

# **UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES**

## **Facultad de Derecho y Ciencias Políticas**

### **Escuela Profesional de Educación**



**UPLA**  
UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

## **TESIS**

### **JUEGOS SIMBÓLICOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JUAN DE CHUPACA**

Para Optar	: El Título de Licenciada en Educación Inicial
Autor	: Bach. OCHOA CASTRO Fabiola
Asesor	: Dr. LOLI QUINCHO Manuel Jesús
Línea de Investigación	: Desarrollo humano y derechos
Área de investigación	: Ciencias sociales
Fecha de Inicio y Culminación	: 04-04-2020 al 29-10-2020

HUANCAYO – PERU

2022

**HOJA DE DOCENTE REVISORES:**

DR: LUIS POMA LAGOS  
DECANO DE DERECHO

LIC. YDA MABEL ARANDA VEGA  
PRIMERO JURADO

MG. WILMER MORALES MUÑOZ  
SEGUNDO JURADO

MG. ELIZABETH GUTIÉRREZ REYES  
TECER JURADO

MG. ELIANA GINA MORALES RAMOS  
SUPLENTE JURADO

## **DEDICATORIA**

Dedicado a mi madre por su apoyo incondicional en mi formación profesional.

Fabiola

## **AGRADECIMIENTO**

Primeramente, doy gracias a Dios, por la fortaleza y voluntad, la cual guio mis días de estudio; a mi familia por el apoyo incondicional y desinteresado. A la Universidad Peruana Los Andes Sede Huancayo, que me permitió desarrollar mis habilidades y me preparo para enfrentarme a los desafíos profesionales, y así mismo a mis docentes que con paciencia y constancia fueron claves para mi desarrollo profesional.



UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES  
FACULTAD DE DERECHO Y CIENCIAS POLITICAS  
DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



## CONSTANCIA DE SIMILITUD

El Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas deja Constancia.

Que, se ha revisado el archivo digital de la Tesis, del Bachiller, **OCHOA CASTRO FABIOLA**, cuyo título del Trabajo de Investigación es: “**JUEGOS SIMBÓLICOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JUAN DE CHUPACA**”, a través del **SOFTWARE TURNITIN** obteniendo el **porcentaje** de **28%** de similitud.

Se otorga la presente constancia para la consecución de los trámites respectivos.

Huancayo, 28 de febrero del 2022.

**DRA. MIRIAM ROSARIO CÓRDOVA MAYO**  
**DIRECTORA (e) DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE**  
**LA FACULTAD DE DERECHO Y CC.PP**

## **CONTENIDO**

HOJA DE DOCENTES REVISORES	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
CONTENIDO	v
CONTENIDO DE TABLAS	viii
CONTENIDO DE FIGURAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	xi

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

1.1.Descripción de la realidad problemática	15
1.2.Delimitación del problema	18
1.3.Formulación del problema	18
1.3.1.Problema general	18
1.3.2.Problemas específicos	18
1.4.Justificación	19
1.4.1.Social	19
1.4.2.Conveniencia	19
1.4.3.Valor teórico	19
1.5.Objetivos	20
1.5.1.Objetivo general	20
1.5.2.Objetivos específicos	20

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

2.1.Antecedentes	21
2.2.Bases teóricas	24
2.3.Marco conceptual	36

### **CAPÍTULO III**

#### **HIPÓTESIS**

3.1.Hipótesis general	38
3.2.Hipótesis específica	38
3.3.Variables	38
3.4.Operacionalización de las variables	40

### **CAPÍTULO IV**

#### **METODOLOGÍA**

4.1.Método de investigación	43
4.2.Tipo de investigación	43
4.3.Nivel de investigación	43
4.4.Diseño de la investigación	43
4.5.Población y muestra	44
4.6.Técnicas e instrumentos de recolección de datos	44
4.7.Técnicas de procesamiento y análisis de datos	45
4.8.Aspectos éticos de la investigación	45

### **CAPÍTULO V**

#### **RESULTADOS**

5.1.Descripción de los resultados	46
5.2.Contrastación de la hipótesis	65
<b>ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b>	<b>70</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>73</b>
<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>75</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>76</b>

**CONTENIDO DE TABLAS**

Tabla 1. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	44
Tabla 2. Baremo de los niveles de puntuación – variable	47
Tabla 3. Baremo de los niveles de puntuación – dimensiones	48
Tabla 4. Pensamiento lógico	50
Tabla 5. Pensamiento lógico	51
Tabla 6. Analizar	52
Tabla 7. Analizar	53
Tabla 8. Argumentar	53
Tabla 9. Argumentar	54
Tabla 10. Razonar	55
Tabla 11. Razonar	56
Tabla 12. Pensamiento lógico	57
Tabla 13. Pensamiento lógico	58
Tabla 14. Analizar	59
Tabla 15. Analizar	60
Tabla 16. Argumentar	61
Tabla 17. Argumentar	62
Tabla 18. Razonar	63
Tabla 19. Razonar	64
Tabla 20. Distribución normal de la prueba de entrada y salida	65
Tabla 21. Prueba de muestras emparejadas – variable	66
Tabla 22. Prueba de muestras emparejadas – dimensión analizar	67
Tabla 23. Prueba de muestras emparejadas – dimensión argumentar	68
Tabla 24. Prueba de muestras emparejadas – dimensión razonar	69

**CONTENIDO DE FIGURAS**

Figura 1. Pensamiento lógico	50
Figura 2. Analizar	52
Figura 3. Argumentar	54
Figura 4. Razonar	55
Figura 5. Pensamiento lógico	57
Figura 6. Analizar	59
Figura 7. Argumentar	61
Figura 8. Razonar	63

## RESUMEN

El trabajo de investigación tuvo como problema principal ¿Cómo influye los juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento lógico en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020? con una población de 20 niños de 5 años del nivel inicial donde se trabajó con un muestreo censal, el objetivo general fue: Determinar la influencia de los juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento lógico en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020, el método fue experimental utilizando el diseño pre experimental, se aplicó la técnica evaluación educativa y el instrumento fue prueba objetiva. El resultado obtenido de 20 niños, en el nivel “proceso” (P) el 15% (3) niños están en proceso de desarrollar el pensamiento lógico. Finalmente, en el nivel “logro” (L) el 85% (17) niños lograron el desarrollar el pensamiento lógico. Estos resultados permitieron llegar a la siguiente conclusión, los juegos simbólicos influyen en el desarrollo del pensamiento lógico en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.

**PALABRAS CLAVE:** Juegos simbólicos, Pensamiento lógico

## **ABSTRACT**

The research work had as its main problem How does symbolic games influence the development of logical thinking in five-year-old boys and girls from the San Juan de Chupaca 2020 Educational Institution? With a population of 20 children of 5 years of the initial level where a census sample was worked, the general objective was: To determine the influence of symbolic games on the development of logical thinking in boys and girls of five years of the Educational Institution San Juan de Chupaca 2020, the method was experimental using the pre-experimental design, the educational evaluation technique was applied and the instrument was an objective test. The result obtained from 20 children, at the "process" level (P) 15% (3) children are in the process of developing logical thinking. Finally, at the "achievement" level (L) 85% (17) children managed to develop logical thinking. These results allowed us to reach the following conclusion, symbolic games influence the development of logical thinking in five-year-old boys and girls from the San Juan de Chupaca 2020 Educational Institution.

**KEY WORDS:** Symbolic games, Logical thinking

## INTRODUCCIÓN

A través del juego, los niños pueden divertirse mientras aprenden cualquier habilidad o destreza. “El juego simbólico es un tipo de juego en el que los niños pueden desempeñar diferentes roles, imitando situaciones que observan en la vida real. Para hacer esto, usan su imaginación y crean expresiones mentales” (Bretherton Sierra, 2010, p. 12). El juego simbólico en el desarrollo infantil no se limita a la imaginación, sino que también contribuye al desarrollo del lenguaje y el pensamiento lógico del niño. Charlan mientras interpretan al personaje. Al compartir juegos utilizando el lenguaje como medio de comunicación, también socializan.

El juego simbólico será parte del desarrollo del niño y le permitirá asimilarse al entorno. Gracias a este tipo de juegos, los niños pueden: Desarrollar la capacidad de imaginar. Asimila y comprende el entorno que le rodea. Se desarrolla emocionalmente, especialmente en las primeras etapas; favorece el desarrollo motor. Expresa mentalmente la vida real e imaginaria y desarrolla tu lenguaje. (Bretherton Sierra, 2010, p. 12)

Los juegos simbólicos están destinados a ayudar a los niños a imitar situaciones de la vida cotidiana de los adultos. Pero también veamos cómo. Sugiera que proyecte sus propios miedos, tensiones y conflictos internos a través de su hijo. Esto ayuda a expresar emociones fuertes. Dejemos que los niños trasciendan la realidad y la concreción. “La capacidad de proyectarse en diferentes roles enriquece su conocimiento social. Puedes imitar, actuar y experimentar el mundo de los adultos sin exponerte a las consecuencias” (Bretherton Sierra, 2010, p. 13). Cuando juegas simbólicamente, te ayuda a comprender el papel que juegan las personas en tu entorno, porque necesitas conocerlas para representarlas. Es un espacio que promueve el desarrollo emocional y cognitivo y el desarrollo social de los niños a través del juego. Será un medio de aprendizaje. A medida que el niño crece, utiliza el juego simbólico para aprender de acuerdo con sus propias necesidades, desarrollar autonomía, creatividad, curiosidad o aprender a respetar las reglas.

Por otro lado, está claro que diferentes juegos tienen diferentes beneficios para los niños. Hay quienes buscan desarrollar habilidades lógicas.

Cuando los niños desarrollan el pensamiento lógico, activan el uso de la razón y el sentido común. Aprenden a discutir y hacer preguntas sobre la información que se les da. Asimilan de manera más óptima el aprendizaje de las ciencias, como las matemáticas. Y, en general, mejora las capacidades intelectuales. Se sabe que el pensamiento lógico comienza a desarrollarse a la edad de 5 o 6 años, pero se ha demostrado que la estimulación es efectiva desde el primer año. Por tanto, los ejercicios y actividades relacionados con el análisis son muy relevantes. (Bretherton Sierra, 2010, p. 12)

Del mismo modo, el pensamiento lógico de los niños se ve facilitado por ejercicios y juegos que reconocen la necesidad de resolver problemas sencillos a partir del análisis, utilizar correctamente sus sentidos y valorar mentalmente las situaciones a las que se enfrentan. Para lograr este objetivo, es necesario tener en cuenta que los niños irán estimulando gradualmente esta habilidad, a medida que la habilidad lo permita. Sin embargo, la capacidad de los niños para aprender es enorme y nunca debe subestimarse.

Que un niño pueda comprender la realidad que lo rodea depende principalmente de su pensamiento lógico. Su capacidad para manejar las relaciones y los conflictos con el mundo está ligada a esta habilidad que se adquiere gradualmente. Es el resultado de un proceso influenciado por el juego y la socialización. Hoy brindamos pautas para mejorar las habilidades matemáticas y el pensamiento lógico en el niño.

El desarrollo del pensamiento matemático y lógico no solo es la base para la construcción de conceptos matemáticos que conciernen al desarrollo de los niños, sino también al proceso de comprensión de las relaciones de los niños con ellos mismos, con el mundo y como individuos. Y, por supuesto, la mejor forma de desarrollarlo es jugando. “El pensamiento lógico matemático es subjetivo. Existe de manera diferente para cada uno de nosotros. El niño construye individualmente a través de abstracciones reflejas que surgen de la experiencia al relacionarse con objetos del mundo” (Fernández Bravo, 2001, p. 12). Estas experiencias se organizan en su mente a través de la estructuración de conocimientos que nunca olvidará, ya que provienen de las acciones que vivió.

La línea anterior ha suscitado que se formule el objetivo general: determinar la influencia de los juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento lógico en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.

Con la siguiente metodología, el tipo investigación fue aplicada, con un nivel de investigación experimental, con un diseño pre experimental, con una prueba de entrada y una prueba de salida. Asimismo, este informe y estudio están organizados en cinco capítulos:

Capítulo I, Enunciado del problema: se ha escrito una descripción de la realidad problemática, los límites, las formulaciones, las justificaciones y los propósitos finales.

Capítulo II, Marco teórico: se presentan los antecedentes del estudio en orden cronológico, se desarrollan las variables y dimensiones a través de la base teórica, y se propone un marco conceptual de variables y dimensiones.

Capítulo III, Hipótesis: se formularon la hipótesis general y específicas, las variables se han definido conceptual y operativamente.

Capítulo IV, Metodología: se definió el método de estudio, el tipo de estudio, nivel de estudio, el diseño de investigación, asimismo, se determinó la población y muestra, las técnicas y herramientas utilizadas, las técnicas de procesamiento de datos y los aspectos éticos reportados

Capítulo V, se presentó los resultados, la descripción de resultados y la contrastación de hipótesis.

Finalmente, se esbozó el análisis y discusión de resultados; las conclusiones; las recomendaciones y las referencias bibliográficas.

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1. Descripción de la realidad problemática**

“El pensamiento lógico se entiende claramente como una forma de pensar que consta de cosas relacionales, es decir, cosas reales o abstractas, y un conjunto de relaciones entre ellas” (Santa Colorado, 2017, p. 12). Es una idea que requiere una construcción abstracta y virtual basada en la construcción individual. Según la investigación de colombiano Santa Colorado (2017) pensar es un acto complejo que forma un conjunto de representaciones mentales para que se puedan obtener acciones posteriores, para lo cual identificamos, clasificamos, analizamos, sintetizamos, comparamos, abstraemos, generalizamos, codificamos, decodificamos, y mediante el cual llamamos Invocar. La llamada al pensamiento lógico matemático. Puedes desarrollar estas habilidades de pensamiento. Según Eleducador (2016):

En este tipo de razonamientos, es fundamental sacar conclusiones válidas a partir de un conjunto específico de premisas, como las proposiciones o la lógica simbólica, que son modelos formales para la expresión de la reflexión. El elemento básico que todo niño debe aprender debe ser lógico. Solo aquellos que han identificado y dominado las reglas lógicas de esta dirección pueden comprender y realizar correctamente las tareas matemáticas básicas. Esto significa reconocer la lógica como un componente del sistema cognitivo. Su integración puede comenzar no solo con la base del conocimiento matemático, sino también

con la base del razonamiento, así como con los fundamentos de otras disciplinas.  
(p .1)

Por ejemplo, para adquirir la capacidad de contar, un niño debe tener en cuenta una serie de principios lógicos, tales como: comprender la naturaleza de una serie de números sin olvidar el concepto de tamaño. Comprender el concepto de singularidad en orden. Cada número debe calcularse solo una vez. El último número de la secuencia representa todos los elementos del conjunto.

Por otro lado, según los estudios del ecuatoriano Chuiza Orellana (2019) Los niños de la primera infancia desarrollan habilidades sociales y habilidades para razonar, expresarse y movilizarse por sí mismos. Las habilidades sociales son aquellas que facilitan la capacidad natural de una persona para socializar con otras personas en diferentes entornos laborales. En la infancia, es una habilidad que permite a los niños expresarse cuando necesitan ayuda, expresar sus emociones o simplemente interactuar con otras personas.

Dado que el razonamiento lógico es verdadero, justo y claro, representa el paradigma dialéctico, y este último ideal está en el centro de cualquier forma de discusión, argumento o prueba de pensamiento. Entre otras cosas, el razonamiento deductivo es una de las inferencias más utilizadas en la academia y las escuelas, y también es la base de las matemáticas. Por eso reciben una formación pedagógica desde las primeras etapas del desarrollo cognitivo.

El pensamiento lógico es la parte de comprender, manipular y usar la lógica, los números y el razonamiento para comprender cómo funcionan las cosas, identificar patrones de comportamiento y encontrar soluciones a los problemas que se encuentran en la vida cotidiana.

