

**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**TESIS**

**“Juegos tradicionales infantiles para fortalecer la noción de conteo en niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial”.**

Presentada para obtener el Título Profesional de licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.

**Investigadora:** Alshley Manuela Lesgaly Cayao Monteza

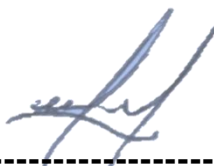
**Asesora:** Dra. Altamirano Delgado, Laura Isabel

Lambayeque – Perú

2024

**Juegos tradicionales infantiles para fortalecer la noción de conteo en niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial.**

Presentada para obtener el Título Profesional de licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.



-----  
Alshley Manuela Lesgaly Cayao Monteza  
Investigadora



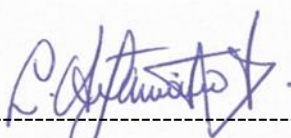
-----  
Dra. María Elena Segura Solano  
**PRESIDENTE(A)**



-----  
Dra. Graciela Vera Carpio  
**SECRETARIO(A)**



-----  
M. Sc. Juan Carlos Granados Barreto  
**VOCAL**



-----  
Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado  
Asesora

## ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO  
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN  
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



### ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N° 361-2024

Siendo las 10:00 horas, del día viernes 06 de setiembre 2024 en los Ambientes de la FACHSE: Lab.com.1 SLOILA 140, por mandato de la Resolución N° 1333-2024-D-FACHSE de fecha 05 de setiembre de 2024 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 2680-2023-V-D-FACHSE de fecha 22 de diciembre de 2023; Jurado integrado por los siguientes miembros:


Presidente(a)	: Dra. María Elena Segura Solano
Secretario(a)	: Dra. Graciela Vera Carpio
Vocal	: M. Sc. Juan Carlos Granados Barreto
Asesor(es)	: Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES PARA FORTALECER LA NOCIÓN DE CONTEO EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL. Presentada por CAYAO MONTEZA ALSHLEY MANUELA LESGALY para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, obteniendo el calificativo de 18 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Muy Bueno. Siendo las 11:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

  
Dra. María Elena Segura Solano  
PRESIDENTE(A)

  
Dra. Graciela Vera Carpio  
SECRETARIO(A)

  
M. Sc. Juan Carlos Granados Barreto  
VOCAL

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20º, 33º, 46º, 54º o 66º del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

## DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

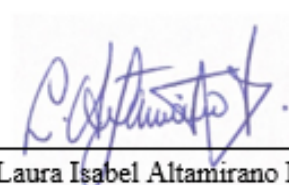
Yo, Alshley Manuela Lesgaly Cayao Monteza, investigadora principal y la Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado, asesora del Trabajo de Investigación “Juegos tradicionales infantiles para fortalecer la noción de conteo en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial”, declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado ni contiene datos falsos.

En caso se demostrará lo contrario, se asume responsablemente la anulación de este informe y, por ende, el proceso administrativo a que hubiera lugar, que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 29 de junio de 2023.



Alshley Manuela Lesgaly Cayao Monteza



Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado

## **DEDICATORIA**

A todas las personas interesadas en mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en  
el II Ciclo del Nivel de Educación Inicial.

A mi querida familia, por el apoyo y comprensión brindada que permitió la  
culminación del presente trabajo de investigación.

## **AGRADECIMIENTO**

A todos aquellos que hicieron posible la culminación de la presente investigación, de manera especial a mi asesora, a la directora y personal docente de la Institución Educativa Inicial N° 421 "Divino niño de Jesús"-Chambac- Santa Cruz- Cajamarca y a las niñas y niños del aula de 5 años que de manera entusiasta participaron activamente.

## Tabla de contenidos

ACTA DE SUSTENTACIÓN.....	3
DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD .....	4
DEDICATORIA.....	5
AGRADECIMIENTO.....	6
Tabla de contenido.....	7
Índice de tablas.....	8
Índice de figuras.....	9
Resumen.....	10
Abstract.....	11
Introducción.....	12
CAPÍTULO I. Diseño Teórico.....	16
1.1. Antecedentes.....	16
1.2. Bases teóricas.....	19
1.3. Bases conceptuales .....	36
CAPÍTULO II. Diseño metodológico ...	40
2.1 Diseño de contrastación de hipótesis.....	40
2.2. Población y muestra:.....	41
2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales .....	42
CAPÍTULO III. RESULTADOS .....	43
CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	48
CONCLUSIONES .....	51
RECOMENDACIONES .....	52
6.1.Propuesta de estrategia usando software GeoGebra.....	53
REFERENCIAS.....	87
ANEXOS.....	91

Anexo 1. Guía de observación para estudiantes de 5 años .....	92
Anexo 2. Ficha de validación por juicio de expertos .....	93
Anexo 3. Validación por juicio de expertos .....	96



### **Índice de tablas**

Tabla 1	Muestra de estudio aula de 5 años Institución Educativa Inicial N° 421 “Divino niño de Jesús”-Chambac-Santa Cruz-Cajamarca.	30
Tabla 2	Desarrollo de la noción de conteo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 421 “Divino niño de Jesús”-Chambac-Santa Cruz-Cajamarca.	30

### **Índice de figuras**

Figura 1	Desarrollo de la noción de conteo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 421 “Divino niño de Jesús”-Chambac-Santa Cruz-Cajamarca según promedio general.	30
Figura 2	Desarrollo de la noción de conteo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 421 “Divino niño de Jesús”-Chambac-Santa Cruz-Cajamarca según promedios parciales por dimensiones.	30
Figura 3	Desarrollo de la noción de conteo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 421 “Divino niño de Jesús”-Chambac-Santa Cruz-Cajamarca según indicador por dimensión.	30

## RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo principal proponer juegos tradicionales infantiles para reforzar la comprensión del conteo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 421 "Divino Niño de Jesús" en Chambac, Santa Cruz, Cajamarca. Metodológicamente, se utilizó un enfoque cuantitativo con un diseño descriptivo-propositivo no experimental. La muestra consistió en 25 estudiantes de cinco años de edad, a quienes se les aplicó una Guía de Observación para determinar el nivel de desarrollo de la noción de conteo que presentan los alumnos, donde el 44% de los alumnos están en el nivel *Bajo*, el 28% de ellos están en el nivel *Medio* y por último el 28% se encuentra en el nivel *Alto*, en relación al progreso de la noción de conteo estudiada. Se concluyó que “la propuesta de juegos tradicionales” como estrategia didáctica validada a través de juicio de expertos, contribuiría al fortalecimiento de la noción de conteo en sus dimensiones principios de conteo y formas de representación matemática en alumnos de cinco años de edad del Nivel de Educación Inicial.

***Palabras claves:*** *Conteo, juego tradicional, Educación Inicial.*

## ABSTRACT

The main objective of the research was to propose traditional children's games to reinforce the understanding of counting in 5-year-old children of the Initial Educational Institution No. 421 "Divino Niño de Jesús" in Chambac, Santa Cruz, Cajamarca. Methodologically, a quantitative approach was used with a non-experimental descriptive-propositive design. The sample consisted of 25 five-year-old students, to whom an Observation Guide was applied to determine the level of development of the notion of counting presented by the students, where 44% of the students are at the Low level. 28% of them are at the Medium level and finally 28% are at the High level, in relation to the progress of the counting notion studied. It was concluded that "the proposal of traditional games" as a didactic strategy validated through expert judgment, would contribute to strengthening the notion of counting in its dimensions, counting principles and forms of mathematical representation in five-year-old students of the Level of Initial education.

**Keywords:** *Counting, traditional game, Initial Education.*

## INTRODUCCIÓN

De acuerdo con Gonzales (2000), en el Nivel de Educación Inicial, es esencial preparar a los niños para adquirir conocimientos y comprender el concepto numérico, ya que este desempeña un papel fundamental en la vida cotidiana. Constantemente interactuamos con los números, los utilizamos para resolver problemas matemáticos simples y son una herramienta significativa que nos ayuda a comprender nuestro entorno. Por consiguiente, la matemática es considerada como una segunda lengua para comunicarnos.

A los 2 años, los niños empiezan a asignar números a los objetos. Para los 3 años, ya aplican el principio de orden y abstracción al contar juguetes, caramelos y otros objetos. A los 5 años, los niños comprenden el principio de irrelevancia del orden y, finalmente, el concepto de cardinalidad. Todas estas nociones pueden desarrollarse en los niños durante el Nivel de Educación Inicial (Fuenlabrada, 2009).

Los niños en el Nivel de Educación Inicial usualmente tienen dificultades para contar y numerar objetos, así como para identificar la cantidad correspondiente a un conjunto. A menudo, ellos creen que contar se limita a recitar los números en voz alta, lo que les impide resolver problemas cotidianos utilizando conceptos de conteo. Este escaso desarrollo de la noción de conteo en los niños también indica un nivel limitado en otras habilidades como la clasificación y la seriación. Por lo tanto, es fundamental que los niños adquieran esta noción, ya que, según Gelman (1975, citado por Chamorro, 2008), es la manera en que pueden representar la cantidad de elementos en un grupo y contarlos uno a uno para determinar el número total en ese grupo.

La Institución Educativa Inicial N°421 "Divino Niño de Jesús" en Chambac, Santa Cruz, Cajamarca, enfrenta esta misma situación. Los niños de 5 años tienen dificultades para contar cantidades, se sienten inseguros al representar objetos con materiales concretos y al realizar

operaciones simples. Este problema impacta significativamente en su rendimiento académico, ya que las habilidades matemáticas son fundamentales para un desempeño escolar eficiente. Además, los niños se muestran poco motivados, y las sesiones de matemáticas son frecuentemente monótonas y demasiado dirigidas, lo que hace que los niños se aburran y se distraigan con facilidad. Se nota la falta de un enfoque lúdico durante el desarrollo de las sesiones de enseñanza y aprendizaje.

El juego desempeña un papel crucial en la enseñanza de las matemáticas en los primeros años. Por ello, Quintanilla (2016) realizó una investigación no experimental sobre la implementación de actividades lúdicas en una institución educativa en Carabobo, Venezuela. En esta investigación se observó que el 83% de los maestros no emplean actividades lúdicas en la enseñanza, lo cual se debe a la carencia de familiaridad con estas estrategias, aunque reconocen la relevancia del juego en el aprendizaje de los estudiantes.

Los juegos tradicionales son recreaciones arraigadas en las costumbres y tradiciones locales, destinadas a permitir que los niños expresen habilidades, destrezas y creatividad, contribuyendo así de manera positiva a su proceso de aprendizaje. Por este motivo, los maestros los valoran como una estrategia importante para llevar a cabo sus actividades en las escuelas. Ccahuana (2020) los define como una actividad fundamental que promueve la libertad, el disfrute y la creatividad. A veces se considera como una herramienta educativa crucial para el aprendizaje de los estudiantes, ya que promueve el desarrollo de la atención, la toma de decisiones y el fortalecimiento de destrezas y habilidades (p. 16). Por tanto, se reconoce como un medio para estimular el desarrollo del pensamiento matemático en los niños.

La presente investigación que tiene por finalidad constituirse en una alternativa de solución a la dificultad de conteo que muestran los niños de 5 años proponiendo juegos tradicionales en el desarrollo de las actividades matemáticas. Con este fin, se plantearán

sesiones de aprendizaje que incluyan una variedad de situaciones donde los estudiantes practicarán la habilidad de contar utilizando diversos materiales y en diferentes contextos.

Por todo lo expuesto el presente trabajo de investigación queda enunciado de la siguiente manera: ¿De qué manera el uso de juegos tradicionales infantiles como estrategia didáctica en el trabajo con niños del Nivel Inicial II ciclo puede contribuir a fortalecer el desarrollo de la noción de conteo en los niños de 5 años en la I.E.I. N° 421 “Divino niño de Jesús – Chambac-Santa Cruz-Cajamarca?

Planteándose la siguiente hipótesis: Si se propone el uso de juegos tradicionales infantiles como estrategia didáctica entonces es probable que se contribuya a fortalecer el desarrollo de la noción de conteo en los niños de 5 años en la I.E.I. N° 421 “Divino niño de Jesús”-Chambac- Santa Cruz-Cajamarca.

Frente a este panorama el objetivo principal fue proponer el uso de juegos tradicionales infantiles como estrategia didáctica para fortalecer la noción de conteo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 421 Divino niño de Jesús” - Chambac - Santa Cruz – Cajamarca, así mismo se plantearon los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel de desarrollo de la noción de conteo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°421 “Divino niño de Jesús” mediante una lista de cotejo, Estructurar la propuesta de juegos tradicionales infantiles como estrategia didáctica a través de la consulta de fuentes bibliográficas y electrónicas teniendo como base la Teoría Psicogenética, Diseñar sesiones de aprendizaje como propuesta para fortalecer el desarrollo de la noción de conteo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 421 Divino niño de Jesús” y Validar la propuesta de juegos tradicionales infantiles, a través de la técnica juicio de expertos.

Este estudio de investigación se estructura en tres partes: El primer capítulo se enfoca en el “Diseño teórico”, abordando los “Antecedentes”, “Bases teórico científicas” y “Bases conceptuales” que sustentan la investigación. El segundo capítulo detalla el “Diseño

metodológico”, incluyendo “Diseño de la investigación”, “Población” y “Muestra” así como las “Técnicas e instrumentos, equipos y materiales” que se emplearán en el estudio. El tercer capítulo se centra en los “Resultados” obtenidos, el cuarto capítulo “Discusión de resultados” debidamente discutidos con los antecedentes de la investigación y las teorías pertinentes, el quinto capítulo la “Propuesta de intervención” desarrollada. Finalmente, se presentan “Conclusiones”, “Recomendaciones”, “Referencias” y “Anexos” correspondientes.

## CAPÍTULO I DISEÑO TEÓRICO

### 1.1. Antecedentes

#### 1.1.1. *Antecedentes internacionales*

A nivel internacional, Zapata y Aragón (2020), en su investigación que tuvo un enfoque cualitativo, dentro del mismo se observó, escuchó y analizó intencionadamente, para llegar a conclusiones subjetivas acerca de cómo el juego tradicional se convierte en una estrategia para acercar al principio de conteo a niños y niñas de grado jardín, partiendo del disfrute y con el horizonte hacía un aprendizaje para la vida y no una escolarización temprana. El análisis de la información se hizo, por medio del procedimiento de triangulación. realizándose el respectivo análisis de toda la información obtenida, utilizando como referente la implementación de las estrategias de juegos tradicionales, además de un contraste entre la teoría de Gelman y Gallistel. El acercamiento al principio de conteo en grado Jardín, tomando como referente cinco juegos tradicionales (Jazz, rayuela, pirinola, yoyo y bolas o canicas), por medio de una prueba piloto que se nombra “Juegos de mi Tierra”, fue la oportunidad para que hoy se reafirme que la educación de la niñez o primera infancia, pueden jugar y aprender matemáticas desde muy pequeños, tal es el caso de los protagonistas de la investigación, veinte nueve niños y niñas de grado Jardín del Hogar Infantil Club de Leones, del Municipio de Jamundí Valle Colombia, quienes jugaron y aprendieron desde lo tradicional, jugando con una intención y potenciando los principios del conteo de Gelman y Gallistel, quienes afirman que estos hacen parte de la capacidades naturales de cada niño y niña, pero que sin lugar a duda, necesitan ser potenciados, y muy posiblemente estos sean para la vida, porque se trabaja con actividades características y naturales de su ser, tal como el juego, aquel que promueve y posibilita el despliegue de miles de capacidades, aquel que los ayuda a socializar y expresar sus emociones y pensamientos, aquel que desde el momento que nacen está presente en sus vidas, y que debe ser la brújula de sus aprendizajes.



Ortiz y Suarez (2019), en su investigación de tipo formativo, el objetivo del estudio fue crear y aplicar un plan educativo para mejorar la comprensión del concepto de número en los niños y niñas del grado Jardín del Colegio José Ortega y Gasset, que incluye los niveles de preescolar, primaria y secundaria. La investigación se llevó a cabo en la séptima localidad de Bosa, donde las familias son mayoritariamente de los estratos 2 y 3. En muchas de estas familias, los padres trabajan, por lo que sus hijos quedan al cuidado de niñeras o cuidadores particulares. En este contexto, el enfoque participativo promueve la colaboración entre los diversos integrantes de la comunidad educativa. El estudio se dividió en dos etapas distintas. En la primera fase, denominada fase 1, se realizó un análisis inicial de la institución mediante la caracterización de la comunidad educativa y la identificación de sus principales problemáticas. Para ello, se utilizaron métodos de investigación como la observación, entrevistas, cuestionarios y la elaboración de un diario de campo. En la segunda etapa, basándose en las observaciones previas, el proyecto se centró en abordar la principal dificultad identificada: "Los niños del grado Jardín enfrentan desafíos en la construcción del concepto de número". Durante el estudio, se consultaron diversas fuentes para explorar esta dificultad, identificando teorías que respaldaran un enfoque pedagógico basado en el juego, con el propósito de fortalecer los aprendizajes a partir del conocimiento previo de los niños.

#### ***1.1.2. Antecedentes nacionales***

A nivel nacional, Palomino, E. y Encalada, E. (2019) realizaron una investigación en la Universidad Nacional "Micaela Bastidas de Apurímac" sobre el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años mediante juegos tradicionales. El propósito principal del estudio fue demostrar el impacto de estos juegos en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático de los niños de la I.E.I. N°225 "Miraflores" en Tamburco, durante el año 2019. Se utilizó un instrumento que constaba de dos partes: un pretest y un posttest, siendo este último administrado después del tratamiento. La muestra estuvo compuesta por 20 niños de 5

años de edad que formaban parte del grupo experimental de la institución mencionada. Los resultados indicaron que el 100% de los niños lograron un desarrollo considerado bueno en la variable de pensamiento lógico-matemático. Además, en los aspectos de seriación, correspondencia, clasificación, localización y conteo, todos obtuvieron un 100% calificado como bueno. Esto demuestra que los juegos tradicionales son una estrategia de aprendizaje eficaz para fomentar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático.

