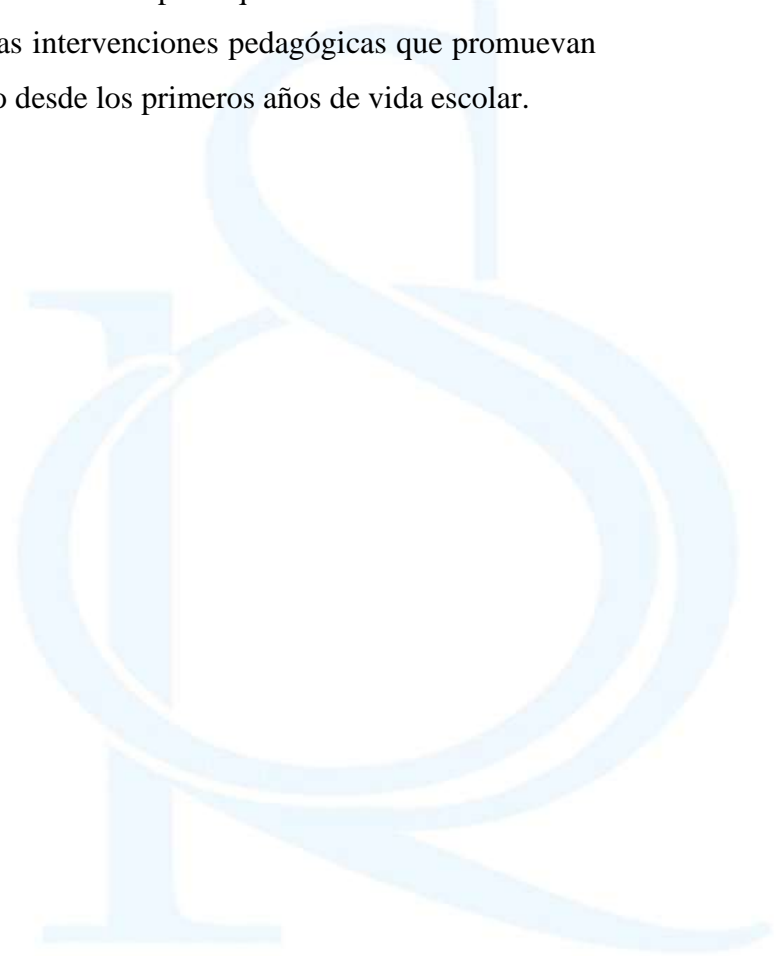


Esther Ortiz Carbajal
72049794

PRESENTACIÓN

El presente estudio tiene como finalidad analizar la influencia de los juegos de mesa en el desarrollo del pensamiento lógico - matemático en niños y niñas de 5 años, pertenecientes a la Institución Educativa Inicial N.º 65 “Belén”. La investigación parte de la necesidad de desarrollar el pensamiento lógico – matemático. El uso de juegos de mesa como el Ludo y versiones adaptadas del póker se plantea como una estrategia pedagógica eficaz para estimular el nivel vivencial, concreto y gráfico, aspectos esenciales en la formación del pensamiento matemático.

El trabajo se ha desarrollado siguiendo los lineamientos metodológicos y estructurales establecidos por la institución, con el compromiso de contribuir al mejoramiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial. Se espera que los resultados de esta investigación sirvan como referencia para futuras intervenciones pedagógicas que promuevan el desarrollo del pensamiento lógico-matemático desde los primeros años de vida escolar.



AGRADECIMIENTOS

Gracias Dios por regalarme vida para dar testimonio de tu amor a través de mi vocación.

A lo largo de este camino, he contado con el apoyo de muchas personas e instituciones que han hecho posible la culminación de este proyecto.

A mi familia, por estar a mi lado y la certeza de su confianza en mí.

A mis docentes formadores, por ser guía en todo este proceso, por sus enseñanzas y orientaciones que inspiran a dar lo mejor de mí.

A mis amigos y compañeros, por su amistad, fidelidad y enseñanzas, las tengo presente.

A las docentes que enseñan en la I.E.I N°65 “Belén” por su compromiso para conmigo y con esta investigación, por su amabilidad, paciencia y amor en todo el tiempo compartido.

Finalmente, agradezco a mi centro de estudios superiores por brindarme el espacio y las herramientas necesarias para desarrollarme tanto personal como profesionalmente.

Este trabajo no es solo un logro académico, sino también un reflejo del acompañamiento, la dedicación y el afecto que he recibido en todo este tiempo.



DEDICATORIA

A mi familia, por transmitirme la fe, su amor y apoyo constante.



RESUMEN

El desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la primera infancia es fundamental para formar el razonamiento, la capacidad de resolver problemas y la comprensión de los conceptos numéricos desde edades tempranas. Ante la necesidad de fortalecer estas competencias en los niños de 5 años, el presente estudio tuvo como propósito determinar la influencia de los juegos de mesa en dicho desarrollo, en una institución educativa inicial del distrito de Cusco. Se aplicó un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental de un solo grupo (pretest-postest) y una muestra de 27 niños y niñas de 5 años. La recolección de datos se realizó mediante una lista de cotejo validada, y los resultados fueron analizados con la prueba de rangos con signo de Wilcoxon. Los hallazgos mostraron una mejora significativa en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, aumentando del 63% al 79% los estudiantes que alcanzaron el nivel de logro esperado ($p = 0.000$). Asimismo, se evidenció progreso en los tres niveles evaluados: vivencial, concreto y gráfico. Se concluye que la aplicación de juegos de mesa influye positiva y significativamente en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático de los niños del nivel inicial, consolidándose como una estrategia pedagógica efectiva que estimula el aprendizaje lúdico y significativo. Además, se recomienda ampliar la muestra en futuras investigaciones y profundizar en el uso de juegos de mesa adaptados a distintos contextos educativos.

Palabras clave: juegos de mesa, pensamiento lógico-matemático, nivel vivencial, nivel concreto, nivel gráfico.

ABSTRACT

The development of logical-mathematical thinking in early childhood is essential for the development of reasoning, problem-solving, and the understanding of numerical concepts from an early age. Given the need to strengthen these skills in 5-year-old children, the purpose of this study was to determine the influence of board games on this development in an early childhood education institution in the district of Cusco. A quantitative approach was applied with a single-group pre-experimental design (pretest-posttest) and a sample of 27 5-year-old boys and girls. Data were collected using a validated checklist, and the results were analyzed using the Wilcoxon signed-rank test. The findings showed a significant improvement in the development of logical-mathematical thinking, with an increase from 63% to 79% in the number of students reaching the expected achievement level ($p = 0.000$). Progress was also evident at the three levels assessed: experiential, concrete, and graphical. It's concluded that the use of board games has a positive and significant influence on the development of logical-mathematical thinking in preschool children, consolidating its position as an effective pedagogical strategy that stimulates playful and meaningful learning. Furthermore, it is recommended that the sample be expanded in future research and that the use of board games adapted to different educational contexts be explored in more depth.

Keywords: Board games, logical-mathematical thinking, experiential level, concrete level, graphical level.

Contenido

PRESENTACIÓN	1
AGRADECIMIENTOS	4
DEDICATORIA	5
RESUMEN.....	6
ABSTRACT	7
INDICE DE TABLAS	9
INDICE DE FIGURA	10
INTRODUCCIÓN	11
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
Descripción del problema	11
Formulación del problema	12
Objetivos de la Investigación.....	12
Hipótesis de la Investigación	13
Hipótesis central o general	13
Justificación e importancia de estudio	14
PARTE I.....	16
1.MARCO TEÓRICO	16
1.1 Antecedentes de la investigación.	16
1.2 Bases teórico-científicas.....	18
1.3 Definición de términos	30
PARTE II	32
2. METODOLOGÍA.....	32
2.1 Método de investigación	32
2.2 Población y muestra del estudio.....	33
2.3 Técnica e instrumentos de recolección de datos	34
2.4 Validación y confiabilidad de los instrumentos	35
RESULTADOS.....	37
DISCUSIÓN	46
CONCLUSIONES	48
RECOMENDACIONES	50
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51
ANEXOS	62

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Clasificación de los juegos de mesa.....	22
Tabla 2 Categorías de juegos de mesa 2006.....	23
Tabla 3 Características del juego de mesa 2020.....	24
Tabla 4 Tipos de Pensamiento	26
Tabla 5 Área de Matemática II ciclo 2017	29
Tabla 6 Población de estudio 2025	33
Tabla 7 Muestra de estudio 2025	33
Tabla 8 Validación del instrumento a través de Alfa de Cronbach.....	36
Tabla 9 Dimensión 1 Vivencial.....	37
Tabla 10 Dimensión 2 Concreto.....	38
Tabla 11 Dimensión 3 Gráfico	39
Tabla 12 Resultados del Objetivo General.....	41
Tabla 13 Prueba de Normalidad.....	42
Tabla 14 Estadístico de Prueba Wilcoxon Dimensión 1 Vivencial.....	43
Tabla 15 Estadístico de Prueba Wilcoxon Dimensión 1 Concreto.....	44
Tabla 16 Estadístico de Prueba Wilcoxon Dimensión 1 Gráfico.....	44
Tabla 17 Estadístico de Prueba Wilcoxon.....	45

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1 Modelo de currículo espiral según Bruner.....	29
Figura 2 Diseño de Preprueba y Posprueba 1997	32
Figura 3 Dimensión 1 Vivencial	37
Figura 4 Dimensión 2 Concreto	39
Figura 5 Dimensión 3 Gráfico	40
Figura 6 Resultados de la variable Pensamiento Lógico Matemático	41



INTRODUCCIÓN

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Descripción del problema

El ser humano fortalece el pensamiento lógico-matemático a partir de las distintas situaciones problemáticas que enfrenta en su vida diaria. La niñez constituye la etapa más propicia para dicho desarrollo, puesto que las experiencias cotidianas adquieren mayor relevancia y plantean a los niños retos cognitivos que estimulan tanto su razonamiento como las habilidades vinculadas a este proceso.

Desde la pedagogía, se proponen diversos enfoques que integran metodologías activas orientadas a potenciar el pensamiento lógico-matemático, entre los cuales destaca la utilización de juegos didácticos. Estas dinámicas lúdicas han evidenciado resultados favorables en la estimulación cognitiva infantil, en contraste con prácticas tradicionales basadas principalmente en la repetición y memorización. Además, posibilitan que el aprendizaje matemático se sitúe en contextos reales, lo que facilita su comprensión y aplicación práctica.

Actualmente en el Perú se observa una creciente dificultad en estudiantes de distintos niveles para desarrollar de manera efectiva el pensamiento lógico-matemático. Solo el 34 % de estudiantes peruanos alcanza al menos el nivel 1 2 de competencia en matemáticas. Esta cifra es considerablemente inferior al 69 % promedio que se registra en otros países, y dista aún más de la marca que supera el 85 % en países asiáticos. (Valdivia Blume, 2022).

En la I.E.I. N.º 65 “Belén”, específicamente en el aula de 5 años “Fucsia”, se ha identificado que los estudiantes presentan diversas dificultades en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, evidenciando limitaciones en las capacidades establecidas en el programa curricular. En el nivel vivencial, se observa que los niños no logran resolver problemas relacionados con la cantidad, lo que dificulta su comprensión y comunicación de los números y operaciones, así como la traducción de cantidades en expresiones numéricas al emplear estrategias de estimación y cálculo en situaciones cotidianas. En el **nivel concreto**, presentan complicaciones para realizar seriaciones por tamaño, longitud y grosor, además de dificultades para establecer relaciones entre objetos de su entorno según características perceptuales como la comparación y la agrupación. Asimismo, muestran limitaciones al utilizar el conteo hasta 10 con material concreto o con su propio cuerpo, al establecer correspondencia uno a uno y al

modelar objetos con formas geométricas o sus transformaciones. Finalmente, en el nivel gráfico, se evidencia dificultad para elaborar afirmaciones acerca de figuras compuestas tanto con ejemplos concretos como gráficos, así como para expresar mediante dibujos sus vivencias, especialmente aquellas que implican relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.

Esta situación suscita inquietud y desconcierto entre los actores educativos, como los docentes y los padres de familia de la institución, quienes buscan alternativas que contribuyan a superar esta dificultad.

Ante este contexto, se plantea la implementación de juegos de mesa como recurso pedagógico para potenciar el pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años. A través de estas actividades, los estudiantes podrán asimilar conceptos matemáticos en los niveles vivencial, concreto y gráfico.

Formulación del problema

Problema general

¿En qué medida la aplicación de juegos de mesa desarrolla el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de la I.E.I N^o65 “Belén”, Cusco, 2025?.

Problemas específicos

PE1: ¿En qué medida la aplicación de juegos de mesa desarrolla el nivel vivencial en niños de 5 años de una I.E. del nivel Inicial, Cusco, 2025?

PE2: ¿En qué medida la aplicación de juegos de mesa estimula el nivel concreto en niños de 5 años de una I.E. del nivel Inicial, Cusco, 2025?.

PE3: ¿En qué medida la aplicación de juegos de mesa mejora el nivel grafico en niños de 5 años de una I.E. del nivel Inicial, Cusco, 2025?.

Objetivos de la Investigación

Objetivo general

Evaluar la eficacia de la aplicación de juegos de mesa en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de la I.E.I N^o65 “Belén”, Cusco, 2025.

Objetivos específicos

OE1: Analizar la eficacia del uso de los juegos de mesa en el desarrollo del nivel vivencial en niños de 5 años de la I.E.I N^o65 “Belén”, Cusco, 2025.

OE2: Explicar la eficacia del uso de los juegos de mesa en el desarrollo del nivel concreto en niños de 5 años de la I.E.I N°65 “Belén”, Cusco, 2025.

OE3: Describir la eficacia del uso de los juegos de mesa en el desarrollo del nivel grafico en niños de 5 años de la I.E.I N°65 “Belén”, Cusco, 2025.

Línea de la investigación

La presente investigación se desarrolla dentro de la línea de Didáctica en Instituciones Educativas, que busca resolver problemas del proceso de enseñanza y aprendizaje mediante la aplicación de métodos, técnicas o estrategias que integren teoría y práctica. Esta línea promueve la investigación-acción como enfoque principal, al partir de necesidades reales del aula para generar soluciones prácticas.

El estudio titulado "Juegos de mesa para desarrollar el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de una I.E del nivel Inicial " responde a esta orientación al proponer una estrategia didáctica que busca desarrollar los niveles del pensamiento lógico matemático en los niños, favoreciendo su satisfactorio aprendizaje.

Hipótesis de la Investigación

Hipótesis central o general

El uso de los juegos de mesa es eficaz en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de la I.E.I N°65 “Belén”, Cusco, 2025.

Hipótesis Específicas

HE1: El uso de juegos de mesa es eficaz para desarrollar el nivel vivencial en niños de 5 años de la I.E.I N°65 “Belén” Cusco 2025.

HE2: El uso de juegos de mesa es eficaz para estimular el nivel concreto en niños de 5 años de la I.E.I N°65 “Belén” Cusco 2025.

HE3: El uso de juegos de mesa es eficaz para mejorar el nivel grafico en niños de 5 años de la I.E.I N°65 “Belén” Cusco 2025.

Variables de la investigación.

Variable independiente

Juegos de Mesa

Los juegos de mesa en la lúdica son entendidos como una estrategia de diversión que permiten la interacción social. Para Salen & Zimmerman citado por, Vásquez & López, (2020)

es un sistema en el cual los participantes se involucran en un conflicto artificial definido por reglas, que arroja un resultado cuantificable.

Variable dependiente

Pensamiento Lógico Matemático

Según (Vilca C., 2018) es una facultad que permite a las personas hallar soluciones a los problemas, obtener conclusiones y aprender conscientemente de su accionar y de lo que sucede en su entorno, permite asimismo hallar las causas y la lógica que se manifiesta entre ellas.

Justificación e importancia de estudio

Contexto de la Investigación

La presente investigación se realiza en la I I.E.I N.º 65 “Belén”, ubicada en Cusco, Perú, durante el año 2025. Participan 27 niños de 5 años. Este centro educativo destaca por sus proyectos de aprendizaje que aprovechan la rica historia cultural, sin embargo, se observa escasez de recursos lúdicos que favorezcan el aprendizaje matemático, esto limita la capacidad lógica de resolver desafíos cognitivos en los niños y justifica la necesidad de explorar estrategias que lo fortalezcan.

Relevancia social

Este estudio aportará beneficios a los maestros de nivel inicial, quienes son los principales comprometidos con el fortalecimiento del pensamiento lógico-matemático en los niños de la I.E.I. De igual manera, la investigación proporciona a los docentes de diferentes instituciones una propuesta práctica para la incorporación de juegos de mesa como recurso en el desarrollo de dicho pensamiento.

Valor teórico

El presente estudio tendrá relevancia porque pretende dar respuesta a una problemática educativa que incide en los niños, fundamentándose en teorías reconocidas y en métodos lúdicos para fortalecer el pensamiento lógico-matemático. Además, se sustenta en información recopilada a nivel global, nacional y regional que ha servido como antecedente.

Implicancia práctica

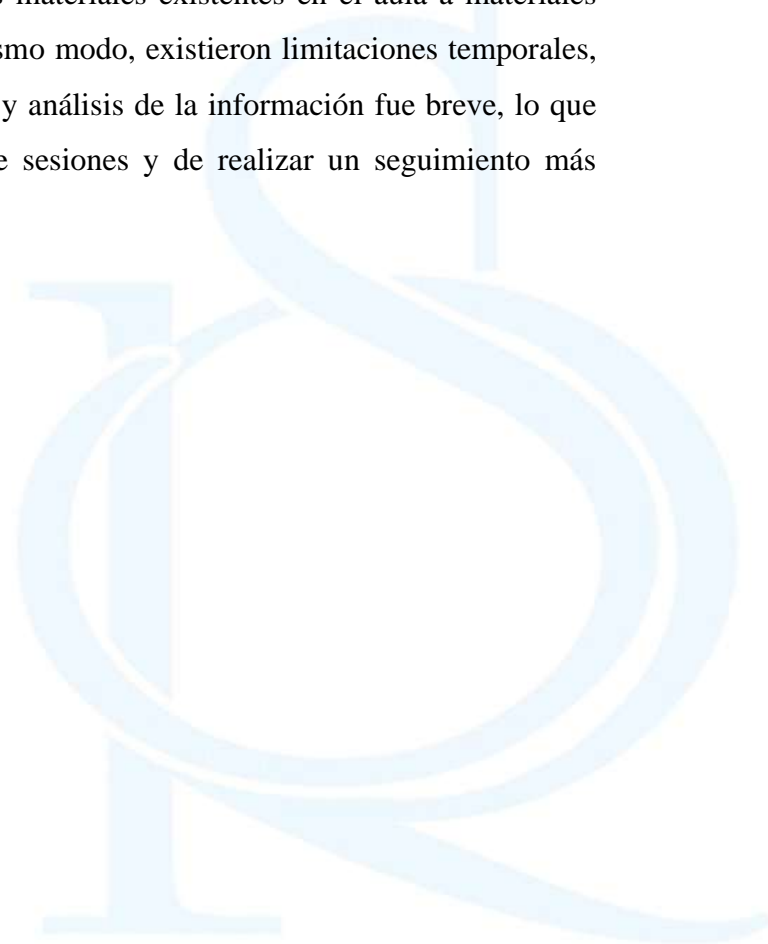
Esta investigación ofrece una solución eficiente dentro de la Institución Educativa Inicial Nª65 Belén, porque ayudara a los docentes a reformular sus estrategias y planificaciones que ayuden a desarrollar el pensamiento lógico - matemático en los estudiantes. También, los resultados obtenidos servirán de apoyo a futuros investigadores e investigaciones.