Si pudiéramos caracterizar el pensamiento lógico podríamos decir de él que es analítico porque divide los razonamientos en partes; es racional porque sigue reglas, y es secuencial (lineal). En este sentido, el pensamiento lógico sirve para analizar, argumentar, razonar y justificar razonamientos. (Eleducador, 2016, p.2)

La base básica que todo niño debería aprender es la lógica. Solo aquellos que han identificado y dominado las reglas lógicas de esta dirección pueden comprender y realizar correctamente las tareas matemáticas básicas. Significa reconocer la lógica como parte del sistema cognitivo. Su unificación nos permite comenzar no solo el conocimiento matemático, sino también los fundamentos de otras disciplinas y los fundamentos del pensamiento.

Por otro lado, según los estudios del peruano Nuñez y Zapata (2018) las matemáticas tienen más sentido y se aprenden mejor cuando se aplican directamente a situaciones del mundo real. Nuestros niños experimentarán una mayor satisfacción cuando asocian el nuevo aprendizaje de matemáticas con situaciones familiares. Por tanto, la matemática se vuelve de por vida, donde el aprendizaje se crea en contextos cotidianos. Desde el primer año de vida, los niños y niñas experimentan con formas de objetos y personas (juguetes, instrumentos, rostros, etc.) y poco a poco construyen relaciones espaciales a través de acciones. En la primera composición, estructuran gradualmente el mundo que los rodea como una organización mental o representativa.

El pensamiento lógico de los niños proviene de sus propias experiencias. La base de esta idea es siempre la observación, pero es la visión la que capta mejor lo que se procesa en el cerebro.

Finalmente, en la institución educativa San Juan de Chupaca, se ha observado que un número significativo de niños tiene dificultades con el análisis y no examinan en detalle los objetos y elementos que los rodean. Asimismo, los objetos que se colocan intencionalmente en el entorno. Por otro lado, desconocen la naturaleza, sus características, estados y factores que intervienen en todo ello. Por si fuera poco, se observó que el proceso argumentativo que involucra explicaciones o discursos que revelan oralmente razones y premisas que sustentan nuestro punto de vista es difícil. Los niños reconocieron que era difícil presentar ideas a través del razonamiento lógico. Las dificultades se perciben en el razonamiento del niño, lo que significa la capacidad de resolver problemas, sacar conclusiones de arriba, aprender conscientemente de los hechos y establecer las conexiones lógicas necesarias entre ellos. Los niños no especifican el razonamiento relacionado con el pensamiento y llegan a conclusiones alineando ideas y conceptos.

Por ello, se planteó los juegos simbólicos para desarrollar el pensamiento lógico en niños y niñas de la Institución Educativa San Juan de Chupaca.

## **1.2. Delimitación del problema**

- **Espacial:** La investigación se realizó en el departamento de Junín, la provincia de Chupaca, distrito de Chupaca, en la Institución Educativa San Juan.
- **Temporal:** La investigación se realizó durante el primer y segundo semestre (04 mayo del 2020 al 29 de octubre del 2020).
- **Contenido:** La investigación se enfocó en el desarrollo del pensamiento lógico y sus dimensiones como el analizar, argumentar, razonar.

## **1.3. Formulación del problema**

### **1.3.1. Problema general**

¿Cómo influye los juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento lógico en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020?

### **1.3.2. Problemas específicos**

- ¿Cómo influye los juegos simbólicos en el desarrollo de analizar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020?
- ¿Cómo influye los juegos simbólicos en el desarrollo de argumentar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020?

- ¿Cómo influye los juegos simbólicos en el desarrollo de razonar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020?

#### **1.4. Justificación**

La justificación, “indica el porqué de la investigación exponiendo sus razones, por medio de la justificación debemos demostrar que el estudio es necesario e importante” (Hernández et al., 2010, p. 39). Por tal razón se toma los siguientes criterios:

##### **1.4.1. Social**

La investigación presentó relevancia social, los resultados de la investigación fueron útiles para los miembros de la comunidad educativa, entienden que el uso de juegos simbólicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje mejora el desarrollo de los niños y facilita el desarrollo lógico a través de la asimilación a su entorno social. La capacidad de pensar e imaginar con fluidez.

##### **1.4.2. Conveniencia**

El estudio fue útil para demostrar que los juegos simbólicos desarrollan el pensamiento lógico en los estudiantes en la fase preoperativa. Estos resultados fueron muy importantes ya que instituciones como IDEL están comenzando a incorporar juegos simbólicos en sus disciplinas para niños de 5 años.

##### **1.4.3. Valor teórico**

El estudio examinó los supuestos preoperatorios propuestos por Piaget y comprendió cómo los niños desarrollan la capacidad de reemplazar a otros y, por lo tanto, jugar y jugar. juego de rol. A pesar de estos cambios, se notó que los niños tenían dificultades para abordar el pensamiento abstracto y la reflexión porque todavía había cierto grado de egocentrismo.

## **1.5. Objetivos**

### **1.5.1. Objetivo general**

Determinar la influencia de los juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento lógico en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.

### **1.5.2. Objetivos específicos**

- Determinar la influencia de los juegos simbólicos en el desarrollo de analizar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.
- Determinar la influencia de los juegos simbólicos en el desarrollo de argumentar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.
- Determinar la influencia de los juegos simbólicos en el desarrollo de razonar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes

##### 2.1.1. Antecedentes nacionales

Alvarado Vargas (2017) en su tesis: *Juegos de reflexión lógica para el aprendizaje de las matemáticas en el nivel elemental para la Maestría en Administración Educativa de la Universidad Cesar Vallejo en Perú, Huanchay 2015*. Llegó a las siguientes conclusiones: El valor de correlación de Spearman es  $Rho = 0.599$ , lo que significa que el coeficiente de correlación tiene un valor positivo fuerte y la significación bilateral es 0,000, menor que 0,05, lo que indica que existe una relación entre el pensamiento lógico. El papel de los juegos de aprendizaje. Nivel básico en la región de Huanchay - 2015.

Rivas & Sullca (2017) en su tesis: *Efecto de los juegos tradicionales en el logro del aprendizaje del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 5 años de la institución educativa original "Santa Teresita" San Jerónimo, Andahuailas 2017*. Llegó a las siguientes conclusiones: los estudios realizados en el país y en el exterior coinciden y recomiendan el uso del juego tradicional principalmente como motivo educativo en el nivel escolar inicial, por ser necesario y práctico para el desarrollo integral de los niños.

Arias y García (2016) en su tesis: *Los juegos educativos y su impacto en el pensamiento lógico matemático de los niños en edad preescolar de la institución educativa El Jardín de Ibagué - 2015*. Para el bachillerato en educación inicial, de la

Universidad Tecnológica de los Andes, Perú. Concluyó: Los juegos educativos tienen un impacto positivo en el desarrollo del pensamiento lógico y matemático en los niños en edad preescolar, ya que promueve la preservación de la clasificación, el orden, los conceptos de número y cantidad.

Lachi Amado (2015) en su tesis: *Los juegos tradicionales como estrategia educativa para el desarrollo de habilidades y actividades numéricas en niños de 5 años*. Llegó a la siguiente conclusión: La estrategia tradicional en el juego es una forma divertida de desarrollar las matemáticas porque involucra a los niños en actividades divertidas y entretenidas. También enseñan el conocimiento y la transmisión de las costumbres y tradiciones de la comunidad.

Castrillón y Ramírez (2016) en su tesis: *El desarrollo del razonamiento lógico matemático se sustenta en el uso de weblogs 2.0 entre estudiantes de secundaria de la institución educativa Real Campestre la sagrada Familia, sede Fresno Tolima 2013-2014*, Llegaron a la siguiente conclusión: Al probar la hipótesis 1 dada, se pueden observar valores significativos superiores a 0,714 y 0,05 y se encuentran en la región receptiva. Entonces se puede probar la hipótesis nula. manejo y uso de blogs de países virtuales y reales la sagrada Familia, una institución educativa con sede en Fresno, Tolima que desarrolla razonamientos y razonamientos para estudiantes de secundaria 2013-2014; No se encontró relación positiva entre el razonamiento lógico, el razonamiento y el uso de blogs virtuales.

Huaracha Ortega (2015) en su tesis: *La aplicación de juegos matemáticos para mejorar la capacidad de resolución de problemas de suma entre alumnos de segundo grado de primaria*. Llegó a la siguiente conclusión: La aplicación del juego de matemáticas se enfoca en resolver los problemas de intercambio 1 y 2 de la lección, lo cual se ilustra pidiendo a los estudiantes que se sienten y resuelvan el problema dependiendo del grado de dificultad.

### **2.1.2. Antecedentes internacionales**

Chuiza Orellana (2019): *El juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años de edad de la Unidad*

*Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi, Provincia de Chimborazo, año Lectivo 2018-2019.* Llego a la siguiente conclusión: Los resultados obtenidos mostraron que los juegos simbólicos tienen un efecto positivo en el desarrollo de habilidades sociales en la población estudiada. Esto se demostró numéricamente al comparar a los niños antes y después de participar en el juego simbólico, lo que indica que las habilidades sociales del grupo mejoraron positivamente.

Armero & Rodríguez (2017) en su artículo científico: *La lúdica en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Municipal ITSIM sede San Vicente II de la ciudad de San Juan de Pasto.* Llegaron a las siguientes conclusiones: En un ambiente interactivo y divertido, los estudiantes comparten opiniones y conocimientos, desarrollan habilidades lingüísticas que enriquecen el proceso de aprendizaje y crean un ambiente de calma y amabilidad que incentiva el proceso de enseñanza-aprendizaje. La libertad de elegir entre una variedad de juegos mejora la autoestima y la seguridad de los participantes. El entorno competitivo fomenta la búsqueda de resultados de una forma más ágil y eficiente. La naturaleza de algunos juegos permite a los estudiantes familiarizarse mecánicamente con diferentes tipos de resultados, lo que permite resultados más rápidos y niveles de tareas más complejos o más complejos. A medida que el estudiante aplica correctamente los conceptos y las reglas del juego, se vuelve más articulado sobre la manipulación y progresa en la obtención de caminos más cortos para la resolución de problemas.

Caro et al. (2017) en su tesis: *Estrategias lúdico pedagógicas y su impacto en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas del grado primero del colegio cristiano luz y verdad,* para optar el título de Licenciada en pedagogía infantil, en la Universidad de Cartagena, Colombia. Llegó a las siguientes conclusiones: La iniciación del pensamiento lógico se basa en la actuación del niño en otros objetos y en las relaciones con esos objetos. El entorno en el que crece el niño debe utilizarse para desarrollar habilidades que van desde las matemáticas hasta la ciencia y la tecnología. Las formas y los resultados de los niños crecen en la escuela cuando los padres y los maestros se entienden, comparten las mismas expectativas y se mantienen informados.

Gordillo Molina (2016) en su tesis: *Desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de primer año de educación general básica, basado en la*

*aplicación de software educativo*, Llegó a la siguiente conclusión: En la parte teórica, conceptualiza el desarrollo de las habilidades de razonamiento matemático y lógico de los estudiantes de primer grado de artes liberales básicas para que puedan aplicar los contenidos de serialización, clasificación, secuenciación, correspondencia y ensamblaje de acertijos.

Saenz y Toro (2016) en su tesis: *El juego simbólico para el fortalecimiento de la autoestima en niños de transición, de la I.E.D. Marco Tulio Fernández, Sede B, Jornada Mañana, de Bogotá*. Llegó a la siguiente conclusión: El nivel de autoestima dentro del grupo fue menos que ideal, pero la participación en actividades grupales contribuyó a la interacción grupal. A medida que avanzaba la sesión, palabras como tolerancia, ayuda y respeto se convirtieron en parte de la relación entre los niños.

Herrera Luna de Salguero (2015) en su tesis: *Desarrollo de pensamiento lógico matemático en los alumnos de un kínder de Guatemala: una guía de actividades lúdicas*. Llegó a la siguiente conclusión: Esta guía agregó actividades lúdicas para desarrollar el razonamiento lógico, que, además de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, se convirtió en un aspecto motivador en el aula. Es un juego sensible que representa actividades esenciales y es uno de los principales canales para la adquisición efectiva de nuevos conocimientos.

## **2.2. Bases teóricas**

Los fundamentos en los que se basan las variables en estudio y en estudio están cubiertos por las teorías, modelos y enfoques que se presentan a continuación de manera integral que ayudarán en la elaboración de los constructos en estudio. La variable independiente está sustentada en los estudios de Bretherton Sierra (2010) en su teoría *Mundo social y juego simbólico*; por otro lado, la variable dependiente está basado en la teoría propuesto por Fernández Bravo (2001) *Aprender a hacer y conocer: el pensamiento lógico*.

### **2.2.1. Juegos simbólicos**

Lo que está claro es que el juego es una actividad fundamental para los niños y el ser humano no abandona por completo la actividad lúdica a lo largo de la vida. Esto es importante porque da una idea de la importancia de los juegos en el desarrollo.

Muchos autores han señalado las diferentes funciones que pueden ofrecer los juegos al agruparlos. Podemos decir que el juego cumple la función de: Desarrollo de la socialización: Promover el aprendizaje de los niños de valores culturales específicos y trabajar para aprender y practicar hábitos interactivos. habilidades sociales; Desarrollo emocional: resolución de conflictos. Desarrollo cognitivo: la relación entre juego y lenguaje.

La asimilación de la realidad para el niño en su propio ego es una condición necesaria para su continuidad y desarrollo, ya que su desequilibrio en su pensamiento. Así, los juegos simbólicos cumplen esta condición considerando tanto al significante como al significado. Semánticamente, el juego permite al niño recrear experiencias pasadas para satisfacer el ego, en lugar de estar subordinado a la realidad. Desde el punto de vista del significante, el simbolismo proporciona al niño un lenguaje vivo, dinámico e individual, esencial para la expresión de pensamientos subjetivos inapropiados como lenguaje colectivo. (Piaget, 1962, pp. 166-167).

A través del juego, los niños pueden divertirse mientras aprenden cualquier habilidad o destreza. Según Bretherton Sierra (2010), “Un juego simbólico es un tipo de juego en el que los niños pueden desempeñar diferentes roles, imitando situaciones que los niños observan en la vida real” (p. 23). Para hacer esto, usan su imaginación y crean manifestaciones mentales.

La importancia del juego simbólico en el desarrollo del niño no se limita a la imaginación, sino que también contribuye al desarrollo del lenguaje del niño. Hablan mientras se hacen pasar por personas. Al compartir juegos que utilizan el lenguaje como medio de comunicación, también interactúan entre ellos.

El juego simbólico será parte del desarrollo del niño y le permitirá integrarse en el entorno. Gracias a este tipo de juegos, los niños pueden: desarrollar la imaginación.

comprender su entorno, desarrollar sus sentimientos. Especialmente en las primeras etapas; favorece el desarrollo motor, la encarnación del espíritu de la vida real y ficticia. Desarrollando su lenguaje.

El punto de partida será el juego compartido del niño, primero con la madre y después con sus iguales. No se puede dar el juego simbólico en el niño si antes no ha habido, ni hay juego compartido. La edad en la que los niños tienen capacidad para simbolizar es a los 2 años y se desarrollando a lo largo de la infancia. Así, el juego simbólico será cada vez más complejo. (Bretherton Sierra, 2010, p. 23)

A lo largo del desarrollo, los niños adquieren la capacidad de hacer juegos más complejos a medida que crecen y pasan de los juegos individuales (a los 12 meses a los 2 años) a los juegos grupales (a los 2 años). Este proceso hace que el juego simbólico sea crucial en la socialización.

