

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

Juegos didácticos para las nociones numéricas en niños y niñas de
5 años, I.E.I. N° 124 - Nueva Esperanza, San Ignacio.

PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE: Licenciada en Educación,
especialidad de Educación Inicial

Investigadoras: Br. Campos Granda Diana Esther

Br. Neira Quevedo Marite Fiorela

Asesor: Mg. Juan Carlos Granados Barreto

Lambayeque - Perú

2025

Juegos didácticos para las nociones numéricas en niños y niñas de 5 años, I.E.I. N° 124 - Nueva Esperanza, San Ignacio.

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

Presentada por:



Campos Granda, Diana Esther
Investigadora



Neira Quevedo, Marite Fiorela
Investigadora



Dra. María del Pilar Fernández Celis
Presidente



Dra. María Elena Segura Solano
Secretario



Dra. Martha Ríos Rodríguez
Vocal



Mg. Juan Carlos Granados Barreto
Asesor



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 926-2025

Siendo las 4 pm. horas, del día viernes 05 de diciembre de 2025 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/jco-icab-guc> por mandato de la **Resolución N° 4282-2025-D-FACHSE** de fecha **28 de Noviembre del 2025** que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según **Resolución N° 2631-2025-D-FACHSE** de fecha **15 de julio de 2025**; Jurado integrado por los siguientes miembros:

- | | |
|------------------------|--|
| Presidente(a) | : Dra. María del Pilar Fernández Celis |
| Secretario(a) | : Dra. María Elena Segura Solano |
| Vocal | : Dra. Martha Ríos Rodríguez |
| Asesor(a) Metodológico | : M. Sc. Juan Carlos Granados Barreto |
| Asesor(a) Científico | : |



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): **JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LAS NOCIONES NUMERICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, I.E.I. N° 124 - NUEVA ESPERANZA, SAN IGNACIO** Presentada por **CAMPOS GRANDA DIANA ESTHER y NEIRA QUEVEDO MARITE FIORELA** 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 15 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Regular.** Siendo las 5 pm. 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 del Pilar Fernández Celis
PRESIDENTE(A)

Dra. María Elena Segura Solano
SECRETARIO(A)

Dra. Martha Ríos Rodríguez
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.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Juan Carlos Granados Barreto, usuario revisor de la tesis titulada: Juegos didácticos para las nociones numéricas en niños y niñas de 5 años, I.E.I. N° 124-Nueva Esperanza, San Ignacio.

Cuyas autoras son **Campos Granda Diana Esther**, Identificado (a) con DNI: 70805476; y **Neira Quevedo Marite Fiorela**; Identificado (a) con DNI: 75717976; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático **SOFTWARE TURNITIN**, ha arrojado un porcentaje de similitud de 12%, 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 establecidas en los protocolos respectivos.

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

Lambayeque, agosto del 2025



Mg. Juan Carlos Granados Barreto

ASESOR
DNI:40600973

INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN

Juegos didácticos para las nociones numéricas en niños y niñas de 5 años, I.E.I. N° 124 - Nueva Esperanza, San Ignacio

INFORME DE ORIGINALIDAD

12% INDICE DE SIMILITUD	12% FUENTES DE INTERNET	5% PUBLICACIONES	5% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	--------------------------------------


FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	1%
4	www.takey.com Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
7	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	1%
8	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	<1%
9	Macedo Atamari, Jhonatan Thonny. "Aplicación de los juegos recreativos en la prevención de la obesidad de estudiantes de la IEP N° 70024 Laykakota", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) Publicación	<1%



Mg. Juan Carlos Granados Barreto
ASESOR
DNI:40600973

10	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
11	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	<1 %
12	Submitted to ITESM: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey Trabajo del estudiante	<1 %
13	www.bookish.com Fuente de Internet	<1 %
14	www.polodelconocimiento.com Fuente de Internet	<1 %
15	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	Ariel Vinicio Coronel Jima, Steveen Bolívar Nieto Aldaz, Rodrigo Alejandro Aguirre Vega, Bryan Andrés Ramírez Saritama. "Las Prácticas Lúdicas y su influencia en la Motricidad Fina de niños de 4 años: Revisión Sistemática", Revista Interdisciplinaria de Educación, Salud, Actividad Física y Deporte, 2024 Publicación	<1 %
18	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.umariana.edu.co Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %



Mg. Juan Carlos Granados Barreto
 ASESOR
 DNI:40600973

21	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad de la Amazonia Trabajo del estudiante	<1 %
23	manualsnet.com Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA Trabajo del estudiante	<1 %
26	repositorio.ulvr.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
27	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	repository.unipiloto.edu.co Fuente de Internet	<1 %
29	Fabricio Marcillo, Tatiana Andrade, Vanessa Meneses, Blanca Báez. "Application of the STEM approach in preschool students: Experience at the United Nations Educational Unit, Santo Domingo, Ecuador", Nexus Research Journal, 2025 Publicación	<1 %
30	Flórez Díaz, Edwin Antonio Cortes Pérez, Mónica Andrea. "Secuencia Didáctica Mediada por un Objeto Virtual de Aprendizaje Basado en la Estrategia de Enseñanza Para la Comprensión del Sistema Circulatorio en Estudiantes de Grado Séptimo del Liceo la	<1 %

JU



Mg. Juan Carlos Granados Barreto
ASESOR
DNI:40600973

31	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
32	Submitted to Universidad Rey Juan Carlos Trabajo del estudiante	<1 %
33	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
34	repository.uniminuto.edu Fuente de Internet	<1 %
35	congresos.isfodosu.edu.do Fuente de Internet	<1 %
36	funes.uniandes.edu.co Fuente de Internet	<1 %
37	repositorio.unemi.edu.ec Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 15 words
 Excluir bibliografía Activo



Mg. Juan Carlos Granados Barreto
 ASESOR
 DNI:40600973

RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD



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: Campos Granda Diana Esther Neira Quevedo Marite Fiorela
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: juegos didácticos para las nociones numéricas en niños y niña...
Nombre del archivo: INFORME_DIANA_CAMPOS_Y_NEIRA_MARITE_2025.docx
Tamaño del archivo: 6.06M
Total páginas: 83
Total de palabras: 13,652
Total de caracteres: 76,566
Fecha de entrega: 01-sept-2025 09:18a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2739533858



Mg. Juan Carlos Granados Barreto
Asesor
DNI:40600973

DEDICATORIA

Dedico esta tesis, en primer lugar, a Dios, por fortalecer mi fe y darme la constancia necesaria para culminar este camino académico. A mi familia, por su amor incondicional, paciencia y apoyo permanente en cada etapa del proceso,

AGRADECIMIENTO

Agradezco de manera especial a la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, por brindarme una formación académica rigurosa y un entorno institucional que impulsa la investigación y el compromiso con la mejora educativa.

ÍNDICE

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD; **Error! Marcador no definido.**

DEDICATORIA	;Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTO	;Error! Marcador no definido.
RESUMEN	;Error! Marcador no definido.
ABSTRACT.....	;Error! Marcador no definido.
INTRODUCCIÓN	;Error! Marcador no definido.
I. DISEÑO TEÓRICO	19
1.1. Antecedentes.....	19
1.2. Bases teóricas	23
II. DISEÑO METODOLÓGICO	36
2.1. Diseño de contrastación de hipótesis.....	36
2.2. Población, muestra	36
2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales.....	37
III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	39
3.1. Resultados.....	39
3.2. Discusión de resultados	44
CONCLUSIONES	;Error! Marcador no definido.
RECOMENDACIONES	;Error! Marcador no definido.
BIBLIOGRAFÍA	72
ANEXOS	76
Anexo 1. Operacionalización de variables.....	;Error! Marcador no definido.
Anexo 2. Lista de cotejo	77

Anexo 3. Sesiones de aprendizaje.....	46
---------------------------------------	----

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Comprensión básica de números	39
Figura 2 Uso y aplicación de números	40
Figura 3 Reconocimiento y comparación de cantidades	41
Figura 4 Desarrollo del concepto de sucesión numérica.....	42
Figura 5 Aprendizaje de los números naturales	43

RESUMEN

El aprendizaje de los números naturales es un aspecto fundamental en el desarrollo cognitivo de los niños, especialmente en la etapa preescolar, cuando empiezan a desarrollar habilidades numéricas básicas, en este contexto, las estrategias lúdicas juegan un papel clave al permitir que los niños aprendan de manera divertida y significativa, por lo tanto el objetivo general del estudio fue Proponer un conjunto de juegos didácticos para generar nociones numéricas en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 124 - Nueva Esperanza, San Ignacio. La investigación es de enfoque cuantitativo, con un diseño básico de tipo descriptivo, para la recolección de datos, se utilizó una lista de cotejo. Los resultados evidenciaron que un 72% de los niños se encontraba en nivel bajo de aprendizaje de números naturales, mientras que solo el 18% estaba en un nivel regular y ningún niño alcanzaba el nivel alto. Se concluye que el uso de actividades lúdicas mejora el aprendizaje de números naturales en niños de 5 años.

Palabras claves: números naturales, aprendizaje, estrategias lúdicas.

ABSTRACT

Learning natural numbers is a fundamental aspect of children's cognitive development, especially in the preschool stage, when they begin to develop basic numerical skills. In this context, playful strategies play a key role, allowing children to learn in a fun and meaningful way. Therefore, the general objective of the study was to propose a set of educational games to develop numerical concepts in 5-year-old students at I.E.I. No. 124 - Nueva Esperanza, San Ignacio. The research used a quantitative approach, with a basic descriptive design. A checklist was used for data collection. The results showed that 72% of the children had a low level of learning natural numbers, while only 18% were at an average level, and no children reached a high level. It is concluded that the use of playful activities improves the learning of natural numbers in 5-year-old children.

Keywords: natural numbers, learning, playful strategies.

INTRODUCCIÓN

En el contexto internacional, en Montevideo diversos estudios han revelado que muchas instituciones enfrentan serios desafíos en el ámbito de la matemática en los primeros años de escolaridad, según el presente informe, aproximadamente el 40% de estudiantes no alcanzan niveles básicos en competencias matemáticas, este problema se agudiza en las zonas rurales y en comunidades de bajos recursos, donde el acceso a materiales didácticos adecuados y a personal docente capacitado es limitado, la falta de estrategias pedagógicas efectivas, como el uso de actividades lúdicas, contribuye a un aprendizaje deficiente de conceptos matemáticos fundamentales, como los números naturales (Freire y otros, 2022).

En Perú, el panorama no es muy diferente, el 45% de sujetos de estudio, no alcanzan los niveles esperados de rendimiento en matemáticas, este déficit es más pronunciado en regiones rurales y en áreas con altos índices de pobreza, la evaluación nacional de logros estudiantiles (ECE) del 2022 destacó que solo el 35% de los estudiantes podían realizar operaciones básicas con números naturales, lo que evidencia una brecha significativa en el aprendizaje temprano de matemáticas, este problema se atribuye en gran medida a la falta de metodologías de enseñanza innovadoras y centradas en el estudiante, así como a la escasa formación continua de los docentes en técnicas pedagógicas efectivas (Ministerio de Educación, 2020).

La I.E.I. N° 124 - Nueva Esperanza, San Ignacio, una institución educativa de inicial, la situación refleja los desafíos observados a nivel nacional e internacional, los niños de educación inicial enfrentan significativas dificultades en estos aprendizajes, a pesar de los esfuerzos por mejorar la calidad educativa, la implementación de las estrategias lúdicas en el aula es limitada. Los docentes a menudo carecen de recursos didácticos y formación especializada en métodos de enseñanza innovadores que puedan captar el interés, motivando de esta manera a los niños para que aprendan matemáticas, esta deficiencia se traduce en un bajo rendimiento académico en matemáticas desde los años primeros de escolaridad, lo que a largo plazo afecta el desarrollo integral y las oportunidades educativas futuras de los estudiantes. Por lo tanto, se formula el **problema** ¿Cómo los juegos didácticos desarrollan el aprendizaje de nociones numéricas en niños de 5 años I.E.I. N° 124 Nueva Esperanza, San Ignacio? Conllevando a plantear el objetivo general, Proponer un conjunto de juegos didácticos para generar nociones numéricas en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 124 - Nueva Esperanza, San Ignacio. Y específicos: Conocer el estado de desarrollo de las nociones numéricas en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 124 - Nueva Esperanza, San Ignacio. Fundamentar una propuesta de juegos didácticos para el desarrollo de aprendizajes numéricos en el área de matemática. Diseñar una propuesta de juegos didácticos para el aprendizaje numérico del área de matemática en el nivel de educación inicial.

El estudio se estructuro en las siguientes partes:

La primera; considera antecedentes de estudio, bases teóricas y conceptuales.

La segunda, enmarca el diseño metodológico, elemento de importancia en el proceso de organización de la población, muestra, técnicas y estrategias en el proceso investigativo.

La tercera, genera los resultados y la discusión de los mismos, finalmente se presenta la propuesta formulada, las conclusiones, recomendaciones y anexos.

Las autoras.

I. DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

- *Antecedentes internacionales*

Benavides y Reyes (2021), en su investigación “Estrategia lúdico pedagógica para fortalecer el aprendizaje de las operaciones básicas matemáticas en los estudiantes de grado cuarto (4°) de la IED Santiago de las Atalayas”, el objetivo de la propuesta es fortalecer “el aprendizaje de las operaciones básicas matemáticas (suma, resta, multiplicación y división) en los estudiantes de cuarto grado de la IED Santiago de las Atalayas”. La metodología utilizada en esta propuesta es de intervención pedagógica, aunque los resultados específicos no se mencionan, se puede inferir que la implementación de esta estrategia lúdico-pedagógica tiene el potencial de mejorar significativamente las habilidades de los estudiantes en las operaciones básicas matemáticas, se espera que los estudiantes muestren un mayor motivación e interés hacia el aprendizaje de las matemáticas, así como una mejor comprensión y ejecución de las operaciones básicas. La propuesta concluye que el uso de estrategias lúdicas, apoyadas en plataformas interactivas TICs y técnicas internacionales, es una forma efectiva de abordar situaciones relacionados a proceso de aprendizaje, la integración mediante juegos y material concreto en el PEA, la cual permite a los estudiantes practicar y reforzar sus conocimientos de manera práctica y contextualizada, mejorando así su desempeño en matemáticas.