En su investigación, Rivas y Sullca (2018), examinaron el efecto de los Juegos Tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Teresita de San Jerónimo de Andahuaylas. Su objetivo fue investigar cómo estos juegos afectan el proceso de aprendizaje mencionado. El estudio utilizó un enfoque cualitativo correlacional, incluyendo a la directora, dos docentes y todos los niños y niñas de 5 años como muestra representativa de la población de la Institución Educativa Inicial Santa Teresita de San Jerónimo de Andahuaylas. Los resultados mostraron que los juegos tradicionales contribuyeron de manera positiva al desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños y niñas, validando la hipótesis inicial y respaldando la relevancia de la investigación llevada a cabo.

### ***1.1.3. Antecedentes locales***

A nivel local, Zeña (2018) se propuso en su investigación principal evaluar métodos lúdicos para mejorar el aprendizaje significativo de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa N° 081, situada en el caserío Santa Isabel, distrito de Mórrope, provincia de Lambayeque. Se empleó un enfoque metodológico descriptivo, con una muestra de 15 niños seleccionados mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. La información se recopiló mediante una lista de verificación y observación directa. Los resultados indican que el desarrollo de actividades lúdicas, que incluyen juegos y canciones populares y tradicionales, como estrategia pedagógica, contribuye significativamente al fortalecimiento del interés y las

habilidades en el aprendizaje matemático de niños y niñas de 5 años, alcanzando el nivel esperado. Los resultados señalan que la implementación de actividades lúdicas, que incluyen juegos y canciones populares y tradicionales como parte de la estrategia pedagógica, tiene un impacto positivo en el fomento del interés y las habilidades en el aprendizaje matemático de niños y niñas de 5 años, logrando los objetivos esperados.

## **1.2. Bases teóricas**

### **3.2.1. Teoría psicogenética de Jean Piaget**

Esta teoría es fundamental para enriquecer el desarrollo cognitivo de los estudiantes, ya que ayuda a comprender las mejoras y beneficios de su avance según su etapa de desarrollo y los elementos esenciales para dicho avance. Se enfatiza especialmente la relevancia de intervenir durante la etapa preoperatoria y las operaciones matemáticas en los niños de preescolar.

Cuando hablamos del desarrollo cognitivo, nos referimos al proceso gradual de adquisición de estructuras lógicas que pueden volverse más complejas con el tiempo y que son fundamentales para diversas áreas de la vida, a medida que el individuo es capaz de resolver situaciones de manera progresiva durante su desarrollo a lo largo del tiempo.

Se ha verificado que el desarrollo cognitivo está estrechamente relacionado con cada etapa, y que existen patrones regulares en función de las habilidades de los estudiantes. Los estadios de desarrollo cognitivo propuestos por Jean Piaget son:

- Estadio sensorio motor

De acuerdo con Piaget (1978, citado en Flores, Ocampo, Vargas y Montero, 2001), el pensamiento del niño se basa en la interacción directa con la realidad, donde la acción es crucial para la percepción y comprensión del entorno, más que el uso de representaciones simbólicas. Durante esta etapa del desarrollo, el niño progresivamente desarrolla la noción de objeto y obtiene el entendimiento de que los objetos existen de

manera independiente a sus propias experiencias. Se cree que, durante este período, el niño comienza a formar ideas sobre espacio, tiempo y relaciones de causa y efecto.

- Estadio pre operacional

En esta fase, según Piaget (1978), citado por Flores, Ocampo, Vargas y Montero (2001), el niño desarrolla la capacidad de representar simbólicamente objetos y sucesos que no están presentes físicamente. Indica que el pensamiento en esta etapa suele carecer de lógica. El niño se limita a lo que percibe; interpreta literalmente todas sus experiencias. El niño está centrado en sí mismo y solo puede prestar atención a una dimensión del estímulo a la vez. Asimismo, el niño muestra egocentrismo y no comprende que pueda haber diferentes perspectivas. No logra entender la noción de clases o conjuntos y responde de manera inmadura a problemas de conservación; por ejemplo, piensa que la cantidad de líquido cambia al verterse de un recipiente a otro.

- Estadio de operaciones concretas

Según Piaget (1967), el pensamiento del niño comienza a exhibir propiedades lógicas. Puede entender casi todos los tipos de conservación y utiliza conceptos de clases en su razonamiento. No obstante, su principal limitación es que su conocimiento se restringe a objetos e ideas concretas en lugar de abstractas, impidiéndole concebir una gama de posibilidades en su mente y probarlas de manera sistemática.

- Estadio de operaciones formales

Piaget (1967, citado en Hernández y Soriano, 1997) señala que, en esta fase, el niño es capaz de ir más allá del mundo de los objetos y comenzar a percibir la realidad de manera más abstracta. En este momento, puede relacionar operaciones mentales entre sí sin necesidad de referencias concretas y es capaz de probar una serie de hipótesis de manera sistemática.

- ***Concepción de Piaget sobre la comprensión de la noción de número***

La obra de Jean Piaget (1896 -1980) ha dejado una huella considerable en nuestra comprensión contemporánea del desarrollo del pensamiento numérico y las habilidades de conteo.

Piaget (1985) distinguió de manera fundamental entre tres tipos de conocimiento: el físico, el convencional y el lógico-matemático. El conocimiento relacionado con las características de los objetos (como su color o forma) y sus interacciones (como rodar, caer o mantenerse en pie) se considera conocimiento físico. Por otro lado, la comprensión de las palabras empleadas para contar objetos o las reglas de un juego se clasifica como conocimiento de convenciones sociales. Según Piaget, ambos tipos de conocimiento provienen de fuentes externas al individuo.

No obstante, el conocimiento lógico-matemático tiene un origen distinto. Al comparar, por ejemplo, rotuladores de diferentes colores, se puede observar similitudes (en términos de forma, longitud o peso) o diferencias (en términos de color). Es el individuo quien, de manera interna, forma relaciones mentales entre las representaciones de los objetos, y es también el sujeto quien, basándose en esas relaciones, decide si los rotuladores son similares o no.

Según Piaget, la conexión que se establece entre, por ejemplo, un par de rotuladores y el concepto de "dos", representa un tipo particular de relación que pertenece al ámbito del conocimiento lógico-matemático.

Este tipo de conocimiento se origina en la mente del individuo, en contraste con el conocimiento físico y convencional, ya que no es directamente observable y debe ser construido internamente por cada persona (Kamii et al., 2005).

Piaget observó que este tipo de conocimiento evoluciona a través de un proceso de abstracción reflexiva que se define por:

\* Aunque su naturaleza no es directamente observable, su desarrollo implica partir de la experiencia con el entorno y los objetos próximos..

\* Avanza desde lo fundamental hasta lo más complejo.

\* Es un tipo de conocimiento que no depende de la memorización y que tiene una durabilidad considerable.

De acuerdo con Piaget, los niños no alcanzan una comprensión completa del concepto de número hasta que completan la etapa pre-operacional.

Entre los dos y los siete años, se desarrolla un tipo de pensamiento más ágil que se apoya en procesos mentales internos para representar objetos y anticipar eventos, según Feldman (2005).

Sin embargo, este modo de pensamiento se centra principalmente en las características sensoriales de los objetos y se ve limitado por la falta de reversibilidad, egocentrismo y animismo (Blas et al., 2005).

Por consiguiente, durante la etapa pre-operacional, resulta desafiante alcanzar una comprensión exhaustiva de los conceptos numéricos. Aunque los niños de este período pueden mostrar habilidades de conteo, aún no han internalizado completamente los principios lógicos necesarios, según Piaget, para comprender cabalmente la noción de número (Schirlin y Houdé, 2006).

Estos estándares, esenciales para la comprensión del concepto de número en sus aspectos cardinal (referido al tamaño del conjunto) y ordinal (relativo a la posición de los elementos en una serie), fueron fundamentales en la investigación de Piaget y pueden resumirse de la siguiente manera (Kamii et al., 2005; Labinowicz, 1994):

\* Conservación del número : Se alude al hecho de que el concepto de número implica de manera inherente a los conjuntos y persiste a pesar de las variaciones en la apariencia de los conjuntos.

Esta idea se basa en la habilidad de establecer correspondencias uno a uno entre los elementos de conjuntos diferentes, permitiendo comparaciones basadas en la cantidad de elementos independientemente de sus características sensoriales.

\* **Seriación** : Se refiere a la habilidad para establecer comparaciones entre objetos dentro de un conjunto y ordenarlos, ya sea de manera ascendente o descendente, según sus diferencias.

Dos elementos fundamentales de esta habilidad lógica son "la transitividad y la reversibilidad".

La transitividad se refiere a la habilidad de establecer relaciones deductivas entre objetos que no se han comparado directamente, basándose en relaciones previas que estos objetos hayan tenido con otros. Por ejemplo, si se tiene un objeto A que es más grande que otro B, y B es más grande que otro objeto C, se puede inferir sin comparar directamente que A será mayor que C.

En relación con la reversibilidad, se refiere a la capacidad para establecer relaciones inversas, donde un objeto en una serie ordenada de mayor a menor es mayor que los siguientes y menor que los anteriores.

\* **Clasificación** : se refiere a la capacidad de establecer relaciones de similitud, diferencia y pertenencia entre un objeto y la categoría a la que pertenece, así como de inclusión entre una subcategoría a la que pertenece un objeto y la categoría mayor a la que pertenece.

#### **- Desarrollo de la habilidad de conteo en alumnos del nivel inicial.**

El conteo representa una de las primeras habilidades numéricas en el desarrollo infantil. Sin embargo, entender cómo los niños adquieren esta habilidad en sus primeras etapas es complicado, ya que puede ser mediante un proceso mecánico o a través de un aprendizaje memorístico que carece de significado.

La comprensión del principio del conteo es crucial para el desarrollo del niño, ya que sin esta habilidad, enfrentaría dificultades significativas para abordar los retos diarios y

participar activamente en la sociedad. Iniciar el desarrollo de habilidades de conteo desde una edad temprana es fundamental para su desarrollo educativo y vital para su integración plena en la comunidad.

Sea cual sea el entorno natural, cultural o social en el que se encuentren, los niños pequeños experimentan actividades de conteo de manera natural, lo que es esencial para el desarrollo de su pensamiento matemático. Estas experiencias cotidianas les permiten aplicar el conteo de forma intuitiva en su vida diaria.

Sin embargo, entender cómo los niños adquieren esta habilidad sigue siendo un desafío. Por lo tanto, es crucial evaluar la práctica diaria, ya que se considera fundamental para lograr una enseñanza efectiva. No podemos ignorar los desafíos que enfrentan los profesores con sus alumnos en el aula.

Es crucial promover un aprendizaje significativo a través de actividades que apoyen el desarrollo del principio de conteo en niños en la educación inicial, ya que esto es fundamental para su desarrollo educativo.

Una de las estrategias más frecuentes para introducir el conteo es mediante el juego, por lo tanto, su explicación debe enfocarse en la representación imaginativa de deseos que no pueden cumplirse en la realidad. Según Vygotsky (1978, citado en Acosta, 2009: 39), la imaginación es una capacidad nueva que no se encuentra en la conciencia de un niño muy inmaduro ni está presente en los animales, siendo una actividad consciente específicamente humana. Al igual que todas las funciones de la conciencia, tiene su origen en la acción.

### **- Noción de Conteo en el Nivel de Educación Inicial**

Según Castro y Castro (2016), a los niños les gusta contar, aunque no siempre lo hacen en el orden lógico correcto. El conteo se define como la acción de asignar un número a cada objeto. Este proceso de numeración debe ser secuencial, pero para que se considere conteo, es



crucial que el niño enuncie los números en el orden correcto. Si no los expresa en la secuencia numérica adecuada, no contará correctamente la cantidad total.

En este contexto, podemos ver que el conteo está vinculado con la pregunta "¿Cuántos elementos hay?", lo cual impulsa a un niño a contar los objetos de una colección. Esto dependerá de la habilidad del niño para contar o de "hasta qué número puede contar". Si el niño puede contar hasta un número adecuado para su edad, no habrá inconvenientes, pero si se encuentra con una cantidad desconocida para él, podríamos decir que solo alcanza a contar hasta... (Bartolomé et al., 2003).

El conteo desempeña un papel crucial en el aprendizaje numérico. Es vital diferenciar entre los primeros recitados de la serie numérica verbal que hace el niño y el acto real de contar, que se relaciona con la cardinalidad. A través del conteo, el niño puede precisar las cantidades exactas de una colección, sin importar su tamaño (PUCP, 2011, p. 31). El Ministerio de Educación (2013) señala que el niño cuenta por imitación, es decir, repite verbalmente lo que aprende de los adultos, pero esto no significa que comprenda la cantidad, lo cual puede verificarse durante el conteo. Si lo hace en secuencia lógica, podemos afirmar que cuenta hasta un número específico. En Educación Inicial, el rango numérico típicamente enseñado a niños de 5 años llega hasta el número 10.

#### **- Principios del conteo según Gelman y Gallistel**

Contar implica realizar operaciones aritméticas concretas, como sumas, restas, etc., de manera repetida. El conteo es una de las primeras habilidades numéricas en el desarrollo infantil. Gelman y Gallistel (1978) fueron los primeros en formular estos cinco principios fundamentales del conteo.

#### **Principio de correspondencia uno a uno o correspondencia biunívoca**

- Implica que dos procesos deben ser coordinados: dividir el conjunto en partes más pequeñas y asignarles etiquetas.

- La partición implica categorizar los objetos como contados o no contados, dividiendo así el conjunto en dos grupos. Esto generalmente se logra haciendo uso de la memoria visual o al señalar los objetos, separándolos en un lado.
- La etiquetación se refiere al proceso en el cual el niño asigna un número a cada elemento del conjunto, siguiendo el orden específico establecido para los elementos.

Desde los dos años de edad, los niños empiezan a contar cada objeto asignándole un número. No obstante, cuando no dominan esta habilidad, pueden cometer errores, como dejar de contar algunos objetos o contar varias veces otros.

### **Principio de orden estable**

La secuencia de números empleada debe ser coherente y compuesta por etiquetas distintas, lo que permite que los niños puedan aprenderla fácilmente. Así, incluso los niños muy pequeños pueden identificar fácilmente cuando se asignan números de manera aleatoria durante el conteo (por ejemplo: 2, 5, 3, 9, 24...), aunque encuentren más difícil cuando los números se ordenan de forma ascendente (1, 2, 5, 6, 9, 10...). Aproximadamente a los tres o cuatro años, los niños pueden comprender este principio. En edades tempranas, cuando los niños cuentan, pueden asignar números de manera aleatoria o iniciar el conteo desde cualquier número (5, 8, 2...).

### **Principio de cardinalidad**

Se refiere a entender que el último número mencionado en una secuencia representa la cantidad total de objetos en el conjunto, siendo su cardinal. Según Gelman y Gallistel, podemos reconocer que este principio se ha dominado cuando observamos:

1. Reproduce el último elemento de la serie de conteo.
2. Dar especial importancia al último número.
3. Repetir el último número después de completar la secuencia.

Según estos estudiosos, los niños generalmente logran comprender la cardinalidad alrededor de los dos años y siete meses. Además, según su perspectiva, para entender completamente la cardinalidad, es fundamental haber dominado previamente los principios de correspondencia uno a uno y orden secuencial. Sin embargo, según otros investigadores como Fuson, la adquisición de la cardinalidad se considera un proceso más gradual. Fuson propone un estadio intermedio denominado "cuotidad", en el cual el niño puede responder a la pregunta "¿cuántos elementos hay en...?" pero no puede formularla de otra manera, como establecer equivalencias entre conjuntos. Desde esta perspectiva, el principio de cardinalidad se considera completamente desarrollado alrededor de los cinco años de edad.

### **Principio de abstracción**

Este principio sostiene que los conceptos de orden estable, correspondencia uno a uno y cardinalidad son universales y pueden aplicarse a cualquier conjunto de unidades, sin importar la variedad de sus elementos. Según este principio, el conteo es una herramienta válida para cualquier tipo de objetos, sean estos tangibles o abstractos. Así, cambios en el color u otros atributos físicos de los objetos no deben afectar los juicios cuantitativos, incluidos los de los niños que han alcanzado esta comprensión. Una vez que el niño ha internalizado este principio, contará esos objetos como entidades individuales. Por lo general, los niños dominan este principio alrededor de los tres años de edad.

### **Principio de irrelevancia en el orden**

Este principio establece que el niño comprende que el resultado del conteo no depende del orden en que se realice. Un niño que ha asimilado este principio entiende que:

1. El objeto contado corresponde a una entidad física, no simplemente un número como 1 o 2.
2. Las etiquetas numéricas se asignan a los elementos contados de manera temporal y arbitraria.

3. El mismo número cardinal se obtiene independientemente del orden en que se cuenten los elementos de manera secuencial.

Investigaciones posteriores al establecimiento de este principio han demostrado que para que el niño comprenda este concepto, debe poder contar elementos de forma no secuencial, es decir, omitiendo algunos elementos del conjunto que está contando. Este hito suele ocurrir alrededor de los cuatro años de edad.

Es esencial fomentar estos principios desde la infancia, ya que son fundamentales para desarrollar una comprensión sólida de las operaciones matemáticas y del valor posicional de los números. La mayoría de los niños aprende estos conceptos de manera informal a través de su entorno cotidiano. No obstante, si un niño no los domina antes de los seis años, puede necesitar intervención especializada. Además, si surgen dificultades más adelante en el aprendizaje del conteo o la numeración, es fundamental abordarlas de manera específica.