A través del juego simbólico, los niños imitan las situaciones cotidianas de los adultos. Pero también hay formas de: Sugerir que proyecte sus propios miedos, tensiones y conflictos internos a través de su hijo. Esto ayuda a expresar emociones fuertes. Dejemos que los niños trasciendan la realidad y la concreción. La capacidad de proyectarse en diferentes roles enriquece su conocimiento social. Según Bretherton Sierra (2010):

Puede imitar, actuar y experimentar el mundo de los adultos sin sufrir las consecuencias. Al tocar símbolos, es útil comprender los roles que desempeñan las personas en su entorno, ya que necesita conocerlos para representarlos. Es un espacio para potenciar el desarrollo emocional y cognitivo de los niños, así como sus habilidades sociales a través del juego. Será una forma de aprender. A medida que el niño crece, usa el juego simbólico para aprender de acuerdo con sus propias necesidades, fomenta la independencia, la creatividad o la curiosidad, o aprende a jugar según las reglas. (p. 24)

El juego simbólico te permite transformarte, crear un mundo diferente, pensar diferente, jugar como una persona diferente y así aprender a pensar como una persona diferente, sentirte como una persona diferente y así entender que existen diferentes formas

de pensar y de sentir. El juego de símbolos es un espacio de "ensayo" para el aprendizaje de la vida. Se requieren pocas condiciones. Es un juego libre y autónomo que se enriquece con las causas del espacio, los objetos y el tiempo.

El desarrollo del lenguaje está directamente relacionado con el juego simbólico. Prácticamente, todo el tiempo que un niño o niña juega a imitar el mundo adulto, está verbalizando la historia que representa con un lenguaje espontáneo también imitado y, a la vez, propio. Sin darse cuenta, perfecciona su expresión verbal. (Bretherton Sierra, 2010, p. 53)

Los juegos icónicos también ayudan a los niños y niñas a ganar autonomía, adquirir hábitos higiénicos o alimentarios y mantener las responsabilidades del hogar apropiadas para su edad.

Las historias y juegos en los que el protagonista realiza estas acciones te ayudarán a acostumbrarte a cepillarte los dientes y lavarse las manos, vestirse y comer solo, recoger y cuidar cosas. Incorporar estas acciones a tu juego, o pose, es una herramienta poderosa. Por ejemplo, si eres médico o un médico que cuida una muñeca, te resultará más fácil entender por qué necesitas jarabe o la importancia de las vacunas.

El juego simbólico también incluye el aprendizaje de normas y roles sociales. A menudo hay varios niños involucrados y para entenderse es necesario escucharse, comprender las necesidades de los demás y negociar y encontrar soluciones a situaciones de conflicto.

El juego simbólico es una importante experiencia infantil que permite transformar, crear un mundo diferente, vivir una vida diferente y jugar como una persona diferente, aprendiendo así a pensar y sentir como los demás y, finalmente, pensamientos y sentimientos diferentes a los tuyos. Es un juego libre y autónomo y requiere pocas condiciones, aunque abundantes si el espacio, los objetos o las horas de devoción llevan a la aparición.

A veces, una expresión interesada prefiere y otras interfieren, pero no se requiere la intervención de un adulto. No hace falta que se enseñe (los verdaderos expertos en

juego simbólico son niños y niñas), pero será importante tener una mayor presencia en el plan educativo de 0 a 6 años.

Una característica clave del juego simbólico es que es ordenado, enfatiza y requiere la percepción del niño de la realidad, una percepción clara. En efecto, en el proceso de este juego que surge de un intento de imitar la conducta adulta y a través del cual el niño adquiere la mecánica de la realidad, el niño utiliza primero el mecanismo de imitación que le permite acercarse al mundo adulto desde un punto de vista lúdico. Esta es otra gran ventaja de este tipo de juegos.

Luego, en una etapa posterior, el niño se convierte en el creador de la realidad, el que hace que las cosas sucedan y modela el mundo que le rodea como le place, pero siempre en el marco de mecanismos ilusorios. “El juego simbólico no requiere la presencia de un adulto” (Bretherton Sierra, 2010, p. 60). El niño participa solo o con sus compañeros. Si se le pide que actúe como un adulto, tiene la obligación implícita de seguir las reglas de su hijo, incluso si no son confiables o no son dignas de confianza. Si el juego simbólico juega un papel importante para ayudar a los niños a percibir la realidad a través del juego, por el contrario, se convierte en una herramienta que no deja espacio para la imaginación, la creatividad y la imaginación de las personas.

Por otro lado, el niño puede ser lo que quiera, puede hacer lo que quiera (siempre imaginario) y expresarse libremente como le plazca. De esta forma, no solo se comunica con la realidad, aprende a dominarla, sino también su propio potencial, conociéndose mejor a sí mismo.

#### **2.2.1.1. Jugar a hacerse el dormido**

El primer juego icónico es tan simple como este. Finge dormir, hablar por teléfono, comer y jugar con cajas de cartón.

#### **2.2.1.2. Jugar al restaurante**

Esto puede incluir todo, desde comprar, cocinar, servir platos, pagar y más. Cada vez, el niño puede asumir un papel diferente en la historia. La cocina es ideal para horas de juego para convertirse en chef.

### **2.2.1.3. Jugar a los médicos**

Puede aprender la importancia de la temida vacuna y usarla para disipar el miedo de ir al médico.

### **2.2.1.4. Jugar a limpiar y recoger**

Te ayudamos a dar el primer paso para asumir la responsabilidad. Suelen disfrutar de ser identificados como colaboradores al mismo tiempo que los adultos.

## **2.2.2. Pensamiento lógico**

El objetivo de la lógica es desarrollar el razonamiento de los niños para expresarse y funcionar correctamente en una variedad de formas de pensar con el rigor y la precisión que la comprensión de conceptos debe proporcionar con la edad. Según Ecured (2018), “El pensamiento lógico es aquel que se desprende de las relaciones entre los objetos y procede de la propia elaboración del individuo. Surge a través de la coordinación de las relaciones que previamente ha creado entre los objetos”. (p. 1)

La lógica no proviene del lenguaje, sino de la interpretación del lenguaje. En verbos expresados por idioma. Es por ello que el desarrollo de la inferencia lógica se logra no solo cuando se trabaja en operaciones con contenido lógico específico, sino cuando una acción o grupo de acciones desencadena una idea. Según Fernández Bravo (1996):

No se le puede decir al niño: “Tienes que ser lógico”. Se tienen que provocar situaciones que recojan una operatividad lógica. Hacer, entonces, unos cuantos ejercicios con los Bloques Lógicos o unas cuantas observaciones indicativas con el fin de subrayar que el niño ha realizado actividades para desarrollar el razonamiento lógico, nada dice sobre el verdadero desarrollo si descuidamos la

lógica de las demás actuaciones, procesos, estrategias, comportamientos y diálogos. (p. 2)

Este aspecto de la deserción está presente en la mayoría de los materiales de trabajo para estudiantes de esta edad en el mercado. Aunque disfrazados de "aprendizaje significativo", "metas de instrucción", "conceptos", "procedimientos" y "actitudes", incluso estas pautas didácticas reúnen numerosas instrucciones que desarrollan, impiden o estancan el razonamiento lógico.

Las innumerables experiencias por las que pasa un niño conscientemente con respecto a sus percepciones sensoriales de sí mismo, de los demás y de los objetos del mundo que lo rodea, le recuerdan varios hechos que elaboran un conjunto de ideas que el niño ayuda a informar. sin. La interpretación del conocimiento matemático se logra a través de la experiencia en la que se construye el comportamiento intelectual a través de la dinámica de relaciones con cantidades y posiciones de objetos en el espacio y el tiempo.

El pensamiento lógico-matemático debe entenderse en tres categorías básicas. el uso de expresiones o conjuntos de expresiones en las que el lenguaje matemático se refiere a tales ideas; Aplicamos los conceptos aprendidos para obtener una comprensión más profunda del entorno que nos rodea.

La estructura del pensamiento en términos de modificación es lo que llamamos formas de pensamiento lógicas, en las que podemos distinguir tres formas básicas:

*El Concepto:* Un reflejo de la conciencia humana de la naturaleza de un objeto o de su clase, de una conexión esencial que está sujeta a las leyes de los fenómenos de la realidad objetiva.

*Juicios:* El juicio es una idea en la que algo se afirma o se niega.

*Razonamiento:* Es una mentalidad que recibe nuevos juicios de otras personas que ya conoce.

Cuando este razonamiento lógico se utiliza en una rama de las matemáticas para resolver problemas y problemas correctamente, se denomina razonamiento lógico-matemático. En educación, estas ideas comienzan a formarse en la infancia y requieren el uso de acciones como la comparación, clasificación, secuenciación o secuenciación para resolver problemas simples del mundo circundante. Sin embargo, la escuela en sí y la enseñanza de las matemáticas en ella pueden tener el mayor impacto en lograr que los estudiantes piensen de manera más lógica y creativa. Tenemos ideas como:

**Pensamiento Convergente:** Es el proceso mental que el cuerpo realiza a partir de alguna información para crear información que está completamente determinada por la primera. Se trata de encontrar comandos lógicos. “En el pensamiento convergente se siguen las pautas trazadas y se avanza en el sentido impuesto por las premisas y condiciones previstas hacia el objeto previsto” (Ecured, 2018, p.2). En definitiva, el pensamiento convergente determina la elaboración de inferencias en función de la información recibida. Las respuestas de pensamiento convergente suelen ser únicas o limitadas, con la excepción de la desviación.

**Pensamiento Divergente:** Es el proceso intelectual que realiza un organismo sobre una determinada información, partiendo de la misma fuente, y tiende a producir muchos tipos y cantidades de información. Se trata de encontrar una alternativa razonable. “Es un proceso encaminado a buscar algo nuevo partiendo de contenidos anteriores” (Ecured, 2018, p.2). Esta forma de comportamiento mental se caracteriza por encontrar posibles e inusuales soluciones a un problema. A diferencia de las formas convergentes, requiere generar múltiples soluciones posibles en lugar de una respuesta correcta.

**Pensamiento formal:** Es una habilidad muy desarrollada y poderosa para resolver problemas complejos de carácter científico, pero esto no significa que las personas que han alcanzado el nivel de pensamiento formal no siempre lo utilicen para resolver todas las tareas presentadas (Ecured, 2018).

El razonamiento lógico tiene dos elementos:

- **Contenido:** Consiste principalmente en el objeto y todas las propiedades de expresión del lenguaje. Estos elementos muestran si una proposición es verdadera o falsa.
- **Forma:** Se considera el resultado general abstraído del contenido de la expresión.

En general, el razonamiento deductivo es muy completo, pero para tomar una decisión más completa es necesario considerar los tipos de razonamiento que existen y su comprensión. Según Euston (2017) menciona:

*Razonamiento deductivo*, se explica como aquel proceso cognitivo mediante el cual llegamos a una deducción. Con este tipo de razonamiento podemos llegar a una conclusión mediante el basamento general de nuestras creencias. *Razonamiento inductivo*, parte principalmente de una información particular, mientras se llega a una conclusión más general y entendible. Usualmente este tipo de razonamiento es menos lógico, y menos probabilístico, por lo que tiene un amplio margen de error o invalidación. *Razonamiento hipotético-deductivo*, es la base de todo conocimiento y razonamiento científico, ya que es uno de los más apegados a la realidad y a la comprobación directa de premisas. *Razonamiento trasnductivo*, inicialmente solo busca combinar de manera suficiente toda la información que este separado, uniéndolo n un argumento, teoría o creencia que se adapte a la realidad. (p. 4)

Las habilidades de pensamiento lógico pueden ayudarnos en muchas áreas de nuestra vida, incluida la personalidad. Mediante actividades estimulantes, puede fortalecer su capacidad de pensamiento lógico. Estas actividades pueden ayudarlo a cambiar drásticamente sus patrones de pensamiento y normas de comportamiento. Las actividades que puede utilizar para mejorar el pensamiento lógico son:

Actividades que estimulan el pensamiento crítico: los ejercicios son útiles, al igual que los ejercicios físicos, pero los ejercicios mentales como crucigramas y rompecabezas ayudan a mantener su cerebro activo en todo momento para encontrar soluciones diversas y sencillas. Del mismo modo, registrar sus pensamientos u objetivos lo ayudará a

concentrarse, verificando con frecuencia sus logros y lo que necesita para lograr cada uno de los elementos sugeridos.

Cambiar sus patrones de pensamiento: reestructurar sus actitudes y comportamientos positivos puede ser muy útil. Planificar y organizar sus hábitos de estudio, trabajo o sueño se convertirá en un hábito inconsciente en su vida a medida que ayuda a entrenar su cerebro de una manera más sistemática y lógica.

Reconoce pensamientos irracionales o inútiles. El desarrollo cuidadoso de cada situación es fundamental para evitar fallas o circunstancias. Tómese un momento para pensar en los pros y los contras de su decisión, explorando todas las opciones que pueda tener para cada una.

El pensamiento lógico es necesario para resolver problemas cotidianos y desarrollar la ciencia. Porque significa sacar conclusiones de lugares en edificios que no son directamente observables. La pedagogía cree que los maestros deben fomentar experiencias, actividades, juegos y proyectos que permitan a los niños desarrollar el pensamiento lógico al observar, explorar, comparar y categorizar objetos. En este sentido, el razonamiento lógico se utiliza para analizar o razonar sobre argumentos, argumentar, justificar o probar argumentos. Se caracteriza por su exactitud y precisión sobre la base de los datos o datos disponibles. El pensamiento lógico es analítico (dividir el pensamiento en partes) y racional, basado en reglas y secuencial (lineal, paso a paso).

#### **2.2.2.1. Analizar**

La habilidad analítica del hombre es uno de sus mayores dones, que le permite discernir y definir las muchas leyes que gobiernan el funcionamiento del universo tanto a gran como a pequeña escala, incluso en los campos de la ciencia y la tecnología. observación directa. Raffino Rotle (2019) menciona:

De cada análisis hecho se obtienen, idealmente, conclusiones, y a su vez pistas para futuros análisis de mayor profundidad y envergadura. Dependiendo del campo del saber a qué pertenezcan, podrán hacerse empleando instrumentos especializados, o a través del uso de las facultades mentales únicamente. (p.12)

Por regla general, en función de las características, se distinguen los siguientes tipos de análisis: el análisis estructural, como su nombre lo indica, se centra en la estructura analizada, es decir, el campo externo, teniendo en cuenta el número y los parámetros de escala que determinan el resultado; El metanálisis es un método de análisis que desglosa o desglosa lo analizado para que cada componente de la tendencia general pueda analizarse individualmente hasta agotar todas las alternativas disponibles. El análisis formal se refiere a modificar la forma, como un todo, más que el contenido y la especificidad. Según Raffino Rotle (2019):

El análisis teórico o conceptual, como su nombre lo indica, el análisis de conceptos básico o básico es equivalente al análisis teórico. El análisis empírico es exactamente lo contrario del caso anterior. ver es creer. Un experimento no es más que una reproducción de fenómenos naturales en un laboratorio en condiciones controladas. (p. 12)

Análisis cuantitativo, análisis fundamental (o simple) que tiene en cuenta cantidad, proporción, volumen, etc; El análisis cualitativo debe tener en cuenta la naturaleza de las cosas en lugar de agruparlas en categorías, es decir, calidad en lugar de cantidad.

#### **2.2.2.2.Argumentar**

“Un argumento es, pues, un conjunto de oraciones utilizadas en un proceso de comunicación, llamadas premisas, que justifican o apoyan otra, llamada conclusión, que se deduce, de algún modo, de aquéllas” (Alons, 2018, p.12). Los argumentos son parte de la comunicación diaria. Desde la antigüedad, las personas se comunican por una variedad de razones para transmitir un número infinito de ideas, pensamientos y emociones. Los argumentos son una forma de comunicación muy especial. Porque es un proceso complejo donde se aplican reglas.

Ya sea en casa, en la escuela o en el trabajo, nunca nos quedaremos sin tiempo cuando necesitemos discutir para persuadir a nuestros interlocutores. Porque ese es el objetivo principal. persuasión, persuasión. El argumento tiene dos puntos clave en su

estructura. Es decir, la naturaleza del razonamiento utilizado para exponer las ideas y la persuasión contenidas en estas expresiones.

Carácter persuasivo: Persuadir es hacer que la otra persona acepte la idea que proponemos.