Quintanilla (2020) en su publicación “Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria”, la investigación objetivizó “proponer estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática en el primer grado de educación primaria”. La investigación tuvo un diseño de campo no experimental, con enfoque descriptivo. La muestra estuvo compuesta por seis docentes de primer grado. Para recopilar la información, se utilizó técnica de observación, y como instrumento una lista de cotejo. Los hallazgos revelaron que existe una falta en la implementación de estrategias lúdicas en la enseñanza de matemáticas. Los docentes reconocieron que el aprendizaje de esta materia en los niños debe ser práctica y a través del juego, admitiendo que carecen de estrategias adecuadas. Como conclusión, se determinó que es crucial desarrollar y proporcionar estrategias lúdicas apropiadas para mejorar la enseñanza de las matemáticas en primer grado. Esta necesidad fundamentó la propuesta de diseñar una serie de estrategias lúdicas, divertidas y adecuadas que promuevan un aprendizaje significativo en matemáticas.

Encalada, (2019) en el estudio titulado “Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2, de la Escuela de Educación Básica Carlos Rigoberto Vintimilla, de la comunidad de Vendeleche, del cantón Cañar, año lectivo 2018-2019”, la presente propuesta metodológica tuvo como objetivo “elaborar un manual de actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje de las nociones básicas de cantidad y número en niños de nivel inicial”. El estudio partió de un diagnóstico realizado que evidenció que los niños no tienen un adecuado conocimiento sobre la noción respecto a la cantidad y el número, a partir de los resultados del diagnóstico y la fundamentación teórica de

los conceptos utilizados, se procedió a identificar y elaborar las estrategias lúdicas más adecuadas. Estas estrategias se basaron en “recursos del medio, como mazorcas de maíz, pepas de eucalipto, ciprés, vasos de plástico, frejol, paletas de helado, cubetas de huevos, cartón, fomix, pinturas de diferentes colores, entre otros”. Los materiales y estrategias lúdicas elaboradas fueron implementados en el aula de clases, resultando en una mejora notable en los aprendizajes de nociones básicas de cantidad y número, la interacción con materiales concretos y actividades lúdicas despertó el interés y la participación activa, facilitando su comprensión y retención de los conceptos matemáticos. Se concluyó que el uso de estrategias lúdicas, basadas en materiales del entorno y actividades prácticas, es altamente efectivo para enseñar nociones básicas de matemáticas.

- *Antecedentes nacionales*

Chamorro y Rojas (2022) en “Estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento académico en el área de matemática en la IE Fe y Alegría N°26”, el objetivo de la tesis fue conocer la estrategia lúdica con la finalidad de mejorar el rendimiento académico en el curso de matemáticas en los estudiantes. Metodológicamente, fue cuantitativo y experimental, donde participaron 53 estudiantes a quienes se les empleo una lista de cotejo. De acuerdo con los principales resultados, se conoció el nivel del rendimiento académico en esta área, otorgándose que el 58% se ubicó en el nivel bajo y el 35% en el nivel regular. Sin embargo, posterior a la aplicación de las estrategias lúdicas, el 72% de los estudiantes se ubicó en el nivel alto y solamente un 20% se ubicó en el nivel regular.

Finalmente, se concluyó que “las estrategias lúdicas tienen un impacto positivo en el rendimiento académico en el área de matemáticas de los estudiantes de la institución Fe y Alegría”.

Ñope (2019) en “Estrategias lúdicas y resolución de problemas de cantidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de Primer grado de la Institución Educativa Mario Vásquez Varela de Vicos, provincia de Carhuaz, Ancash 2018-19”, El propósito del estudio fue conocer la incidencia de las estrategias lúdicas en la resolución de problemas de cantidad en estudiantes. Metodológicamente fue cuantitativo y preexperimental. Además, se reconoce que participaron 30 estudiantes a quienes se les aplicó un cuestionario. De acuerdo con los principales resultados, se observó que, antes de la intervención, el mayor porcentaje (68%) de los estudiantes se ubicaba en el nivel alto de resolución de problemas de cantidad, mientras que solo el 20% estaba en el nivel regular. “Sin embargo, posterior a la aplicación de las estrategias lúdicas, se encontró un cambio significativo: el 55% de los estudiantes alcanzó el nivel alto y el 30% el nivel regular”. Por lo tanto, se concluyó que hubo una incidencia significativa de las variables estudiadas.

1.2. Bases teóricas

- **Estrategias de aprendizaje con enfoque en lo lúdico.**

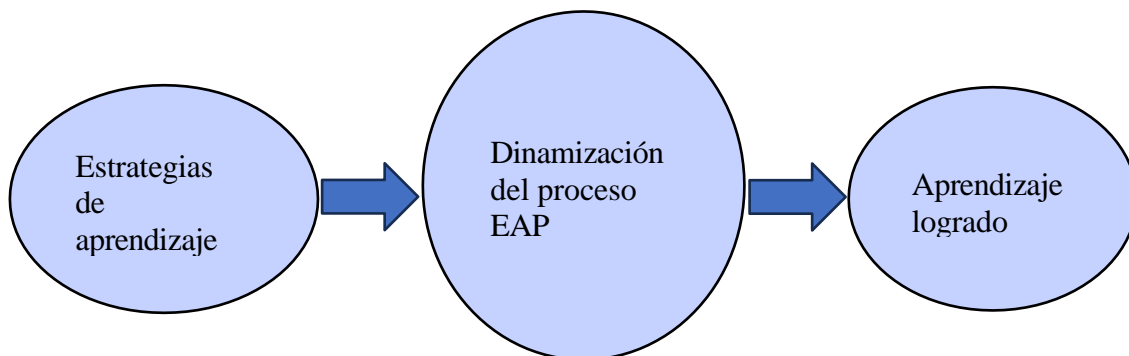
La estrategia lúdica en la educación infantil es sustentada eficazmente desde los postulados científicos del aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner, esta teoría postula que “el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes participan activamente en el proceso de descubrimiento”, en lugar de recibir información de manera pasiva. Bruner argumenta que el aprendizaje auténtico se logra a través de la exploración, la manipulación de objetos y la resolución de problemas, lo cual permite generar sus conocimientos.

En el contexto educativo infantil, las estrategias lúdicas se alinean perfectamente con estos principios, el juego, en sus diversas formas, proporciona un entorno propicio para el aprendizaje por descubrimiento, a través del juego, los niños pueden explorar libremente, experimentar diferentes escenarios y conceptos, y encontrar soluciones a problemas de manera creativa, este proceso “no solo facilita la comprensión de los conceptos, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas superiores como el pensamiento crítico y la resolución de problemas” (Rincon, 2020).

Además, Bruner reconoce el valor estructural del aprendizaje, aunque el descubrimiento es un componente central, la guía del educador es esencial

para dirigir la atención de los niños hacia aspectos relevantes y proporcionar andamiaje cuando sea necesario, en este sentido, las estrategias lúdicas bien diseñadas permiten a los educadores crear un equilibrio entre la libertad de exploración y la orientación estructurada, los educadores pueden introducir juegos y actividades que estén alineados con los objetivos educativos, proporcionando desafíos apropiados en los niños, lo que facilita la internalización de nuevos conocimientos y habilidades (Carranza, 2019).

Fig. 1 Representación del proceso integrado con estrategias promotoras del aprendizaje.



Nota: elaboración de los autores.

- **Aprendizaje infantil y los mecanismos del desarrollo cognitivo**

El proceso de adquisición de saberes en el ser, está determinado por las experiencias vividas, siendo el primer medio de generar las mismas, el entorno familiar, por ello este escenario es el primer espacio en la generación de aprendizajes generalizadores, es en ese sentido, que debemos asumir la educación de este ser en desarrollo con perspectiva de base en elementos constituyentes que aseguren el orden de la generación de conocimientos, que integrados a los escolares nos ayudaran a generar posibilidades en el desenvolvimiento del ser.

El aprendizaje de las matemáticas en edades tempranas constituye una base fundamental para el desarrollo de habilidades cognitivas superiores. Numerosos estudios coinciden en que la exposición a conceptos matemáticos desde los primeros años de vida predice el rendimiento académico posterior, no solo en matemática, sino también en lectura y ciencias (Duncan et al., 2007).

Con ello el investigador, deja establecido la relación de la educación infantil con los elementos de base en el aprendizaje, es decir se asocia a los elementos de construcción de las áreas del saber escolar, se asume la idea que la asociación de ideas, están determinadas por la experiencia infantil, con ello se proyecta la visión de integración de la educación temprana a la potenciación de bases doctrinarias en lo social.

El pensamiento matemático temprano está estrechamente vinculado con funciones ejecutivas como memoria de trabajo, atención y control inhibitorio (Blair & Razza, 2007). Estas funciones permiten a los niños planificar, resolver problemas y organizar información, lo cual tiene repercusiones en múltiples dominios del aprendizaje.

Estas determinantes generan posibilidades de interpretación, a razón de establecen posibilidades de desarrollo de aprendizajes en matemática, siendo una determinante para poder establecer el camino y consolidar formas de trabajo diverso, para la generación de bases elementales en el dominio de procesos organizativos.

Según Piaget (1952), los niños en la etapa preoperacional (2 a 7 años) desarrollan nociones básicas de cantidad, clasificación y seriación, que son fundamentos del razonamiento lógico-matemático. La manipulación concreta de objetos, característica de esta etapa, favorece la construcción activa del conocimiento.

Las investigaciones neurocientíficas han demostrado que durante los primeros años de vida existe una alta plasticidad cerebral, lo que permite que las experiencias tempranas tengan un impacto duradero en el cerebro (Goswami, 2008). Estimular el pensamiento lógico, numérico y espacial contribuye al desarrollo de redes neuronales asociadas a la resolución de problemas.

El juego simbólico y los juegos de construcción, seriación o clasificación son herramientas efectivas para introducir conceptos matemáticos en contextos naturales de aprendizaje. Según Clements y Sarama (2011), el uso de secuencias de actividades matemáticas intencionadas desde la infancia mejora la comprensión de patrones, cantidades y operaciones lógicas.

El juego constituye el medio indispensable para generar aprendizajes activos y por ende lograr el desarrollo de las bases de organización cognitiva en base a la dinamización de la actividad cerebral, la zona motora en el cerebro (cerebelo), debe ser activada de manera permanente, y el componente lúdico, permite la generación de procesos activos y de uso dinámico, con ello se posibilita la generación de engramas cognitivos y motóricos, toda vez que este tipo de actividades garantizan una permanente actividad cerebelosa.

- **Aprendizaje matemático, como elemento del desarrollo cognitivo.**

El aprendizaje de números naturales puede ser fundamentado de manera sólida desde “la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, los niños pasan por una serie de etapas de desarrollo cognitivo que influyen en su capacidad para comprender y manipular conceptos numéricos”, estas etapas son: sensoriomotora, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales, durante la etapa preoperacional (aproximadamente de 2 a 7 años), los niños inician a desarrollar el simbólico pensamiento, lo que les permite comprender que los números representan cantidades, sin embargo, su pensamiento es aún egocéntrico y carece de la lógica necesaria para realizar operaciones matemáticas complejas, es en esta etapa cuando los niños

comienzan a contar objetos y a entender conceptos básicos de cantidad, aunque su comprensión es todavía limitada y dependiente de la percepción directa (Jiménez, 2011).

Piaget hace énfasis en la importancia de las experiencias prácticas y la manipulación de los objetos para el aprendizaje en esta etapa, por lo tanto, actividades que estas involucren la manipulación de bloques, contar objetos físicos, y juegos que requieran ordenar y clasificar, son estrategias efectivas para enseñar números naturales, a través de estas actividades, los niños pueden experimentar y descubrir las propiedades de los números de manera concreta y tangible, lo que facilita la internalización de conceptos abstractos (López y López, 2018).

1.3. Bases conceptuales

1.3.1. Estrategias

Definición

La estrategia lúdica se refiere a la utilización de actividades y juegos en el proceso educativo para facilitar el aprendizaje, estas actividades están diseñadas no solo para ser entretenidas, sino también para promover el desarrollo cognitivo, emocional y social (Quintanilla, 2020). En el contexto educativo, las estrategias lúdicas abarcan desde juegos estructurados y dirigidos por el docente hasta actividades libres que permiten la exploración y la creatividad, “estas estrategias se fundamentan en la premisa de que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes están activamente involucrados y emocionalmente comprometidos” (Farias y Rojas, 2010).

La implementación de estrategias lúdicas en la educación tiene una serie de beneficios significativos que han sido respaldados por investigaciones en el ámbito pedagógico y psicológico, en primer lugar, las actividades lúdicas promueven el aprendizaje activo, permitiendo experimentar y manipular conceptos abstractos concretos y tangibles, esto es particularmente relevante en la educación infantil, donde el juego facilita el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales como la memoria, la atención y la resolución de problemas.

Además, fomentan el desarrollo socioemocional, a través del juego, los niños aprenden a interactuar con sus pares, desarrollar habilidades de comunicación, y manejar sus emociones, estas interacciones sociales son cruciales para el desarrollo de la empatía, la cooperación y el trabajo en equipo, el juego también proporciona un espacio seguro donde los niños pueden experimentar con diferentes roles y escenarios, lo que contribuye a su desarrollo emocional y a la construcción de una autoimagen positiva (Quintanilla, 2020).

Desde una perspectiva motivacional, las estrategias lúdicas aumentan el interés y la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje, la naturaleza divertida y atractiva del juego hace, que los actores del proceso se sientan más entusiasmados y comprometidos con las actividades educativas, este mayor nivel de compromiso puede traducirse en una mayor retención de información y en un aprendizaje más profundo y duradero. Además, permiten a los docentes adaptar las actividades a las necesidades y niveles de desarrollo de sus estudiantes, mediante la observación del juego, los docentes pueden identificar las fortalezas y áreas de mejora de cada estudiante, lo que facilita una enseñanza más personalizada y efectiva (Vásquez y Azahuanche, 2020).

Dimensiones

Las dimensiones se obtuvieron a través de Caballero (2021).

Recursos lúdicos: Esta dimensión se refiere a los diferentes materiales, recursos didácticos y tecnológicos que se emplean durante el desarrollo de las actividades lúdicas, la integración de estos recursos en el proceso educativo facilita el aprendizaje mediante

la estimulación visual, táctil y auditiva, permitiendo una mejor comprensión de los contenidos.