Delimitación de la investigación

En el contexto espacial, la investigación tuvo lugar en la Institución Educativa Inicial N.º 65 “Belén”, localizada en el distrito de Santiago, provincia del Cusco. En lo que concierne al periodo temporal, el estudio se ejecutó durante el primer semestre del año académico 2025, comprendido entre los meses de marzo y julio. Desde la perspectiva social, la muestra estuvo compuesta por niños de cinco años que cursaban el nivel inicial.

Limitaciones de la investigación

Este trabajo de investigación reconoce ciertas limitaciones contextuales, dado que factores propios del entorno escolar influyeron en el nivel de participación y disposición de los niños durante el desarrollo de las actividades, ya que se presentaron muchos días festivos expuestos en el calendario cívico escolar que coincidían en la secuencia de las actividades necesarias para la investigación y se priorizaron esas fechas festivas. También se identificaron limitaciones de recursos, relacionadas con la disponibilidad económica para la obtención de los materiales concretos, lo cual se tuvo que adecuar algunos materiales existentes en el aula a materiales específicos útiles para la investigación. Del mismo modo, existieron limitaciones temporales, ya que el tiempo destinado para la recolección y análisis de la información fue breve, lo que redujo la posibilidad de ampliar el número de sesiones y de realizar un seguimiento más detallado de los resultados obtenidos.



PARTE I

1.MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes de la investigación.

1.1.1 Antecedentes Internacionales

Rivero & Taimal (2022), en su trabajo de titulación presentado ante la Universidad Central del Ecuador, con el propósito de optar por el grado de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, se llevó a cabo una investigación orientada a analizar cómo los juegos de mesa favorecen el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños y niñas de entre 5 y 6 años. Para tal fin, se emplearon diversos juegos como el ajedrez, rummy, dominó, damas chinas, jenga, serpientes y escaleras, parchís, bingo, dooble, acrobat, uno y tito. El estudio incluyó además un examen detallado sobre los juegos de mesa, considerando su origen, evolución, clasificación y aportes, así como un abordaje teórico del pensamiento lógico-matemático en relación con su concepto, importancia, operaciones implicadas y habilidades que potencia. La investigación adoptó un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo de carácter descriptivo. Los hallazgos evidenciaron que el juego constituye una herramienta esencial para estimular el pensamiento lógico-matemático, especialmente cuando se utiliza con intención pedagógica; sin embargo, se observó que las docentes lo emplean de manera ocasional y, en la mayoría de los casos, con fines recreativos más que educativos o didácticos.

Issa & Issa (2023), realizaron una investigación para la Escuela de Ciencias de la Educación de Universidad Nacional Abierta y a Distancia para obtener el grado de Licenciatura en Pedagogía Infantil sobre en qué medida los Juegos De Mesa funcionan Como Estrategia Didáctica Para El Desarrollo Del Pensamiento Lógico Matemático En Los Niños Del Preescolar De La Institución Educativa Departamental Juan Manuel Rudas.

Cerda & Morales (2025), publicaron en la Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa en Guaranda, Ecuador que la gamificación favorece la asimilación de conceptos matemáticos fundamentales en niños de 4 a 5 años, como el conteo, la clasificación, la seriación, la correspondencia uno a uno y la conservación de cantidad. Este enfoque promueve una participación activa, estimula la curiosidad, el pensamiento crítico y fortalece la resolución de problemas desde una perspectiva lúdica. Los resultados fueron positivos y permitió que futuras investigadoras ejecuten la propuesta de esta estrategia lúdica.

Maldonado (2020), en su trabajo de investigación presentado en la Universidad de las Américas, con el propósito de obtener el título de Licenciada en Educación Inicial, examinó la eficacia de los juegos de mesa como herramienta didáctica en la adquisición de nociones lógico-matemáticas en niños de 3 a 5 años del Centro de Desarrollo Integral Kinder Gym. El estudio se enmarcó en un enfoque mixto, con modalidad socioeducativa y carácter descriptivo, aplicando como técnicas la observación, los cuestionarios, la revisión bibliográfica y el trabajo de campo. Los hallazgos demostraron que el juego de mesa Enjoy Play es un recurso válido para estimular el aprendizaje lógico-matemático en la primera infancia, hecho que se corroboró a través de la validación del material y las encuestas dirigidas a los docentes, quienes reconocieron avances en las habilidades lógico-matemáticas a partir de su uso.

1.1.2 Antecedentes Nacionales

Aguirre (2021), en su trabajo de investigación puso en evidencia que a través de juegos como ajedrez, ludo y otros, los pequeños desarrollan su razonamiento lógico, encontrando soluciones ingeniosas a los retos del juego, lo que contribuye al fortalecimiento de sus habilidades cognitivas. Esta dinámica estimula al niño a perfeccionar su pensamiento lógico. Se aplicaron fichas de observación diseñadas considerando las características propias de los estudiantes. El enfoque metodológico fue descriptivo, ya que se detallaron ambas variables, y se trabajó con una muestra no probabilística. Los hallazgos resultaron positivos y confirmaron la eficacia de la propuesta.

Duque (2024) quien, en su trabajo de suficiencia para Universidad de Piura para obtener el grado de Licenciado en Educación Inicial expone que el juego funciona como un recurso didáctico para desarrollar el pensamiento lógico-matemático en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular San Luis Gonzaga (Piura, Perú). Señalando que este Trabajo de Suficiencia Profesional no solo ha permitido la aplicación de una estrategia de aprendizaje centrada en favorecer la competencia matemática, sino que también ha significado una oportunidad invaluable para fortalecer habilidades pedagógica. El presente trabajo abarca un enfoque cuantitativo.

Aedo & Costilla (2024), En esta investigación se planteó como objetivo determinar si el empleo de juegos de mesa como estrategia educativa favorece el desarrollo de las nociones espaciales en niños de cinco años. El estudio fue de carácter aplicado, con enfoque cuantitativo y diseño preexperimental de pre y post test. Participaron 25 estudiantes, quienes asistieron a 18

sesiones distribuidas en nueve semanas. Se utilizó una escala de observación conformada por 28 ítems agrupados en cuatro dimensiones: ubicación, dirección, distancia y posición. Los resultados se procesaron mediante frecuencias y la prueba de rangos con signos de Wilcoxon, concluyéndose que los juegos de mesa impactan de manera significativa en la adquisición de nociones espaciales, alcanzando una efectividad del 100%.

Giraldo & Jimenez (2023), con la investigación titulada Juegos Lúdicos de mesa y el razonamiento matemático en niños de 5 años de la I.E.I Nuestra Señora Virgen del Carmen del Cusco – 2023 desarrollado para la Escuela Superior Pedagógica Pública Santa Rosa, teniendo como objetivo principal el determinar en qué medida los juegos lúdicos desarrollan el razonamiento matemático en niños de 5 años, en tal sentido abarcaron dimensiones como el razonamiento abstracto, deductivo y el proceso de generalización, su estudio de muestra fueron 15 estudiantes de 5 años, utilizaron un muestreo no probabilístico, con respecto al instrumento de evaluación se utilizó una guía de observación. A modo de resumen, la estrategia propuesta abre un camino de soluciones en la lúdica pedagógica.

1.2 Bases teórico-científicas

1.2.1 El juego

El juego es una actividad intrínseca a la experiencia humana, que nos enseña a interactuar en los ámbitos familiar, material, cultural y social. Su categorización es difícil debido a su gran amplitud y riqueza de matices. Autores como Hazinga (1949), lo definen como:

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias.

Por otro lado, es importante resaltar la variedad de juegos que existen y que ayudan al ser humano a desarrollar diferentes habilidades lógicas según su consigna.

El juego tiene diferentes funciones dependiendo de la estructura a manejar, en ese sentido Martín Bravo & Navarro, citado por Arija & Hernández (2021), señala que Piaget consideraba que el juego y el desarrollo están relacionados. Los cambios determinan y modifican el tipo de juego que realiza, distinguiendo entre juego de ejercicio, simbólico, de reglas y de construcción, mencionando:

- Juegos de ejercicio: Aparecen entre los 2 y 4 meses. El bebé repite movimientos por gusto. Entre los 12 y 18 meses, explora objetos (los golpea o empuja). Disminuyen hacia los 2 años, pero se integran en otros juegos.
- Juegos simbólicos: Surgen desde los 2 años con el uso del lenguaje. El niño juega imaginando y simulando acciones (como dormir o comer). A los 4 años, el juego se vuelve más organizado e incluye roles y juegos en grupo.
- Juegos de reglas: Aparecen entre los 7 y 11 años. Son juegos en grupo con normas, como el parchís. Las reglas pueden ser heredadas o creadas por los propios niños.
- Juegos de construcción: Presentes en todas las edades. Consisten en armar o combinar piezas (como Lego o puzzles). Su complejidad depende de la edad y desarrollo del niño.

1.2.2 Juegos de Mesa

Historia

Los juegos de mesa son más que un simple pasatiempo. Desde la antigüedad, han sido una ventana a la cultura de cada época, funcionando como herramientas para la estrategia, el aprendizaje y la convivencia.

Según Mayans, citado por, Rivera & Taimal, (2022) fue en el antiguo Egipto donde estos juegos alcanzaron gran popularidad entre los años 3500 y 2600 a.c. Los egipcios fueron los primeros en introducir los juegos de tablero con sus respectivas reglas y fichas, destacándose el Senet como el juego más antiguo y popular conocido hasta el momento, pues se han encontrado tableros Senet en templos y tumbas, tal es el caso de Tutankamón donde se encontraron cuatro tableros de Senet, de igual manera existen representaciones pictóricas del juego en sepulturas y pergaminos como por ejemplo en el Libro de los muertos.

Evolución

La evolución de juegos de mesa se ha desarrollado en épocas características, donde las necesidades estratégicas eran variadas. Para Rivera & Taimal (2022), durante el Renacimiento y la ilustración, los juegos de mesa de gran popularidad como el dominó, damas, ajedrez, backgammon y juego de cartas continuaron expandiéndose por todo el mundo, con el apareamiento de la imprenta surgieron nuevos juegos con diferentes temáticas e historias. La revolución industrial fue un hecho que marcó un antes y un después en la historia de la humanidad, con grandes cambios sociales, tecnológicos, económicos y culturales, dando origen al capitalismo y con ello a la producción y distribución en masa de los juegos de mesa.

1.2.2.1 Teorías

Teoría del Juego de Friedrich Froebel

La teoría del juego de Friedrich Fröbel sostiene que el juego constituye la manifestación más auténtica de la vida humana. A través de él, el individuo experimenta la libertad y expresa su mundo interior en interacción con el entorno. El juego se concibe como el medio esencial que conecta la realidad interna del niño con el mundo exterior, permitiéndole actuar, explorar y comprender su entorno de manera autónoma mientras se apropia de los objetos y experiencias que lo rodean. (2013).

Bajo esa concepción, Froebel diseñó materiales didácticos de contenido abierto llamados los Dones, con ocupaciones complementarias. Estos materiales se utilizaban tanto en preescolar como en la escuela, y brindaban a los niños la oportunidad de participar activamente en experiencias de aprendizaje prácticas a través del juego. (Miriam , 2012).

Esta teoría abarca 3 aspectos con enfoque pedagógicos. Brodie (2024), menciona a modo de ejemplo:

a) Dones y Ocupaciones

- Pelotas suaves: El primer regalo consiste en pelotas suaves y de colores que introducen a los niños a los conceptos de color, movimiento y dirección.
- Bloques de madera: El segundo regalo incluye bloques de madera de varias formas, que los niños pueden usar para construir estructuras y explorar relaciones espaciales.
- Coser y tejer: Ocupaciones como coser y tejer ayudan a los niños a desarrollar habilidades motoras finas y a crear patrones.

b) Aplicación en el Currículum

Las ideas de Froebel pueden orientar el diseño curricular y la planificación de lecciones en entornos de primera infancia:

- Juego libre: Incluir actividades abiertas donde los niños exploren y comprendan su entorno.
- Aprendizaje al aire libre: Fomentar el contacto con la naturaleza para desarrollar habilidades físicas.
- Regalos y ocupaciones: Usar materiales como bloques o tejido para estimular el desarrollo cognitivo y motor.
- Equilibrio de actividades: Combinar iniciativas de los niños con orientación adulta para promover autonomía y aprendizaje.

Propuesta Pedagógica de Montessori

La pedagogía Montessori considera el juego como un recurso fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, Esta propuesta resulta significativa, ya que “el método Montessori también recibe el nombre de Pedagogía Científica; se denomina así por el método que propone y no por el rigor de sus contenidos”. Este enfoque surge a partir de la observación y la experimentación.

Siguiendo esta perspectiva, María Montessori diseñó materiales lúdicos, incluidos juegos de mesa, que brindan a los niños la posibilidad de aprender a su propio ritmo. Dichos recursos se elaboran con materiales simples y prácticos, vinculados con situaciones de la vida diaria. Asimismo, el portal de Esneca Business School (2024), expone algunos ejemplos:

a. Ejemplos

- **Construcción de torres con piezas:** Los pequeños pueden superponer bloques o cubos de distintos tamaños para levantar estructuras, lo cual fortalece la coordinación visual y manual.
- **Actividades de clasificación:** Se entregan diversos objetos pequeños —como fichas, cuentas o botones— para que los agrupen según su color, forma o dimensión en recipientes adecuados.
- **Ensamblaje de rompecabezas:** Juegos de encaje elaborados en madera, donde las piezas corresponden a figuras específicas.
- **Ejercicios de la vida diaria:** Prácticas como trasvasar líquidos de un recipiente a otro, cerrar o abrir botones, doblar prendas o asear mesas.
- **Dinámicas de lenguaje:** Empleo de tarjetas con letras para conformar palabras, puzzles alfabéticos y la lectura de textos breves con frases cortas y sencillas.

1.2.2.2 Definición

Desde hace mucho tiempo, se han creado y modificado distintos juegos de mesa. Según Navarro, citado por Paz & Valverde, (2023) sostiene que un juego de mesa es toda actividad lúdica en la que, por lo general, se utiliza un tablero acompañado de elementos como dados, cartas o fichas. Bajo un conjunto de reglas e indicaciones, los jugadores deben alcanzar un objetivo determinado para obtener la victoria. Cada dinámica implica el uso de habilidades cognitivas o motoras, tales como la memoria, la capacidad de razonamiento estratégico o la rapidez en la toma de decisiones.

1.2.2.3 Clasificación de los juegos de mesa

Los juegos de mesa son clasificados según su tipo, engloban diferentes criterios considerando los materiales que van a utilizar. Según García & Torrijos, (2002) los juegos de mesa se clasifican de esta manera:

Tabla 1

Clasificación de los juegos de mesa

Tipo de juego	Descripción	Ejemplos
Juegos de estrategia	Se considera estrategia a cualquier plan diseñado y aplicado previamente para lograr determinados propósitos.	Ajedrez, Risk
Juegos de intercambio	Las fichas se disponen en puntos enfrentados dentro de las dos zonas del tablero.	Damas españolas, Damas chinas
Juegos de fichas	Son aquellos en los que intervienen piezas con marcas distintivas.	Dominó, Mahjong
Juegos de posición	El propósito común es lograr que las piezas se sitúen en una posición determinada dentro del tablero.	Oca, Maratón,

Fuente: García & Torrijos (2002).

Asimismo, los juegos de mesa se agrupan en categorías según sus reglas y objetivos, lo que requiere un aprendizaje significativo. Según Zagal, citado por Ortega et al. (2017) considera que existen 3 categorías de juegos de mesa.

Tabla 2.*Categorías de juegos de mesa*

Categoría	Descripción y ejemplos
Competitiva	Se ponen en práctica procedimientos estratégicos destinados a oponerse o responder a las acciones de los demás contendientes.
Cooperativos	La estructura del juego demanda que los jugadores involucrados mantengan intereses parcialmente contrapuestos, sin llegar a ser totalmente antagónicos ni totalmente complementarios.
Colaborativos	Dinámica cooperativa donde los jugadores actúan en conjunto contra el tablero, que simboliza a un rival al que se busca derrotar.

Fuente: Zagal, en Ortega et al. (2017)

1.2.2.3 Características de los Juegos de Mesa

Por otro lado, los juegos de mesa presentan características elementales que ayudan a organizar de mejor manera los espacios lúdicos. Según Molina (2020) el juego de mesa posee 4 características que los hacen muy completos en lo que a comunicación, relación social y comercialización se refiere, temática, mecánica, dinámica y componentes. Lo clasifica de la siguiente manera:

Tabla 3*Características de los juegos de mesa*

Características	Descripción	Elementos o aspectos incluidos
POSEE UNA TEMÁTICA	Su propósito es emplear una estructura retórica fundamental que permita desarrollar de manera coherente la mecánica del proceso.	<ul style="list-style-type: none"> • Se fundamenta en una temática determinada. • Emplea una estructura retórica elemental. • Produce mensajes continuos, ya sean visuales o escritos. • Contiene normas coherentes con la temática abordada.
POSEE UNA MECÁNICA	Se rigen por un conjunto de reglas orientadas a alcanzar el objetivo final.	<ul style="list-style-type: none"> • Dinámica centrada en la recolección o acumulación de recursos o elementos. • Dinámica enfocada en la obtención y suma progresiva de puntajes. • Dinámica orientada al logro de niveles superiores y al cumplimiento de objetivos.
POSEE UNA DINÁMICA	Desarrollar actividades lúdicas basadas en temas o elementos retóricos.	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar sistemas de recompensas. • Establecer reconocimientos y distinciones al mérito. • Incorporar elementos motivacionales. • Fomentar la competencia saludable

Fuente: Molina (2020).