El argumento es seguir el sistema de razonamiento. Convencer una idea no es fácil. Para que un método funcione, debe seguir una secuencia. Para desarrollar un argumento, es bueno presentar el tema de una manera que llegue al lector, lo interprete y comprenda completamente lo que el autor del argumento está tratando de transmitir.

Un buen argumento no es solo una opinión. No tiene la intención de presentar los pensamientos o posiciones personales del lector sobre este tema. Tienes que encontrar, analizar y señalar los pros y los contras. Todos estos tienen algo de singularidad. La voz del autor es importante.

### **2.2.2.3.Razonar**

El argumento es la capacidad humana para sacar conclusiones, resolver problemas, aprender conscientemente y establecer las causas lógicas de los eventos.

Un argumento es una prueba o razón para justificar algo como verdad o como falso. Es la expresión oral o escrita de un razonamiento. Debe tener consistencia y coherencia; es decir, debe tener sentido o significado para la persona o audiencia a la cual se dirige. (MEP, 2017, p. 23)

El razonamiento lógico consiste en comenzar con un juicio para determinar si otro juicio es válido, posible o falso. Como la lógica juega un papel en el estudio de los argumentos, también participa indirectamente en el estudio del razonamiento. Normalmente, el juicio basado en inferencias servía para expresar conocimientos previos, o al menos se exponía como hipótesis.

Razonamiento inductivo: También llamado lógica inductiva, se pretende estudiar las pruebas que permiten medir la probabilidad de una regla que produce un argumento

inductivo sólido y el argumento en sí. Se diferencia del razonamiento deductivo que se describe a continuación en que no proporciona una herramienta para determinar si un argumento es válido o no. Por tanto, “se utiliza el concepto de fuerza inductiva, que sirve para dar cuenta de la probabilidad de que la conclusión sea verdadera si las premisas son verdaderas” (MEP, 2017, p.23).

**Razonamiento deductivo:** En el campo de la lógica, este tipo de argumento representa un argumento del que debe deducirse el resultado de una proposición. Formalmente, una deducción se puede definir como una serie finita de fórmulas, de las cuales la conclusión (de inferencia) es la última, todas las cuales son premisas, axiomas o desarrollos. Derivado de inferencia directa de cualquiera de los anteriores por algún criterio. La capacidad de analizar premisas y sacar conclusiones se conoce como transformativa o deductiva.

**Razonamiento inductivo:** tipo de razonamiento que se inicia cuando se describe un fenómeno o evento, en el que las premisas obtenidas permiten llegar a una hipótesis que proporciona una explicación de una posible razón o motivo. Según Charles Sanders Peirce (en la foto de arriba), un lógico, científico y filósofo inglés que es considerado el fundador y padre del pragmatismo y la semiótica moderna (en la foto de arriba), deberíamos usar el término conjetura para referirnos al razonamiento inductivo. La conjetura es la descripción más probable o precisa a primera vista.

### **2.3. Marco conceptual**

**Individual:** “hacer como sí”: acciones que simulan algo: dormir, llorar, avión... En ausencia de objetos (Bretherton Sierra, 2010, p. 45).

**Colectivo:** “Asimilación deformante de la realidad, invención de escenas con escasa verosimilitud, es decir, que no se ajustan a la realidad” (Bretherton Sierra, 2010, p. 46).

**El juego protagonizado:** “Implica una representación de roles con un argumento y un contenido” (Bretherton Sierra, 2010, p. 46).

Pensamiento lógico: “Es la capacidad que posee el ser humano para entender todo aquello que nos rodea y las relaciones o diferencias que existen entre las acciones, los objetos o los hechos” (Fernández Bravo, 1996, p. 26).

Pensamiento: “Es la facultad, acción y efecto de pensar. Un pensamiento es también una idea o representación mental sobre algo o alguien. Se entiende también como la capacidad de construir ideas y conceptos y de establecer relaciones entre ellas” (Fernández Bravo, 1996, p. 29).

Pensamiento matemático: “Es la capacidad de razonar desde un punto de vista lógico y está limitado al área de las matemáticas” (Fernández Bravo, 1996, p. 29).

Analítico: “Divide los razonamientos en partes, desmenuza los elementos de la información para encontrar relaciones” (Fernández Bravo, 1996, p. 29).

## **CAPÍTULO III**

### **HIPÓTESIS**

#### **3.1. Hipótesis general**

Los juegos simbólicos influyen en el desarrollo del pensamiento lógico en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.

#### **3.2. Hipótesis específica**

H<sub>e1</sub>: Los juegos simbólicos influyen en el desarrollo de analizar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.

H<sub>e2</sub>: Los juegos simbólicos influyen en el desarrollo de argumentar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.

H<sub>e3</sub>: Los juegos simbólicos influyen en el desarrollo de razonar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.

#### **3.3. Variables**

**Variable independiente:** Juegos simbólicos

Bretherton (2010) menciona: “El juego simbólico es una herramienta muy importante que empleamos los especialistas en la infancia para valorar el nivel evolutivo de un niño” (p.12).

**Variable dependiente:** Pensamiento lógico

“Es el acto de pensar es aquel que pone en funcionamiento el cerebro humano para permitirle conocer, imaginar, abstraer, analizar o comparar el mundo que lo rodea o inventarse fantasías” (Fernández, 2001, p, 34).

### 3.4. Operacionalización de las variables

VARIABLES INDEPENDIENTE	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENCIONES	INDICADORES	ACCIONES
Juegos simbólicos	La variable fue manipulada a través de sesiones de 30 sesiones de clase de forma virtual a través del zoom. Asimismo, las sesiones aprendizaje desarrollaron las dimensiones planteadas tales como: Jugar a hacerse el dormido; jugar al restaurante, jugar a los médicos, jugar a limpiar y recoger.	Jugar a hacerse el dormido	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dormir en posición fetal</li> <li>• Dormir en posición tronco</li> <li>• Dormir en posición melancólico</li> <li>• Dormir en posición de soldado</li> <li>• Dormir en posición caída libre</li> <li>• Dormir en posición estrella de mar</li> </ul>	Sesiones de clase  Virtual vía Zoom
		Jugar a hacerse el dormido	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preparar la lista de alimentos</li> <li>• Alistar los implementos de cocina</li> <li>• Higiene de los alimentos</li> <li>• Preparar los alimentos</li> <li>• Ir de compras al mercado.</li> <li>• Usar los cubiertos adecuados</li> </ul>	
		Jugar a los médicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simular una dolencia</li> <li>• Realizar un cambio de roles</li> <li>• Atención al paciente</li> </ul>	
		Jugar a limpiar y recoger	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenar la habitación</li> <li>• Limpiar la sala</li> <li>• Recoger los juguetes</li> <li>• Limpiar su habitación</li> <li>• Ordenar los juguetes</li> </ul>	

VARIABLES DEPENDIENTE	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENCIONES	INDICADORES	ÍTEM	Escala de medición
Pensamiento lógico	La variable dependiente pensamiento lógico fue medida a través de la técnica evaluación educativa y el instrumento empleado fue la prueba pedagógica. Los ítems del 1 al 6 midieron la dimensión analizar. Asimismo, los ítems del 7 al 13 midieron la dimensión argumentar. Finalmente, los ítems del 14 al 20 midieron la dimensión razonar.	Analizar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce objetos</li> <li>• Examina objetos</li> <li>• Representa forma.</li> <li>• Jerarquiza objetos</li> <li>• Relaciona objetos</li> <li>• Aplica el conocimiento aprendido en la solución de u problema</li> </ul>	1 2 3 4 5 6	Intervalar 0 - 1
		Argumentar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza comparaciones y analogías.</li> <li>• Describe acciones para llegar a describir conceptos.</li> <li>• Define términos para definir conceptos.</li> <li>• Relaciona causa efecto.</li> <li>• Realiza contraargumentos.</li> </ul>	7,8 9 10 11 12, 13	
		Razonar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea preguntas ¿Por qué? ¿Cómo? ¿Qué piensan? ¿Qué sienten?</li> <li>• Busca alternativas a problemas planteados.</li> <li>• Fragmenta información en unidades pequeñas.</li> </ul>	14, 15, 16  17, 18, 19  20	

### 3.4.1. Definición operacional de las variables

<b>Definición operacional de las variables</b>	
<b>Variable independiente</b>	<b>Variable dependiente</b>
<p>La variable fue manipulada a través de sesiones de 30 sesiones de clase de forma virtual a través del zoom. Asimismo, las sesiones aprendizaje desarrollaron las dimensiones planteadas tales como: Jugar a hacerse el dormido; jugar al restaurante, jugar a los médicos, jugar a limpiar y recoger.</p>	<p>La variable dependiente pensamiento lógico fue medida a través de la técnica evaluación educativa y el instrumento empleado fue la prueba pedagógica. Los ítems del 1 al 6 midieron la dimensión analizar. Asimismo, los ítems del 7 al 13 midieron la dimensión argumentar. Finalmente, los ítems del 14 al 20 midieron la dimensión razonar.</p>

## **CAPÍTULO IV METODOLOGÍA**

### **4.1. Método de investigación**

El método de investigación empleado fue el método científico. Loli Quincho (2017), “El método científico es una secuencia de pasos ordenados que se utilizan para adquirir nuevos conocimientos” (p. 23). Para calificar como científico, debe estar basado en el empirismo, la medición e incluso la razón.

### **4.2. Tipo de investigación**

Según su finalidad: Es aplicada, porque busca aportar al conocimiento teórico, ampliar y verificar las teorías existentes en un contexto dado.

### **4.3. Nivel de investigación**

El nivel de investigación es explicativo, ya que tuvo como fin determinar las causas y consecuencias de la variable independiente.

### **4.4. Diseño de la investigación**

El diseño de investigación es:

G: O1 X O2

Dónde:

O1= Pre - Test  
X = Tratamiento  
O2= Post – Test

#### 4.5. Población y muestra

##### Población

“Población o universo Conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (Hernández, et al., 2010, p. 174). La población estuvo conformada por 20 niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca.

##### Muestra

La muestra fue no probabilística, con un muestreo censal conformado por 20 niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca.

#### 4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Tabla 1

*Técnicas e instrumentos de recolección de datos*

Técnica	Instrumento
Evaluación educativa	Prueba pedagógica

Fuente: Orellana & Sánchez (2006), instrumentos de evaluación

##### 4.6.1. Técnicas de recolección de datos

La técnica utilizada es la evaluación educativa, “un proceso sistemático de documentación y uso de datos empíricos sobre conocimientos, habilidades, actitudes y creencias para mejorar los programas y mejorar el aprendizaje de los estudiantes” (Loli Quincho, 2020, p. 32).

#### **4.6.2. Instrumentos de recolección de datos**

El instrumento utilizado fue la prueba pedagógica. “Este tipo de instrumento es de uso común en la investigación educativa para diagnosticar el estado de conocimientos, hábitos y habilidades de un sujeto en un momento dado” (Loli Quincho, 2020, p. 23). Controla el proceso de enseñanza y sirve para evaluar el desempeño de los estudiantes en un área en particular.

#### **4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

Para analizar los datos obtenidos se utilizó la estadística de centralización (media aritmética, mediana y moda) y la estadística de dispersión (varianza, desviación estándar), SPSS versión 26 y estadística inferencial. Se aplicó la prueba de Student (“t”) para afirmar o rechazar la hipótesis de investigación.

#### **4.8. Aspectos éticos de la investigación**

“La ética se trata de cómo usamos nuestra libertad, cómo elegimos una cosa u otra y qué razones tenemos para ello” (Loli Quincho, 2017, p. 34). Se han aplicado principios éticos. Integridad en la recopilación, análisis e interpretación de información. El programa experimental se elaboró de acuerdo con el plan, prestando especial atención a garantizar que los niños del grupo experimental estuvieran adecuadamente estimulados. El informe protegió la identidad de los niños involucrados en la investigación.

Preste especial atención a las referencias y citas en el marco teórico. Se han utilizado las recomendaciones del (APA, 2016 V.7). Se obtuvo el consentimiento voluntario de los padres. Los resultados se han mantenido confidenciales. Como resultado de la investigación, los niños y niñas de cinco años no sufrieron daños ni física ni psicológica.

## **CAPÍTULO V**

### **RESULTADOS**

#### **5.1. Descripción de los resultados**

Los resultados encontrados en la investigación: “Juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento lógico en niños y niñas de la Institución Educativa San Juan de Chupaca”. Se presenta e interpreta a continuación.

##### **5.1.1. Análisis de la evaluación de entrada**

Para el análisis de calificación de la prueba de entrada / salida se elaboraron los siguientes baremos:

El baremo fue calculado para medir el grado de razonamiento lógico, se utilizó como estándar la escala de calificación del MINEDU y para la promoción se utilizó la escala de calificación del MINEDU. Por otro lado, este estudio se enfoca en medir el nivel de pensamiento lógico de los estudiantes más que en el progreso de los estudiantes. Entonces tengo un experto que validó el equipo y trabajó con mi asesor para calcular los niveles de medición utilizados en la investigación actual.

**Para la variable:** Pensamiento lógico

Tabla 2  
*Baremo de los niveles de puntuación - variable*

Niveles	Intervalos
Logro	[14 a 20]
Proceso	[07 a 13]
Inicio	[00 a 06]

Fuente: Sabana de resultados

**Descripción de los niveles**

**Nivel Logro (14 a 20):** Los niños adquieren un pensamiento lógico que consiste en las relaciones entre los objetos y el desarrollo de los propios individuos. Al reconciliar las relaciones entre cosas previamente creadas, entendemos analizando, comparando, abstrayendo e imaginando las relaciones o diferencias que existen entre todo lo que nos rodea y las acciones, cosas o eventos observables.

**Nivel Proceso (07 a 13):** Los niños están desarrollando el pensamiento lógico y luchando con las relaciones entre los objetos que provienen del propio desarrollo del individuo. Por otro lado, se refiere a la dificultad de conciliar relaciones previamente creadas entre todo lo que nos rodea y los objetos que buscamos comprender mediante el análisis, la comparación, la abstracción e imaginando las relaciones o diferencias que existen entre acciones, objetos o hechos observables.

**Nivel de Inicio (00 a 06):** Los niños se caracterizan por un pensamiento lógico que se deriva de las relaciones entre objetos y proviene del propio desarrollo del individuo. También tiene propiedades que median relaciones entre objetos pregenerados, pero no entendemos mediante análisis, comparación, abstracción y análisis de las relaciones o diferencias que existen entre todo lo que nos rodea y comportamientos, objetos o hechos observables. Imaginación.

**Para las dimensiones:** Analizar, argumentar, razonar

Tabla 3  
*Baremo de los niveles de puntuación  
– dimensiones*

Niveles	
Intervalos	
Logro	[06 a 07]
Proceso	[03 a 05]
Inicio	[00 a 02]

Fuente: Sabana de resultados

**Dimensión:** Analizar

**Nivel logro (06 a 07):** Los niños pudieron reconocer los elementos que componen el conjunto. En resumen, llegué a conocer y comprender profundamente el problema o la situación. Por ejemplo, comprenden varios eventos sociales y los dividen en unidades más pequeñas para ver más fácilmente sus causas, efectos y, lo que es más importante, las soluciones a los problemas sociales que los rodean.

**Nivel proceso (03 a 05):** El niño está en proceso de reconocer los elementos que componen el todo y, en definitiva, desarrolla conocimientos para comprender en profundidad un problema o situación. Estás en el proceso de comprender varios eventos sociales, dividirlos en unidades más pequeñas e identificar sus causas, consecuencias y, lo más importante, soluciones a los problemas sociales que te rodean.

**Nivel de inicio (00 a 02):** Los niños tienen la característica de reconocer los elementos que componen el conjunto. Es decir, tienen dificultad para identificar y comprender profundamente un problema o situación. Por ejemplo, tienen dificultad para comprender varios eventos sociales. Desglosarlo en unidades más pequeñas facilita penetrar las causas, los efectos y, lo más importante, las soluciones a los problemas sociales que los rodean, entre otros problemas.

