

UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
Facultad de Derecho y Ciencias Políticas
Escuela Profesional de Educación



TESIS

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO
DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN
NIÑOS DE 5 AÑOS, JARDÍN NRO. 252-SAN CARLOS,
2022**

Para optar	: El Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial
Autora	: Bach. Papuico Castro Rosisela
Asesor	: Mg. Mantari Mincami Lizet Doriela
Línea de investigación Institucional	: Desarrollo Humano y Derechos
Área de investigación Institucional	: Ciencias Sociales.
Fecha de inicio y culminación	: 24-02-2023 a 08-12-2023

HUANCAYO-PERU

2024

HOJA DE JURADOS REVISORES

DR. POMA LAGOS LUIS ALBERTO

Decano de la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas

MG. GUTIERREZ REYES ELIZABETH

Docente Revisor Titular 1

MG. GOMEZ MORALES ADELA DORIS

Docente Revisor Titular 2

MG. BUSTAMANTE LAPA PATTY MARGA

Docente Revisor Titular 3

MG. POMA REYES GABRIELA

Docente Revisor Suplente

DEDICATORIA:

A las personas que día a día me apoyan en todas las actividades de mi vida y me incentivan a desarrollarme profesionalmente.

Papuico Castro Rosisela.

AGRADECIMIENTOS

Expreso mi agradecimiento a la asesora de esta tesis, ya que me ha guiado paso a paso para poder culminar la investigación, que de otra manera hubiera sido difícil de culminarlo, de ahí reconocer este tipo de apoyo a nivel metodológico y estratégico.

Papuico Castro Rosisela.

CONSTANCIA DE SIMILITUD



Oficina de
Propiedad Intelectual
y Publicaciones

NUEVOS TIEMPOS
NUEVOS DESAFÍOS
NUEVOS COMPROMISOS

CONSTANCIA DE SIMILITUD

N ° 00131-FDCP -2024

La Oficina de Propiedad Intelectual y Publicaciones, hace constar mediante la presente, que la **Tesis** Titulada:

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS, JARDÍN NRO. 252-SAN CARLOS, 2022

Con la siguiente información:

Con Autor(es) : **BACH. PAPIUCO CASTRO ROSISELA**

Facultad : **DERECHO Y CIENCIAS POLÍTICAS**

Escuela Profesional : **EDUCACIÓN INICIAL**

Asesor(a) : **MG. MANTARI MINCAMI LIZET DORIELA**

Fue analizado con fecha **10/04/2024** con **84** pág.; en el Software de Prevención de Plagio (Turnitin); y con la siguiente configuración:

Excluye Bibliografía.

Excluye Citas.

Excluye Cadenas hasta 20 palabras.

Otro criterio (especificar)

El documento presenta un porcentaje de similitud de **25** %.

En tal sentido, de acuerdo a los criterios de porcentajes establecidos en el artículo N° 15 del Reglamento de Uso de Software de Prevención de Plagio Versión 2.0. Se declara, que el trabajo de investigación: **Si contiene un porcentaje aceptable de similitud.**

Observaciones:

En señal de conformidad y verificación se firma y sella la presente constancia.

Huancayo, 10 de abril de 2024.



Lizet Doriela Mantari Mincami

MTRA. LIZET DORIELA MANTARI MINCAMI
JEFE

Oficina de Propiedad Intelectual y Publicaciones

**DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD FIRMADO POR EL
AUTOR**

Para el desarrollo de la presente Investigación se ha considerado los procedimientos adecuados, respetando los Principios de Ética y procedimientos según el reglamento de Grados y Títulos de la **FACULTAD DE DERECHO Y CIENCIAS POLITICAS DE LA UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES**.

La información, los registros y datos que se tomaron para incluir en el trabajo de Investigación es fidedigna. Por cuanto, a fin de no cometer fallas éticas, tales como el plagio, falsificación de datos, no citar fuentes bibliográficas, etc., se está considerando fundamentalmente desde la presentación del Proyecto, hasta la Sustentación de la Tesis.

Por consiguiente, me someto a las pruebas respectivas de validación del contenido de la presente investigación.



FIRMA DE LA AUTORA

CONTENIDO

HOJA DE JURADOS REVISORES.....	ii
DEDICATORIA:.....	iii
AGRADECIMIENTOS.....	iv
CONSTANCIA DE SIMILITUD	v
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD FIRMADO POR EL AUTOR	vi
CONTENIDO.....	vii
CONTENIDO DE TABLAS.....	xi
CONTENIDO DE GRÁFICOS.....	xii
RESUMEN.....	xiii
ABSTRACT	xiv
INTRODUCCIÓN.....	xv
CAPÍTULO I.....	18
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	18
1.1. Descripción de la realidad problemática	18
1.2. Delimitación del problema	20
1.2.1. Delimitación espacial	20
1.2.2. Delimitación temporal.....	20
1.2.3. Delimitación conceptual.....	20

1.3.	Formulación del problema.....	20
1.3.1.	Problema general.....	20
1.3.2.	Problemas específicos	21
1.4.	Justificación.....	21
1.4.1.	Justificación Social.....	21
1.4.2.	Justificación Científica - teórica.....	21
1.4.3.	Justificación Metodológica	22
1.5.	Objetivos de la investigación.....	22
1.5.1.	Objetivo General	22
1.5.2.	Objetivos Específicos.....	22
1.6.	Aspectos éticos de la investigación	22
	CAPÍTULO II.....	24
	MARCO TEÓRICO	24
2.1.	Antecedentes de la investigación.....	24
2.1.1.	Antecedentes internacionales:.....	24
2.1.2.	Antecedentes nacionales:	25
2.1.3.	Antecedentes locales:	27
2.2.	Bases teóricas	29
2.2.1.	Actividades lúdicas	29
2.2.2.	Pensamiento lógico-matemático	36
2.3.	Definición conceptual.....	43

CAPITULO III	45
HIPÓTESIS	45
3.1. Hipótesis General	45
3.2. Hipótesis Específica	45
3.3. Variables (Operacionalización de las variables)	45
CAPÍTULO IV	47
METODOLOGÍA	47
4.1. Método de investigación.....	47
4.2. Tipo de investigación	47
4.3. Nivel de investigación	47
4.4. Diseño de investigación.....	47
4.5. Población y muestra	48
4.5.1. Población.....	48
4.5.2. Muestra.....	48
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	49
4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	49
CAPÍTULO V	51
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	51
5.1. Descripción de resultados.....	51
5.2. Contratación de hipótesis.....	55
CAPÍTULO VI.....	58

DISCUSIÓN DE RESULTADOS	58
CONCLUSIONES.....	60
RECOMENDACIONES	61
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	62
ANEXO	65
ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA	72
ANEXO 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	73
ANEXO 3. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DEL INSTRUMENTO	74
ANEXO 5: VALIDADORES	72
ANEXO 6: FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN.....	76
ANEXO 7: DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	78
ANEXO 8: CONSIDERACIONES ÉTICAS.....	79
ANEXO 9: SESIONES DE APRENDIZAJE	80
ANEXO 10: SOLICITUD.....	99
ANEXO 11: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS.....	100
ANEXO 12: DECLARACIÓN JURADA DE VERACIDAD DE DOCUMENTOS	103

CONTENIDO DE TABLAS

- Tabla 1 Desarrollo del pensamiento lógico matemático considerando los logros obtenido.	51
Tabla 2 Desarrollo de la clasificación como actividad en el pensamiento lógico matemático.....	52
Tabla 3 Desarrollo de la seriación en el pensamiento lógico matemático.	52
Tabla 4 Desarrollo del número en el pensamiento lógico matemático.	53
Tabla 5 Prueba de normalidad diferencias de los puntajes obtenidos del Pre y post prueba del grupo experimental.....	54
Tabla 6 Prueba de hipótesis general.....	55
Tabla 7 Prueba de hipótesis específica 1.....	56
Tabla 8 Prueba de hipótesis específica 2.....	57

CONTENIDO DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1	51
Gráfico N° 2	52
Gráfico N° 3	53
Gráfico N° 4	53
Gráfico N° 5	54
Gráfico N° 6	55
Gráfico N° 7	56
Gráfico N° 8	57

RESUMEN

El problema general de la presente ha sido: ¿de qué manera influyen las actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022?, el objetivo general fue: determinar de qué manera influyen las actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022. La hipótesis general planteada fue que las actividades lúdicas influyen significativamente para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022. Los métodos generales que se utilizaron fueron el método inductivo-deductivo, enfoque cuantitativo, siendo su tipo de investigación la de carácter básico, el nivel de investigación es de tipo explicativo. Como conclusión de la presente investigación se ha mencionado lo siguiente: las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de cinco años en el Jardín Nro. 252, San Carlos. Resultado que es confirmado de acuerdo al procesamiento estadístico desarrollado en función a las pruebas estadísticas seleccionadas e identificadas en su oportunidad. Como recomendación se plantea a los docentes, utilizar las actividades lúdicas como una estrategia importante a nivel del desarrollo del aprendizaje, siendo muy importante tomar en cuenta cada componente propio de este tipo de estrategias a nivel lúdico, por ende, se debe articular adecuadamente estos nuevos métodos.

PALABRAS CLAVES: Actividades lúdicas, Desarrollo del pensamiento lógico matemático.

ABSTRACT

The general problem of this has been: in what way do recreational activities influence the development of mathematical logical thinking in 5-year-old children, in Garden No. 252, San Carlos, Huancayo, 2022? The general objective was: determine how playful activities influence the development of mathematical logical thinking in 5-year-old children, in Garden No. 252, San Carlos, Huancayo, 2022. The general hypothesis was that playful activities significantly influence the development of mathematical logical thinking in 5-year-old children, in the Garden No. 252, San Carlos, Huancayo, 2022. The general methods that were used were the inductive-deductive method, quantitative approach, its type of investigation being that of a basic nature, the research level is of an explanatory type, of a non-experimental research design and of a transversal nature. As a conclusion of the present investigation, the following has been mentioned: recreational activities significantly influence the development of mathematical logical thinking in five-year-old children in Jardín No. 252, San Carlos. As a conclusion of this research, the following has been mentioned: recreational activities significantly influence the development of logical mathematical thinking in five-year-old children in Kindergarten No. 252, San Carlos. Result that is confirmed according to the statistical processing developed based on the statistical tests selected and identified at the time. As a recommendation, it is proposed to teachers to use recreational activities as an important strategy at the level of learning development, it being very important to take into account each component of this type of strategies at a recreational level, therefore, these new ones must be adequately articulated. methods.

KEY WORDS: Recreational activities, Development of mathematical logical thinking.

INTRODUCCIÓN

Los juegos establecen una gran correlación con el desarrollo de las habilidades potenciales de los estudiantes, es decir, contribuye en gran medida al desarrollo integral de los menores, es por ello que a través de los juegos se puede lograr un alto rendimiento en la resolución de problemas, y estas habilidades básicamente pueden proporcionar a los estudiantes. con habilidades para la resolución de problemas. Entendiéndose a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea, al informarnos sobre este estudio, nos vemos obligados a buscar soluciones a las deficiencias encontradas utilizando el juego como una variante muy útil para mejorar el aprendizaje, lo cual es muy importante para los estudiantes.

Las actividades divertidas son la mejor base para promover el razonamiento numérico inteligente en los adolescentes y son necesarias para un crecimiento saludable, apoyando en gran medida el aprendizaje social y entre pares durante el desarrollo de los niños

A nivel metodológico se ha indicado lo siguiente: el problema general de la presente ha sido: ¿de qué manera influyen las actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022?, el objetivo general fue: determinar de qué manera influyen las actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022. La hipótesis general planteada fue que las actividades lúdicas influyen significativamente para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022. Los métodos generales que se utilizaron fueron el método inductivo-deductivo, enfoque cuantitativo.

Como conclusión de la presente investigación se ha mencionado lo siguiente: las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de cinco años en el Jardín Nro. 252, San Carlos. Resultado que es confirmado de acuerdo al procesamiento estadístico desarrollado en función a las pruebas estadísticas seleccionadas e identificadas en su oportunidad. Como recomendación se plantea a los docentes, utilizar las actividades lúdicas como una estrategia importante a nivel del desarrollo del aprendizaje,

siendo muy importante tomar en cuenta cada componente propio de este tipo de estrategias a nivel lúdico, por ende, se debe articular adecuadamente estos nuevos métodos. Al respecto es importante acortar que este tipo de actividades se basa en un hecho fundamental de poder desarrollar toda una cultura educativa innovadora que permite que los estudiantes puedan acceder a nuevas estrategias pedagógicas en favor de estos, siendo elemental que puedan desarrollar también otro tipo de destrezas en favor y en mejora de su aprendizaje.

Asimismo, la presente tesis se encuentra dividida en cinco capítulos, siendo su estructura la siguiente:

En el primer capítulo denominado Planteamiento del problema, se desarrolla la descripción de la realidad problemática, formulación del problema, justificación de la investigación y la delimitación de la investigación.

En el segundo capítulo denominado Marco teórico de la investigación, se desarrollan ítems como: antecedentes de la investigación, marco histórico, bases teóricas de la investigación y marco conceptual.

En el tercer capítulo se han desarrollado los aspectos referidos a las Hipótesis y Variables de estudio, así como el respectivo cuadro de operacionalización de variables.

En el cuarto capítulo denominado Metodología de la investigación, se desarrollan aspectos como: métodos de investigación, tipos y niveles, población y muestras, diseño de investigación, técnicas de investigación e instrumento, y técnicas de procesamiento y análisis de datos”.

En el quinto capítulo denominado Resultados de la investigación, se consideran los siguientes ítems: presentación de resultados y contrastación hipótesis”.

Y finalmente, se han redactado las conclusiones y recomendaciones; como las referencias bibliográficas y anexos.

Cabe resaltar que la presente investigación se sustenta en una de tipo cuantitativa, por el cual se han podido diferenciar elementos importantes que dan cuenta de una real relevancia del procesamiento estadístico desarrollado a partir del

instrumento de investigación identificado. Como propuesta de investigación se ha propuesto lo siguiente. propone como una idea innovadora que se desarrolle todo un sistema articulado en favor de la utilización de este tipo de herramientas estratégicas de investigación, siendo interesante evaluar la real valía del sistema de actividades lúdicas a fin que exista todo un desarrollo permanente en favor de que los niños puedan aprender efectivamente.

LA AUTORA.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

Es importante resaltar la real importancia de las actividades lúdicas para que puedan ser utilizadas adecuadamente para el aprendizaje de los niños, y particularmente, de aquellos que se encuentran en la etapa del nivel inicial, de ahí que es fundamental sostener que el aprendizaje debe tomar en cuenta diferentes elementos en favor de lograr una mejora del desarrollo de las habilidades, y así puedan lograr importantes logros en el aprendizaje.

A nivel internacional, de acuerdo a Delgado (2020), los juegos lúdicos son parte de este tipo de actividades que se deben realizar de forma estratégica a fin de poder incluir diferentes escenarios pedagógicos en favor de los educandos, a fin que las estrategias de enseñanza puedan desarrollarse de manera mucho más eficiente, ya que en la actualidad se ha señalado que es importante poder innovar en aspectos educativos, para que los logros de aprendizaje sean cada vez más efectivos, generando un avance en el desarrollo del pensamiento lógico matemático. Se deben considerar también este tipo de actividades lúdicas, ya que ello permite que exista un desarrollo sostenido y también fundamentado del pensamiento lógico matemático, ya que ello es esencial para poder incluir una serie de características propias de este tipo de metodologías de enseñanza.