Indicadores:

Utilización de materiales didácticos

Integración de recursos tecnológicos

Desarrollo de habilidades: “Comprende el uso del juego como una herramienta para fomentar habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los estudiantes, implica el estímulo de la creatividad y la imaginación a través del juego simbólico, contribuyendo al desarrollo integral del niño”.

Indicadores:

Fomento del juego simbólico

Estímulo de la creatividad

Aplicación pedagógica: Esta dimensión abarca cómo las estrategias lúdicas son adaptadas a la madurez y necesidades de los niños, vinculándolas con situaciones cotidianas, se refiere a la capacidad del docente para adaptar el juego a contextos pedagógicos que reflejen la realidad del niño, facilitando un aprendizaje significativo.

Indicadores:

Adaptación del juego a la madurez del niño

Relación con la realidad cotidiana

Roles y representaciones: Esta dimensión está centrada en el uso de roles y representaciones imaginativas dentro del juego, a través de la adopción de diferentes roles, los estudiantes pueden desarrollar competencias sociales, explorar diferentes perspectivas y practicar habilidades comunicativas.

Indicadores:

Desarrollo de roles

Representaciones imaginativas

1.3.2. Aprendizaje de números naturales:

El aprendizaje de los números naturales se refiere al proceso mediante el cual los niños adquieren la capacidad de comprender, utilizar y manipular los números enteros positivos (1, 2, 3, etc.) y el cero, este proceso implica no solo el reconocimiento y la memorización de los números, sino también la comprensión de sus propiedades, relaciones y operaciones básicas, como la suma, la resta, la multiplicación y la división, los números naturales forman la base del sistema numérico y son fundamentales para el desarrollo de competencias matemáticas más avanzadas (Romero y Gómez, 2010).

Este es un componente esencial en la educación matemática, ya que sienta las bases para el desarrollo de habilidades numéricas y aritméticas más complejas, la comprensión de los números naturales es crucial para el éxito académico en matemáticas y en otras áreas que requieren competencias cuantitativas, a continuación, se detallan varias razones que subrayan la importancia de este aprendizaje. En primer lugar, son la base del pensamiento matemático, el dominio de los números naturales permite a los estudiantes comprender y aplicar conceptos más avanzados, como las fracciones, los

decimales y el álgebra, sin una comprensión sólida de los números naturales, los estudiantes pueden encontrar dificultades significativas al enfrentarse a problemas matemáticos más complejos. Además, desarrolla habilidades cognitivas fundamentales, la capacidad de contar, comparar y operar con números requiere y, al mismo tiempo, promueve el desarrollo de habilidades de razonamiento lógico, memoria de trabajo y atención sostenida, estas habilidades cognitivas no solo son esenciales para el aprendizaje de las matemáticas, sino que también son aplicables a otras disciplinas académicas y situaciones de la vida cotidiana (Hernández, 2013).

Desde una perspectiva pedagógica, el aprendizaje de los números naturales proporciona un marco estructurado para introducir a los estudiantes en el mundo de las matemáticas, a través de actividades y ejercicios diseñados específicamente para este fin, los educadores pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar una comprensión profunda y significativa de los números, esto incluye la capacidad de reconocer patrones, hacer estimaciones y resolver problemas, lo que fomenta una actitud positiva hacia las matemáticas y una mayor confianza en sus propias habilidades. El dominio de los números naturales también tiene implicaciones prácticas significativas, en la vida diaria, las personas utilizan los números naturales para realizar una variedad de tareas, como medir, contar y gestionar recursos, por lo tanto, la competencia en el uso de los números naturales es esencial para la independencia y la funcionalidad en la sociedad moderna. Finalmente, en las primeras etapas de la educación está estrechamente relacionado con el éxito académico futuro, estudios han demostrado que los estudiantes que desarrollan una comprensión sólida de los números naturales en la educación primaria tienen más probabilidades de tener éxito en matemáticas y otras áreas académicas en niveles posteriores (Espitia et al., 2022).

Dimensiones

Las dimensiones se obtuvieron a través de Santana et al. (2022).

Comprensión básica de números: Se refiere al entendimiento inicial de los números, su reconocimiento, y la capacidad de relacionar un número con una cantidad, en esta etapa, los niños aprenden a contar secuencialmente y a comprender la correspondencia entre el número y los objetos que representan.

Indicadores:

Reconocimiento de números

Conteo secuencial

Relación número-cantidad

Uso y aplicación de números: Esta dimensión abarca el uso práctico de los números en la vida cotidiana, así como su aplicación en la resolución de problemas simples, a través de juegos y actividades, los niños utilizan los números en contextos relevantes, fortaleciendo su habilidad para manipular cantidades de forma efectiva.

Indicadores:

Uso de números en situaciones cotidianas

Resolución de problemas simples

Juegos y actividades que involucren números

Reconocimiento y comparación de cantidades: Se centra en la capacidad de los niños para reconocer y comparar diferentes cantidades, así como agrupar objetos según su cantidad. También incluye el uso correcto de términos relacionados con la cantidad, como “más”, “menos”, “igual”, entre otros.

Indicadores:

Comparación de cantidades

Agrupamiento de objetos según cantidad

Uso de términos de cantidad

Desarrollo del concepto de sucesión numérica: Esta dimensión implica el entendimiento de la continuidad numérica, es decir, la habilidad para ordenar los números en una secuencia lógica y completar secuencias numéricas faltantes, es clave para comprender el concepto de progresión y la estructura lógica de los números.

Indicadores:

Ordenar números en una secuencia

Completar secuencias numéricas faltantes

Comprender la continuidad numérica.

II. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Diseño de contrastación de hipótesis

La investigación fue de tipo diagnóstica, ya que tuvo como objetivo conocer el estado de aprendizaje de los números naturales en matemática. Este tipo de investigación se caracterizó por su orientación práctica y su objetivo de generar soluciones efectivas que pudieran aplicarse directamente en el entorno educativo, contribuyendo a la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje” (Arispe et al., 2020).

El enfoque utilizado fue cuantitativo, basado en la recolección y análisis de datos numéricos para comprender y medir el nivel de aprendizaje de los números naturales en los estudiantes. Este enfoque permitió la objetividad y precisión en la medición de la variable dependiente, facilitando el análisis estadístico de los resultados obtenidos. (Arias, 2020).

2.1.1. Población

“Es la colección completa de personas que tienen un rasgo similar y son de interés para el investigador, además, es un componente fundamental en la investigación, ya que sirve de base para la selección de la muestra y la extrapolación de los resultados del estudio a la población general” (Carhuancho et al., 2019).

Por lo cual, se constituyó por 18 niños de 5 años de la I.E.I N° 124 - Nueva Esperanza, San Ignacio.

2.1.2. Muestra

“Es un subconjunto de la población elegido al azar que se utiliza para obtener información sobre toda la población; en este sentido, la muestra debe ser representativa de la población” (Carhuancho et al., 2019).

En consecuencia, el tipo de muestreo a utilizar fue no probabilístico censal. Componiéndose por 18 niños de 5 años del grupo de estudio.

2.2. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales

2.2.1. Técnica

Se aplicó la técnica de observación no participante, en la cual el investigador observó de manera sistemática y detallada el comportamiento de los niños durante el proceso de aprendizaje, sin intervenir directamente en las actividades que se desarrollaron. El investigador se mantuvo como un observador externo, lo que permitió obtener información objetiva sobre las dinámicas de enseñanza y aprendizaje en su contexto natural.

2.2.2. Instrumento

Se utilizó una lista de cotejo como instrumento de evaluación. Esta permitió registrar de manera estructurada la presencia o ausencia de comportamientos específicos relacionados con el aprendizaje de los números naturales en los niños. Los ítems

previamente establecidos fueron marcados según su cumplimiento durante la observación, lo que facilitó un análisis detallado y objetivo de los resultados obtenidos.

2.2.3. *Materiales*

De Escritorio: Papel bond, folder manila, tinta de impresora.

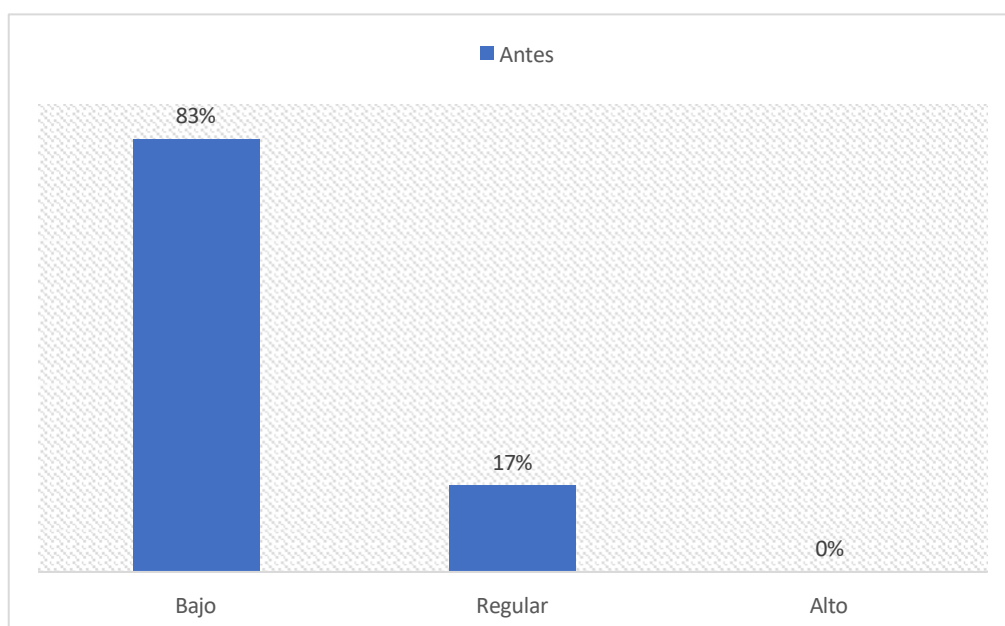
De Investigación: Laptop, USB, grabados en CD.

III. RESULTADOS

3.1. Análisis de resultados

Figura 1

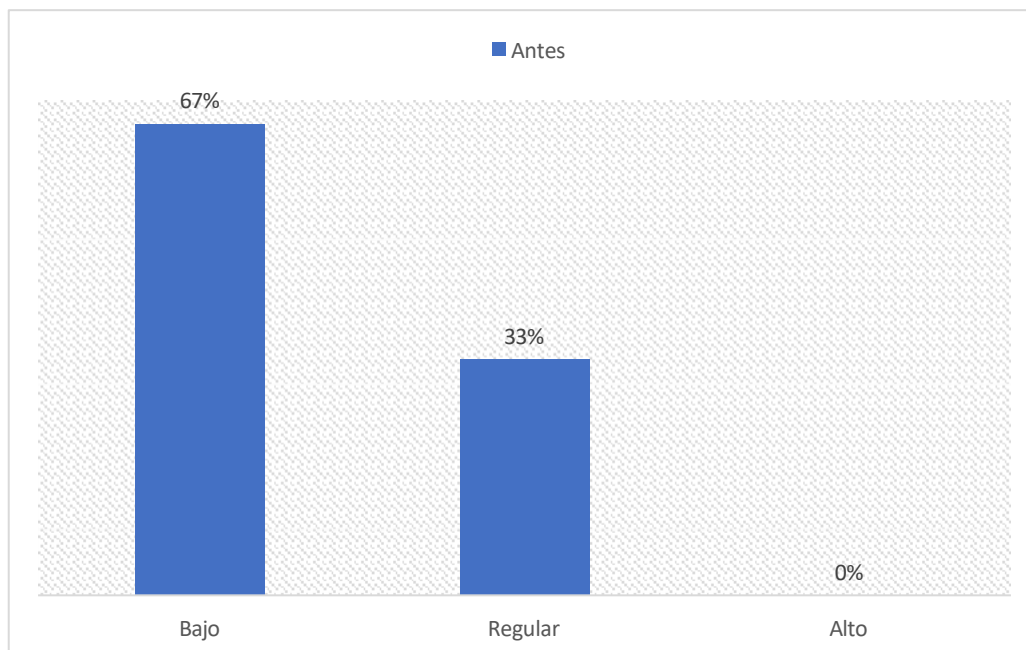
Comprensión básica de números



Los resultados de la Figura 1 muestran una evolución notable en la comprensión básica de los números por parte de los niños, antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas. Inicialmente, un alto porcentaje de los estudiantes (83%) se ubicaba en un nivel bajo, lo que indicaba dificultades significativas en la comprensión de los conceptos numéricos básicos, solo el 17% de los niños mostraba un nivel regular, y ninguno alcanzaba el nivel alto, lo que evidenciaba un déficit general en esta área.

Figura 2

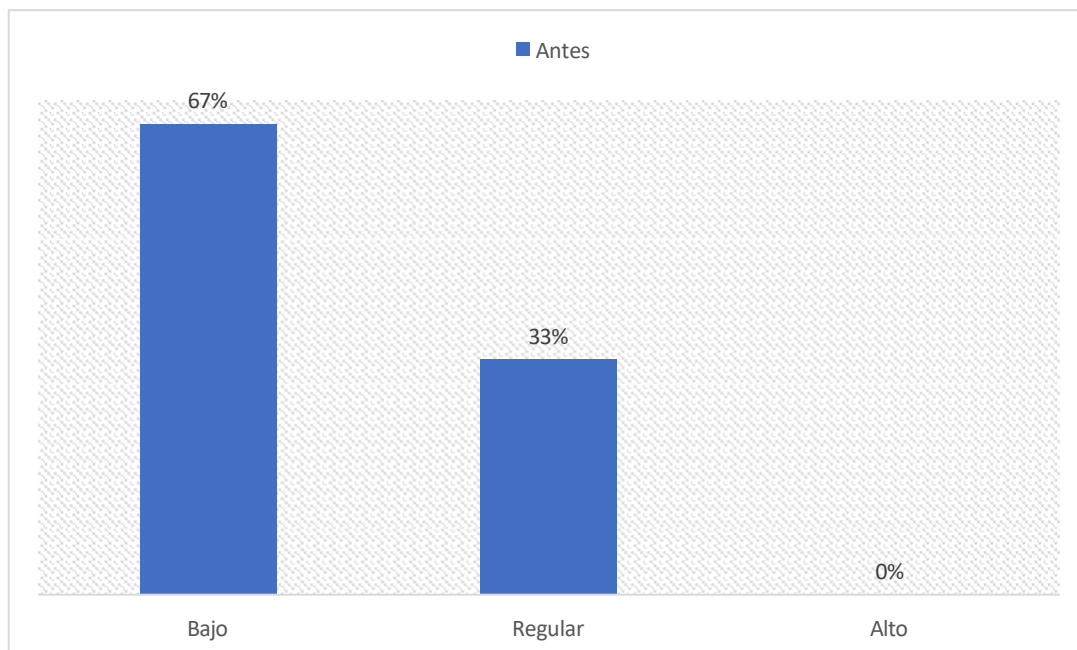
Uso y aplicación de números



En la Figura 2, se presentan los resultados relacionados con el uso y aplicación de los números, una competencia clave en el aprendizaje matemático inicial, antes de la intervención, el 67% de los niños se encontraba en el nivel bajo, lo que la mayoría de los estudiantes tenía dificultades para aplicar los números en actividades cotidianas o ejercicios específicos, el resto de los estudiantes (33%) se encontraba en un nivel regular, y ninguno había alcanzado el nivel alto.