### **Dimensión: Argumentar**

**Nivel logro (06 a 07):** Los niños discutieron. En otras palabras, utiliza un conjunto de frases llamadas premisas que se utilizan en el proceso de comunicación para justificar o apoyar a otras personas. Una conclusión, llamada conclusión, es una idea que ha sido probada. O apoye la hipótesis. Además, utilizan un juego de lenguaje y pensamiento, es decir, la práctica del lenguaje por reglas, que tiene lugar en un contexto comunicativo en el que buscan dar razones a los demás y a sus compañeros.

**Nivel proceso (03 a 05):** Los niños están desarrollando argumentos. Es decir, intentan utilizar un conjunto de frases llamadas premisas que se utilizan en el proceso de comunicación. Esto justifica o apoya otras supuestas conclusiones. Es decir, la idea que quieres probar. para apoyar la hipótesis. También tienen dificultad para utilizar el lenguaje y el juego de pensamiento, es decir, la práctica del lenguaje por reglas, que se desarrolla en un contexto de comunicación donde intentan dar razones a otros y compañeros de trabajo.

**Nivel inicio (00 a 02):** Debido a que los niños tienen dificultades para usar un conjunto de frases llamadas premisas utilizadas en el proceso de comunicación para justificar o apoyar las conclusiones de otra persona. Además, utilizan un juego de lenguaje y pensamiento, es decir, la práctica del lenguaje por reglas, que se desarrolla en un contexto comunicativo donde buscan dar razones a los demás y a sus pares.

### **Dimensión: Razonar**

**Nivel logro (06 a 07):** Ahora que los niños han aprendido a razonar, resuelven problemas, sacan conclusiones, aprenden conscientemente de los hechos y establecen las conexiones lógicas necesarias entre ellos. Por ejemplo, dé razones para explicar o demostrar algo.

**Nivel proceso (03 a 05):** A medida que los niños desarrollan su capacidad de pensar, les resulta difícil resolver problemas, sacar conclusiones, aprender conscientemente de los hechos y establecer las conexiones lógicas necesarias entre ellos. Por ejemplo, dé una razón para explicar o probar algo.

**Nivel inicio (00 a 02):** Los niños tienen rasgos de razonamiento y necesitan más tiempo para desarrollarlos y acompañarlos para resolver problemas, sacar conclusiones, aprender conscientemente de los hechos y establecer las conexiones lógicas necesarias entre ellos. Por ejemplo, dé razones para explicar o demostrar algo.

#### 5.1.1.1. Resultado de la variable pensamiento lógico – prueba de entrada

Tabla 4  
*Pensamiento lógico*

Niveles	F	%
Logro	0	0
Proceso	17	85
Inicio	3	15
Total	20	100

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada

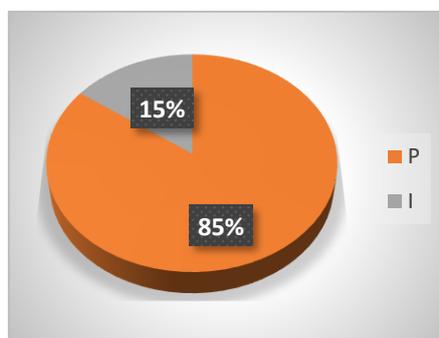


Figura 1. Pensamiento lógico

#### Descripción

Al inicio de la investigación se aplicó la prueba de entrada al grupo de estudio, cuyo resultado se muestra en figura 1, en el nivel inicio el 15% (3) niños se caracterizan por un pensamiento lógico que se deriva de las relaciones entre objetos y proviene del propio desarrollo del individuo. También tiene propiedades que median relaciones entre objetos pregenerados, pero no entendemos mediante análisis, comparación, abstracción y análisis de las relaciones o diferencias que existen entre todo lo que nos rodea y comportamientos, objetos o hechos observables. Imaginación. Finalmente, en el nivel proceso el 85% (17) niños están desarrollando el pensamiento lógico y luchando con las

relaciones entre los objetos que provienen del propio desarrollo del individuo. Por otro lado, se refiere a la dificultad de conciliar relaciones previamente creadas entre todo lo que nos rodea y los objetos que buscamos comprender mediante el análisis, la comparación, la abstracción e imaginando las relaciones o diferencias que existen entre acciones, objetos o hechos observables.

### 5.1.1.2. Resumen del estadígrafo de la variable pensamiento lógico

Tabla 5  
*Pensamiento lógico*

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		8.05
Mediana		8.00
Moda		8.00
Desviación estándar		1.32
Varianza		1.73

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada.

### Descripción

Entre los estadísticos descriptivos tenemos:

- a) La media de la variable de pensamiento lógico es 8.05, lo que indica un valor representativo de la variable.
- b) La mediana obtenida es 8,00, lo que representa el 50% de la distribución de los datos.
- c) La cualidad que se presenta con más frecuencia en la dimensión es 8,00.
- d) La margen para la puntuación de distribución es 1,32, lo que indica una menor dispersión de los datos alrededor de la media aritmética.
- e) La varianza de los datos sobre la media aritmética es 1,73. La varianza de los datos es menor alrededor de la media aritmética.

### 5.1.2. Resultado de las dimensiones - Pre Test

#### a) Dimensión analizar

Tabla 6  
*Analizar*

Niveles	F	%
Logro	0	0
Proceso	5	25
Inicio	15	75
Total	20	100

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada.

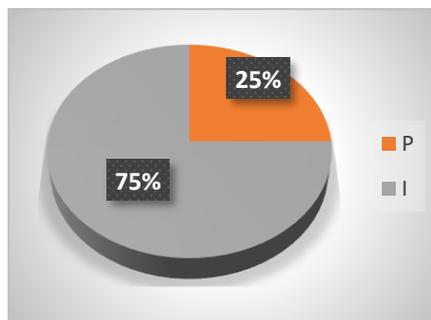


Figura 2. Analizar

#### Descripción

De la figura 2, se determina que en el nivel inicio 75% (15) niños se caracterizan por reconocer los elementos que componen el conjunto, es decir, los elementos que presentan dificultad para aprehender un problema o situación y dificultad para comprenderlo en profundidad. Por ejemplo, tienen dificultad para comprender diversos eventos sociales, descomponerlos en unidades más pequeñas, y ver más fácilmente sus causas, efectos y, lo más importante, las soluciones a los problemas sociales que los rodean, entre otros problemas. Finalmente, en el nivel proceso el 25 % (5) niños están en proceso de reconocer los elementos que componen el todo y, en definitiva, desarrolla conocimientos para comprender en profundidad un problema o situación. Estás en el proceso de comprender varios eventos sociales, dividirlos en unidades más pequeñas e identificar sus causas, consecuencias y, lo más importante, soluciones a los problemas sociales que te rodean.

### 5.1.2.1. Resumen del estadígrafo de la dimensión analizar

Tabla 7  
*Analizar*

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		1.95
Mediana		2.00
Moda		2.00
Desviación estándar		.83
Varianza		.68

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada.

#### Descripción

Entre los estadísticos descriptivos tenemos:

- a) El promedio de la dimensión analizar, es de 1,95 esto indica el valor representativo de la dimensión.
- b) La mediana obtenida es 2,00 el cual representa el 50% de la distribución de los datos.
- c) La cualidad que se presenta con más frecuencia en la dimensión es 2,00.
- d) La dispersión respecto al puntaje de distribución es de 0,83 nos indica que hay una menor dispersión de datos alrededor de la media aritmética.
- e) La varianza de los datos respecto a la media aritmética es de 0,86. Existe una dispersión menor de datos alrededor de la media aritmética.

#### b) Dimensión argumentar

Tabla 8  
*Argumentar*

Niveles	F	%
Logro	0	0
Proceso	17	85
Inicio	3	15
Total	20	100

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada

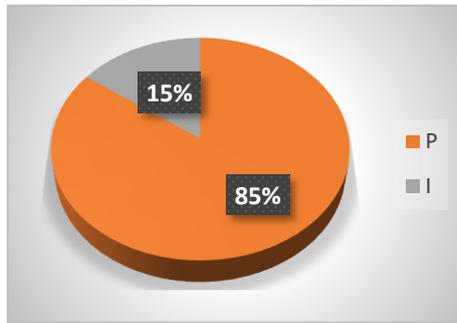


Figura 3. Argumentar

### Descripción

En la figura 3, se determina que en el nivel inicio el 15% (03) niños tienen la función afirmada, tienen dificultades para usar un conjunto de frases llamadas premisas utilizadas en el proceso de comunicación para justificar o apoyar las conclusiones de otra persona. Además, utilizan un juego de lenguaje y pensamiento, es decir, la práctica del lenguaje por reglas, que se desarrolla en un contexto comunicativo donde buscan dar razones a los demás y a sus pares. Finalmente, en el nivel proceso el 85% (17) niños están desarrollando argumentos. En otras palabras, está intentando utilizar un conjunto de frases que se utilizan en el proceso de comunicación. Una conclusión que justifica o apoya a otros, llamada premisa, es decir, una idea que desea probar. para apoyar la hipótesis. También tienen dificultad para utilizar el lenguaje y el juego de pensamiento, es decir, la práctica del lenguaje por reglas, que se desarrolla en un contexto de comunicación donde intentan dar razones a otros y compañeros de trabajo.

#### 5.1.2.2. Resumen del estadígrafo de la dimensión argumentar

Tabla 9  
*Argumentar*

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		3.25
Mediana		3.00
Moda		3.00
Desviación estándar		.79
Varianza		.62

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada

Entre los estadísticos descriptivos tenemos:

- El promedio de la dimensión argumentar, es de 3,25 lo que representa un valor representativo.
- La mediana obtenida es 3,00 el cual representa el 50% de la distribución de los datos.
- La cualidad que se presenta con más frecuencia en la dimensión es 3,00.
- La dispersión respecto al puntaje de distribución es de 0,79 nos indica que hay una menor dispersión de datos alrededor de la media aritmética.
- La varianza de los datos respecto a la media aritmética es de 0,62. Existe una dispersión menor de datos alrededor de la media aritmética.

### c) Dimensión razonar

Tabla 10

#### *Razonar*

Niveles	F	%
Logro	0	0
Proceso	11	55
Inicio	9	45
Total	20	100

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada

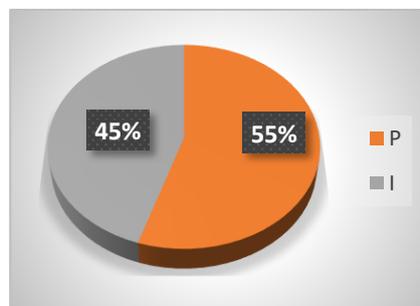


Figura 4. Razonar

### Descripción

De la figura 04, se determina que, en el nivel inicio el 45% (09) niños tienen rasgos

de razonamiento y necesitan más tiempo para desarrollarlos y acompañarlos para resolver problemas, sacar conclusiones, aprender conscientemente de los hechos y establecer las conexiones lógicas necesarias entre ellos. Por ejemplo, dé razones para explicar o demostrar algo. Finalmente, en el nivel proceso 55% (11) niños están en el proceso de desarrollar el razonamiento, tienen dificultades para resolver problemas, sacar conclusiones, aprender conscientemente de los hechos y establecer las conexiones lógicas necesarias entre ellos. Por ejemplo, dé razones para explicar o demostrar algo.

### 5.1.2.3. Resume del estadígrafo de la dimensión razonar

Tabla 11

*Razonar*

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		2.85
Mediana		3.00
Moda		2.00
Desviación estándar		1.14
Varianza		1.29

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada.

### Descripción

Entre los estadísticos descriptivos tenemos:

- El puntaje de distribución de la dimensión razonar, es de 2,85; esto indica que el valor representativo de la dimensión.
- La mediana obtenida es de 3,00; el cual representa el 50% de la distribución de los datos.
- La cualidad que se presenta con más frecuencia en la dimensión es 1,00
- La dispersión respecto al puntaje de distribución es de 1,14 lo que nos indica que, hay una menor dispersión de datos alrededor de la media aritmética.
- La varianza de los datos respecto a la media aritmética es de 1,29. Existe una dispersión menor de datos alrededor de la media aritmética.

### 5.1.3. Análisis de la evaluación de salida - Post Test

Los datos obtenidos después de la aplicación del trabajo de investigación fueron llevados al análisis e interpretación estadística, para ello se emplearon las medidas de tendencia central y las medidas de dispersión.

### 5.1.4. Resultados de la variable pensamiento lógico – prueba de salida

Tabla 12  
*Pensamiento lógico*

Niveles	F	%
Logro	17	85
Proceso	3	15
Inicio	0	0
Total	20	100

*Fuente:* Sabana de resultados de la prueba de salida.

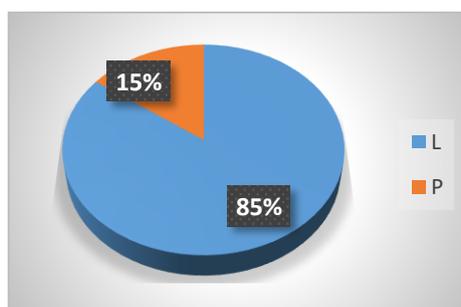


Figura 5. Pensamiento lógico

### Descripción

De la figura 5, se determina que, en el nivel proceso el 15% (3) niños están desarrollando el pensamiento lógico y luchando con las relaciones entre los objetos que provienen del propio desarrollo del individuo. Por otro lado, se refiere a la dificultad de conciliar relaciones previamente creadas entre todo lo que nos rodea y los objetos que buscamos comprender mediante el análisis, la comparación, la abstracción e imaginando las relaciones o diferencias que existen entre acciones, objetos o hechos observables. Finalmente, En el nivel logro el 85% (17) niños han logrado el pensamiento lógico que

proviene de las relaciones entre las cosas y proviene del propio desarrollo del individuo. Al reconciliar relaciones entre objetos creados previamente, entendemos a través del análisis, la comparación, la abstracción y la imaginación las relaciones o diferencias que existen entre todo lo que nos rodea y las acciones, objetos o hechos observables.

Conclusión: después de manipular la variable independiente (Juegos simbólicos), se logró desarrollar el pensamiento lógico (prueba de entrada nivel logro 0% (0) niños, así mismo, en la prueba de salida se obtuvo en el nivel logro 85% (17) niños)

#### 5.1.4.1. Resumen del estadígrafo variable pensamiento lógico

Tabla 13  
*Pensamiento lógico*

N	Válido	Perdidos
	20	0
Media	15.55	
Mediana	16.00	
Moda	16.00	
Desviación estándar	1.64	
Varianza	2.68	

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de salida.

#### Descripción

Entre los estadísticos descriptivos tenemos:

- El promedio obtenido en la prueba de salida es de 15,55; superior a la prueba de entrada que fue de 8,05 demostrando la influencia de la variable independiente.
- La mediana obtenida después de aplicar la metodología, fue de 16,00 el cual representa el 50% de la distribución de los datos, esto indica que la mitad de los estudiantes tienen una nota superior e inferior a 15; del mismo modo, en la mediana obtenida en la prueba de entrada que fue de 8,00.
- La cualidad que se presenta con más frecuencia es de 16,00 es decir el valor que más se repite como nota de puntuación. Así mismo, en la prueba de

entrada fue de 8,00.

- d) La dispersión respecto al punto de distribución es de 1,64 en la prueba de salida, de igual modo, en la prueba de entrada que fue de 1,32; esto nos indica que, en la prueba de entrada y salida hay una menor dispersión de datos alrededor de la media aritmética, es decir la distancia media a la que se sitúan los valores respecto a la media.
- e) La variación de los datos respecto a la media aritmética en la prueba de salida es de 2,68, lo que implica que existe una dispersión menor alrededor de la media aritmética. Así mismo, en la prueba de entrada fue de 1,73.

### 5.1.5. Resultado de las dimensiones - prueba de salida

#### a) Dimensiones analizar

Tabla 14

*Analizar*

Niveles	F	%
Logro	5	25
Proceso	15	75
Inicio	0	0
Total	20	100

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de salida.