1.2.2.4 Dimensiones

a. El tamaño

El tamaño de los juegos de mesa, entendido tanto en dimensiones físicas como en la complejidad del contenido, es un factor clave que influye en la experiencia del usuario y en la accesibilidad del juego. El tamaño físico del juego afecta la facilidad de uso, almacenamiento y transporte, aspectos fundamentales para la aceptación y disfrute del producto, especialmente en contextos educativos y familiares. (Fullerton, 2018).

b. La calidad

High Tower Surprise (s.f.) menciona que los componentes de calidad contribuyen significativamente a la participación y satisfacción del jugador. Piezas de juego de alta calidad y con un diseño atractivo pueden hacer que incluso el juego más sencillo sea más divertido.

c. La durabilidad

La durabilidad va más allá de la calidad del material; se trata de la resistencia del juego al uso repetido. Factores como el grosor del tablero, la laminación y la calidad de las tintas de impresión influyen significativamente en la vida útil de un juego. (Rezik, 2025).

1.2.3 Pensamiento

1.2.3.1 Definición

Con el paso del tiempo, algunos autores han creado varias definiciones sobre el concepto de pensamiento. Shardakov, citado por, Castillo, (2004) señala que el pensamiento es un proceso que se realiza de acuerdo con determinadas leyes y que encierra siempre un contenido.

1.2.3.2 Tipos de Pensamiento

Según J.P. Guilford, existen dos categorías esenciales de pensamiento: convergente y divergente. El primero se concentra en identificar la solución correcta a través de procesos lógicos y deductivos, mientras que el segundo promueve la búsqueda de múltiples respuestas posibles, incentivando la imaginación y la originalidad. (2017)

Tabla 4.*Tipos de Pensamiento*

<p style="text-align: center;">CONVERGENTE</p> <p>Creación de posibles alternativas basadas en la información obtenida anteriormente. Supone la aglutinación de informaciones previas para seleccionar la respuesta apropiada.</p>	<p>Se basa en la lógica y el razonamiento. Busca una única solución correcta o la más adecuada. Utiliza conocimientos previos y habilidades de resolución de problemas. Se asocia con el hemisferio izquierdo del cerebro, relacionado con el lenguaje y la lógica.</p>
<p style="text-align: center;">DIVERGENTE</p> <p>Creación de alternativas distintas de las habituales y contenidas en la memoria.</p>	<p>Se centra en generar múltiples ideas y soluciones. Implica explorar diferentes perspectivas y enfoques. Fomenta la creatividad y la originalidad. Se relaciona con la capacidad de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.</p>

Fuente: Castellero (2017).

Entonces para Guildorf cada tipo de pensamiento tiene sus características a estimular. Haciendo un énfasis en el pensamiento convergente se evidencia que la lógica se desarrolla en el hemisferio izquierdo, cuyas funciones permiten asimilar la información de una manera estructurada, por ende, es importante continuar el estudio del pensamiento lógico que mayormente se evidencia en las matemáticas.

1.2.4 Pensamiento Lógico- Matemático

La base de este tipo de pensamiento se forma de lo más sencillo a lo más difícil, usando actividades interesantes, materiales y formas de enseñanza que se unen al juego.

1.2.4.1 Teorías Clínicas

Localizacionismo cerebral de Franz Jhosep

La frenología propuesta por Gall representó un avance relevante en la evolución de la neuroanatomía, ya que reforzó la concepción de que las funciones mentales se encuentran localizadas en áreas específicas del cerebro. De acuerdo con Franz Joseph Gall y su teoría del

Localizacionismo Cerebral, la actividad matemática se manifiesta principalmente en los lóbulos frontal y parietal. En particular, dentro del lóbulo parietal se observa un mayor consumo energético durante las tareas matemáticas, especialmente en el surco interparietal y en la región parietal inferior. Esta última parece desempeñar un papel clave en el control del pensamiento matemático y en las habilidades cognitivas visoespaciales. En la actualidad, se sostiene que el procesamiento matemático complejo depende de la interacción simultánea de distintos lóbulos cerebrales. (2017).

Estructura del intelecto de Paul Guilford

Joy Paul Guilford propuso un modelo del intelecto humano centrado en el desarrollo de las capacidades de pensamiento, el cual contempla cinco operaciones fundamentales: la cognición, entendida como el proceso de descubrir y comprender información; la memoria, que permite almacenarla; la producción divergente, orientada a generar alternativas nuevas y coherentes; la producción convergente, que consiste en elaborar respuestas a partir de datos disponibles; y la evaluación, mediante la cual se determina la validez o grado de una proposición. (2009).

Neurociencia Cognitiva de Stanislas Dehaene

Dehaene afirma que el cerebro es plástico y se adapta mediante la experiencia. Su teoría del reciclaje neuronal explica cómo se reutilizan circuitos para aprender nuevas habilidades como la lectura. Además, destaca que el aprendizaje activo y la participación del estudiante son esenciales, y que los errores son oportunidades valiosas para mejorar y fortalecer el conocimiento. (Leyva, 2016).

1.2.4.2 Teorías Pedagógicas

Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget

El Centro de Psicoterapia México (2015) indica que la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget representa una propuesta integral que explica la naturaleza y el progreso de la inteligencia humana. Según este autor, la infancia desempeña un papel fundamental en la construcción del conocimiento, ya que la inteligencia se desarrolla a partir de la percepción, la adaptación y la interacción activa del niño con su entorno.

Piaget planteó que el desarrollo cognitivo se estructura en una serie de etapas que determinan la manera en que los niños adquieren y procesan el conocimiento. En la etapa sensoriomotriz (0-2 años), el aprendizaje se produce mediante la exploración sensorial y la acción motora; en la etapa preoperacional (2-7 años), se consolida el lenguaje y el pensamiento simbólico; durante

las operaciones concretas (7-11 años), emerge el razonamiento lógico aplicado a situaciones reales y la comprensión del principio de conservación; finalmente, en las operaciones formales (a partir de los 12 años), se desarrolla la capacidad de pensamiento abstracto, la metacognición y la resolución de problemas complejos, permitiendo analizar situaciones hipotéticas, esenciales en el ámbito científico y matemático.

Asimismo, Piaget identificó procesos cognitivos esenciales que potencian el aprendizaje infantil, tales como la clasificación de objetos según sus características, la conservación de cantidades a pesar de las transformaciones físicas, el descentramiento al considerar diversos aspectos de un problema, la reversibilidad de las operaciones mentales, la seriación para organizar elementos en secuencia y la transitividad, que posibilita establecer relaciones lógicas entre distintos objetos o situaciones.

Teoría del Aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner

Para Guillermina citado por, Domínguez, (2021) Jerome Bruner, ubica esta teoría del conocimiento sumergiendo a los estudiantes en situaciones de aprendizaje problemáticas, donde los estudiantes aprenden por descubrimiento. Bruner presenta la representación Mental dividida en 3 elementos:

Representación Mental

Enactiva

Para Aramburu, citado por, Fernández, (2021) la representación enactiva constituye un sistema mental que posibilita reconocer objetos y personas a través de la acción, conservando en la mente lo vivido en distintas experiencias. De este modo, el individuo reconstruye acontecimientos y hechos mediante la acción misma, integrándolos en su esquema cognitivo.

Icónica

Este sistema de representación mental emplea ilustraciones, gráficos o figuras para describir el entorno. La representación icónica, de carácter más avanzado, se apoya en la fantasía y la imaginación.

Simbólica

La representación simbólica se caracteriza por emplear signos y símbolos para expresar la realidad que rodea al individuo. Este nivel supera tanto la acción como la imaginación, pues se apoya en elementos simbólicos para representar y comprender el mundo.

Por otro lado, también se encuentran los tres sistemas del procesamiento de información.

Figura 1

Modelo de currículo espiral según Bruner



Fuente: (WordPress, 2016).

1.2.4.2 Importancia

El pensamiento Lógico Matemático como antes se expuso es flexible y tiene adaptarse a los desafíos cotidianos y situaciones significativas en los niños, por ende, es importante que los agentes educativos se comprometan con la correcta estimulación.

El Ministerio de educación del Perú, desde El programa Curricular del Nivel Inicial (2017) propone competencias y capacidades alcanzar en el área de Matemática, que son:

Tabla 5

Área de Matemática II Ciclo 2017

COMPETENCIAS	CAPACIDADES
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.
Resuelve problemas de movimiento, forma y localización	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

Fuente: Programa Curricular del Nivel Inicial (2017)

1.2.4.3 Dimensiones

Nivel Vivencial

De acuerdo con Carl Rogers, las personas buscan sentir, vivir y actuar de maneras que guarden coherencia con la imagen que tienen de sí mismas. Cuanto menor sea la distancia entre la autoimagen y el yo ideal, mayor será la armonía interna y el aprecio que cada uno se otorga. (2021).

Nivel Concreto

Jean Piaget señala que aproximadamente entre los siete y los doce años de edad se accede al estadio de las operaciones concretas, una etapa de desarrollo cognitivo en el que empieza a usarse la lógica para llegar a conclusiones válidas, siempre y cuando las premisas desde las que se parte tengan que ver con situaciones concretas y no abstractas. (Triglia, 2015)

Nivel Grafico

Para Doxrud (2018) Jean-Hippolyte Michon creador de la “grafología moderna” propuso que los rasgos de la personalidad se reflejan de forma inconsciente en la escritura. Clasificó los rasgos gráficos en signos con significados psicológicos específicos. Su método se basa en la interpretación de signos individuales, como la inclinación, forma, presión o tamaño.

1.3 Definición de términos

1) Competencia

Las competencias se entienden como comportamientos que diferencian a quienes realizan su labor de manera eficiente de aquellos que no lo hacen. Estas se asocian a motivos, rasgos, destrezas y capacidades que caracterizan a personas que mantienen constancia en determinadas formas de actuar. (2012).

2) Habilidades

Brito Fernández H concibe la habilidad como una construcción psicológica específica conformada por un conjunto de operaciones dominadas, las cuales aseguran que el individuo ejecute una acción bajo control consciente (2017).

3) Juegos de Mesa

Un sistema en el que los jugadores participan en un conflicto artificial regulado por normas, cuyo desenlace es medible (2020).

4) Juegos de Tablero

Un juego de mesa consiste en un conjunto de reglas y mecánicas que pueden basarse en el azar, en la estrategia o en ambos, estructurado con diversos elementos físicos como tableros, dados, papeles, figuras o gráficos, que configuran uno o varios temas que amplían el marco mental de los participantes. (2017).

5) Cartas

Según la RAE (2001) define las cartas como piezas rectangulares de cartulina, con un reverso uniforme y un anverso ilustrado, utilizadas en distintos juegos de aza.

6) Pensamiento Lógico Matemático

Piaget sostiene que el pensamiento lógico-matemático se fundamenta en la construcción del conocimiento, el cual surge de las relaciones entre los objetos y se deriva de la propia actividad del sujeto. (2019).

7) Neurociencia

Irisarri & Villegas plantean que la neurociencia se ocupa de comprender los mecanismos neuronales que sustentan los procesos cognitivos, emocionales, motores y sensoriales.(2023).

8) Estrategia

Augier explica que la estrategia constituye el producto de la planificación y, al mismo tiempo, la base de la organización, dirección, control y evaluación. A lo largo de la historia, se resalta cómo las grandes figuras han concebido estrategias, algunas de las cuales lograron desarrollar con éxito. (2023).

9) Aprendizaje

Esguerra & Pérez (2009) por su parte, lo define como los procesos subjetivos de captación, incorporación, retención y utilización de la información que el individuo recibe en su intercambio continuo con el medio.

10) Enseñanza

La enseñanza se concibe como un proceso mediante el cual se transmiten o comunican conocimientos, ya sean generales o especializados, sobre una materia, utilizando distintos recursos. (2021).

PARTE II

2. METODOLOGÍA

2.1 Método de investigación

2.1.1 Enfoque de investigación

La presente investigación adopta un enfoque cuantitativo, el cual, según Hernández se utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías. (2014)

2.1.2 Tipo de investigación.

Este trabajo tiene un tipo descriptivo. Según Hernández et al., (2014) estos estudios tienen como principal función especificar las propiedades, características, perfiles, de grupos, comunidades, objeto o cualquier fenómeno. Se recolectan datos de la variable de estudio y se miden.

2.1.3 Nivel de Investigación

El nivel de investigación es explicativo. Esta investigación es un método que explora por qué ocurre algo cuando la información disponible es limitada. Puede ayudarte a comprender mejor un tema, determinar cómo o por qué ocurre un fenómeno específico y predecir sucesos futuros. (Tegan & Merkus, 2023).

2.1.4 Diseño de investigación.

La presente investigación contiene un diseño preexperimental el cual Hernández Sampieri señala que es diseño de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo. Generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad. (2014)

Figura 2

Diseño de Preprueba y Posprueba

$G \quad O_1 \quad X \quad O_2$

Fuente: Hernández Sampieri et al., (1997).

2.2 Población y muestra del estudio.

2.2.1 Población

La población del estudio está conformada por 27 niños del aula “Fucsia” de la I.E.I N^a65 “Belén” Santiago, Cusco. Para Hernández Sampieri et al., (2014) la población es el grupo de individuos o elementos que poseen características comunes y que son seleccionados para ser el objeto de análisis en una investigación.

Tabla 6

Población de estudio 2025

Aula	Niños	Niñas	Total
Fucsia	13	14	27
Anaranjado	12	14	27
Amarillo	10	15	25
Rojo	13	13	26
Celeste	13	12	25
Verde	14	14	28

Fuente: Nómima de matrícula de la Institución educativa. SIAGIE (2025).

2.2.2 Muestra.

El proceso de muestreo utilizado en la presente investigación es no probabilístico o dirigida. Hernández Sampieri (2014) lo define como subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las características de la investigación. Entonces, para esta investigación la muestra conformada por 27 niños de 5 años del aula “Fucsia” de la I.E.I N^a65” Belén”, quienes fueron elegidos de forma intencional considerando que están involucrados con el problema de investigación y están más disponibles para llevar a cabo el procedimiento de recogida de datos.

Tabla 7

Muestra de estudio 2025

Aulas	Niños	Niñas	Total
4	13	14	27

Fuente: Nomina de matriculados de la I.E.I N°65 “Belén” (2025)

2.3 Técnica e instrumentos de recolección de datos

2.3.1 Técnica de recolección de datos

En esta investigación se empleó la técnica de observación directa para la obtención de datos, puesto que permite acceder a información auténtica sin la intervención del investigador en el desarrollo del hecho.

De acuerdo con Hernández (2014) esta técnica de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías.

2.3.2 Instrumento de recolección de datos

El instrumento utilizado para llevar a cabo la recogida de información es una Lista de Cotejo denominado Pensamiento Lógico – Matemático de Ardiles, con el objetivo de recoger información sobre la variable independiente, niveles del pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años del nivel inicial de San Juan de Miraflores de Lima. (2021)

Esta guía consta de 21 ítems, distribuido en tres dimensiones. Nivel vivencial conformado por 7 ítems destinados a evaluar el pensamiento matemático utilizando situaciones cotidianas, resolución de problemas en diferente contexto. Nivel Concreto conformado por 07 ítems destinados a evaluar el pensamiento lógico matemático utilizando materiales al alcance del aula, expresión corporal, creación con materiales didácticos, manipulación de objetos. Finalmente, el Nivel Grafico conformado por 07 ítems destinados a evaluar el pensamiento lógico matemático utilizando las grafías, dibujos, ejercicios.

Este instrumento tiene una escala de evaluación de cuatro alternativas (inicio, proceso, logrado) a las que se asignan valores de 1,2,3 respectivamente. El uso de esta guía permitió obtener información cuantitativa y cualitativa significativa para evaluar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años, a través de la implementación de juegos de mesa como estrategia educativa. (Anexo 5).

2.4 Validación y confiabilidad de los instrumentos

2.4.1 Validación

La validez de un instrumento de medición se evalúa sobre la base de todos los tipos de evidencia. Cuanta mayor evidencia de validez de contenido, de validez de criterio y de validez de constructo tenga un instrumento de medición, éste se acercará más a representar las variables que pretende medir. (Hernandez Sampieri, 2014, pág. 204).

Entonces con el objetivo de garantizar la validez de contenidos de pertenencia de la guía de observación denominada “Nivel del Pensamiento Lógico Matemático”, el instrumento fue sometido al procedimiento de juicio de expertos por (Ardiles Mariscal, 2021).

Este procedimiento conto con la opinión de tres expertos en el área, en este caso:

Rondón Troconces Gladis Milagros con DNI 10777453, Tejada Romani María con DNI 07786777 y García Ore Elena. Asi pues ellos evaluaron tanto la pertinencia como la redacción, el contenido de los ítems y la relación de cada una de las variables en estudio.

Por ende, este instrumento proporciona una base de validez ya que se verifico que las variables, dimensiones, indicadores e ítems sean coherentes, pertinentes y adecuados en relación con los objetivos de la investigación

2.4.2 Confiabilidad

Con el propósito de estimar la fiabilidad del instrumento, se utilizó el coeficiente de consistencia interna conocido como Alfa de Cronbach. Este procedimiento es apropiado para la evaluación de constructos mediante escalas, en las cuales no existen respuestas verdaderas o falsas, sino que cada participante selecciona la opción que mejor expresa su apreciación o postura frente a los ítems planteados.

La fórmula es como sigue: $\alpha = \frac{K-1}{K} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{ST^2} \right]$

$K-1$ S T 2]

En donde:

a= coeficiente de confiabilidad

K -= número de ítems

Si2= Sumatoria de varianza de los ítems

ST 2= varianza de la suma de los ítems

Tabla 8

Validación de instrumento a través de Alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,949	21

2.4.3 As

Antes de realizar cualquier actividad relacionada con la investigación se toma en cuenta:

Población sujeta a la investigación: En esta investigación se respeta el anonimato de la población estudiada en cuestiones como datos personales o información específica que influya en su privacidad, no serán verbalizadas en este estudio.

Consentimiento informado: Tanto la dirección de la I.E.I. como los padres de familia participaron en esta investigación, brindando su consentimiento informado para la aplicación de la estrategia. Dicho permiso se mantuvo de manera voluntaria, en atención a la mejora del aprendizaje de los estudiantes.

Datos informativos: Los datos de los estudiantes fueron organizados y guardados de manera confidencial.

Textos y artículos consultados: Se emplearon recursos bibliográficos que respaldaron el tema investigado, cumpliendo con los principios éticos de la Escuela Superior Pedagógica Pública Santa Rosa. Las referencias utilizadas, citadas y reformuladas se ajustan a las directrices de las normas APA.

Comunicación directa: Se establece una comunicación fluida y directa con la I.E.I N^a65 “Belén” proporcionando información sobre el avance de la investigación.