Figura 3

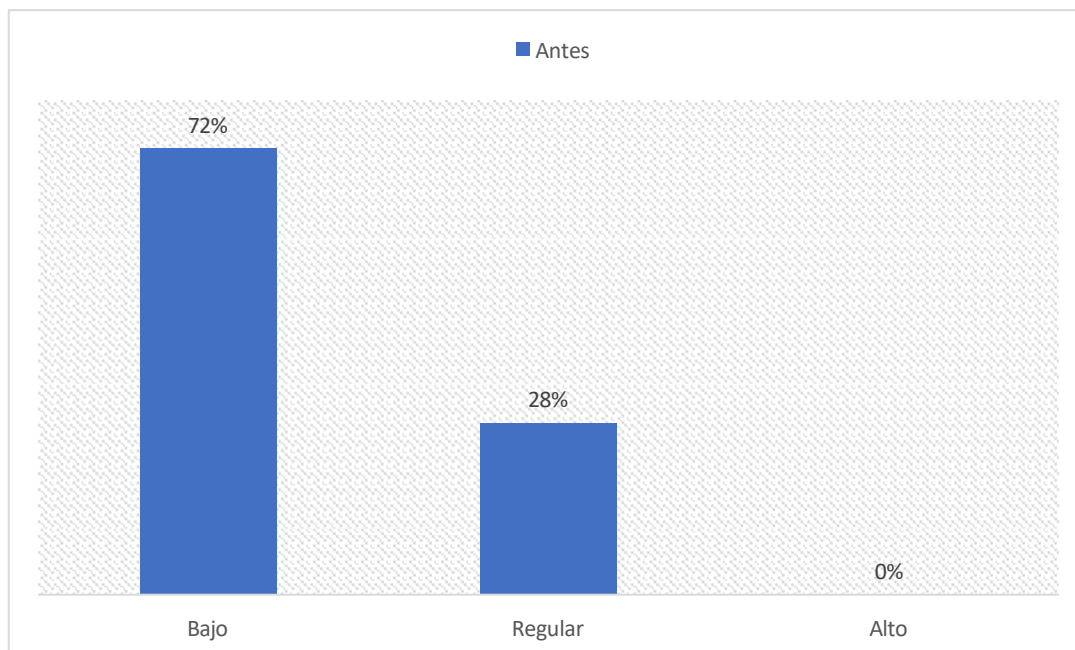
Reconocimiento y comparación de cantidades



La tercera figura muestra los avances en el reconocimiento y la comparación de cantidades, habilidades esenciales para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños, al inicio del estudio, el 67% de los niños estaba en un nivel bajo, lo que indicaba que la mayoría de los estudiantes presentaba dificultades para reconocer y comparar cantidades de manera precisa, el 33% restante se ubicaba en el nivel regular, y ninguno de los estudiantes había alcanzado el nivel alto.

Figura 4

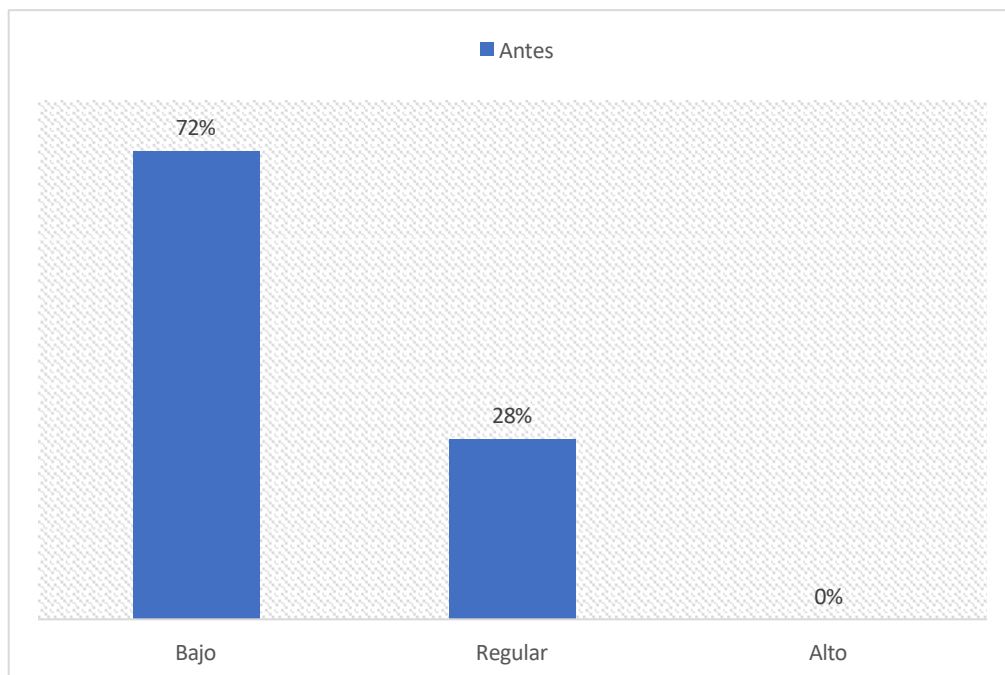
Desarrollo del concepto de sucesión numérica



El concepto de sucesión numérica es uno de los pilares del aprendizaje de los números en los primeros años de la educación infantil, y los resultados presentados en la Figura 4 revelan mejoras significativas en esta área. Antes de la intervención, el 72% de los estudiantes se encontraba en un nivel bajo, lo que indicaba dificultades para comprender y ordenar números en una secuencia correcta, el 28% de los niños estaba en el nivel regular, y ninguno había alcanzado el nivel alto.

Figura 5

Aprendizaje de los números naturales



La Figura 5 refleja los resultados del aprendizaje de los números naturales, una competencia clave en el desarrollo de las habilidades matemáticas en la educación inicial. Antes de la intervención, la mayoría de los niños (72%) se encontraba en un nivel bajo, lo que indicaba un conocimiento limitado o nulo sobre los números naturales, el 18% se ubicaba en el nivel regular, mientras que ninguno había alcanzado el nivel alto.

IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos tras la implementación de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de los números naturales en niños de 5 años muestran una mejora significativa en el desempeño de los estudiantes. La mayoría de los niños (72%) se encontraba en un nivel bajo, lo que evidenciaba dificultades en la comprensión y aplicación de los números naturales, solo el 18% de los estudiantes se encontraba en el nivel regular, y ninguno había alcanzado el nivel alto.

En comparación con estudios previos, los hallazgos coinciden con lo señalado por Benavides y Reyes (2021), quienes sugieren que la implementación de estrategias lúdicas tiene el potencial de mejorar significativamente las habilidades matemáticas de los estudiantes, particularmente en la comprensión y ejecución de las operaciones básicas. Aunque Benavides y Reyes no mencionan resultados específicos, es evidente que el interés y la motivación de los estudiantes hacia las matemáticas se incrementan cuando el aprendizaje está mediado por actividades lúdicas, lo que concuerda con los resultados del presente estudio.

Además, los resultados de Quintanilla (2020) también reflejan una realidad similar a la observada antes de la intervención en este estudio, Quintanilla señala que, en muchas instituciones, existe una carencia en la aplicación de estrategias lúdicas para la enseñanza de matemáticas; a pesar de que los docentes reconocen la importancia del juego en la enseñanza de esta materia, muchos no poseen las estrategias necesarias para implementarlas de manera efectiva, esto podría explicar los bajos niveles iniciales observados en este estudio, donde el 72% de los estudiantes se encontraba en un nivel

bajo antes de la intervención, lo que refleja una deficiencia en las estrategias aplicadas previamente al inicio de este estudio.

Asimismo, los resultados son coherentes con los hallazgos de Encalada (2019), quien observó que la implementación de materiales y estrategias lúdicas resultó en una mejora notable en el aprendizaje de las nociones básicas de cantidad y número en niños pequeños, en este caso, afirmamos que el uso de actividades lúdicas permite una participación más activa de los estudiantes, facilitando su comprensión y retención de los conceptos matemáticos.

Por otro lado, Chamorro y Rojas (2022) también observaron un cambio significativo en el rendimiento académico de los estudiantes en el área de matemáticas después de la aplicación de estrategias lúdicas, los resultados arrojan un 58% de los estudiantes se encuentran en nivel bajo, similar al 72% de este estudio.

Finalmente, Ñope (2019) también reportó resultados comparables a los de este estudio. Antes de su intervención, el 68% de los estudiantes se ubicaba en el nivel alto en la resolución de problemas de cantidad. El estudio muestra que las estrategias lúdicas pueden provocar cambios significativos en el desempeño de los estudiantes, aunque los resultados pueden variar según el contexto y la naturaleza de la intervención.

V. PROPUESTA

La innovación que se presenta esta en el marco del desarrollo de sesiones de aprendizaje, entendiendo que se deben desarrollar en el proceso de enseñanza aprendizaje, considerando los elementos de la planificación didáctica curricular, con énfasis en lo lúdico.

Fundamentos

Recoge aspectos de base teórica con elementos en lo *lúdico*, desde esta proyección se analizan diversas situaciones de índole científica, asumiendo la idea de generar condiciones donde los elementos de base son la configuración de los aprendizajes escolares, con actividades de base en el juego, aspecto que se considera necesario asumir por el énfasis que determina lo cognitivo, motriz y emocional.

Otro considerando es el relacionado al desarrollo neuronal, se hace énfasis en la lógica de establecer relaciones, entre el *desarrollo neuronal*, y la capacidad cognitiva del sujeto, se asume la idea de la dinámica psicosomática, como postulado en el desarrollo del individuo, el cual busca afirmar sus posibilidades de desarrollo global.

El aprendizaje de las *matemáticas*, esta área eje del desarrollo curricular, se enfoca en poder generar las condiciones del desarrollo mental, el reconocimiento, el calculo simple, las relaciones topológicas, dan la posibilidad de establecer formas diversas de aprendizaje en relación a este saber escolar.

Sesión 1. Jugando con los números de la naturaleza

Desempeño	Propósito	Materiales
Los niños reconocerán y representarán números del 1 al 5, relacionándolos con objetos cotidianos de su entorno a través de juegos didácticos adaptados a su nivel de desarrollo.	Fomentar el aprendizaje de los números naturales.	Tarjetas con números del 1 al 5. Objetos de la naturaleza (hojas, piedras, semillas). Proyector (para mostrar imágenes de la naturaleza y asociar con los números). Cubos de colores o bloques para contar. Pizarras pequeñas y plumones para que cada niño escriba números.

Etapa	Desarrollo	Tiempo
Inicio	Actividad: Se iniciará con una pequeña charla sobre los números, preguntando a los niños dónde los ven en su día a día (en la casa, en los juguetes, en la tienda). Esto les ayudará a hacer conexiones con su realidad cotidiana y familiarizarse con el uso de los números.	15 min
	Juego inicial: "Adivina el número". El docente mostrará tarjetas con números y objetos cotidianos. Los niños adivinarán cuántos objetos hay en las imágenes y señalarán el número correcto en sus tarjetas. Este juego adapta el contenido a su nivel cognitivo, permitiendo que asocien los números con lo que conocen.	
	Se mencionarán situaciones como cuántos juguetes tiene cada niño, cuántos cubiertos se usan en la mesa, o cuántos pasos hay que dar para llegar al salón.	
Desenlace	Juego de roles: Los niños serán "exploradores de la naturaleza". Cada uno recibirá un set de objetos naturales (piedras, hojas) y deberán	30 min

	<p>contarlos, escribiendo en una pizarra el número que corresponde a su conjunto.</p>	
	<p>Juego colaborativo: En parejas o grupos pequeños, los niños formarán números con bloques de colores según la cantidad de objetos naturales asignados. Un niño actuará como el "contador", mientras que el otro verificará si está bien hecho, promoviendo el trabajo en equipo y el desarrollo de roles.</p>	
	<p>Reconocimiento de números: Los niños identificarán números del 1 al 5 en una serie de tarjetas y los relacionarán con los objetos que encontraron en la exploración de la naturaleza. Esto refuerza el reconocimiento visual y su aplicación práctica.</p>	
Final	<p>Ritmo y números: En círculo, los niños cantarán una canción donde cada estrofa menciona un número, mientras se pasan objetos de mano en mano. Al finalizar, cada niño dirá el número que tiene en su mano y lo mostrará al grupo. Esta actividad fomenta la repetición, la memoria y la participación activa de todos.</p>	15 min
	<p>Reflexión final: El docente guiará una conversación breve sobre cómo usaron los números en el juego, conectando el aprendizaje con situaciones cotidianas (como contar pasos al caminar o cuántas frutas llevan al almuerzo).</p>	
	<p>Conclusión de la sesión: Cada niño menciona un número que aprendió y lo asocia con un objeto cotidiano de su casa o del colegio, reforzando la aplicación de los números naturales en su vida diaria.</p>	

Sesión 2. Contando juguetes y objetos del día a día"

Desempeño	Propósito	Materiales
Los niños realizarán el conteo secuencial de números naturales del 1 al 5, relacionando los números con objetos cotidianos de su entorno. Participarán en actividades lúdicas que involucren el desarrollo de roles y la conexión con su realidad cotidiana.	Fomentar el aprendizaje del conteo secuencial en niños.	Tarjetas numeradas del 1 al 5. Objetos cotidianos (juguetes, libros pequeños, pelotas, cubiertos). Cajas o canastas para guardar y clasificar los objetos. Pizarras pequeñas y plumones. Pelotas numeradas para juegos en grupo.