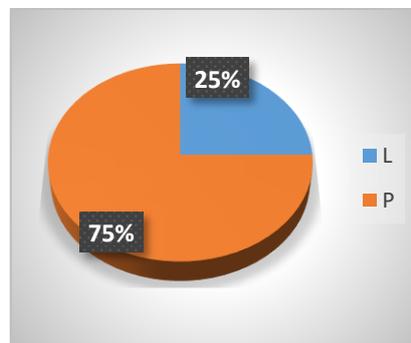


Figura 6. Analizar

#### Descripción

De la figura 6, se determina que, el nivel proceso el 75% (15) niño está en proceso de reconocer los elementos que componen el todo y, en definitiva, desarrolla

conocimientos para comprender en profundidad un problema o situación. Estás en el proceso de comprender varios eventos sociales, dividirlos en unidades más pequeñas e identificar sus causas, consecuencias y, lo más importante, soluciones a los problemas sociales que te rodean. Finalmente, en el nivel logro el 25% (5) niños pudieron reconocer los elementos que componen el conjunto. En resumen, llegué a conocer y comprender profundamente el problema o la situación. Por ejemplo, comprenden varios eventos sociales y los desglosan en unidades más pequeñas para formular sus causas, efectos y, lo más importante, soluciones a los problemas sociales que los rodean.

Se concluye: la manipulación de la variable independiente influye en el logro de la dimensión, Analizar (prueba de entrada nivel de logro 0% (0) niños; prueba de salida nivel de logro 25% (5) niños).

#### 5.1.5.1. Resumen del estadígrafo de la dimensión analizar

Tabla 15

*Analizar*

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		4.50
Mediana		4.00
Moda		4.00
Desviación estándar		1.05
Varianza		1.11

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de salida

#### Descripción

Entre los estadísticos descriptivos tenemos:

- a) El promedio de la dimensión analizar, en la prueba de salida, fue de 4,50. Del mismo modo, en la prueba de entrada fue de 1,95 notamos una mejora significativa en esta dimensión, después de manipular la variable independiente.
- b) La mediana obtenida en la prueba de salida fue de 4,00. De igual modo, en la prueba de entrada fue de 2,00; esto indica que, hay una mejora

relevante ya que el 50% de estudiantes tienen una media superior a 5,00 e inferior a 5,00 en la distribución de datos.

- c) La cualidad que se presenta después de aplicar la metodología con más frecuencia en la prueba de salida fue de 4,00 en referencia a la prueba de entrada que fue de 2,00.
- d) La dispersión en la prueba de salida fue de 1,05 lo que indica una menor dispersión de datos alrededor de la media. De igual modo, en la prueba de entrada que fue de 0,83.
- e) Podemos notar que, la variación de los datos respecto a la media aritmética es de 1,11 en el en la prueba de salida. De la misma manera, en la prueba de entrada fue de 0,68. Existe una dispersión menor de datos alrededor de la media aritmética en ambos casos.

## b) Dimensión argumentar

Tabla 16  
*Argumentar*

Niveles	F	%
Logro	9	45
Proceso	11	55
Inicio	0	0
Total	20	100

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de salida.

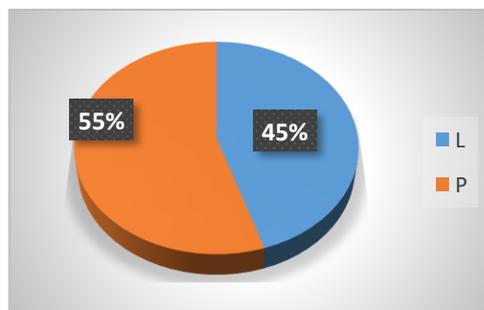


Figura 7. Argumentar

En la figura 7, se observó que en el nivel proceso el 55% (11) niños están desarrollando sus argumentos. En otras palabras, intenta utilizar un conjunto de frases utilizadas en el proceso de comunicación. Justifican o apoyan a otros, llamados premisas

y conclusiones. Es decir, la idea que quieres probar. para apoyar la hipótesis. También tienen dificultad para utilizar el lenguaje y el juego de pensamiento, es decir, la práctica del lenguaje por reglas, que se desarrolla en un contexto de comunicación donde intentan dar razones a otros y compañeros de trabajo. Finalmente, en el nivel logro el 45% (9) niños pueden discutir. Es decir, utilizan un conjunto de frases utilizadas en un proceso de comunicación llamado premisa, una conclusión que justifica o apoya a otras, llamada conclusión o idea probada. O apoye la hipótesis. Además, utilizan un juego de lenguaje y pensamiento, es decir, la práctica del lenguaje por reglas, que tiene lugar en un contexto comunicativo en el que buscan dar razones a los demás y a sus compañeros.

Conclusión: la variable independiente influye en el logro de la dimensión argumentar (prueba de entrada nivel de logro 0% (0) niños; prueba de salida nivel de logro 45% (9) niños).

#### 5.1.5.2. Resumen del estadígrafo de la dimensión argumentar

Tabla 17

*Argumentar*

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		5.55
Mediana		5.00
Moda		5.00
Desviación estándar		1.10
Varianza		1.21

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de salida.

#### Descripción

Entre los estadígrafos descriptivos tenemos:

- a) El promedio de la dimensión argumentar en la prueba de salida fue de 5,55. Del mismo modo, en la prueba de entrada que fue 3,25 demostrando la significatividad de la variable independiente.
- b) La mediana obtenida en la prueba de salida es de 5,00. De igual modo, en la prueba de entrada es de 3,00; siendo superior en la prueba de salida, el cual representa el 50% de la distribución de los datos.

- c) La cualidad de puntuación que se presenta en la prueba de salida con más frecuencia es 5,00. Igualmente, en la prueba de entrada que fue 3,00.
- d) La dispersión en la prueba de salida fue 1.10. así mismo, en la prueba de entrada fue de 0.79, en ambos casos hay una menor dispersión de datos alrededor de la media aritmética.
- e) La variación de los datos respecto a la media aritmética fue de 1,21 en la prueba de salida, De igual modo, en la prueba de entrada fue de 0,62. Existe una dispersión menor de datos alrededor de la media aritmética en ambos casos.

### c) Dimensión razonar

Tabla 18

*Razonar*

Niveles	F	%
Logro	11	55
Proceso	9	45
Inicio	0	0
Total	20	100

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de salida.

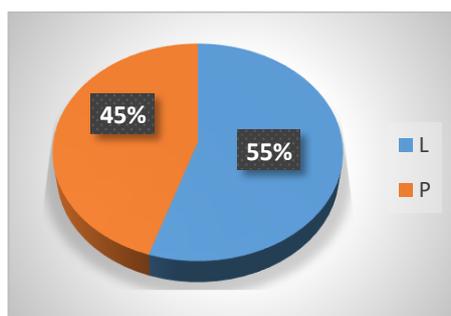


Figura 8. Razonar

### Descripción

En la figura 8, se observó que en el nivel proceso el 45% (9) niños están en el proceso de desarrollar el razonamiento, tienen dificultades para resolver problemas, sacar conclusiones, aprender conscientemente de los hechos y establecer las conexiones lógicas necesarias entre ellos. Por ejemplo, dé razones para explicar o demostrar algo. Finalmente, en el nivel logro 55% (11) niños han aprendido a razonar, resuelven problemas, sacan conclusiones, aprenden conscientemente de los hechos y establecen las

conexiones lógicas necesarias entre ellos. Por ejemplo, dé razones para explicar o demostrar algo.

Conclusión: la manipulación de la variable independiente influye en el logro de la dimensión razonar (prueba de entrada nivel de logro 0% (0) niños; prueba de salida nivel de logro 55% (11) niños)

### 5.1.5.3. Resumen del estadígrafo de la dimensión razonar

Tabla 19  
*Razonar*

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		5.50
Mediana		6.00
Moda		5
Desviación estándar		1.32
Varianza		1.74

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de salida.

### Descripción

Entre los estadígrafos descriptivos tenemos:

- a) El promedio de la dimensión razonar en la prueba de salida fue de 5,50. Del mismo modo, en la prueba de entrada fue de 2,85 mejorando el promedio después de manipular la variable independiente.
- b) La mediana obtenida en la prueba de salida es de 6,00. Del mismo modo, en la prueba de entrada fue 3,00 los cuales representan el 50% de la distribución de los datos.
- c) La cualidad de puntuación que se presentó en la prueba de salida con más frecuencia es de 5,00. De igual modo, en la prueba de entrada fue 2,00.
- d) La dispersión en la prueba de salida en la dimensión fue de 1,32. De igual modo, en la prueba de entrada fue de 1,14 esto demuestra que, en la prueba de salida y entrada la dispersión de datos alrededor de la media aritmética es menor.
- e) La variación de los datos respecto a la media aritmética es de 1,74 en la prueba de salida. Igualmente, en la prueba de entrada fue de 1,29 la dispersión de datos alrededor de la media aritmética en ambos casos es menor.

## 5.2. Contrastación de la hipótesis

### 5.2.1. Distribución normal de la prueba de entrada y salida

Tabla 20  
*Distribución normal de la prueba de entrada y salida*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	,912	20	,069
Postet	,932	20	,170

*Fuente:* sabana de resultados

### 5.2.2. Contrastación y validación de la hipótesis general

#### 1. Formulación de la hipótesis

Ho: Los juegos simbólicos no influyen en el desarrollo del pensamiento lógico en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.

Ha: Los juegos simbólicos influyen en el desarrollo del pensamiento lógico en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.

## 2. Estadígrafo de prueba

El estadígrafo de prueba más apropiado para el análisis es la prueba estadística t de datos relacionados.

## 3. Cálculo del estadígrafo

Tabla 21

*Prueba de muestras emparejadas – variable*

Prueba de muestras emparejadas										
		Diferencias emparejadas								
						95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
Par		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior				
1	pretest – postet	7,500	2,13985	,47848	8,50148	6,49852	15,674	19	,000	

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada y salida.

## 4. Decisión y conclusión estadística

- Decisión estadística: Puesto que ( $p < 0.05$ ) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
- Conclusión estadística: Se determina que p valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). Con este resultado se concluye que: Los juegos simbólicos influyen en el desarrollo del pensamiento lógico en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.

### 5.2.3. Contrastación de la hipótesis específica $H_{e1}$

#### 1. Formulación de la hipótesis

$H_0$ : Los juegos simbólicos no influyen en el desarrollo de analizar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.

$H_a$ : Los juegos simbólicos influyen en el desarrollo de analizar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.

#### 2. Cálculo del estadígrafo

Tabla 22

*Prueba de muestras emparejadas – dimensión analizar*

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas			95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
Par		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior			
1	pretest – postet	2,550	1,53811	,34393	3,26986	1,83014	7,414	19	,000

*Fuente:* Sabana de resultados de la prueba de entrada y salida.

#### 3. Decisión y conclusión estadística

- Decisión estadística: Puesto que ( $p < 0.05$ ) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
- Conclusión estadística: Se determina que p valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). Con este resultado se concluye que: Los juegos simbólicos influyen en el desarrollo de analizar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.

## 5.2.4. Contrastación de la hipótesis específica H<sub>e2</sub>

### 1. Formulación de la hipótesis

Ho: Los juegos simbólicos no influyen en el desarrollo de argumentar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.

Ha: Los juegos simbólicos influyen en el desarrollo de argumentar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.

### 2. Cálculo del estadígrafo

Tabla 23

*Prueba de muestras emparejadas – dimensión argumentar*

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
Par	pretest – 1 postet	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
		2,3000	1,17429	,26258	2,84958	1,75042	8,759	19	,000

*Fuente:* Sabana de resultados de la prueba de entrada y salida

### 3. Decisión y conclusión estadística

- Decisión estadística: Puesto que ( $p < 0.05$ ) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
- Conclusión estadística: Se determina que p valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (Ha). Con este resultado se concluye que: Los juegos simbólicos influyen en el desarrollo de argumentar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.

## 5.2.5. Contrastación de la hipótesis específica H<sub>e3</sub>

## 1. Formulación de la hipótesis

Hipótesis de trabajo:

Ho: Los juegos simbólicos no influyen en el desarrollo de razonar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.

Ha: Los juegos simbólicos influyen en el desarrollo de razonar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.

## 2. Cálculo del estadígrafo

Tabla 24

*Prueba de muestras emparejadas – dimensión razonar*

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
95% de intervalo de confianza de la diferencia									
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par	pretest –	2,6500	1,78517	,39918	3,48549	1,81451	6,639	19	,000
1	postet								

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada y salida

## 3. Decisión y conclusión estadística

- Decisión estadística: Puesto que ( $p < 0.05$ ) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
- Conclusión estadística: Se determina que p valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). Con este resultado se concluye que: Los juegos simbólicos influyen en el desarrollo de razonar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.

## **ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

En función de los resultados obtenidos se señala se afirma la hipótesis general, los juegos simbólicos influyen en el desarrollo del pensamiento lógico en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020. Tal como se demostró en la media de la prueba de entrada 8.05 y media de la prueba de salida 15.55. De la misma forma en la prueba de hipótesis se llegó a la conclusión estadística: Se determina que p valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ).

Los resultados obtenidos se refieren específicamente al artículo científico de Armero & Rodríguez (2017), quienes investigaron los juegos lúdicos en el desarrollo lógico de los niños. Y concluyeron que las interacciones divertidas crean un ambiente tranquilo y amigable donde los estudiantes comparten opiniones y conocimientos, desarrollan habilidades lingüísticas que enriquecen el proceso de aprendizaje y fomentan el proceso de enseñanza-aprendizaje. La libertad de elegir entre una variedad de juegos mejora la autoestima y la seguridad del participante. El panorama competitivo fomenta la recuperación de resultados de una manera más ágil y eficiente. La naturaleza de algunos juegos permite a los estudiantes familiarizarse mecánicamente con diferentes tipos de resultados, lo que permite resultados más rápidos y niveles de tareas más complejos o complejos. Cuando un estudiante aplica los conceptos y las reglas del juego

correctamente, progresa en volverse más claro acerca de la manipulación y obtener caminos más cortos para la resolución de problemas.

En función de los resultados obtenidos se afirma la hipótesis específica uno, los juegos simbólicos influyen en el desarrollo de analizar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020. Tal como se demostró a través la media de la prueba de entrada 1.95; media de la prueba de salida 4.50, de la misma forma en la prueba de hipótesis se llegó a la conclusión estadística: se determina que  $p$  valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ).

Los resultados obtenidos son consistentes con un estudio de colombianos Caro et al. (2017) quienes realizaron el estudio las estrategias pedagógicas del juego y su impacto en el desarrollo del pensamiento matemático y lógico en niños y niñas. Concluyeron que la iniciación del pensamiento lógico comienza cuando el niño se da cuenta de otros objetos y establece relaciones con ellos. El entorno en el que crece el niño debe utilizarse para desarrollar habilidades que van desde las matemáticas hasta la ciencia y la tecnología. Las formas y los resultados de los niños crecen en la escuela cuando los padres y los maestros se entienden, comparten las mismas expectativas y se mantienen informados.

En función de los resultados obtenidos se afirma la hipótesis específica dos, los juegos simbólicos influyen en el desarrollo de argumentar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020. Tal como se demostró a través de la media de la prueba de entrada 3.25; media de la prueba de salida 5.55, de la misma forma en la prueba de hipótesis se llegó a la conclusión estadística: Se determina que  $p$  valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ).

Los resultados obtenidos tienen cierta relación con el estudio del ecuatoriano Gordillo (2016) Se investigó el desarrollo del pensamiento matemático y lógico mediante la aplicación de software educativo de estudiantes de primer año de artes liberales básicas. Concluyendo en la parte teórica, es posible conceptualizar el desarrollo de las habilidades de pensamiento matemático y lógico de los estudiantes de primer año de artes liberales

básicas y aplicarlo como contenido práctico para organizar, clasificar, ordenar, responder y armar rompecabezas.