RESULTADOS

3.1 Resultados respecto a los objetivos específicos

3.1.1. Analizar la eficacia del uso de los juegos de mesa en el desarrollo del nivel vivencial en niños de 5 años de la I.E.I N°65 “Belén”, Cusco, 2025.

Dimensión 1: Nivel Vivencial

Tabla 9

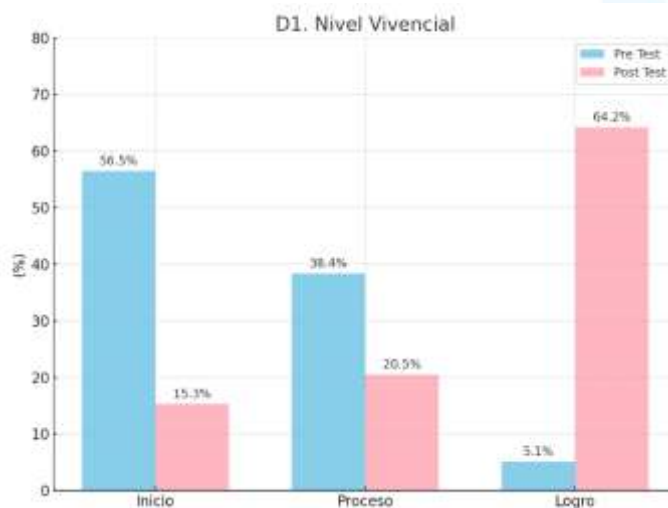
Dimensión 1 Vivencial

Categoría	Pre test		Post test	
	F	%	f	%
Inicio	13	56.5	4	15.3
Proceso	10	38.4	6	20.5
Logro	4	5.1	17	64.2
Total	27	100.0	27	100.0

Fuente: Evaluación propia

Figura 3

Dimensión 1 vivencial



Fuente: Evaluación propia

Interpretación

Del análisis de los gráficos se aprecia que, en el pre test del nivel vivencial, más de la mitad de los estudiantes (56.5%) se encontraban en Inicio, el 38.4% en Proceso y apenas el 5.1% en Logro, lo que evidenciaba dificultades en esta dimensión. Tras la aplicación de los juegos de mesa como estrategia, los resultados del post test reflejaron mejoras: un 15.3% permaneció en Inicio, el 20.5% en Proceso y la mayoría (64.2%) alcanzó Logro.

3.1.2 Explicar la eficacia del uso de los juegos de mesa en el desarrollo del nivel concreto en niños de 5 años de la I.E.I N°65 “Belén”, Cusco, 2025.

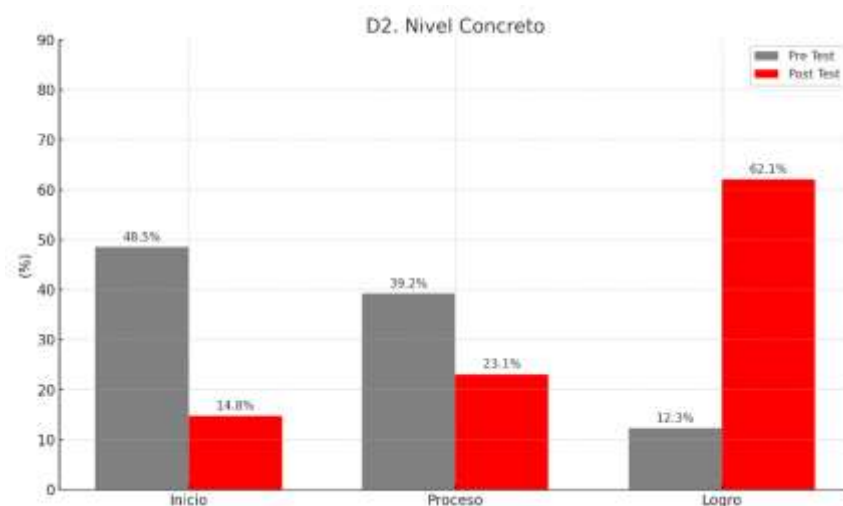
Dimensión 2: Nivel Concreto

Tabla 10

Dimensión 2 Concreto

Categoría	Pre test		Post test	
	F	%	f	%
Inicio	13	48.5	5	14.8
Proceso	10	39.2	6	23.1
Logro	4	12.3	16	62.1
Total	27	100.0	27	100.0

Fuente: Evaluación Propia

Figura 4*Dimensión 2 Concreto*

Fuente: Evaluación propia

Interpretación

En el pre test del nivel concreto se identificó que el 48.5% de los estudiantes se encontraba en Inicio, el 39.2% en Proceso y solo el 12.3% alcanzaba Logro, lo que evidenciaba limitaciones en esta dimensión. Tras la aplicación de los juegos de mesa como estrategia, los resultados del post test mostraron avances: un 14.8% permaneció en Inicio, el 23.1% en Proceso y la mayoría (62.1%) logró ubicarse en el nivel de Logro.

Estos resultados afirman que lo juegos de mesa como estrategia didáctica, estimula el nivel concreto en el pensamiento lógico matemático de la muestra en estudio.

3.1.3 Describir la eficacia del uso de los juegos de mesa en el desarrollo del nivel gráfico en niños de 5 años de la I.E.I N°65 “Belén”, Cusco, 2025.

Dimensión 3: Nivel Grafico

Tabla 11*Dimensión 3 gráfico*

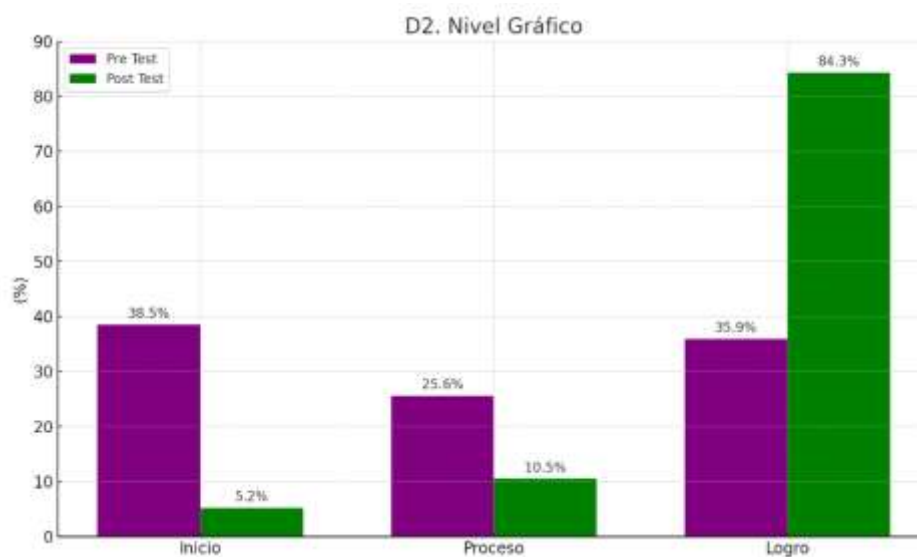
Categoría	Pre test		Post test	
	F	%	f	%
Inicio	12	38.5	2	5.2

Proceso	6	25.6	5	10.5
Logro	9	35.9	20	84.3
Total	27	100.0	27	100.0

Fuente: Evaluación Propia

Figura 5

Dimensión 3 Grafico



Fuente: Evaluación Propia

Interpretación

En el pre test del nivel gráfico, el 38.5% de los estudiantes se encontraba en Inicio, el 25.6% en Proceso y el 35.9% en Logro, reflejando limitaciones en esta dimensión. Tras la aplicación de los juegos de mesa, los resultados del post test evidenciaron un progreso notable: solo el 5.2% permaneció en Inicio, el 10.5% en Proceso y la gran mayoría (84.3%) alcanzó el nivel de Logro.

Estos resultados afirman que los juegos de mesa como estrategia didáctica, mejoran el nivel gráfico en el pensamiento lógico matemático de la muestra en estudio.

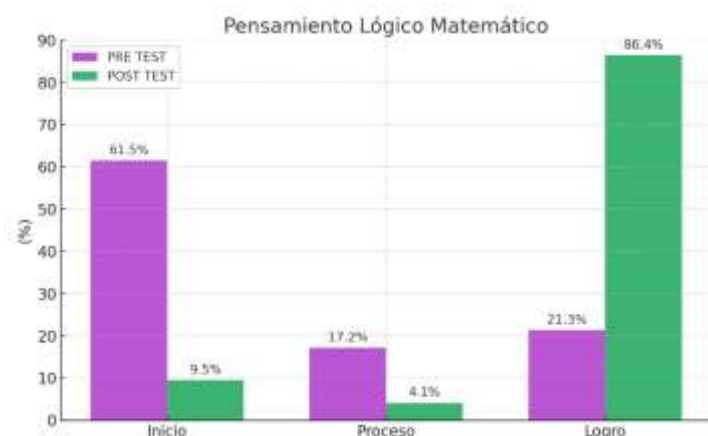
3.2 Resultados con respecto al objetivo general

Estos resultados exponen el nivel de influencia de la variable Juegos de Mesa en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de la muestra en estudio, el análisis se realiza de manera comparativa entre el pre y post test

Tabla 12*Resultados del objetivo general*

Categoría	Pre test		Post test	
	F	%	f	%
Inicio	16	61.5	3	9.5
Proceso	3	17.2	1	4.1
Logro	8	21.3	23	86.4
Total	27	100.0	21	100.0

Fuente: Evaluación Propia

Figura 6*Resultados de la variable Pensamiento Lógico Matemático*

Fuente: Evaluación Propia

Interpretación

Estos resultados fueron obtenidos por evaluaciones Pre y Post test, con respecto a los resultados del Pre se observa que el 61.5% de la muestra experimental se encontraba en un nivel de Inicio, el 17.2% se encontraba en Proceso, y solo el 21.3 % de la muestra en estudio tenía Logro, asimismo con los resultados del Post test se evidencio que todavía un 9.5% de la muestra se encuentra en Inicio, hay un 4,1% en Proceso y finalmente el 86,4% de la muestra alcanzo un valor de Logro.

3.3 Prueba de Normalidad

En un estudio de tipo preexperimental con un solo grupo, se obtienen principalmente las calificaciones correspondientes al pretest y posttest. Dichos resultados son sometidos a una

prueba de normalidad con el propósito de verificar si los datos recolectados mediante el instrumento aplicado presentan una distribución normal o no. Este procedimiento permite seleccionar el estadístico más pertinente para contrastar las hipótesis planteadas en la investigación.

Para este análisis se consideran los siguientes criterios:

- Cuando la muestra está compuesta por 50 o más participantes, se aplica la prueba de Kolmogorov–Smirnov.
- Si la muestra es menor de 50 sujetos, se utiliza la prueba de Shapiro–Wilk.
- La interpretación de los resultados se realiza en función del valor de significancia (p):
- Si el p -valor (Sig.) es superior a 0.05, se acepta la hipótesis nula (H_0), indicando que los datos se ajustan a una distribución normal.
- Si el p -valor (Sig.) es igual o inferior a 0.05, se acepta la hipótesis alternativa (H_1), lo que sugiere que los datos no siguen una distribución normal.

Tabla 13

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRE	,129	27	,200*	.918	27	,035
POST	,203	27	,006	.894	27	,010

Corrección de significación de Lilliefors

Tomando en cuenta que la muestra de estudio es de 27 niños, se considera los resultados determinados de Shapiro – Wilk, donde expone una significancia de 0,035 en el Pre test y 0.010 en el Post test, esto indica que el índice es mucho menor que el nivel de significancia = 0.05.

Entonces, los datos recogidos en la investigación no tienen una distribución normal, por lo tanto, el estadígrafo más adecuado para analizar las diferencias entre las mediciones pre y post en este diseño preexperimental con un solo grupo es una prueba no paramétrica para muestras relacionadas. estadígrafo a emplear: prueba de los rangos con signo de Wilcoxon.

3.4 Validación de hipótesis

3.4.1 Con respecto a la hipótesis central o general

Hi: El uso de los juegos de mesa es eficaz en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de la I.E.I N^a65 “Belén”, Cusco, 2025.

Ho: El uso de los juegos de mesa no es eficaz en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de la I.E.I N^a65 “Belén”, Cusco, 2025.

Tabla 14

Estadísticos de prueba

	POST - PRE
Z	-4,544 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Conclusión

La prueba estadística de Wilcoxon arrojó un valor de $Z = -4.544$ con una significancia de $0.000 < 0.05$, lo que indica una diferencia significativa entre el pretest y el postest. Esto confirma que la estrategia aplicada fue efectiva para mejorar el pensamiento lógico-matemático en los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 65 “Belén” – Cusco, 2025.

3.4.2 Con respecto a las hipótesis específicas

3.4.2.1 Validación de la hipótesis específica 1

Hi: El uso de juegos de mesa es eficaz para desarrollar el nivel vivencial en niños de 5 años de la I.E.I N^o65 “Belén” Cusco 2025.

Ho: El uso de juegos de mesa no es eficaz para desarrollar el nivel vivencial en niños de 5 años de la I.E.I N^o65 “Belén” Cusco 2025.

Tabla 15*Estadísticos de prueba*

	POST - PRE
Z	-3,464 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

Conclusión

La prueba de Wilcoxon obtuvo un valor de $Z = -3.464$ y una significancia de $p = 0.001$ (< 0.05), evidenciando una diferencia significativa entre el pretest y el posttest. Por ello, se rechaza la hipótesis nula y se confirma que la aplicación de juegos de mesa fortalece el nivel vivencial en los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 65 “Belén”, Cusco – 2025.

3.4.2.2 Validación de la hipótesis específica 2

Hi: El uso de juegos de mesa es eficaz para estimular el nivel concreto en niños de 5 años de la I.E.I N°65 “Belén” Cusco 2025.

Ho: El uso de juegos de mesa no es eficaz para estimular el nivel concreto en niños de 5 años de la I.E.I N°65 “Belén” Cusco 2025.

Tabla 16*Estadísticos de prueba*

	POST - PRE
Z	-4,025 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Conclusión

La prueba de Wilcoxon mostró un valor de $Z = -4.025$ con una significancia de $p = 0.000$ (< 0.05), evidenciando una diferencia significativa entre el pretest y el posttest. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se confirma que los juegos de mesa son eficaces para fortalecer el nivel concreto en los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 65 “Belén”, Cusco – 2025.

3.4.2.2 Validación de la hipótesis específica 3

Hi: El uso de juegos de mesa es eficaz para mejorar el nivel gráfico en niños de 5 años de la I.E.I N°65 “Belén” Cusco 2025.

Ho: El uso de juegos de mesa no es eficaz para mejorar el nivel gráfico en niños de 5 años de la I.E.I N°65 “Belén” Cusco 2025.

Tabla 17

Estadístico de Prueba

	POST - PRE
Z	4,040 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Conclusión

La prueba de Wilcoxon obtuvo un valor de $Z = 4.040$ con una significancia de $p = 0.000$ (< 0.05), lo que evidencia una diferencia significativa entre el pretest y el posttest. Por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se confirma que los juegos de mesa son efectivos para potenciar el nivel gráfico en los niños de 5 años de la I.E.I. N.° 65 “Belén”, Cusco – 2025.

Conclusión General

En conjunto, los resultados indican que la implementación de juegos de mesa promovió mejoras notables en los niveles vivencial, concreto y gráfico del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años de la I.E.I. N.° 65 “Belén”, Cusco, 2025. Los valores Z obtenidos ($-3,464$; $-4,025$ y $4,040$) reflejan diferencias significativas entre las mediciones de pretest y posttest, y la dirección de los signos evidencia que las puntuaciones posteriores a la intervención fueron superiores. Las significancias bilaterales ($p = 0,001$; $p = 0,000$; $p = 0,000$), todas inferiores a $0,05$, permiten descartar las hipótesis nulas y respaldar las de investigación. Por consiguiente, se concluye que los juegos de mesa representan una estrategia efectiva para fortalecer el pensamiento lógico-matemático en los niños evaluados.

DISCUSIÓN

Con base en estos resultados, se confirma la hipótesis general planteada al inicio del estudio, evidenciando que la implementación de juegos de mesa contribuye significativamente al desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años. Esta efectividad se refleja en la mejora de los niveles vivencial, concreto y gráfico, considerados dimensiones fundamentales de dicho pensamiento. En el pretest, solo el 21% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro esperado, mientras que en el postest este porcentaje aumentó al 86%, mostrando un incremento del 65% y, por tanto, un avance sustancial en el desarrollo de las capacidades lógico-matemáticas.

Estos resultados se relacionan con la investigación de Rivera & Taimal (2022) quienes afirman a modo de conclusión que los juegos de mesa fortalecen el pensamiento lógico matemático, debido a las vivencias estimulantes que brindan los juegos y teniendo como resultados que un 80% de los estudiantes alcanzo el nivel esperado de forma satisfactoria.

No obstante, la investigación presentó limitaciones importantes que deben considerarse al interpretar los resultados. En primer lugar, la muestra fue reducida y centrada únicamente en un grupo de niños de 5 años de una institución educativa, lo que limita la generalización de los hallazgos a otras problemáticas escolares, además, pudo generarse sesgo de respuesta, ya que algunos niños modificaron su participación al estar bajo la observación de la docente investigadora, sumado a la posible subjetividad en el análisis de los avances en el pensamiento lógico-matemático. Finalmente, se presentaron limitaciones contextuales, dado que algunas sesiones se vieron interrumpidas o reprogramadas por actividades obligatorias de la institución en fechas festivas, lo que redujo el tiempo destinado a la aplicación planificada de los juegos de mesa, influyendo en el aprendizaje de los estudiantes y evitando un posible aumento porcentual en los resultados de la muestra.

En cuanto a la primera hipótesis Se constata que la utilización de juegos de mesa resulta efectiva para potenciar el nivel vivencial en niños de 5 años. En este sentido, Jerome Bruner, a través de su teoría del Aprendizaje por Descubrimiento (2021), sostiene que en la representación enactiva el individuo reproduce acontecimientos, hechos y experiencias mediante la acción. Esta premisa se refleja en los estudiantes, quienes lograron comprender números y operaciones, convertir cantidades en expresiones numéricas, y aplicar estrategias de estimación y cálculo,

evidenciando la validez de la teoría en esta muestra. No obstante, se considera necesario continuar con el seguimiento en este nivel.