Etapa	Desarrollo	Tiempo
Inicio	Actividad: El docente iniciará con una charla sencilla sobre los números y cómo los usamos para contar cosas a nuestro alrededor. Preguntará a los niños cuántos juguetes o libros tienen en casa, motivándolos a participar y relacionar los números con su vida cotidiana.	15 min
	Juego inicial: "Busca y cuenta". El docente esparcirá tarjetas numeradas del 1 al 5 en el aula. Los niños, en grupos pequeños, buscarán las tarjetas y dirán en voz alta el número que encuentran. Esto fomenta el reconocimiento de los números y adapta la actividad a su nivel de desarrollo cognitivo.	
	Se destacará la importancia de los números en cosas cotidianas, como contar cuántos zapatos tenemos, cuántos amigos están en el salón, o cuántas frutas se colocan en una canasta. Esto vincula el aprendizaje a su entorno.	
Desenlace	Juego de roles: Los niños se dividirán en pequeños grupos y asumirán el rol de "organizadores de juguetes". Cada grupo tendrá una caja con diferentes objetos (juguetes, pelotas, cubiertos, etc.), y uno de los niños será el encargado de contar los objetos en voz alta, mientras que	30 min

	<p>otro los colocará en orden, uno a uno, siguiendo la secuencia numérica. Después de cada ronda, los roles se intercambiarán para que todos participen en el conteo.</p> <p>Juego colaborativo: Los niños participarán en el "Rally del Conteo". En grupos, los niños deberán realizar un circuito donde en cada parada contarán objetos específicos (ejemplo: 5 libros, 8 pelotas, 3 cubiertos). Cada parada se enfocará en un número específico de la secuencia, asegurando que los niños desarrollen el conteo secuencial.</p> <p>Conteo secuencial: A través del uso de bloques numerados o pelotas, los niños formarán una fila siguiendo la secuencia del 1 al 5. El docente guiará a los niños diciendo los números en voz alta mientras los objetos se ordenan, asegurando que comprendan la secuencia correcta.</p>	
Final	<p>Ritmo y números: En un círculo, los niños participarán en una canción de conteo secuencial (ejemplo: "1, 2, 3, cuenta conmigo, 4, 5, 6, ¡vamos muy bien!"). Durante la canción, cada niño dirá el número en voz alta cuando le toque su turno, reforzando el aprendizaje del conteo.</p> <p>Relación con la realidad cotidiana: El docente preguntará a los niños cuántos pasos tienen que dar para llegar de la puerta al salón, o cuántos cubiertos utilizan durante la comida en su casa. Esta reflexión conectará el aprendizaje con su vida diaria.</p> <p>Conclusión de la sesión: Los niños compartirán qué objetos contaron durante la sesión y cómo usarán el conteo en su casa o al jugar con sus amigos, fortaleciendo el vínculo entre el aprendizaje del conteo secuencial y situaciones reales.</p>	15 min

Sesión 3. Jugando a relacionar números y cantidades

Desempeño	Propósito	Materiales
-----------	-----------	------------

<p>Los niños reconocerán la relación entre números y cantidades, asociando correctamente los números del 1 al 5 con una cantidad específica de objetos cotidianos, utilizando el juego como una estrategia didáctica para su desarrollo.</p>	<p>Desarrollar la habilidad de relacionar números con cantidades en niños</p>	<p>Tarjetas con números del 1 al 5. Objetos de uso cotidiano (cubiertos, bloques, pelotas, frutas de plástico, etc.). Cajas o cestas pequeñas para clasificar objetos. Pizarra y plumones para ilustrar números. Pelotas numeradas para juegos grupales.</p>
--	---	--

Etapa	Desarrollo	Tiempo
<p>Inicio</p>	<p>Actividad: El docente iniciará la clase mostrando una serie de tarjetas numeradas del 1 al 5 y preguntará a los niños qué número conocen y qué cosas pueden contar (ej.: “¿Cuántos zapatos tienes?” o “¿Cuántas pelotas has jugado hoy?”). Esto permitirá que los niños vinculen los números con cantidades reales, conectando el contenido con su vida cotidiana.</p>	<p>15 min</p>
	<p>Juego inicial: "La búsqueda de cantidades". Los niños, en grupos pequeños, buscarán diferentes objetos en el aula (pelotas, bloques, frutas de juguete, etc.) y los colocarán frente a una tarjeta que indique un número (ej.: buscarán 3 pelotas para poner frente a la tarjeta con el número 3). El docente guiará esta búsqueda y dará refuerzos positivos cuando los niños logren relacionar el número con la cantidad correcta.</p>	
	<p>Se motivará a los niños a pensar en situaciones diarias, como contar cuántos cubiertos usan en la mesa o cuántas frutas llevan en su lonchera, ayudando a que vean la utilidad del conteo y la relación número-cantidad en su día a día.</p>	
<p>Desenlace</p>	<p>Juego de roles: Los niños serán “pequeños comerciantes”. En esta actividad, se organizará una tienda ficticia donde los niños “venderán” frutas o juguetes a sus compañeros. Un niño tomará el rol de vendedor,</p>	<p>30 min</p>

	<p>mientras que los demás serán compradores que deben pedir una cantidad específica de objetos (ej.: “Quiero 5 pelotas”). El niño vendedor deberá entregar el número correcto de objetos según lo solicitado. Los roles cambiarán después de varias rondas para que todos participen activamente.</p> <p>Juego colaborativo: "Clasifica y cuenta". El docente entregará a cada grupo una cesta con una variedad de objetos (frutas de juguete, bloques, pelotas). Los niños tendrán que clasificar los objetos y contar la cantidad de cada tipo (ej.: 4 manzanas, 3 pelotas, 2 bloques). Luego, deberán relacionar el número con una tarjeta correspondiente, consolidando la relación entre número y cantidad.</p> <p>Adaptación al desarrollo cognitivo: Las actividades están diseñadas para la etapa preoperacional de Piaget, donde los niños desarrollan el pensamiento simbólico. Los objetos concretos ayudan a que los niños visualicen las cantidades y las relacionen directamente con los números, facilitando la comprensión. El juego permite que esta actividad se adapte a la madurez de los niños, estimulando su participación activa y desarrollo cognitivo.</p>	
Final	<p>Juego "Contemos lo que encontramos": Los niños, sentados en un círculo, deberán pasar una pelota numerada. Cada vez que reciban la pelota, deberán contar en voz alta cuántos objetos encontraron o relacionar un número con la cantidad de objetos que vieron durante la clase (ej.: “Vi 5 pelotas”, “Conté 4 bloques”). Esta actividad refuerza la relación entre los números y las cantidades, además de promover la participación de todos los niños.</p> <p>Relación con la realidad cotidiana: El docente preguntará a los niños cuántos cubiertos usan en casa, cuántas sillas hay en la sala o cuántos pasos dan para llegar de su dormitorio a la cocina. De este modo, se relaciona lo aprendido con situaciones diarias y cercanas a su vida.</p> <p>Conclusión de la sesión: Los niños compartirán qué objetos contaron y cómo relacionaron los números con las cantidades, cerrando la sesión con una reflexión sobre cómo pueden usar esta habilidad en su casa o jugando con amigos.</p>	15 min

Sesión 4. Los números en nuestra vida diaria

Desempeño	Propósito	Materiales
-----------	-----------	------------

<p>Los niños usarán los números en situaciones cotidianas, aplicando el conteo y reconocimiento de cantidades en actividades lúdicas, relacionándolos con su entorno inmediato.</p>	<p>Fomentar el uso práctico de los números naturales en situaciones cotidianas, desarrollando la capacidad de contar y reconocer números en actividades relacionadas con la vida diaria.</p>	<p>Tarjetas con números del 1 al 5. Pelotas numeradas. Materiales de juguete como frutas, cubiertos, bloques, etc. Canastas o cajas pequeñas. Pizarra y marcadores. Tablet o computadora para mostrar videos cortos de situaciones cotidianas (ej.: comprar en una tienda).</p>
---	--	---

Etapa	Desarrollo	Tiempo
Inicio	<p>Actividad: El docente iniciará preguntando a los niños sobre situaciones cotidianas en las que usan números, como contar cuántos zapatos tienen o cuántas sillas hay en casa. Esto permitirá que los niños asocien los números con situaciones reales y cercanas a ellos, creando una conexión inmediata entre los números y la realidad cotidiana.</p> <p>Juego inicial: Los niños se contarán entre sí para saber cuántos son en el aula, y el docente les mostrará el número correspondiente en una tarjeta. Luego, el docente les preguntará cuántos niños hay en casa o cuántos animales tienen. Esta actividad permite iniciar el uso de números en situaciones cotidianas.</p>	15 min
Desenlace	<p>Juego de roles: Los niños se dividirán en pequeños grupos y organizarán una "tienda" dentro del aula. En la tienda, los niños harán el papel de vendedores y clientes. Los clientes pedirán diferentes productos (frutas, juguetes) en cantidades específicas (ej.: “Quiero 4 manzanas y 3 pelotas”). El vendedor deberá contar correctamente los productos antes de entregarlos. Cada niño tomará un turno para ser vendedor y cliente, rotando los roles para que todos puedan practicar tanto el conteo como el uso de números.</p>	30 min

	<p>Situaciones cotidianas con números: El docente mostrará breves videos o imágenes en una tablet o computadora, presentando situaciones como comprar en una tienda, poner la mesa, o contar animales en una granja. Luego, los niños deberán recrear estas situaciones, usando los números para contar los objetos relacionados (ej.: contar cuántos platos necesitan para la mesa o cuántos animales hay en la granja). Esta actividad facilita la conexión entre el aprendizaje de los números y su uso en la vida diaria.</p>	
Final	<p>Juego " Cuéntame tu día": Los niños, en círculo, compartirán situaciones de su día donde usaron números (ej.: “Hoy conté cuántos pasos di para llegar al salón”, “Conté cuántas frutas puse en mi mochila”). Esta actividad no solo refuerza el uso de números en su vida diaria, sino que también fomenta la expresión oral y el trabajo colaborativo.</p>	15 min
	<p>Relación con la realidad cotidiana: A lo largo de la sesión, se hizo hincapié en cómo los números forman parte de las actividades diarias de los niños. Los ejemplos y juegos usados permiten que los niños vean la relevancia de los números en su entorno, desde poner la mesa hasta contar pasos.</p>	
	<p>Conclusión de la sesión: Los niños habrán reforzado su capacidad para usar los números en situaciones cotidianas, a través del juego y la interacción social, logrando relacionar los números naturales con actividades reales y prácticas de su vida diaria.</p>	

Sesión 5. Resolviendo problemas con números

Desempeño	Propósito	Materiales
Los niños identificarán y resolverán problemas simples utilizando los números naturales, aplicando el conteo y la relación entre número y cantidad en actividades lúdicas adaptadas a su realidad cotidiana.	Desarrollar la capacidad de los niños para resolver problemas matemáticos simples.	<p>Tarjetas con problemas sencillos representados con dibujos (ej.: 3 pelotas, 2 flores, etc.).</p> <p>Objetos físicos como bloques, pelotas, cubiertos y frutas de juguete.</p> <p>Canastas o recipientes para clasificar.</p> <p>Pizarra y marcadores.</p> <p>Tablet o computadora para mostrar videos cortos de situaciones cotidianas que involucren problemas matemáticos simples.</p>

Etapa	Desarrollo	Tiempo
Inicio	<p>Actividad: El docente inicia la sesión con una breve conversación sobre situaciones diarias donde los niños usan números para resolver problemas (ej.: “¿Cuántos juguetes más necesitas para tener cinco?”, “Si tienes tres manzanas y comes una, ¿cuántas te quedan?”). Esto permitirá que los niños se relacionen con el concepto de resolución de problemas en un contexto cercano.</p>	15 min
	<p>Juego inicial: Se coloca una situación concreta frente a los niños: "Tenemos 5 pelotas, pero necesitamos 3 más para el recreo. ¿Cuántas nos faltan?". Los niños intentarán resolverlo de manera grupal. Esta actividad introduce el concepto de resolución de problemas de forma sencilla y adaptada a su nivel de madurez.</p>	

Desenlace	<p>Juego de roles: Los niños serán organizados en pequeños grupos para participar en un juego de roles llamado "El mercado". En este juego, un grupo de niños será el cliente y otro el vendedor. Cada cliente recibirá una tarjeta con un problema sencillo (ej.: "Tienes 4 manzanas, pero necesitas 2 más. ¿Cuántas tienes que pedir?"). El vendedor tendrá que entregar la cantidad correcta de frutas o productos, y ambos niños resolverán el problema juntos. Los roles se rotarán para que todos tengan la oportunidad de resolver problemas desde diferentes perspectivas.</p>	30 min
	<p>Problemas visuales y manipulativos: El docente mostrará tarjetas con problemas visuales (ej.: "Si hay 4 flores en una maceta y añades 2 más, ¿cuántas flores hay ahora?"). Los niños tendrán que representar estos problemas con objetos físicos, como bloques o frutas de juguete. La interacción directa con objetos facilita la comprensión de los problemas.</p>	
Final	<p>Juego " El problema del día": En círculo, el docente presentará un último problema grupal relacionado con una situación cotidiana (ej.: "En el parque hay 6 niños, pero se unieron 3 más. ¿Cuántos niños hay ahora en total?"). Los niños resolverán el problema juntos, reforzando lo aprendido.</p> <p>Tarea para casa: El docente propondrá una tarea sencilla para hacer en casa: "Cuando vayan al mercado con sus papás, cuenten cuántas frutas o verduras compran y resuelvan cuántas más necesitan para completar una cantidad específica".</p>	15 min
	<p>Relación con la realidad cotidiana: A lo largo de la sesión, los niños aprendieron a resolver problemas en situaciones que reflejan su vida diaria, como ir al mercado o contar juguetes. El juego de roles permite que los niños asuman diferentes perspectivas y refuercen su capacidad para resolver problemas de manera cooperativa, todo mientras practican el uso de los números en contextos simples y significativos.</p>	
	<p>Conclusión de la sesión: Al finalizar la sesión, los niños habrán desarrollado una mejor comprensión de cómo usar los números para resolver problemas simples en su vida diaria, aplicando el conteo, la relación número-cantidad y la toma de decisiones a través del juego y el trabajo en equipo.</p>	

Sesión 6. Juguemos con los números

Desempeño	Propósito	Materiales
Los niños identificarán y utilizarán números en diversos juegos y actividades, reconociendo su uso en situaciones cotidianas a través del juego y la interacción grupal.	Fortalecer el aprendizaje de los números naturales en niños.	Tarjetas con números grandes (del 1 al 5). Pelotas numeradas. Cuerdas o cintas para saltar. Cubos o bloques de construcción. Aros de colores. Música infantil para ambientar. Pizarra y marcadores para registrar los números durante las actividades.