En función de los resultados obtenidos se afirma la hipótesis específica 3, los juegos simbólicos influyen en el desarrollo de razonar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020. Tal como se demostró a través la media de la prueba de entrada 2.85; media de la prueba de salida 5.50, de la misma forma en la prueba de hipótesis se llegó a la conclusión estadística: Se determina que  $p$  valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ).

Los resultados obtenidos tienen cierta relación con el estudio realizado por el peruano Huaracha (2015) quien investigó la aplicación de juegos matemáticos para mejorar la capacidad de resolución de problemas de estudiantes de segundo grado de primaria en IE. Ignacio Merino. Quién concluyó que la aplicación del juego de matemáticas se centró en la resolución de los problemas de cambio 1 y 2 durante la sesión de aprendizaje. Esto demostró que los estudiantes del juego en la cuna resolvieron el problema siguiendo los pasos de Polya.

## CONCLUSIONES

- Los juegos simbólicos influyen en el desarrollo del pensamiento lógico en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020. En consecuencia, Los niños han adquirido el pensamiento lógico, que surge de las relaciones entre las cosas y surge del desarrollo del yo individual. Al reconocer la coordinación de las relaciones preestablecidas entre las cosas, también comprenden todo lo que nos rodea y las relaciones o diferencias que existen entre acciones, objetos o hechos que se pueden observar mediante el análisis, la comparación, la abstracción y la 'imaginación'.
- Los niños Pudieron identificar los elementos que componen el conjunto, en definitiva, pudieron conocer y comprender el problema o situación en profundidad. Por ejemplo, comprenden varios eventos sociales, los dividen en unidades más pequeñas, para penetrar fácilmente en sus causas y consecuencias, y lo más importante, las soluciones a los problemas sociales circundantes y otros problemas. En pocas palabras, los juegos simbólicos influyen en el desarrollo de analizar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.
- Los juegos simbólicos influyen en el desarrollo de argumentar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020. Como resultado, pueden argumentar, es decir, utilizando un conjunto de oraciones

utilizadas en el proceso de comunicación, llamadas premisas, justificar o apoyar a otras, llamadas inferencia, es decir, una idea que han probado; o apoyar una hipótesis. Además, utilizan el juego del lenguaje y el pensamiento, es decir, hablar con una práctica del lenguaje que sigue las reglas, que se desarrolla en un contexto comunicativo en el que intentan dar razones a las personas, a los familiares y amigos de la misma edad.

- Los juegos simbólicos influyen en el desarrollo de razonar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020. Así, los niños piensan, resuelven problemas, sacan conclusiones y comprenden conscientemente hechos con éxito, estableciendo las conexiones lógicas necesarias entre ellos. Por ejemplo, da una razón para explicar o probar algo.

## RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa desarrollar los juegos compartidos en los niños, para posteriormente implementar los juegos simbólicos en el proceso enseñanza aprendizaje.
- Dado que los juegos nacen del placer de las relaciones con los demás y funcionan como comunicación, experimentación, capacidad de simbolización y elaboración de la experiencia, se anima a los maestros a enfatizar el juego simbólico. Contribuye a la unidad e integración de las personalidades de los niños y permite la comunicación.
- Se recomiendan enfatizar los juegos simbólicos. Porque los niños pueden imaginarse a sí mismos como personajes diferentes imitando las situaciones que observan en la vida real. También puedes crear expresiones mentales que te ayuden a asimilar y comprender situaciones de la vida real.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alons, M. (2018). *Pensamiento logico* . España : McMaclaren .
- Alvarado, A. (2017). *Los juegos de pensamiento lógico en el aprendizaje de matemáticas del nivel primaria, Huanchay 2015*. Peru: Universidad Cesar Vallejo.
- Arias, C., & Garcia, L. (2016). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la institución educativa el jardín de ibagué – 2015*. Peru: Universidad Privada Norbert Wiener.
- Armero, P., & Rodríguez, J. (2017). *La lúdica en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Municipal ITSIM sede San Vicente II de la ciudad de San Juan de Pasto*. San Juan de Pasto: CESMAG.
- Camels, D. (2010). *El juego corporal: el cuerpo en los juegos de crianza”*. Primer Seminario Internacional: la Infancia, el Juego y los Juguetes. Argentina: Flacso Argentina.
- Caro, M., Caldera, Y., & Narvaez, D. (2017). *Estrategias lúdico pedagógicas y su impacto en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas del grado primero del colegio cristiano luz y verdad*. Colombia : UNIVERSIDAD DE CARTAGENA.
- Castrillón, C., & Ramirez, N. (2016). *Desarrollo del pensamiento lógico matemático apoyado en el uso de blogs en la web 2.0 en los estudiantes de secundaria de la institución educativa real campestre la sagrada familia sede principal del municipio de Fresno-Tolima 2013-2014*. Peru: Universidad Privada Norbert Wiener.
- De gortaria, C. (1976). *Metodologia de la investigacion* . Mexico : Paidos .

- ecured. (12 de Abril de 2018). *Pensamiento logico* . Obtenido de [https://www.ecured.cu/Pensamiento\\_1%C3%B3gico](https://www.ecured.cu/Pensamiento_1%C3%B3gico).
- Dosdoce. (1 de Agosto de 2014). *APPS EDUCATIVAS*. Obtenido de [https://www.dosdoce.com/upload/ficheros/noticias/201404/introduccion\\_al\\_estudio\\_sobre\\_apps\\_educativas\\_1.pdf](https://www.dosdoce.com/upload/ficheros/noticias/201404/introduccion_al_estudio_sobre_apps_educativas_1.pdf)
- Eleducador. (12 de Agosto de 2016). *El pensamiento logico* . Obtenido de <http://www.eleducador.com/la-importancia-del-pensamiento-logico/>
- Euston. (4 de Agosto de 2017). *Razonamiento logico* . Obtenido de [https://www.euston96.com/razonamiento-logico/#Para\\_que\\_sirve](https://www.euston96.com/razonamiento-logico/#Para_que_sirve)
- Fernández, B. (1996). *Relaciones psicosociales educativas en la resolución de problemas*. Madrid : Visor .
- Gordillo, M. (2016). *Desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de primer año de educación general básica, basado en la aplicación de software educativo*. Ecuador : Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Batista, P. (2010). *Metodologia de la nvestigacion* . Mexico: McGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Herrera, M. (2015). *Desarrollo de pensamiento lógico matemático en los alumnos de un kínder de guatemala: Una guía de actividades lúdicas*. Guatemala: Universidad del Istmo.
- Huaracha, M. (2015). *Aplicación de juegos matemáticos para mejorar la capacidad de resolución de problemas aditivos en estudiantes de segundo grado de educación primaria de la I.E. Ignacio Merino*. Peru: Universidad de Piura .
- Lachi, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didactica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años*. Peru: USIL.
- Malaguzzi, L. (2001). *La educación infantil en Reggio Emilia*. Barcelona: Octaedro.
- Martín, M., Camargo, M., & Reyes, Y. (2014). *El juego en la educación inicial*. Colombia : Rey Naranjo Editores.
- MEP. (2017). *Movilab*. Mexico : Omar Dengo.
- Peña, A., & Castro, Á. (2012). *Profe: te invito a jugar. El juego un espacio para la participación infantil*. Bogotá: Cinde.
- Raffino, M. (2019). *Pensamineto logico* . España: Paidos .

- Reyes, R. (1993). *El juego, procesos de desarrollo y socialización: contribución de la psicología*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional, Centro de Investigaciones (CIUP) y Colciencias.
- Perez, S. (2010). *LA IMPORTANCIA DE LAS TICS EN LA ESCUELA*. Andalucía : Paidós .
- Rivas, F., & Bertha, R. (2017). *Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial "santa teresita" san jerónimo, andahuaylas 2017*. Peru: Universidad Tecnológica de Los Andes.
- Sarle, P. (2006). *Enseñar el juego o jugar la enseñanza*. . Argentina : Paidós.
- Sarlé, P. (2010). *El juego en el nivel inicial. Juego reglado un álbum de juegos*. Buenos Aires: Baires Print.
- Winnicott, D. (1982). *Realidad y juego*. Buenos Aires: Gedisa.

## **ANEXOS**

1. Certificado de aplicación de investigación
2. Matriz de investigación
3. Validación y confiabilidad del instrumento
4. Instrumentos
5. Instrumentos aplicados
6. Fotos



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR

"SAN JUAN"

INICIAL - PRIMARIA – SECUNDARIA

"Año de la Universalización de la Salud"

### CONSTANCIA:

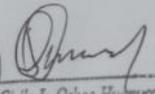
EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "SAN JUAN" DE LA PROVINCIA DE CHUPACA, REGIÓN JUNÍN, CON AUTORIZACIÓN DE FUNCIONAMIENTO POR RD. N° 0357-92- ED. OTORGA LA PRESENTE

#### HACE CONSTAR

Que, el Br **OCHOA CASTRO Fabiola** de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Peruana los Andes, ha realizado la aplicación de su Tesis Titulada: **JUEGOS SIMBÓLICOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL**, en la siguiente fecha 04 de mayo 2020 al 29 de octubre 2020, cumpliendo satisfactoriamente de acuerdo al plan de ejecución presentado a la Dirección de la Institución Educativa.

Se expide el presente, a solicitud de las interesadas para los fines que crea conveniente.

Chupaca, 23 de octubre de 2020



Cirilo L. Ochoa Huamaco  
DIRECCIÓN  
CHUPACA

DIRECCION: Jr. Rufino Echenique S/N. (a unos metros de la Biblioteca Municipal) de la provincia de Chupaca – Cel.964423612

## MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLOGIA

JUEGOS SIMBOLICOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JUAN DE CHUPACA

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables / dimensiones	Metodología
<p><b>General:</b> ¿Cómo influye los juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento lógico en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020?</p> <p><b>Específicos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo influye los juegos simbólicos en el desarrollo de analizar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020?</li> <li>¿Cómo influye los juegos simbólicos en el desarrollo de argumentar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020?</li> <li>¿Cómo influye los juegos simbólicos en el desarrollo de razonar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020?</li> </ol>	<p><b>General:</b> Determinar la influencia de los juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento lógico en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.</p> <p><b>Específicos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Determinar la influencia de los juegos simbólicos en el desarrollo de analizar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.</li> <li>Determinar la influencia de los juegos simbólicos en el desarrollo de argumentar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.</li> <li>Determinar la influencia de los juegos simbólicos en el desarrollo de razonar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.</li> </ol>	<p><b>General:</b> Los juegos simbólicos influyen en el desarrollo del pensamiento lógico en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.</p> <p><b>Específicas:</b></p> <p>H<sub>e1</sub>: Los juegos simbólicos influyen en el desarrollo de analizar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.</p> <p>H<sub>e2</sub>: Los juegos simbólicos influyen en el desarrollo de argumentar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.</p> <p>H<sub>e3</sub>: Los juegos simbólicos influyen en el desarrollo de razonar en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca 2020.</p>	<p><b>Variable independiente</b></p> <p>1. Juegos simbólicos</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jugar a hacerse el dormido.</li> <li>Jugar al restaurante</li> <li>Jugar a los médicos</li> <li>Jugar a limpiar y recoger</li> </ul> <p><b>Variable dependiente</b></p> <p>1. Pensamiento lógico</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar</li> <li>Argumentar</li> <li>Razonar</li> </ul>	<p><b>Tipo investigación</b> Aplicada</p> <p><b>Nivel de investigación</b> Experimental</p> <p><b>Diseño</b> Pre experimental G : 0<sub>1</sub> x 0<sub>2</sub></p> <p><b>Población</b> 20 niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa San Juan de Chupaca.</p> <p><b>Muestra censal</b> 20 niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Particular San Juan de Chupaca.</p> <p><b>Técnicas e instrumentos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluación educativa</li> </ul> <p><b>Instrumentos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Prueba pedagógica</li> </ul> <p><b>Técnicas de procesamiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Medidas de tendencia central</li> <li>Medidas de dispersión</li> <li>Medidas de forma</li> </ul> <p><b>Prueba de hipótesis:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El spss versión 23</li> <li>Prueba de Student (“t”)</li> </ul>

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN** : Prueba pedagógica del pensamiento lógico  
**OBJETIVO** : Validar el instrumento de investigación de la variable pensamiento lógico  
**DIRIGIDO A** : Estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular San Juan de Chupaca.

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR** : Dra. Betty BORJA PEINADO

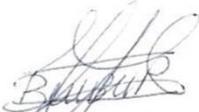
**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR** : Doctor en educación

**FECHA DE VALIDACIÓN** : 12 mayo del 2020

**VALORACIÓN**

	Relación entre variable y dimensión		Relación entre variable y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de la respuesta		Total
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
<b>Total</b>	✓		✓		✓		✓		
<b>Porcentaje</b>	95 %		95 %		95 %		95 %		95 %

Decisión del experto: Aplicar instrumento

  
Dra. Betty BORJA PEINADO  
DNI: 19897580  
Cel: 964389253



		que suman 6 [...] (Nota: ver pregunta 4)			✓		✓		✓		✓		
		Colorea el tercer pez de color azul [...] (Nota: ver pregunta 5)			✓		✓		✓		✓		
		Análisis competitivo ¿Cuántos hay? Rodea el número que corresponde. [...] (Nota: ver pregunta 6)			✓		✓		✓		✓		
	Argumentar	Consistencia y coherencia	Nota: Presta mucha atención y desarrolla el cuadro de doble entrada y ubica las figuras según corresponda (la docente te proporcionara las figuras, las cuales tendrás que pegar) [...] (Nota: ver pregunta 7)			✓		✓		✓		✓	
			Nota: Presta mucha atención y desarrolla el cuadro de doble entrada y ubica las figuras según corresponda (la docente te proporcionara las figuras, las cuales tendrás que pegar) [...] (Nota: ver pregunta 8)			✓		✓		✓		✓	
			Nota: Presta mucha atención y desarrolla el cuadro de doble entrada y ubica las figuras según corresponda (la docente te proporcionara			✓		✓		✓		✓	

		<p>las figuras, las cuales tendrás que pegar)</p> <p>[ ...]</p> <p>(Nota: ver pregunta 9)</p>												
		<p>Nota: Presta mucha atención y desarrolla el cuadro de doble entrada y ubica las figuras según corresponda (la docente te proporcionara las figuras, las cuales tendrás que pegar)</p> <p>[ ...]</p> <p>(Nota: ver pregunta 10)</p>			✓		✓		✓		✓			
		<p>¿Cuál es el gatito más pequeño? [ ...]</p> <p>(Nota: ver pregunta 11)</p>			✓		✓		✓		✓			
	Resolución de problemas	<p>¿Cuál es la pera más pequeña? [ ...]</p> <p>(Nota: ver pregunta 12)</p>			✓		✓		✓		✓			
		<p>¿Cuál mide más grade? [ ...]</p> <p>(Nota: ver pregunta 13)</p>			✓		✓		✓		✓			
Razonar	Razonamiento lógico o causal	<p>Nota: Observa atentamente la figura y resuelve y resuelve [ ...]</p> <p>(Nota: ver pregunta 14)</p>			✓		✓		✓		✓			
		<p>Nota: Observa atentamente la figura y resuelve y resuelve [ ...]</p> <p>(Nota: ver pregunta 15)</p>			✓		✓		✓		✓			
		<p>Nota: Observa atentamente la figura y resuelve y resuelve [ ...]</p>			✓		✓		✓		✓			

			(Nota: ver pregunta 16)										
			Nota: Observa atentamente la figura y resuelve y resuelve [...] (Nota: ver pregunta 17)			✓		✓		✓		✓	
			Nota: Observa atentamente la figura y resuelve y resuelve [...] (Nota: ver pregunta 18)			✓		✓		✓		✓	
			Nota: Observa atentamente la figura y resuelve y resuelve [...] (Nota: ver pregunta 19)			✓		✓		✓		✓	
			Nota: Observa atentamente la figura y resuelve y resuelve [...] (Nota: ver pregunta 20)			✓		✓		✓		✓	



Dra. Betty BORJA PEINADO

DNI: 19897580

Cel: 964389253

**CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO  
PRUEBA PEDAGÓGICA DE LOS PROCESOS COGNITIVOS**

**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:**

JUEGOS SIMBOLICOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JUAN DE CHUPACA

**TESISTA** : Br. OCHOA CASTRO Fabiola

**Fecha de confiabilidad** : 22 mayo del 2020

*ITEMS*

<i>PILOTO</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0
2	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
7	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1

**Resumen de procesamiento de casos**

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	10	100,0

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,801	20

**Nota:** La muestra (20 participantes) fue multiplicada por 0.20, dando como resultado (4) a este resultado se le agrego por criterio de las tesis y asesor (6) participantes, dando un total de (10) participantes para realizar la prueba piloto.