En cuanto a la segunda hipótesis Se confirma que la utilización de juegos de mesa es efectiva para potenciar el nivel concreto en niños de 5 años. Desde el marco teórico, estos hallazgos pueden interpretarse a la luz de la propuesta pedagógica de Jean Piaget , quien señala que durante la etapa de operaciones concretas (7-11 años) los niños desarrollan el pensamiento lógico aplicado a situaciones concretas. Esta teoría se refleja en los resultados, donde los estudiantes lograron realizar seriaciones según tamaño, longitud y grosor, establecer relaciones entre objetos de su entorno basándose en características perceptuales, comparar y agrupar elementos, contar hasta diez utilizando material concreto o su propio cuerpo, establecer correspondencias uno a uno, y modelar objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Asimismo, estos resultados coinciden con el estudio de Rivero y Taimal, quienes concluyen que juegos como ajedrez, damas chinas, dominó y serpientes y escaleras fortalecen habilidades cognitivas como memoria, atención, lógica, razonamiento y resolución de problemas, además de favorecer la manipulación de objetos en nociones matemáticas como clasificación, conteo y seriación.

En cuanto a la tercera hipótesis se confirma que la aplicación de juegos de mesa es efectiva para desarrollar el nivel gráfico en los niños de 5 años. En esta línea, Jerome Bruner, a través de su teoría del Aprendizaje por Descubrimiento, sostiene que la representación simbólica utiliza signos para interpretar el entorno, superando la acción y la imaginación al emplear símbolos que reproducen la realidad. Esta perspectiva se relaciona con la teoría del Localizacionismo Cerebral de Franz Joseph Gall, quien argumenta que las habilidades matemáticas se originan principalmente en los lóbulos frontal y parietal del cerebro. La percepción visoespacial cumple una función crucial, ya que permite al niño orientarse en el espacio antes de crear sus representaciones, atendiendo a las formas, proporciones y dimensiones de los símbolos y las figuras. Estos planteamientos se reflejan en los resultados del estudio, donde los estudiantes demostraron capacidad para describir figuras compuestas, emplear ejemplos visuales y concretos, y plasmar sus vivencias mediante dibujos que muestran relaciones espaciales y de medida entre objetos y personas.

CONCLUSIONES

PRIMERA

La presente investigación permitió evidenciar que la implementación de juegos de mesa resulta efectiva para potenciar el nivel vivencial en niños de 5 años de la I.E.I. N° 65 “Belén”, Cusco, 2025. Se destaca la importancia de un proceso estructurado de actividades rutinarias orientadas a una estimulación adecuada. Así, mientras que en el pretest el 94.9% de la muestra se encontraba en los niveles de Inicio y Proceso del nivel vivencial, en el postest se observa que el 64.2% de los participantes logró alcanzar el nivel de Logro, reflejando un progreso significativo en esta dimensión.

SEGUNDA

En la presente investigación se concluye que la implementación de juegos de mesa es eficaz para fortalecer el nivel concreto en los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 65 “Belén”, Cusco – 2025. Los resultados obtenidos fueron favorables, demostrando que los estudiantes desarrollaron una adecuada manipulación y comprensión de los juegos en aspectos como orden, seriación, correspondencia, tamaño y forma. Al comparar los resultados del pretest y el postest, se evidenció que solo el 12.3% de los estudiantes se encontraba en el nivel de Inicio antes de la intervención, mientras que en el postest, el 62.1% alcanzó el nivel de Logro. Del mismo modo, únicamente un 14.8% permaneció en el nivel inicial después de la aplicación, frente al 48.5% registrado al inicio. Estos resultados confirman que el uso de juegos de mesa influye de manera significativa en el desarrollo del nivel concreto, contribuyendo al fortalecimiento del pensamiento lógico-matemático en los niños participantes.

TERCERA

La investigación demuestra que la implementación de juegos de mesa resulta eficaz para fortalecer el nivel gráfico en los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 65 “Belén”, Cusco – 2025. Los participantes mejoraron su habilidad para realizar trazos, líneas y representaciones gráficas vinculadas con conceptos matemáticos, mediante el uso de materiales como tarjetas, juegos de memoria, geoplanos y fichas didácticas. En el postest, el 62.1% de los estudiantes alcanzó un nivel gráfico satisfactorio, lo que evidencia la relevancia del uso de símbolos y representaciones en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en esta etapa educativa.

CUARTA

En conclusión, se confirma que la implementación de juegos de mesa resulta eficaz para fortalecer el pensamiento lógico-matemático en los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 65 “Belén”, Cusco – 2025. La investigación evidencia que el uso de esta estrategia didáctica favorece el desarrollo de los diversos niveles del pensamiento lógico-matemático, motivando a los estudiantes a afrontar desafíos y resolver situaciones matemáticas cotidianas mediante el aprendizaje lúdico. Los resultados reflejan que, antes de la intervención, el 61.5% de los niños se encontraba en el nivel Inicio, el 17.2% en Proceso y el 21.3% en Logro; mientras que, posterior a la aplicación de los juegos de mesa, el 86.4% alcanzó el nivel de Logro. Estos hallazgos ratifican que la estrategia empleada contribuye de manera significativa al desarrollo del pensamiento lógico-matemático en el nivel inicial.



RECOMENDACIONES

Para los docentes de educación inicial

Se recomienda emplear los juegos de mesa como una herramienta metodológica central en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, diseñando sesiones que integren actividades lúdicas estructuradas donde los niños manipulen, clasifiquen, relacionen y representen conceptos matemáticos. Esta práctica, respaldada por Piaget, Montessori y Bruner, potencia el aprendizaje significativo al permitir que el niño aprenda haciendo, explorando y disfrutando el proceso. También estar en constante observación con respecto a los niveles del pensamiento lógico matemático, hacer uso de listas de cotejo con escalas valorativas o entre otros.

Para los padres de familia

Se recomienda fomentar en casa el uso de juegos de mesa apropiados a la edad como parte de la rutina familiar, ya que estos no solo fortalecen las habilidades matemáticas desde lo vivencial, concreto y gráfico, sino que también refuerzan el vínculo afectivo entre padres e hijos, creando un entorno emocionalmente seguro que favorece el aprendizaje.

Para futuras investigaciones

Se recomienda profundizar en estudios específicos sobre los tipos de juegos de mesa más eficaces según cada dimensión del pensamiento lógico-matemático (vivencial, concreto, gráfico), a fin de identificar qué dinámicas generan mayor impacto y cómo pueden adaptarse a contextos diversos, fortaleciendo así la base teórica y práctica de su aplicación. Continuar en una preparación constante sobre estas problemáticas que son usuales en la sociedad, forjar un carácter investigativo que inspire a crear propuestas de solución ante este tipo de problemáticas

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Soëtard., M. (2013). FRIEDRICH FROBEL. *Grandes de la Educacion* , 4.
- Aedo Ojeda , M., & Costilla Gordillo, F. (2024). *Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024* . Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurimac. <https://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/1568>
- Aguirre Arellano, Y. (2021). *Juegos de mesa para consolidar el desarrollo del pensamiento lógico en niños de la institucion educativa inicial N° 490 Jose de San Martin de Pampalibre – Huaral*. Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez . <http://hdl.handle.net/20.500.14067/5265>
- Alonso Arija, N., & Hernandez Huerta, J. (2021). *EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO*:. Universidad de Valladolid.
- Andres Caminero, E. (2021). *LA PEDAGOGÍA DE MARÍA MONTESSORI*. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51606/TFG-L3036.pdf>
- Ardiles Mariscal, S. (2021). *PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL SAN JUAN DE MIRAFLORES - LIMA*. Monterrico. <http://repositorio.ipnm.edu.pe/handle/ipnm/1802>
- Ardiles Mariscal, S. (2021). *PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL SAN JUAN DE MIRAFLORES - LIMA*. Escuela Superior Pedagogica Publica Monterrico. <http://repositorio.ipnm.edu.pe/handle/ipnm/1802>
- Brito Maldonado, C. (2020). *Los juegos de mesa en el aprendizaje de las nociones lógico-matemáticas en niños de 3 a 5 años en el centro de desarrollo integral Kinder Gym*. Universidad de las Americas. <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/12132>
- Brodie, K. (2024). Friedrich Fröbel y el poder del juego. *Early Years Tv*.
- Caceres, R., & Ferro, D. (2023). *Las capacidades coordinativas y los fundamentos técnicos del fútbol en los estudiantes del 3er grado del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta Sagrado Corazón de Jesús del Cusco – 2023*. Cusco. Retrieved from https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/8342/253T20240030_TC.pdf ;jsessionid=0ECAADBB48217EC1961AA2F92B4037EB?sequence=1
- Castillero Mimenza , O. (2017). La teoria de Guilford. *Psicologia y Mente*. <https://psicologiymente.com/inteligencia/teoria-inteligencia-guilford>

Castillo, M. (2004). ¿Que es el pensamiento para los niños? . *Scielo*.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/31041>

Centro de Psicoterapia Cognitiva Mexico. (n.d.). Teoria del Desarrollo Cognitivo de Piaget. <https://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>

Cerda Any, L., & Pinos Morales , G. (2025). Gamificación para promover el pensamiento lógico-matemáticas en niños de 4 a 5 años. *Revista Científica Arbitrada de Investigacion en Comunicacion, Marketing y Empresas*, 15.
<https://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/396>

Dominguez Vera, A. (2021). *Aportes de Brunner en la educacion de niños* . Universidad Nacional de Educacion "Enrique Guzman y Valle.

Doxrud, J. (2018). Una pseudociencia llamada Grafología. Los Inicios . *Libertyk*.
<https://www.libertyk.com/blog-articulos/2018/7/16/2-una-pseudociencia-llamada-grafologa-los-inicios-por-jan-doxrud>

Duque Huaches , J. (2024). *El juego como recurso didáctico para desarrollar el pensamiento lógico-matemático en niños de 4 años*. Universidad de Piura .
<https://hdl.handle.net/11042/6551>

Enciclopedia Significados. (n.d.). Retrieved from Enciclopedia Significados.
<https://www.significados.com/pensamiento-logico/#:~:text=El%20desarrollo%20del%20pensamiento%20l%C3%B3gico%20ocurre%20de,pensamiento%20concreto%20enfocado%20en%20experiencias%20tangibles%20y>

ESNECA BUSSINES SCHOOL. (2024, Marzo). *ESNECA BUSSINES SCHOOL*. Retrieved from SNECA BUSSINES SCHOOL.

Española, R. A. (2001). *Diccionario de la lengua española*. Retrieved from Diccionario de la lengua española.

Fernandez, M. (2021). *Aprendizaje por descubrimiento en el área de matemática en niños de 5 años*. Universidad Nacional de Tumbes.
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/server/api/core/bitstreams/35f9d3cd-27e9-4945-ac0b-52b23895c248/content>

Fullerton, T. (2018). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games (4.ª ed.)*. https://gamifique.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf?utm_source=chatgpt.com

García, G., & Torrijos, E. (2002). *Juegos de Mesa*. https://books.google.co.cr/books?id=VPhku-AGfSUC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

García, L. S. (n.d.). Modelo Sismico Basado en competencias para instituciones educativas publicas. *eumed.net*.

Giraldo Dolmos, Z., & Jimenez Dueñas, N. (2023). *Juegos Ludicos de mesa y el razonamiento matematico en niños de 5 años de la institucion educativa nuestra señora virgen del carmen del cusco- 2023*. Escuela Superior Pedagogica Publica Santa Rosa. <https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/items/b4042439-a2a9-4da3-bd84-317d76d4c4ed>

Giraldo Dolmos, Z., & Jimenez Dueñas, N. (2023). *JUEGOS LUDICOS DE MESA Y EL RAZONAMIENTO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA VIRGEN DEL CARMEN DEL CUSCO 2023*. Escuela Superior Pedagogica Publica Santa Rosa. <https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/items/b4042439-a2a9-4da3-bd84-317d76d4c4ed>

Guamán, V. (2024). *Técnica del collage para desarrollar la coordinación óculo manual en los niños de educación inicial 2 de la unidad educativa vigotsky de la parroquia veloz, cantón riobamba, provincia de chimborazo*. Riobamba. Retrieved from <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/13829/1/Guam%C3%A1n%20Herrera%20V.%20%282024%29%20T%C3%A9cnica%20del%20Collage%20para%20desarrollar%20la%20coordinaci%C3%B3n%20%20C3%B3culo%20manual%20en%20los%20ni%C3%B1os%20de%20Educaci%C3%B3n%20Inicial%202%20>

Guevara Sipion, N. (2009, Mayo). *WordPress*. Retrieved from WordPress: <https://redpub2.wordpress.com/2009/05/15/joy-paul-guilford-%E2%80%93-estructura-del-intelecto/>

Hernandez Sampieri, R. (2014). *Metodlogia de la Investigacion*. INTERAMERICANA EDITORES. <https://www.esup.edu.pe/wp->

[content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf](https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf)

Hernandez Sampieri, R. (2014). *Metodologia de la Investigacion*. INTERAMERICANA EDITORES. [https://www.esup.edu.pe/wp-](https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf)

[content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf](https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf)

Hernandez Sampieri, R. (2014). *Metodologia de la Investigacion* . INTERAMERICANA EDITORES. [https://www.esup.edu.pe/wp-](https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf)

[content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf](https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf)

High Tower Surprise . (n.d.). *High Tower Surprise* ;. Retrieved from High Tower Surprise. <https://hightowersurprise.com/>

Huanca, R. (2021). *Este estudio tiene como objetivo analizar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021*. Cusco. Retrieved from https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/7810/253T20230429_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Issa Mancilla, M., & Issa Mancilla, R. (2023). *El uso de juegos de mesa como estrategia didáctica para promover el desarrollo del pensamiento logico - matematico en niños de preescolar en la Institucion Educativa Departamental Juan Manuel Rudas* . <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/57063>

J.Huizinga. (1949). *HOMO LUDENS* . Great Britain. https://books.google.com/books/about/Homo_Ludens.html?id=ALeXRMGU1CsC

Leyva, R. (2016). Dehaene, Stanislas, El cerebro lector: Últimas noticias de las neurociencias sobre la lectura, la enseñanza, el aprendizaje y la dislexia . *Scielo*, 1. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2016000200287

Londoño Vasquez, L., & Rojas Lopez, M. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. In L. M. Londoño Lopez, & M. D. Rojas Lopez, *Tecnologias de la informacion y la comunicacion en la pedagogia* (p. 22). Antioquia, Colombia.

M. Marquez, J. (2018). *JUEGOS DE MESA Y ROL*. Retrieved from JUEGOS DE MESA Y ROL.

Miriam , L. (2012). Friedrich Fröbel :Su vida e influencia en la educación. *Community playthings*. <https://www.communityplaythings.co.uk/learning-library/articles/friedrich-froebel#:~:text=Fundamental%20para%20el%20desarrollo%20de,t%C3%A9rmino%20%22jard%C3%ADn%20de%20infancia%22>.

Molina Medina, J. (2020). *Los juegos de mesa como herramientas de comunicación*. Universidad de San Carlos de Guatemala . http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/16/16_1902.pdf

Paz Congo, N., & Valverde Caiza, D. (2023). *Los juegos de mesa como estrategia metodológica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de Preparatoria*, Quito 2022. Universidad de Ecuador. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/37eef0a9-7d04-428e-80a3-15ec4e72aab7/content>

Peru, M. d. (2017). *Programa Curricular del nivel Inicial*. Ministerio de Educacion . <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Pineda, J. (2022). *Las técnicas grafo plásticas y el desarrollo de la motricidad fina en los alumnos del subnivel 2 de Educación Inicial*. Retrieved from <https://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/4996/1/Pineda%20Ponce%20Juanita%20Alexandra%20.pdf>

Polar, S., & Neyra, C. (2022). *influencia del juego lúdico en la coordinación óculo-manual para niños de 4 años de la institución educativa lideres kids del distrito de cerro colorado-arequipa*, 2020. Moquegua. Retrieved from https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1764/Sirley_Carolina_tesis_titulo_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rezik, T. (2025, Febrero). *Supply Chain Game Changer*. Retrieved from Supply Chain Game Changer. https://supplychaingamechanger.com/what-are-board-games-made-of-materials-quality-and-durability/?utm_source=chatgpt.com

Rivera Cachipuendo , A., & Taimal Simbaña, J. (2022). Los juegos de mesa y su aporte en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 a 6 años . In A. M. [file:///C:/Users/esthe/Downloads/UCE-FIL-CEI-RIVERA-TAIMAL%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/esthe/Downloads/UCE-FIL-CEI-RIVERA-TAIMAL%20(3).pdf) Rivera Cachipuendo, & J. J. Taimal Simbaña, *Los juegos de mesa y su aporte en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 a 6 años* (p. 196). Universidad Central de Ecuador. [file:///C:/Users/esthe/Downloads/UCE-FIL-CEI-RIVERA-TAIMAL%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/esthe/Downloads/UCE-FIL-CEI-RIVERA-TAIMAL%20(3).pdf)

Rivera Cachipuendo, A., & Taimal Simbaña, J. (2022). *Los juegos de mesa y su aporte en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en*. Quito, Ecuador: Universidad Central del Ecuador. [file:///C:/Users/esthe/Downloads/UCE-FIL-CEI-RIVERA-TAIMAL%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/esthe/Downloads/UCE-FIL-CEI-RIVERA-TAIMAL%20(3).pdf)

Rivera Cachipuendo, A., & Taimal Simbaña, J. (2022). Los juegos de mesa y su aporte en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años . In A. M. Rivera Cachipuendo, & J. J. Taimal Simbaña, *Los juegos de mesa y su aporte en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años* (p. 59). Universidad Central de Ecuador . [file:///C:/Users/esthe/Downloads/UCE-FIL-CEI-RIVERA-TAIMAL%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/esthe/Downloads/UCE-FIL-CEI-RIVERA-TAIMAL%20(3).pdf)

Simbaña, B., & Yanguicela, J. (2022). *Las técnicas grafo-plásticas en el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 a 5 años, Quito 2022*. Quito. Retrieved from <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/54c3019c-af4a-405b-907b-96e1b155fbc4/content>

Taimal Simbaña, J., & Rivera Cachipuendo, A. (2022). *Los juegos de mesa y su aporte en el desarrollo del pensamiento logico matematico en los niños y niñas de 5 a 6 años*. Universidad Nacional de Ecuador. [file:///C:/Users/esthe/Downloads/UCE-FIL-CEI-RIVERA-TAIMAL%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/esthe/Downloads/UCE-FIL-CEI-RIVERA-TAIMAL%20(3).pdf)

Torres, A. (2017). Franz Joseph Gall: biografía del creador de la frenología. *Psicología y Mente*. <https://psicologiymente.com/biografias/franz-joseph-gall>

Triglia, A. (2015, Diciembre). *Psicología y Mente*. Retrieved from *Psicología y Mente* . <https://psicologiymente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>

Tubon. (2024). *El juego de huellas en el desarrollo de la coordinación óculo manual en el nivel inicial II*. Retrieved from <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/af64ec94-b9d5-45a9-b122-79a6741be7d3/content>

Ugalde Quesada, O., Chinchilla Esquivel, A., Delgado Sandi, A., & Obando Mendoza, E. (2021). *Teoría del Humanismo*. UISIL. <https://uisil.net/aulavirtual/aulas/7936/recursos/s4262-Teoria%20del%20Humanismo.pdf>

Uribe, V., Utrilla Cobos, S., & Santamaria Ortega, A. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introduccion al tema con enfoque para diseñadores industriales . *Diseño de juegos de mesa. Una.*

Victoria Uribe, R., Utrilla Cobos, S., & Ortega arturo, A. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introduccion al tema con enfoque para diseñadores industriales . *Diseño de juegos de mesa. Una introduccion al tema con enfoque para diseñadores industriales* , 12.