De tal contexto que, cabe señalar que dichas actividades se basan en el hecho fundamental de que es posible desarrollar una cultura educativa innovadora completa que permita a los estudiantes adquirir nuevas estrategias de enseñanza que les serán beneficiosas, que además les permitirán desarrollarse

A nivel nacional, para Ferreira, H. & Pedrazzi, G. (2007), al incrementar el avance del razonamiento numérico inteligente en las niñas y los niños, se alcanza progresivamente resolver problemas de la vida diaria interpretando adecuadamente los problemas al que se enfrentan en una sociedad cambiante, motivo por el cual los docentes tienen el deber de trabajar el fortalecimiento académico en el área de matemática la capacidad

de resolver y plantear problemas haciendo uso de diferentes estrategias, metodologías activas y recursos, como base del enfoque del desarrollo de problemas así también es imprescindible en el proceso de aprendizaje en matemática.

Desde un punto de vista regional, se debe considerar que el progreso del avance del razonamiento numérico inteligente ayuda a comprender el mundo en el que participan los estudiantes, así como el funcionamiento en todos los ámbitos. Las personas que progresan en el razonamiento numérico coherente son capaces de entender las causas y consecuencias de sus acciones además de usar procesos mentales complejos resolviendo problemas cotidianos. Al progresar la capacidad del pensamiento lógico matemático formamos estructuras mentales para mejorar los aprendizajes futuros.

A nivel local se puede argumentar que es relevante tomar en cuenta aspectos esenciales de la forma en que debe desarrollarse el sistema de enseñanza, no sólo tomando en cuenta componentes fundamentales como las estrategias clásicas de enseñanza, sino se deben incluir otros elementos asociados y vinculados a esa problemática

La investigación ha tenido el interés de llegar al objetivo de la investigación, por lo que es un instrumento increíble para lograr el aprendizaje, ya que en las evaluaciones censales a nivel de la nación estamos en los últimos lugares en el razonamiento numérico, a través de los juegos tendrá gran impacto en toda la comunidad educativa por dar luces al fortalecimiento y logro de los aprendizajes de la matemática. En tal sentido, desde la investigación se plantea establecer un nuevo tipo de estrategia a nivel metodológico, siendo importante reconocer que las actividades lúdicas forman parte de este tipo de estrategias para que se desarrollen las habilidades en el pensamiento lógico matemático.

Por tanto, dentro de las actividades lúdicas, se deben considerar diferentes juegos que forman parte de este tipo de estrategias de enseñanza, lo que es relevante al momento de poder evaluar qué herramientas pedagógicas deben incluirse fundamentalmente. Así, se presenta una idea innovadora como es el desarrollo de un sistema articulado completo que

facilite el uso de este tipo de herramientas estratégicas de investigación para evaluar el verdadero valor de los sistemas de actividades recreativas y así lograr un desarrollo permanente, conducente para que los niños aprendan eficazmente.

De esta manera, la investigación se centró en poder establecer el nivel de relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo del pensamiento lógico matemático el Jardín Nro. 252, San Carlos, provincia de Huancayo.

1.2. Delimitación del problema

1.2.1. Delimitación espacial

La presente tesis estableció como lugar de estudio el Jardín Nro. 252, San Carlos, provincia de Huancayo, región Junín.

1.2.2. Delimitación temporal

La tesis consideró en cuanto a sus datos de estudio el año 2022.

1.2.3. Delimitación conceptual.

Los conceptos más relevantes para la presente investigación han sido los siguientes ítems:

- Actividades lúdicas.
- Juego físico.
- Juego simbólico.
- Juego con objetos.
- Identificación de regularidades de una secuencia.
- Identificación de los principios del conteo.
- Desarrollo del pensamiento lógico matemático.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿De qué manera influyen las actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022?

1.3.2. Problemas específicos

- ¿De qué manera influyen las actividades lúdicas en la identificación de regularidades de una secuencia en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022?
- ¿De qué manera influyen las actividades lúdicas en la identificación de los principios del conteo en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022?

1.4. Justificación

1.4.1. Justificación Social

A nivel social, en la presente investigación es fundamental resaltar la importancia real de las actividades recreativas para que puedan ser utilizadas adecuadamente para el aprendizaje de los niños, especialmente de los de las etapas primarias, por lo que se debe tener en cuenta la persistencia en el aprendizaje, se deben tener en cuenta los diferentes factores. que contribuyen a un mejor desarrollo de habilidades, permitiéndoles así alcanzar importantes logros en sus estudios.

1.4.2. Justificación Científica - teórica

A nivel teórico, la presente investigación permitió identificar que los juegos lúdicos son parte de este tipo de actividades y deben realizarse de manera estratégica para incluir diferentes escenarios de enseñanza que beneficien a los estudiantes para que las estrategias de enseñanza se puedan desarrollar de manera más efectiva, pues en la actualidad se ha señalado que es importante poder trabajar en educación e innovar en todos los aspectos para que los resultados del aprendizaje sean cada vez más efectivos.

En este sentido, el estudio propone el establecimiento de un nuevo tipo de estrategia a nivel metodológico, siendo importante reconocer que las actividades recreativas son parte de esta estrategia para desarrollar habilidades de pensamiento lógico matemático.

Por lo tanto, entre las actividades recreativas es necesario considerar los diferentes juegos que forman parte de dichas estrategias de enseñanza, lo cual es relevante a la hora de evaluar qué herramientas didácticas deben incluirse esencialmente.

1.4.3. Justificación Metodológica

La investigación se justifica a nivel metodológico porque planteó la elaboración y el diseño de un instrumento de investigación, que, para el caso en concreto, se ha considerado al cuestionario, que es un instrumento adecuado para este tipo de tesis, de carácter cuantitativo, de ahí que se hayan empleado diferentes pruebas estadísticas.

Cabe señalar que este estudio se basa en un tipo cuantitativo, a través del cual se identificaron diferentes elementos importantes que demuestran la verdadera relevancia del tratamiento estadístico desarrollado a partir de las herramientas de investigación identificadas.

1.5. Objetivos de la investigación

1.5.1. Objetivo General

Determinar de qué manera influyen las actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Establecer de qué manera influyen las actividades lúdicas en la identificación de regularidades de una secuencia en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022.
- Establecer de qué manera influyen las actividades lúdicas en la identificación de los principios del conteo en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022.

1.6. Aspectos éticos de la investigación

Se han considerado los principios de veracidad, consentimiento informado y expreso y el de responsabilidad, de acuerdo al artículo 7 del

Reglamento del Comité de Ética de la Universidad Peruana Los Andes, a fin de haber guiado la actividad investigativa de la presente.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales:

Fonseca (2018), con su tesis titulada: **“Las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes del segundo año de Educación General Básica de la Escuela 23 de mayo de la Parroquia Chillogallo, Cantón Quito, Provincia De Pichincha”**, Los métodos empleados utilizados fueron: el inductivo-deductivo y el de la modalidad de campo. En la realidad problemática se mejoró debido al trabajo intenso, se observó un avance adecuado gracias a la investigación que se realizó en cuanto a competencias, capacidades, estándares, desempeños y la evaluación formativa en los estudiantes; agregamos el interés de los estudiantes por mejorar su desempeño trayendo como consecuencia un aprendizaje logrado en el desarrollo del razonamiento numérico en los niños. Empleó un diseño: cuasi - experimental. Utilizó como técnica la observación directa. Teniendo como muestra un total de 90 entre docentes (6) y Estudiantes (84) personas de la escuela 23 de mayo de la parroquia Chillogallo. Siendo las siguientes sus conclusiones: los docentes saben motivar a los estudiantes a través de actividades recreativas, pero no lo utilizan como estrategia para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los estudiantes.

Gutiérrez (2018) con su tesis titulada: **“El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John F. Kennedy”**. Arribó a la siguiente conclusión: se deben implementar diferentes medidas estratégicas para mejorar los niveles de enseñanza ya que no sólo se debe optar por incluir las estrategias clásicas de aprendizaje, sino también debe considerarse otros elementos importantes que devienen de las actividades lúdicas.

Cruz y Lira (2018) con su tesis titulada: **“Actividades lúdicas que favorecen el aprendizaje en niñas y niños de III nivel de la Escuela Bautista El Buen Samaritano del Municipio de Condega, departamento de Estelí, durante el año 2017”**. Se deben adoptar una serie de medidas estratégicas para mejorar el nivel de enseñanza, ya que no solo debemos optar por estrategias clásicas de aprendizaje, sino también tener en cuenta otros elementos importantes provenientes de las actividades recreativas.

Lugo et al. (2019) en su artículo científico: **“Didáctica y desarrollo del pensamiento lógico matemático. Un abordaje hermenéutico desde el escenario de la educación inicial”**. Arribó a la siguiente conclusión: es relevante sustentar la real importancia de las actividades lúdicas para que puedan ser utilizadas adecuadamente para el aprendizaje de los niños, y particularmente, de aquellos que se encuentran en la etapa del nivel inicial.

Arias y García (2019), con su tesis titulada: **“El juego como estrategia en niños de inicial y su formación para el desarrollo del pensamiento integral”**. Arribó a la siguiente conclusión: la preocupación de la investigación es el bajo nivel que 10 demuestran los pupilos en el área de matemática, de igual forma tiene como objetivo primordial una es comprobar en qué forma lo lúdico cambia en el razonamiento numérico inteligente, en los estudiantes de preescolar de la I.E. La investigación llevada fue de tipo aplicada de un nivel de explicación, en el diseño de la tesis es completamente experimental, haciendo uso de los instrumentos de observación creada por los investigadores, investigado en un grupo de control y otro experimental con una población de 60 estudiantes.

2.1.2. Antecedentes nacionales:

Ramos (2019), con su tesis titulada: **“Estrategias lúcidas para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños de educación inicial”**. Empleó un enfoque sociocultural. Siendo las siguientes sus conclusiones: también se debe incluir este tipo de actividades, ya que permite un desarrollo sostenido y fundamentado del pensamiento lógico matemático,

siendo éste fundamental para poder incluir un conjunto de características propias de este tipo de método de enseñanza.

Palomino (2019), con su tesis titulada: **“Juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de la I.E.I. N° 225 – Miraflores, Tamburco - 2019”**. Utilizó como técnica la lista de cotejo. Aplicó como instrumento la guía de preguntas. Siendo las siguientes sus conclusiones: se deben tomar en cuenta aspectos esenciales de la forma en que debe desarrollarse el sistema de enseñanza, no sólo tomando en cuenta componentes fundamentales como las estrategias clásicas de enseñanza, sino se deben incluir otros elementos asociados y vinculados a esa problemática.

Guerra (2019), con su tesis titulada: **“El Juego en el Desarrollo del Pensamiento Matemático en Niños y Niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 423 “Virgen María”, Yarinacocha – 2018”**. Los métodos empleados utilizados fueron el de carácter analítico-sintético. Empleó el diseño cuasi experimental. Utilizó como técnica la observación. Siendo las siguientes sus conclusiones: se deben tener en cuenta aspectos fundamentales de la forma en que se desarrollan los sistemas de enseñanza, no sólo componentes básicos como las estrategias clásicas de enseñanza, sino también otros elementos relevantes al problema.

Tenorio (2020), con su tesis titulada: **“Actividades lúdicas para el desarrollo de la noción del número y cantidad del área de matemática en los Niños y Niñas de 5 años de la I.E.I N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca.”** Los métodos empleados utilizados fueron el método inductivo-deductivo. Aplicó como instrumento el cuestionario. Siendo las siguientes sus conclusiones: es interesante tomar en cuenta la real importancia de las actividades lúdicas para que puedan ser utilizadas adecuadamente para el aprendizaje de los niños, y particularmente, de aquellos que se encuentran en la etapa del nivel inicial.

Gordon (2021), con su tesis titulada: **“Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de preparatoria de una institución educativa Santo Domingo, 2021”**, los métodos

empleados utilizados fueron: el de carácter descriptivo-propositivo. Aplicó como instrumentos la lista de cotejo. Siendo las siguientes sus conclusiones: de ahí que es fundamental sostener que el aprendizaje debe tomar en cuenta diferentes elementos en favor de lograr una mejora del desarrollo de las habilidades, y así puedan lograr importantes logros en el aprendizaje.

Espíritu (2022), con su tesis titulada: **“Actividades Lúdicas que Promuevan el Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático en Niños de 5 años”**, los métodos empleados utilizados fueron el método analítico-sintético. Utilizó como técnica la entrevista. Aplicó como instrumento la guía de preguntas. Siendo las siguientes sus conclusiones: se deben considerar también este tipo de actividades lúdicas, ya que ello permite que exista un desarrollo sostenido y también fundamentado del pensamiento lógico matemático, ya que ello es esencial para poder incluir una serie de características propias de este tipo de metodologías de enseñanza.

2.1.3. Antecedentes locales:

Barrios (2017), con su tesis titulada: **“Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia de Concepción”**. Los métodos empleados utilizados fueron el método inductivo-deductivo. Empleó un diseño: cuasi - experimental. Siendo las siguientes sus conclusiones: las estrategias de enseñanza guardan una gran correspondencia y relación con los elementos básicos del pensamiento lógico matemático, ya que esto permite que los educandos puedan desarrollar diferentes elementos importantes en sus destrezas.

Salas (2019), con su tesis titulada: **“Actividades lúdicas y la formación de la actividad académica de niños de 5 años”**. Los métodos empleados utilizados fueron el método inductivo-deductivo. Empleó un diseño: cuasi - experimental. Siendo las siguientes sus conclusiones: las estrategias de enseñanza guardan una gran correspondencia y relación con los elementos básicos del pensamiento lógico matemático, ya que esto permite que los educandos puedan desarrollar diferentes elementos importantes en sus

destrezas. Concluyó que: en el estudio se identificó la importancia de las estrategias como: juegos en rincones, la experimentación, el trabajar en equipos el planteamiento del problema. La investigación llevada a cabo fue descriptiva con diseño cuantitativo ya que se usó instrumentos como por ejemplo la ficha de observación una lista de cotejo y encuestas para las niñas y los niños. La tabulación de datos se analizó bajo el programa estadístico Excel.

Arriaga (2019), con su tesis titulada: **“Diseño de sistemas metodológicos y el empleo de las actividades lúdicas”**. Los métodos empleados utilizados fueron el método científico. Empleó un diseño: cuasi - experimental. Siendo las siguientes sus conclusiones: las estrategias de enseñanza guardan una gran correspondencia y relación con los elementos básicos del pensamiento lógico matemático, ya que esto permite que los educandos puedan desarrollar diferentes elementos importantes en sus destrezas. Estableció como conclusiones que: para completar un examen con los alumnos del nivel subyacente, se utilizaron técnicas, por ejemplo, la estrategia lógica, la ingeniería perspicaz, la hermenéutica y las mediciones. Un procedimiento utilizado para el surtido de información como la reunión inmediata y el instrumento para el surtido de información como el manual de percepción para las relaciones numéricas coherentes aplicadas a los hijos del establecimiento referenciado.

Soler (2019), con su tesis titulada: **“Sistemas de aprendizaje y el desarrollo del pensamiento lógico matemático”**. Los métodos empleados utilizados fueron el método inductivo-deductivo. Empleó un diseño: cuasi - experimental. Siendo las siguientes sus conclusiones: estos materiales estimulan la curiosidad de los estudiantes del nivel inicial mediante la manipulación también una mejor guía para desarrollar capacidades, dando al niño la capacidad de expresión, comunicación y creación sobre las situaciones prediseñadas. Ahora básicamente es de ahí la importancia que cobra aplicar dicho proyecto en la I.E al utilizar material concreto, pero no estructurado que ayuda a actuar y mentalizar las diversas situaciones con autonomía para

resolver retos, desafíos teniendo en cuenta sus potencialidades, así como sus dificultades en casos de la vida cotidiana.

Parra (2021), con su tesis titulada: “**Actividades Lúdicas en el Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático en Niños de 5 años en la Institución Educativa N° 632 - Canchamalca**”. Los métodos empleados utilizados fueron: el método científico y el método comparativo, de nivel de investigación explicativo. Siendo las siguientes sus conclusiones: las estrategias de enseñanza tienen una fuerte correspondencia y relación con los elementos básicos del pensamiento matemático y lógico, ya que esto permite a los estudiantes desarrollar diferentes elementos importantes de la habilidad.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Actividades lúdicas

García (2004) sostiene que fomentan la indagación, el examen y la exploración basados en el propósito, el contenido y la evidencia. Según los investigadores, esta teoría permite confirmar la importancia del juego como estrategia, ya que se basa en el concepto de "presencia lúdica" y contribuye eficazmente al progreso general de todas las actividades de los niños.