Dra. Betty BORJA PEINADO

DNI: 19897580  
Cel: 964389253

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN** : Prueba pedagógica del pensamiento lógico  
**OBJETIVO** : Validar el instrumento de investigación de la variable pensamiento lógico  
**DIRIGIDO A** : Estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular San Juan de Chupaca.  
**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR** : Dr. Niko Dante HILARIO ROMÁN  
**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR** : Doctor en educación  
**FECHA DE VALIDACIÓN** : 12 mayo del 2020

### VALORACIÓN

	Relación entre variable y dimensión		Relación entre variable y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de la respuesta		Total
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
<b>Total</b>	✓		✓		✓		✓		
<b>Porcentaje</b>	95 %		95 %		95 %		95 %		95 %

Decisión del experto: Aplicar instrumento

  
Dr. Niko Dante, HILARIO ROMÁN

DNI: 20033384  
Cel: 964292060



		que suman 6 [...] (Nota: ver pregunta 4)			✓		✓		✓		✓			
		Colorea el tercer pez de color azul [...] (Nota: ver pregunta 5)			✓		✓		✓		✓			
		Análisis competitivo ¿Cuántos hay? Rodea el número que corresponde. [...] (Nota: ver pregunta 6)			✓		✓		✓		✓			
	Argumentar	Consistencia y coherencia	Nota: Presta mucha atención y desarrolla el cuadro de doble entrada y ubica las figuras según corresponda (la docente te proporcionara las figuras, las cuales tendrás que pegar) [...] (Nota: ver pregunta 7)			✓		✓		✓		✓		
			Nota: Presta mucha atención y desarrolla el cuadro de doble entrada y ubica las figuras según corresponda (la docente te proporcionara las figuras, las cuales tendrás que pegar) [...] (Nota: ver pregunta 8)			✓		✓		✓		✓		
			Nota: Presta mucha atención y desarrolla el cuadro de doble entrada y ubica las figuras según corresponda (la docente te proporcionara			✓		✓		✓		✓		



			(Nota: ver pregunta 16)										
			Nota: Observa atentamente la figura y resuelve y resuelve [...] (Nota: ver pregunta 17)			✓		✓		✓		✓	
			Nota: Observa atentamente la figura y resuelve y resuelve [...] (Nota: ver pregunta 18)			✓		✓		✓		✓	
			Nota: Observa atentamente la figura y resuelve y resuelve [...] (Nota: ver pregunta 19)			✓		✓		✓		✓	
			Nota: Observa atentamente la figura y resuelve y resuelve [...] (Nota: ver pregunta 20)			✓		✓		✓		✓	

  
 Dr. Niko Dante, HILARIO ROMÁN  
 DNI: 20033384  
 Cel: 964292060

**CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO  
PRUEBA PEDAGÓGICA DE LOS PROCESOS COGNITIVOS**

**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:**

JUEGOS SIMBOLICOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JUAN DE CHUPACA

**TESISTA** : Br. OCHOA CASTRO Fabiola

**Fecha de confiabilidad** : 22 mayo del 2020

*ITEMS*

<i>PILOTO</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0
2	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
7	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1

**Resumen de procesamiento de casos**

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	10	100,0

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,801	20

**Nota:** La muestra (20 participantes) fue multiplicada por 0.20, dando como resultado (4) a este resultado se le agrego por criterio de las tesistas y asesor (6) participantes, dando un total de (10) participantes para realizar la prueba piloto.

  
**Dr. Niko Dante, HILARIO ROMÁN**  
 DNI: 20033384  
 Cel: 964292060

## PRUEBA PEDAGÓGICA DEL PENSAMIENTO LÓGICO



**Apellidos y nombres:** .....  
(para proteger la identidad del niño se empleará un código para cada evaluación)

**Nota:**  
Escucha con atención las instrucciones de la maestra.

1. Escribe del 1 al 6 (hacia delante)



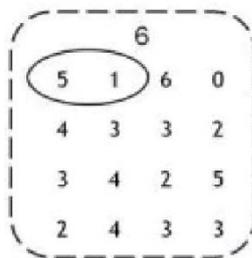
2. Escribe del 6 al 1 (hacia atrás)



3. Escribe los números que faltan



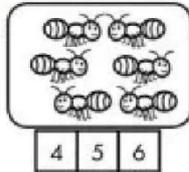
4. Busca y rodea los números que suman 6



5. Colorea el tercer pez de color azul



6. ¿Cuántos hay? Rodea el número que corresponde.



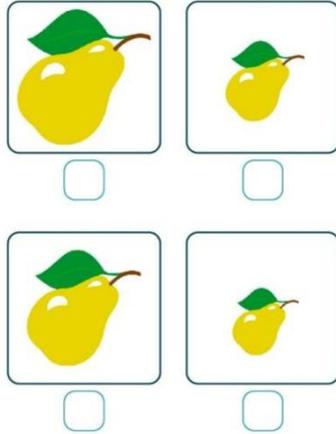
**Nota:** Presta mucha atención y desarrolla el cuadro de doble entrada y ubica las figuras según corresponda (la docente te proporcionara las figuras, las cuales tendrás que pegar)

		3 	5 	6 	8 
7 					
8 					
9 					
10 					

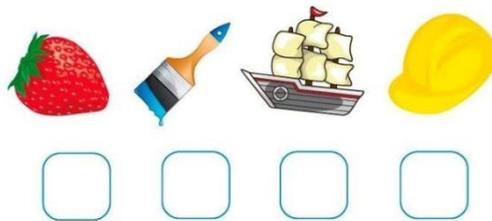
11. ¿Cuál es el gatito más pequeño?



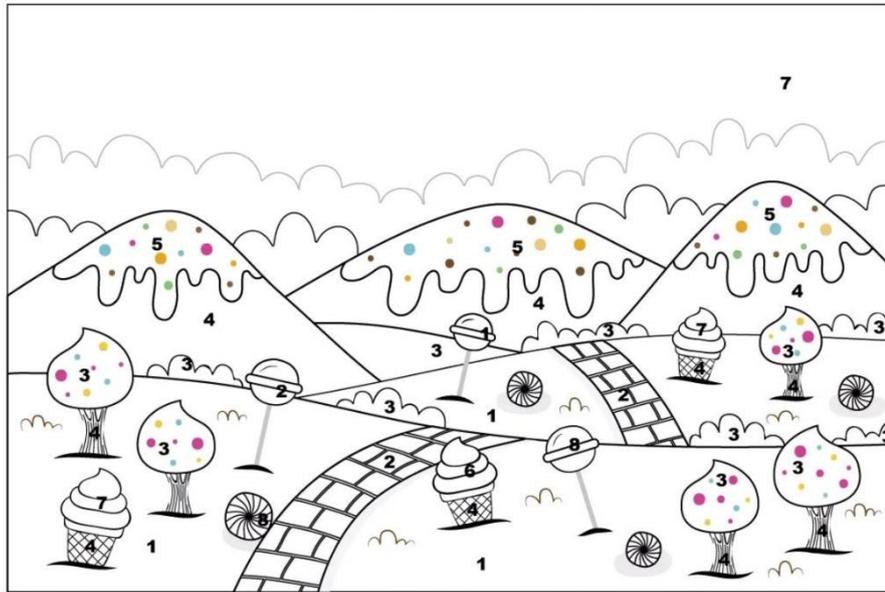
12. ¿Cuál es la pera más pequeña?



13. ¿Cuál mide más grande?



**Nota:** Observa atentamente la figura y resuelve y resuelve



14 1. Fucsia 15 2. Amarillo 16 3. Rosa 17 4. Marrón claro 18 5. Marrón oscuro 19 6. verde 20 7. Celeste

# PRUEBA DE ENTRADA

## PRUEBA PEDAGÓGICA DEL PENSAMIENTO LÓGICO

08

Apellidos y nombres: LAMPILA  
(para proteger la identidad del niño se empleará un código para cada evaluación)

**Nota:**  
Escucha con atención las instrucciones de la maestra.

1. Escribe del 1 al 6 (hacia delante)



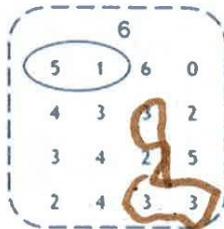
2. Escribe del 6 al 1 (hacia atrás)



3. Escribe los números que faltan



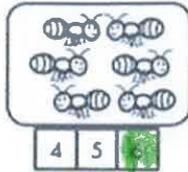
4. Busca y rodea los números que suman 6



5. Colorea el tercer pez de color azul



6. ¿Cuántos hay? Rodea el número que corresponde.



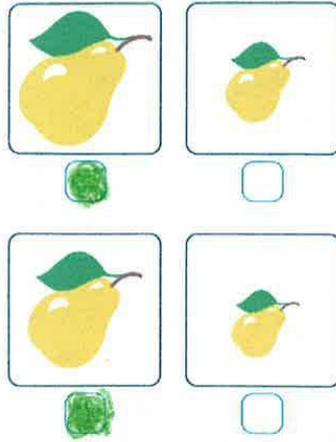
**Nota:** Presta mucha atención y desarrolla el cuadro de doble entrada y ubica las figuras según corresponda (la docente te proporcionara las figuras, las cuales tendrás que pegar)

	3 	5 	6 	8 
7 				
8 				
9 				
10 				

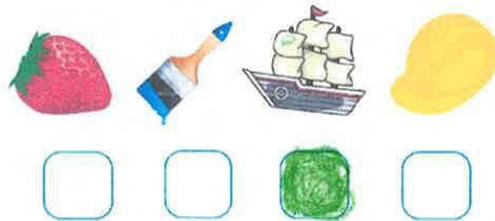
11. ¿Cuál es el gatito más pequeño?



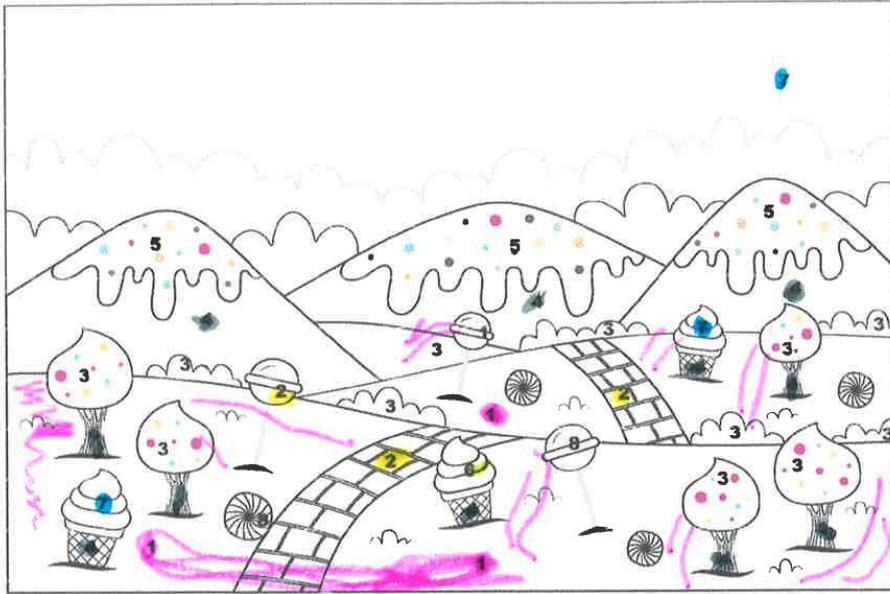
12. ¿Cuál es la pera más pequeña?



13. ¿Cuál mide más grande?



**Nota:** Observa atentamente la figura y resuelve y resuelve



- 14 1. Fucsia 15 2. Amarillo 16 3. Rosa 17 4. Marrón claro 18 5. Marrón oscuro 19 6. verde 20 7. Celeste

# PRUEBA DE SALIDA

## PRUEBA PEDAGÓGICA DEL PENSAMIENTO LÓGICO

17

Apellidos y nombres: A. NGUIE  
(para proteger la identidad del niño se empleará un código para cada evaluación)

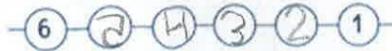
**Nota:**

Escucha con atención las instrucciones de la maestra.

1. Escribe del 1 al 6 (hacia delante)



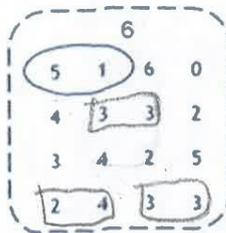
2. Escribe del 6 al 1 (hacia atrás)



3. Escribe los números que faltan



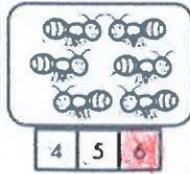
4. Busca y rodea los números que suman 6



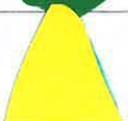
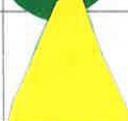
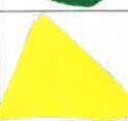
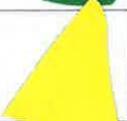
5. Colorea el tercer pez de color azul



6. ¿Cuántos hay? Rodea el número que corresponde.



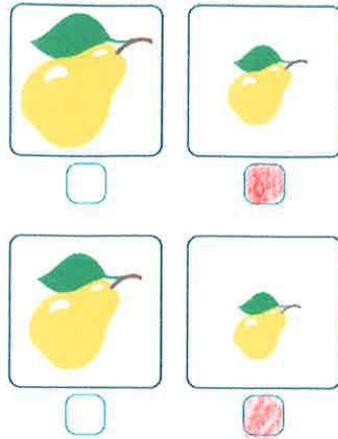
**Nota:** Presta mucha atención y desarrolla el cuadro de doble entrada y ubica las figuras según corresponda (la docente te proporcionara las figuras, las cuales tendrás que pegar)

		3 	5 	6 	8 
					
					
					
					

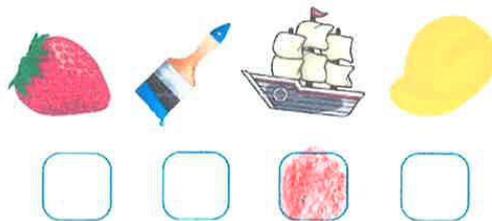
11. ¿Cuál es el gatito más pequeño?



12. ¿Cuál es la pera más pequeña?



13. ¿Cuál mide más grande?



**Nota:** Observa atentamente la figura y resuelve y resuelve



14 1. Fucsia 15 2. Amarillo 16 3. Rosa 17 4. Marrón claro 18 5. Marrón oscuro 19 6. verde 20 7. Celeste

## FOTOS

**Nota:** La variable a medir PENSAMIENTO LÓGICO, tuvo ciertos rasgos particulares:

1. El año 2020 las clases en mi Institución Educativa se desarrolló de forma virtual a través del zoom.
2. Para medir la variable y evitar sesgos en la medición (*que los padres no intervén en la aplicación del instrumento*), me acerque al domicilio de cada niño (20 domicilios), con los protocolos de seguridad tales como: Mascarilla quirúrgica, mascarilla facial y alcohol. Guardando la distancia social de 2 metros en el proceso de la aplicación del instrumento. (Toda esta acción se realizó con la coordinación previa con los padres de familia y mi asesor).

### PRUEBA DE ENTRADA



### PRUEBA DE SALIDA