Etapa	Desarrollo	Tiempo
Inicio	Actividad: El docente dará la bienvenida a los niños y les pedirá que mencionen situaciones donde hayan visto o usado números en su vida cotidiana (ej.: contar los juguetes, las frutas, los escalones al subir al parque). Esto permitirá establecer una conexión entre el conocimiento de los números y su uso en el día a día.	15 min
	Juego inicial: El docente pedirá a los niños que formen un círculo. Luego, lanzará una pelota numerada al azar a un niño y le pedirá que diga en voz alta el número de la pelota. Después, ese niño lanzará la pelota a otro compañero y el ciclo se repetirá. Este juego, además de divertido, permitirá que los niños reconozcan los números de manera concreta y lúdica, adaptándose a su madurez cognitiva.	
Desenlace	Juego de roles: Se recreará un pequeño supermercado dentro del aula, donde algunos niños asumirán el rol de clientes y otros el rol de cajeros. Cada cliente recibirá una tarjeta con una lista de objetos a comprar (por ejemplo: "3 manzanas, 2 panes, 5 pelotas"). Los niños deberán contar los objetos mientras los cajeros registran los números correspondientes en una pizarra. Esta actividad relaciona el uso de	30 min

	<p>números con una situación cotidiana, y el rol de cliente y cajero ayuda a que los niños asuman diferentes perspectivas.</p>	
	<p>Juego "Salta el número": El docente colocará aros numerados en el suelo, formando una secuencia. Los niños deberán saltar dentro de los aros diciendo en voz alta el número en el que caen. Se puede acompañar la actividad con música para hacerla más divertida. Este juego fomenta la memoria numérica y la relación entre número y movimiento.</p> <p>Actividad manipulativa "Construyamos con números": Los niños tendrán acceso a cubos o bloques de construcción numerados. El reto será construir torres siguiendo una secuencia numérica determinada por el docente (ej.: "Haz una torre del 1 al 5"). Este tipo de juego manipula objetos concretos y ayuda a los niños a asociar los números con la cantidad real.</p>	
<p>Final</p>	<p>Juego "El tren numérico": Los niños se colocarán en fila, formando un "tren". El docente dará una instrucción, como: "El tren debe tener 4 vagones", y los niños deberán contar y formar el tren con la cantidad correcta de niños. Este juego en grupo refuerza la cooperación y el uso de números en un contexto cotidiano y divertido.</p> <p>Evaluación final: En un círculo, el docente pedirá a los niños que mencionen un número que aprendieron durante el juego y cómo lo usaron en las actividades. Esto servirá para reforzar el aprendizaje y cerrar la sesión con una reflexión sobre el uso práctico de los números.</p> <p>Relación con la realidad cotidiana: Durante toda la sesión, los niños interactuaron con números en juegos y situaciones que imitan la vida real, como el supermercado o el tren. Estos juegos no solo enseñan números, sino también cómo aplicarlos en situaciones cotidianas, promoviendo el desarrollo de roles y la cooperación entre los niños.</p> <p>Conclusión de la sesión: Al finalizar, los niños habrán fortalecido su conocimiento de los números naturales y su uso en situaciones de la vida diaria. Las actividades lúdicas, adaptadas a su nivel de madurez, les permitirán entender la importancia de los números y cómo aplicarlos de manera práctica y divertida.</p>	<p>15 min</p>

Sesión 7. Comparando cantidades con objetos de nuestra vida diaria

Desempeño	Propósito	Materiales
Los niños identificarán y compararán diferentes cantidades utilizando objetos concretos, reconociendo cuál es mayor, menor o igual, mediante actividades lúdicas adaptadas a su nivel de desarrollo cognitivo.	Fomentar el aprendizaje de los números naturales y la habilidad para comparar cantidades en niños.	Tarjetas con números (del 1 al 5). Objetos concretos: frutas de juguete, bloques de construcción, fichas de colores, muñecos. Balanzas de juguete. Contenedores de plástico. Pizarra y marcadores. Tablets con aplicaciones educativas sobre números

Etapa	Desarrollo	Tiempo
Inicio	Actividad: El docente comenzará la sesión con una conversación sobre situaciones donde los niños comparan cantidades en su vida diaria, como al repartir juguetes entre amigos o al contar galletas en su lonchera. Se les preguntará: "¿Cómo saben quién tiene más o menos?" Esto permitirá a los niños reflexionar sobre cómo la comparación de cantidades está presente en su vida cotidiana.	15 min
	Juego inicial: Se repartirán tarjetas con diferentes cantidades de puntos (del 1 al 5). El docente pedirá a los niños que formen parejas, comparen las tarjetas que tienen y digan quién tiene el número mayor y quién tiene el número menor. Esta actividad introduce la idea de comparar cantidades de manera visual y concreta.	
Desenlace	Juego de roles: Los niños se dividirán en dos grupos, compradores y vendedores. En el "mercado", habrá frutas de juguete en cantidades diversas. Cada comprador recibirá una lista de compras con números de frutas, como "3 manzanas y 5 plátanos". Los vendedores deberán contar y entregar las frutas, y luego, con la ayuda del docente, comparar cuántas frutas de cada tipo tiene el comprador (por ejemplo,	30 min

	<p>comparar cuántas manzanas con cuántos plátanos). Este juego relaciona la comparación de cantidades con una situación cotidiana (ir al mercado) y permite que los niños asuman roles de compradores y vendedores, promoviendo el desarrollo social.</p>	
	<p>Juego " ¿Cuál pesa más?": Utilizando balanzas de juguete y contenedores con diferentes objetos (fichas, bloques, muñecos), los niños colocarán objetos en cada lado de la balanza y observarán cuál contenedor tiene más objetos y cuál tiene menos. Este juego ayuda a los niños a visualizar las diferencias en cantidad de manera concreta.</p> <p>Actividad manipulativa “Comparar torres de bloques”: Los niños construirán torres con bloques, siguiendo indicaciones del docente, como: "Haz una torre con 4 bloques y otra con 6 bloques. ¿Cuál torre es más alta?" Esta actividad fomenta la comparación de cantidades usando objetos que pueden tocar y manipular, lo que facilita su comprensión.</p>	
<p>Final</p>	<p>Juego "La carrera de los números": El docente dividirá a los niños en pequeños equipos. Se colocarán varios objetos en el suelo (bloques, fichas, pelotas). El equipo que logre recolectar más objetos en un tiempo determinado ganará. Luego, se comparará la cantidad de objetos recolectados por cada equipo y se pedirá a los niños que expliquen qué equipo recolectó más y cuál menos. Este juego refuerza la habilidad de comparar cantidades y promueve el trabajo en equipo.</p> <p>Reflexión grupal: En círculo, el docente preguntará a los niños: "¿Cómo sabemos quién tenía más o menos objetos? ¿Fue fácil o difícil contar y comparar?" Esto permitirá a los niños reflexionar sobre lo que aprendieron durante la sesión y reforzar el uso de los números en la vida diaria.</p> <p>Relación con la realidad cotidiana: A lo largo de la sesión, los niños participaron en actividades que replican situaciones cotidianas (ir al mercado, comparar torres, pesar objetos), y mediante juegos de roles y actividades colaborativas, aprendieron a comparar cantidades de manera divertida y significativa.</p> <p>Conclusión de la sesión: Los niños habrán aprendido a comparar cantidades utilizando objetos concretos y juegos de roles. Las actividades lúdicas les permitirán comprender de manera visual y práctica las diferencias entre mayor, menor o igual, estableciendo conexiones con situaciones reales de su vida diaria, como contar y comparar en el mercado o al jugar con amigos.</p>	<p>15 min</p>

Sesión 8. Agrupando objetos según su cantidad

Desempeño	Propósito	Materiales
Los niños serán capaces de agrupar objetos de acuerdo a su cantidad, reconociendo la correspondencia entre número y cantidad, utilizando juegos adaptados a su nivel de madurez.	Desarrollar la habilidad de agrupar objetos según su cantidad y fortalecer el aprendizaje de los números naturales en niños.	Tarjetas con números (del 1 al 5). Objetos concretos: pelotas, bloques de construcción, animales de juguete, fichas de colores. Cajas o cestas para agrupar objetos. Pizarra y marcadores. Tablets con aplicaciones educativas sobre números.

Etapa	Desarrollo	Tiempo
Inicio	Actividad: Se iniciará la sesión con una conversación sobre la importancia de agrupar cosas en su vida diaria. El docente les preguntará: "¿Qué cosas agrupamos en casa? Por ejemplo, los juguetes, la ropa, los cubiertos. ¿Cómo saben cuántos hay en cada grupo?". Los niños compartirán sus experiencias cotidianas sobre agrupar objetos.	15 min
	Juego inicial: Se repartirán tarjetas con números del 1 al 5 a cada niño. El docente dará una señal y los niños deberán encontrar a los compañeros que tengan la misma cantidad de puntos en sus tarjetas, formando grupos. Este juego inicial ayudará a que los niños se familiaricen con el concepto de agrupar según cantidad y les permitirá comenzar a trabajar en equipo.	
Desenlace	Juego de roles: Los niños asumirán roles de vendedores y compradores. El docente entregará a cada comprador una lista con números, por ejemplo: "Comprar 3 pelotas, 4 bloques y 2 animales de juguete". Los vendedores deberán entregar los objetos solicitados y agruparlos en cajas según la cantidad. Una vez que los compradores reciban los objetos, deberán verificar que la cantidad coincida con la solicitada.	30 min

	<p>Actividad de agrupamiento "Clasifica por cantidad": El docente colocará sobre el piso varios objetos (fichas, pelotas, bloques). Luego, los niños deberán agrupar estos objetos en cestas según el número indicado en tarjetas grandes (por ejemplo, una cesta para 2 pelotas, otra para 4 bloques). Esta actividad permitirá a los niños manipular objetos concretos y experimentar el agrupamiento físico de acuerdo con la cantidad, lo que facilita la comprensión del concepto.</p> <p>Juego "Agrupa los animales": Se proporcionarán animales de juguete en diversas cantidades y tarjetas numéricas. Los niños deberán agrupar los animales según las tarjetas que el docente les asigne (por ejemplo, "agrupa 5 elefantes, 3 tigres y 2 caballos"). El docente alentará a los niños a contar en voz alta mientras agrupan, reforzando así el uso del conteo.</p>	
Final	<p>Juego "Agrupa y gana": Los niños se dividirán en pequeños equipos. Cada equipo recibirá una cesta llena de objetos y deberá agruparlos según la cantidad indicada por el docente (por ejemplo, "Agrupa 4 bloques en esta caja, 5 pelotas en esta otra"). Al final, los equipos compararán sus agrupaciones y contarán juntos los objetos.</p> <p>Reflexión grupal: El docente reunirá a los niños en círculo y les preguntará: "¿Qué aprendimos hoy sobre cómo agrupar las cosas? ¿Es más fácil contar los objetos cuando los agrupamos?". Esta reflexión ayudará a los niños a consolidar el concepto de agrupar objetos según cantidad y a relacionarlo con su vida diaria.</p> <p>Relación con la realidad cotidiana: A lo largo de la sesión, los niños participan en actividades que reflejan situaciones cotidianas, como organizar juguetes o hacer compras en una tienda, promoviendo el aprendizaje a través de roles y experiencias familiares. Además, los juegos están adaptados a su madurez cognitiva, asegurando que el aprendizaje sea significativo y adecuado a su edad.</p> <p>Conclusión de la sesión: Los niños habrán aprendido a agrupar objetos según la cantidad, usando juegos y actividades basadas en situaciones reales de su vida cotidiana. Estas experiencias les permitirán desarrollar una comprensión práctica de la correspondencia entre números y cantidades, facilitando así su aprendizaje de los números naturales.</p>	15 min

Sesión 9. Jugando con términos de cantidad

Desempeño	Propósito	Materiales
Los niños usarán términos de cantidad como "más", "menos", "igual" y "muchos", aplicándolos correctamente en situaciones cotidianas y actividades lúdicas, lo que reforzará su comprensión de los números naturales.	Promover el uso y comprensión de términos de cantidad en los niños.	Tarjetas con dibujos de grupos de objetos (pelotas, manzanas, bloques, etc.) en diferentes cantidades. Cubos de colores o fichas para manipulación. Pizarra con marcadores. Tarjetas con términos de cantidad ("más", "menos", "igual"). Aplicación interactiva en tablets que involucra actividades de comparación de cantidades.