Vilca C., E. (2018). *Razonamiento lógico matemático y capacidades matemáticas en estudiantes de 5° secundaria*. Ventanilla, Lima.

WordPress. (2016). Retrieved from WordPress.
<https://blogjeromebrunnerjaimesanchezb.wordpress.com/blog/>



ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

TITULO: JUEGOS DE MESA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA I.E.I DEL NIVEL INICIAL

Problema General	Objetivo General	Hipótesis	Variables	Dimensiones	
¿En qué medida la aplicación de juegos de mesa desarrolla el pensamiento lógico matemático, en niños de 5 años de la I.E.I N°65 “Belén”, distrito de Santiago, Cusco, 2025?	Evaluar la eficacia de la aplicación de juegos de mesa en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de la I.E.I N°65 “Belén”, Cusco, 2025.	La aplicación de juegos de mesa desarrolla el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de la I.E.I N°65 “Belén” Cusco, 2025.	VI. Juegos de mesa	<i>Tamaño</i> <i>Durabilidad</i> <i>Calidad</i>	Metodología ENFOQUE Cuantitativa TIPO Aplicada DISEÑO Pre Experimental POBLACION 27 estudiantes entre niños y niñas
Problema Especifico	Objetivos específicos	Hipótesis Especificas			
PE1: ¿En qué medida la aplicación de juegos de mesa desarrolla el nivel	OE1: Analizar la eficacia del uso de los juegos de mesa en el desarrollo del nivel	HE1: El uso de juegos de mesa es eficaz para desarrollar el nivel vivencial en niños de 5			

<p>vivencial en niños de 5 años de la I.E.I N°65 “Belén”, distrito de Santiago, Cusco, 2025?</p> <p>PE2: ¿En qué medida la aplicación de juegos de mesa estimula el nivel concreto en niños de 5 años de la I.E.I N°65 “Belén”, distrito de Santiago, Cusco, 2025?</p> <p>PE3: ¿En qué medida la aplicación de juegos de mesa mejora el nivel grafico en niños de 5 años de la I.E.I N°65 “Belén”, distrito de Santiago, Cusco, 2025?</p>	<p>vivencial en niños de 5 años de la I.E.I N°65 “Belén”, Cusco, 2025.</p> <p>OE2: Explicar la eficacia del uso de los juegos de mesa en el desarrollo del nivel concreto en niños de 5 años de la I.E.I N°65 “Belén”, Cusco, 2025.</p> <p>OE3: Describir la eficacia del uso de los juegos de mesa en el desarrollo del nivel grafico en niños de 5 años de la I.E.I N°65 “Belén”, Cusco, 2025.</p>	<p>años de la I.E.I N°65 “Belén” Cusco 2025.</p> <p>HE2: El uso de juegos de mesa es eficaz para estimular el nivel concreto en niños de 5 años de la I.E.I N°65 “Belén” Cusco 2025.</p> <p>HE3: El uso de juegos de mesa es eficaz para mejorar el nivel grafico en niños de 5 años de la I.E.I N°65 “Belén” Cusco 2025.</p>	<p>V.D</p> <p>Pensamiento Lógico Matemático</p>	<p>Nivel Vivencial</p> <p>Nivel Concreto</p> <p>Nivel Grafico</p>	<p>MUESTRA</p> <p>27 estudiantes del aula de 5 años de la I.E.I Belén</p> <p>TECNICA</p> <p>Observación</p> <p>INSTRUMENTO</p> <p>Lista de cotejo (Escala Valorativa)</p>
---	--	---	---	---	--

Anexo 2: Operacionalización de variables

Variable Independiente	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
JUEGOS DE MESA	<p>Según Juul (2005), los juegos son estructuras basadas en normas que determinan un conjunto de resultados posibles, siendo los juegos de mesa una manifestación tradicional de este modelo.</p>	<p>Aplicación de juegos de mesa con componentes físicos y reglas claras durante 20 sesiones temáticas para fomentar habilidades cognitivas y sociales. Se consideran las dimensiones tamaño, calidad y durabilidad de los materiales utilizados. No se medirá esta variable directamente, sino que su efecto será evaluado a través de la variable dependiente mediante una lista de cotejo.</p>	<p>Tamaño Según Fullerton (2018), el tamaño físico del juego afecta la facilidad de uso, almacenamiento y transporte.</p> <p>Durabilidad La durabilidad de los componentes de los juegos de mesa depende principalmente de la selección adecuada.</p> <p>Según Jenkins y Molesworth (2021), el uso de materiales resistentes y de calidad, como maderas certificadas y cartones reforzados, es fundamental para prolongar la vida útil de los juegos.</p>	<p>Agrupación de objetos concretos utilizando materiales manipulativos para representar cantidades.</p> <p>Formación de conjuntos de elementos en colaboración con sus compañeros, respetando criterios de igualdad numérica.</p> <p>Participación en juegos de memoria donde compara el peso de objetos, empleando recursos visuales.</p> <p>Utilización de herramientas de medición no convencionales para</p>	<p>Ordinal</p> <p>Niveles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inicio (I) • Proceso (P) • Logrado (L)

			<p>Calidad Según Jenkins y Molesworth (2021), la calidad física de los materiales influye directamente en la percepción del usuario sobre el valor del juego, su durabilidad y el nivel de inmersión durante el juego.</p>	<p>comparar pesos en contextos lúdicos.</p> <p>Organización de figuras geométricas siguiendo criterios de forma, color y secuencia lógica.</p> <p>Ordena elementos y rompecabezas simples respetando una secuencia temporal o espacial.</p> <p>Reconoce y respeta su turno y posición en actividades grupales que implican desplazamiento.</p> <p>Identificación del orden de colores a través de dinámicas de movimiento.</p> <p>Relación de las partes del cuerpo con medidas estimadas utilizando referencias</p>
--	--	--	---	--

				<p>varbitrarias.</p> <p>Descripción de medidas corporales en situaciones de juego que estimulan la exploración del espacio y el cuerpo.</p> <p>Creación de patrones visuales simples con fichas en una superficie estructurada de manera autónoma.</p> <p>Construcción de secuencias numéricas y geométricas utilizando materiales manipulativos.</p>	
--	--	--	--	---	--

Variable Independiente	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
PENSAMIENTO LÓGICO – MATEMÁTICO	<p>Según Dienes (1960) define que el pensamiento lógico-matemático se desarrolla mejor a través de actividades lúdicas que permiten la generalización de conceptos matemáticos por medio del juego, la manipulación concreta y la experimentación.</p>	<p>El pensamiento lógico-matemático se define operativamente como la capacidad del niño para clasificar, ordenar, contar, comparar y establecer relaciones, observable en tres niveles: en el nivel vivencial, a través de experiencias corporales y juegos con el entorno; en el nivel concreto, mediante la manipulación de objetos para resolver situaciones lógicas; y en el nivel gráfico, mediante la representación de ideas matemáticas a través de dibujos o esquemas. Esta variable será medida con instrumentos de observación directa en una escala ordinal.</p>	<p>Nivel Vivencial</p> <p>Nivel Grafico</p> <p>Nivel Concreto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el juego para agrupar cantidades utilizando material didáctico • Resuelve problemas de comparación usando su cuerpo, en función a situaciones cotidianas. • Utiliza los números ordinales en actividades de formación al ubicarse en la fila. • Emplea recursos para resolver problemas de medidas arbitrarias haciendo uso de sus manos, pies, codos. • Propone estrategias para la

				<p>resolución de problemas a través de juegos y situaciones retadoras.</p> <ul style="list-style-type: none">• Identifica patrones de secuencia al utilizar su cuerpo, en situaciones de conteo.• Utiliza la agenda del día para describir “antes y después” cuando• Utiliza estrategias de agrupación usando material que pueda manipular• Compara el peso de dos objetos utilizando botellas.• Verbaliza expresiones con el peso de dos objetos empleando distintos materiales.
--	--	--	--	---

				<ul style="list-style-type: none">• Ordena objetos de grande a pequeño utilizando piedras, etc.• Expresa el criterio para ordenar seriaciones de 5 objetos de grande a pequeño con diversos materiales• Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas de conteo hasta el número 10, con distintos materiales• Identifica patrones de secuencia al utilizar menestras, en situaciones de conteo.• Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta el número 10 con material gráfico
--	--	--	--	--

				<ul style="list-style-type: none">• Realiza representación sobre agrupación haciendo uso de material gráfico.• Realiza representación sobre comparación haciendo uso material gráfico• Realiza representación de secuencia haciendo uso material gráfico• Realiza representación de temporalidad haciendo uso de material gráfico• Representa el peso de dos objetos haciendo uso de material gráfico• Realiza representación de seriación haciendo uso de material gráfico
--	--	--	--	--

Anexo 3: Instrumento de Evaluación**INSTRUCCIONES:**

Esta escala de estimación está diseñada con el propósito de determinar en los niños y niñas el nivel del pensamiento lógico matemático. Marque con una (X) la opción correcta.

Recuerde no se puede marcar dos opciones.

I. DATOS GENERALES

Sexo : Mujer () Varón () Edad : _____

Nivel de estudio : Inicial () Primaria () Secundaria ()

Escala de Estimación de Evaluación del Pensamiento Lógico Matemático

Nº	Dimensiones/items	Inicio (1)	Escala Proces o (2)	Logr o (3)	Sugerencia s
Dimensión vivencial					
1	Utiliza el juego para agrupar cantidades utilizando material didáctico				
2	Resuelve problemas de comparación usando su cuerpo, en función a situaciones cotidianas.				
3	Utiliza los números ordinales en actividades de formación al ubicarse en la fila.				
4	Emplea recursos para resolver problemas de medidas arbitrarias haciendo uso de sus manos, pies, codos.				
5	Propone estrategias para la resolución de problemas a través de juegos y situaciones retadoras.				
6	Identifica patrones de secuencia al utilizar su cuerpo, en situaciones de conteo.				
7	Utiliza la agenda del día para describir "antes y después" cuando ordena las actividades que realizo en el aula.				
Dimensión concreta					

Nº	Dimensiones/items	Inicio (1)	Escala Proces o (2)	Logr o (3)	Sugerencia s
8	Utiliza estrategias de agrupación usando material que pueda manipular				
9	Compara el peso de dos objetos utilizando botellas.				
10	Verbaliza expresiones con el peso de dos objetos empleando distintos materiales.				
11	Ordena objetos de grande a pequeño utilizando piedras, etc.				
12	Expresa el criterio para ordenar seriaciones de 5 objetos de grande a pequeño con diversos materiales				
13	Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas de conteo hasta el número 10, con distintos materiales				
14	Identifica patrones de secuencia al utilizar menestras, en situaciones de conteo.				
Dimensión gráfica					
15	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta el número 10 con material gráfico				
16	Realiza representación sobre agrupación haciendo uso de material gráfico.				
17	Realiza representación sobre comparación haciendo uso material gráfico				
18	Realiza representación de secuencia haciendo uso material gráfico				
19	Realiza representación de temporalidad haciendo uso de material gráfico				
20	Representa el peso de dos objetos haciendo uso de material gráfico				
21	Realiza representación de seriación haciendo uso de material gráfico				

Anexo 4: Matriz del Instrumento

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ALTERNATIVAS
Pensamiento Lógico Matemático	NIVEL VIVENCIAL	Utiliza el juego para agrupar cantidades con material didáctico	1	Inicio Proceso Logro
		Resuelve problemas de comparación usando su cuerpo, en función a situaciones cotidianas	2	Inicio Proceso Logro
		Utiliza los números ordinales en actividades de formación al ubicarse e la fila.	3	Inicio Proceso Logro
		Emplea recursos para resolver problemas de medidas arbitrarias usa su mano, pies, codos.	4	Inicio Proceso Logro
		Propone estrategias para la resolución de problemas a través de juegos y situaciones retadoras	5	Inicio Proceso Logro
		Identifica patrones de secuencia al utilizar su cuerpo, en situaciones de conteo.	6	Inicio Proceso Logro
		Utiliza la agenda del día para describir “antes y después” cuando ordena las actividades.	7	Inicio Proceso Logro

	NIVEL CONCRETO	Utiliza estrategias de agrupación usando material concreto	8	Inicio Proceso Logro
		Compara el peso de dos objetos utilizando botellas.	9	Inicio Proceso Logro
		Verbaliza el peso de dos objetos empleando material didáctico.	10	Inicio Proceso Logro
		Ordena seriación de grande a pequeño utilizando piedras	11	Inicio Proceso Logro
		Expresa el criterio para ordenar seriaciones de 5 objetos de grande a pequeño con material concreto	12	Inicio Proceso Logro
		Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas de conteo hasta 10 con material concreto.	13	Inicio Proceso Logro
		Identifica patrones de secuencia al utilizar menestras, en situaciones de conteo. Identifica patrones de secuencia al utilizar menestras, en situaciones de conteo.	14	Inicio Proceso Logro
		Realiza representaciones de cantidades con objetos	15	Inicio Proceso Logro

NIVEL GRÁFICO	hasta 10 con material concreto y dibujos		
	Realiza representación de agrupaciones usando material gráfico	16	Inicio Proceso Logro
	Realiza representación de comparación usando material gráfico	17	Inicio Proceso Logro
	Realiza representación de secuencia usando material gráfico	18	Inicio Proceso Logro
	Realiza representación de temporalidad usando material gráfico	19	Inicio Proceso Logro
	Representa el peso de dos objetos con material gráfico	20	Inicio Proceso Logro
	Realiza representación de seriación usando material gráfico	21	Inicio Proceso Logro

Anexo 5: Ficha Técnica del Instrumento de Evaluación**Nombre del instrumento**

Escala de Estimación de Evaluación del Pensamiento Lógico Matemático

Autor: ARDILES Mariscal L, Saby Patricia

Finalidad:

Evaluar el nivel de desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas mediante la observación de comportamientos y habilidades en contextos vivenciales, concretos y gráficos.

Tipo de instrumento:

Escala de estimación tipo Likert con tres niveles de desempeño (Inicio, Proceso, Logro).

Áreas evaluadas:

El instrumento se estructura en tres dimensiones del pensamiento lógico matemático:

Dimensión vivencial: Evalúa el uso del cuerpo, el juego y la resolución de problemas cotidianos para desarrollar conceptos matemáticos.

Dimensión concreta: Valora el uso de materiales manipulables para establecer relaciones matemáticas como agrupación, seriación, comparación, peso, conteo y patrones.

Dimensión gráfica: Observa la capacidad del niño/a para representar gráficamente conceptos como cantidades, agrupación, comparación, secuencia, temporalidad, peso y seriación.

Nº de ítems:

21 ítems distribuidos en las tres dimensiones:

- Dimensión vivencial: Ítems 1 al 7
- Dimensión concreta: Ítems 8 al 14
- Dimensión gráfica: Ítems 15 al 21

Escala de valoración:

Cada ítem se evalúa mediante tres niveles de logro:

- **Inicio (1):** El niño/a presenta dificultades o aún no ha adquirido la habilidad.
- **Proceso (2):** El niño/a está en proceso de adquirir la habilidad con apoyo o en ciertas ocasiones.
- **Logro (3):** El niño/a demuestra dominio de la habilidad de forma autónoma y consistente.

Población a la que está dirigido:

Niños y niñas de nivel Inicial, Primaria y Secundaria (según se indique en la ficha del evaluado).

Principalmente útil en educación inicial y primeros grados de primaria.

Aplicación:

Observación directa del desempeño del niño/a en actividades planificadas o espontáneas dentro del entorno educativo. Se marca con una "X" la opción que corresponde a cada ítem según el nivel de logro observado. Solo se permite marcar una opción por ítem.

Tiempo estimado de aplicación:

Variable, entre 30 y 45 minutos, dependiendo de las actividades diseñadas para observar cada comportamiento.

Responsable de la aplicación:

Docente, tutor(a) o especialista en psicopedagogía con formación en evaluación del desarrollo infantil o áreas afines.