### **Estrategias didácticas para el aprendizaje de la matemática**

Lo esencial radica en utilizar métodos innovadores para una enseñanza que sea más efectiva y centrada, especialmente porque muchos niños tienden a concentrarse en la memorización. Esto abre la puerta al uso de estrategias alternativas como el juego. Según Brierley (1987), citado por Ávila Alicia (1994, p. 92), es evidente que cuanto más memorable sea el proceso de aprendizaje, mejor será la retención del conocimiento, ya que " la memoria de un niño retiene únicamente lo que captura su atención de manera intensa; aquello a lo que no presta atención parece no dejar huella en su recuerdo". Mediante la creación de diversas y simples estrategias, es factible promover los procesos de conteo en los niños, aprovechando las situaciones cotidianas que se presenten durante las actividades para que se desarrollen en entornos naturales.

Las palabras de L.S. Vygotsky son significativas al afirmar que el juego es crucial para el desarrollo infantil, proponiendo que esta actividad es fundamental para modelar el desarrollo del niño (Vygotsky, 1932, citado en Acosta, 2009, p. 54).

#### **- El juego y la matemática**

Piaget (según Ribes, 2011) argumenta que el juego está íntimamente ligado a la interacción del niño con su entorno, ya que es una forma de comprenderlo, aceptarlo, transformarlo y construirlo. Las actividades de juego se consideran como herramientas que el niño emplea para elaborar y desarrollar estructuras mentales.

Según Piaget (1985), mediante el juego, el niño incorpora nuevas experiencias a sus conocimientos previos y las ajusta según sus necesidades. En este sentido, el juego se caracteriza por ser un proceso de asimilación en el que el niño modifica o adapta la información que recibe del entorno según sus propias demandas y necesidades individuales.

Piaget (1985) sostiene que el juego tiene como propósito fundamental fomentar la creatividad en los niños, ya que les brinda oportunidades para la inventiva y el descubrimiento, lo que a su vez facilita resolver problemas, contribuyendo así a su desarrollo. Como estrategia educativa, el juego cumple un rol crucial en la enseñanza de la matemática al permitir que los niños exploren las diversas características de los objetos, los clasifiquen, los ordenen y los organicen en diferentes clases y categorías, lo que les permite luego darles un uso apropiado.

Según Ferrero (2001), las matemáticas representan una herramienta fundamental en el conocimiento científico. Debido a su naturaleza abstracta, el aprendizaje de esta disciplina resulta desafiante para muchos estudiantes, lo que contribuye significativamente, en todos los niveles educativos, al fracaso escolar. Las matemáticas son frecuentemente identificadas como una de las asignaturas con rendimientos más bajos en las pruebas escolares.

Los juegos y las matemáticas tienen objetivos educativos similares, ya que las matemáticas proporcionan herramientas que fortalecen y enriquecen los procesos mentales,

permitiendo a las personas explorar y interactuar de manera más efectiva con su entorno. Los juegos proporcionan a los estudiantes los fundamentos iniciales para desarrollar habilidades intelectuales, promueven el desarrollo del pensamiento lógico, fomentan habilidades de razonamiento y estimulan un enfoque crítico hacia los problemas. Dada la actividad mental que involucran, los juegos proporcionan una base sólida para introducir conceptos matemáticos y preparan el terreno para un desarrollo más formal del pensamiento matemático. La estética y el juego han sido fundamentales en el desarrollo de numerosos conceptos matemáticos a lo largo de la historia. Si los matemáticos de todas las épocas han disfrutado tanto con el juego y la exploración científica, ¿por qué no intentar aprender y transmitir a través del juego las matemáticas?

Lo que facilita el aprendizaje de las matemáticas debido a su capacidad para motivar, el juego se destaca como uno de los recursos pedagógicos más efectivos para superar la aversión que muchos estudiantes sienten hacia esta disciplina. Es, de hecho, uno de los métodos más efectivos para mantener la atención de los estudiantes.

El juego es un componente fundamental del proceso de aprendizaje, como señala Walter (1993). Forma parte esencial de la educación y del desarrollo integral del niño, ya que representa una función crucial para su bienestar en todas las áreas vitales. El desarrollo cognitivo del niño mediante el juego revela diversas capacidades a desarrollar. Además, es importante resaltar la conexión con las tradiciones populares y los valores sociales que se encuentran en los juegos tradicionales. Estos juegos, transmitidos de generación en generación, han sido adaptados y evolucionados con el tiempo, aunque muchos de ellos han ido desapareciendo o siendo olvidados. Por ello, las instituciones educativas tienen la responsabilidad de recuperar estos contenidos y garantizar su transmisión, mejorando así el proceso de aprendizaje de los alumnos. Para concluir, los juegos funcionan como una herramienta para construir aprendizajes en la etapa inicial, promoviendo el desarrollo de los

alumnos. Por esta razón, el ámbito educativo debe fomentar contextos lúdicos y de juego que incluyan juegos tradicionales, permitiendo conectar a las generaciones actuales con las pasadas y beneficiándose de un óptimo desarrollo de sus capacidades.

**- Los juegos tradicionales un recurso para desarrollar la competencia de número y conteo.**

Los juegos tradicionales se consideran un método de enseñanza porque integran actividades creativas en el proceso de aprendizaje. Esto beneficia tanto a los niños como a los docentes, por lo que deben ser utilizados no solo como una distracción, sino como una herramienta metodológica que maximiza todas las posibilidades pedagógicas que brindan.

El juego debe servir como vínculo para conectar los contenidos curriculares, haciendo que el aprendizaje de las matemáticas sea significativo para los niños. El docente debe ser capaz de inventar o adaptar juegos para fomentar el aprendizaje, teniendo en cuenta la edad y el ritmo de aprendizaje de los niños, ya que ellos no están preparados ni interesados en escuchar largas explicaciones y solo mantienen la atención durante aproximadamente 5 minutos.

Según Kishimoto (citado por Figueroa, 2007), los juegos tradicionales integran la cultura popular en la educación, actuando como un medio para preservar costumbres y tradiciones, es decir, el patrimonio cultural de una comunidad. Por ello, deberían ser incorporados como una estrategia didáctica principal no solo en el nivel inicial, sino también en todos los ciclos de la Educación Básica. En nuestra comunidad, existen juegos tradicionales como saltar a la cuerda, carreras de sacos, el juego del pañuelo, trompos hechos con semillas de aguaje, canicas de semillas, cometas hechas con bolsas del mercado y juegos de persecución como manito, entre muchos otros. Estos juegos pueden ser efectivamente utilizados como recursos didácticos para desarrollar competencias en números y conteo.

La práctica sistemática y organizada de estos juegos en la Institución Educativa permitirá al niño aprender de manera lúdica y agradable. Se sentirá seguro y confiado en lo que

hace, logrando la autonomía para desarrollar sus propias formas de aprendizaje. De este modo, no solo entenderá qué y cómo ha aprendido, sino también para qué lo ha hecho. Esto le dará un sentido a su aprendizaje y le motivará a aplicarlo en diversas situaciones de su vida cotidiana. Por lo tanto, los juegos tradicionales deben ser vistos como metodologías innovadoras para la enseñanza, ya que estimulan los sentidos y la creatividad, permiten experimentar situaciones novedosas y contribuyen al desarrollo de habilidades físicas, mentales y actitudinales de manera divertida y efectiva. Es deber del docente recopilar y utilizar los juegos tradicionales como una estrategia didáctica en su práctica educativa.

En la actualidad, los juegos tradicionales desempeñan un papel significativo en la infancia. Aunque los nuevos enfoques educativos reconocen que el juego es fundamental para un aprendizaje efectivo, existe el riesgo de que estos juegos tradicionales caigan en desuso. La labor educativa actual consiste en rescatar estos juegos para emplearlos como estrategias en el desarrollo de habilidades numéricas y de conteo.

El estudio actual se centra en juegos tradicionales locales, conocidos por los niños y sus familias, como el gato y el ratón, la gallinita ciega, matagente, tumbas latas, que pase el rey, las escondidas, rayuela, la gallina turuleca, salta sogas, entre otros.

#### **- Recopilación de juegos tradicionales**

De acuerdo con Ceballos (2015), los juegos tradicionales tienen una relevancia significativa en la formación personal, ya que contribuyen tanto a la adquisición de costumbres como de hábitos que se transmiten de generación en generación, lo que favorece la continuidad de una tradición. Según este autor, a partir de los 5 o 6 años, los niños comienzan a participar en juegos que implican reglas establecidas. Hay juegos que son comunes en casi todos los lugares, como jugar con canicas o bolitas, yates, trompo, la gallinita ciega, liguitas, escondidas, salva gente, matagente, plancha quemada, encantadas, salta sogas, librada o salvadas, entre otros. A continuación, se enumeran algunos juegos tradicionales:

- ✓ Juego de las escondidas



Un entretenido juego clásico, ideal para jugar al aire libre o dentro de casa. No se requiere ningún material para jugar a las escondidas. El objetivo del juego es esconderse y no ser encontrado hasta el final. Por esta razón, no es recomendable jugar con niños menores de 3 o 4 años, ya que podrían experimentar miedo o ansiedad si no comprenden que eventualmente todos los participantes son encontrados.

Un participante debe contar hasta un número determinado, el cual es elegido por los otros jugadores, y una vez que haya terminado de contar, comienza a buscar a los demás.

El jugador que busca no puede ver mientras cuenta; debe taparse los ojos, apoyarse en una pared para no tener visión del área donde se esconden los demás jugadores, o hacer ambas cosas.

La partida termina cuando todos los jugadores han sido encontrados, luego se reinicia y el jugador que fue encontrado primero generalmente debe contar hasta 10 o hasta el número acordado por los demás jugadores.

#### ✓ Juego del gato y el ratón

Se trata de un juego en el que un niño, designado como "gato", persigue a otro niño, el "ratón", mientras los demás forman un círculo humano para proteger al ratón. Participan entre 7 y 20 niños, y al comenzar el juego se elige un gato, un ratón y una puerta. Los jugadores forman un círculo tomándose de las manos y cantan los sonidos de una campana mientras giran: talán 1, talán 2, talán 12. Luego, el gato se acerca al círculo y pregunta si el ratón está presente, y la puerta responde que no, que fue de compras. El gato pregunta cuándo volverá, y la puerta responde a las 10, y continúan cantando hasta llegar a 10. Si el gato no encuentra al ratón, se repite el proceso hasta que lo encuentra. Después de cada ronda, se cambian los roles de gato, ratón y puerta. Este juego es adecuado para niños de 5 a 12 años.

#### ✓ Juego del salta soga

Consiste en girar la cuerda en forma de semicírculo. Participan de 3 a 5 niños o niñas. Para comenzar, dos niños toman los extremos de la cuerda y la giran formando semicírculos. Los que van a saltar entran en el juego y comienzan a saltar mientras los que giran la cuerda cantan números y frases. Continúan saltando hasta que la cuerda se enreda en los pies o cuerpo de alguno de ellos. En ese momento, los perdedores pasan a girar la cuerda y cantar, mientras que otros niños toman su lugar. El juego sigue, aumentando la velocidad de la cuerda de acuerdo al ritmo de los saltadores.

✓ Juego de matagente

Se seleccionan dos personas que se colocarán en los extremos y lanzarán las pelotas (preferiblemente de plástico liviano). Los demás jugadores se colocarán en el medio y deberán evitar ser golpeados por la pelota. Si alguien es alcanzado por la pelota, en el siguiente turno será quien la lance, es decir, se convierte en "mata gente". Si se atrapa la pelota con las manos, se permite que entre un compañero que haya salido anteriormente.

Cuando queda solo un jugador por eliminar, se cuentan las veces que logra esquivar la pelota hasta alcanzar la edad de ese jugador. Si logra evitar ser golpeado en todas esas ocasiones, todos los demás compañeros vuelven al juego.

✓ Juego del tumba latas

El juego implica derribar todas las latas apiladas. Se construye una torre con un cierto número de latas y luego se intenta derribar la mayor cantidad posible con una pelota. El jugador que logra derribar todas las latas es el ganador.

✓ Juego del rayuelo

El juego implica saltar de un cuadro a otro, excepto el que está ocupado por una ficha. Participan entre 2 y 5 jugadores. Para comenzar, se arroja un objeto, como barro, en el primer cuadro. Luego, un jugador salta de cuadro en cuadro, recogiendo el objeto en el camino de regreso, y así sucesivamente, hasta que todos los cuadros estén marcados o tengan un dueño.

El objetivo es marcar el mayor número de cuadros posible. El jugador pierde si pisa una línea, salta a un cuadro ocupado o ya marcado por otro jugador.

✓ Juego del elefante se balanceaba

La maestra inicia entonando la siguiente melodía balanceándose de un lado a otro: “un elefante se balanceaba sobre la tela de una araña, como veía que resistía fueron a llamar a otro elefante más”, luego procede a invitar a un niño, se toman de la mano y continúan balanceándose de un lado a otro, entonan la melodía, pero con el número dos: “dos elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña, como veía que resistía. fue a llamar a otro elefante más”, continúan invitando a un niño más y tomados de la mano se balancean entonan la melodía pero esta vez con el número tres“, así continúan hasta el número que hayan establecido, pudiendo llegar hasta 10, al llegar a esa cantidad simularan que la tela de araña se rompe y caen al suelo.

✓ Juego que pase el rey

Dos niños o niñas se colocan frente a frente, tomándose de las manos para formar un arco o puente. Los demás jugadores, a cierta distancia, se alinean en fila india. Los dos niños del arco eligen, sin que los demás los escuchen, un color diferente cada uno.

Mientras cantan, los jugadores en fila pasan por debajo del arco: "Que pase el rey que debe pasar, que el hijo del conde se quedará, tras tras tras".

Cuando terminan de cantar, los jugadores que forman el arco bajan los brazos y capturan al jugador que pasa en ese momento. En secreto, le piden que elija entre los dos colores. Luego, el jugador atrapado se coloca detrás del niño del arco correspondiente y lo rodea por la cintura.

El juego continúa de la misma manera hasta que todos los jugadores hayan seleccionado uno de los dos colores. Luego, proceden a contar. El equipo ganador será aquel que tenga el mayor número de niños.

✓ Juego de la gallinita ciega

En principio, se designa a quién llevará la venda, es decir, quien actuará como la gallinita ciega y deberá localizar al resto. Una vez seleccionado, este individuo se cubre los ojos con un pañuelo de manera que no pueda ver nada. Los demás niños forman un círculo alrededor de la gallinita ciega, tomados de las manos. Antes de comenzar a buscar, la "gallinita" da tres vueltas sobre sí misma para desorientarse. La función de la gallinita es capturar a uno de los niños, quienes pueden moverse, pero deben mantenerse tomados de las manos. Una vez que la gallinita haya atrapado a un niño, debe identificarlo a través del tacto. Si lo hace correctamente, los roles se intercambian.

✓ Juego de la gallina turuleca

Este juego es una adaptación en base a la canción tradicional del mismo nombre. El juego consiste en que los niños tomados de la mano forman una ronda y empiezan a girar al compás de la melodía: “La gallina turuleca ha puesto un huevo, ha puesto dos, ha puesto tres, la gallina turuleca, la gallina turuleca ha puesto cuatro, ha puesto cinco, ha puesto seis, la gallina turuleca ha puesto siete, ha puesto ocho, ha puesto nueve, ¿dónde está esa gallinita? déjala, la pobrecita déjala que ponga 10”. Se detiene el juego de ronda cuando mencionen los números, indicando con sus dedos la cantidad que mencionan, se repite las veces que los niños lo requieran.

### **1.3. Bases conceptuales**

#### **- Variable: Juegos Tradicionales infantiles**

De acuerdo con Cabrera (2014), los juegos tradicionales han perdurado a lo largo del tiempo y se han transmitido de una generación a otra sin experimentar cambios significativos. Además, son fiables ya que estimulan la creatividad y despiertan el interés del niño por explorar.

Blanco (1995) presenta una clasificación alternativa centrada en los juegos tradicionales infantiles, especialmente dirigidos a la etapa educativa de Infantil o al primer ciclo de Primaria. Dentro de esta clasificación, se incluyen diversos tipos de juegos, como los de correr y esconder

(de esconder y de persecución), los de correr y saltar (de ida y vuelta, de salto y montura), los de lanzamiento (como las tóngas y rayuelas, juegos de canicas, pelotas u otros objetos), los juegos de comba (de balanceo o comba elevada) y los juegos de corro (sin mímica, con dramatizaciones, con diálogo, etc.).

**- Variable: Noción de conteo**

La actividad de contar objetos implica asignar etiquetas numéricas individuales y en orden secuencial a los elementos de una colección, donde la última etiqueta representa la cantidad total de elementos en la colección (Caballero, 2005). El proceso de conteo implica la coordinación visual, manual y verbal. Inicialmente, se establece una asociación entre los términos numéricos y los objetos al señalar el objeto y decir el número correspondiente. Esta acción de señalar, que se desarrolla con el tiempo, se internaliza y da lugar al inicio del esquema mental utilizado en el conteo. Al principio (alrededor de los 3 años), generalmente, el niño toca físicamente los objetos mientras dice los números. Hacia los 5 años, ya no necesita tocar los objetos, los señala primero con el dedo y luego con la mirada.

Con el propósito de evaluar el estado de desarrollo de la capacidad de contar, se utilizó una Guía de observación basada en los criterios de Gelman y Gallistel, así como los ítems del Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) del Ministerio de Educación (Minedu). Estos criterios están vinculados al concepto de conteo, considerando diversas formas de representación matemática y los principios básicos del conteo.