Etapa	Desarrollo	Tiempo
Inicio	Actividad: El docente iniciará preguntando a los niños sobre situaciones cotidianas donde comparan cosas. Por ejemplo: "Cuando estás comiendo con tus amigos, ¿cómo sabes quién tiene más manzanas o menos juguetes?". La idea es que los niños compartan ejemplos de cómo usan términos de cantidad en su vida diaria.	15 min
	Juego inicial: Se mostrarán tarjetas con diferentes cantidades de objetos (por ejemplo, 3 pelotas y 5 bloques) y se pedirá a los niños que señalen cuál grupo tiene más o menos. Luego, el docente les enseñará las tarjetas con los términos de cantidad y les pedirá que las usen para describir las imágenes.	
Desenlace	Juego de roles: Los niños se dividirán en dos grupos: compradores y vendedores. Cada comprador recibirá una lista con términos de cantidad como "más bloques que pelotas" o "menos manzanas que naranjas". Los vendedores deberán entregar los productos respetando las indicaciones de cantidad. Durante el juego, los niños usarán los términos de cantidad al interactuar y verificar si han recibido lo solicitado.	30 min

	<p>Actividad de agrupamiento "Clasifica por cantidad": En esta actividad, se les proporcionarán a los niños cubos de colores y se les pedirá que formen dos grupos de cubos. Luego, el docente les preguntará si los grupos tienen "más", "menos" o "igual" cantidad de cubos. Los niños contarán los cubos y levantarán las tarjetas con los términos de cantidad correctos. Esta actividad ayuda a que los niños internalicen los conceptos de más, menos e igual de manera concreta.</p> <p>Juego "Muchos y pocos": Se presentarán diversas canastas con diferentes cantidades de juguetes. Los niños deberán agrupar las canastas en dos categorías: "muchos" o "pocos", usando las tarjetas de cantidad para hacer la clasificación. Este juego permitirá una visualización rápida y fácil del concepto de cantidad y ayudará a los niños a manejar términos de comparación.</p>	
	<p>Juego "Muchos y pocos": Se presentarán diversas canastas con diferentes cantidades de juguetes. Los niños deberán agrupar las canastas en dos categorías: "muchos" o "pocos", usando las tarjetas de cantidad para hacer la clasificación. Este juego permitirá una visualización rápida y fácil del concepto de cantidad y ayudará a los niños a manejar términos de comparación.</p>	
<p>Final</p>	<p>Juego colaborativo "¿Quién tiene más?": Los niños trabajarán en pequeños grupos y cada grupo recibirá una serie de tarjetas con diferentes cantidades de objetos. Juntos, deberán identificar qué grupo tiene "más", "menos" o "igual" cantidad y levantar las tarjetas correspondientes con los términos de cantidad. Cada grupo compartirá sus resultados con el resto de la clase y el docente confirmará si son correctos.</p> <p>Reflexión grupal: El docente cerrará la sesión con una reflexión en grupo. Preguntará a los niños: "Hoy aprendimos a usar palabras como 'más', 'menos' y 'igual'. ¿En qué otras situaciones del día a día podríamos usarlas?". Los niños compartirán ideas sobre cómo pueden aplicar estos términos en su vida cotidiana, como cuando reparten juguetes o comida.</p>	<p>15 min</p>

	<p>Relación con la realidad cotidiana: Las actividades y juegos utilizados en esta sesión reflejan situaciones reales y cotidianas, como hacer compras en el mercado o compartir juguetes, lo que ayuda a que los niños conecten los términos de cantidad con experiencias de la vida diaria. Además, el uso de roles como vendedores y compradores facilita el aprendizaje en un entorno que es familiar y motivador para ellos.</p>	
	<p>Conclusión de la sesión: A través de esta sesión, los niños habrán comprendido y usado los términos de cantidad "más", "menos", "igual", y "muchos" en actividades lúdicas. Estas experiencias no solo refuerzan el aprendizaje de los números naturales, sino que también les permiten aplicar estos conceptos en situaciones cotidianas, preparándolos para usar estos términos en diferentes contextos a medida que desarrollan sus habilidades matemáticas básicas.</p>	

Sesión 10. Ordenando números en la secuencia correcta

Desempeño	Propósito	Materiales
Los niños serán capaces de ordenar números naturales del 1 al 5 en una secuencia correcta, aplicando el conteo secuencial mediante juegos y actividades lúdicas que conecten con su vida cotidiana.	Facilitar el aprendizaje del orden secuencial de los números naturales en niños.	Tarjetas con números del 1 al 5. Carteles con imágenes de situaciones cotidianas (escaleras, filas de niños, etc.). Cubos numerados del 1 al 5. Pizarra y marcadores. Pelotas o aros numerados. Tablets con juegos interactivos de conteo secuencial (opcional).

Etapa	Desarrollo	Tiempo
Inicio	Actividad: El docente iniciará la sesión preguntando a los niños sobre situaciones donde ven cosas en orden, como subir las escaleras o formar filas. Preguntará: "¿Cuántos escalones subimos? ¿Cómo sabemos qué paso es primero y cuál es el último?".	15 min
	Juego inicial: Se mostrarán las tarjetas con los números del 1 al 5, y se les pedirá a los niños que los identifiquen. A continuación, se distribuirán las tarjetas entre los niños y se les pedirá que formen una fila ordenada del 1 al 5.	
Desenlace	Juego de roles: El docente dibujará en el piso (o usará una colchoneta con escalones) una escalera de 5 peldaños. En cada peldaño habrá un espacio vacío donde los niños colocarán los números del 1 al 5. Los niños, en pequeños grupos, tomarán tarjetas con números y deberán colocarlas en el orden correcto en los peldaños de la escalera. A medida que avanzan, irán diciendo en voz alta los números en orden. Relación con la realidad cotidiana: Se les explicará que esta escalera es como la que usan en casa o en el parque, y que para subir correctamente deben saber qué número va primero y cuál sigue. Esto les ayuda a conectar el concepto de orden numérico con una experiencia física y familiar.	30 min

	<p>Juego "El tren de los números": Los niños se organizarán en un tren imaginario. Cada uno llevará un cartel con un número (del 1 al 5), y deberán organizarse para formar un tren en secuencia numérica. Luego, el docente les pedirá que cuenten mientras avanzan por la clase como si fueran un tren, diciendo el número que tienen en el pecho. Se pueden intercambiar los números y repetir el ejercicio, promoviendo la colaboración entre ellos para mantener el orden.</p> <p>Desarrollo de roles: Los niños se tomarán turnos para ser el conductor del tren, que guiará a sus compañeros en la secuencia correcta. Esto permitirá que se involucren en roles de liderazgo y trabajen en equipo.</p> <p>Juego "Lanzar y ordenar": Se colocarán pelotas o aros numerados del 1 al 5 en el suelo de forma desordenada. Cada niño lanzará una pelota y, una vez la recoja, deberá encontrar el lugar correcto en la secuencia numérica para ubicarla. Esto les permitirá visualizar y corregir el orden numérico de manera activa.</p> <p>Actividad tecnológica: Se les ofrecerán tablets con una aplicación interactiva en la que los niños deben arrastrar números a una secuencia correcta, reforzando lo aprendido de forma digital y adaptándose a la realidad moderna de los niños.</p>	
<p>Final</p>	<p>Juego colaborativo " El conteo mágico": En esta actividad final, todos los niños se sentarán en un círculo. Uno comenzará contando en voz alta "1", y el siguiente niño continuará con "2", así sucesivamente hasta llegar al 5. Si un niño se equivoca, los demás lo ayudarán a corregir el orden, favoreciendo la colaboración y el refuerzo del conocimiento adquirido.</p> <p>Reflexión grupal: El docente preguntará a los niños cómo se sienten al ordenar los números y en qué situaciones del día a día pueden usar este conocimiento. Se les animará a pensar en actividades como ordenar sus juguetes, contar cuántos escalones hay en su casa o cuántos pasos toman para llegar a algún lugar.</p> <p>Conclusión: A través de esta sesión, los niños habrán aprendido a ordenar los números del 1 al 5 de manera secuencial, conectando este conocimiento con situaciones cotidianas como subir escaleras o formar filas. Además, mediante juegos de roles y actividades lúdicas, se fomentó el trabajo en equipo y el aprendizaje activo, adaptado a la madurez de los niños de 4 años, reforzando la habilidad de conteo secuencial de forma divertida y significativa.</p>	<p>15 min</p>

Sesión 11. Explorando las Secuencias Numéricas

Desempeño	Propósito	Materiales
Los niños serán capaces de comprender y reproducir secuencias numéricas del 1 al 5 a través de actividades lúdicas que fomenten la participación activa y la relación con situaciones cotidianas.	Facilitar el aprendizaje y la comprensión de las secuencias numéricas en niños.	Tarjetas con números del 1 al 5. Cajas o recipientes numerados. Pelotas o peluches con números del 1 al 5. Pizarra blanca y marcadores. Gráficos de secuencias numéricas (en papel o digital). Tablets o computadoras con juegos de secuencias numéricas (opcional)

Etapa	Desarrollo	Tiempo
Inicio	Actividad: El docente iniciará la sesión preguntando a los niños si alguna vez han contado cosas en su casa, como los pasos al caminar o los juguetes al jugar. Les pedirá que compartan ejemplos de cómo utilizan los números en su vida diaria.	15 min
	Juego inicial: e mostrarán las tarjetas con números del 1 al 5 y se les pedirá a los niños que los identifiquen. Luego, se les preguntará cómo creen que pueden organizar estos números en secuencias.	
Desenlace	<p>Juego "La carrera de números": Los niños se dividirán en pequeños grupos y recibirán tarjetas con números. El docente colocará recipientes numerados en el aula. Cada grupo deberá correr hacia los recipientes y colocar su tarjeta en el recipiente correcto siguiendo la secuencia numérica. Esto fomentará el trabajo en equipo y les ayudará a relacionar los números con su posición en la secuencia.</p> <p>Relación con la realidad cotidiana: El docente explicará que al igual que ellos corren en la carrera, los números también tienen su orden y deben ir en un lugar específico, como en una fila o en una carrera.</p>	30 min

	<p>Actividad "Crea tu secuencia": Con las tarjetas de números, los niños formarán secuencias en el suelo, usando el espacio del aula. Cada niño deberá elegir un número y colocarse en el lugar que le corresponde en la secuencia. El docente guiará a los niños para que se ayuden mutuamente a encontrar su posición correcta.</p> <p>Desarrollo de roles: En esta actividad, los niños tendrán roles de “guías”, ayudando a sus compañeros a ubicarse en la secuencia. Esto fomentará la colaboración y el liderazgo en el grupo.</p> <p>Juego "Secuencias en movimiento": Usando pelotas o peluches, el docente irá mostrando una secuencia numérica en la pizarra. Luego, los niños deberán formar la misma secuencia utilizando los peluches y llevarlos a la posición correcta en el aula. El docente los animará a contar en voz alta mientras se mueven.</p> <p>Actividad tecnológica: Si hay acceso a tablets o computadoras, los niños podrán jugar a juegos interactivos que impliquen ordenar secuencias numéricas, reforzando lo aprendido de manera digital y moderna.</p>	
Final	<p>Juego “Contemos juntos”: Todos los niños se sentarán en círculo. El docente comenzará a contar en voz alta y pedirá a cada niño que continúe con el número siguiente. Si alguien se equivoca, se le dará la oportunidad de corregirlo con la ayuda de sus compañeros.</p> <p>Reflexión final: El docente preguntará a los niños qué aprendieron sobre las secuencias numéricas y cómo pueden usar este conocimiento en su día a día. Se les animará a compartir ejemplos de secuencias que puedan encontrar en su entorno, como la secuencia de los días de la semana o los pasos para cepillarse los dientes.</p> <p>Conclusión: A través de esta sesión, los niños habrán comprendido cómo funcionan las secuencias numéricas del 1 al 5, relacionando este conocimiento con situaciones cotidianas y experiencias físicas. Mediante juegos y actividades interactivas, se promoverá el aprendizaje activo, la colaboración y el desarrollo de roles en un ambiente lúdico y significativo.</p>	15 min

Conclusiones

Se pudo observar en los niños de 5 años de la I.E. N° 124 - Nueva Esperanza, San Ignacio, resultados de necesidad significativa en la comprensión y uso de los números naturales, se deben generar actividades lúdicas a fin de proporcionar un entorno dinámico y activo para que los niños puedan involucrarse plenamente en el proceso de aprendizaje, y logren una mayor retención y desarrollo de sus habilidades numéricas, para la comprensión y aplicación de estos conceptos.

El diseño de las estrategias lúdicas se enfocó en desarrollar actividades alineadas con las características y necesidades de los niños de 4 años, estas estrategias consideraron el uso de juegos, actividades y dinámicas grupales que facilitaron la comprensión de los números, permitiendo a los niños interactuar con los conceptos de cantidad de una manera accesible y entretenida, el diseño de estas actividades fue clave para el éxito de la intervención, mostrando que la planificación adecuada de juegos educativos puede fomentar el aprendizaje de forma eficiente.

Recomendaciones

Se recomienda aplicar y perfeccionar las estrategias lúdicas en el aula, ya que son una metodología efectiva para el aprendizaje de los números en niños de 5 años, es importante que los docentes integren este tipo de actividades de manera constante en su planificación curricular.

Se recomienda diseñar intervenciones adecuadas desde un enfoque lúdico, estas experiencias permitirán a los docentes adaptar su metodología a las necesidades reales de los niños, promoviendo un aprendizaje más personalizado y efectivo.

Es fundamental que los docentes refuercen el aprendizaje a través de actividades complementarias que permitan a los niños consolidar los conocimientos adquiridos, también se recomienda involucrar a los padres de familia en el proceso educativo, informándolos sobre los avances de sus hijos y proporcionándoles pautas para reforzar el aprendizaje en casa mediante juegos y actividades lúdicas que promuevan el uso de números en situaciones cotidianas.