Anexo 6: Aspectos Administrativos

RUBRO	COSTO UNITARIO	CANTIDAD	COSTO TOTAL
BIENES	Ajedrez 7 = S/12	12-set	S/ 144
- (Todo aquello que vamos a comprar)	Gigantografía blanca = S/5	4-pliegos	S/ 20
	Yaces (pelota y yaces) = S/ 2	27---bolsas	S/ 54
	Cartas de poker =S/5	6----naipes	S/30
	Tapers = S/3	12-----taper	S/36
	Cartulinas = S/4	10----pliegos	S/40
	Impresiones = S/1	30----hojas	S/30
	Forro Facil = S/3	4-----rollos	S/12
SERVICIOS			
- (Por todo aquello que se va a pagar dentro y fuera de la I.E.I)	S/ 90 internet	4—meses	S/ 360
	S/ 50 energía eléctrica	4---meses	S/ 200
	S/10 comida	60—días	S/ 600
	S/4 pasajes	160---días	S/ 640
IMPREVISTOS (se obtiene del 10% de la suma total de los bienes más los servicios)	S/ 400	1 imprevisto	S/400
TOTAL			S/. 2,166

Anexo 7: Cronograma de Actividades

N°	Actividades	AÑO 2024					AÑO 2025								
		O	N	D	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
1	Identificación del problema.	X													
2	Formulación del plan de investigación.	X													
3	Búsqueda de antecedentes		X												
4	Realización de la matriz de consistencia			X											
5	Realización del cuadro de operacionalización			X											
6	Búsqueda de información para el marco teórico			X											
7	Armado del capítulo II marco teórico			X											
8	Búsqueda de información para la elaboración del marco de investigación			X											
9	Elaboración del instrumento de investigación			X											
10	Aprobación del proyecto de investigación				X										
11	Aplicación de la evaluación pre tes					X	X								
12	Seguimiento de la programación de actividades					X	X	X	X						
13	Aplicación post tes								X						
14	Sistematización de las tablas de estadística con los resultados								X	X					
15	Aprobación de la tesis									X	X				
16	Sustentación de tesis												X		

Anexo 8: Sesiones**SESIÓN DE APRENDIZAJE 01***DATOS INFORMATIVOS*

I.E.I	N°65 “Belén”		
NOMBRE DE LA SESIÓN	¡ En grupo es mejor !		
CICLO	II	SECCIÓN-AULA	5 años – Fucsia
DOCENTE DE AULA	Blanca Ivett Lima Marocho	TESISTA	Esther Ortiz Carbajal

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	JUEGO DE MESA
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO	NIVEL VIVENCIAL	Utiliza el juego para agrupar cantidades utilizando material didáctico.	Realiza agrupaciones hasta el 10 utilizando los yaces.	Yaces
	NIVEL CONCRETO	Utiliza estrategias de agrupación usando material que pueda manipular	Diferencia por cantidad las agrupaciones realizadas	
	NIVEL GRÁFICO	Realiza representación sobre agrupación haciendo uso de material gráfico.		
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque de orientación al bien común: Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismo para alcanzar sus metas y contribuir con su comunidad			

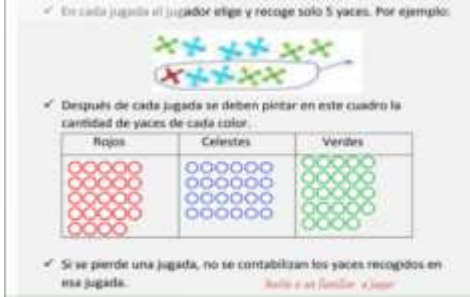


DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE RUTINA	<p>Oración (Niño Jesusito)</p> <p>Calendario del día</p> <p>Noción climática</p>
-----------------------	--

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<i>INICIO</i>	<p>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA <i>(nivel vivencial)</i></p> <p>EN EL AULA:</p> <p>La docente comienza contando a los niños que en la formación de los Lunes, aun no podemos agruparnos de 4 personas para marchar y eso esta causando que retrasemos el tiempo de marcha hasta ordenarnos. ¿Qué podemos hacer ?</p> <p>Al terminar la pregunta, la docente juega “Simón dice” con el objetivo de evidenciar la problemática planteada. (2 rondas)</p>		10 min.	Lista de Cotejo
	<p>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE LA ESTRATEGIA <i>(nivel concreto)</i></p> <p>Al terminar con la pregunta retadora, la docente les presenta el juego de Yaces, indicando lo siguiente :</p> <p>“Con estos yaces podemos practicar y ensayar en equipos para no tardarnos los días Lunes”.</p>		30 min	

<p><i>DESARROLLO</i></p>	<p>Al culminar, comienza a explicar el uso de los yaces.</p>  <p>Fuente : <i>Emaze</i></p> <p><i>EN EL PATIO :</i></p> <p>Al culminar los estudiantes se agrupan en pares para jugar “Yaces” escuchando las indicaciones de la docente y el número que se debería agrupar.</p> <p>Mientras realizando el juego, la docente evalúa a los estudiantes.</p> <p>REPRESENTACIÓN (<i>nivel gráfico</i>)</p> <p>Al retornar al aula, la docente pide a los estudiantes que dibujen las agrupaciones que han realizado en una ficha vacía.</p> <p>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN</p> <p>Finalmente, al culminar la ficha, la docente pregunta:</p> <p>¿Qué hemos realizado?</p> <p>¿Solucionamos el problema planteado?</p> <p>¿Cuántas agrupaciones hemos realizado?</p>			
<p>CIERRE</p>	<p>METACOGNICIÓN:</p> <p>¿Qué aprendí el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo aprendí?</p> <p>¿Cómo lo lograron?</p>		<p>5 min.</p>	

Bibliografía	<p>Curriculum Nacional Fuente: Minedu Link: https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf</p> <p>Pasos para jugar los Yaces Fuente: Emaze Link: https://www.emaze.com/@aozwicofw/Juego-de-yace</p>			
--------------	---	--	--	--



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

(Lista de Cotejo)



Docente de aula	Blanca Ivett Lima Marocho		
Tesista	Esther Ortiz Carbajal		
Aula	Fucsia	Edad	años

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	JUEGO DE MESA
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO	NIVEL VIVENCIAL	Utiliza el juego para agrupar cantidades utilizando material didáctico.	Realiza agrupaciones hasta el 10 utilizando los yaces.	Yaces
	NIVEL CONCRETO	Utiliza estrategias de agrupación usando material que pueda manipular	Diferencia por cantidad las agrupaciones realizadas	
	NIVEL GRÁFICO	Realiza representación sobre agrupación haciendo uso de material gráfico.		
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque de orientación al bien común: Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismo para alcanzar sus metas y contribuir con su comunidad			

LEYENDA: INICIO (I) PROCESO (P) LOGRO (L)

	ITEMS	Utiliza el juego para agrupar cantidades utilizando material didáctico.	Utiliza estrategias de agrupación usando material que pueda manipular	Realiza representación sobre agrupación haciendo uso de material gráfico.
o	NOMBRES Y APELLIDOS			
1	Estudiante 1			

SESIÓN DE APRENDIZAJE

02

DATOS INFORMATIVOS

I.E.I	N°65 “Belén”		
NOMBRE DE LA SESIÓN	Tarjetitas Comparativas		
ÁREA	Matemática	Fecha de Ejecución	
CICLO	II	SECCIÓN-AULA	5 años – Fucsia
DOCENTE DE AULA	Blanca Ivett Lima Marocho	TESISTA	Esther Ortiz Carbajal

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	JUEGO DE MESA
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO	NIVEL VIVENCIAL	Resuelve problemas de comparación usando su cuerpo, en función a situaciones cotidianas.	Compara objetos de su alrededor bajo sus características perceptivas.	“Pictureka” Tarjetas retadoras
	NIVEL CONCRETO	Compara el peso de dos objetos utilizando botellas.	Utiliza tarjetas retadoras para comparar objetos según la indicación y signo señalado.	
	NIVEL GRÁFICO	Realiza representación sobre comparación haciendo uso material gráfico		
ENFOQUE TRASVERSAL	Enfoque de orientación al bien común: Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismo para alcanzar sus metas y contribuir con su comunidad			

DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE RUTINA	Oración (Niño Jesusito) Calendario del día Noción climática
-----------------------	---

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<i>INICIO</i>	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA <i>(nivel vivencial)</i> EN EL AULA: La docente comienza señalando. Chicos se esta acercando los juegos deportivos y necesitamos a niños que nos ayuden a saltar la soga y pasar por el ula ula ¿Qué podemos hacer? (2 rondas)		10 min.	Lista de Cotejo
	BUSQUEDA Y EJECUCION DE LA ESTRATEGIA <i>(nivel concreto)</i> Al terminar con la pregunta retadora, la docente les presenta el juego de las tarjetas retadoras : “Estas tarjetitas tiene desafíos que nos van ayudar a conocer más que aliados tenemos para ganar en los juegos deportivos”. Al culminar, comienza a explicar el uso de los yaces.		30 min	

<p><i>DESARROLLO</i></p>	<p>Al culminar los estudiantes se agrupan en equipos de 4 y comienzan a jugar “Tarjetitas retadoras”</p> <p>REPRESENTACIÓN</p> <p><i>(nivel gráfico)</i></p> <p>Al culminar, la docente pide a los estudiantes que completen una ficha aplicativa referente al concurso que pretende competir y la interrogante planteada.</p> <p>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN</p> <p>Finalmente, al culminar la ficha, la docente pregunta:</p> <p>¿Qué hemos realizado?</p> <p>¿Solucionamos el problema planteado?</p>			
<p>CIERRE</p>	<p>METACOGNICIÓN:</p> <p>¿Qué aprendí el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo aprendí?</p> <p>¿Cómo lo lograron?</p>		<p>5 min.</p>	
<p>Bibliografía</p>	<p>Curriculum Nacional</p> <p>Fuente: Minedu</p> <p>Link:</p> <p>https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf</p>			

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

(Lista de Cotejo)

Docente de aula	Blanca Ivett Lima Marocho		
Tesista	Esther Ortiz Carbajal		
Aula	Fucsia	Edad	5 años

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	JUEGO DE MESA
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO	NIVEL VIVENCIAL	Compara objetos de su alrededor bajo sus características perceptivas.	Realiza agrupaciones hasta el 10 utilizando los yaces.	Tarjetitas Retadoras
	NIVEL CONCRETO	Utiliza tarjetas retadoras para comparar objetos según la indicación y signo señalado.	Diferencia por cantidad las agrupaciones realizadas	
	NIVEL GRÁFICO	Realiza representación sobre comparación haciendo uso material gráfico		
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque de orientación al bien común: Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismo para alcanzar sus metas y contribuir con su comunidad			

SESIÓN DE APRENDIZAJE

03

DATOS INFORMATIVOS



I.E.I	N°65 “Belén”		
NOMBRE DE LA SESIÓN	¿Qué va primero?		
CICLO	II	SECCIÓN-AULA	5 años – Fucsia
DOCENTE DE AULA	Blanca Ivett Lima Marocho	TESISTA	Esther Ortiz Carbajal

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	JUEGO DE MESA
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO	NIVEL VIVENCIAL	Utiliza los números ordinales en actividades de formación al ubicarse en la fila.	Utiliza el ludo como estrategia para identificar el orden de llegada de los jugadores y aplicarlo en la ubicación de fila del aula.	“Ludo” Tablero
	NIVEL CONCRETO	Reconoce el orden de las fichas del juego “ludo”		
	NIVEL GRÁFICO	Resuelve una ficha aplicativa sobre ordinalidad		
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque de orientación al bien común: Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismo para alcanzar sus metas y contribuir con su comunidad			

DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE RUTINA	Oración (Niño Jesusito) Calendario del día Noción climática
-----------------------	---

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<i>INICIO</i>	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA <i>(nivel vivencial)</i> EN EL AULA: La docente plantea: Chicos después de terminar la competencia de los juegos deportivos, nuestro equipo quedo empate y no se le pudo dar a nadie los premios ¿Qué podemos hacer?		10 min.	Lista de Cotejo
	BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE LA ESTRATEGIA <i>(nivel concreto)</i> Al terminar con la pregunta retadora, la docente les propone jugar ludo para ver como desempatar al equipo: Después indica, juguemos Ludo por equipos y veamos que equipo va ganar .(la docente explica las reglas del juego) El juego avanza en el sentido de las agujas del reloj. En tu turno, sigues estos pasos: Tira el Dado: Lanza el dado. Mueve una Ficha: Para salir de la base: Necesitas sacar un 6 para mover una de tus fichas a la casilla de salida (la		30 min	

<p><i>DESARROLLO</i></p>	<p>que está justo al lado de tu base, marcada con tu color). Si sacas un 6, además de mover la ficha, vuelves a tirar el dado.</p> <p>Mover por el tablero: Una vez fuera, mueves tu ficha el número de casillas indicado por el dado. Las fichas avanzan por el tablero en el sentido de las agujas del reloj.</p> <p>Entrar a la casa: Cuando una ficha da casi toda la vuelta al tablero y llega a la columna final de su color, debe entrar en la zona de "casa" (las casillas de su color que llevan al centro). Para entrar y avanzar por esta columna, debes sacar el número exacto en el dado que te permita llegar a una de esas casillas o al centro. Si sacas un número mayor, no puedes mover esa ficha.</p> <p>Capturar fichas (Comer):</p> <p>Si tu ficha cae en una casilla donde ya hay una ficha de otro jugador, la ficha del oponente es "capturada" o "comida".</p> <p>La ficha capturada regresa a su base de salida y deberá empezar de nuevo sacando un 6.</p> <p>Cuando capturas una ficha, vuelves a tirar el dado.</p>			
	<p>Ganar el Juego</p> <p>El primer jugador que logre llevar sus 4 fichas a la casilla central de su color gana la partida.</p> <p>Al culminar los estudiantes se agrupan en equipos de 4 y comienzan a jugar “Ludo”</p> <p>REPRESENTACIÓN</p> <p><i>(nivel gráfico)</i></p> <p>Al culminar, la docente pide a los estudiantes que completen una ficha aplicativa referente al concurso que pretende competir y la interrogante planteada.</p> <p>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN</p>			

	Finalmente, al culminar la ficha, la docente pregunta: ¿Qué hemos realizado? ¿Solucionamos el problema planteado?			
CIERRE	METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendí el día de hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Cómo lo lograron?		5 min.	
Bibliografía	Curriculum Nacional Fuente: Minedu Link: https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf			

SESIÓN DE APRENDIZAJE

04



DATOS INFORMATIVOS

I.E.I	N°65 “Belén”		
NOMBRE DE LA SESIÓN	¿Qué va primero?		
ÁREA	Matemática	Fecha de Ejecución	
CICLO	II	SECCIÓN-AULA	5 años – Fucsia
DOCENTE DE AULA	Blanca Ivett Lima Marocho	TESISTA	Esther Ortiz Carbajal

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	JUEGO DE MESA
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO	NIVEL VIVENCIAL NIVEL CONCRETO NIVEL GRAFICO	Utiliza los números ordinales en actividades de formación al ubicarse en la fila. Ordena objetos de grande a pequeño utilizando piedras, etc. Resuelve una ficha aplicativa sobre ordinalidad	Utiliza el Mancala como estrategia para ordenar las piedras de cada puesto.	“Mancala”
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque de orientación al bien común: Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismo para alcanzar sus metas y contribuir con su comunidad			

DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE RUTINA	Oración (Niño Jesusito) Calendario del día Noción climática
-----------------------	---

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<i>INICIO</i>	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA <i>(nivel vivencial)</i> EN EL AULA: La docente plantea: Chicos hay piedritas en las gradas del jardín que están interfiriendo el paso de los niños. ¿Qué podemos hacer? Objetivo: Recoger las piedras de las gradas y darle uso para realizar ordinalidad.		10 min.	Lista de Cotejo
	BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE LA ESTRATEGIA <i>(nivel concreto)</i> <i>En el patio:</i> (Los niños recogen las piedras y lo juntan por equipos) <i>En el aula:</i> Al terminar, la docente les propone jugar “Mancala” en donde haremos uso de las piedritas recolectadas.		30 min	

<p><i>DESARROLLO</i></p>	<p>.(la docente explica las reglas del juego)</p> <p>JUEGO :</p> <p>El objetivo es capturar la mayor cantidad de "semillas" (piedras, frijoles, etc.) en tu "tienda" antes de que el juego termine.</p> <p><u>Componentes</u></p> <p>Tablero: Generalmente tiene 12 hoyos pequeños (6 por cada lado, frente al oponente) y 2 hoyos grandes en los extremos llamados "tiendas" o "Mancalas". La tienda de tu lado es la tuya; la del lado de tu oponente es la suya.</p> <p>Piedras: 48 piedras en total (4 por hoyo pequeño al inicio).</p> <p>Preparación del Juego</p> <p>Coloca 4 piedras en cada uno de los 12 hoyos pequeños. Las tiendas grandes al inicio están vacías.</p> <p>Cada jugador controla los 6 hoyos pequeños de su lado del tablero y su propia tienda grande a la derecha.</p> <p><u>Cómo se Juega (Turnos)</u></p> <p>El juego se desarrolla por turnos. En tu turno, sigues estos pasos:</p> <p>Elige un hoyo: Selecciona uno de los 6 hoyos pequeños de tu lado del tablero que contenga piedras.</p>			
--------------------------	--	--	--	--

	<p>Coloca las piedras: Recoge todas las piedras de ese hoyo. Luego, muévete en sentido contrario a las agujas del reloj, dejando una piedra en cada hoyo (incluyendo tu propia tienda, pero saltando la tienda de tu oponente) hasta que se te acaben las piedras.</p> <p>Reglas especiales:</p> <p>Terminar en tu tienda: Si la última piedra que siembras cae en tu propia tienda grande, ¡tienes un turno extra! Vuelves a elegir un hoyo y juegas de nuevo.</p> <p>Terminar en un hoyo vacío propio (captura): Si la última piedra que siembras cae en uno de tus hoyos pequeños que estaba vacío, y el hoyo del oponente directamente enfrente tiene piedras, ¡capturas todas esas piedras del oponente más tu última piedra! Todas esas piedras (las del hoyo del oponente y tu última semilla) van directamente a tu tienda. El hoyo del oponente queda vacío.</p> <p>Saltar la tienda del oponente: Nunca dejes piedras en la tienda de tu oponente.</p> <p>Continuar: Si tienes muchas piedras en un hoyo y te das toda la vuelta al tablero, simplemente continúa sembrando en los hoyos, incluso en el</p>			
--	---	--	--	--

	<p>hoyo de donde tomaste las piedras, hasta que se agoten.</p> <p>Fin del Juego</p> <p>El juego termina cuando todos los 6 hoyos pequeños de un jugador quedan vacíos. Es decir, cuando un jugador ya no tiene piedras para mover en su lado del tablero.</p> <p>Ganador</p> <p>Cuando el juego termina:</p> <p>El jugador que todavía tiene piedras en sus hoyos pequeños captura todas esas piedras restantes y las añade a su propia tienda.</p> <p>Cada jugador cuenta las piedras en su tienda grande.</p> <p>El jugador con más piedras en su tienda gana la partida.</p> <p>Al culminar los estudiantes se agrupan en equipos de 4 y comienzan a jugar “Mancala”</p> <p>REPRESENTACION</p> <p><i>(nivel gráfico)</i></p> <p>Al culminar, la docente pide a los estudiantes que completen una ficha aplicativa referente al concurso que pretende competir y la interrogante planteada.</p> <p>REFLEXION Y FORMALIZACION</p> <p>Finalmente, al culminar la ficha, la docente pregunta:</p>			
--	--	--	--	--

	¿Qué hemos realizado?			
CIERRE	METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendí el día de hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Cómo lo lograron?		5 min.	
Bibliografía	Curriculum Nacional Fuente: Minedu Link: https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf			



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
(Escala Valorativa)

Docente de aula	Blanca Ivett Lima Marocho		
Tesista	Esther Ortiz Carbajal		
Aula	Fucsia	Edad	5 años

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	JUEGO DE MESA
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO	NIVEL VIVENCIAL	Utiliza los números ordinales en actividades de formación al ubicarse en la fila.	Utiliza el Mancala como estrategia para ordenar las piedras de cada puesto.	Mancala
	NIVEL CONCRETO	Ordena objetos de grande a pequeño utilizando piedras, etc.		
	NIVEL GRÁFICO	Resuelve una ficha aplicativa sobre ordinalidad		
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque de orientación al bien común: Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismo para alcanzar sus metas y contribuir con su comunidad			

LEYENDA: INICIO (I) PROCESO (P) LOGRO (L)