El juego es un componente esencial de la infancia, que no sólo sirve como fuente de entretenimiento, sino como un mecanismo vital a través del cual los niños aprenden y se desarrollan. A los cinco años, los niños son especialmente impresionables; sus capacidades cognitivas se están expandiendo rápidamente y sus habilidades sociales están empezando a tomar forma. Durante esta etapa formativa, las actividades lúdicas se vuelven cruciales para sentar las bases del aprendizaje futuro. Desde la mejora del desarrollo cognitivo hasta el fomento de la inteligencia emocional y la creatividad, las interacciones lúdicas son fundamentales para formar individuos completos.

No se puede exagerar la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la primera infancia, ya que el juego sirve como base para el desarrollo cognitivo en los niños pequeños. Participar en el juego permite a los niños explorar su entorno, manipular objetos y experimentar con

diferentes escenarios, lo que, a su vez, cultiva las habilidades de pensamiento crítico. Por ejemplo, cuando los niños participan en juegos de roles, a menudo asumen diversas perspectivas, lo que fomenta la empatía y mejora su comprensión de la dinámica social. Además, el juego tiene un profundo impacto en las habilidades sociales y el crecimiento emocional. A través de las interacciones con sus compañeros, los niños aprenden a desenvolverse en las relaciones, negociar roles y resolver conflictos, que son cruciales para su desarrollo social.

Además, la inteligencia emocional se nutre a medida que los niños expresan sus sentimientos durante el juego, ya sea a través de la alegría, la frustración o la emoción. Este compromiso emocional les proporciona las herramientas para gestionar sus propias emociones y comprender las de los demás. El juego también fomenta la creatividad y las habilidades para resolver problemas; cuando se enfrentan a desafíos durante el juego, los niños aprenden a idear estrategias, pensar de manera innovadora y abordar los problemas desde múltiples ángulos. Por ejemplo, construir un fuerte con cojines y mantas no solo requiere coordinación física, sino que también exige pensamiento imaginativo y resolución de problemas en colaboración con compañeros. Por lo tanto, la interacción del crecimiento cognitivo, social y emocional a través de actividades lúdicas establece una base sólida para el aprendizaje permanente.

Diversos tipos de actividades lúdicas mejoran significativamente los resultados de aprendizaje de los niños de cinco años, y cada uno cumple propósitos de desarrollo únicos. El juego estructurado, que incluye juegos y actividades con reglas específicas, es particularmente beneficioso para enseñar a los niños sobre la organización, el seguimiento de instrucciones y la importancia de la justicia. Por ejemplo, jugar a juegos de mesa puede ayudar a los niños a comprender conceptos como contar, tomar turnos y pensar estratégicamente, habilidades que son fundamentales para su futuro académico.

El juego no estructurado, por otro lado, promueve la libertad y la exploración. En este escenario, se anima a los niños a crear sus propias reglas

e inventar juegos, lo que fomenta la autonomía y aumenta la confianza en sí mismos. Por ejemplo, cuando los niños participan en el juego libre en un parque, pueden inventar un juego que implique correr, perseguir y contar historias en cooperación, lo que les permite ejercitar su imaginación al mismo tiempo que participan en la actividad física. El juego cooperativo va un paso más allá al enfatizar el trabajo en equipo y la comunicación. En actividades como construir un castillo de arena u organizar un juego grupal, los niños aprenden a colaborar, compartir ideas y apreciar perspectivas diversas. Este tipo de juego no solo fortalece los vínculos sociales, sino que también inculca habilidades esenciales para la vida, como la negociación y la resolución de conflictos. En última instancia, la variedad de actividades lúdicas disponibles para los niños ofrece un rico tapiz de experiencias que atienden diferentes aspectos de su desarrollo, haciendo que el aprendizaje sea agradable y efectivo.

El entorno en el que se llevan a cabo las actividades de aprendizaje lúdico influye significativamente en su efectividad y en la experiencia general de aprendizaje de los niños. Un entorno físico seguro y estimulante es primordial; los niños deben sentirse seguros en su entorno para explorar libremente y participar en el juego. Por ejemplo, un patio de juegos al aire libre equipado con diversas estructuras para trepar, toboganes y espacios abiertos invita a los niños a poner a prueba sus límites físicos al tiempo que promueve la toma de riesgos de manera controlada.

El papel de los educadores y cuidadores es igualmente crucial para facilitar el juego; deben crear oportunidades para actividades atractivas al tiempo que brindan orientación sin eclipsar los procesos imaginativos de los niños. Por ejemplo, un maestro puede introducir nuevos materiales o temas para inspirar la creatividad y permitir que los niños dirijan sus propias narrativas de juego. Además, los factores culturales desempeñan un papel importante en la configuración de los tipos de juego en los que participan los niños. Las diferentes culturas tienen tradiciones y valores únicos que influyen en los estilos de juego, como los juegos familiares, los rituales comunitarios o los deportes individuales. Comprender estas influencias culturales puede

ayudar a los educadores y cuidadores a crear entornos inclusivos que resuenen con los antecedentes de los niños, enriqueciendo así sus experiencias de juego. En conclusión, la interacción entre el entorno, los educadores y los factores culturales crea un panorama dinámico para el aprendizaje lúdico, lo que subraya la importancia de un enfoque holístico para la educación de la primera infancia.

Las actividades lúdicas son una piedra angular del aprendizaje de los niños de cinco años, ya que aportan importantes beneficios en las dimensiones cognitiva, social y emocional. Los diversos tipos de juego, desde el estructurado hasta el no estructurado y el cooperativo, atienden a diversas necesidades de desarrollo y fomentan habilidades esenciales. Además, el entorno en el que se desarrolla el juego, junto con la influencia de los educadores y los contextos culturales, determina la eficacia de estas experiencias de aprendizaje. A medida que la sociedad sigue reconociendo el valor del juego en la educación de la primera infancia, se hace imperativo cultivar entornos que prioricen las interacciones lúdicas, garantizando que los niños no solo aprendan, sino que prosperen durante estos años formativos críticos. Al adoptar el poder transformador del juego, podemos nutrir a la próxima generación de pensadores innovadores, individuos empáticos y estudiantes resilientes

Al respecto es importante acortar que este tipo de actividades se basa en un hecho fundamental de poder desarrollar toda una cultura educativa innovadora que permite que los estudiantes puedan acceder a nuevas estrategias pedagógicas en favor de estos, siendo elemental que puedan desarrollar también otro tipo de destrezas en favor y en mejora de su aprendizaje.

De acuerdo con el apartado anterior, es importante establecer las dimensiones de las variables estratégicas lúdicas, las cuales, en palabras de Calero (2005), proponen lo siguiente: Los juegos de discriminación visual, son juegos que permiten a los infantes lograr una discriminación de atributos: colores, en Además de reconocer cosas y objetos Además de formas y

tamaños, también es importante que los niños realicen diversos juegos que clasifiquen, observen, comparen y correspondan objetos y sus atributos.

Por otro lado, como afirma Montoya (2020), cree que esta habilidad permite a los niños mejorar su atención a los detalles al identificar la presencia de similitudes, las diferencias sutiles que existen entre objetos e imágenes. Las dimensiones lúdicas de la discriminación visual se desglosan en los siguientes indicadores: Clasificación de números: Esto significa que el niño es capaz de clasificar objetos según criterios establecidos por él mismo.

Con base en la firma anterior, se puede deducir que dichos juegos desarrollan la atención y las habilidades volitivas y desarrollan el pensamiento práctico a través de la toma de decisiones en entornos complejos. Entre los indicadores de la dimensión de los juegos de memoria visual podemos ver las series: se puede demostrar que una serie es un conjunto de cosas que están relacionadas y se suceden, en el sentido de que el niño tiene que ordenarlas según la serie o secuencia. Relaciones requeridas según su edad; Suma: involucra operaciones matemáticas donde los estudiantes deben sumar o restar para obtener la cantidad global. Este es un juego que permite representar o combinar imágenes de varias maneras de manera lógica y coherente, en el cual el niño debe encontrar piezas o escenas descompuestas y volver a armarlas para darle sentido a su presentación. Deben concentrarse en buscar soluciones para “reconstruir” la imagen a través de diversos medios; Ámbito educativo: relacionado con este, los niños juegan con animales, objetos y otras figuras, realizando esta actividad además de promover el pensamiento lógico y la “solución de problemas, concentración y memoria y habilidades interpersonales” y promueve el juego ideal para toda la familia” (Sánchez et al., 2014, p. 56).

Los juegos con una dimensión objetiva alientan a los niños a aprobar con éxito materias de matemáticas utilizando estrategias divertidas para enseñar prematemáticas. Estos juegos son fundamentales para los niños ya que les permiten descubrir el concepto de tamaño y cómo se mide, además mejora la capacidad de diferenciar entre varias formas geométricas.

Las actividades recreativas son componentes esenciales de un estilo de vida equilibrado, ya que sirven como válvulas de escape para aliviar el estrés, la interacción social y la aptitud física. Las diversas formas de recreación pueden influir significativamente en el desarrollo personal, ofreciendo oportunidades de aprendizaje tanto en entornos formales como informales. Desde actividades al aire libre como el senderismo y el ciclismo hasta deportes de equipo que fomentan la colaboración, estas actividades no solo mejoran la salud física, sino que también contribuyen al bienestar social y mental.

Las actividades recreativas pueden clasificarse en varias categorías, y las actividades al aire libre se destacan como una opción popular entre las personas que buscan una escapada aventurera de sus rutinas diarias. El senderismo y la acampada son dos actividades al aire libre por excelencia que permiten a las personas conectarse con la naturaleza al mismo tiempo que promueven la aptitud física. Por ejemplo, el senderismo no solo proporciona un excelente ejercicio cardiovascular, sino que también alienta a los participantes a apreciar el medio ambiente, fomentando un sentido de protección de la naturaleza.

Además, el ciclismo de montaña ha ganado terreno como una actividad recreativa estimulante que combina la emoción de la velocidad con el desafío de navegar por terrenos accidentados. Este deporte no solo mejora la resistencia física, sino que también cultiva un sentido de aventura y toma de riesgos. Además, las actividades al aire libre a menudo promueven la conciencia ambiental y la apreciación de los recursos naturales, ya que las personas aprenden sobre los ecosistemas que atraviesan. En resumen, la variedad de actividades recreativas disponibles resalta las diversas oportunidades de participación y crecimiento personal, lo que las hace invaluable para personas de todas las edades.

El papel de las actividades recreativas en el aprendizaje se extiende más allá del mero compromiso físico; son fundamentales para desarrollar habilidades sociales vitales que son esenciales para el éxito personal y profesional. Participar en deportes de grupo, como el fútbol o el baloncesto,

fomenta el trabajo en equipo y la colaboración, ya que los jugadores deben trabajar juntos para lograr un objetivo común. Este entorno anima a las personas a comunicarse de forma eficaz, resolver conflictos y generar confianza entre los compañeros de equipo. Por ejemplo, un equipo de baloncesto de éxito depende de que cada jugador comprenda su función y sus responsabilidades, lo que en última instancia mejora su rendimiento colectivo.

Los juegos de grupo sirven como plataforma para perfeccionar las habilidades de comunicación, ya que los jugadores deben elaborar estrategias y transmitir sus pensamientos de forma rápida y clara durante el juego. Además, las actividades recreativas suelen implicar interacciones con grupos diversos, lo que promueve la inclusión y la sensibilidad cultural. Estas experiencias pueden ser especialmente beneficiosas para los jóvenes, ya que navegan por las complejidades de las interacciones sociales durante los años de formación. A través de la lente de las actividades recreativas, las personas no solo participan en pasatiempos agradables, sino que también adquieren habilidades interpersonales esenciales que les serán útiles durante toda su vida.

El impacto de las actividades recreativas en la salud física y mental no se puede subestimar, ya que estas actividades contribuyen significativamente al bienestar general. Participar en una actividad física regular produce numerosos beneficios para la salud, incluida una mejor aptitud cardiovascular, mayor fuerza y mayor flexibilidad. Por ejemplo, las personas que practican ciclismo o senderismo con regularidad suelen experimentar una presión arterial más baja y un menor riesgo de padecer enfermedades crónicas como la obesidad y la diabetes. Además, las actividades recreativas sirven como eficaces aliviadores del estrés, proporcionando un escape necesario de las presiones de la vida diaria.

La liberación de endorfinas durante la actividad física promueve una sensación de felicidad y bienestar, que puede combatir los síntomas de ansiedad y depresión. Además, las actividades recreativas alientan a las personas a adoptar estilos de vida saludables al integrar la actividad física en

sus rutinas y tomar decisiones dietéticas informadas. Por ejemplo, las personas que disfrutan de las actividades al aire libre pueden estar más inclinadas a preparar comidas saludables y realizar ejercicio regularmente como parte de su estilo de vida. En última instancia, los beneficios holísticos de las actividades recreativas subrayan su importancia para promover tanto la salud física como la resiliencia mental, destacando su papel como pilares de una vida equilibrada.

Las actividades recreativas abarcan una amplia gama de actividades que no solo brindan diversión, sino que también sirven como poderosas herramientas para el aprendizaje y el desarrollo personal. Desde aventuras al aire libre que fomentan la aptitud física hasta deportes de equipo que fomentan las habilidades sociales y la colaboración, estas actividades desempeñan un papel fundamental en la formación de individuos completos. Además, el impacto de las actividades recreativas en la salud física y mental es profundo, ya que contribuyen a mejorar la aptitud física, el estado de ánimo y un estilo de vida más saludable. A medida que la sociedad continúa reconociendo el valor de la recreación, se vuelve cada vez más importante alentar la participación en estas actividades a todas las edades, asegurando que las personas puedan aprovechar los innumerables beneficios que ofrecen. En última instancia, participar en actividades recreativas puede conducir a una vida más plena y enriquecida, lo que subraya su importancia en nuestras rutinas diarias.

2.2.2. Pensamiento lógico-matemático

Para Alsina (2015) esta variable comprende los siguientes ámbitos “la identificación de regularidades de una secuencia, como también la identificación de los principios del conteo; componentes esenciales que deben ser debidamente asociados para el pensamiento lógico” (p. 88).

En el proceso de enseñanza es necesario proponer situaciones didácticas para los niños a partir de sus conocimientos existentes, utilizar esto como punto de partida para planificar nuevos conflictos que surjan e implementar este proceso difundiendo nuevos conocimientos a los niños.

Adaptación, porque en la experiencia diaria de cada niño surge un problema en su entorno y en este contexto desarrolla su pensamiento lógico a través del impulso de aplicar soluciones a los problemas que se le presentan.

Los primeros años de la infancia son fundamentales para el desarrollo de habilidades cognitivas cruciales, en particular el pensamiento lógico-matemático. Esta forma de pensamiento se caracteriza por la capacidad de analizar relaciones, reconocer patrones y resolver problemas utilizando el razonamiento lógico y conceptos matemáticos. Definido como la capacidad de comprender y manipular conceptos abstractos como números, formas y cantidades, el pensamiento lógico-matemático no es simplemente un precursor de la educación matemática formal, sino que sienta las bases para el desarrollo cognitivo general del niño y su futuro éxito académico. A medida que los niños pasan a la educación formal, las habilidades que adquieren durante estos años de formación pueden influir significativamente en su trayectoria de aprendizaje. En consecuencia, es fundamental comprender la importancia del pensamiento lógico-matemático, los métodos para fomentarlo y el papel vital de los padres y educadores en este proceso.