BIBLIOGRAFÍA

- Arias, J. (2020). *Proyecto de tesis. Guía para la elaboración*. Biblioteca Nacional del Perú. <https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2236>
- Benavides, N., & Reyes, A. (2021). *Estrategia lúdico pedagógica para fortalecer el aprendizaje de las operaciones básicas matemáticas en los estudiantes de grado cuarto (4°) de la IED Santiago de las Atalayas*. Tesis, Fundación Universitaria Los Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/6ce9d106-c1ae-4dd0-ad44-4f1c2d7671dc/content>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 6(4), 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926973.pdf>
- Carhuancho, I., Nolazco, F., Sicheri, L., Guerrero, M., & Casana, K. (2019). *Metodología de la investigación holística*. Guayaquil: Departamento de investigación y posgrados, Universidad Internacional del Ecuador, extensión Guayaquil.
- Carranza, N. A. (2019). *Estrategias lúdicas para mejorar la resolución de problemas matemáticos en estudiantes del 5° grado de la institución educativa 11516''*. Tumán. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/38345?show=full>
- Chamorro, M., & Rojas, S. (2022). *Estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento académico en el área de matemática en la IE Fe y Alegría N°26*. Universidad Peruana Los Andes. https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/5967/T037_09782849_43360566_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Encalada, P. (2019). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2, de la Escuela de Educación Básica Carlos Rigoberto Vintimilla, de la comunidad de Vendeleche, del cantón Cañar, año lectivo 2018-2019*. Tesis, Universidad Politécnica Salesiana.
<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/17895>
- Espitia, A. C., Otálora, Y., & Osorio, H. (2022). Aprendizaje del conteo y los números naturales en preescolar: una revisión sistemática de la literatura. *Universitas Psychologica*, 21, 1-16.
<https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/revPsycho/article/view/36602/28681>
- Farias, D., & Rojas, F. (2010). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en estudiantes que inician estudios superiores. *Paradigma*, 31(2), 53-64.
http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512010000200005
- Freire, E., Castillos, C., & Bentancur, L. (2022). Experiencias con actividades lúdicas para el aprendizaje de operaciones con números enteros. *UNIÓN - REVISTA IBEROAMERICANA DE EDUCACIÓN MATEMÁTICA*, 18(64), 1-2
<https://www.union.fespm.es/index.php/UNION/article/view/265>
- Hernández, E. (2013). El aprendizaje del número natural en un contexto ordinal en la Educación Infantil. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia.*, 2(1), 41-56.
[https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/111755/Edma_2\(1\)041_Hern%C3%A1ndez.pdf?sequence=1](https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/111755/Edma_2(1)041_Hern%C3%A1ndez.pdf?sequence=1)
- Jiménez, A. (2011). La tardía instalación de la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget en Colombia, 1968-2006. *Revista Colombiana de educación*(60), 123-140.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-39162011000100008&script=sci_arttext

López, Z. R., & López, T. (2018). Inteligencias Múltiples en el trabajo docente y su relación con la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget. *Killkana sociales: Revista de Investigación Científica*, 2(2), 47-50. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6538370>

Ministerio de Educación. (2020). *La matemática en el nivel Inicial. Guía de orientaciones*. Ministerio de Educación. <https://repositorio.perueduca.pe/recursos/c-herramientas-curriculares/inicial/transversal/matematica-nivel-inicial.pdf>

Ñope, R. (2019). *Estrategias lúdicas y resolución de problemas de cantidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de Primer grado de la Institución Educativa "Mario Vásquez Varela" de Vicos, provincia de Carhuaz, Ancash 2018-19*. Tesis de posgrado, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/8375>

Quintanilla, N. (2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. *Mérito - Revista de Educación*, 2(6), 143 - 157. <https://revistamerito.org/index.php/merito/article/view/261>

Quintanilla, N. Z. (2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de educación primaria. *Mérito-Revista de Educación*, 2(6), 143-157. <https://revistamerito.org/article/view/261>

Rincon, F. (2020). *Análisis de la aplicación de la teoría cognitiva de Jerome Bruner como mecanismo para fortalecer la conducta ambiental en los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Chuniza*. Universidad de Pamplona.

<http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/handle/20.500.12744/4834?mode=full>

Romero, L. R., & Gómez, J. L. (2010). Objetivos y competencias en el aprendizaje de los números naturales. *Uno: Revista de didáctica de las matemáticas*, 54, 14-30. <https://core.ac.uk/download/pdf/12342116.pdf>

Santana, A. C., Otálora, Y., & Taborda, H. (2022). Aprendizaje del conteo y los números naturales en preescolar: una revisión sistemática de la literatura. *Universitas Psychologica*, 21, 1-16. <https://doi.org/https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy21.acnn>

Vásquez, G., & Azahuanche, M. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 11, 19. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8103289>

ANEXOS

Anexo 2

Instrumento de evaluación

Proceso de la investigación

Etapa 1: diagnóstico del problema de la investigación en la realidad fáctica.

Título de la investigación

Juegos didácticos para las nociones numéricas en niños y niñas de 5 años, I.E.I. N° 124 - Nueva Esperanza, San Ignacio.

Investigadoras

Campos Granda, Diana Esther

Neira Quevedo, Marite Fiorela

Asesor

Juan Carlos Granados Barreto

1. Denominación de la prueba

2. Objetivo: observar individualmente a los estudiantes *del grupo de estudio*, mediante la aplicación de actividades de aprendizaje considerando como eje temático las nociones lógico matemáticas.

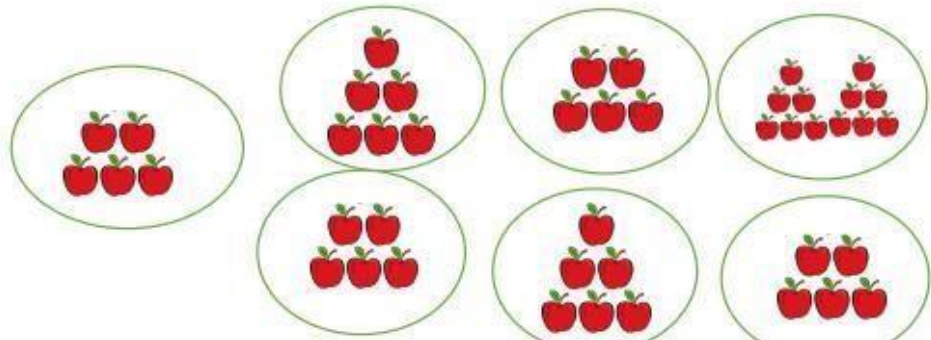
Datos del evaluado:.....

Fecha de evaluación:/...../.....

TEMA: NOCIONES LÓGICO MATEMÁTICAS

NOCION DE CONSERVACIÓN DE CANTIDAD

1. ¿Marque con una X los conjuntos que tengan la misma cantidad de manzanas según el primer ejemplo?



NOCION DE CORRESPONDENCIA

2. Une con una línea los dibujos que se corresponden, luego píntalos.



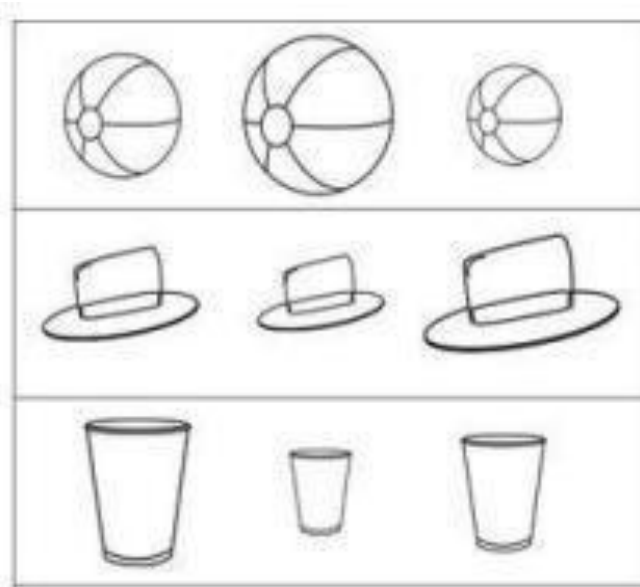
NOCIÓN DE CLASIFICACIÓN

3. Rodea los animales que tienen plumas



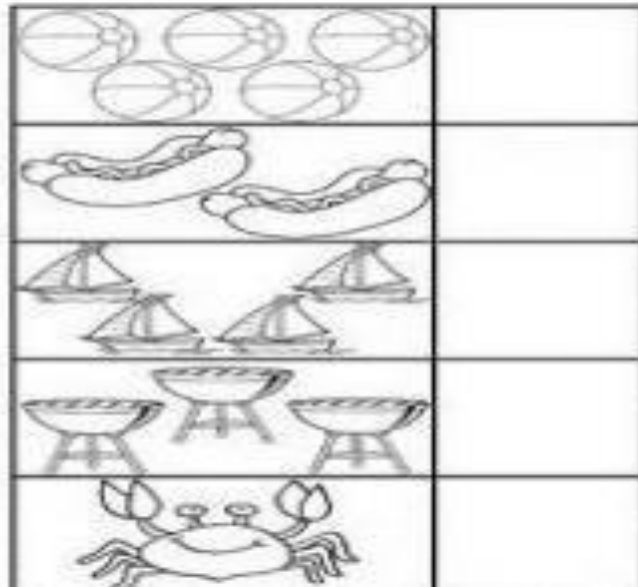
NOCIÓN DE CUANTIFICACIÓN

4. Pinta de colores los objetos grandes y encierra en un círculo los objetos pequeños.



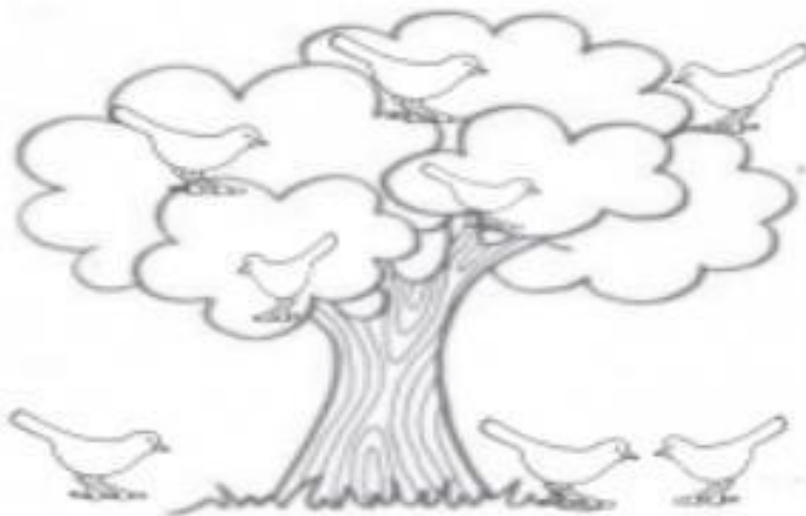
NOCIÓN DE NÚMERO

5. Cuenta cada objeto y escribe el número que corresponde.



NOCION DE ESPACIO

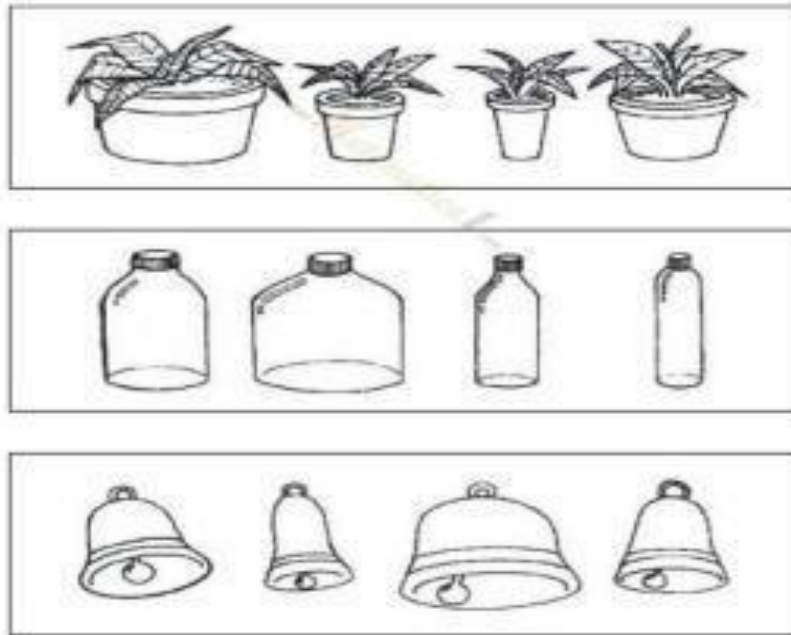
6. Colorea de rojo los pájaros que están encima del árbol y de azul los pájaros que están debajo del árbol.



NOCIÓN DE OBJETO

7. Observa cada fila, encierra en un círculo el objeto más grueso y marca con una (X) el más delgado.

8.



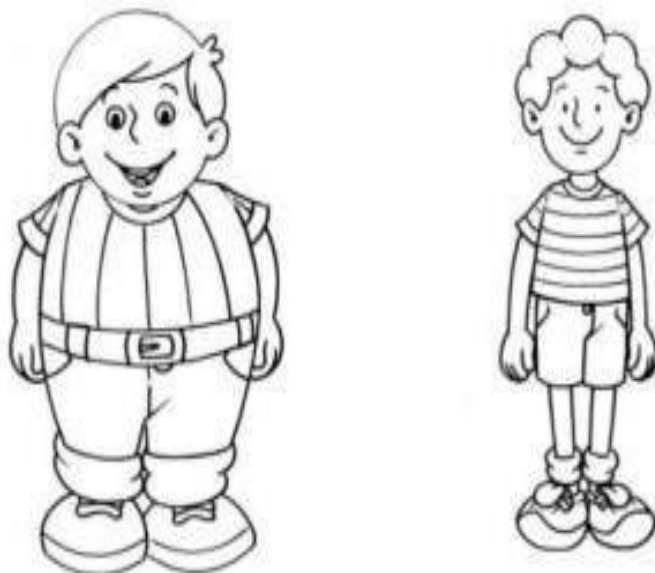
NOCIÓN DE POSICIÓN

9. Colorea el árbol que se encuentra cerca del niño, rellena de bolitas de papel el árbol que está lejos del niño.



NOCION DE FORMA

10. Pinta la imagen que indica gordo y encierra en un círculo al flaco.



NOCIÓN DE CUANTIFICACIÓN

11. Pinta la canasta que esta llena y tacha la canasta que está vacía.



ANEXO 3

SOLITUD DE PERMISO A I.E.

Nueva Esperanza 22 de mayo del 2023

Mg. Teresa Cruz
Directora I.E. N° 124 Nueva Esperanza

Ciudad. San Ignacio

**ASUNTO: SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA DESARROLLO DE
INVESTIGACIÓN.**

De mi especial consideración.

Grato es dirigirme a Ud. para expresarle mi cordial saludo y a la vez, hacerle de conocimiento que, como parte del desarrollo de mis estudios profesionales en la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, debo desarrollar una investigación en el área de Educación Inicial, con la finalidad de culminar mi formación profesional.

En tal sentido, solicito a usted con el debido respeto que se merece, me brinde las facilidades para desarrollar un diagnóstico situacional a nivel de la investigación titulada "JUEGOS DIDATICOS PARA LAS NOCIONES NUMERICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, I.E.I. N° 124- NUEVA ESPERANZA, SAN IGNACIO"

Sin otro particular, y a la espera de una respuesta favorable, me despido de usted, manifestándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

CAMPOS GRANDA DIANA ESTHER

Investigador

NEIRA QUEVEDO MARITÉ FIORELA

Investigador



ANEXO 4

PANEL FOTOGRÁFICO