**Cuadro 1. Operacionalización de las variables**

<b>VARIABLES</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>TÉCNICA E INSTRUMENTO</b>
<b>JUEGOS TRADICIONALES</b>	Juegos de correr y esconder	✓ El juego tradicional propuesto "Juego de las escondidas" promueve acciones como correr y esconderse.	Juicio de Expertos Ficha de validación

	Juegos de correr y saltar	<p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego del gato y el ratón” promueve acciones como correr y esconderse.</p> <p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego del salta sogas”, favorece acciones como correr y saltar.</p>	
	Juegos de lanzar	<p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego de matagente”, propicia la acción de lanzar algún objeto con un determinado fin.</p> <p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego del tumba latas”, propicia la acción de lanzar algún objeto con un determinado fin.</p> <p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego del rayuelo”, propicia la acción de lanzar algún objeto con un determinado fin.</p>	
	Juegos de comba	<p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego del elefante se balanceaba”, estimula la acción de balanceo con su propio cuerpo.</p>	



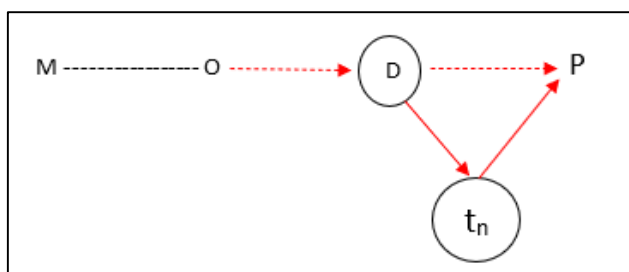
## CAPÍTULO II DISEÑO METODOLÓGICO

### 1.4. Diseño de investigación

El estudio se desarrolló utilizando un enfoque cuantitativo, el cual se enfoca en la recopilación y análisis de datos numéricos, seguido de su interpretación mediante métodos estadísticos. Este método busca medir y cuantificar variables, así como identificar relaciones y patrones utilizando herramientas estadísticas y matemáticas, como se describe en Sánchez (2019).

Respecto al diseño del estudio, se eligió un diseño no experimental, este diseño metodológico se enfoca en la observación y descripción de fenómenos en sus condiciones naturales, sin manipulación intencionada de las variables independientes (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Finalmente, en términos del nivel de investigación, se adoptó un enfoque descriptivo-propositivo, esta modalidad metodológica combina la observación detallada y descripción de fenómenos con el objetivo de proponer soluciones o mejoras. Se fundamenta en la necesidad de no solo comprender detalladamente el estado actual de un fenómeno, sino también en dirigir esa comprensión hacia la formulación de propuestas que busquen optimizar o modificar dicho fenómeno (Arias, 2020).

Esquema:



Donde:

M: Población muestral

O: Realidad observada



D: Diagnóstico

Tn: Análisis y fundamentación teórica

P: Es la propuesta de solución al problema (juegos tradicionales).

### 1.5. Población y muestra:

#### **Población**

El grupo de estudio incluye a todos los niños y niñas de 5 años matriculados en la Institución Educativa Inicial N°421 "Divino Niño de Jesús" en Chambac, Santa Cruz, Cajamarca, que suman un total de 25 estudiantes.

#### **Muestra**

Dado que hay una única sección de niños de 5 años, la totalidad de la población será considerada como la muestra de estudio.

**Tabla 1**

Muestra de estudio aula de 5 años Institución Educativa Inicial N°421 Divino niño de Jesús” - Chambac - Santa Cruz – Cajamarca.

Edad/sección	Estudiantes	
	Niños	niñas
5 años/única	10	15
Total	25	

*Nota:* Según nómina de matrícula 2023.

### **1.6. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales**

Dentro de las técnicas se considerarán: técnicas de juicio de expertos para la validación de la propuesta de juegos tradicionales, así como la observación sistemática para determinar el nivel de desarrollo de la noción de conteo en los niños de 5 años del Nivel de Educación Inicial.

En relación a los instrumentos en correspondencia a cada variable y técnica tenemos:

Guía de observación, instrumento que servirá para registrar aquellos datos que nos proporcionan los alumnos y alumnas en el diagnóstico del problema.

Ficha de análisis, para analizar la propuesta de juegos tradicionales y realizar mejoras en su estructura.

En lo referente a equipos y materiales se hará uso grabadora, laptop, parlantes y material educativo como pelotas livianas, pelotas de vóley o fútbol, pañuelo, sogas, así como útiles de escritorio como papel bond, lapiceros, lápices, etc.

### CAPÍTULO III RESULTADOS

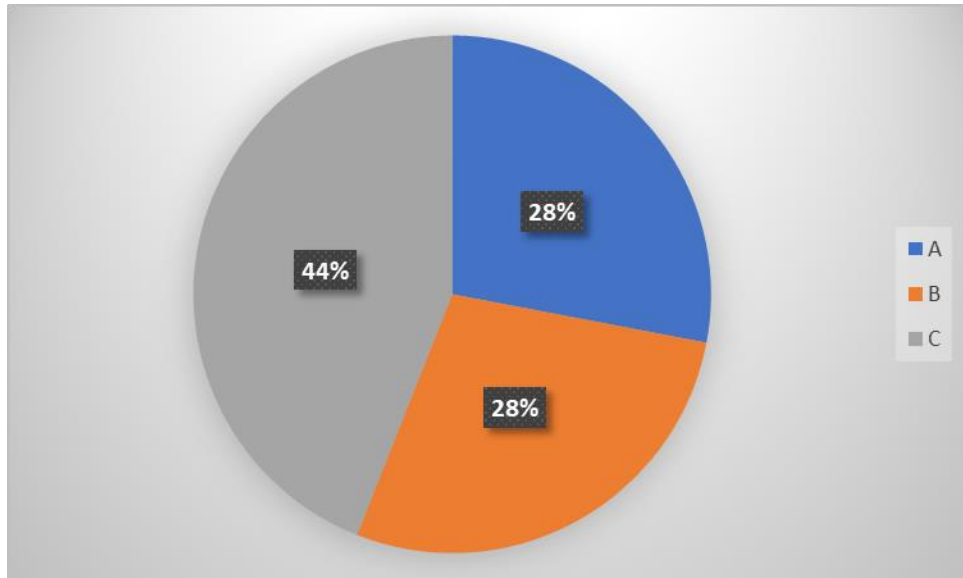
Tabla 2

Desarrollo de la noción de conteo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°421  
“Divino niño de Jesús” - Chambac - Santa Cruz – Cajamarca.

DIMEN- SIONES	INDICADORES	EVALUACIÓN ENTRADA						PROMEDIO		
		A		B		C		A		C
Principios de conteo	Cuenta del 1 hasta el 10.	15	60%	6	24%	4	16%			
	Señala cubos y cuenta hasta 10 (distribuidos en dos filas de 5 cubos cada uno).	10	40%	5	20%	10	40%			
	Cuenta cubos hasta 10 (distribuidos en círculos).	5	20%	8	32%	12	48%			
	Cuenta cubos (desordenados en un montón).	4	16%	6	24%	15	60%			
	Cuenta colecciones de cubos de diferente color.	5	20%	9	36%	11	44%			
Promedio Dimensión 1		8	32%	7	28%	10	40%	28%	28%	44%
Formas de representación matemática	Representa los elementos contados en forma pictórica.	6	24%	7	28%	12	48%			
	Representa los elementos contados en forma gráfica.	5	20%	7	28%	13	52%			
	Representa los elementos contados en forma simbólica.	5	20%	9	36%	11	44%			
	Promedio Dimensión 2	5	20%	8	32%	12	48%			

Figura 1

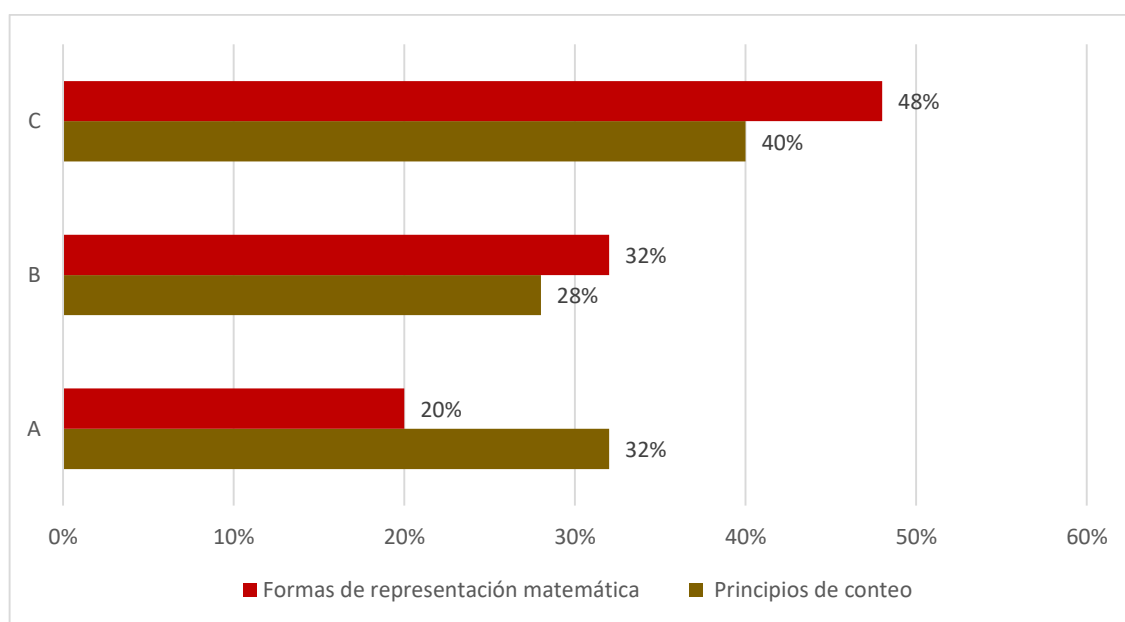
Desarrollo de la noción de conteo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°421 “Divino niño de Jesús” - Chambac - Santa Cruz – Cajamarca según promedio general



Según la tabla 2 y la figura 1 se observa que el nivel de desarrollo de la noción de conteo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 421 “Divino niño Jesús”- Chambac- Santa Cruz- Cajamarca según los promedios generales alcanzados son 28% “A” que equivale al nivel “alto” que significa que los niños lograron los indicadores propuestos, un porcentaje similar del 28% obtuvo “B” equivalente a “medio” lo cual significa que se encuentran en “Proceso” y el mayor porcentaje del 44% alcanzaron “C” correspondiente al nivel “Bajo” lo cual significa que los niños evaluados se encontraban en “Inicio” en relación al logro de los indicadores. Como se puede apreciarse la mayoría de niños se encontraba en el nivel “Bajo” lo cual indicó que los niños tenían dificultades en las 2 dimensiones planteadas, que son la base para desarrollar habilidades como el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la comprensión espacial. Su uso, además, permite llevar a cabo operaciones aritméticas y resolver problemas cotidianos complejos

Figura 2

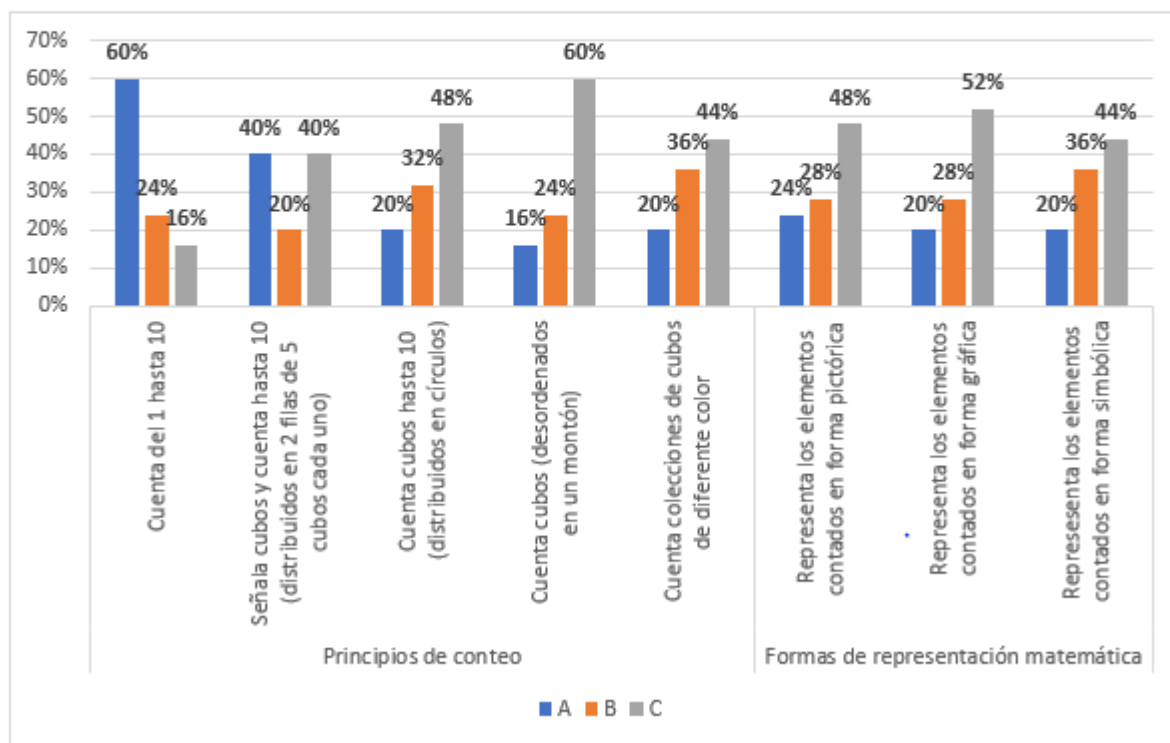
Desarrollo de la noción de conteo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°421 “Divino niño de Jesús” - Chambac - Santa Cruz – Cajamarca según promedios parciales por dimensiones.



Según la tabla 2 y figura 2 se aprecia el nivel de desarrollo de la noción de conteo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 421 “Divino Jesús” de Chambac- Santa Cruz- Cajamarca, según promedios parciales por cada una de las dimensiones evaluadas, donde en la dimensión “Formas de representación matemática” se aprecia una mayor dificultad en cuanto al conteo, pues el 48% de niños evaluados obtuvo “C” que corresponde al nivel “Bajo” es decir que están en “Inicio”, y solo un 20% alcanzó “A” correspondiente al nivel “Alto” que significa que lograron los indicadores propuestos. En lo que respecta a la dimensión “Principios de conteo” el mayor porcentaje se ubica en el nivel “C” correspondiente a “Bajo” que están en “Inicio” con un 40% , frente a un 32% de niños obtuvieron “A” que equivale a nivel “Alto” .

Figura 3

Desarrollo de la noción de conteo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°421 “Divino niño de Jesús” - Chambac - Santa Cruz – Cajamarca según indicadores por dimensión.



Según la tabla 2 y figura 3 se aprecia el nivel de desarrollo de la noción de conteo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 421 “Divino Jesús” de Chambac- Santa Cruz- Cajamarca, según cada uno de los indicadores evaluados

En relación a los indicadores con más dificultad fueron “Cuenta cubos (desordenados en un montón)” donde el 60% de los niños obtuvieron “C” nivel “Bajo” que significa que se encuentran en “Inicio”, seguido del indicador el indicador “Representa los elementos contados en forma gráfica” con un 52% de niños evaluados con “C” nivel “Bajo” y el indicador “Cuenta cubos hasta 10 (distribuidos en círculos) con un 48% de niños que se ubican en el nivel “Bajo” “C”, al igual que el indicador “Señala cubos y cuenta hasta 10 (distribuidos en 2 filas de 5 cubos cada uno).

En relación a los indicadores que alcanzaron el nivel “A” equivalente a “Alto” que significa que los alumnos evaluados lograron dichos indicadores, “Cuenta del 1 hasta el 10” obtuvo el más alto porcentaje 60%, seguido del indicador “Señala cubos y cuenta hasta 10 (distribuidos en dos filas de 5 cubos cada uno) que alcanzó un 40% de “Logro” mientras que el indicador “Representa elementos contados en forma pictórica” obtuvo también el nivel “Alto” con un 6%.

## CAPÍTULO IV DISCUSIÓN DE RESULTADOS

De acuerdo con los resultados del presente estudio, la tabla 2 y figura 1 demuestran los niveles de desarrollo alcanzados luego del diagnóstico respectivo de la noción de conteo en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 421 “Divino niño de Jesús” de manera general, dichos alumnos se encuentran en un nivel de “*Bajo*” alcanzando el nivel de equivalente a “Inicio” ó “C” con un 44% ; encontrándose la mayor dificultad en la dimensión “Principios de conteo” donde el 60 % de niños evaluados tienen problemas para contar cubos, desordenados en un montón, dificultándoseles el proceso por el cual los objetos de un conjunto se designan uno a uno, y cada objeto se designa una vez y sólo una. Sin embargo, en algunos casos algunos niños al designar cada objeto lo logran asociar con una palabra (el nombre de los números), y estas palabras las designan en un orden fijo.

Por su parte en cuanto al diseño de sesiones de aprendizaje para fortalecer la noción de conteo en los niños de 5 años, un trabajo de investigación del tipo y nivel descriptivo, realizado en una localidad lambayecana como lo es el distrito de Mórrope, concluyó que el desarrollo de la actividad lúdica que incluye juegos y canciones populares y tradicionales como estrategia pedagógica, fortalece el interés y habilidades en el aprendizaje matemático de los niños de 5 años, estos resultados son ratificados con el trabajo de investigación de Zapata y Alarcón (2020), donde en el grado Jardín del Hogar Infantil club de Leones, en Colombia, donde se reconoce que el “Juego tradicional” se convierte en una estrategia para acercarse al principio de conteo en el Jardín de Infancia, teniendo como referente la teoría de Gelman y Gallistel a partir de juegos tradicionales como la rayuela, pirinola, yoyo, las canicas, también conocidos en nuestro medio y que considera deben ser la brújula de sus aprendizajes matemáticos como lo es el conteo.