El pensamiento lógico-matemático es un aspecto esencial del desarrollo cognitivo que desempeña un papel clave durante la primera infancia. Piaget (1999) lo definió como una habilidad que surge durante la etapa preoperacional del desarrollo cognitivo; esta forma de razonamiento permite a los niños pensar de manera lógica sobre el mundo que los rodea y participar en procesos de pensamiento abstracto. No se puede exagerar la importancia de fomentar estas habilidades a una edad temprana; las investigaciones indican que los niños que desarrollan fuertes habilidades de pensamiento lógico-matemático están mejor preparados para manejar tareas complejas de resolución de problemas y tener un buen desempeño académico más adelante. Por ejemplo, los estudios han demostrado que la exposición temprana a conceptos matemáticos se correlaciona con niveles más altos de logro en matemáticas en años posteriores. Además, el pensamiento lógico-matemático se extiende más allá de la mera manipulación de números; abarca

el pensamiento crítico, el razonamiento espacial y la capacidad de formular estrategias y tomar decisiones basadas en la información disponible.

Por lo tanto, fomentar estas habilidades en los niños de 5 años es vital no solo para sus necesidades educativas inmediatas, sino también para su desarrollo cognitivo y social general. Para fomentar eficazmente el pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años, se pueden emplear diversos métodos atractivos, y el aprendizaje basado en el juego resulta ser un enfoque particularmente eficaz. El juego es una forma natural y eficaz para que los niños pequeños exploren y comprendan conceptos matemáticos sin las limitaciones de la instrucción formal. Actividades como los juegos de contar, los juegos de mesa y la narración interactiva pueden mejorar significativamente el reconocimiento de números y las habilidades de conteo de los niños.

Por ejemplo, juegos sencillos como "Sonidos y escaleras" o "Candy Land" requieren que los niños cuenten espacios y reconozcan números, lo que hace que el proceso de aprendizaje sea divertido e instructivo. Además, los rompecabezas y las tareas de resolución de problemas pueden estimular el razonamiento lógico. Por ejemplo, los juguetes de clasificación de formas y los juegos de construcción alientan a los niños a explorar las relaciones espaciales y desarrollar habilidades de resolución de problemas a medida que descubren cómo unir las piezas. Al incorporar estas actividades a las rutinas diarias, los cuidadores pueden crear un entorno de aprendizaje enriquecedor que promueva el pensamiento lógico-matemático y al mismo tiempo garantice que los niños permanezcan interesados y motivados.

El papel de los padres y educadores en el apoyo al desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños pequeños es indispensable. Los padres pueden involucrar a sus hijos de maneras significativas en casa incorporando lenguaje y conceptos matemáticos en las actividades diarias. Por ejemplo, cuando hacen la compra, los padres pueden hacer que sus hijos cuenten artículos, comparen precios y calculen totales. Las tareas sencillas de cocina también pueden introducir conceptos como la medición y las fracciones. Además, crear un entorno rico en matemáticas en casa, lleno de

libros que incorporen temas numéricos, rompecabezas y juguetes educativos, puede brindar oportunidades continuas para que los niños interactúen con ideas matemáticas.

Los educadores, por otro lado, pueden diseñar actividades en el aula que enfatizan la resolución colaborativa de problemas y la exploración de conceptos matemáticos a través del aprendizaje interactivo. Al proporcionar un entorno de apoyo y estimulación, tanto los padres como los educadores pueden reforzar la importancia del pensamiento lógico-matemático, asegurando que los niños desarrollen las habilidades que necesitan para prosperar académica y socialmente en sus futuros proyectos.

El desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños de 5 años es un componente vital de su crecimiento cognitivo y académico. Si comprendemos su importancia, empleamos métodos eficaces para fomentar estas habilidades y reconocemos el papel integral de los padres y educadores, podemos crear una base sólida para el éxito futuro de los niños en matemáticas y más allá. Al fomentar estas habilidades esenciales durante la primera infancia, no solo preparamos a los niños para la educación formal, sino que también los equipamos con el pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas que son necesarias para desenvolverse en un mundo cada vez más complejo. Por lo tanto, priorizar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático debería ser un compromiso compartido entre los cuidadores y los educadores por igual, garantizando que cada niño tenga la oportunidad de alcanzar su máximo potencial.

El pensamiento lógico-matemático es una habilidad cognitiva fundamental que influye significativamente en la capacidad del niño para comprender, analizar e interactuar con el mundo que lo rodea. En particular, en la primera infancia, este tipo de pensamiento desempeña un papel fundamental en la configuración de la trayectoria de aprendizaje del niño, ya que ayuda a sentar las bases para el éxito académico y vital futuro. Para los niños de cinco años, que se encuentran en una etapa fundamental del desarrollo cognitivo, fomentar el pensamiento lógico-matemático es esencial

no solo para sus experiencias educativas inmediatas, sino también para su crecimiento intelectual más amplio.

Para entender la importancia del pensamiento lógico-matemático en la primera infancia, es esencial definir qué implica esta habilidad cognitiva. El pensamiento lógico-matemático se refiere a la capacidad de utilizar el pensamiento abstracto y el razonamiento para resolver problemas, reconocer patrones y hacer conexiones entre varios conceptos. En contextos de aprendizaje temprano, abarca habilidades como contar, categorizar, comparar y comprender las relaciones entre números y objetos.

El pensamiento lógico-matemático es vital para los niños de cinco años, ya que forma la base de sus futuras actividades académicas, en particular en materias como matemáticas y ciencias. Los hitos del desarrollo para este grupo de edad a menudo incluyen la capacidad de contar al menos hasta 20, reconocer formas básicas, comprender el concepto de más y menos, y comenzar a realizar sumas y restas simples. Las investigaciones indican que los niños que desarrollan fuertes habilidades lógico-matemáticas en la primera infancia están mejor equipados para abordar tareas complejas de resolución de problemas más adelante en la vida. Al fomentar estas habilidades, los educadores y cuidadores pueden garantizar que los niños no solo tengan un buen desempeño académico, sino que también desarrollen habilidades de pensamiento crítico que les serán útiles durante toda su educación y en la edad adulta. El pensamiento lógico-matemático en niños de cinco años se puede mejorar mediante diversas estrategias eficaces. Uno de los métodos más eficaces es el uso de objetos manipulativos y actividades prácticas. Por ejemplo, el uso de bloques, fichas o cuentas permite a los niños explorar físicamente los conceptos matemáticos, haciendo que las ideas abstractas sean más concretas y comprensibles.

Además, la incorporación de juegos y rompecabezas que fomenten la resolución de problemas puede estimular significativamente las capacidades de pensamiento lógico de un niño. Juegos como el Sudoku o juegos de mesa sencillos pueden atraer a los niños y, al mismo tiempo, ayudarlos a desarrollar el pensamiento estratégico y las habilidades analíticas. Además, fomentar las

preguntas abiertas y los debates en los entornos de aprendizaje fomenta una cultura de investigación y exploración. Cuando se les incita a pensar de forma crítica (por ejemplo, preguntando "¿Qué pasa si añadimos un bloque más?"), se les invita a articular sus procesos de pensamiento, lo que conduce a una comprensión más profunda. Estas estrategias no solo hacen que el aprendizaje sea agradable, sino que también involucran activamente a los niños en su desarrollo cognitivo, fortaleciendo así su razonamiento lógico-matemático.

El impacto del pensamiento lógico-matemático se extiende mucho más allá del éxito académico inmediato; influye significativamente en el desarrollo general de un niño. Numerosos estudios han establecido una correlación entre unas habilidades lógico-matemáticas sólidas y un posterior rendimiento académico en diversas materias. Los niños que destacan en el pensamiento lógico-matemático suelen demostrar unas capacidades de razonamiento y pensamiento crítico mejoradas, que son habilidades esenciales no sólo en el ámbito académico sino también en la vida cotidiana. Por ejemplo, un niño que puede abordar los problemas de forma lógica tiene más probabilidades de desarrollar estrategias eficaces para la resolución de conflictos o la toma de decisiones.

Además, los beneficios a largo plazo de fomentar estas habilidades en la primera infancia son profundos. Los niños que son expertos en el pensamiento lógico-matemático tienden a poseer mejores habilidades analíticas, que son inestimables en un mundo cada vez más complejo. A medida que crecen, estos niños están mejor preparados para afrontar retos, adaptarse a nuevas situaciones y participar en el aprendizaje permanente. Por tanto, hacer hincapié en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la educación de la primera infancia no es sólo una preocupación académica; es una inversión crucial en las capacidades y los éxitos futuros de un niño.

En tal sentido, el pensamiento lógico-matemático es un componente fundamental del desarrollo de la primera infancia que influye significativamente en el aprendizaje y el crecimiento del niño. Al comprender su definición e importancia, emplear estrategias eficaces para mejorar estas habilidades y reconocer el profundo impacto que tiene en el desarrollo

general, los educadores y cuidadores pueden crear un entorno de aprendizaje propicio que fomente el pensamiento lógico-matemático en los niños de cinco años. A medida que los niños cultivan estas habilidades esenciales, no solo preparan el terreno para el éxito académico, sino que también desarrollan el pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas necesarias para afrontar las complejidades de la vida. Por lo tanto, invertir en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático durante estos años de formación es un paso vital para garantizar un futuro más brillante para nuestros niños, equipándolos con las herramientas que necesitan para tener éxito tanto en la escuela como más allá.

El trabajo de investigación tiene un camino enfocado basado en la corriente de la pedagogía cognitiva, Piaget estableció en su esquema cognitivo el proceso de asimilación; el proceso de imponer esquemas anteriores a nuevos elementos, modificándolos para integrarlos; modificación en respuesta a cambios externos previamente planificados. proceso de adaptación. (Piaget, 1981, p. 10). Piaget (2020) cree en la teoría cognitiva que el funcionamiento del pensamiento matemático y lógico no es solo una habilidad intelectual, requieren de la construcción de estructuras internas, que provienen principalmente de los resultados de las acciones y de la relación entre los niños y los objetos, y a través de la reflexión. podrás adquirir conceptos matemáticos básicos.

Según la teoría cognitivista, en la etapa evolutiva del pensamiento matemático y lógico; esta es la etapa sensoriomotora de 0 a 2 años, que se define como la adaptación al medio y la retención de objetos; la segunda etapa es la preoperacional. etapa, que ocurre de los 2 a los 7 años, entre los 7 y 11 años los niños no tienen pensamiento inverso, no tienen claros los principios de conservación y son egocéntricos, la tercera etapa es la etapa de operación concreta, que se manifiesta entre los 7 y 11 años, a nivel concreto y real aparece el pensamiento inverso, las operaciones y finalmente las etapas de operaciones formales, reversibilidad, lógica y pensamiento proporcional.

Es importante resaltar la importancia real de las actividades recreativas para que puedan ser utilizadas adecuadamente para el aprendizaje

de los niños, especialmente de los de las etapas primarias, por lo que se debe tener en cuenta la persistencia en el aprendizaje, se deben tener en cuenta los diferentes factores. que contribuyen a un mejor desarrollo de habilidades, permitiéndoles así alcanzar importantes logros en sus estudios.

También se debe considerar este tipo de entretenimiento, ya que permite un desarrollo sostenido y fundamentado del pensamiento lógico matemático, siendo éste fundamental para poder incluir un conjunto de características propias de este tipo de método de enseñanza.

Se deben tener en cuenta aspectos fundamentales de la forma en que se desarrollan los sistemas de enseñanza, no sólo componentes básicos como las estrategias clásicas de enseñanza, sino también otros elementos relevantes al problema.

2.3. Definición conceptual

a) Desarrollo del pensamiento lógico matemático:

“Los avances en el razonamiento numérico inteligente ayudan a comprender el mundo en el que participan los estudiantes y cómo operan diversos campos.” (García, 2020, p. 49).

b) Actividades lúdicas:

“Las actividades interesantes son la mejor base para la capacidad de razonamiento numérico inteligente de los adolescentes y la base para un crecimiento saludable, apoyando en gran medida la socialización y el aprendizaje de sus compañeros durante el desarrollo de los niños” (Gonzaga, 2021, p. 91).

c) Juego motor:

“Se está convirtiendo en una de las principales estrategias metodológicas de aprendizaje en la educación infantil y en una fuente inagotable de desarrollo de habilidades, valores, actitudes y normas.” (García, 2020, p. 55).

d) Juego simbólico:

“Un tipo de juego en el que los niños simulan ser padre, madre u otras personas o personajes reales o imaginarios. El juego surge de la alegría de las

relaciones con los demás y su función es la capacidad de comunicar, experimentar, simbolizar y expresar. exposición de experiencia” (Gonzaga, 2021, p. 96).

e) Juego de reglas:

“Comprende esencialmente reglas establecidas que los jugadores deben cumplir para poder participar de manera óptima en este tipo de juego. A través del juego, el niño integra sus experiencias y se adapta a las exigencias del entorno.” (Sosa, 2020, p. 149).

f) Identificación de regularidades de una secuencia:

“Estándar o regla para relacionar y ordenar los elementos de una serie de números o figuras entre sí.” (López, 2022, p. 66).

g) Identificación de los principios del conteo:

“Contar es un proceso abstracto que nos lleva a conceder números cardinales como representantes de conjuntos” (Sosa, 2020, p. 61).

CAPITULO III

HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General

Las actividades lúdicas influyen significativamente para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022.

3.2. Hipótesis Específica

- Las actividades lúdicas influyen significativamente en la identificación de regularidades de una secuencia en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022.
- Las actividades lúdicas influyen significativamente en la identificación de los principios del conteo en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022.

3.3. Variables (Operacionalización de las variables)

- Variable independiente:

Actividades lúdicas.

- Variable dependiente:

Desarrollo del pensamiento lógico matemático.

TIPO DE VARIABLE	VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA	INSTRUMENTO
Variable independiente	Actividades lúdicas.	Para Salas (2019) “es un conjunto de recursos, métodos y técnicas que deben desarrollarse juiciosamente para evaluar el estado madurativo del niño, desarrollar juegos tradicionales basados en la experiencia actual del niño y utilizar los recursos disponibles del entorno y su uso diario para promover el desarrollo del niño. desarrollo. habilidades digitales” (Prado, 2021, p. 91)	Se trata del uso permanente de recursos y métodos de enseñanza, la alegría y disfrute de jugar y aprender de forma dinámica e interesante es evidente y será medido a través de fichas de observación.	-Juego físico. -Juego simbólico. -Juego con objetos.	-Identificación de la coordinación de piernas. -Evaluación de la coordinación y brazos. -Identificación de la percepción visual -Identificación del esquema corporal -Identificación de la coordinación manual -Actividades manipulativas. -Actividades grafomotoras.	Nominal	Ficha de observación.
Variable dependiente	Desarrollo del pensamiento lógico matemático.	Hace referencia a un “Se trata de conocimientos que los niños deben y pueden construir planteando situaciones problemáticas, algoritmos basados en diez sistemas y otras actividades que se han implementado desde hace mucho tiempo, es decir, que la aritmética es un conocimiento social y/o físico.” (Bartra, 2020, p. 90).	Se trata de la activación de procesos psicológicos generales y específicos dentro del cerebro, necesarios en los primeros cinco años de vida humana para lograr aprendizajes importantes, y se medirá mediante hojas de observación.	-Identificación de regularidades de una secuencia. -Identificación de los principios del conteo.	-Identificación de la secuencia numérica -Evaluación del aprendizaje de los números - Identificación de los números - Formación de grupos coordinados.	Nominal	Ficha de observación.

CAPÍTULO IV METODOLOGÍA

4.1. Método de investigación

El método de investigación general que se empleó ha sido el método científico, que para Valderrama (2019) consiste en un sistema riguroso que cuenta con una serie de pasos y cuyo fin es generar conocimiento científico a través de la comprobación empírica de fenómenos y hechos

Como método específico, la investigación utilizó el método inductivo-deductivo. Es un método que forma parte del método científico, de ahí la importancia de reconocer que ha servido en la tesis para estudiar cada componente de las variables debidamente identificadas. De acuerdo a Valderrama (2019) es un proceso que tiene como finalidad establecer relaciones entre hechos para enunciar leyes y teorías que expliquen y fundamenten el funcionamiento del mundo.