	ITEMS	Utiliza los números ordinales en actividades de formación al ubicarse en la fila.	Ordena objetos de grande a pequeño utilizando piedras, etc.	Resuelve una ficha aplicativa sobre ordinalidad
o	NOMBRES Y APELLIDOS	I		
1	Estudiante X			

SESIÓN DE APRENDIZAJE

05



DATOS INFORMATIVOS

I.E.I	N°65 “Belén”		
NOMBRE DE LA SESIÓN	DE MANOS A PIES		
CICLO	II	SECCIÓN-AULA	5 años – Fucsia
DOCENTE DE AULA	Blanca Ivett Lima Marocho	TESISTA	Esther Ortiz Carbajal

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	JUEGO DE MESA
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO	NIVEL VIVENCIAL NIVEL CONCRETO NIVEL GRAFICO	<p>Emplea recursos para resolver problemas de medidas arbitrarias haciendo uso de sus manos, pies, codos.</p> <p>Utiliza sus manos y pies para medir según la consigna.</p> <p>Realiza representaciones de medidas arbitrarias a través de una ficha aplicativa.</p>	Utiliza el “Twister” para realizar medidas arbitrarias con manos y pies.	“Twister”
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque de orientación al bien común: Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismo para alcanzar sus metas y contribuir con su comunidad			

DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE RUTINA	Oración (Niño Jesusito) Calendario del día Noción climática
-----------------------	---

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<i>INICIO</i>	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA <i>(nivel vivencial)</i> EN EL AULA: La docente plantea: Chicos hoy crearemos la línea mas larga utilizando el cuerpo ¿Qué podemos hacer? Objetivo: Los niños utilizan los pies y manos para formar líneas		10 min.	Lista de Cotejo
<i>DESARROLLO</i>	BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE LA ESTRATEGIA <i>(nivel concreto)</i> En el aula: Al terminar, la docente les propone jugar “Twister” en donde utilizaremos las manos y pies para ordenarlos según la silueta a formar. (la docente explica las reglas del juego) JUEGO : Materiales Tapete de Twister: Es una lona grande habrá siluetas de diferentes formas y a un costado tarjetas con imágenes de manos y pies.		30 min	

	<p>Ruleta de Twister: Tiene una flecha y secciones que indican qué parte del cuerpo usar (mano derecha, mano izquierda, pie derecho, pie izquierdo) y qué color de círculo (rojo, azul, amarillo, verde).</p> <p>Preparación del Juego</p> <p>Extiende el tapete de Twister en el suelo, preferiblemente sobre una alfombra o algo suave.</p> <p>Un adulto o un niño mayor (el "Árbitro") se encarga de girar la ruleta y decir las instrucciones.</p> <p>Los jugadores se quitan los zapatos y se colocan alrededor del tapete.</p> <p>Cómo se Juega (Turnos)</p> <p>El juego avanza por turnos y es muy sencillo:</p> <p>Girar la ruleta: El Árbitro gira la ruleta.</p> <p>Escuchar la instrucción: La ruleta indicará dos cosas:</p> <p>Qué parte del cuerpo usar: Por ejemplo, "Mano derecha" o "Pie izquierdo".</p> <p>En qué color de círculo ponerla: Por ejemplo, "Rojo" o "Azul".</p> <p>Ejecutar la instrucción: El jugador debe mover la parte de su cuerpo indicada al círculo del color que se dijo.</p> <p>Importante: Solo se puede tener una mano o un pie en cada círculo. Si un círculo ya está ocupado por otro jugador, debes buscar otro círculo del mismo color que esté libre.</p> <p>Si ya tienes la mano o el pie en el color indicado, debes moverlo a otro círculo del mismo color.</p>			
--	---	--	--	--

	<p>Al culminar los estudiantes se agrupan en equipos de 4 y comienzan a jugar “Twister”</p> <p>REPRESENTACIÓN</p> <p><i>(nivel gráfico)</i></p> <p>Al culminar, la docente pide a los estudiantes que completen una ficha aplicativa referente al concurso que pretende competir y la interrogante planteada.</p> <p>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN</p> <p>Finalmente, al culminar la ficha, la docente pregunta:</p> <p>¿Qué hemos realizado?</p>			
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN:</p> <p>¿Qué aprendí el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo aprendí?</p> <p>¿Cómo lo lograron?</p>		5 min.	
Bibliografía	<p>Curriculum Nacional</p> <p>Fuente: Minedu</p> <p>Link https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf</p>			

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
(Lista de Cotejo)

Docente de aula	Blanca Ivett Lima Marocho		
Tesista	Esther Ortiz Carbajal		
Aula	Fucsia	Edad	5 años

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	JUEGO DE MESA
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO	NIVEL VIVENCIAL	Emplea recursos para resolver problemas de medidas arbitrarias haciendo uso de sus manos, pies, codos.	Utiliza el “Twister” para realizar medidas arbitrarias con manos y pies.	Twister
	NIVEL CONCRETO	Utiliza sus manos y pies para medir según la consigna.		
	NIVEL GRÁFICO	Realiza representaciones de medidas arbitrarias a través de una ficha aplicativa.		
ENFOQUE TRASVERSAL	Enfoque de orientación al bien común: Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismo para alcanzar sus metas y contribuir con su comunidad			

LEYENDA: INICIO (I) PROCESO (P) LOGRO (L)

	ITEMS	Emplea recursos para resolver problemas de medidas arbitrarias haciendo uso de sus manos, pies, codos.	Utiliza sus manos y pies para medir según la consigna.	Realiza representaciones de medidas arbitrarias a través de una ficha aplicativa.
o	NOMBRES Y APELLIDOS			
1	Estudiante X			

SESIÓN DE APRENDIZAJE

06



DATOS INFORMATIVOS

I.E.I	N°65 “Belén”		
NOMBRE DE LA SESIÓN	DE MANOS A PIES		
CICLO	II	SECCIÓN-AULA	5 años – Fucsia
DOCENTE DE AULA	Blanca Ivett Lima Marocho	TESISTA	Esther Ortiz Carbajal

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	JUEGO DE MESA
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO	NIVEL VIVENCIAL	Propone estrategias para la resolución de problemas a través de juegos y situaciones retadoras.	Utiliza la “Pictureka” para pesar objetos según la consigna seleccionada.	“Pictureka” Tarjetas retadoras
	NIVEL CONCRETO	Pesa diferentes objetos de su alrededor utilizando diferentes partes de su cuerpo.		
	NIVEL GRÁFICO	Representa el peso de dos objetos haciendo uso de material gráfico		
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque de orientación al bien común: Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismo para alcanzar sus metas y contribuir con su comunidad			

DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE RUTINA	<p>Oración (Niño Jesusito)</p> <p>Calendario del día</p> <p>Noción climática</p>
-----------------------	--

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
INICIO	<p>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA <i>(nivel vivencial)</i></p> <p>EN EL AULA:</p> <p>La docente plantea: Chicos vamos a pesar diferentes objetos de nuestro salón. Invita a pesar algunos objetos de forma libre.</p> <p>¿Qué podemos hacer?</p> <p>Objetivo: Los niños utilizan su cuerpo para pesar diferentes objetos.</p>		10 min.	
	<p>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE LA ESTRATEGIA <i>(nivel concreto)</i></p> <p>Al terminar, la docente les propone jugar “Pictureka” con ellos y según el objeto que salga, ellos deberán pesarlos.</p> <p>EXPLICACIÓN :</p> <p><u>¿Qué Necesitas?</u></p> <p>Un tablero grande con muchos dibujos.</p> <p>Dados de colores (rojo, azul, verde) y un dado de números</p> <p>Cartas con cosas que tienes que buscar y pesar.</p> <p>Fichas de puntos (o algo para contar quién gana).</p> <p><u>¿Cómo se Juega?</u></p>		30 min	Lista de Cotejo

<p><i>DESARROLLO</i></p>	<p>Prepara el tablero: Extiende el tablero en la mesa. ¡Verás que tiene muchísimos dibujos mezclados!</p> <p><u>Turno de Juego:</u></p> <p>Un jugador tira el dado de colores y el dado de números.</p> <p>El dado de color te dirá qué tipo de carta debes tomar:</p> <p>Rojo: Significa que tienes que encontrar y pesar juguetes</p> <p>Azul: Significa que tienes que buscar y pesar cuadernos</p> <p>Verde: Significa que tienes que elegir que objeto pesar</p> <p>El dado de números te dice cuántas cosas de esa carta tienes que encontrar (por ejemplo, "2" o "3").</p> <p>¡A Pesar!</p> <p>Una vez que tiraste los dados y tomaste la carta, todos empiezan a buscar al mismo tiempo la cosa o las cosas que dice la carta en el tablero.</p> <p>¡Sé el más rápido! Cuando peses lo que buscas, grita "¡Pictureka!" y señala el dibujo.</p> <p>Si lo encontraste y es correcto, ¡te quedas con la carta como un punto!</p> <p>Siguiente Turno: El jugador de al lado toma su turno y tiran los dados.</p> <p>¿Quién Gana?</p> <p>El juego termina cuando un jugador logra conseguir un cierto número de cartas (por ejemplo, 6 o 10 cartas, lo que decidan al</p>			
--------------------------	--	--	--	--

	<p>principio). ¡Ese jugador es el ganador porque es el mejor buscador!</p> <p>Al culminar los estudiantes se agrupan en equipos de 4 y comienzan a jugar “Pictureka”</p> <p>REPRESENTACIÓN</p> <p><i>(nivel gráfico)</i></p> <p>Al culminar, la docente pide a los estudiantes que completen una ficha aplicativa referente al concurso que pretende competir y la interrogante planteada.</p> <p>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN</p> <p>Finalmente, al culminar la ficha, la docente pregunta:</p> <p>¿Qué hemos realizado?</p>			
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN:</p> <p>¿Qué aprendí el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo aprendí?</p> <p>¿Cómo lo lograron?</p>		5 min.	
Bibliografía	<p>Curriculum Nacional</p> <p>Fuente: Minedu</p> <p>Link:https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf</p>			

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
(Lista de Cotejo)

Docente de aula	Blanca Ivett Lima Marocho		
Tesista	Esther Ortiz Carbajal		
Aula	Fucsia	Edad	5 años

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	JUEGO DE MESA
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO	NIVEL VIVENCIAL	Propone estrategias para la resolución de problemas a través de juegos y situaciones retadoras.	Utiliza la "Pictureka" para pesar objetos según la consigna seleccionada..	Tarjetas Retadoras
	NIVEL CONCRETO	Pesa diferentes objetos de su alrededor utilizando diferentes partes de su cuerpo.		
	NIVEL GRÁFICO	Representa el peso de dos objetos haciendo uso de material gráfico		
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque de orientación al bien común: Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismo para alcanzar sus metas y contribuir con su comunidad			

LEYENDA: INICIO (I) PROCESO (P) LOGRO (L)

	ITEMS	Propone estrategias para la resolución de problemas a través de juegos y situaciones retadoras.	Pesa diferentes objetos de su alrededor utilizando diferentes partes de su cuerpo.	Representa el peso de dos objetos haciendo uso de material gráfico
o	NOMBRES Y APELLIDOS			
1	Estudiante X			

SESIÓN DE APRENDIZAJE

07



DATOS INFORMATIVOS

I.E.I	N°65 “Belén”		
NOMBRE DE LA SESIÓN	¿Qué sigue ahora?		
ÁREA	Matemática	Fecha de Ejecución	
CICLO	II	SECCIÓN-AULA	5 años – Fucsia
DOCENTE DE AULA	Blanca Ivett Lima Marocho	TESISTA	Esther Ortiz Carbajal

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	JUEGO DE MESA
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO	NIVEL VIVENCIAL NIVEL CONCRETO NIVEL GRÁFICO	Identifica patrones de secuencia al utilizar su cuerpo, en situaciones de conteo. Expresa el criterio para ordenar seriaciones de 5 objetos de grande a pequeño con diversos materiales Realiza representación de secuencia haciendo uso material gráfico	Utiliza el “Rompecabezas” para realizar secuencias de objetos según la consigna seleccionada.	“ROMPECABEZAS”
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque de orientación al bien común: Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismo para alcanzar sus metas y contribuir con su comunidad			



DESARROLLO DE LA SESIÓN

SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES DE RUTINA	<p>Oración (Niño Jesusito)</p> <p>Calendario del día</p> <p>Noción climática</p>
-----------------------	--

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<i>INICIO</i>	<p>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA <i>(nivel vivencial)</i></p> <p>EN EL AULA:</p> <p>La docente plantea: Chicos vamos a crear secuencias con nuestro cuerpo utilizando varones y mujeres.</p> <p>¿Qué podemos hacer?</p> <p>Objetivo: Los niños utilizan su cuerpo para crear secuencias.</p>		10 min.	Lista de Cotejo
	<p>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE LA ESTRATEGIA <i>(nivel concreto)</i></p> <p>Al terminar, la docente les propone jugar “Rompecabezas” con figuras geométricas y de objetos.</p> <p>EXPLICACIÓN:</p> <p>Vacía la caja: Pon todas las piezas del rompecabezas sobre una mesa grande. ¡Verás que están todas mezcladas!</p> <p>Encuentra los bordes: Busca primero las piezas que tienen un lado liso o recto. Estas son las piezas del borde (el marco de la imagen). ¡Serán las primeras que uses!</p> <p>Arma el marco: Junta todas esas piezas de borde hasta que formen el marco de la imagen. Fíjate en el dibujo de la caja para saber dónde va cada una.</p>		30 min	

<p><i>DESARROLLO</i></p>	<p>Mira los colores y dibujos: Ahora, mira bien la imagen de la caja. ¿Qué colores ves? ¿Qué dibujos hay? Busca piezas que tengan esos colores o partes de esos dibujos.</p> <p>Une las piezas:</p> <p>Fíjate en la forma de las piezas. ¡Tienen como "pancitas" que entran en "agujeritos"!</p> <p>Busca dos piezas que creas que van juntas. Si encajan perfecto y los colores y el dibujo se conectan bien, ¡lo lograste!</p> <p>Continúa uniendo piezas, haciendo grupitos pequeños de colores o dibujos que se parezcan, y luego únelos al marco.</p> <p>Al culminar los estudiantes se agrupan en equipos de 4 y comienzan a jugar "Rompecabezas".</p> <p>REPRESENTACION (nivel gráfico)</p> <p>Al culminar, la docente pide a los estudiantes que completen una ficha aplicativa.</p> <p>REFLEXION Y FORMALIZACION</p> <p>Finalmente, al culminar la ficha, la docente pregunta:</p> <p>¿Qué hemos realizado?</p>			
<p><i>CIERRE</i></p>	<p>METACOGNICIÓN:</p> <p>¿Qué aprendí el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo aprendí?</p> <p>¿Cómo lo lograron?</p>		<p>5 min.</p>	
<p>Bibliografía</p>	<p>Curriculum Nacional</p> <p>Fuente: Minedu</p> <p>Link: https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf</p>			

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
(Lista de Cotejo)

Docente de aula	Blanca Ivett Lima Marocho		
Tesista	Esther Ortiz Carbajal		
Aula	Fucsia	Edad	5 años

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	JUEGO DE MESA
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO	NIVEL VIVENCIAL	Identifica patrones de secuencia al utilizar su cuerpo, en situaciones de conteo.	Utiliza el “Rompecabezas” para realizar secuencias de objetos según la consigna seleccionada.	Rompecabezas
	NIVEL CONCRETO NIVEL GRAFICO	Expresa el criterio para ordenar seriaciones de 5 objetos de grande a pequeño con diversos materiales Realiza representación de secuencia haciendo uso material gráfico		
ENFOQUE TRASVERSAL	Enfoque de orientación al bien común: Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismo para alcanzar sus metas y contribuir con su comunidad			

LEYENDA: INICIO (I) PROCESO (P) LOGRO (L)

ITEMS	Identifica patrones de secuencia al utilizar su cuerpo, en situaciones de conteo.	Expresa el criterio para ordenar seriaciones de 5 objetos de grande a pequeño con diversos materiales	Realiza representación de secuencia haciendo uso material gráfico
NOMBRES Y APELLIDOS			
Estudiante X			

Anexo 9: Panel de Fotografías con leyenda

EVALUACIÓN DE ENTRADA (PRE TEST)



Foto 1: Consigna. Ordena la torre de grande a pequeño.

Foto 2 Consigna: Según la cantidad del dado, vamos agruparnos.



Foto 3 Consigna: Elabora tu propia seriación.



Foto 4 Consigna: Coloca en número la fecha del día.

APLICACIÓN DE SESIONES



Foto 5. Sesión: Ubicamos sus espacios



Foto 6. Sesión: Nos agrupamos por símbolo.



Foto 7. Sesión: ¿Se parecen?



Foto 10. Sesión: Ordenamos las piezas

Foto 9. Sesión: ¿Cuántos espacios avanzare?



Foto 8. Sesión: ¿Dentro o fuera?



Foto 11. Sesión: Agrupados es mejor



Foto 12. Sesión: Medimos con el cuerpo



Foto 13. Consigna: Nos ordenamos en fila



Foto 14. Consigna: Nos agrupamos según la cantidad del dado.



Foto 15. Consigna: Representa la cantidad del número.

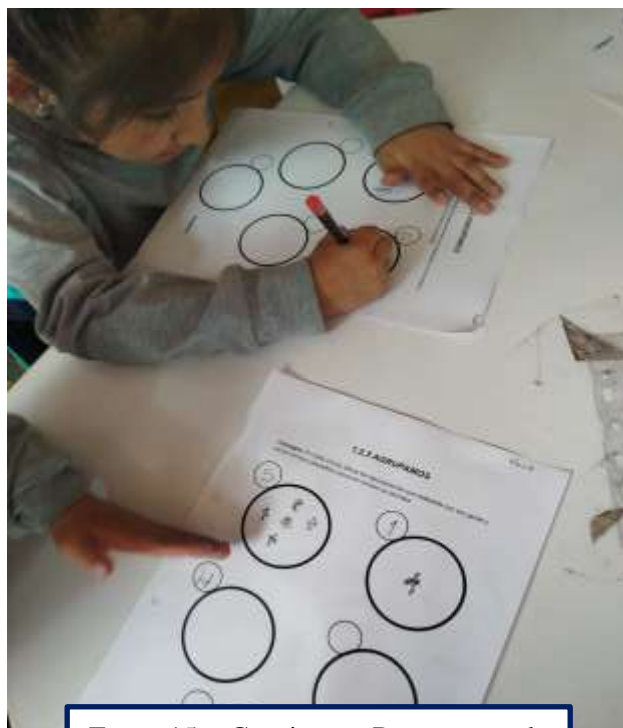


Foto 16. Consigna: Continúa el patrón de la serie.