Esto se ve reforzado por Ortiz y Suarez (2019), quienes llegaron a implementar una estrategia didáctica para la construcción del concepto numérico en los niños del Grado Jardín localidad séptima de Bosa en Bogotá, estrategia también fundamentada en una acción pedagógica ejercida a través del juego que permite afianzar los aprendizajes partiendo de los conocimientos previos del niño.

De igual manera, pero con una visión mucho más amplia están las investigaciones de Rivas y Sulca (2018), quienes, a través de una investigación realizada en la Institución Educativa Inicial Santa Teresita de San Jerónimo de Andahuaylas, verificaron que los juegos tradicionales después de ser aplicados influyeron positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, y por ende en una de las categorías básicas como lo es la noción de conteo. De igual manera otra investigación realizada en territorio peruano, realizada por Palomino y Encalada (2019) en la I.E.I N° 225 en Apurímac, demostraron de que manera los juegos tradicionales coadyuvan a desarrollar el pensamiento lógico matemático de los niños, incluyendo la noción de conteo, que es considerada como una actividad con gran importancia para la adquisición del número, ya que, desde edades tempranas, los individuos tienen la capacidad de realizar actividades en las que se requiere contar. Al trabajar con 20 niños a quienes se les aplicó los juegos tradiciones, logrando un desarrollo calificado como *Bueno* en las dimensiones de seriación, correspondencia, clasificación, localización y conteo.

La validez de la propuesta de juegos tradicionales infantiles, se realizó mediante el “Juicio de expertos”, donde participaron un equipo de 4 docentes (jueces) de reconocida experiencia en el área de investigación y especialistas en la elaboración de estrategias para el desarrollo de competencias matemáticas, a quienes se les entregó: la propuesta didáctica, la matriz de consistencia, la matriz de operacionalización de variables y la ficha de validez de contenido. Los jueces revisaron el contenido de la estrategia e hicieron las observaciones, para su posterior corrección. De la revisión se obtuvo que los cuatro jueces coincidieron en opinar

que la propuesta de “Estrategia didáctica utilizando el software GeoGebra para el desarrollo de la competencia matemática: Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio” es aplicable, por lo cual se recomienda su aplicación, con los alumnos del 5 año de secundaria.

Tabla 5 *Opinión de juicio de expertos*

<b>Expertos evaluadores</b>	<b>Opinión</b>
M.Sc. Zoila Catalina Zelada Cortez	Aplicable
Dra. Rosa Edelmira Chapoñán Vilela	Aplicable
Dra. Julissa del Carmen Orrego Zapó	Aplicable
Dra. Mercy Carmen Paredes Aguinaga	Aplicable

## CONCLUSIONES

1. El nivel de desarrollo de la noción de conteo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 421 “Divino niño de Jesús”, fue nivel “Bajo” equivalente a “C” lo cual implica que los niños están en inicio en acciones como contar cubos específicamente cuando se encuentran desordenados o cuando están distribuidos en círculos, cuando representan los elementos contados en forma gráfica o en forma pictórica.
2. La estructuración de la propuesta de juegos tradicionales infantiles para niños de 5 años del Nivel de educación Inicial se fundamentó en la teoría psicogenética
3. El diseño de las sesiones de aprendizaje como propuesta de juegos tradicionales para fortalecer la noción de conteo en niños de 5 años, se realizó de acuerdo a las dimensiones: juegos de correr y esconder, juegos de correr y saltar, juegos de lanzar, juegos de comba y juegos de corro a través de sesiones de aprendizaje.
4. La propuesta de juegos tradicionales infantiles para fortalecer la noción de conteo en niños de 5 años, fue validado a través de juicios de expertos.
5. Se logró proponer los juegos tradicionales infantiles como estrategia didáctica para fortalecer la noción de conteo en niños de 5 años del Nivel de Educación Inicial.

## **RECOMENDACIONES**

1. Implementar juegos tradicionales infantiles con los niños de cinco años en el nivel de Educación Inicial como una alternativa pedagógica que fortalezca la comprensión del conteo, sin la necesidad de formalizar la educación inicial, facilitando así la orientación de prácticas enfocadas en la adquisición de conocimientos y destrezas esenciales y universales para la vida adulta.
2. Tomar en cuenta la teoría Psicogenética de Jean Piaget y la recopilación y selección de juegos tradicionales infantiles que reflejen el entorno del niño, permite valorar las raíces culturales y emplear el juego como eje central de las actividades de aprendizaje en el Nivel de Educación Inicial de la Educación Básica Regular.

## **PROPUESTA DE JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES PARA FORTALECER LA NOCIÓN DE CONTEO EN NIÑOS DEL NIVEL**

### **2.2. Propuesta didáctica**

#### **2.2.1. Generalidades**

##### **a) Información General**

- I.E.I N° 421 "Divino niño de Jesús"- Chambac-Santa Cruz-Cajamarca
- Edad: 5 años
- Número de niños: 25 niños
- Docente responsable: Alshley Manuela Lesgaly Cayao Monteza

##### **b) Objetivos:**

- Fortalecer la noción de conteo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 421 "Divino niño de Jesús" Chambac-Santa Cruz-Cajamarca a través de los principios de conteo al contar objetos diversos hasta 10.
- Fortalecer la noción de conteo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 421 "Divino niño de Jesús" Chambac-Santa Cruz-Cajamarca a través de las formas de representación matemática pictórica, gráfica y simbólica.

##### **c) Listado de sesiones:**

<b>N°</b>	<b>SESIONES DE APRENDIZAJE</b>
1	Conteo en situaciones lúdicas: "Juego Las escondidas"
2	Conteo en situaciones lúdicas: "Juego El gato y el ratón"
3	Conteo en situaciones lúdicas: "Juego Salta sogas"
4	Conteo en situaciones lúdicas: "Juego matagente"
5	Conteo en situaciones lúdicas: "Juego tumba latas"
6	Conteo en situaciones lúdicas: "Juego Rayuelo"
7	Conteo en situaciones lúdicas: "Juego Un elefante se balanceaba"
8	Conteo en situaciones lúdicas: "Juego Que pase el rey"
9	Conteo en acciones lúdicas: "Juego La gallina ciega"
10	Conteo en acciones lúdicas: "Juego Las sillas"

### 2.2.2. Fundamentos didácticos de la propuesta

Como es bien sabido, hay una variedad de esquemas para las sesiones de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, existen múltiples maneras de organizar los componentes del proceso educativo: objetivos, contenido, medios, métodos, forma y evaluación. El problema es que, en muchos casos, algunos esquemas no incluyen ciertos componentes por distintas razones. Sin embargo, si se trata de elementos básicos y esenciales, ninguno debería faltar.

Se ha optado por la denominación "Sesión de enseñanza-aprendizaje" ya que consideramos que todo proceso involucra tanto la enseñanza como el aprendizaje.

Desde esta perspectiva, el esquema que se propone a continuación organiza los seis componentes básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje. El objetivo define el porqué y el para qué de la enseñanza y el aprendizaje.

Como se puede observar, la ruta establecida considera los seis componentes esenciales del proceso de enseñanza-aprendizaje: objetivo, contenido, método, medios, forma (tiempo) y evaluación. Los primeros dos componentes, objetivo y contenido, reflejan la intencionalidad pedagógica respecto a qué se debe enseñar y aprender (contenido) y para qué se enseña y se aprende (objetivo), y se presentan por separado. Los otros cuatro componentes se agrupan en lo que se llama secuencia didáctica, indicando en qué momento y cómo deben desarrollarse. Las sesiones tienen una duración aproximada de 50 minutos.

El componente del método no solamente incluye la metodología, que detalla la secuencia de estrategias, métodos, técnicas y procedimientos a emplear, sino también los momentos que representan las grandes fases o etapas que debe seguir el desarrollo de la clase o sesión. En este estudio, se han identificado tres momentos dentro de la secuencia didáctica: inicio, proceso y cierre.

La metodología particular utilizada para enseñar matemáticas incluyó los siguientes pasos: planteamiento de una situación problemática, comprensión del problema, búsqueda y aplicación de estrategias, paso de lo concreto a lo simbólico, formalización, reflexión y aplicación a situaciones similares.

En las etapas iniciales de la Educación Inicial, el desarrollo del conocimiento matemático está íntimamente ligado al proceso de crecimiento del pensamiento infantil.

Los conceptos matemáticos cobran sentido cuando se emplean diversas representaciones y se logra cambiar entre ellas, permitiendo comprender el concepto matemático y su aplicabilidad en distintas situaciones.

Este proceso, que inicia con la comprensión a través de la experiencia corporal, la interacción con el entorno y la manipulación de materiales tangibles, se fortalece cuando el niño avanza hacia un nivel más abstracto de representación, expresando de forma pictórica y gráfica las ideas y relaciones que inicialmente exploró mediante el cuerpo y los objetos. El afianzamiento

del conocimiento matemático, es decir, de los conceptos, se logra al emplear la representación simbólica (mediante signos y símbolos) de estos conceptos y al utilizar el lenguaje matemático, simbólico y formal. El dominio y la utilización de las expresiones y símbolos matemáticos, que conforman este lenguaje, se adquieren de manera progresiva durante el proceso mismo de construcción del conocimiento. A medida que el niño experimenta y explora conceptos y relaciones, inicialmente los expresa de manera coloquial, para luego pasar al lenguaje simbólico y, finalmente, adoptar expresiones más técnicas y formales que permitan comunicar con precisión las ideas matemáticas y que además se ajusten a una convención establecida. El dominio y empleo de las expresiones y símbolos matemáticos, que conforman el lenguaje matemático, se desarrolla de manera progresiva durante el proceso de adquisición de conocimientos. A medida que el niño experimenta y explora conceptos y relaciones, inicialmente los expresa de manera informal, para luego avanzar hacia el uso de símbolos matemáticos y, finalmente, adoptar expresiones más técnicas y formales que permitan comunicar con precisión las ideas matemáticas, en conformidad con las convenciones establecidas.

### **2.2.3. Sesiones de enseñanza aprendizaje**

En línea con el modelo propuesto, se crearon y ejecutaron diez sesiones de aprendizaje enfocadas en el desarrollo de la noción de conteo, las cuales se detallan a continuación.

## **SESIÓN N° 01**

**Juego:** “Las escondidas”

**Objetivo de la sesión**

Proponer acciones para contar hasta 10 en situaciones lúdicas: “Juego el gato y el ratón” demostrando iniciativa en su participación.

**Secuencia Didáctica**

MO MEN- TOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<b>MOTIVACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Se recomienda a los niños realicen movimientos que involucren todo su cuerpo, y cuando escuchen el silbato, comenzarán a correr siguiendo el ritmo de la pandereta.</li><li>➤ Se les pregunta: ¿Han escuchado del “juego de las escondidas”?</li><li>➤ Los alumnos manifiestan sus propias ideas sobre cómo desplazarse por el espacio usando su creatividad.</li><li>➤ Participan de manera espontánea.</li><li>➤ Cuando se indica, corren a esconderse debajo de sus mesas respectivas.</li><li>➤ La maestra comunica a los niños el objetivo del día: “Vamos a contar hasta diez mientras jugamos a las escondidas”</li><li>➤ Se presenta la siguiente situación desafiante: ¿Qué acciones tomaremos durante el juego de las escondidas?</li><li>➤ ¿De qué manera llevaremos la cuenta? ¿Usaremos algo en particular?</li></ul>	el propio cuerpo  pandereta  mesas  pizarra  plumón	<b>10</b>	Participa de manera voluntaria
PROCESO	<b>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA</b> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ La maestra detalla las reglas del juego “Las escondidas”</li></ul>	voz	20	Contabiliza objetos señalando y/o manipulando.



	<p>Después de preparan para jugar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los niños entienden que deben prestar atención al conteo realizado por el niño que actúa como "policía".</li> <li>➤ Los estudiantes escondidos entienden que, para salvarse y ganar el juego, deben correr al lugar donde el niño que hace de "policía" está contando y tocarlo antes de ser atrapados.</li> </ul> <p><b>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Puesto que el niño que hace de "policía" debe contar con los ojos cerrados, los niños exploran y sugieren diversas formas y lugares para llevar a cabo el conteo.</li> <li>➤ De la misma manera, llegan a un acuerdo sobre los números que van a decir en voz alta.</li> <li>➤ Con la orientación de la maestra, los alumnos generarán de manera espontánea registros simples, anotando los números hasta los cuales contaron cada vez que el "policía" salió a buscarlos.</li> <li>➤ Después de finalizar el juego, se les pregunta lo siguiente: ¿Qué métodos podemos emplear para contar cuántas caritas hay en cada lista? ¿Cómo podríamos hacerlo?</li> <li>➤ Enumeran conversando: ¿Cuál fue el número máximo que se mencionó? Lo cuentan en voz alta.</li> </ul> <p><b>REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lo expresan con semillas, simbolizando la cantidad correspondiente a las caritas identificadas.</li> </ul>	<p>el propio cuerpo</p> <p>papel sábana plumones cinta adhesiva papel bond crayolas</p> <p>Ficha de trabajo</p>		<p>Contabiliza objetos a través de diferentes formas de representación.</p>
--	--	---	--	---

	<p>➤ Los niños completan la lista colocando los números correspondientes, de acuerdo a su nivel de escritura.</p> <p><b>FORMALIZACIÓN</b></p> <p>➤ Después, utilizando dibujos, expresan su vivencia con el juego que acaban de jugar.</p> <p>➤ A continuación, en asamblea los niños exponen el juego realizado poniendo en común lo aprendido, de esta manera se fija y se comparte la noción matemática estudiada.</p>			
<b>CIERRE</b>	<p><b>REFLEXIÓN</b></p> <p>➤ Expresan con palabras sus vivencias durante el juego y realizan una evaluación personal.</p> <p>¿Participé o no participé</p> <p>¿Qué estaba sintiendo durante el juego?</p> <p>➤ La sesión concluye con preguntas reflexivas:</p> <p>¿Qué conocimientos adquirimos hoy?</p> <p>¿Cuál fue nuestro proceso de aprendizaje?</p> <p>¿Qué obstáculos enfrentamos?</p> <p>¿Cómo los resolvimos?</p> <p>¿Cómo será útil lo que hemos aprendido?</p> <p><b>TRANSFERENCIA</b></p> <p>➤ La profesora interroga a los niños: "¿Qué otros métodos podemos emplear para realizar el conteo?"</p> <p>➤ Indagan y discuten en clase otros juegos que involucren actividades de conteo.</p>	<p>papel sábana</p> <p>plumones</p> <p>pizarra</p> <p>voz</p>	15	Participación activamente.

## **SESIÓN N° 02**

**Juego:** "El gato y el ratón"

## Objetivo de la sesión

Proponer acciones para contar hasta 10 en situaciones lúdicas: "Juego el gato y el ratón" demostrando iniciativa en su participación.

## Secuencia Didáctica

MO-MEN-TOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<b>INICIO</b>	<b>MOTIVACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Presentación de los materiales para la clase: máscaras de gato y ratón.</li> <li>➤ Se indaga: ¿Alguno de Ud. conocen el juego del gato y el ratón?</li> <li>➤ Los alumnos expresan sus propias sugerencias sobre cómo utilizar los materiales que se les han proporcionado.</li> <li>➤ Los niños exploran los materiales de forma espontánea.</li> <li>➤ Escuchan la repetición del estribillo característico del juego del gato y el ratón: <p>“Talán uno, talán dos, talán tres, talán cuatro, talán cinco, talán seis, talán siete, talán ocho, talán nueve, talán diez”</p> </li> <li>➤ La maestra comunica a los niños el objetivo del día: "Vamos a contar hasta diez mientras participamos en el juego del gato y el ratón".</li> <li>➤ Se presenta la siguiente pregunta: ¿Qué acciones realizaremos durante el juego del gato y el ratón?</li> <li>➤ ¿Cómo llevaremos el conteo?</li> <li>➤ ¿Con qué instrumento?</li> </ul>	máscaras de gato y ratón grabadora pizarra plumón	10	Participa de manera voluntaria.
<b>PROCESO</b>	<b>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La profesora explica las reglas y dinámicas del juego “El gato y el ratón”. Después, se prepararán para jugar organizándose.</li> </ul>	máscaras de gato y ratón voz el propio	20	Contabiliza objetos señalando y/o manipulando.



	<p>luego coloreando el número correspondiente, según su nivel de escritura.</p> <p><b>FORMALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Después, utilizando el dibujo, comparten su vivencia con la actividad que realizaron.</li> <li>➤ Después, durante la asamblea, los niños presentan el juego realizado para compartir lo que han aprendido, consolidando así y compartiendo el concepto matemático estudiado.</li> </ul>	Ficha de trabajo		
<b>CIERRE</b>	<p><b>REFLEXIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expresan con palabras sus vivencias con el juego y llevan a cabo una evaluación personal. Participé/No participé ¿Qué sentí?</li> <li>➤ Al finalizar la sesión, se concluye con preguntas reflexivas:  ¿Qué conocimientos adquirimos hoy? ¿De qué manera hemos aprendido? ¿Qué obstáculos enfrentamos? ¿Cómo los superamos? ¿Cómo aplicaré lo aprendido en el futuro?</li> </ul> <p><b>TRANSFERENCIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La profesora les pregunta a los niños: "¿Qué otras formas podemos usar para contar?"</li> <li>➤ Exploran y comparten en clase otros juegos que incluyan actividades de conteo.</li> </ul>	<p>papel sábana plumones pizarra voz</p>	15	Participa activamente.

### **SESIÓN N° 03**

**Juego:** "Salta sogá"

**Objetivo de la sesión**

Proponer acciones para contar hasta 10 en situaciones lúdicas: "Juego del salta sogas" demostrando iniciativa en su participación.