4.2. Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo aplicado. Según (Carrasco, 2018), tiene por objetivo resolver un determinado problema o planteamiento específico, enfocándose en la búsqueda y consolidación del conocimiento para su aplicación y, por ende, para el enriquecimiento del desarrollo cultural y científico.

4.3. Nivel de investigación

La investigación es de carácter explicativo, que según (Carruitero, 2015) ha servido para poder desarrollar un conjunto de interpretaciones y operaciones intelectuales, en función de las diferentes causas y consecuencias del problema adecuadamente articuladas y sistematizadas.

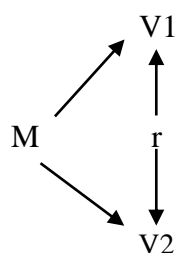
4.4. Diseño de investigación

De esta forma, el diseño se encontró orientado a poder recolectar los datos de información requeridos para su desarrollo teórico y práctico. Esto sin alterar el carácter conceptual de las variables de estudio.

Para (Carrasco, 2018), un diseño de investigación se define como el plan o estructura general que guía el proceso de realización de la investigación. Se trata de un componente esencial del proceso de investigación y sirve de modelo para determinar cómo se llevará a cabo un estudio, incluidos los métodos y técnicas que se utilizarán para recopilar y analizar los datos.

También se sostiene que el diseño empleado ha sido el de carácter preexperimental, que de acuerdo con Valderrama (2019), es un diseño de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo. Generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad.

A nivel gráfico se puede expresar de la siguiente manera:



4.5. Población y muestra

4.5.1. Población

La población se encuentra constituida por 56 estudiantes del Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022.

4.5.2. Muestra

La muestra se encuentra conformada por 20 estudiantes del Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022.

Como criterio de exclusión, se ha considerado a aquellos estudiantes que no han asistido ni participado en las sesiones de clases de forma frecuente.

Como criterio de inclusión, se ha considerado a aquellos estudiantes que han participado en las sesiones de clases de forma frecuente, resolviendo el instrumento de investigación.

El tipo de muestreo ha sido de carácter no probabilístico, de carácter intencional (justificado), por razones de accesibilidad. De esta manera, considerando el número referido es que ha podido acceder a dicha muestra.

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En la presente investigación se utilizó el análisis documental, que según (Valderrama, 2016) es definida como una técnica importante para poder identificar de qué manera se debe estructurar este tipo de investigaciones, por lo que esta técnica ha servido para diseñar y articular las diferentes fuentes documentales que se visualizan en los anexos de la tesis.

El instrumento de recolección de datos que se utilizó ha sido la ficha observación. De esta manera, el instrumento de investigación tiene un componente fundamental referido a la recolección de los datos necesarios para poder examinarlos e interpretarlos.

En tal sentido, el presente instrumento de investigación, para poder fijar su confiabilidad se halló determinada por el alfa de Cronbach, así como para poder determinar su nivel de validez temático, este será examinado y evaluado por el denominado juicio de expertos.

Respecto al proceso de validación, el instrumento de investigación ha sido evaluado a nivel de validación de contenido por el denominado juicio de expertos, quienes han calificado con puntajes si el instrumento diseñado mide las variables consignadas.

4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Se utilizó el software SPSS V. 28, a fin de haber desarrollado el conjunto de procedimientos estadísticos empleados para poder corroborar las hipótesis planteadas, así como también haber estructurado el conjunto de datos obtenidos como producto de la aplicación del instrumento de investigación identificado previamente.

Respecto, la prueba de confiabilidad, se realizó mediante análisis estadístico, realizando un plan piloto, aplicando el coeficiente Alfa de Cronbach, a fin de obtener un instrumento idóneo y pertinente, que es lo que

se busca una vez procesados los datos, de modo que se ha aplicado el instrumento varias veces, produciendo los mismos resultados.

Respecto la prueba estadística para probar las hipótesis, se empleó la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon es una prueba no paramétrica para comparar el rango medio de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas.

CAPÍTULO V

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1. Descripción de resultados

- Tabla 1 Desarrollo del pensamiento lógico matemático considerando los logros obtenido.

Tabla 1

Pensamiento lógico - matemático					
GRUPO EXPERIMENTAL					
		PRE TEST		POST TEST	
Pensamiento Lógico					
-					
Matemático	Baremo	n (fi)	(%)	n (fi)	(%)
1 = En inicio	20 – 35	9	45 %	0	0 %
2 = En proceso	36 – 50	11	55 %	0	0 %
3 = En logro previsto	51 – 65	0	0 %	13	65 %
4 = En logro destacado	66 – 80	0	0 %	7	35 %
TOTAL		20	100 %	20	100 %

Fuente: Base de datos evaluación antes y después de la intervención.

Gráfico N° 1

DESCRIPCIÓN:

En la tabla 1, se puede observar los resultados antes y después del pensamiento lógico matemático del grupo experimental en niños de 5 años del Jardín Nro. 252, San Carlos, de los cuales se aprecia en el pre test, que el 55% de niños alcanza un pensamiento lógico matemático en proceso (B) y el 45% se encuentra en inicio de desarrollarse en el pensamiento lógico matemático (C);

Tabla 2 Desarrollo de la clasificación como actividad en el pensamiento lógico matemático.

Tabla 2

Desarrollo de la dimensión clasificación 2022

GRUPO EXPERIMENTAL					
		PRE TEST		POST TEST	
Dimensión Clasificación	Baremo	n (fi)	(%)	n (fi)	(%)
1 = En inicio	06 – 10	13	65 %	0	0 %
2 = En proceso	11 – 14	6	30 %	0	0 %
3 = En logro previsto	15 – 18	1	5 %	12	60 %
4 = En logro destacado	19 – 22	0	0 %	8	40 %
TOTAL		20	100 %	20	100 %

Fuente: Base de datos evaluación antes y después de la intervención.

Gráfico N° 2

DESCRIPCIÓN:

En la tabla 2, se puede observar los resultados antes y después de la dimensión clasificación del pensamiento lógico matemático del grupo experimental en niños de 5 años del Jardín Nro. 252, San Carlos, de los cuales, se aprecia en el pre test, que el 65% de niños se encuentran en inicio de desarrollar la dimensión clasificación del pensamiento lógico matemático.

Tabla 3 Desarrollo de la seriación en el pensamiento lógico matemático.

Tabla 3

Desarrollo de la dimensión seriación - 2022

GRUPO EXPERIMENTAL					
		PRE TEST		POST TEST	
Dimensión Seriación	Baremo	n (fi)	(%)	n (fi)	(%)
1 = En inicio	06 – 10	14	70 %	0	0 %
2 = En proceso	11 – 14	6	30 %	1	5 %
3 = En logro previsto	15 – 18	0	0 %	11	55 %
4 = En logro destacado	19 – 22	0	0 %	8	40 %
TOTAL		20	100 %	20	100 %

Fuente: Base de datos evaluación antes y después de la intervención.

Gráfico N° 3

DESCRIPCIÓN:

En la tabla 7, se puede observar los resultados antes y después de la dimensión seriación del pensamiento lógico matemático del grupo experimental en niños de 5 años del Jardín Nro. 252, San Carlos, de los cuales, se aprecia en el pre test, que el 70% de niños se encuentran en inicio de desarrollar la dimensión seriación del pensamiento lógico matemático.

Tabla 4 Desarrollo del número en el pensamiento lógico matemático.

Tabla 4
Desarrollo de la dimensión concepto de número - 2022

GRUPO EXPERIMENTAL					
		PRE TEST		POST TEST	
Dimensión concepto de número	Baremo	n (fi)	(%)	n (fi)	(%)
1 = En inicio	08 – 14	4	20 %	0	0 %
2 = En proceso	15 – 20	16	80 %	0	0 %
3 = En logro previsto	21 – 26	0	0 %	15	75 %
4 = En logro destacado	27 – 32	0	0 %	5	25 %
TOTAL		20	100 %	20	100 %

Fuente: Base de datos evaluación antes y después de la intervención.

Gráfico N° 4

DESCRIPCIÓN:

En la tabla 4, se puede observar los resultados antes y después de la dimensión concepto de número del pensamiento lógico matemático del grupo experimental en niños de 5 años de una I.E. de Cañete, de los cuales, se aprecia en el pre test, que el 80% de niños se encuentran en inicio de desarrollar la dimensión concepto de número del pensamiento lógico matemático.

- Resultados estadísticos a nivel inferencial:

Tabla 5

Tabla 5 Prueba de normalidad diferencias de los puntajes obtenidos del Pre y post prueba del grupo experimental

Pruebas de normalidad			
	Estadístico	Shapiro – Wilk Estadístico gl	<i>Sig.</i>
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO	<i>,637</i>	<i>20</i>	<i>,000</i>
PENSAMIENTO LOGICO MATEMÁTICO	<i>,608</i>	<i>20</i>	<i>,000</i>
Pre test en la dimensión clasificación	<i>,671</i>	<i>20</i>	<i>,000</i>
Post test dimensión clasificación	<i>,626</i>	<i>20</i>	<i>,000</i>
Pre test dimensión seriación	<i>,580</i>	<i>20</i>	<i>,000</i>
post test dimensión seriación	<i>,744</i>	<i>20</i>	<i>,000</i>
Pre test concepto de numero	<i>,495</i>	<i>20</i>	<i>,000</i>
post test concepto de numero	<i>,544</i>	<i>20</i>	<i>,000</i>

Gráfico N° 5

Interpretación:

Las diferenciaciones de los contrastes pre y post test nos dieron las calidades bajo: 0.05, este aseguramiento de datos concluye el uso de una prueba no paramétrica en investigaciones de causa y efecto, en tanto, los factores son de tipo ordinal entonces la estrategia cuantificable se evalúa con la Prueba Z de Wilcoxon.

5.2. Contrastación de hipótesis

- Contrastación de hipótesis general:

Tabla 6

Tabla 6 Prueba de hipótesis general.

H₀: No influye

H_a: Si influye

Rangos				
		<i>N</i>	Rango promedio	Suma de rangos
PENSAMIENTO LÓGICO	R/N	0 ^a	0,00	0,00
MATEMÁTICO - PENSAMIENTO LOGICO	R/N	20 ^b	10,50	210,00
MATEMÁTICO	Empates	0 ^c		
	Total	20		

<i>Estadísticas de prueba ^a</i>	
	PENSAMIENTO LOGICO MATEMÁTICO - PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO
<i>Z</i>	-
	4,179 ^b
<i>Sig. asintótica (bilateral)</i>	,000

Gráfico N° 6

Resultado:

La estimación de Wilcoxon Ranks es $Z = -4,179$ y la importancia (asintótica) obtenida es 0,000, un valor que es inferior a región crítica $\alpha = 0,05$, por lo que se descarta la especulación inválida y se reconoce la hipótesis alterna; con un nivel de importancia del 5% y un nivel de certeza del 95%.

Conclusión:

Las actividades lúdicas influyen significativamente para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022. ($p=0.000 < 0,05$; $Z = -4,179$).

- Contrastación de hipótesis específica Nro. 01:

Tabla 7
Tabla 7 Prueba de hipótesis específica 1.

H₀: No influye

H_a: Si influye

Rangos				
		<i>N</i>	Rango promedio	Suma de rangos
Pre y pos dimensión clasificación	R/N	0 ^a	0,00	0,00
	R/N	20 ^b	10,50	210,00
	Empates	0 ^c		
	Total	20		
<i>Estadísticas de prueba ^a</i>				
Post test dimensión clasificación - Pre test en la dimensión clasificación				
Z				-4,300 ^b
Sig. asintótica (bilateral)				,000

Gráfico N° 7

Resultado:

La estimación de Wilcoxon Ranks es $Z = -4,300$ y la importancia (asintótica) obtenida es 0,000, un valor que es inferior a región crítica $\alpha = 0,05$, por lo que se descarta la especulación inválida y se reconoce la hipótesis alterna; con un nivel de importancia del 5% y un nivel de certeza del 95%.:

Conclusión:

Las actividades lúdicas influyen significativamente en la identificación de regularidades de una secuencia en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022. ($p=0.000 < 0,05$; $Z = -4,300$).

Tabla 8
Tabla 8 Prueba de hipótesis específica 2.

H₀: No influye

H_a: Si influye

Rangos				
		<i>N</i>	Rango promedio	Suma de rangos
Pre y pos dimensión clasificación	R/N	0 ^a	0,00	0,00
	R/N	20 ^b	10,50	210,00
	Empates	0 ^c		
	Total	20		
<i>Estadísticas de prueba</i>				
			Post test dimensión seriación - Pre test en la dimensión seriación	
	<i>Z</i>			-
				4,177 ^b
	Sig. asintótica (bilateral)			,000

Gráfico N° 8

Resultado:

El indicador de Rangos de Wilcoxon es $Z = - 4,177$ y la importancia (asintótica) obtenida es de 0,000, valor que es inferior a la región crítica $\alpha = 0,05$, por lo que se descarta la hipótesis inválida y se acepta la especulación electiva; con un nivel de importancia del 5% y un grado de seguridad del 95%.:

Conclusión:

Las actividades lúdicas influyen significativamente en la identificación de los principios del conteo en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022. ($p = 0.000 < 0,05$; $Z = -4,177$).

CAPÍTULO VI

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Se pueden también incluir los resultados presentados por el Muñoz (2017), quien sostiene que, trabajar en la mejora de las habilidades lógico-matemáticas a través de un recurso digital interactivo llamado “El Mundo Mágico de la Exploración”, aprendiendo este recurso en un aula clásica y cómo se puede potenciar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático a través de la interacción con recursos digitales interactivos, mejoraron la autonomía, la creatividad, la curiosidad y la exploración de los educandos.

Es importante resaltar la real importancia de las actividades lúdicas para que puedan ser utilizadas adecuadamente para el aprendizaje de los niños, y particularmente, de aquellos que se encuentran en la etapa del nivel inicial, de ahí que es fundamental sostener que el aprendizaje debe tomar en cuenta diferentes elementos en favor de lograr una mejora del desarrollo de las habilidades, y así puedan lograr importantes logros en el aprendizaje.

Se deben considerar también este tipo de actividades lúdicas, ya que ello permite que exista un desarrollo sostenido y también fundamentado del pensamiento lógico matemático, ya que ello es esencial para poder incluir una serie de características propias de este tipo de metodologías de enseñanza.

Es relevante reconocer los aspectos esenciales de la forma en que debe desarrollarse el sistema de enseñanza, no sólo tomando en cuenta componentes fundamentales como las estrategias clásicas de enseñanza, sino se deben incluir otros elementos asociados y vinculados a esa problemática.

Es importante considerar que los docentes utilicen actividades culturales y recreativas y realicen ajustes estratégicos, ya que los niños en educación temprana se encuentran en una etapa de desarrollo integral, también deben comprender que el desarrollo de sus habilidades debe realizarse de manera ordenada y sistemática.

De ahí que, las instituciones educativas capaciten a los docentes sobre actividades recreativas en las diferentes áreas curriculares porque si no existen ciertas actividades que propicien la implementación y captura efectiva, entonces no brindará ningún apoyo o relevancia para la implementación de dichas actividades

recreativas. Juegos de entretenimiento en el desarrollo curricular, según también lo ha identificado Fernández (2019).

Por lo tanto, los docentes que consideren las actividades recreativas como una estrategia importante en el nivel de desarrollo del aprendizaje, es importante considerar cada componente de tales estrategias en el nivel recreativo y, por lo tanto, estas nuevas estrategias deben ser dilucidadas completamente. método.

Es relevante que, los docentes consideren las actividades recreativas como una estrategia importante en el nivel de desarrollo del aprendizaje, es importante considerar los diversos componentes de tales estrategias en el nivel recreativo y, por lo tanto, estas nuevas estrategias deben ser completamente dilucidadas.

En este sentido, cabe señalar que dichas actividades se basan en el hecho fundamental de que es posible desarrollar una cultura educativa innovadora completa que permita a los estudiantes adquirir nuevas estrategias de enseñanza que les serán beneficiosas, que además les permitirán desarrollarse.

De esta manera, es importante resaltar el contenido esencial de este tipo de aprendizajes, ya que nos permite situar una perspectiva mucho más amplia con la finalidad de poder mejorar el desarrollo de destrezas de nuestros educandos, a fin de poder sustentar diferentes elementos básico en favor de orientarnos en función de un tipo de actividades mucho más orientada hacia un desarrollo estratégico y sistemático.

CONCLUSIONES

1. Las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de cinco años en el Jardín Nro. 252, San Carlos. Resultado que es confirmado con la estimación de Wilcoxon Ranks, de acuerdo a los resultados obtenidos y calculados a partir de la prueba, por lo que existe un respaldo estadístico suficiente para adoptar dicha decisión que corrobora la hipótesis planteada.
2. Las actividades lúdicas influyen significativamente en la identificación de regularidades de una secuencia en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022. Resultado que es confirmado con la estimación de Wilcoxon Ranks, de acuerdo a los resultados obtenidos y calculados a partir de la prueba, por lo que existe un respaldo estadístico suficiente para adoptar dicha decisión que corrobora la hipótesis planteada.
3. Las actividades lúdicas influyen significativamente en la identificación de los principios del conteo en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022. Resultado que es confirmado con la estimación de Wilcoxon Ranks, de acuerdo a los resultados obtenidos y calculados a partir de la prueba, por lo que existe un respaldo estadístico suficiente para adoptar dicha decisión que corrobora la hipótesis planteada.
4. De esta manera, es importante resaltar los contenidos básicos de este tipo de aprendizaje porque nos permite mejorar el desarrollo de habilidades de los estudiantes con una perspectiva más amplia para poder mantener los diferentes elementos básicos en favor de una forma más estratégica y articulada, a partir del reconocimiento de la utilización de los juegos lúdicos como herramientas fundamentales.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los docentes, utilizar las actividades lúdicas como una estrategia importante a nivel del desarrollo del aprendizaje, siendo muy importante tomar en cuenta cada componente propio de este tipo de estrategias a nivel lúdico, por ende, se debe articular adecuadamente estos nuevos métodos.
2. Se recomienda a los docentes de aplicar actividades lúdicas y adecuarlas de forma estratégica, ya que los niños de educación inicial se encuentran en pleno desarrollo, por tanto, es fundamental también reconocer que el desarrollo de sus habilidades se debe realizar de forma articulada y sistemática.
3. Se sugiere a la Institución Educativa, capacitar a los docentes acerca de la actividad lúdica en las diferentes áreas curriculares, ya que no tendría ningún sustento y relevancia desarrollar este tipo de actividades lúdicas, si es que no se cuenta con determinadas actividades en favor de lograr y plasmar efectivamente los juegos lúdicos en el desarrollo curricular. De esta manera, se propone como una idea innovadora que se desarrolle todo un sistema articulado en favor de la utilización de este tipo de herramientas estratégicas de investigación, siendo interesante evaluar la real valía del sistema de actividades lúdicas a fin de que exista todo un desarrollo permanente en favor de que los niños puedan aprender efectivamente.
4. Se sugiere a los docentes de la referida institución educativa, a capacitarse en el conocimiento de este tipo de actividades lúdicas, a fin de poder propender una mayor actualización de la importancia de este tipo de herramientas y su real valía en el desarrollo cognitivo de los niños de cinco años, esencialmente, en su desarrollo del pensamiento lógico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Benítez, P. (2019). Influencia de los juegos matemáticos con el uso de las TICs en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en párvulos. <http://www.redisd.org/index.php/es/resumen-recibidos-mt2/932n>
[influenciade-los-juegos-matematicos-con-el-uso-de-las-tics-en-el-desarrollo-delpensamiento-logico-matematico-en-parvulos-2](http://www.redisd.org/index.php/es/resumen-recibidos-mt2/932n)
- Bohumil, F. (2015). An Introduction to Fictional Worlds Theory. <https://www.peterlang.com/document/1050008>
- Calero, M. (2005). Educar jugando. Lima: Alfaomega.
- Camaná, R. (2021, marzo 10). Aprender matemáticas con el ‘Super Héroe Doctor. <https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/aprendermatematicas-heroes-marvel/>
- Carrasco, S. (2009). Metodología de la investigación científica. Lima: San Marcos.
- Chavarría, S., Novoa, P., Sánchez, F., Uribe, Y. & Ramírez, Y. (2019). Funciones ejecutivas y nociones matemáticas en prescolares de cinco años. Lima: UCV
- Delgado, C. (2020). El juego como estrategia para favorecer el concepto de número y la resolución de problemas en un grupo de tercer grado de preescolar. <https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/636366/DelgadoVazquez>
- Díaz, F. y Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. México D.F.: Mc Graw Hill.
- Ferreira, H. & Pedrazzi, G. (2007). Teorías y enfoques psicoeducativos de aprendizaje. Buenos Aires: Noveduc.
- Ferreiro, R. (2009). Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo. México D.F. Editorial Trillas.
- Fonseca, A. (2018). Las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes del segundo año de Educación General Básica de la Escuela 23 de mayo de la Parroquia Chillogallo, Cantón Quito, Provincia de Pichincha. Quito: Universidad Nacional de Ecuador.

- Fullea, P. (2003). Lúdica por el desarrollo humano: Programa general de acciones recreativas para adolescentes, jóvenes y adultos. <http://www.redcreacion.org/documentos/simposio3vg/PFullea.html>
- Gamarra, G., Berrospi, J., Pujay, O., Cuevas, R. (2008). Estadística e investigación. Lima. Perú: Editorial San Marcos. García, J. (2004). Ambientes con recursos tecnológicos. San José. Editorial EUNED.
- Godoy, C., Abad, M., Torres, F. (2020). Gamification in the development of mathematical logical thinking in university students. <https://orcid.org/00000001-5505-7715>
- Hernández, R. Zapata, N., Mendoza, C. (2013). Metodología de la investigación para bachillerato. Enfoque por competencias. México D.F.: McGrawHill.
- Hurtado de Barrera, J. (2008). Metodología de la investigación, una comprensión holística. Investigación proyectiva. <http://investigacionholistica.blogspot.com/2008/02/lainvestigacionproyectiva.html>
- Jaramillo, L.; Puga, L. (2016). Logical - abstract thought as support to boost cognitive processes in education. DOI: 10.17163/soph.n21.2016.01
- Lugo, A., Parra, S., Sosa, P. y Pérez, A. (2019). Didáctica y desarrollo del pensamiento lógico matemático. Un abordaje hermenéutico desde el escenario de la educación inicial. Buenos Aires: Editorial Ariel
- Medina, M. (2017). Estrategias metodológicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático. Didáctica y Educación, IX (1), 125-132. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6595073>
- Ministerio de educación (2017). Rutas de aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? Desarrollo del Pensamiento Matemático 3, 4 y 5 años de Educación Inicial. <https://www.minam.gob.pe/proyecolegios/Curso/cursovirtual/Modulos/modulo2/web-cambiamoslaeducacion/docs2inicial/FasciculoInicialMatematica.pdf?f=repositoryo/descargas/rutas-2013/Fasciculo-InicialMatematica.pdf>

- Montoya, M. (2020). Didactic strategies for the development of logicalmathematical thinking in early education children from 4 to 6 years. [https://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.48\(115-124\)-](https://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.48(115-124)-)
- Reyes, T. (2015). Aplicación de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de la lectura en los niños de Educación Primaria. (Tesis doctoral, Universidad Nacional Abierta). Universidad de Córdoba, Isla de Margarita, Venezuela. <https://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/13789/2016000001489.pdf?sequence=1>
- Rivero, Y. (2012). La planificación de estrategias didácticas y el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en educación primaria. División de estudios para graduados. Universidad del Zulia (Venezuela). <https://docplayer.es/93750173-La-planificacion-de-estrategias-didacticas-y-el-desarrollo-del-pensamiento-logico-matematico-en-educacion-primariaautor-lcda.html>
- Rodríguez, M. (2016). El juego en la etapa de educación infantil (3 – 6 años): El juego social. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Salvador, A. (2020). El juego como recurso didáctico en el aula de matemáticas. (<http://www2.camino.upm.es/Departamentos/matematicas/grupomaic/conferencias/12.Juego.pdf>)

ANEXO

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS, JARDÍN NRO. 252, SAN CARLOS, HUANCAYO, 2022.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>GENERAL: ¿De qué manera influyen las actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022?</p> <p>ESPECÍFICOS: -¿De qué manera influyen las actividades lúdicas en la identificación de regularidades de una secuencia en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022? -¿De qué manera influyen las actividades lúdicas en la identificación de los principios del conteo en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022?</p>	<p>GENERAL: Determinar de qué manera influyen las actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022.</p> <p>ESPECÍFICOS: - Establecer de qué manera influyen las actividades lúdicas en la identificación de regularidades de una secuencia en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022. Establecer de qué manera influyen las actividades lúdicas en la identificación de los principios del conteo en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022.</p>	<p>GENERAL: Las actividades lúdicas influyen significativamente para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022.</p> <p>ESPECÍFICAS: -Las actividades lúdicas influyen significativamente en la identificación de regularidades de una secuencia en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022. -Las actividades lúdicas influyen significativamente en la identificación de los principios del conteo en niños de 5 años, en el Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022.</p>	<p>INDEPENDIENTE: Actividades lúdicas.</p> <p>DEPENDIENTE: Desarrollo del pensamiento lógico matemático.</p>	<p>- Juego motor. - Juego simbólico. - Juego de reglas.</p> <p>-Identificación de regularidades de una secuencia. -Identificación de los principios del conteo</p>	<p>MÉTODO DE INVESTIGACIÓN: Inductivo-deductivo. TIPO DE INVESTIGACIÓN: Investigación cuantitativa. NIVEL DE INVESTIGACIÓN: Nivel explicativo. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN: Diseño transversal, no experimental. POBLACIÓN Y MUESTRA: La población se encuentra constituida por 20 estudiantes del Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022. La muestra se encuentra conformada por 20 estudiantes del Jardín Nro. 252, San Carlos, Huancayo, 2022. El tipo de muestreo ha sido de carácter no probabilístico, de carácter intencional (justificado), por razones de accesibilidad. TÉCNICAS DE RECOPIACIÓN DE DATOS: Observación. INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN Ficha de observación.</p>

ANEXO 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

TIPO DE VARIABLE	VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA	INSTRUMENTO
Variable independiente	Actividades lúdicas.	Para Salas (2019) “es el conjunto de recursos, métodos y técnicas que sabiamente se deben desarrollar para evaluar el estado de maduración del niño desarrollando los juegos convencionales a las experiencias del momento del niño, utilizando los recursos disponibles del entorno y de su uso cotidiano para favorecer el desarrollo de habilidades numéricas” (Prado, 2021, p. 91)	Es la utilización de recursos y métodos didácticos permanente donde se evidencia el gozo y el placer por jugar y aprender de una manera dinámica y divertida y serán medidas a través de una ficha de observación.	<ul style="list-style-type: none"> - Juego físico. -Juego simbólico. -Juego con objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> -Identificación de la coordinación de piernas. -Evaluación de la coordinación y brazos. -Identificación de la percepción visual -Identificación del esquema corporal -Identificación de la coordinación manual -Actividades manipulativas. -Actividades grafomotoras. 	Nominal	Ficha de observación.
Variable dependiente	Desarrollo del pensamiento lógico matemático.	Hace referencia a un “es aquel conocimiento en que los niños deben y pueden construir ya sea mediante planteamiento de situaciones problemáticas, algoritmos sistema de base diez, entre otras actividades que han sido implementadas durante mucho tiempo dando a entender que la aritmética es un conocimiento social y/o físico” (Bartra, 2020, p. 90).	Es la activación de los procesos mentales generales y específicos en el interior del cerebro, necesario en los primeros cinco años de vida del ser humano, con la finalidad de lograr aprendizajes significativos y serán medidos a través de una ficha de observación.	<ul style="list-style-type: none"> -Identificación de regularidades de una secuencia. -Identificación de los principios del conteo 	<ul style="list-style-type: none"> -Identificación de la secuencia numérica -Evaluación del aprendizaje de los números - Identificación de los números - Formación de grupos coordinados. 	Nominal	Ficha de observación.

**ANEXO 3. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DEL
INSTRUMENTO**

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	PORCENTAJE	INSTRUMENTO
Actividades lúdicas.	- Juego físico. -Juego simbólico. -Juego con objetos.	-Identificación de la coordinación de piernas. -Evaluación de la coordinación y brazos. -Identificación de la percepción visual -Identificación del esquema corporal -Identificación de la coordinación manual -Actividades manipulativas. -Actividades grafomotoras.	50%	Ficha de observación.
Desarrollo del pensamiento lógico matemático.	-Identificación de regularidades de una secuencia. -Identificación de los principios del conteo	-Identificación de la secuencia numérica -Evaluación del aprendizaje de los números - Identificación de los números - Formación de grupos coordinados.	50%	Ficha de observación.

ANEXO 4. INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

LISTA DE COTEJO			
Docente:			
Título: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS, JARDÍN NRO. 252, SAN CARLOS, HUANCAYO, 2022.			
Área	MATEMÁTICA años	/ SECCIÓN: 5	
Nº	Apellidos y nombres	<input type="checkbox"/> Criterios de Evaluación	
		Las actividades lúdicas influyo significativamente en el aprendizaje de los niños y niñas de dicho jardín?	
		SI	NO
1	BENAVIDES MARCELO ADALIA MARIE	X	
2	CONTRERAS BRUNO NICOL ANNIE	X	
3	GOMEZ JUSTO ADRIAN ANTONIO	X	
4	GUITIERREZ CABANILLAS MACKENZIE CLOE	X	
5	LOPEZ CARDENAS DYLAM YAEL	X	
6	MARTINES PAYANO GAEL VALENTINO	X	
7	PEREZ QUISPE ADAM JARED	X	
8	QUISPE LLORONA ANDREE STEVE CLIVER	X	
9	PEREZ CHACHI GAEL DAREN	X	
10	QUISPE BLANCO GAEL DAREN	X	
11	TENORIO ESPINAL BENJAMIN ELVIS	X	
12	JUAREZ TENORIO EYDAN ZAID		X
13	OSORES HUAMANI ITZEL JHANA	X	
14	YAURI CHACHI GAEL DAREN	X	
15	ESPINOZA MUÑOZ ANA	X	
16	QUISPE QUISPE LUCIA	X	X
17	RIOS SUAREZ LIAM	X	
18	TUNQUE ROJAS MARIBEL	X	
19	VELIZ PALACIOS EFRAIN	X	
20	ZEVALLOS ARAUJO MARTIN	X	

6. INTENCIONALIDAD	El instrumento responde a los objetivos e hipótesis de la investigación.																		X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos, científicos y guardan relación con el problema.																		X
8. COHERENCIA	Las preguntas del instrumento responden a los indicadores.																		X
9. METODOLOGIA	Las estrategias responden al propósito de la investigación.																		X
10. EFICACIA	Las preguntas son pertinentes y adecuadas para el propósito de la investigación.																		X

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena **e) Muy buena**

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100



Huancayo, 13 de enero del 2024.

6. INTENCIONALIDAD	El instrumento responde a los objetivos e hipótesis de la investigación.																				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos, científicos y guardan relación con el problema.																					X
8. COHERENCIA	Las preguntas del instrumento responden a los indicadores.																					X
9. METODOLOGIA	Las estrategias responden al propósito de la investigación.																					X
10. EFICACIA	Las preguntas son pertinentes y adecuadas para el propósito de la investigación.																					X

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena **e) Muy buena**

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100



[Handwritten Signature]
Dra. Lilliana R. Flores Aguilera
C.M. 1020443951

Huancayo, 13 de enero del 2024.

6. INTENCIONALIDAD	El instrumento responde a los objetivos e hipótesis de la investigación.																			X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos, científicos y guardan relación con el problema.																			X
8. COHERENCIA	Las preguntas del instrumento responden a los indicadores.																			X
9. METODOLOGIA	Las estrategias responden al propósito de la investigación.																			X
10. EFICACIA	Las preguntas son pertinentes y adecuadas para el propósito de la investigación.																			X

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) **Muy buena**

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100





Mg. A. Yuli Sulluchico Crispin
DOCENTE - ASesor

Huancayo, 13 de enero del 2024.

ANEXO 7: DECLARACIÓN DE AUTORÍA

En la fecha, Yo, **Rosisela Papuico Castro**, identificada con DNI N° **61593480**, domiciliado en **Barrio Junín S/N**, distrito de **Mito**, provincia de **Concepción**, departamento de **Junín**, Egresada de la **Facultad de Derecho y Ciencias Políticas**, Carrera de **Educación Inicial** me **COMPROMETO** a asumir las consecuencias administrativas y/o penales que hubiera lugar si en la elaboración de mi investigación titulada: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS, JARDÍN NRO. 252 - SAN CARLOS, 2022.** , se haya considerado datos falsos, falsificación, plagio, auto plagio, etc. y declaro bajo juramento que mi trabajo de investigación es de mi autoría y los datos presentados son reales y he respetado las normas internacionales de citas y referencias de las fuentes consultadas.

Huancayo, 02 de agosto del 2023.



ROSISELA PAPIICO CASTRO
DNI N° **61593480**

ANEXO 8: CONSIDERACIONES ÉTICAS

Para el desarrollo de la presente Investigación se está considerando los Procedimientos adecuados, respetando los Principios de Ética para iniciar y concluir los Procedimientos según el reglamento de Grados y Títulos de la **FACULTAD DE DERECHO Y CIENCIAS POLÍTICAS DE LA UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES**.

La información, los registros, datos que se tomaron para incluir en el trabajo de Investigación es fidedigna. Por cuanto, a fin de no cometer fallas éticas, tales como el plagio, falsificación de datos, no citar fuentes bibliográficas, etc., se ha considerado fundamentalmente desde la presentación del Proyecto hasta la Sustentación de la Tesis.

Por consiguiente, me someto a las pruebas respectivas de validación del contenido de la presente investigación.

Huancayo, 02 de agosto del 2023.



ROSISELA PAPUICO CASTRO
DNI N° 61593480

ANEXO 9: SESIONES DE APRENDIZAJE

1.-EL JUEGO DE LOS PALOTES

MATERIALES:

- 5 palos de diferente tamaño para cada niño.
- 10 encajes

PROCEDIMIENTO:

- Este juego se realizará en grupos de 5 niños
- Entregamos a cada niño 5 palos de diferente tamaño, colores y un tablero de encaje.
- A indicación de la maestra: Los niños deberán encajar los palos en el tablero, en forma ordenada (de bajo a alto y de alto a bajo).

2.- EL JUEGO DE LOS ROMPECOCOS

MATERIALES:

- Dos rompecabezas de microporoso de diferente color y figura geométrica por niño.

PROCEDIMIENTO:

- Entregamos a cada niño dos rompecabezas de las figuras geométricas (círculo y cuadrado) de diferente color.
- A indicación de la maestra: Los niños deberán armar el rompecabezas hasta descubrir la forma de la figura geométrica. (Círculo y cuadrado).

3.- EL JUEGO DEL TRIREC

MATERIALES:

- A cada niño se le entregará diez figuras geométricas (triángulo y rectángulo) de diferente tamaño **del material de microporoso.**

PROCEDIMIENTO:

- Entregamos a cada niño diez figuras geométricas (triángulo y rectángulo) de diferentes tamaños y colores.
- A indicación de la maestra: Los niños deberán armar diversas figuras según su imaginación y creatividad.

4.- EL JUEGO DEL VUELA VUELA**MATERIALES:**

- Dos cometas, una de forma de rombo y otra de forma de óvalo.
- Papeles de colores para recortar. (Figuras trazadas de rombo y óvalo)
- Tijera y goma.

PROCEDIMIENTO:

- Entregamos a cada niño dos cometas una de forma de rombo y otra de forma de óvalo.
- Entregamos a cada niño papeles trazados con las figuras geométricas con el rombo y el óvalo, para recortarlas.
- A indicación de la maestra: Los niños deberán decorar cada cometa según las figuras geométricas que le corresponde utilizando su creatividad.

5.-EL JUEGO DEL GIRA GIRA**MATERIALES:**

- Un CD de canciones derechas e izquierda.
- Dos pulseras por niño uno rojo y otro azul.

PROCEDIMIENTO:

- Cada niño deberá de elaborar su pulsera rojo y azul.
- El niño deberá de colocar su pulsera roja en la mano derecha y la pulsera azul en la mano izquierda.

-Según la canción el niño deberá de girar a la derecha o izquierda guiados por su pulsera.

6.-EL JUEGO DEL CANGREJO

MATERIALES:

-Un tablero de hecho en plástico de 10 por 10.

-Un dado con números y flechas.

PROCEDIMIENTO:

- Este juego se realiza en grupo de 5.

-Elaboramos un tablero cuadrangular de 10 x 10 en el piso, un dado con números y flechas.

- La parte superior del tablero es el punto de partida y parte inferior es el punto de llegada.

-Colocamos a los niños en el punto de partida.

-El niño tira el dado, según lo que indica el dado el niño deberá de desplazarse.

-El niño que llega primero a la parte inferior (punto de llegada) será el ganador.

7.-EL JUEGO DEL SIGUE SIGUE:

MATERIALES:

-Figuras geométricas de diferentes tamaños. (Cuadrado, círculo y triángulo) 9 figuras por niño.

PROCEDIMIENTO:

-Este juego se realizará en grupos de 3.

-Entregamos a cada niño figuras geométricas grande, mediano, pequeño y de diferentes colores y tamaños.

-Guiados por el patrón el niño deberá de seguir la secuencia.

8.-EL JUEGO DEL RATÓN BUSCA

MATERIALES:

-Una caja forrada

-Los sólidos geométricos: cubo, esfera, cilindro y cono.

PROCEDIMIENTO:

-La maestra elaborara una caja de sorpresas, en ella estarán los sólidos geométricos. (cubo, esfera, cono y cilindro)

-El niño sacara un sólido geométrico de la caja de sorpresas.

-Los Niños en grupos de 3 buscaran en el aula objetos que tengan la forma del solido geométrico mostrado.

9.-EL JUEGO DE LA FIESTA

MATERIALES:

- Cartulina de colores

- Papel crepe de colores.

- Goma y tijera.

PROCEDIMIENTO:

-Entregamos a cada niño las cartulinas trazadas para que recorten.

-Con la ayudado la maestra el niño y niña deberá de armar el cono y el cilindro, para luego decorarlo con bolitas de papel crepe.

-Una vez que inicie la fiesta la maestra pedirá que se pongan el sombrero y bailaran al compás de la música, al finalizar los niños recibirán sus caramelos en los vasos elaborados por ellos mismos.

10.-LA CARRERA DE LOS ANIMALITOS

MATERIALES:

- Una pechera de plástico
- Una silueta de un animalito diferente.
- Carteles de los números ordinales del 1° al 5° lugar.

PROCEDIMIENTO:

- Este juego se realizará en grupo de 5.
- El niño escogerá al animalito que más le gusta.
- La maestra entregara una pechera con la carita del animalito que escogió el niño.
- La carrera será de 20 m.
- Los niños se colocarán en el punto de partida y empezara la competencia.
- Cada niño correrá de acuerdo como corre cada animalito.
- El niño que llega a la meta cojera su cartel de posición de llegada.

11.-EL JUEGO DE LAS REGLETAS

MATERIALES:

- 10 regletas para cada niño

PROCEDIMIENTO:

- Este juego se realizará en grupos de 5.
- Entregamos a cada niño 10 regletas enumeradas.
- Los niños ordenaran las regletas en forma ascendente y descendente.

ANEXO 10: SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **INTENCIÓN DEL APRENDIZAJE: ORDENAR OBJETOS DE MAS BAJO A MAS ALTO Y VICIVERSA**

1.2. **FECHA: LUNES 04-09-2023**

II. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

A	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INST.
MATEMÁTICA	Realiza cálculo de medición utilizando medidas arbitrarias y resolviendo situaciones en su vida cotidiana.	Compara longitudes al medir diferentes objetos de su entorno, describiendo las relaciones y utilizando medidas arbitrarias.	-Señala objetos altos y bajos. -Agrupa objetos altos y bajos. -Ordena objetos de alto a bajo. -Ordena objetos de bajo a alto. -Indica la diferencia de alto a bajo y de bajo a alto.	Ficha de Observación

MOMENTOS	PROCESOS DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE LOS APRENDIZAJES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION	Para motivar a los niños y niñas jugamos con latas. Armamos torres con latas de colores.	Latas de leche de colores.	09:00 A 11:00
	RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	Para recuperar los saberes previos formulamos las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Qué hemos utilizado para hacer la torre? ¿Las torres son de la misma altura? ¿Por qué no son de la misma altura?		
	CONFLICTO COGNITIVO	Para realizar un conflicto cognitivo elaboramos las siguientes preguntas: ¿Cuántas latas se utilizó para hacer la torre más alta? ¿Cuántas latas se utilizó en la torre más baja? ¿Qué objetos más podemos utilizar para medir la altura?		
PROCESO	CONSTRUCCION DE APRENDIZAJE	<p style="text-align: center;">EL JUEGO DE LOS PALOTES</p> <p>-Este juego se realizará en grupos de 5 niños</p> <p>- Entregamos a cada niño 5 palos de diferente tamaño, colores y un tablero de encaje.</p> <p>-A indicación de la maestra: Los niños deberán encajar los palos en el tablero, en forma ordenada (de bajo a alto y de alto a bajo).</p>	Palos de diferentes colores y tamaños Tablero de Tecnopor y cartón	

	APLICACIÓN DE LO APRENDIDO	-Nos formamos teniendo en cuenta la altura de nuestros compañeros. (De bajo a alto y de alto a bajo)	Niños y niñas de 5 años.	
FINAL	EVALUACIÓN	-Armamos 5 torres con cubos de madera En forma ordenada de alto a bajo y de bajo a alto.	Cubos de madera	12:00 A 12:50

<u>NRO. SESIÓN DE APRENDIZAJE</u>	<u>VARIABLE EVALUADA</u>	<u>VARIABLE EVALUADA</u>	<u>OBSERVACIÓN DE LA INVESTIGADORA</u>
	Actividades lúdicas	Desarrollo del pensamiento lógico matemático.	
<p>La teoría del desarrollo cognitivo, propuesta por Jerome Bruner, quien la fundamenta en base al desarrollo de contenidos mentales y la educación prescriptiva, encaminados a la consecución de metas, saberes y destrezas, mediante reglas que pueden ser evaluadas.</p>	<p>Los docentes deben estar en constante formación y preparación, por ende, necesitan estar de manera continúa innovando estrategias, métodos, técnicas que ayuden a una mejor comprensión de las matemáticas, lo que permitiría formar estudiantes que descifren, argumenten y planteen buenas ideas que se encuentren relacionadas con las matemáticas.</p>	<p>Es sustancial que los docentes apliquen actividades dinámicas para enseñarles a los educandos a desarrollar razonamiento lógico, ya que es lo principal que todo estudiante debe saber para iniciar en la etapa de las matemáticas, indagando estrategias, empleando materiales donde el educando se interese y perciba de forma atractiva las matemáticas, alcanzando así interiorizar aprendizajes significativos.</p>	<p>Es fundamental que los docentes ejecuten pruebas diagnósticas a sus estudiantes antes de dar inicio con la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, debido a que de tal forma se podría abordar y diseñar temas asociados a las necesidades reales de esta área, ya que es considerada como uno de los pilares importantes dentro del ámbito educativo.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INTENCIÓN DEL APRENDIZAJE: RECONOCER FIGURAS GEOMÉTRICAS EN OBJETOS DE SU

ENTORNO (EL CÍRCULO Y EL CUADRADO)

1.2. FECHA: lunes 11 – 09 – 2023

II. DESARROLLO DE LA SESIÓN

A	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INST.
MATEMÁTICA	Establece y comunica relaciones espaciales de ubicación, identificando formas y relaciones espontáneamente objetos y personas.	Identifica en objetos de su entorno formas geométricas (El círculo, el cuadrado y el triángulo).	-Señala el círculo. -Señala el cuadrado.	Ficha de Observación

MOMENTOS	PROCESOS DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE LOS APRENDIZAJES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION	Para motivar a los niños entonamos la canción: SEÑOR CIRCULO Y SEÑOR CUADRADO Pregunta el señor cuadrado al círculo ¿Señor círculo, señor círculo como estas? ¿Cómo estás? yo muy bien amigo cuadro, yo muy bien amigo cuadro si, si, si.. Pregunta el señor triangulo al señor cuadrado ¿Señor cuadrado, señor cuadrado como estas? ¿Cómo estás? yo muy bien amigo triángulo, yo muy bien amigo triángulo si si si,	CD Siluetas	
	RECUPERACION DE SABERES PREVIOS	Para recuperar los saberes previos de los niños y niñas realizamos preguntas: -Dialogamos de la canción: ¿A quiénes le cantamos? ¿Quién pregunto al señor círculo como estaba? ¿Quién le pregunto al señor cuadrado como estaba? ¿Qué respondieron? ¿Ustedes conocen al círculo y al cuadrado? ¿Cómo son?		
PROCESO	CONFLICTO COGNITIVO	¿Cómo es el círculo? ¿Cómo es el cuadro? ¿El círculo tiene lado y esquinas? ¿Cuántos lados y esquinas tienen el cuadrado? ¿Habrá objetos que tiene la forma del círculo? ¿Habrá objetos que tiene la forma del cuadrado?		
	CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	EL ROMPECOCOS Entregamos a cada niño y niña rompecabezas del cuadrado y del círculo. (Cada figura de un color) Preguntamos qué podemos hacer con eso	Diversos objetos tales como:	

		<p>Los niños armaran el rompecabezas de cada figura guiado por el color; descubriendo al círculo, y el cuadrado.</p> <p>Dialogamos de cada figura (Cuantos lados y esquinas tiene el cuadrado, y si tiene lados y esquinas el círculo)</p> <p>Presentamos diversos objetos y relacionamos con cada figura geométrica.</p>	<p>Llantas, espejo, cuadros, ruedas, etc.</p> <p>Instrumento musical CD</p> <p>Siluetas, láminas, rompecabezas</p>	
	APLICACIÓN DE LO APRENDIDO	<p>Agrupamos objetos del salón de clase según la forma de cada figura. (Círculo y cuadrado)</p>	<p>Diversos objetos tales como: llantas, espejo, cuadros, ruedas, instrumento musical CD</p>	
FINAL	EVALUACIÓN	<p>Relaciona la figura con el objeto en material gráfico.</p>	<p>Siluetas</p> <p>Láminas</p>	<p>12:00</p> <p>A</p> <p>12:50</p>