### Secuencia Didáctica

MO MEN- TOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se procede a mostrar aquellos elementos que se utilizarán durante la sesión: una pelota de plástico.</li> <li>➤ Pasamos a la formulación de la interrogante: ¿Uds. conocen el juego del salta sogas?</li> <li>➤ Los niños comparten sus sugerencias sobre cómo pueden emplear el material que se les ha presentado.</li> <li>➤ Todos participan jugando libremente con la cuerda.</li> <li>➤ Pasan a desplazarse saltando al compás del a canción salta la rana por todo el espacio libre a fin de que puedan reconocerlo ubicándose en él.</li> <li>➤ Se les cuestiona a los niños: ¿Cómo imaginan que se lleva a cabo el juego del salto de cuerda?</li> <li>➤ Los niños comparten sus ideas.</li> <li>➤ La maestra les comunica el objetivo del día a las niñas: "Participamos en el juego del salto de cuerda mientras contamos".</li> <li>➤ Se presenta la siguiente situación desafiante: ¿Cuál será nuestro procedimiento al jugar al salto de cuerda?</li> <li>➤ ¿De qué manera llevaremos el conteo? ¿Con qué herramientas?</li> </ul>	<p>Pelota de plástico liviana</p> <p>tizas</p> <p>pizarra</p> <p>plumón</p>	10	Participa de manera voluntaria

MEN- TOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
PROCESO	<p><b>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La maestra instruye sobre las reglas del juego "salta soga". Después, se organizan para empezar a jugar, asegurándose de que dos niños se encarguen de sostener la cuerda y hacerla girar en una sola dirección mientras sus compañeros están bien posicionados para evitar accidentes.</li> <li>➤ Los niños comprenden que: al final habrá quedará un solo niño que será que no caiga o se enrede al momento de saltar, al final contarán el número de saltos de cada uno.</li> </ul>	<p>voz</p> <p>el propio cuerpo</p>	20	<p>Contabiliza objetos señalando y/o manipulando.</p> <p>Contabiliza objetos a través de diferentes formas de representación.</p>
	<p><b>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los niños se organizan en dos equipos para participar en la actividad.</li> <li>➤ Dos se colocarán frente a frente a una distancia prudencial a fin de que sus compañeros puedan soltar con falibilidad.</li> <li>➤ Al finalizar el juego, se plantea lo siguiente:</li> <li>➤ ¿Cómo podemos determinar quién fue el niño que duró más tiempo y cuántos saltos logró?</li> <li>➤ Usando una tabla simple, organizan los datos recolectados por cada alumno y registran el conteo con líneas verticales ( ).</li> <li>➤ Después de terminar el juego, se plantean estas preguntas: ¿Qué estrategias podemos usar para determinar la cantidad de "palitos" en cada casilla? ¿Cómo podemos hacerlo?</li> <li>➤ Luego, cuentan y discuten: ¿Quién tiene la mayor cantidad de palitos? ¿Quién tiene la menor cantidad de palitos?</li> </ul>	<p>papel sábana</p> <p>plumones</p> <p>cinta adhesiva</p> <p>papel bond</p> <p>crayolas</p>		

**Juego: "Matagente"**

	<p>➤ Realizan el recuento y seleccionan al niño que obtuvo la puntuación máxima.</p> <p><b>REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO</b></p> <p>➤ Utilizan cuentas y hilo para representar la cantidad señalada por los palitos.</p> <p>➤ Los niños completan la tabla coloreando el número correspondiente, ajustándose a su nivel de escritura.</p> <p><b>FORMALIZACIÓN</b></p> <p>➤ Después, utilizando el dibujo, comparten sus vivencias con la actividad realizada.</p> <p>➤ Luego, en una reunión grupal, los niños presentan el juego realizado para discutir y compartir lo que aprendieron, ayudando a consolidar y difundir el concepto matemático estudiado.</p>	Ficha de trabajo		
<b>CIERRE</b>	<p><b>REFLEXIÓN</b></p> <p>➤ Comparten cómo les fue durante el juego y realizan una evaluación personal.</p> <p>¿Cómo fue mi participación?</p> <p>¿Qué sentimos?</p> <p>➤ Al finalizar la sesión, se concluye con preguntas metacognitivas:</p> <p>¿Cuáles fueron los aprendizajes de hoy?</p> <p>¿De qué manera los adquirimos?</p> <p>¿Qué obstáculos enfrentamos?</p> <p>¿Cómo los superamos?</p> <p>¿Cuál será la utilidad de lo aprendido para mí?</p> <p><b>TRANSFERENCIA</b></p> <p>➤ Se consulta a los estudiantes:</p> <p>¿Cómo más podríamos llevar a cabo el conteo?</p> <p>➤ Los alumnos exploran y discuten en clase otros juegos que requieran contar.</p>	papel sábana plumones pizarra voz	15	Participa activamente.

**Objetivo de la sesión**



Proponer acciones para contar hasta 10 en situaciones lúdicas: “Juego matagente” demostrando iniciativa en su participación.

### Secuencia Didáctica

MO MEN- TOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<b>INICIO</b>	<b>MOTIVACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se presentan los materiales que se emplearán en la sesión: una pelota de plástico.</li> <li>➤ Después, se les pregunta si están familiarizados con el juego del matagente.</li> <li>➤ Los niños comparten sus ideas sobre cómo usar el material presentado.</li> <li>➤ Juegan libremente con la pelota.</li> <li>➤ Se dibuja un rectángulo en el suelo lo suficientemente grande para que todos los niños puedan moverse cómodamente, evitando tropezar con los demás.</li> <li>➤ Después, se les interroga sobre cómo piensan que se juega al matagente.</li> <li>➤ Los estudiantes expresan sus puntos de vista.</li> <li>➤ La maestra les indica el objetivo del día: "Vamos a contar mientras jugamos al matagente".</li> <li>➤ Cuando se plantea la situación, la maestra pregunta: "¿Qué estrategias usaremos para contar mientras jugamos matagente? ¿Qué elementos usaremos para contar?"</li> </ul>	Pelota de plástico liviana  Pizarra Plumón tizas	10	Participa de manera voluntaria

### SESIÓN N° 05

**Juego:** “Tumba latas”

**Objetivo de la sesión**

ROCESO	<p><b>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La maestra instruye sobre las reglas del juego "Matagente" y luego organiza a los niños para participar en él.</li> <li>➤ Se enfatiza que no deben lanzar la pelota con demasiada fuerza ni herir a sus compañeros.</li> <li>➤ Los niños comprenden que al final habrá dos ganadores: el último niño que permanezca en el rectángulo y el niño en los extremos con más compañeros detrás de él, lo que implica la habilidad de contar.</li> </ul>	<p>el propio cuerpo</p> <p>voz</p>	20	<p>Contabiliza objetos señalando y/o manipulando.</p> <p>Contabiliza objetos a través de diferentes formas de representación.</p>
	<p><b>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se organizan en dos equipos para participar en el juego.</li> <li>➤ Cada vez que un equipo sume una nueva integrante, contarán en voz alta el número total de integrantes que tienen.</li> <li>➤ Al terminar el juego, se les pregunta: ¿Cómo podemos determinar cuál equipo es el ganador?</li> <li>➤ Utilizan una tabla sencilla para organizar los datos recolectados, registrando el conteo con líneas verticales ( ) según el grupo participante.</li> <li>➤ Al finalizar el juego, se les hacen las siguientes preguntas: ¿Qué podemos hacer para contar cuántas líneas hay en cada casillero? ¿Cómo lo podemos hacer?</li> <li>➤ Cuentan mientras comentan: ¿Quién tiene más marcas? ¿Quién tiene menos marcas? Después de contar, se elige al equipo ganador.</li> </ul>	<p>plumones</p> <p>cinta adhesiva</p> <p>papel sábana</p> <p>crayolas</p> <p>papel bond</p> <p>ficha de trabajo</p>		

	<p><b>REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utilizando cuentas y hilo, muestran la cantidad que corresponde a las líneas verticales indicadas.</li> <li>➤ Los niños llenan la tabla escribiendo los números adecuados, respetando su nivel de escritura.</li> </ul> <p><b>FORMALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Después, utilizando dibujos, comparten su experiencia con el juego realizado.</li> <li>➤ Luego, en una asamblea, los niños explican el juego realizado, compartiendo lo aprendido, de esta manera consolidan y comparten el concepto matemático estudiado.</li> </ul>			
<b>CIERRE</b>	<p><b>REFLEXIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los niños comparten sus vivencias con el juego y reflexionan sobre su participación. Se preguntan a sí mismos si participaron y expresan cómo se sintieron durante la actividad.</li> <li>➤ Se procede a concluir la sesión planteando preguntas metacognitivas:  ¿Qué hemos aprendido hoy?  ¿Cómo hemos aprendido?  ¿Qué retos enfrentamos?  ¿Cómo los superamos?  ¿Cómo aplicaré lo que aprendí en el futuro?</li> </ul> <p><b>TRANSFERENCIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los niños son consultados sobre diferentes métodos para realizar conteos.</li> <li>➤ Finalmente, investigan y discuten en clase sobre otros juegos que impliquen la práctica del conteo.</li> </ul>	plumones papel sábana voz pizarra	15	Participa activamente.

Proponer acciones para contar hasta 10 en situaciones lúdicas: "Juego tumba latas" demostrando iniciativa en su participación.				

### Secuencia Didáctica

MO MEN- TOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<b>MOTIVACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se da inicio a la sesión mostrando los materiales que se usaran: pelotas de trapo y latas.</li> <li>➤ Se les pregunta a los niños: ¿Están familiarizados con el juego de tumba latas?</li> <li>➤ Los niños socializan las ideas que tienen a cerca de como será el juego con los materiales que proporcionados</li> <li>➤ Juntos exploran libremente los materiales, utilizando su creatividad para darles diversos usos.</li> <li>➤ Luego se marca la línea que determina la distancia desde donde se lanzará hacia las torres de latas.</li> <li>➤ Después, los niños colaboran para construir las torres.</li> <li>➤ Se les consulta a los niños: ¿Cómo piensan que se juega al juego de tumba latas?</li> <li>➤ Los niños comparten sus ideas al respecto.</li> <li>➤ La docente explica a los niños el objetivo del día: "Contaremos hasta diez jugando al juego de tumba latas".</li> <li>➤ Se presenta el siguiente problema: ¿Qué haremos durante el juego de tumba latas?</li> </ul>	pizarra plumón latas cinta adhesiva de color el propio cuerpo	10	Participa de manera voluntaria.

	<p>➤ ¿Cómo vamos a contar? ¿Qué usaremos para contar?</p>			
PROCESO	<p><b>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA</b></p> <p>➤ La docente instruye sobre las reglas del juego "Tumba latas". Después, se organizan para comenzar a jugar.</p> <p>➤ Los niños entienden que derribar más latas aumenta sus posibilidades de ganar, por lo tanto, deben llevar un registro preciso de cuántas latas derriban.</p> <p><b>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS</b></p> <p>➤ A fin de poder participar en el juego se conforman grupos.</p> <p>➤ Los integrantes de cada grupo lanzan las pelotas al sonido del silbato.</p> <p>➤ Latas que resulten derribadas serán recogidas por los alumnos designados quienes las colocan en una caja para contarlas posteriormente.</p> <p>➤ Los niños, organizados según los equipos participantes y con ayuda de la maestra representarán, en un papel sábana, las latas que fueron derribadas utilizando cuadraditos.</p> <p>➤ Se formulan las siguientes interrogantes al concluir el juego</p> <p>¿Cómo podemos saber cuántos cuadraditos se colocaron en los casilleros?</p> <p>¿Cuál sería la mejor manera de hacerlo?</p> <p>➤ Se realiza un recuento y se discute:</p> <p>¿Quién derribó más latas?</p> <p>¿Quién derribó menos latas?</p> <p>➤ Se hace el recuento y se decide al equipo ganador.</p>	<p>el propio cuerpo</p> <p>voz</p> <p>pelotas</p> <p>silbato</p> <p>papel sábana</p> <p>cajas</p> <p>plumones</p> <p>cinta adhesiva</p> <p>crayolas</p> <p>papel bond</p> <p>ficha de trabajo</p>	20	<p>Contabiliza objetos señalando y/o manipulando.</p> <p>Contabiliza objetos a través de diferentes formas de representación.</p>

	<p><b>REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La cantidad que indica cada uno de los cuadraditos es representado utilizando bolitas de papel.</li> <li>➤ Según la habilidad para escribir de cada niño, completan la tabla colocando el número correspondiente.</li> </ul> <p><b>FORMALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Después, mediante dibujos, comparten su experiencia con el juego realizado.</li> <li>➤ Posteriormente, en una asamblea, los niños presentan el juego realizado, discutiendo lo aprendido y consolidando así la noción matemática estudiada.</li> </ul>			
<b>CIERRE</b>	<p><b>REFLEXIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se evalúan a sí mismos, comentando qué experiencias tuvieron con el juego. ¿Participé activamente? ¿Cómo me sentí?</li> <li>➤ Se concluye la sesión con preguntas reflexivas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Qué obstáculos encontramos? ¿Cómo los superamos? ¿Qué utilidad tiene lo que aprendimos para mí?</li> </ul> <p><b>TRANSFERENCIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La profesora formula interrogantes: ¿Cómo más podemos realizar el conteo?</li> <li>➤ Los niños investigan y comparten en el salón otros juegos que implican contar.</li> </ul>	<p>voz papel sábana pizarra plumones</p>	15	Participación activamente.

## **SESIÓN N° 06**

**Juego: “Rayuelo”**

## Objetivo de la sesión

Proponer acciones para contar hasta 10 en situaciones lúdicas: "Juego del rayuelo" demostrando iniciativa en su participación.

## Secuencia Didáctica

MO MEN- TOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<b>MOTIVACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se procede a presentar los materiales a utilizarse en la sesión: Una piedra pequeña y tizas de colores.</li> <li>➤ Se formula la siguiente pregunta: "¿Conocen el juego de la rayuela?"</li> <li>➤ Una vez que se presentaron los materiales los niños comparten expresando como podrían jugar con dichos materiales.</li> <li>➤ Haciendo uso de tizas de colores se procede a dibujar una figura compuesta por diez cuadros escribiendo los números del 1 al 10.</li> <li>➤ Se formula la interrogante: "¿Cómo creen que se juega a la rayuela?"</li> <li>➤ Los niños comparten sus experiencias.</li> <li>➤ Se procede a informar el objetivo de la sesión: "Vamos a contar hasta diez jugando a la rayuela".</li> <li>➤ La profesora propone una situación considerada problemática: "¿Qué haremos cuando juguemos a la rayuela?" "¿Cómo contaremos y con qué materiales?"</li> </ul>	piedra pequeña tizas de colores plumón pizarra	10	Participan de manera voluntaria
PROCESO	<b>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se describen las reglas del juego "La rayuela". Organizándose para empezar a jugar.</li> <li>➤ Los niños comprenden que para dar por iniciado el juego, primero hay que situarse frente al primer cuadrado y proceder a lanzar la piedra. La casilla en la que caiga</li> </ul>	el propio cuerpo voz	20	Contabiliza objetos señalando y/o manipulando.  Contabiliza objetos a través de diferentes

	<p>será aquella en la que no podrán pisar.</p> <p>➤ Igualmente, si alguien pierde el equilibrio o la piedra sale del cuadro, el próximo jugador continuará.</p> <p><b>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS</b></p> <p>➤ A fin de participar en el juego se dividen en grupos.</p> <p>➤ El juego consiste en lanzar la piedra sobre los números que fueron dibujados, para ello contarán en voz alta acompañando el conteo realizado a través de palmas</p> <p>➤ Todos deben participar en el juego de manera activa. Al finalizar, se plantea la siguiente pregunta: "¿Cómo podemos recordar cuántos niños lograron llegar hasta el número 10?"</p> <p>➤ Proceden a registrar por cada grupo, la cantidad de niños que lo lograron, haciendo uso de una hoja.</p> <p>➤ Una vez culminado el juego, se formulan las siguientes interrogantes: ¿Qué podemos hacer para saber cuántos palitos hay en cada uno de los casilleros? ¿Qué métodos podríamos usar para hacerlo?</p> <p>➤ Realizan un recuento y discuten: ¿Qué niño tiene más palitos? ¿Qué niño tiene menos palitos?</p> <p>➤ Luego proceden a contar y seleccionar al niño ganador.</p> <p><b>REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO</b></p> <p>➤ Representan la cantidad que señalan los palitos utilizando semillas.</p> <p>➤ Se procede a completar la tabla coloreando el número correspondiente, adaptándose a su nivel de escritura.</p>	<p>plumones papel sábana papel bond cinta adhesiva semillas crayolas</p> <p>ficha de trabajo</p>	<p>formas de representación.</p>
--	---	--	----------------------------------



	<b>FORMALIZACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Después, mediante dibujos, reflejan su experiencia con el juego realizado.</li> <li>➤ Seguidamente, en una asamblea, los niños comparten el juego realizado y discuten lo aprendido, reforzando así la noción matemática estudiada.</li> </ul>			
<b>CIERRE</b>	<b>REFLEXIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comparten las experiencias vividas en el juego y se autoevalúan. ¿Cómo participé activamente? ¿Qué fue lo que sentí?</li> <li>➤ Finalizamos las actividades con preguntas de reflexión metacognitiva: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo hemos aprendido? ¿Qué obstáculos enfrentamos? ¿Cómo los superamos? ¿Qué utilidad tendrá lo aprendido para mi vida?</li> </ul> <b>TRANSFERENCIA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La profesora formula las siguientes preguntas: "¿Cómo más podemos realizar el conteo?"</li> <li>➤ Se comprometen a investigar y conversar en la siguiente clase acerca de otros juegos donde se tenga que contar</li> </ul>	voz plumones papel sábana pizarra	15	Participa activamente.

## **SESIÓN N° 07**

**Juego:** “Un elefante se balanceaba”

**Objetivo de la sesión**

Proponer acciones para contar hasta 10 en situaciones lúdicas: "Juego Un elefante se balanceaba" demostrando iniciativa en su participación.

## Secuencia Didáctica

MO MEN- TOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<b>MOTIVACIÓN:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se inicia mostrando una caja sorpresa que contine una malla tejida que los niños deberán descubrir.</li> <li>➤ Describen el material que observaron con detenidamente.</li> <li>➤ Proceden a jugar con l malla de manera libre</li> <li>➤ Se formulas las preguntas que se detallan: ¿A qué se parece esta malla? ¿Tendrá algún parecido a una tela de araña? ¿Por qué razón?</li> <li>➤ De acuerdo a sus ideas y sugerencias dadas llevan a cabo las actividades con las actividades con la malla</li> <li>➤ Se interroga a los niños: "¿Conocen el juego 'Un elefante se balanceaba sobre la tela de una araña'? ¿Cómo creen que será el juego?"</li> <li>➤ Se comunica a los niños el objetivo del día: "Sumaremos hasta diez objetos jugando a 'Un elefante se balanceaba sobre la tela de una araña'."</li> <li>➤ Se plantea el siguiente desafío: "¿Qué haremos cuando juguemos al juego de 'Un elefante se balanceaba'? ¿Cómo realizaremos el conteo y con qué objeto?"</li> </ul>	malla caja sorpresa plumones pizarra	10	Participan de manera voluntaria.
PROCESO	<b>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A continuación, se instruye sobre cómo realizar el juego "Un elefante se balanceaba sobre la tela de una araña".</li> </ul>	botones hilo plumones papel sábana cinta adhesiva voz	20	Contabiliza objetos realizando la acción de agregar.



	realizado poniendo en común lo aprendido, de esta manera se fijan y se comparten la noción matemática estudiada.			
<b>CIERRE</b>	<p><b>REFLEXIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expresan verbalmente las vivencias experimentadas con el juego y se autoevalúan respecto a su participación. ¿Cómo me sentí participando?</li> <li>➤ Se concluye la sesión con preguntas metacognitivas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Qué desafíos enfrentamos? ¿Cómo los hemos superado? ¿Cómo puede ser útil lo aprendido?</li> </ul> <p><b>TRANSFERENCIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se procede a interrogar a los estudiantes: "¿Cómo más podemos hacer conteos?"</li> <li>➤ Los niños averiguan con ayuda de sus padres y discuten en la siguiente sesión acerca de otros donde tengan que contar.</li> </ul>	papel sábana pizarra plumones voz	15	Participación activamente.

## **SESIÓN N° 08**

**Juego:** “Que pase el rey”

**Objetivo de la sesión**

Proponer acciones para contar hasta 10 en situaciones lúdicas: "Juego que pase el rey" demostrando iniciativa en su participación.

## Secuencia Didáctica

MO MEN- TOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<b>MOTIVACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Invitamos a todos los niños a realizar representación con sus brazos según su creatividad: caminos, puentes, etc.</li> <li>➤ Se plantea a los niños las siguientes interrogantes: "¿Conocen el juego 'Que pase el rey'?"</li> <li>➤ De manera espontánea todos comparten sus ideas acerca como jugar utilizando sus propios cuerpos.</li> <li>➤ Participan libremente a través del juego.</li> <li>➤ Escuchan la canción que se interpreta en el juego "Que pase el rey" identificando el estribillo "Que pase el rey, Que ha de pasar El hijo del Conde Se ha de quedar"</li> <li>➤ La profesora comunica a los niños el objetivo a lograr: "Vamos a contar hasta diez jugando a 'Que pase el rey'".</li> <li>➤ Presentamos el desafío del día: "¿Qué haremos cuando juguemos al juego 'Que pase el rey'?" "¿Cómo realizaremos el conteo y con qué objetos?"</li> </ul>	el propio cuerpo  grabadora pizarra plumón	10	Participa de manera voluntaria.
	<b>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La docente instruye sobre las reglas de juego de "Que pase el rey". Después, los niños se</li> </ul>	voz el propio cuerpo	20	Contabiliza objetos señalando y/o manipulando.

	<p>organizan para comenzar a jugar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El niño atrapado deberá elegir entre los dos equipos con cuál de ellos desea quedarse.</li> <li>➤ A continuación, se coloca detrás del equipo que eligió y los demás niños hacen lo mismo.</li> <li>➤ Cada equipo buscará conseguir la mayor cantidad de niños posible pues gana el equipo con mayor cantidad de participantes.</li> </ul> <p><b>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ "¿Cómo podemos determinar cuántos niños tiene cada equipo al final del juego?"</li> <li>➤ La docente sugiere que los niños que fungieron como arcos anoten en un papel el número de niños capturados utilizando líneas verticales ( ) según los equipos participantes."</li> <li>➤ Después de terminar el juego, se les plantean las siguientes preguntas: ¿Cómo podemos determinar cuántos palitos hay en cada casillero? ¿Cuál sería la mejor manera de hacerlo?</li> <li>➤ Realizan un recuento y discuten: ¿Quién es el alumno que tiene más palitos? ¿Quién es el alumno que tiene menos palitos? ¿Cuál es el quipo con mas más integrantes?</li> </ul> <p><b>REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utilizando palitos para representar la cantidad indicada por los palotes.</li> </ul>	<p>papel sábana</p> <p>plumones</p> <p>cinta adhesiva</p> <p>papel bond</p> <p>crayolas</p>	<p>Contabiliza objetos a través de diferentes formas de representación.</p>
--	--	---	---

	<p>➤ Se registra el conteo mediante palitos (líneas verticales) en una tabla simple, completada por los niños quienes escriben el número correspondiente, según su nivel de escritura.</p> <p><b>FORMALIZACIÓN</b></p> <p>➤ Después, mediante dibujos, reflejan su experiencia con el juego realizado.</p> <p>➤ Posteriormente, en una asamblea, los niños comparten el juego realizado y discuten lo aprendido, reforzando así la comprensión de la noción matemática estudiada.</p>	ficha de trabajo		
<b>CIERRE</b>	<p><b>REFLEXIÓN</b></p> <p>➤ Comentan aquellas vivencias que experimentaron a través del juego y se evalúan reflexionando sobre su participación. ¿Cómo me sentí mientras jugaba?</p> <p>➤ Al finalizar la sesión, se realiza un cierre con preguntas metacognitivas: ¿Qué conocimientos adquirimos hoy? ¿Qué hicimos para aprender? ¿Qué obstáculos encontramos y cómo los enfrentamos? ¿Cómo hemos resuelto esos problemas? ¿De qué manera podré aplicar lo aprendido otro día?</p> <p><b>TRANSFERENCIA</b></p> <p>➤ La profesora formula la siguiente pregunta: "¿De qué otras formas podemos realizar conteos?"</p>	papel sábana plumones pizarra voz	15	Participación activamente.

	➤ Los niños investigan y discuten en una próxima sesión otros juegos que permitan realizar el conteo.			
--	---	--	--	--

## **SESIÓN N° 09**

**Juego:** “La gallinita ciega”

**Objetivo de la sesión**



Propone acciones para contar hasta 10 en situaciones lúdicas: "Juego la gallinita ciega" demostrando iniciativa en su participación.

## Secuencia didáctica

MO MEN- TOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<b>MOTIVACION</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se introducen aquellos materiales a usar: un pañuelo.</li> <li>➤ Se les pregunta a los niños: "¿Están familiarizados con el juego de la gallinita ciega?"</li> <li>➤ A partir del material presentado los niños comparten sus expectativas acerca de cómo jugar.</li> <li>➤ Utilizando el pañuelo participan libremente en el juego.</li> <li>➤ Después, se les interroga: "¿Cómo creen que se jugará el juego de la gallinita ciega?"</li> <li>➤ Los niños comparten opiniones o puntos de vista sobre el juego.</li> <li>➤ Se informa a los niños el objetivo del día: "Vamos a contar hasta diez jugando al juego de la gallinita ciega."</li> <li>➤ Se presenta el siguiente desafío: "¿Qué haremos cuando juguemos a la gallinita ciega?" "¿Cómo realizaremos el conteo y qué utilizaremos?"</li> </ul>	pañuelo plumón pizarra	10	Participa de manera voluntaria.
	<b>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se instruye acerca de como realizar el juego "La gallinita ciega". Después, se organizan para comenzar el juego.</li> <li>➤ Los niños entienden que mientras más pasos y vueltas den alrededor de la gallinita, será más difícil para ella atraparlos.</li> </ul>	el propio cuerpo voz	20	Contabiliza objetos señalando y/o manipulando.  Contabiliza objetos a través de diferentes formas de representación.

<p style="text-align: center;"><b>PROCESO</b></p>	<p>➤ "Y la gallina ganadora será aquella que capture la mayor cantidad de niños."</p> <p><b>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS</b></p> <p>➤ Se procede a formar dos grupos de trabajo a fin de participar en el juego.</p> <p>➤ Los niños que representan a las gallinitas deberán recordar y representar a través de palmadas el número de pasos y vueltas que ejecutaron.</p> <p>➤ A continuación, todos los niños que hayan actuado como gallinitas, uno por uno contando con ayuda de la profesora colocarán en un papel el número de niños capturados representándolos con círculos o puntos.</p> <p>➤ Culminado el juego, pasamos a plantear interrogantes como: ¿Qué podemos hacer para saber cuántos círculos hay por casillero? ¿Cuál sería la mejor manera de hacerlo?</p> <p>➤ Luego, realizan un recuento y discuten: ¿Quién capturó a más niños? ¿Quién capturó a menos niños? A fin de determinar el ganador se realiza el conteo y se selecciona.</p> <p><b>REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO</b></p> <p>➤ Representan la cantidad señalada por los círculos utilizando bolitas hechas con plastilina.</p> <p>➤ Se procede a completar la tabla coloreando el número correspondiente, ajustándose a su nivel de escritura.</p> <p><b>FORMALIZACIÓN</b></p> <p>➤ Después, mediante dibujos, los niños reflejan su experiencia con el juego realizado.</p> <p>➤ Posteriormente, en una asamblea, los niños exponen el juego realizado y comparten lo aprendido, reforzando así la</p>	<p>papel sábana plumones cinta adhesiva papel bond crayolas</p>		
---	--	---	--	--

	comprensión de la noción matemática estudiada.			
<b>CIERRE</b>	<p><b>REFLEXIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expresan verbalmente sus experiencias con el juego y se autoevalúan respecto a su participación.</li> <li>¿Cómo me sentí durante el juego?</li> <li>➤ Al finalizar, se concluye la sesión con preguntas metacognitivas: <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué hemos aprendido hoy?</li> <li>¿Cómo hemos adquirido esos conocimientos?</li> <li>¿Qué obstáculos encontramos y cómo los superamos?</li> <li>¿Cómo hemos resuelto esas dificultades?</li> <li>¿Cómo podré aplicar lo aprendido en el futuro?</li> </ul> </li> </ul> <p><b>TRANSFERENCIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se realiza la siguiente consulta a los niños: "¿Cómo más podemos realizar conteos?"</li> <li>➤ Los niños se comprometen a indagar a cerca de otros juegos que impliquen el conteo y lo comparten en la siguiente sesión.</li> </ul>	papel sábana plumones pizarra voz	15	Participa activamente.

## **SESIÓN N° 10**

**Juego:** “Las sillas”

**Objetivo de la sesión**

Proponer acciones para contar hasta 10 en situaciones lúdicas: "Juego de las sillas" demostrando iniciativa en su participación.

## Secuencia Didáctica

### REFERENCIAS

MO MEN- TOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<b>MOTIVACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los niños observan con detenimiento su salón, en especial el mobiliario, describiendo lo observado.</li> <li>➤ Enfocándose en un objeto específico: sillas.</li> <li>➤ Planteamos interrogantes como: "¿Cuál es el propósito de las sillas? ¿Qué otras actividades podemos realizar con ellas? ¿Cómo podríamos hacerlo?"</li> <li>➤ De acuerdo a sus propios puntos de vista, los niños proponen y llevan a cabo diversas actividades con las sillas.</li> <li>➤ Se pregunta a los niños: "¿Están familiarizados con el juego de las sillas? ¿Cómo creen que se jugará?"</li> <li>➤ La docente explica el objetivo del día a los niños: "Vamos a quitar hasta cinco objetos con el juego de las sillas."</li> <li>➤ Se presenta el siguiente desafío: "¿Qué haremos cuando juguemos al juego de las sillas?" "¿Cómo realizaremos el conteo y qué utilizaremos?"</li> </ul>	sillas pizarra plumones	10	Participa de manera voluntaria.
PROCESO	<b>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se procede a explicar cómo se realiza el "juego de las sillas". Después, los niños se organizan para comenzar el juego.</li> </ul>	sillas grabadora papel sábana	20	Contabiliza objetos realizando la acción de quitar.

	<p>➤ Los niños entienden que deben prestar atención a la música; si no lo hacen, perderán su silla.</p> <p>➤ El procedimiento a seguir consiste en que en cada vuelta se irá retirando una silla y así se irán quedando sin sillas, el niño que queda sin silla se va no sin antes contar cuántas sillas hay en ese momento.</p> <p><b>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS</b></p> <p>➤ Formulamos las siguientes preguntas: "¿Cómo podemos representar el juego que acabamos de jugar? ¿Con qué materiales?"</p> <p>➤ Se procede al trabajo grupal para ello se hará entrega de chapitas.</p> <p>➤ Luego haciendo uso del dibujo representan el trabajo realizado</p> <p>➤ Además, lo representan gráficamente mediante tablas de conteo con líneas verticales ( ), registrando la cantidad de sillas antes y después del juego, anotando el número que le corresponde</p> <p>➤ Luego, realizan un recuento y discuten: "¿Cuál es el número más alto que hemos contado?" A través de la lectura en voz alta.</p> <p><b>REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO</b></p> <p>➤ Los niños señalando cada marca de conteo, colocan chapitas según corresponda</p> <p>➤ Luego, completan gráficamente la tabla de conteo.</p> <p>➤ Los niños completan la lista colocando el número correspondiente,</p>	<p>plumones</p> <p>cinta adhesiva</p> <p>el propio cuerpo</p> <p>voz</p> <p>ficha de trabajo</p>		<p>Contabiliza objetos a través de diferentes formas de representación.</p>
--	--	--	--	---

	<p>adaptándose a su nivel de escritura.</p> <p><b>FORMALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Después, mediante dibujos, los niños expresan su experiencia con el juego realizado.</li> <li>➤ Posteriormente, en una asamblea, los niños comparten y discuten el juego realizado para consolidar y compartir lo aprendido en la noción matemática estudiada.</li> </ul>			
<b>CIERRE</b>	<p><b>REFLEXIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expresan verbalmente sus experiencias con el juego y se autoevalúan respecto a su participación. ¿Cómo me sentí durante el juego?</li> <li>➤ Para finalizar la sesión, se plantean preguntas metacognitivas: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo hemos adquirido esos conocimientos? ¿Qué obstáculos encontramos y cómo los superamos? ¿Cómo resolvimos esas dificultades? ¿Cómo podré aplicar lo aprendido en el futuro?</li> </ul> <p><b>TRANSFERENCIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se interroga a los estudiantes: "¿De qué otras formas podemos realizar conteos?"</li> <li>➤ Los niños se comprometen a investigar acerca de otros juegos que impliquen el conteo para socializarlo en la próxima clase.</li> </ul>	<p>voz papel sábana plumones pizarra</p>	15	Participación activamente.

Acosta, M. (2009) Tendencias pedagógicas contemporáneas. La pedagogía tradicional y el enfoque histórico-cultural. Análisis comparativo. Antología: tendencias pedagógicas contemporáneas (CEIDE).

Arias, J. L. (2020). Proyecto de Tesis Guía para la elaboración (1ra ed.). Perú.

- Ávila A. (1994). Entre la costumbre y las presiones de la innovación. La enseñanza de los números en primer grado". Educación matemática. Agosto Santillana. Distrito Federal, México. Pp 21-48 encontrado en <http://redalyc.uaemex.mx> consultado el 11 de octubre del 2011.
- Bartolomé, O.; Fregona, D. (2003): "El conteo en un problema de distribución: una génesis posible en la enseñanza de los números naturales" en Panizza, M. (comp.): Enseñar Matemática en el Nivel Inicial y Primer Ciclo de EGB: Análisis y Propuestas. Ed. Paidós.
- Blanco, T. (1995). Para jugar como jugábamos. Salamanca: Centro de Cultura Tradicional, Diputación de Salamanca.
- Blas, A; Gutierrez, D. y Bartolomé, R. (2005). Educación Infantil, Mc. Graw Hill, Madrid.
- Cabrera, E. (2014). Juego o Deporte? Análisis psicopedagógico de la riqueza motriz de los juegos tradicionales infantiles. Editorial Wanceulen, SL . ISBN 13: 9788498237733
- Castro, E. y Castro, E. (2016). Enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en educación infantil. Ediciones Pirámide, ISBN:978-84-368.3511.3. sección: pedagogía. Madrid, España.
- Ccahuana Illisca, C. K. (2020). Importancia de los juegos tradicionales en la escuela . <http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9830/1/2020Ccahuana%20Illisca.pdf>
- Ceballos, D. (2015). Elaboración y aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales "Me Divierto Jugando" para el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los niños y niñas de 4 a 5 años del centro de educación inicial "Juan Samaniego" de la parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo 2013-2014.Editorial: Riobamba Universidad Nacional de Chimborazo.
- Chamorro, M. C.; Belmonte, J. M.; Linares, S.; Ruíz, M. L.; Vecino, F. & Medina, A. (2003). Didáctica de las matemáticas. Madrid: Pearson Educación.
- Feldman, R.S. (2005). Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana. (Sexta Edición) México, McGrawHill.