<u>NRO. SESIÓN DE APRENDIZAJE</u>	<u>VARIABLE EVALUADA</u>	<u>VARIABLE EVALUADA</u>	<u>OBSERVACIÓN DE LA INVESTIGADORA</u>
	Actividades lúdicas	Desarrollo del pensamiento lógico matemático.	
La teoría del desarrollo cognitivo, propuesta por Jerome Bruner, quien la fundamenta en base al desarrollo de contenidos mentales y la educación prescriptiva, encaminados a la consecución de metas, saberes y destrezas, mediante reglas que pueden ser evaluadas.	Los docentes deben estar en constante formación y preparación, por ende, necesitan estar de manera continua innovando estrategias, métodos, técnicas que ayuden a una mejor comprensión de las matemáticas, lo que permitiría formar estudiantes que descifren, argumenten y planteen buenas ideas que se encuentren relacionadas con las matemáticas.	Es sustancial que los docentes apliquen actividades dinámicas para enseñarles a los educandos a desarrollar razonamiento lógico, ya que es lo principal que todo estudiante debe saber para iniciar en la etapa de las matemáticas, indagando estrategias, empleando materiales donde el educando se interese y perciba de forma atractiva las matemáticas, alcanzando así interiorizar aprendizajes significativos.	Es fundamental que los docentes ejecuten pruebas diagnósticas a sus estudiantes antes de dar inicio con la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, debido a que de tal forma se podría abordar y diseñar temas asociados a las necesidades reales de esta área, ya que es considerada como uno de los pilares importantes dentro del ámbito educativo.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INTENCIÓN DEL APRENDIZAJE: RECONOCER FIGURAS GEOMETRICAS EN OBJETOS DE SU ENTORNO (EL TRIÁNGULO Y EL RECTÁNGULO)

1.2. FECHA: 18 – 09 - 2023

II. DESARROLLO DE LA SESIÓN

A	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INST.
MATEMATICA	Establece y comunica relaciones espaciales de ubicación, identificando formas y relaciones espontáneamente objetos y personas.	Identifica en objetos de su entorno formas geométricas (El rectángulo, el rombo y el óvalo).	-Señala el triángulo. -Señala el rectángulo.	Ficha de observación

MOMENTOS	PROCESOS DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE LOS APRENDIZAJES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACIÓN	Para motivar a los niños y niñas entonamos la siguiente canción: TRIÁNGULO Y RECTÁNGULO Triángulo tiene 3 esquinas, Triángulo tiene 3 lados, ¿Quién es? EL TRIÁNGULO Rectángulo tiene 4 esquinas, Triángulo tiene 4 lados, ¿Quién es? EL RECTÁNGULO	Figuras de: cometas, huevos, pizarra, etc.	09:00 A 11:00
	RECUPERACIÓN DE LOS SABERES PREVIOS	Para recuperar los saberes previos formulamos las siguiente preguntas: ¿Qué canción entonamos? ¿Cuántos lados y esquinas tiene el triángulo? ¿Cuántos lados y esquinas tiene el rectángulo?		
	CONFLICTO COGNITIVO	Para realizar un conflicto cognitivo elaboramos las siguientes preguntas: ¿Cómo es el triángulo? ¿Qué objetos tiene forma de triángulo? ¿Cómo es el rectángulo? ¿Qué objetos tiene forma de rectángulo?		

	CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	Realizamos el juego: EL JUEGO DEL TRIREC Entregamos a cada niño diez figuras geométricas (Triángulo, y rectángulo), de diferentes tamaños y colores. A indicación de la maestra, los niños deberán de armar diversas figuras según su imaginación y creatividad. (Casa, robot, tren, carros, tren, botes, semáforos, etc.)	Rompecabezas de las figuras geométricas.	
	APLICACIÓN DE LO APRENDIDO	Agrupamos objetos del salón de clase según la forma de cada figura geométrica. (Triángulo y rectángulo)	Diversos objetos del aula	
FINAL	EVALUACIÓN	Relaciona la figura con el objeto en material gráfico. Reconoce las figuras geométricas en objetos de su entorno.	Figuras.	12:00 A 12:50

<u>NRO. SESIÓN DE APRENDIZAJE</u>	<u>VARIABLE EVALUADA</u>	<u>VARIABLE EVALUADA</u>	<u>OBSERVACIÓN DE LA INVESTIGADORA</u>
	Actividades lúdicas	Desarrollo del pensamiento lógico matemático.	
<p>La teoría del desarrollo cognitivo, propuesta por Jerome Bruner, quien la fundamenta en base al desarrollo de contenidos mentales y la educación prescriptiva, encaminados a la consecución de metas, saberes y destrezas, mediante reglas que pueden ser evaluadas.</p>	<p>Los docentes deben estar en constante formación y preparación, por ende, necesitan estar de manera continua innovando estrategias, métodos, técnicas que ayuden a una mejor comprensión de las matemáticas, lo que permitiría formar estudiantes que descifren, argumenten y planteen buenas ideas que se encuentren relacionadas con las matemáticas.</p>	<p>Es sustancial que los docentes apliquen actividades dinámicas para enseñarles a los educandos a desarrollar razonamiento lógico, ya que es lo principal que todo estudiante debe saber para iniciar en la etapa de las matemáticas, indagando estrategias, empleando materiales donde el educando se interese y perciba de forma atractiva las matemáticas, alcanzando así interiorizar aprendizajes significativos.</p>	<p>Es fundamental que los docentes ejecuten pruebas diagnósticas a sus estudiantes antes de dar inicio con la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, debido a que de tal forma se podría abordar y diseñar temas asociados a las necesidades reales de esta área, ya que es considerada como uno de los pilares importantes dentro del ámbito educativo.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INTENCIÓN DEL APRENDIZAJE: RECONOCER FIGURAS GEOMETRICAS EN OBJETOS DE SU

ENTORNO (OVALO Y ROMBO)

1.2. FECHA: 25-09-2023

II. DESARROLLO DE LA SESIÓN

A	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INST.
MATEMATICA	Establece y comunica relaciones espaciales de ubicación, identificando formas y relaciones espontáneamente objetos y personas.	Identifica en objetos de su entorno formas geométricas (El rectángulo, el rombo y el óvalo.	-Señala -el óvalo. -Señala el rombo.	Ficha de observación

MOMENTOS	PROCESOS DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE LOS APRENDIZAJES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACIÓN	Para motivar a los niños y niñas sacamos de una cajita mágica diversas figuras de objetos. (Círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo, óvalo y rombo)	Figuras de: rueda, espejo, cometas, huevos, pizarra, etc.	09:00
	RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	Para recuperar los saberes previos formulamos las siguiente preguntas: Dialogamos de lo realizado. ¿Qué figuras sacamos de la caja? ¿Cuántas figuras sacamos de la caja?		
PROCESO	CONFLICTO COGNITIVO	Para realizar un conflicto cognitivo elaboramos las siguientes preguntas: ¿Qué forma tiene las figuras? ¿Cómo es el óvalo? ¿Tiene lados? ¿Tiene esquinas? ¿Cómo es el rombo? ¿Tiene lados? ¿Tiene esquinas?		A 11:00

	CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>Realizamos el juego: EL JUEGO DEL VUELA VUELA</p> <p>Entregamos a cada niño dos cometas una forma de rombo y otra forma óvalo.</p> <p>Entregamos a cada niño papeles trazadas con las figuras geométricas, de rombo y óvalo, para recortar.</p> <p>A indicación de la maestra deberá de decorar cada cometa según las figuras geométricas que le corresponde, el niño deberá de utilizar su creatividad.</p> <p>Luego el niño jugara intentando haciendo volar las cometas.</p>	Papeles de colores, goma, tijeras.	
	APLICACIÓN DE LO APRENDIDO	Buscamos en el salón de clases objetos que tengan la forma del rombo y óvalo y las clasificamos según su forma.	Diversos objetos del aula	
FINAL	EVALUACIÓN	<p>Relaciona la figura con el objeto en material gráfico.</p> <p>Reconoce las figuras geométricas en objetos de su entorno.</p>	Figuras. Diversos objetos	<p>12:00</p> <p>A</p> <p>12:50</p>

<u>NRO. SESIÓN DE APRENDIZAJE</u>	<u>VARIABLE EVALUADA</u>	<u>VARIABLE EVALUADA</u>	<u>OBSERVACIÓN DE LA INVESTIGADORA</u>
	Actividades lúdicas	Desarrollo del pensamiento lógico matemático.	
<p>La teoría del desarrollo cognitivo, propuesta por Jerome Bruner, quien la fundamenta en base al desarrollo de contenidos mentales y la educación prescriptiva, encaminados a la consecución de metas, saberes y destrezas, mediante reglas que pueden ser evaluadas.</p>	<p>Los docentes deben estar en constante formación y preparación, por ende, necesitan estar de manera continua innovando estrategias, métodos, técnicas que ayuden a una mejor comprensión de las matemáticas, lo que permitiría formar estudiantes que descifren, argumenten y planteen buenas ideas que se encuentren relacionadas con las matemáticas.</p>	<p>Es sustancial que los docentes apliquen actividades dinámicas para enseñarles a los educandos a desarrollar razonamiento lógico, ya que es lo principal que todo estudiante debe saber para iniciar en la etapa de las matemáticas, indagando estrategias, empleando materiales donde el educando se interese y perciba de forma atractiva las matemáticas, alcanzando así interiorizar aprendizajes significativos.</p>	<p>Es fundamental que los docentes ejecuten pruebas diagnósticas a sus estudiantes antes de dar inicio con la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, debido a que de tal forma se podría abordar y diseñar temas asociados a las necesidades reales de esta área, ya que es considerada como uno de los pilares importantes dentro del ámbito educativo.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INTENCIÓN DEL APRENDIZAJE: RECONOCE DERECHA E IZQUIERDA

1.2. FECHA: 02-10-2023

II. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

A	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INST.
MATEMATICA	Identifica posiciones arriba- abajo, dentro de- fuera de, delante de, detrás de, lejos de, cerca de, al lado de, al medio de.	Identifica posiciones arriba- abajo, dentro de, fuera de, delante de, detrás de, lejos de, cerca de, al lado de, al medio de.	<ul style="list-style-type: none"> -Señala la derecha e izquierda en sí mismo. -Señala su lateralidad de diferentes partes de su cuerpo. -Coloca objetos al lado derecho e izquierdo de su cuerpo. -Se desplaza hacia la derecha e izquierda. -Señala la derecha e izquierda en sus compañeros. -Indica derecha e izquierda en material gráfico. 	Ficha de observación

MOMENTOS	PROCESOS DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE LOS APRENDIZAJES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACIÓN	<p>Para motivara a los niños y niñas realizamos una dinámica:</p> <p align="center">EL REY MANDA</p> <p>El rey manda que levanten la mano derecha Levantamos la mano El rey manda que levante la mano izquierda Levantamos la mano izquierda El rey manda que movamos el pie izquierdo Movemos el pie izquierdo</p>	Figuras de perritos	09:00
	RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	<p>Para recuperar los saberes previos de los niños y niñas formulamos las siguientes preguntas:</p> <p>¿El rey que nos mandó levantar? ¿Lo hicimos? ¿Conocemos nuestra derecha e izquierda?</p>		
PROCESO	CONFLICTO COGNITIVO	<p>¿Qué mano es nuestra derecha? ¿Qué mano es la izquierda? alzamos ¿Cuál es nuestro pie derecho? ¿Cuáles nuestro pie izquierdo? Movemos</p>		11:00
	CONSTRUCCIÓN DE L APRENDIZAJE	<p>Realizamos el juego:</p> <p align="center">EL GIRA GIRA</p> <p>Cada niño y niña debe de elaborar una pulsera roja y azul. El niño deberá de colocarse la pulsera roja en la mano derecha y la pulsera azul en la mano izquierda. Según la canción el niño deberá a la derecha o izquierdo guiados por la pulsera.</p>	CD, pulseras de sorbete.	
	APLICACIÓN DE LO APRENDIDO	Mueve la mano derecha e izquierda cuando se le pide. Se toca el oído derecho e izquierdo.		
FINAL	EVALUACION	Señala objetos que se encuentra a su derecha e izquierda.	Diversos objetos de su entorno	12:00 A 12:50

<u>NRO. SESIÓN DE APRENDIZAJE</u>	<u>VARIABLE EVALUADA</u>	<u>VARIABLE EVALUADA</u>	<u>OBSERVACIÓN DE LA INVESTIGADORA</u>
	Actividades lúdicas	Desarrollo del pensamiento lógico matemático.	
<p>La teoría del desarrollo cognitivo, propuesta por Jerome Bruner, quien la fundamenta en base al desarrollo de contenidos mentales y la educación prescriptiva, encaminados a la consecución de metas, saberes y destrezas, mediante reglas que pueden ser evaluadas.</p>	<p>Los docentes deben estar en constante formación y preparación, por ende, necesitan estar de manera continúa innovando estrategias, métodos, técnicas que ayuden a una mejor comprensión de las matemáticas, lo que permitiría formar estudiantes que descifren, argumenten y planteen buenas ideas que se encuentren relacionadas con las matemáticas.</p>	<p>Es sustancial que los docentes apliquen actividades dinámicas para enseñarles a los educandos a desarrollar razonamiento lógico, ya que es lo principal que todo estudiante debe saber para iniciar en la etapa de las matemáticas, indagando estrategias, empleando materiales donde el educando se interese y perciba de forma atractiva las matemáticas, alcanzando así interiorizar aprendizajes significativos.</p>	<p>Es fundamental que los docentes ejecuten pruebas diagnósticas a sus estudiantes antes de dar inicio con la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, debido a que de tal forma se podría abordar y diseñar temas asociados a las necesidades reales de esta área, ya que es considerada como uno de los pilares importantes dentro del ámbito educativo.</p>

ANEXO 10: SOLICITUD

“Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo”

SOLICITO: Autorización para el Desarrollo de la Investigación de la Tesis “Actividades Lúdicas para el Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático en niños de 5 años, Jardín Nro. 252 - San Carlos, 2022”.

SR. (A) DIRECTOR(A) DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JARDÍN NRO. 252 - SAN CARLOS - HUANCAYO.

Yo, **ROSISELA PAPIICO CASTRO**, identificada con DNI N° **61593480**, domiciliada en Barrio Junín - Distrito de Mito - Provincia de Concepción - Departamento de Junín, ante usted con el debido respeto me presento y expongo lo siguiente:

Por medio de la presente, siendo alumna Egresada de la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas, Escuela Académica profesional de Educación Inicial de la Universidad Peruana Los Andes - UPLA, ante usted me presento muy respetuosamente para solicitarle **AUTORIZACIÓN** para el desarrollo de la Investigación de Tesis: **“Actividades Lúdicas para el Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático en niños de 5 años, Jardín Nro. 252 - San Carlos, 2022”**, mediante la aplicación de encuesta, evidencias (fotografías y otros).

Segura de su amable aceptación, agradeceré ordene a quien corresponda por ser mi petición de justicia social.

Huancayo, 14 de diciembre del 2023.



ROSISELA PAPIICO CASTRO
DNI N° 61593480



[Handwritten signature]
DIRECCIÓN
DIRECTOR
Recibi 14-12-2023
Hora: 11:20 am.

ANEXO 11: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS







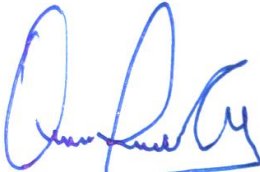
ANEXO 12: DECLARACIÓN JURADA DE VERACIDAD DE DOCUMENTOS

Yo, **Rosisela Papuico Castro**, identificada con DNI N° **61593480**, Alumna Egresada de la Facultad de Derecho y CC. PP - Carrera de Educación Inicial, de la Universidad Peruana Los Andes, **DECLARAMOS BAJO JURAMENTO**, la **AUTENTICIDAD DE LOS DATOS CONSIGNADOS** en la documentación presentada para la **OBTENCIÓN DEL EXPEDITO PARA LA TITULACIÓN**, caso contrario estaría incurriendo en Delitos establecidos por las Normas Legales Vigentes.

Así mismo, me someto a la Verificación de dichos Documentos, si así lo estimen conveniente las Autoridades Competentes de la Universidad Peruana Los Andes.

Huancayo, 18 de abril del 2024.

Atentamente.



Rosisela Papuico Castro
DNI N° 61593480