- Ferreira , L., & Sousa, E. (2017). Juegos para enseñar matemáticas en la planificación para los profesores.[Games to teach math in planning for teachers early childhood education]. *Asociación Colombiana de Matemática Educativa*, 2(1), 1-11. Recuperado el 25 de septiembre de 2020, de <https://n9.cl/k1zmz>
- Ferrero L. (2001). El juego y la matemática. Ed, La Muralla, S.A. Madrid.
- Flores, M. y otros. (2001). *Teorías cognitivas & Educación*. Lima: Universidad San Marcos.
- Fuenlabrada, I. (2009). Los niños del preescolar y su relación con la numerosidad de las colecciones y los números como signos que la representan. MEXICO: IBEROAMERICA.
- Gelman, R.; Gallistel, C. R. (1978). La comprensión del número por parte del niño. Harvard University Press.
- González, A. y. (2000). El número y la serie numérica. Buenos Aires, Colihue.
- Hernández, J. y Soriano G. (1997). Didáctica de la matemática en la educación infantil
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, ISBN: 978-1-4562-6096-5.
- Kamii, C. y DeVries, R. 2005). La teoría de Piaget y la educación preescolar. Madrid: Aprendizaje Visor.
- Kishimoto. (1994) por Figueroa. Juego educativo matemático. Brasil: 4 edición (2007)
- Labinowicz, E. (1994). El conteo en los niños de los primeros años capacidades y limitaciones, en Génesis del pensamiento matemático en el niño preescolar, UPN. México: SEP.
- MINEDU (2013). Estudio de educación inicial: Un acercamiento a los aprendizajes de las niñas y los niños de cinco años de edad. Lima-Perú.
- Ortiz, D. y Suarez, L. (2019). Los juegos tradicionales infantiles, una estrategia pedagógica para la construcción del concepto de número de los niños y niñas. [Tesis de grado Licenciatura en Pedagogía Infantil. Universidad del Tolima Bogotá].



<https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/6b98ebaa-2447-4df7-91a7-03976d300466/content>

Palomino, E. y Encalada, E. (2019). Juegos Tradicionales en el desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático en niños de 5 años de la I.E.I N° 225 “Miraflores” Tamburco – 2019 [Tesis de pre grado Licenciatura en Educación Inicial Intercultural Bilingüe: primera y segunda infancia, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac].

[https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/906/T\\_0541.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/906/T_0541.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Piaget, J. (1967). Psicología de la Inteligencia. Buenos Aires: Edit. Psique.

Piaget, J. (1985). Psicología y pedagogía. Barcelona: Ariel.

PUCP (2011-2012). PRONAFCAP Matemática: IV semestre. San Miguel.

Quintanilla, N. (2016). Estrategias lúdicas dirigidas a la Enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria.[Playful strategies aimed at the Teaching of mathematics at the Primary Education level]. Universidad de Carabobo. Recuperado el 16 de septiembre de 2020, de <https://n9.cl/qyrr>

Rivas, F. y Sullca, R. (2017). Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas 2017. [Tesis de grado Licenciatura en Educación Inicial, Universidad Tecnológica de los Andes Apurímac]. <https://repositorio.utea.edu.pe/handle/utea/71>

Schirlin, O. and Houdé, O. (2006). Efecto de cebado negativo después de la inhibición de la interferencia de peso / número en una tarea similar a Piaget. Desarrollo cognitivo.

Zapata, S. y Aragón, I. (2020). El Juego Tradicional como Estrategia para el Acercamiento al Principio de Conteo en Grado Jardín del Hogar Infantil Club de Leones del Municipio de Jamundí Valle del Cauca Colombia. [Tesis de grado en Pedagogía Infantil. Institución Universitaria Antonio José Camacho Colombia].

<https://repositorio.uniajc.edu.co/bitstream/handle/uniajc/161/PLANTILLA%20TRABAJO%20DE%20GRADO-convertido%20-%20silvia%20maria%20zapata%20millan.pdf?sequence=1&isAllowed=n>

Zeña, L. ( 2018). Estrategias lúdicas para mejorar los aprendizajes significativos en el área de matemática en los niños de cinco años de edad de Educación Inicial de la I.E. Nro.081 Caserío Santa Isabel, distrito de Mórrope, Provincia de Lambayeque- 2015 [Tesis de pre grado Licenciatura en Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote].<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/6159>

# **ANEXOS**

## Anexo 1

<b><u>GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA ESTUDIANTES DE 05 AÑOS</u></b>			
<b>Nombres y apellidos:</b> .....			
<b>Sección:</b> ..... <b>Fecha:</b> .....			
<b>Propósito:</b> Determinar el nivel de desarrollo de la noción de conteo en niños de cinco años del Nivel de Educación Inicial.			
<b>PRINCIPIOS DE CONTEO</b>	<b>CRITERIOS</b>		
	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
- Cuenta verbalmente del 1 al 10.			
- Señala cubos y cuenta hasta 10 (distribuidos en dos filas de 5 cubos cada uno).			
- Cuenta cubos hasta 10 (distribuidos en círculos).			
- Cuenta cubos (desordenados en un montón).			
- Cuenta colecciones de cubos de diferente color.			
<b>FORMAS DE REPRESENTACIÓN MATEMÁTICA</b>			
- Representa los elementos contados en forma pictórica.			
- Representa los elementos contados en forma gráfica.			
- Representa los elementos contados en forma simbólica.			

ESCALA DESCRIPTIVA	ESCALA LITERAL	ESCALA VALORATIVA
LOGRO	A	ALTO
PROCESO	B	MEDIO
INICIO	C	BAJO

## Anexo 2. Ficha de Validación por juicio de expertos

### I. Datos Generales:

Apellidos y nombres del experto:.....

Institución donde labora:.....

Experiencia laboral (Especificar en años).....

Título de la tesis: Juegos tradicionales infantiles para fortalecer la noción de conteo en niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial

### II. Aspectos de validación:

Criterios	Indicadores	Deficiente (1)	Bajo (2)	Regular (3)	Bueno (4)	Muy bueno (5)	Observaciones
Juegos de correr y esconder	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ El juego tradicional propuesto "Juego de las escondidas" promueve acciones como correr y esconderse.</li><li>✓ El juego tradicional propuesto "Juego del gato y el ratón" promueve acciones como correr y esconderse</li></ul>						
Juego de correr y saltar	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ El juego tradicional propuesto "Juego del salta sogá", favorece acciones como correr y saltar.</li></ul>						

Juegos de lanzar	<p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego de matagente”, propicia la acción de lanzar algún objeto con un determinado fin.</p> <p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego del tumba latas”, propicia la acción de lanzar algún objeto con un determinado fin.</p> <p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego del rayuelo”, propicia la acción de lanzar algún objeto con un determinado fin.</p>						
Juegos de comba	<p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego del elefante se balanceaba”, estimula la acción de balanceo con su propio cuerpo.</p>						
Juegos de corró	<p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego que pase el rey” propicia el diálogo entre los participantes.</p> <p>✓ El juego propuesto “Juego de la gallinita ciega”, propicia la escenificación a través de su propio cuerpo.</p> <p>✓ El juego propuesto “Juego de la gallina turuleca”, propicia la</p>						

	escenificación a través de su propio cuerpo.						
--	--	--	--	--	--	--	--

III. Opinión de aplicabilidad:  
 .....

IV. Promedio de valoración:  
 .....

\_\_\_\_\_  
 Firma  
 DNI:.....

### Anexo3. Validación por expertos

#### Anexo 2. Validación por juicio de expertos

##### I.Datos Generales:

Apellidos y nombres del experto: M.sc. Zelada Cortez Zoila Catalina

Institución donde labora: I.E. 11013 San Isidro Km 7.5 carretera a Pimentel

Experiencia laboral (Especificar en años): 25 años

Título de la tesis: Juegos tradicionales infantiles para fortalecer la noción de conteo

en niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial.

##### II. Aspectos de validación:

Criterios	Indicadores	Deficiente (1)	Bajo (2)	Regular (3)	Bueno (4)	Muy bueno (5)	Observaciones
Juegos de correr y esconder	✓ El juego tradicional propuesto "Juego de las escondidas" promueve acciones como correr y esconderse.					x	
	✓ El juego tradicional propuesto "Juego del gato y el ratón" promueve acciones como correr y esconderse					x	
Juego de correr y saltar	✓ El juego tradicional propuesto "Juego del salta sogá", favorece acciones como correr y saltar.					x	



Juegos de lanzar	<p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego de matagente”, propicia la acción de lanzar algún objeto con un determinado fin.</p> <p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego del tumba latas”, propicia la acción de lanzar algún objeto con un determinado fin.</p> <p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego del rayuelo”, propicia la acción de lanzar algún objeto con un determinado fin.</p>					x	
Juegos de comba	<p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego del elefante se balanceaba”, estimula la acción de balanceo con su propio cuerpo.</p>					x	
Juegos de corró	<p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego que pase el rey” propicia el diálogo entre los participantes.</p> <p>✓ El juego propuesto “Juego de la gallinita ciega”, propicia la escenificación a través de su propio cuerpo.</p>					x	
						x	

	✓ El juego propuesto "Juego de la gallina turuleca", propicia la escenificación a través de su propio cuerpo.					x	
--	---	--	--	--	--	---	--

III. Opinión de aplicabilidad: Aplicable

IV. Promedio de valoración: 5 (Muy bueno)

  
Zola C. Zolada Colón

Firma

DNI: 16665135

## Anexo 2. Validación por juicio de expertos

### I. Datos Generales:

Apellidos y nombres del experto: Dra. Chapoñan Vilela Rosa Edelmira

Institución donde labora: I.E.I. N° 101 N° 101 "Niño Jesús de Praga"

Experiencia laboral (Especificar en años): 29 años

Título de la tesis: Juegos tradicionales infantiles para fortalecer la noción de conteo en niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial.

### II. Aspectos de validación:

Criterios	Indicadores	Deficiente (1)	Bajo (2)	Regular (3)	Bueno (4)	Muy bueno (5)	Observaciones
Juegos de correr y esconder	<p>✓ El juego tradicional propuesto "Juego de las escondidas" promueve acciones como correr y esconderse.</p> <p>✓ El juego tradicional propuesto "Juego del gato y el ratón" promueve acciones como correr y esconderse</p>					X  X	
Juego de correr y saltar	<p>✓ El juego tradicional propuesto "Juego del salta soga", favorece acciones como correr y saltar.</p>					X	

Juegos de lanzar	<p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego de matagente”, propicia la acción de lanzar algún objeto con un determinado fin.</p> <p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego del tumba latas”, propicia la acción de lanzar algún objeto con un determinado fin.</p> <p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego del rayuelo”, propicia la acción de lanzar algún objeto con un determinado fin.</p>					X	
Juegos de comba	<p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego del elefante se balanceaba”, estimula la acción de balanceo con su propio cuerpo.</p>					X	
Juegos de corró	<p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego que pase el rey” propicia el diálogo entre los participantes.</p> <p>✓ El juego propuesto “Juego de la gallinita ciega”, propicia la escenificación a través de su propio cuerpo.</p>					X	
						X	

	✓ El juego propuesto "Juego de la gallina turuleca", propicia la escenificación a través de su propio cuerpo.					X	
--	---	--	--	--	--	---	--

III. Opinión de aplicabilidad: Es aplicable

IV. Promedio de valoración: 5

  
 Firma  
 DNI: 16661230

## Anexo 2. Validación por juicio de expertos

### I. Datos Generales:

Apellidos y nombres del experto: Dra. Julissa del Carmen Orrego Zapo

Institución donde labora: Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía-UNIA

Experiencia laboral (Especificar en años): 15 años

Título de la tesis: Juegos tradicionales infantiles para fortalecer la noción de conteo en niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial.

### II. Aspectos de validación:

Criterios	Indicadores	Deficiente (1)	Bajo (2)	Regular (3)	Bueno (4)	Muy bueno (5)	Observaciones
Juegos de correr y esconder	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ El juego tradicional propuesto "Juego de las escondidas" promueve acciones como correr y esconderse.</li><li>✓ El juego tradicional propuesto "Juego del gato y el ratón" promueve acciones como correr y esconderse</li></ul>					X  X	
Juego de correr y saltar	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ El juego tradicional propuesto "Juego del salta sogá", favorece acciones como correr y saltar.</li></ul>					X	

Juegos de lanzar	<p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego de matagente”, propicia la acción de lanzar algún objeto con un determinado fin.</p> <p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego del tumba latas”, propicia la acción de lanzar algún objeto con un determinado fin.</p> <p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego del rayuelo”, propicia la acción de lanzar algún objeto con un determinado fin.</p>					X	
Juegos de comba	<p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego del elefante se balanceaba”, estimula la acción de balanceo con su propio cuerpo.</p>					X	
Juegos de corró	<p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego que pase el rey” propicia el diálogo entre los participantes.</p> <p>✓ El juego propuesto “Juego de la gallinita ciega”, propicia la escenificación a través de su propio cuerpo.</p>					X	
						X	

	✓ El juego propuesto "Juego de la gallina turuleca", propicia la escenificación a través de su propio cuerpo.					X	
--	---	--	--	--	--	---	--

III. Opinión de aplicabilidad: Aplicable

IV. Promedio de valoración: Muy bueno ( 5 )

  
 Firma  
 DNI: 43825486



## Anexo 2. Validación por juicio de expertos

### I. Datos Generales:

Apellidos y nombres del experto: Dra. Mercy Carmen Paredes Aguinaga

Institución donde labora: I.E.I. N° 015 Chiclayo/Universidad César Vallejo

Experiencia laboral (Especificar en años): 30 años

Título de la tesis: Juegos tradicionales infantiles para fortalecer la noción de conteo en niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial.

### II. Aspectos de validación:

Criterios	Indicadores	Deficiente (1)	Bajo (2)	Regular (3)	Bueno (4)	Muy bueno (5)	Observaciones
Juegos de correr y esconder	<p>✓ El juego tradicional propuesto "Juego de las escondidas" promueve acciones como correr y esconderse.</p> <p>✓ El juego tradicional propuesto "Juego del gato y el ratón" promueve acciones como correr y esconderse</p>					<p>x</p> <p>x</p>	
Juego de correr y saltar	<p>✓ El juego tradicional propuesto "Juego del salta sogá", favorece acciones como correr y saltar.</p>					x	

Juegos de lanzar	<p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego de matagente”, propicia la acción de lanzar algún objeto con un determinado fin.</p> <p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego del tumba latas”, propicia la acción de lanzar algún objeto con un determinado fin.</p> <p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego del rayuelo”, propicia la acción de lanzar algún objeto con un determinado fin.</p>					<p>x</p> <p>x</p> <p>x</p>	
Juegos de comba	<p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego del elefante se balanceaba”, estimula la acción de balanceo con su propio cuerpo.</p>					x	
Juegos de corró	<p>✓ El juego tradicional propuesto “Juego que pase el rey” propicia el diálogo entre los participantes.</p> <p>✓ El juego propuesto “Juego de la gallinita ciega”, propicia la escenificación a través de su propio cuerpo.</p>					<p>x</p> <p>x</p>	

	✓ El juego propuesto "Juego de la gallina turuleca", propicia la escenificación a través de su propio cuerpo.					X	
--	---	--	--	--	--	---	--

III. Opinión de aplicabilidad: Aplicable

IV. Promedio de valoración: 5 (Muy bueno)



Firma

DNI: 16663256

## CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Altamirano Delgado, Laura Isabel; usuario revisor del documento titulado:  
**“Juegos tradicionales infantiles para fortalecer la noción de conteo en niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial”.**

Cuyo autor es, Alshley Manuela Lesgaly Cayao Monteza, Identificado con documento de identidad 70801518; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 20%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecida en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 29 de junio del 2023



---

Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado  
DNI: 16689491  
ASESORA



## Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Alshley Manuela Lesgaly Cayao Monteza
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	"Juegos tradicionales infantiles para fortalecer la noción de ...
Nombre del archivo:	INFORME_FINAL_ALSHLEY_CAYAO_MONTEZA.....docx
Tamaño del archivo:	1.68M
Total páginas:	108
Total de palabras:	18,608
Total de caracteres:	101,732
Fecha de entrega:	30-jun.-2024 06:39p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega...	2410842801



Derechos de autor 2024 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado  
ASESORA

## “Juegos tradicionales infantiles para fortalecer la noción de conteo en niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial”.

### INFORME DE ORIGINALIDAD

20%	20%	3%	9%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	15%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
4	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	es.scribd.com Fuente de Internet	<1%
6	repository.ut.edu.co Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1%
8	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%



9	<a href="http://1library.co">1library.co</a> Fuente de Internet	<1 %
10	<a href="http://www.conmishijos.com">www.conmishijos.com</a> Fuente de Internet	<1 %
11	<a href="http://www.cienciamatriarevista.org.ve">www.cienciamatriarevista.org.ve</a> Fuente de Internet	<1 %
12	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
13	<a href="http://repositorio.usil.edu.pe">repositorio.usil.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
14	<a href="http://rixplora.upn.mx">rixplora.upn.mx</a> Fuente de Internet	<1 %
15	<a href="http://dspace.unitru.edu.pe">dspace.unitru.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
16	<a href="http://www.cde.ca.gov">www.cde.ca.gov</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="http://docplayer.es">docplayer.es</a> Fuente de Internet	<1 %
18	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo

