

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**Estrategia de juegos lúdicos para el conteo al agregar o quitar hasta
cinco en niños de 5 años de la I.E.I. 10208 Túcume.**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación
especialidad de Educación Inicial

AUTORAS:

Bach. Reyes Velasquez, Lucy Maribel.

Bach. Saucedo Alarcon, Hypatia Marilu

ASESORA:

Dra. Liza Gonzales Julia Mirtha del Pilar

Lambayeque – Perú

2026

Estrategia de juegos lúdicos para el conteo al agregar o quitar hasta cinco en niños de 5 años de la I.E.I. 10208 Túcume.

Tesis Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación especialidad de Educación Inicial



Bach. Reyes Velasquez, Lucy Maribel
Investigadora



Bach. Saucedo Alarcon, Hypatia
Marilu



Dra. María Elena Segura Solano
Presidente



Dra. Martha Ríos Rodríguez
Secretario



M.Sc. Daría Nelly Morillo Valle
Vocal



DRA. LIZA GONZALES JULIA MIRTHA DEL PILAR
DNI: 16620328
ASESORA

ACTA DE SUSTENTACIÓN



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



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N° 346-2026

Siendo las 17:00 horas, del día jueves 23 de abril 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/irr-howe-qzc> por mandato de la Resolución N° 1318-2026-D-FACHSE de fecha 22 de abril de 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 4033-2025-D-FACHSE de fecha 06 de noviembre de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
Secretario(a)	: Dra. MARTHA RÍOS RODRÍGUEZ
Vocal	: M.Sc. DARIA NELLY MORILLO VALLE
Asesor(a) Metodológico	: Dra. JULIA MIRTHA DEL PILAR LIZA GONZALES
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(es) Tesis titulada(o): ESTRATEGIA DE JUEGOS LÚDICOS PARA EL CONTEO AL AGREGAR O QUITAR HASTA CINCO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. 10208 TÚCUME. Presentada por REYES VELASQUEZ, LUCY MARIBEL Y SAUCEDO ALARCON, HYPATIA MARILU para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de 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 16 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de BUENO**.

Siendo las 18:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
PRESIDENTE(A)

Dra. MARTHA RÍOS RODRÍGUEZ
SECRETARIO(A)

M.Sc. DARIA NELLY MORILLO VALLE
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, **Liza Gonzales Julia Mirtha del Pilar**; usuario revisor de:



TESIS ☒

Trabajo de Suficiencia Profesional ☐ y/o Trabajo Académico

Titulado: **Estrategia de juegos lúdicos para el conteo al agregar o quitar hasta cinco en niños de 5 años de la I.E.I. 10208 Túcume**, cuyas autoras son, **Reyes Velasquez, Lucy Maribel**, identificada con documento de identidad **45645159**, **Saucedo Alarcon, Hypatia Marilu**, identificada con documento de identidad **76229247**, declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de **9%**, 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 constituye plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecida en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el recibo digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, enero 2026


DRA. LIZA GONZALES JULIA MIRTHA DEL PILAR
DNI: 16620328
ASESORA

INFORME DE SIMILITUD TURNITIN

Estrategia de juegos lúdicos para el conteo al agregar o quitar hasta cinco en niños de 5 años de la I.E.I. 10208 Túcume.

INFORME DE ORIGINALIDAD

9%	8%	1%	4%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe	3%
	Fuente de Internet	
2	pirhua.udep.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
3	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo	1%
	Trabajo del estudiante	
4	alicia.concytec.gob.pe	1%
	Fuente de Internet	
5	repositorio.unae.edu.ec	1%
	Fuente de Internet	
6	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
7	Submitted to Universidad Católica de Santa María	<1%
	Trabajo del estudiante	
8	ade.edugem.gob.mx	<1%
	Fuente de Internet	
9	www.coursehero.com	<1%
	Fuente de Internet	
10	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
	Fuente de Internet	
11	tesis.unsm.edu.pe	<1%
	Fuente de Internet	

DRA. LIZA GONZALES JULIA-MIRTHA DEL PILAR

DNI:16620328

ASESORA

12	www.dykinson.com Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
14	f769b68f-8918-4715-a060-a98a717f4eb1.filesusr.com Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Tecnológica de los Andes Trabajo del estudiante	<1 %
16	Submitted to Universidad TecMilenio Trabajo del estudiante	<1 %
17	Submitted to unia Trabajo del estudiante	<1 %
18	repositorio.udea.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	doczz.es Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

☐ Excluir citas ☐ Activo ☐ Excluir coincidencias < 15 words
☐ Excluir bibliografía ☐ Activo



DRA. LIZA GONZALES JULIA MIRTHA DEL PILAR

DNI: 16620328

ASESORA

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: Reyes Velasquez, Lucy Maribel Saucedo Alarcon, Hypatia Marilu
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: Estrategia de juegos lúdicos para el conteo al agregar o quitar ...
Nombre del archivo: Tesis_FINAL_HYPATIA_Y_LUCY_LEMM_INICIAL_19_ENERO_DE_2...
Tamaño del archivo: 709.82K
Total páginas: 83
Total de palabras: 16,229
Total de caracteres: 92,068
Fecha de entrega: 19-ene-2026 07:18p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2859798001



DRA. LIZA GONZALES JULIA MIRTHA DEL PILAR

DNI: 16620328

ASESORA

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de tesis, en primer lugar, a Jehová Dios, por darme salud, fortaleza y sabiduría para mantenerme firme en cada etapa de este proceso. A mis padres, por su amor, comprensión y apoyo constante, especialmente en los momentos de mayor exigencia, cuando el tiempo y el cansancio parecían no alcanzar. A mi esposo, por su paciencia y por acompañarme con ánimo y confianza, y a mis hijos, por ser mi inspiración diaria y el motivo más grande para seguir mejorando. Finalmente, a mis docentes y a todas las personas que aportaron con sus orientaciones y palabras de aliento, porque con su guía hicieron posible culminar esta meta académica.

Lucy

Dedico este trabajo de tesis a mi familia, por ser mi soporte emocional y mi principal fuente de motivación durante todo el camino académico. A mis padres, por su paciencia, comprensión y compañía constante, incluso en los días de mayor presión. Asimismo, dedico este logro a mis docentes, por su orientación y exigencia formativa, y a todas las personas que, con una palabra de aliento o un consejo oportuno, contribuyeron a que este objetivo se concretara. Este trabajo representa constancia, aprendizaje y compromiso, y lo comparto con quienes siempre creyeron en mí.

Hypatia

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (UNPRG) por brindarnos la formación académica, los espacios y los recursos que hicieron posible el desarrollo de este trabajo de investigación. Expresamos nuestro especial reconocimiento a nuestra asesora, Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales, por su valiosa orientación, acompañamiento constante y rigurosas observaciones, las cuales fortalecieron la calidad metodológica y académica de la presente tesis. Su profesionalismo, dedicación y compromiso fueron determinantes para conducirnos con claridad en cada etapa del proceso investigativo. Asimismo, agradecemos a los docentes de la UNPRG por sus enseñanzas y aportes, y a todas las personas e instituciones que colaboraron directa o indirectamente en la realización de este estudio.

Hypatia y Lucy

ÍNDICE

ACTA DE SUSTENTACIÓN	iii
CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD.....	iv
DEDICATORIA	viii
AGRADECIMIENTO	ix
ÍNDICE.....	x
ÍNDICE DE TABLAS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCCIÓN	14
I. DISEÑO TEÓRICO	16
1.1. Antecedentes	16
1.2. Bases teóricas.....	21
II. DISEÑO METODOLÓGICO	16
2.1. Tipo de investigación:.....	16
2.2. Población, muestra.....	16
2.4. Técnicas, instrumentos	17
2.6. Métodos de análisis de datos.....	19
III. RESULTADOS.....	21
IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	26
V. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	31
CONCLUSIONES	50
RECOMENDACIONES.....	52
REFERENCIAS.....	53
ANEXOS	61

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Total, de niños en la IEI.....	17
Tabla 2 Rangos correspondientes a cada nivel establecido.	18
Tabla 3 Secuencia de conteo y correspondencia uno a uno.....	21
Tabla 4 Cardinalidad y cambio cuantitativo	22
Tabla 5 Relaciones parte-todo	23
Tabla 6 Aplicación en contextos significativos	24

RESUMEN

La presente tesis tuvo como objetivo principal proponer una estrategia de juegos lúdicos para fortalecer el conteo al agregar o quitar hasta cinco en niños de 5 años de la I.E.I. 10208 Túcume, con la finalidad de mejorar su desempeño en habilidades matemáticas básicas. Los resultados obtenidos a través de la observación sistemática revelaron que, en dimensiones como secuencia de conteo, correspondencia uno a uno, cardinalidad, cambio cuantitativo, relaciones parte-todo y aplicación en contextos significativos, la mayoría de los niños se encontraban en el nivel Proceso, evidenciando avances, pero aún con dificultades para consolidar la precisión, la estabilidad en la secuencia y la comprensión del cambio en cantidades. En particular, aspectos como nombrar en orden correcto los números, mantener la correspondencia y reconocer la cantidad total mostraron porcentajes significativos en Inicio y Proceso, con un bajo nivel en Logrado, indicando la necesidad de reforzar estas habilidades mediante actividades manipulativas y juegos significativos. Las conclusiones confirman que, si bien el grupo presenta avances en la ejecución de las tareas, persisten dificultades que justifican el diseño de estrategias lúdicas fundamentadas en los enfoques teóricos de Gelman y Gallistel, y Piaget, que priorizan el uso de materiales concretos, reglas sencillas y la mediación docente. La propuesta busca, entonces, potenciar la autonomía, precisión y confianza en los niños, favoreciendo un aprendizaje activo y significativo en las operaciones fundamentales del conteo, contribuyendo así a una base sólida para su desarrollo matemático inicial.

Palabras clave: Estrategias, juegos lúdicos, conteo, agregar, quitar.

ABSTRACT

This thesis aimed primarily to propose a playful game strategy to strengthen counting skills involving adding or subtracting up to five in 5-year-old children at I.E.I. 10208 Túcume, with the goal of improving their performance in basic mathematical skills. The results obtained through systematic observation revealed that, in dimensions such as counting sequence, one-to-one correspondence, cardinality, quantitative change, part-whole relationships, and application in meaningful contexts, most children were at the Process level, showing progress but still facing difficulties in consolidating accuracy, sequence stability, and understanding change in quantities. Specifically, aspects such as correctly naming numbers in order, maintaining correspondence, and recognizing total quantity showed significant percentages in the Beginning and Process stages, with a low level in Achieved, indicating the need to reinforce these skills through manipulative activities and meaningful games. The conclusions confirm that, although the group shows advances in task execution, difficulties persist that justify the design of playful strategies based on the theoretical approaches of Gelman and Gallistel, and Piaget, which emphasize the use of concrete materials, simple rules, and teacher mediation. The proposed strategy aims to enhance children's autonomy, accuracy, and confidence, promoting active and meaningful learning in fundamental counting operations, thus contributing to a solid foundation for their initial mathematical development.

Keywords: Strategies, playful games, counting, add, subtrac

INTRODUCCIÓN

A escala internacional, la ONU y la OCDE enfrentan desafíos para fortalecer el conteo y las operaciones básicas en niños de 5 años, principalmente por desigualdades en el acceso a educación inicial de calidad en muchos países, lo que limita una enseñanza temprana sistemática (OCDE, 2024). Además, se evidencian brechas tempranas en competencias matemáticas, junto con la falta de instrumentos estandarizados para evaluar y comparar habilidades de conteo y cálculo entre países (Outhwaite et al., 2024). A ello se suma que varias intervenciones se enfocan en contextos específicos o en niños con riesgo, reduciendo su alcance universal (Svane et al., 2023). Estas limitaciones ponen en riesgo el avance del ODS 4, ya que una base numérica débil desde la infancia afecta la equidad y el desarrollo de aprendizajes fundamentales (ONU, n.d.; Outhwaite et al., 2024).

A nivel nacional, el MINEDU enfrenta dificultades para promover en niños de 5 años la habilidad de “agregar o quitar hasta cinco”, debido a que muchos docentes no cuentan con formación específica para desarrollar estos aprendizajes de manera progresiva desde inicial (MINEDU, 2021). También se reportan limitaciones en materiales concretos y recursos didácticos que ayuden a comprender el cambio cuantitativo (MINEDU, 2022). Además, la disminución de la cobertura en educación inicial durante la pandemia dejó a varios niños sin oportunidades para fortalecer habilidades numéricas tempranas (Defensoría del Pueblo, 2022). A esto se suma la falta de evaluaciones nacionales focalizadas en esta competencia, lo que dificulta monitorear avances y genera que algunos niños ingresen a primaria con brechas en sentido numérico.

En la I.E.I. N.º 10208 de Túcume se observa una problemática en niños de 5 años para contar al agregar o quitar hasta cinco objetos, ya que varios confunden los resultados al sumar o restar con material concreto, lo que afecta la construcción de nociones matemáticas básicas para su ingreso a primaria. Esta situación se intensifica por el uso limitado de estrategias didácticas innovadoras, predominando fichas impresas y repetición mecánica, con poca incorporación de recursos lúdicos y manipulativos. Además, la escasa implementación de juegos estructurados reduce el aprendizaje vivencial del conteo y limita la resolución de situaciones cotidianas, generando un vacío pedagógico que impacta el desarrollo de competencias matemáticas fundamentales. Es por eso se planteó el siguiente problema de investigación ¿La propuesta de estrategia de juegos lúdicos contribuye a mejorar el conteo al agregar o quitar hasta cinco en niños de 5 años de la I.E.I. 10208 Túcume?

De la misma forma se planteó el objetivo general, proponer estrategia de juegos lúdicos para el conteo al agregar o quitar hasta cinco en niños de 5 años de la I.E.I. 10208 Túcume y los objetivos específicos 1. Diagnosticar el nivel de conteo al agregar o quitar hasta cinco en niños de 5 años de la I.E.I. 10208 Túcume. 2. Respaldar teóricamente y metodológicamente las estrategias de juegos lúdicos para el conteo al agregar o quitar hasta cinco en niños de 5 años de la I.E.I. 10208 Túcume. 3. Elaborar una propuesta estrategia de juegos lúdicos para el conteo al agregar o quitar hasta cinco en niños de 5 años de la I.E.I. 10208 Túcume.

La investigación se organiza en cinco capítulos: el I presenta la problemática y el marco teórico; el II, la metodología; el III, los resultados y su interpretación; el IV, la discusión de hallazgos; y el V, la propuesta, conclusiones y recomendaciones finales.

I. DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

1.1.1. A nivel internacional

En Ecuador, Quintuña Arévalo (2023) desarrolló una investigación *Comprensión relación número-cantidad hasta el 10 basada en una propuesta de gamificación*. “Este estudio se inspiró en los ocho elementos planteados por Yu-Kai-Chou. El estudio se enmarcó en el paradigma socio-crítico con un enfoque cualitativo y contó con la participación de 27 estudiantes de entre 4 y 5 años de la Escuela de Educación Básica “Eloy Alfaro”. Para la recolección de datos se aplicaron técnicas como la observación, el diario de campo y listas de cotejo, lo que permitió valorar tanto el progreso de las habilidades numéricas de los niños como las percepciones docentes acerca de la importancia de metodologías activas. Los resultados evidenciaron la necesidad de reforzar las nociones básicas de conteo y la relación número–cantidad, concluyéndose que la propuesta implementada generó una mejora significativa en dichas habilidades. Asimismo, se observó que la gamificación incrementó la motivación y el compromiso de los estudiantes, favoreciendo un aprendizaje más activo y participativo, a pesar de las limitaciones vinculadas al acceso a recursos tecnológicos.”

Este antecedente resulta pertinente para la presente investigación, dado que demuestra cómo estrategias lúdicas, en este caso a través de la gamificación, pueden potenciar el aprendizaje matemático inicial, específicamente el conteo al agregar o quitar hasta diez objetos en niños de 5 años, consolidando la importancia de los juegos como recurso pedagógico en la enseñanza de las nociones numéricas.

1.1.2. A nivel nacional

Gamboa (2022). En su tesis *El juego y su influencia en el aprendizaje significativo del área de matemática en los niños y niñas de 5 años en una I.E. inicial de la provincia de Chincheros*,

Apurímac (2019), “Se trabajó con enfoque cuantitativo, tipo aplicado y diseño pre-experimental (pretest–posttest) en una muestra por conveniencia de 9 estudiantes, aplicando una ficha de observación antes y después de implementar una propuesta pedagógica basada en actividades lúdicas. Los resultados evidenciaron mejoras sustantivas: la media pasó de 37.33 (pretest) a 46.67 (posttest) y la desviación estándar se redujo de 6.34 a 4.50, mostrando mayor homogeneidad del desempeño. Asimismo, el porcentaje de estudiantes en el nivel “Excelente” aumentó de 11.11% a 44.44%. La prueba de Wilcoxon confirmó diferencias significativas entre pre y post ($Z = -2.67$; $p = 0.008$), rechazándose la hipótesis nula. En suma, la incorporación sistemática de actividades lúdicas mejoró el desempeño matemático en la edad de 5 años”.

La aplicación planificada de juegos lúdicos centrados en la manipulación de colecciones de uno a cinco elementos mejora de manera significativa la precisión del conteo al agregar y quitar objetos (correspondencia 1-1 y cardinalidad), y reduce la dispersión del rendimiento en niños de 5 años. Por ello, se recomienda integrar consignas claras, material concreto y verificación del total como componentes permanentes de la intervención didáctica.

En Tarapoto el estudio de Samper (2022). Llamado *Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los infantes en la I.E. N.º 0771 “José Faustino Sánchez Carrión”* “examinó la influencia de los juegos didácticos en el pensamiento lógico-matemático de niños de 5 años. Se adoptó un enfoque cuantitativo, tipo aplicado, con diseño pre-experimental de pretest–posttest en un solo grupo y muestreo por conveniencia ($n = 28$). Para el recojo de información se utilizó encuesta sobre la variable de interés. Los resultados evidenciaron que las estrategias educativas basadas en juegos tuvieron un impacto significativo en el perfeccionamiento de la competencia lógico-matemática de los infantes, especialmente en procesos vinculados a la construcción del número.”

Aunque el estudio evaluó la matemática de manera amplia, su eje didáctico juego estructurado con reglas simples y material manipulable es directamente transferible a situaciones de colecciones pequeñas (≤ 5). En ese rango, propio de los 5 años, el juego ofrece oportunidades repetidas para coordinar correspondencia uno a uno, verificar cardinalidad y actualizar el total al agregar o quitar objetos, lo que favorece un conteo más preciso y con menos errores de omisión o doble conteo. La implementación planificada de juegos lúdicos centrados en la manipulación de colecciones de uno a cinco elementos mejora de forma significativa la precisión del conteo al agregar y quitar objetos (correspondencia 1-1 y cardinalidad) en niños de 5 años; por ello, su uso con materiales concretos, consignas claras y verificación sistemática del total constituye una estrategia didáctica pertinente para fortalecer la numerosidad temprana.

Alban (2024). En su tesis *“El juego como estrategia didáctica para promover el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años”* tuvo como propósito general sistematizar una propuesta pedagógica desarrollada a través de una experiencia de aprendizaje que incorpora el juego como estrategia didáctica para fortalecer el pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años de la IEP Lewis Henry Morgan (Piura). El problema se centra en el desarrollo insuficiente de habilidades matemáticas, la limitada orientación de algunos docentes sobre estrategias pertinentes para potenciar el pensamiento matemático y la escasez de materiales y espacios adecuados; esta situación ha generado dificultades en los aprendizajes vinculados al pensamiento lógico-matemático y, además, ha impedido ejecutar de manera efectiva las acciones previstas para el logro de las dos competencias curriculares del área de Matemática.

El trabajo se apoya en bases teóricas vinculadas al juego infantil como recurso didáctico, abordando su concepto, características y principales tipos. De igual manera, desarrolla fundamentos sobre el pensamiento lógico-matemático, precisando su definición y proponiendo

actividades clave para su fortalecimiento, entre ellas la clasificación, la correspondencia y la seriación.

La puesta en práctica de la experiencia de aprendizaje, como parte del desempeño profesional, evidenció resultados favorables: los niños incorporaron nociones de cantidad a través de dinámicas lúdicas y, en situaciones simuladas de compra y venta, ejercitaron estrategias de suma y resta. En conjunto, esta metodología basada en el juego favoreció un aprendizaje más significativo y motivador, promoviendo el desarrollo de habilidades matemáticas esenciales de forma interactiva y funcional.

Paucar Mirada, L. (2024). En su estudio “*Juegos didácticos como estrategia para mejorar el desarrollo de la noción de número en niños de 5 años de la I.E.P. San Vicente de la Barquera, Huánuco, 2024*”, aborda dificultades en contar, identificar números y reconocer patrones, proponiendo juegos didácticos como estrategia para mejorar la noción de número en 5 años. Es cuantitativo, nivel explicativo y diseño preexperimental con pretest/posttest en un solo grupo; aplica 15 sesiones centradas en juegos. Utiliza guía de observación para evaluar a 20 niños. En resultados, antes de la propuesta la mayoría se ubicaba en inicio (se reporta 90%); después, la tendencia se revierte hacia logro (se reporta 85%), comprobando significancia con Wilcoxon ($p < .05$). Este tipo de intervención se conecta muy bien con “agregar o quitar hasta cinco”, porque los juegos didácticos suelen estructurar acciones de juntar/separar colecciones con conteo verbal y verificación.

Sanchez (2023). En su tesis “*Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Privada Nueva Esperanza, Juliaca–Puno, 2023*”, se enfoca en demostrar que los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje matemático en niños de 5 años. Metodológicamente es cuantitativa, nivel explicativo, diseño preexperimental, con

población de 34 (3,4,5 años) y muestra de 16 niños de 5 años (muestreo no probabilístico). Emplea observación con lista de cotejo (confiabilidad reportada por KR-20) y aplica un conjunto de 13 sesiones. Reporta que en el pretest predominaba el nivel inicio y que en el posttest aumenta el nivel proceso; además, confirma diferencia significativa con $p = .000 < .05$. En clave pedagógica, es un antecedente útil porque sustenta que la mejora del conteo y del cambio (agregar/quitar) se favorece cuando la enseñanza se organiza en secuencias de juego con intención didáctica y evaluación.

Rojas y Tapia (2025). En su tesis “*Estrategia juegos interactivos para mejorar la comprensión de cantidades en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 979, Andahuaylas-2024*”, analiza la relación entre una estrategia de juegos interactivos y la comprensión de cantidades en niños de 5 años. Se trabaja con enfoque cuantitativo correlacional, usando observación y guía/ficha de observación en una muestra de 20 estudiantes. Los resultados reportan una correlación positiva moderada (se informa $r \approx .509$) con significancia estadística, concluyendo que, a mayor uso de juegos interactivos, mejor comprensión de cantidad. Aunque el foco está en “comprensión de cantidades”, su aporte sirve para tu tema porque esa comprensión es la base para resolver tareas de cambio: cuando el niño entiende cantidad, puede representar mejor lo que pasa al agregar o quitar hasta cinco dentro de situaciones de juego (digital o manipulativo).

1.1.3.A nivel local

Cayao (2024). en su tesis *Juegos tradicionales infantiles para fortalecer la noción de conteo en niños de 5 años en una institución educativa inicial* “tuvo por objetivo proponer juegos tradicionales infantiles para fortalecer la noción de conteo. Bajo un enfoque cuantitativo y diseño descriptivo-propositivo, no experimental, aplicó una guía de observación que evidenció tres niveles de desempeño: 44% bajo, 28% medio y 28% alto. La propuesta —validada por juicio de expertos— se estructuró en dos dimensiones: (a) principios de conteo (correspondencia uno a uno

y cardinalidad) y (b) formas de representación matemática (material concreto, agrupaciones, verbalizaciones). El estudio concluyó que los juegos tradicionales constituyen una estrategia didáctica pertinente para mejorar el conteo en niños de 5 años.”

Este antecedente respalda la idea de que el juego organiza experiencias repetidas de emparejar-contar-verificar, donde la correspondencia uno a uno y la cardinalidad se ejercitan con materiales manipulables y consignas simples. En términos didácticos, disponer colecciones pequeñas facilita el conteo racional y reduce errores de omisión o duplicación, creando condiciones para que el niño explore, pregunte y compruebe sus hipótesis numéricas, es decir, active curiosidad y exploración en sentido formativo.

1.2.Bases teóricas

1.2.1. Teorías de estrategia de juegos lúdicos

1.2.1.1.Teoría sociocultural de Vygotsky

Desde la teoría sociocultural, Vygotsky sostiene que el aprendizaje avanza gracias a la mediación (lenguaje y herramientas culturales) y al andamiaje que ofrece un adulto o par competente dentro de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), hasta la internalización y la actuación autónoma. En educación inicial, el juego con roles y reglas es un contexto privilegiado para ejercitar autorregulación, atención voluntaria y razonamiento; de ahí que las propuestas lúdicas con metas claras y apoyo graduado se alineen directamente con la ZDP. La literatura reciente mantiene este enfoque como referencia central para el trabajo pedagógico en la primera infancia y para los marcos de aprendizaje mediante el juego en la escuela. (Kostogriz & Veresov, 2021; Parker et al., 2022; Veraksa et al., 2022; Suryani & Flear, 2024).

Implicancias para el conteo al agregar o quitar hasta cinco objetos

Los marcos actuales sobre aprendizaje lúdico guiado muestran que la mediación docente (modelar, preguntar, retirar apoyos) y la estructura de la tarea (reglas simples, retroalimentación inmediata) potencian habilidades cognitivas durante el juego. Trasladado al número, trabajar con colecciones pequeñas menores a 5 permite coordinar los principios del conteo, correspondencia uno a uno, orden estable y cardinalidad y actualizar el total cuando se agrega o quita un elemento, reduciendo errores de omisión o doble conteo. En consecuencia, secuencias lúdicas guiadas de conteo 1–5 constituyen un camino coherente con la perspectiva vygotskiana para fortalecer la numeracidad temprana en 5 años. (Parker et al., 2022; Dodia & McCray, 2024).

Lenguaje y autorregulación: Verbaliza estrategias (“agregué”, “saqué”, “me falta contar este”) y corrige errores con mínima ayuda.

Estos indicadores derivan de los principios del conteo y de las pautas de aprendizaje lúdico guiado descritas en la literatura reciente. (Dodia & McCray, 2024; Parker et al., 2022).

1.2.2. Teorías de conteo al agregar o quitar hasta diez

1.2.2.1. Teoría de Piaget y su influencia en el conteo de “agregar y quitar hasta cinco” en niños de inicial

La teoría de Jean Piaget explica el desarrollo cognitivo como construcción activa del conocimiento mediante esquemas que se transforman por asimilación, acomodación y búsqueda de equilibración; este desarrollo progresa a través de cuatro etapas: sensorimotora, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales. Estas etapas describen cambios cualitativos en la

forma de pensar, con límites que la investigación actual considera graduales y parcialmente solapados.

Etapas y “lo que habilita” para el conteo con colecciones hasta 10

Sensorimotora (0–2 años).

El niño construye permanencia del objeto, causa-efecto y coordinación ojo-mano. Aunque el conteo verbal aún no emerge, estas coordinaciones y la manipulación de pequeñas colecciones preparan la correspondencia acción-objeto (tocar/señalar cada elemento una sola vez), base para el conteo posterior. Actividades de “poner/quitar 1–3 piezas” consolidan esquemas de acción con cantidad visible.

Preoperacional (2–7 años).

Surgen el pensamiento simbólico y el lenguaje; el conteo verbal se instala, pero aún domina la centración perceptiva y no se consolida la conservación del número. Aquí se aprenden los principios de conteo: orden estable, correspondencia uno a uno y cardinalidad (el último número nombrado es “cuántos hay”). Por eso, tareas lúdicas y guiadas de agregar o quitar hasta cinco con material concreto son óptimas: permiten emparejar-contar-verificar y “actualizar el total” después de cada acción, reduciendo errores de omisión o doble conteo.

Operaciones concretas (≈7–11 años).

Se logran reversibilidad, descentración y conservación (incluida la del número): reacomodar o espaciar elementos no cambia la cantidad. La evidencia reciente mantiene las tareas de conservación como marcador del paso a esta etapa y muestra cómo, alrededor de los 6–7 años,

los niños dejan de guiarse por la apariencia (longitud/espacio) para atender a la invariancia numérica.

1.2.2.2. Teoría de la conservación del número según Piaget

La conservación del número es la comprensión de que la cantidad de elementos de un conjunto permanece invariante, aunque se modifique su disposición espacial o apariencia (por ejemplo, estirar una fila de fichas). En términos piagetianos, esta noción se consolida cuando el niño supera el centrado perceptivo y logra descentrarse para atender a la cantidad y no a la longitud/espacio ocupado, apoyándose en operaciones de reversibilidad e identidad.

En la tarea de conservación del número, se presentan dos hileras con igual cantidad de fichas; tras constatar la igualdad, el experimentador “desordena” o separa una hilera y vuelve a preguntar si siguen siendo la misma cantidad. Los niños preoperacionales suelen responder que “hay más” donde la fila quedó más larga; el éxito sostenido en esta tarea es un hito del paso a las operaciones concretas ($\approx 6-7$ años). Estudios recientes mantienen esta descripción y añaden que el desempeño depende también de la inhibición de la estrategia engañosa “más largo = más cantidad”.

El juego como base metodológica en Educación Inicial

En Educación Inicial, el juego se comprende como una actividad esencial y formativa que permite a los niños explorar, decidir, crear reglas y sostener interacciones significativas; por ello, el rol docente se orienta a garantizar condiciones, acompañar sin controlar y enriquecer el juego con oportunidades de aprendizaje. Desde esta mirada, el juego favorece el desarrollo socioemocional y cognitivo, y, en el aula, se convierte en un medio natural para que los niños

construyan nociones matemáticas a partir de experiencias concretas y motivadoras. Esta base es especialmente pertinente cuando se busca que el niño “use el conteo” en situaciones reales (juntar, agregar o quitar) sin reducir la matemática a fichas repetitivas.

Conteo en preescolar y su relación con “agregar” y “quitar”

Aprender a contar cantidades discretas de forma exacta es un hito temprano del desarrollo matemático y no se limita a recitar números, sino a comprender cómo los números representan cantidades y cómo estas cantidades cambian cuando se añaden o se retiran objetos. En problemas pequeños (hasta cinco), el niño necesita representar un estado inicial, ejecutar un cambio (agregar/quitar) y determinar el resultado; en ese proceso, el conteo funciona como estrategia de control y verificación. La investigación reciente enfatiza que el progreso en conteo depende tanto de habilidades procedimentales como de comprensión conceptual de lo que significa el último número contado (cardinalidad), clave para responder “¿cuántos hay ahora?”.

1.2.2.3. Teoría de Gelman & Gallistel: principios del conteo (aplicados a “agregar/quitar hasta 5”)

La contribución central asociada a Gelman & Gallistel es que el conteo correcto se sostiene en principios que organizan la acción de contar: correspondencia uno-a-uno (un número por objeto), orden estable (secuencia numérica constante) y cardinalidad (el último número dicho representa el total), junto con principios que amplían el conteo a diferentes colecciones (abstracción) y mantienen el resultado, aunque cambie el orden (irrelevancia del orden). En tareas de “agregar” o “quitar” hasta cinco, estos principios actúan como “reglas cognitivas” que permiten al niño mantener el control: si agrega 2 objetos, debe volver a emparejar cada objeto con una palabra-número en orden estable; si quita 1, necesita actualizar la cantidad sin “perder” el significado del total. Estudios recientes continúan usando estos principios como marco para

comprender cómo los niños construyen conteos significativos y cómo se relacionan con el desempeño en tareas numéricas.

Del principio de cardinalidad a estrategias de suma y resta en niños de 5 años

Para que el niño resuelva situaciones de agregar o quitar hasta cinco, el principio de cardinalidad es decisivo: no basta contar “hasta 5”, sino entender que el último número resume “cuántos hay”. La evidencia muestra que la comprensión de cardinalidad se desarrolla gradualmente y puede fortalecerse con apoyos semióticos y corporales (por ejemplo, patrones de dedos asociados a palabras-número), lo que facilita que el niño conecte número-palabra con cantidad y establezca resultados al realizar cambios (sumar/quitar). Además, se reporta que el conocimiento de principios del conteo se relaciona con el uso más eficiente de estrategias basadas en conteo (incluyendo conteo con dedos) al resolver tareas de adición.

“Agregar” y “quitar” hasta cinco: estrategias de conteo esperables

En la práctica infantil suelen observarse progresiones: (a) contar todo (recontar la colección completa después del cambio), (b) contar a partir de (si agrega, iniciar desde la primera cantidad y avanzar los que se añaden), y (c) para “quitar”, estrategias como conteo hacia atrás o verificación por re-conteo. Para fortalecer “quitar” de manera comprensible, recursos narrativos como cuentos con secuencias regresivas se han usado para sostener el conteo descendente de forma significativa, evitando que sea un ejercicio mecánico y ayudando a que el niño represente la disminución paso a paso.

Implicancias didácticas: por qué los juegos son coherentes con Gelman & Gallistel

Los juegos funcionan como “laboratorios” de conteo porque obligan a aplicar principios (uno-a-uno, orden estable, cardinalidad) bajo reglas claras: tirar dado, avanzar casillas,

ganar/perder fichas, añadir/quitar objetos, etc. La evidencia experimental en educación infantil y primeros años indica beneficios de juegos numéricos (por ejemplo, tableros lineales con dado y retroalimentación) para habilidades matemáticas básicas, ya que integran repetición con sentido, retroalimentación inmediata y representación concreta del número. En consecuencia, diseñar una estrategia lúdica para “agregar/quitar hasta cinco” es coherente con el marco de principios del conteo: el juego provoca la necesidad de contar, actualizar cantidades y justificar resultados.

1.3. Bases conceptuales

1.3.1. Variable 1: Estrategias de Juegos lúdicos

Los juegos lúdicos son experiencias de aprendizaje activas en las que los niños participan con alegría, sentido personal, interacción social, compromiso activo e iteración, y que pueden ir desde el juego libre hasta el juego guiado y los juegos con reglas, siempre con intencionalidad pedagógica (propósitos de aprendizaje claros y andamiaje del adulto). Esta caracterización, basada en la

Importancia en el nivel inicial

La evidencia reciente muestra que el aprendizaje a través del juego mejora competencias cognitivas, sociales, emocionales, creativas y físicas, además de elevar la motivación y el involucramiento del alumnado; estos efectos se observan también en entornos digitales bien diseñados (metaanálisis y revisiones 2022–2024). En la agenda internacional, el juego es un medio clave para asegurar aprendizajes fundamentales (numeracidad temprana, lenguaje, autorregulación) desde los primeros años. A nivel nacional, el MINEDU promueve en Inicial situaciones lúdicas con material concreto para desarrollar competencias como “Resuelve problemas de cantidad”.

Dimensiones

Rasgos de calidad del juego:

Alegre, significativo, socialmente interactivo, activamente comprometido e iterativo. Estos rasgos definen cuándo una experiencia lúdica potencia el aprendizaje.

Libre (niño conduce) → Guiado (docente media con preguntas y materiales) → Con reglas (metas claras, retroalimentación). Moverse en este continuo permite ajustar la intencionalidad didáctica sin perder la naturaleza lúdica.

Dominios de desarrollo que activa:

Cognitivo y ejecutivo (atención, memoria de trabajo, autorregulación), socioemocional (cooperación, negociación), lenguaje/comunicación y pensamiento matemático temprano (correspondencia uno a uno, cardinalidad, comparación). La literatura profesional y de investigación reporta efectos positivos en estos ámbitos.

Alineación curricular (Perú):

Orientaciones y materiales del MINEDU (2022) recomiendan situaciones significativas y lúdicas con material manipulable para que niñas y niños cuenten, comparen y decidan “cuántos hay”, coherente con tu variable de agregar o quitar hasta cinco objetos.

Gobierno del Perú.

1.3.2. Variable 2. Conteo al agregar o quitar hasta cinco objetos

El conteo al agregar o quitar constituye una habilidad fundamental del pensamiento numérico inicial, ya que permite a los niños comprender el cambio en la cantidad cuando se añaden o retiran objetos. De acuerdo con investigaciones recientes, este proceso se estructura en diversas dimensiones que favorecen el desarrollo progresivo del sentido numérico.

Secuencia de conteo y correspondencia uno a uno

Esta dimensión se refiere a la capacidad del niño para enumerar objetos de manera ordenada, estableciendo una relación directa entre cada objeto y un número. Outhwaite et al. (2024) señalan que dominar la secuencia numérica inicial es indispensable para realizar operaciones simples de suma y resta, pues constituye la base sobre la cual se construye el pensamiento aritmético temprano.

Cardinalidad y cambio cuantitativo

Implica que el niño comprenda que el último número nombrado al contar representa la totalidad del conjunto, y que al agregar o quitar un objeto la cantidad total cambia. Según Jordan et al. (2022), esta noción de cardinalidad es uno de los predictores más fuertes del éxito en matemáticas tempranas, ya que permite relacionar el conteo con operaciones concretas de adición y sustracción.

Relaciones parte-todo

Esta dimensión alude a la capacidad de reconocer que un número puede descomponerse en partes y recomponerse en un todo. Kullberg et al. (2024) destacan que comprender la estructura aditiva y sustractiva de los números favorece la transición de estrategias mecánicas de conteo hacia razonamientos más flexibles y abstractos, esenciales para la resolución de problemas.

Estrategias de conteo y cálculo mental

Se refiere a la habilidad de los niños para aplicar métodos más eficientes, como iniciar el conteo desde el número mayor (“contar hacia adelante” o “contar hacia atrás”), en lugar de repetir todo el proceso desde uno. De acuerdo con Svane et al. (2023), la enseñanza de estrategias diversas

en actividades lúdicas potencia la autonomía y precisión de los niños al resolver tareas matemáticas simples.

Aplicación en contextos significativos

Finalmente, esta dimensión implica que los niños transfieran lo aprendido a situaciones reales y juegos, resolviendo problemas sencillos de la vida cotidiana que requieren agregar o quitar hasta cinco elementos. El MINEDU (2022) enfatiza que el aprendizaje debe situarse en contextos significativos para garantizar la comprensión y no limitarse a la repetición mecánica.

Matriz de Operacionalización de variables

Variables de estudio	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Estrategia de juegos lúdicos	Planificación	La propuesta considera la utilización de estrategia de juegos lúdicos	Guía de observación Inicio Proceso Logrado
		La propuesta toma en cuenta la problemática diagnosticada	
		La propuesta presenta fundamentos teóricos pertinentes.	
		La estrategia de juegos lúdicos está orientadas a las dificultades del conteo al agregar o quitar	
		La estrategia de juegos lúdicos está orientadas a las características de los niños y niñas.	
	Ejecución	La propuesta utiliza la estrategia de juegos lúdicos en las actividades con los niños y niñas.	
		La aplicación de la propuesta sigue secuencia lógica y ordenada.	
		La propuesta propicia la participación de los niños y niñas.	
	Evaluación	La propuesta tiene en cuenta los objetivos de la investigación.	
		La propuesta tiene en cuenta los objetivos del programa.	
	Secuencia de conteo y	Nombra en orden correcto los números del 1 al 5 al contar objetos.	

Conteo al agregar o quitar	correspondencia uno a uno	Señala un objeto por cada número dicho en la secuencia de conteo
		Mantiene la correspondencia uno a uno sin omitir ni repetir objetos.
		Identifica correctamente la cantidad total de un conjunto de hasta 5 elementos.
	Cardinalidad y cambio cuantitativo	Reconoce que el último número contado representa la cantidad total de un conjunto. Determina la cantidad resultante al quitar uno o dos objetos de un conjunto inicial.
		Determina la cantidad resultante al quitar uno o dos objetos de un conjunto inicial.
		Identifica correctamente cuántos objetos hay después de agregar uno o dos elementos.
		Determina la cantidad resultante al quitar uno o dos objetos de un conjunto inicial.
	Relaciones parte-todo	Une dos grupos pequeños de objetos y dice el total correctamente.
		Separa un conjunto en dos partes y nombra cuántos hay en cada parte
		Explica con objetos que el todo se forma sumando sus partes.
		Identifica cuántos faltan para completar un total de hasta
	Aplicación en contextos significativos	Resuelve situaciones de juego donde debe agregar uno o dos objetos.
		Resuelve situaciones de juego donde debe quitar uno o dos objetos.
		Usa el conteo para resolver problemas sencillos de la vida cotidiana.
		Explica con ejemplos si la cantidad aumenta o disminuye en una situación real.
		Explica con ejemplos si la cantidad aumenta o disminuye en una situación real

II. DISEÑO METODOLÓGICO

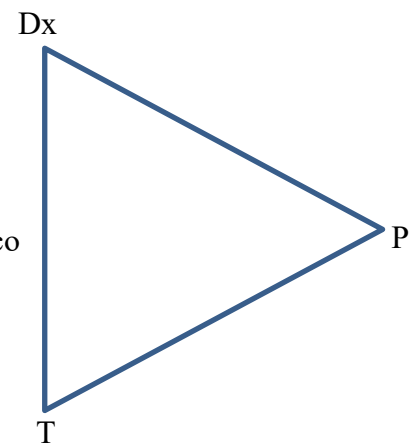
2.1. Tipo de investigación:

La investigación se desarrolló con enfoque cuantitativo, porque se orientó a la medición sistemática del desempeño de los niños en situaciones de conteo vinculadas a agregar o quitar hasta cinco, organizando los datos en valores numéricos para su análisis estadístico descriptivo. Se asumió un diseño no experimental, debido a que no se manipuló deliberadamente la variable de estudio, sino que se observaron los desempeños tal como ocurrieron en el contexto escolar habitual. Asimismo, el estudio fue descriptivo-propositivo: primero se describió el nivel alcanzado por los niños en la habilidad matemática indicada y, a partir del diagnóstico obtenido, se formuló una estrategia de juegos lúdicos como propuesta pedagógica de mejora, coherente con investigaciones que buscan caracterizar una realidad educativa y derivar acciones orientadas a su fortalecimiento (Hernández-Sampieri & Mendoza Torres, 2023).

Dx: Datos de la evaluación

T: Desarrollo del conteo al agregar o quitar hasta cinco

P: Propuesta de Estrategia de juegos lúdicos



2.2. Población, muestra.

2.2.1. La población

Estuvo conformada por 32 niños de 5 años de la I.E.I. N.º 10208 – Túcume, y se trabajó con la misma cantidad como muestra, por lo que se asumió un censo (muestra igual a la población), al

resultar accesible evaluar a la totalidad del grupo en el periodo de estudio. Este criterio permitió contar con una descripción completa del nivel de desempeño del aula objetivo, evitando pérdidas de información por selección muestral. En términos metodológicos, la delimitación de la población y el uso de un censo se justificaron por la finalidad descriptiva del estudio y por la viabilidad de recolectar datos de todos los participantes, manteniendo coherencia entre el propósito del diagnóstico y el alcance de la propuesta pedagógica planteada (Hernández-Sampieri & Mendoza Torres, 2023).

Tabla 1 Total, de niños en la IEI

Aula	Niños
5 años	32
Total	32

Nota: Según nóminas de matrícula

2.3. Técnicas, instrumentos

2.3.1. La técnica

Utilizada fue la observación, porque permitió registrar de manera directa cómo los niños resolvían situaciones concretas de conteo cuando agregaban o quitaban objetos en cantidades pequeñas, identificando aciertos, confusiones y estrategias espontáneas.

2.3.2. El instrumento

Se utilizó una guía de observación, estructurada mediante indicadores relacionados con el desempeño esperado (por ejemplo: cuenta con correspondencia uno a uno, determina el resultado al añadir, determina el resultado al retirar, verifica el conteo y comunica la cantidad final). Para

favorecer el registro ordenado, la guía se organizó con criterios de valoración por niveles de logro (p. ej., inicio–proceso–logrado), de modo que cada observación pudiera convertirse en información cuantificable para el análisis descriptivo, tal como se recomienda en el enfoque cuantitativo cuando se requiere medir conductas observables con criterios definidos (Hernández-Sampieri & Mendoza Torres, 2023).

Tabla 2 Rangos correspondientes a cada nivel establecido.

Dimensión	Niveles		
	Inicio	Proceso	Logrado
Secuencia de conteo y correspondencia uno a uno	0 – 2 puntos	2 – 4 puntos	4 – 5 puntos
Cardinalidad y cambio cuantitativo	0 – 2 punto	2 – 4 puntos	4 - 5 puntos
Relaciones parte-todo	0 – 2 punto	2 – 4 puntos	4 – 5 puntos
Aplicación en contextos significativos	0 – 1 punto	2 – 3 puntos	4 – 5 puntos
Escala	0 – 7 puntos	8 – 15 puntos	16 – 20 puntos

Nota: Niveles de los resultados

Validez, confiabilidad y consideraciones éticas

La validez de contenido de la guía de observación se aseguró mediante juicio de expertos, revisando claridad, pertinencia y coherencia de los indicadores con la habilidad “agregar o quitar hasta cinco”. La confiabilidad se abordó mediante una aplicación preliminar (piloto) para verificar consistencia en el registro y estabilidad de los criterios, y luego se estimó un índice de consistencia

(según el tipo de escala del instrumento) para respaldar la calidad de la medición. En el plano ético, se gestionó la autorización institucional y el consentimiento informado de los responsables, garantizando la confidencialidad de los datos, el uso académico de la información y el respeto por el bienestar de los niños durante el proceso de observación, tal como se exige en investigaciones educativas con población infantil (Hernández-Sampieri & Mendoza Torres, 2023).

2.4.Procedimientos:

El procedimiento comprendió: (a) la planificación de las situaciones de observación en actividades rutinarias del aula, (b) la aplicación de la guía de observación a la totalidad de los niños durante experiencias que implicaron agregar o quitar hasta cinco con material concreto, y (c) el registro inmediato de evidencias para reducir sesgos de memoria. Luego, los datos se codificaron en una matriz y se procesaron mediante estadística descriptiva, priorizando frecuencias y porcentajes por indicador y por nivel de logro, con el fin de caracterizar el desempeño global del grupo y reconocer los aspectos con mayores dificultades. Este análisis permitió sustentar técnicamente la elaboración de la estrategia de juegos lúdicos, alineando la propuesta a las necesidades detectadas, de acuerdo con la lógica del enfoque cuantitativo descriptivo que organiza, resume e interpreta datos para describir el fenómeno estudiado (Hernández-Sampieri & Mendoza Torres, 2023).

2.5. Métodos de análisis de datos

Para obtener los resultados, apliqué las técnicas que elegí para investigar. Después, usé el programa SPSS en su versión 25.0 para procesar y analizar los datos. Se generaron tablas descriptivas que reflejaron el comportamiento de las variables, a través del uso de frecuencias y porcentajes, lo que permitió una interpretación detallada y clara de los datos. Además, se utilizó

Microsoft Excel como herramienta adicional para la creación de gráficos, los cuales proporcionaron una representación visual precisa de los resultados, contribuyendo de forma significativa al logro de los objetivos establecidos en el estudio.

III. RESULTADOS

VARIABLE: Conteo al agregar o quitar hasta cinco

Tabla 3 Secuencia de conteo y correspondencia uno a uno

INDICADORES		DESARROLLO ALCANZADO					
		Inicio		Proceso		Logrado	
		fr	%	fr	%	fr	%
1	Nombra en orden correcto los números del 1 al 5 al contar objetos.	9	28,1	16	50	7	21,8
2	Señala un objeto por cada número dicho en la secuencia de conteo	5	15,6	18	56,3	9	28,1
3	Mantiene la correspondencia uno a uno sin omitir ni repetir objetos.	8	25	17	53,1	7	21,8
4	Identifica correctamente la cantidad total de un conjunto de hasta 5 elementos.	6	18,8	19	59,4	7	21,8
5	Nombra en orden correcto los números del 1 al 5 al contar objetos.	9	28,1	17	53,1	6	18,8
TOTAL		23,1 %		54,4 %		22,5%	

Nota: Resultados obtenido de la guía de observación

Interpretación:

En la dimensión Secuencia de conteo y correspondencia uno a uno, los resultados muestran un desempeño predominantemente ubicado en el nivel Proceso (54,4%), lo que evidencia que la mayoría de los niños se encuentran en avance, pero aún requieren consolidar la precisión del conteo. En el indicador “nombra en orden correcto los números del 1 al 5” se observa que cerca de la mitad está en Proceso (50% y 53,1%), aunque persiste un porcentaje importante en Inicio (28,1%), lo que sugiere dificultades para mantener la secuencia numérica estable. En la

“señalización de un objeto por cada número” predomina Proceso (56,3%) y se incrementa el nivel Logrado (28,1%), indicando que varios niños ya coordinan el decir con el señalar, aunque todavía no de forma consistente en todo el grupo. De manera similar, “mantener la correspondencia uno a uno sin omitir ni repetir” concentra 53,1% en Proceso y 25% en Inicio, reflejando que aún se presentan errores de omisión o repetición al contar. Finalmente, en “identificar la cantidad total” también destaca Proceso (59,4%), lo que indica que, si bien muchos niños llegan a una respuesta, todavía necesitan fortalecer la verificación del conteo para alcanzar un dominio seguro; en conjunto, el 22,5% en Logrado confirma avances, pero también la necesidad de estrategias lúdicas y manipulativas para afianzar la correspondencia uno a uno y la estabilidad del orden numérico.

Tabla 4 Cardinalidad y cambio cuantitativo

INDICADORES		DESARROLLO ALCANZADO					
		Inicio		Proceso		Logrado	
		fr	%	fr	%	fr	%
1	Reconoce que el último número contado representa la cantidad total de un conjunto.	8	25	17	53,1	7	21,9
2	Determina la cantidad resultante al quitar uno o dos objetos de un conjunto inicial.	7	21,9	19	59,4	6	18,8
3	Identifica correctamente cuántos objetos hay después de agregar uno o dos elementos.	6	18,8	18	56,3	8	25
TOTAL		21,9%		56,3%		21,9%	

Nota: Resultados obtenidos de la guía de observación

Interpretación:

En la dimensión Cardinalidad y cambio cuantitativo, los resultados evidencian un predominio del nivel Proceso (56,3%), lo que indica que la mayoría de los niños se encuentra en

una fase de avance, aunque todavía no consolida plenamente estas habilidades. En el indicador reconocer que el último número contado representa el total, más de la mitad está en Proceso (53,1%) y un 25% permanece en Inicio, sugiriendo que aún requieren reforzar la comprensión de la cardinalidad como cierre del conteo. Respecto a determinar la cantidad al quitar uno o dos objetos, el 59,4% se ubica en Proceso, mientras que un 21,9% en Inicio y 18,8% en Logrado, lo cual evidencia que la noción de disminución todavía genera confusiones y necesita mayor práctica con material concreto. En identificar la cantidad después de agregar uno o dos elementos, se observa un mejor desempeño relativo, con 25% en Logrado y 56,3% en Proceso, lo que sugiere que el incremento resulta más accesible que la sustracción para parte del grupo; en síntesis, aunque existe avance, el 21,9% en Inicio y el nivel Logrado aún moderado reflejan la necesidad de fortalecer experiencias lúdicas y manipulativas para afianzar el significado del “último número” y el cambio cuantitativo al agregar o quitar.

Tabla 5 Relaciones parte-todo

INDICADORES		DESARROLLO ALCANZADO					
		Inicio		Proceso		Logrado	
		fr	%	fr	%	fr	%
1	Une dos grupos pequeños de objetos y dice el total correctamente.	8	30.8	18	46.2	6	23.1
2	Separa un conjunto en dos partes y nombra cuántos hay en cada parte	7	26.9	17	57.7	8	15.4
3	Explica con objetos que el todo se forma sumando sus partes.	5	23.1	19	65.4	8	11.5
4	Identifica cuántos faltan para completar un total de hasta	5	34.6	18	38.5	9	26.9
TOTAL		19,4%		56,3%		24,3 %	

Nota: Producto obtenido de la guía de observación

Interpretación:

En la dimensión Relaciones parte todo, se aprecia que el desempeño general se concentra principalmente en el nivel Proceso (56,3%), lo que indica que la mayoría de los niños está construyendo la comprensión de cómo un todo puede formarse o descomponerse en partes, aunque aún con apoyo y cierta inestabilidad. En el indicador unir dos grupos pequeños y decir el total, predomina Proceso (46,2%) pero se mantiene un porcentaje relevante en Inicio (30,8%), lo que sugiere dificultades al integrar cantidades y verificar el resultado. En separar un conjunto en dos partes y nombrar cada parte, el 57,7% está en Proceso y solo 15,4% en Logrado, evidenciando que la descomposición aún no se realiza con seguridad. En explicar con objetos que el todo se forma sumando sus partes, se observa el mayor peso en Proceso (65,4%), lo que refleja comprensión emergente, aunque todavía limitada para sostenerla de manera autónoma. Finalmente, en identificar cuántos faltan para completar un total de hasta 5, se presentan mayores retos, con 34,6% en Inicio y 38,5% en Proceso, pese a un 26,9% en Logrado; en conjunto, estos hallazgos muestran avances, pero también la necesidad de reforzar experiencias lúdicas con material concreto para afianzar la composición, descomposición y comparación de cantidades en situaciones parte–todo.

Tabla 6 *Aplicación en contextos significativos*

INDICADORES		DESARROLLO ALCANZADO					
		Inicio		Proceso		Logrado	
		fr	%	fr	%	fr	%
Resuelve situaciones de juego donde							
1	debe agregar uno o dos objetos.	9	28,1	17	53,1	6	18,8
Usa el conteo para resolver problemas							
2	sencillos de la vida cotidiana.	7	21,9	19	59,4	6	18,8

Explica con ejemplos si la cantidad
aumenta o disminuye en una situación

3	real.	8	25	17	53,1	7	21,9
TOTAL		25%		55,2%		19,8%	

Nota: Resultados obtenidos de la guía de observación

Interpretación:

En la dimensión Aplicación en contextos significativos, los resultados evidencian que el desempeño del grupo se concentra mayoritariamente en el nivel Proceso (55,2%), lo que indica que los niños están avanzando en el uso funcional del conteo y del cambio cuantitativo, pero aún requieren acompañamiento para lograr autonomía y precisión. En la resolución de situaciones de juego donde agregan uno o dos objetos, más de la mitad se ubica en Proceso (53,1%), mientras que un 28,1% permanece en Inicio, lo que sugiere que todavía presentan dudas al identificar el resultado final cuando la cantidad aumenta. De forma similar, al usar el conteo para problemas cotidianos, el 59,4% está en Proceso y 21,9% en Inicio, evidenciando que, aunque aplican el conteo, no siempre lo sostienen correctamente en situaciones reales. En cuanto a explicar si la cantidad aumenta o disminuye, se observa un 53,1% en Proceso y 25% en Inicio, lo que refleja que la comprensión del cambio cuantitativo en contextos concretos aún es incipiente en una parte del grupo; en conjunto, el 19,8% en Logrado muestra avances, pero también confirma la necesidad de fortalecer juegos y experiencias vivenciales que conecten el conteo con situaciones reales para consolidar el aprendizaje.

IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Con relación al objetivo específico 1, se evidenció que el conteo al agregar o quitar hasta cinco se ubicó predominantemente en el nivel Proceso en todas las dimensiones ($\approx 54\%$ – 56%), lo que reflejó que la mayoría de niños ya contaba y operaba con colecciones pequeñas, pero aún con inestabilidad en la secuencia numérica, la correspondencia uno a uno y la verificación del total. Este patrón se expresó con claridad en “nombra en orden correcto del 1 al 5” y en “mantiene la correspondencia uno a uno”, donde persistió un grupo relevante en Inicio ($\approx 25\%$ – 28%), sugiriendo omisiones, repeticiones y dificultades para sostener el conteo de manera segura. En términos interpretativos, estos hallazgos coincidieron con lo reportado por Quintuña Arévalo, quien encontró que, antes de una intervención lúdica (gamificación), era necesario reforzar la relación número–cantidad y las nociones básicas de conteo, destacando que el juego incrementó la motivación y favoreció un aprendizaje más activo, condición pertinente para consolidar aprendizajes que en el diagnóstico aún se mostraron en construcción (Quintuña Arévalo, 2023).

Asimismo, en cardinalidad y cambio cuantitativo se observó que comprender que “el último número contado representa el total” todavía no se encontraba plenamente afianzado, y que la acción de quitar resultó más compleja que agregar, pues una parte del grupo mantuvo dificultades para actualizar mentalmente la cantidad final tras retirar elementos. De manera consistente, en relaciones parte–todo el mayor reto se concentró en “cuántos faltan para completar un total de hasta 5”, indicador que mostró el porcentaje más alto en Inicio (34,6%), lo cual sugirió que completar y comparar cantidades exigió mayor control del conteo, anticipación del total y uso de estrategias de composición/descomposición. Esta situación se relacionó con la evidencia nacional de que, cuando se incorporan actividades lúdicas planificadas y manipulativas, se logran mejoras sustantivas en el aprendizaje matemático en niños de 5 años, con incrementos en el

rendimiento y mayor homogeneidad del desempeño, lo que reforzó la necesidad de una estrategia de juegos lúdicos centrada en colecciones pequeñas, consignas claras y verificación sistemática del total para superar las dificultades detectadas (Gamboa, 2022).

Finalmente, en la dimensión aplicación en contextos significativos se confirmó que el grupo avanzó en el uso funcional del conteo, aunque todavía requirió acompañamiento para resolver situaciones reales de aumento o disminución, dado que el nivel Logrado se mantuvo cercano al 20%. Este resultado fue relevante porque mostró que el reto no se limitó a “contar bien”, sino a transferir el conteo a juegos y problemas cotidianos, explicando el cambio cuantitativo con sentido. En esa línea, estudios que trabajaron con juegos didácticos y juegos tradicionales reportaron impactos positivos en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático y en el fortalecimiento de principios del conteo como correspondencia uno a uno y cardinalidad, lo que respaldó que una estrategia lúdica estructurada —con reglas simples, material manipulable y oportunidades repetidas de emparejar–contar–comprobar— era pertinente para movilizar al grupo del nivel Proceso hacia Logrado en las dimensiones evaluadas (Samper, 2022; Cayao, 2024).

Los hallazgos del objetivo específico 2 muestran que, en todas las dimensiones del “conteo al agregar o quitar hasta cinco”, predomina el nivel Proceso ($\approx 54\%$ – 56%), con porcentajes todavía relevantes en Inicio, especialmente en la correspondencia uno a uno (omisiones/doble conteo) y en tareas parte–todo como “cuántos faltan”, lo que indica aprendizajes en construcción que requieren mediación para estabilizar el desempeño y llevarlo a la autonomía. Este patrón se interpreta de forma coherente con la teoría sociocultural: las habilidades observadas se ubican en una Zona de Desarrollo Próximo, donde el niño avanza cuando el adulto o par competente brinda andamiaje (modela, pregunta, retroalimenta y retira apoyos gradualmente), usando el lenguaje y reglas simples del juego para favorecer autorregulación y control atencional. Así, una estrategia

de juegos lúdicos guiados (con metas claras, retroalimentación inmediata y apoyos graduados) se justifica teóricamente porque transforma el error (omitir, repetir, no actualizar el total) en oportunidades de mediación (“¿ya tocaste ese?”, “¿cuántos hay ahora si quitamos uno?”) hasta lograr internalización y desempeño independiente. (Kostogriz & Veresov, 2021; Parker et al., 2022; Veraksa et al., 2022).

En el plano cognitivo-matemático, la selección de las dimensiones evaluadas y el enfoque en colecciones pequeñas (≤ 5) también queda respaldada, porque el desempeño observado sugiere que el grupo domina parcialmente la secuencia 1–5, pero todavía necesita consolidar cardinalidad, cambio cuantitativo y relaciones parte–todo, que son núcleos del sentido numérico temprano y se fortalecen mediante experiencias repetidas de contar–verificar–actualizar el total con material concreto. Precisamente, la evidencia reciente organiza el desarrollo matemático temprano en componentes interrelacionados (conocimiento del número, relaciones numéricas y operaciones), destacando que el tamaño del conjunto y el tipo de representación influyen en el rendimiento infantil; por ello, trabajar “agregar o quitar hasta cinco” mediante juegos manipulativos resulta metodológicamente pertinente, ya que reduce carga cognitiva, facilita la verificación y favorece que el niño comprenda que el todo se recompone desde las partes. En esa misma línea, sostener actividades lúdicas de composición y descomposición (juntar/separar/“¿cuántos faltan?”) responde directamente a las dificultades identificadas en la dimensión parte–todo y orienta la intervención hacia razonamientos más flexibles. (Jordan et al., 2022; Kullberg, s. f.).

Metodológicamente, el uso de observación y una guía de observación se sustenta porque permite recoger evidencias del conteo en situaciones naturales de juego (acciones visibles: señalar, emparejar, verbalizar, corregir), lo que es especialmente adecuado en inicial cuando el desempeño depende del contexto y de la interacción; además, la literatura advierte la necesidad de contar con

instrumentos pertinentes para medir habilidades matemáticas tempranas con calidad psicométrica y criterios claros, lo que refuerza la decisión de operacionalizar el conteo en indicadores concretos y niveles de logro. A nivel curricular, la estrategia se alinea con las orientaciones nacionales que promueven desarrollar la competencia “Resuelve problemas de cantidad” mediante actividades lúdicas, significativas y con materiales manipulables, justamente para evitar la repetición mecánica y favorecer comprensión del cambio en la cantidad al agregar o quitar. En conjunto, teoría, medición y currículo convergen: los resultados diagnósticos justifican un diseño lúdico guiado (andamiaje), centrado en colecciones pequeñas y en situaciones significativas, y evaluado mediante observación sistemática para monitorear el paso de Proceso a Logrado. (Outhwaite et al., 2024; Ministerio de Educación del Perú, 2022).

En relación con el objetivo específico 3, se elaboró una propuesta de estrategia de juegos lúdicos para fortalecer el conteo al agregar o quitar hasta cinco en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 10208 Túcume, considerando las características propias de su edad —necesidad de movimiento, manipulación, lenguaje y aprendizaje vivencial— y los hallazgos del diagnóstico obtenido mediante la guía de observación, donde predominó el nivel Proceso y persistieron dificultades en la correspondencia uno a uno, la cardinalidad, el cambio cuantitativo, las relaciones parte–todo y la aplicación en situaciones significativas. La propuesta se sustentó en la teoría del conteo de Gelman y Gallistel, incorporando juegos que ejerciten de manera explícita los principios de orden estable, correspondencia uno a uno, cardinalidad, abstracción e irrelevancia del orden, mediante consignas claras, materiales concretos y verificación del resultado, especialmente después de agregar o quitar elementos. A la vez, se articuló con la perspectiva de Piaget, ubicando a los niños en la etapa preoperacional, donde el pensamiento se apoya en la acción y lo simbólico, por lo que se priorizaron experiencias lúdicas concretas, repetidas y gradualmente más retadoras que

permitan construir la noción de cantidad y actualizar el total de forma progresiva, favoreciendo así el tránsito del desempeño guiado hacia un conteo más autónomo y preciso.

V. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1. Denominación: Estrategia de juegos lúdicos para el conteo al agregar o quitar hasta cinco en niños de 5 años de la I.E.I. 10208 Túcume.

5.2. Fundamentación:

La presente tesis se fundamenta en la necesidad de atender un diagnóstico que evidencia aprendizajes numéricos en proceso de consolidación en los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 10208 Túcume. Los resultados muestran predominio del nivel Proceso en todas las dimensiones del conteo al agregar o quitar hasta cinco (54,4% en secuencia y correspondencia uno a uno; 56,3% en cardinalidad y cambio cuantitativo; 56,3% en relaciones parte–todo; 55,2% en aplicación en contextos significativos), pero con porcentajes relevantes en Inicio que revelan dificultades persistentes: estabilidad de la secuencia (28,1%), correspondencia uno a uno y cardinalidad (25%), resolución al quitar (21,9%) y, de manera más crítica, “cuántos faltan” (34,6%). Este panorama justifica la elaboración de una estrategia de juegos lúdicos, debido a que el grupo requiere oportunidades sistemáticas, significativas y manipulativas para reducir errores de omisión/doble conteo, actualizar el total tras agregar o quitar y transferir lo aprendido a situaciones reales, favoreciendo un progreso hacia niveles de mayor logro (Piaget, 1972).

En el plano teórico, la propuesta se sustenta en la teoría del conteo de Gelman y Gallistel, la cual establece principios que explican cómo los niños construyen un conteo confiable: orden estable (decir los números en secuencia), correspondencia uno a uno (un número por cada objeto), cardinalidad (el último número indica el total), junto con abstracción e irrelevancia del orden. En función de los resultados, donde se observan fallas en correspondencia, verificación del total y composición/descomposición, la estrategia lúdica se orienta a diseñar juegos con reglas simples y

metas claras que obliguen a tocar–contar–comprobar, y luego recontar o actualizar cuando se agrega o quita 1 o 2 elementos; de este modo, cada juego se convierte en una práctica guiada de los principios del conteo, con retroalimentación inmediata, para estabilizar el desempeño y aumentar la precisión (Gelman & Gallistel, 1978).

Desde el enfoque del desarrollo cognitivo de Piaget, los niños de 5 años se ubican en la etapa preoperacional, caracterizada por un pensamiento que se apoya en la acción, lo simbólico y la manipulación de objetos, con limitaciones para operar mentalmente de manera reversible y estable. Esto explica por qué tareas como quitar, descomponer un todo y determinar “cuántos faltan” suelen demandar más apoyo: requieren controlar la atención, coordinar acciones sucesivas y mantener el total como referencia. En consecuencia, la estrategia propuesta prioriza juegos repetidos y progresivos con material concreto, lenguaje matemático funcional (“agregué”, “quité”, “ahora hay...”, “faltan...”), y situaciones breves que permitan al niño construir la noción de cantidad y el cambio cuantitativo mediante experiencias directas, facilitando el tránsito desde respuestas dependientes del apoyo hacia un conteo más autónomo y seguro (Piaget, 1972).

5.3. PROGRAMA DE TALLERES

Nombre del taller	Propósito
El Tren de los Números	Que las niñas y los niños consoliden la secuencia de conteo del 1 al 5 y la correspondencia uno a uno al contar objetos, verificando el total al finalizar, mediante un juego con reglas simples y material manipulable.
La Tienda del Oso	Que las niñas y los niños automaticen el conteo preciso (1-5) con correspondencia uno a uno al agregar o quitar 1-2 elementos en un

	contexto de juego, manteniendo la atención en cada objeto contado y verificando el total.
La tienda de los cinco (agregamos y quitamos en el mercado)	Que las niñas y los niños determinen la cantidad total (cardinalidad) y expliquen cómo cambia al agregar o quitar hasta cinco elementos, usando conteo con correspondencia uno a uno y el orden estable de la serie oral.
El parque de mascotas (llegan y se van hasta cinco)	Que las niñas y los niños comprendan que la cantidad total cambia cuando llegan o se van mascotas, y que pueden hallar el nuevo total contando, manteniendo el orden estable y la correspondencia uno a uno.
La caja mágica del 5” (armo y desarmo el todo)	Los niños representan y explican, con material concreto y conteo, cómo una cantidad hasta 5 se forma por partes y cambia al agregar o quitar, manteniendo la correspondencia uno a uno y reconociendo que el último número nombrado indica “cuántos hay en total”.
“El mercado del 5” (compro, vendo y reparto el todo)	Los niños resuelven situaciones de “mercado” al agregar o quitar hasta 5 elementos, identificando el todo y las partes, y comunicando sus estrategias de conteo y verificación con material concreto.

ANEXO 4: Estrategias lúdicas

Taller 1: “El Tren de los Números” (secuencia 1-5 y correspondencia uno a uno)

Elemento	Descripción
Área	Matemática
Competencia	Resuelve problemas de cantidad.
Desempeño esperado	Cuenta colecciones de hasta cinco objetos estableciendo correspondencia uno a uno, recitando la secuencia numérica en orden estable, y comunica el total obtenido en situaciones de juego con material concreto.
Propósito de la sesión	Que las niñas y los niños consoliden la secuencia de conteo del 1 al 5 y la correspondencia uno a uno al contar objetos, verificando el total al finalizar, mediante un juego con reglas simples y material manipulable.
Materiales	- Tarjetas numéricas del 1 al 5 - Tapitas/fichas (mínimo 25) - Un “tren” de cartulina con 5 vagones o 5 aros/círculos en el piso - Dado con puntos 1-2 (opcional) - Cinta masking tape y plumones - Guía de observación (docente)
Inicio	La docente recibe al grupo y presenta el reto: “Hoy ayudamos al Tren de los Números a llevar pasajeros del 1 al 5”. Recupera saberes previos invitando a recitar la secuencia 1-5 con

apoyo de tarjetas y acuerda reglas de juego (turnos, cuidar materiales). Desde la etapa preoperacional, el aprendizaje se apoya en la acción y el simbolismo; por ello, el contexto lúdico motiva y dirige la atención hacia el conteo.	
Desarrollo Juego 1: “Suben pasajeros”. La docente modela el conteo con tapitas: coloca una tapita en cada vagón mientras dice en voz alta 1, 2, 3, 4, 5, tocando un objeto por cada número para asegurar la correspondencia uno a uno (principios de Gelman y Gallistel: orden estable y uno a uno). Luego, cada niño toma una tarjeta (1-5) y coloca esa cantidad de pasajeros en un vagón, contando en voz alta y señalando cada tapita una sola vez. La docente acompaña con preguntas breves: “¿Ya lo tocaste?”, “¿Te falta alguno?”, “¿Cuál fue el último número que dijiste?”. Juego 2: “Reviso y confirmo”. En parejas, un niño cuenta y el otro verifica tocando de nuevo sin mover las tapitas; cambian roles. Se enfatiza evitar omitir o repetir objetos y se celebra la verificación como parte del juego. Variación rápida: si usan dado 1-2, el niño lanza y agrega esa cantidad al vagón indicado; vuelve a contar desde 1 tocando cada objeto para confirmar el total.	
Cierre El grupo se reúne y conversa: ¿qué ayuda a contar bien?, ¿qué hacemos para no repetir tapitas?, ¿cómo sabemos cuántos hay? La docente sistematiza: “Decimos los números en orden y tocamos un objeto por cada número; al final, el último número es el total”. Se propone un reto corto de salida: cada niño cuenta 5 palmas y muestra con dedos la cantidad lograda.	
Criterios de evaluación (2)	1) Recita en orden estable la secuencia del 1 al 5 mientras cuenta objetos.

	2) Establece correspondencia uno a uno al señalar/tocar cada objeto una sola vez y comunica el total al finalizar.
--	--

Taller 2: “La Tienda del Oso” (conteo 1-5 con agregar/quitar 1-2 y verificación)

Elemento	Descripción
Área	Matemática
Competencia	Resuelve problemas de cantidad.
Desempeño esperado	Cuenta colecciones de hasta cinco objetos con correspondencia uno a uno, ajusta el conteo cuando agrega o quita uno o dos elementos en el juego, y expresa el total obtenido.
Propósito de la sesión	Que las niñas y los niños automaticen el conteo preciso (1-5) con correspondencia uno a uno al agregar o quitar 1-2 elementos en un contexto de juego, manteniendo la atención en cada objeto contado y verificando el total.
Materiales	- “Tienda” o “casa de ositos” (mesa con letrero) - Canastas pequeñas - Frutas/juguetes o fichas (mínimo 25) - Tarjetas con consignas: “Agrega 1”, “Agrega 2”, “Quita 1”, “Quita 2” - Tarjetas numéricas 1-5 - Títere/oso de peluche (para el juego simbólico) - Guía de observación (docente)

Inicio

La docente presenta al “Oso comprador” que necesita armar pedidos pequeños para su merienda. Plantea la situación: “Hoy contamos para saber cuántas frutas hay cuando el oso agrega o quita”. Con tarjetas numéricas, el grupo repasa la secuencia 1-5 y acuerda reglas (hablar en voz alta al contar, tocar cada objeto una vez). El juego simbólico, propio de la etapa preoperacional, facilita que el niño represente acciones de agregar y quitar con sentido.

Desarrollo

Juego central: “La Tienda del Oso”. Por equipos pequeños, un niño es vendedor y otro es comprador. El vendedor entrega una canasta con una tarjeta numérica (1-5) y el comprador coloca esa cantidad de frutas contando en voz alta y tocando cada fruta una sola vez. Luego toma una tarjeta de consigna (Agrega/Quita 1 o 2) y realiza la acción. Tras el cambio, el niño vuelve a contar desde 1 para confirmar el total, cuidando el principio de correspondencia uno a uno y el orden estable (Gelman y Gallistel).

La docente interviene con mediación breve: modela el primer ejemplo, observa, formula preguntas (“¿Cuál falta contar?”, “¿Ya contaste esta fruta?”) y retira el apoyo cuando el niño mantiene el conteo con precisión. Se promueve que verbalicen su estrategia: “Agregué dos”, “Quitó uno”, “Ahora hay...”.

Ronda de verificación: el compañero revisa el conteo tocando cada objeto sin moverlos; si hay error, vuelven a contar juntos y ajustan la acción.

Cierre

En plenario, algunos niños muestran una canasta y explican qué pasó con la cantidad cuando agregan o quitan. La docente refuerza la idea clave: para saber “cuántos hay”, contamos

en orden y tocamos un objeto por cada número; cuando cambia la colección, contamos de nuevo para verificar. Como salida, cada niño elige una tarjeta (Agrega 1 o Quita 1) con una colección de 4 objetos y dice el total final.	
Criterios de evaluación (2)	1) Cuenta colecciones de hasta cinco objetos recitando 1-5 en orden estable y señalando/tocando cada objeto una sola vez. 2) Al agregar o quitar 1-2 objetos, vuelve a contar con correspondencia uno a uno y comunica el total correcto.

Taller 3: La tienda de los cinco (agregamos y quitamos en el mercado)

Datos generales	Edad: 5 años (Ciclo II). Duración: 45 minutos. Modalidad: taller lúdico con juego de roles.
Área	Matemática
Competencia	Resuelve problemas de cantidad.
Desempeño (MINEDU, Ciclo II - 5 años)	En situaciones de juego y de la vida cotidiana, compara colecciones y determina cuántos hay al contar; además, agrega y quita hasta 5 elementos usando material concreto y explica el cambio en la cantidad con sus palabras.
Dimensión	Cardinalidad y cambio cuantitativo (agregar o quitar hasta cinco).
Propósito de la sesión	Que las niñas y los niños determinen la cantidad total (cardinalidad) y expliquen cómo cambia al agregar o quitar hasta cinco

	elementos, usando conteo con correspondencia uno a uno y el orden estable de la serie oral.
Fundamento teórico (Piaget; Gelman y Gallistel)	Desde Piaget, el aprendizaje ocurre cuando la niña o el niño manipula objetos y construye nociones a partir de la acción y el juego simbólico propio de la etapa preoperacional. Desde Gelman y Gallistel, se promueven los principios de conteo: correspondencia uno a uno, orden estable, cardinalidad, abstracción e irrelevancia del orden.
Materiales	- Canastas pequeñas o recipientes (1 por equipo) - Frutas de juguete, semillas grandes o tapitas de colores (al menos 20) - Tarjetas con números del 1 al 10 (uso focal: 1 al 5) - Monedas de juguete o fichas - Carteles: +1, +2, +3, +4, +5 / -1, -2, -3, -4, -5 - Cinta adhesiva, plumones y papelotes - Lista de cotejo para observación
INICIO La docente recibe al grupo con una breve conversación sobre las compras en el mercado y presenta una tienda de aula con frutas (o tapitas) ordenadas en bandejas. Plantea el reto en forma de historia: "Hoy abrimos la tienda de los cinco: en cada compra solo agregamos o quitamos hasta cinco frutas". Recuerda acuerdos para jugar (turnos, cuidado de materiales) y activa saberes previos preguntando: "Si en mi canasta tengo 2 frutas y agrego 1, ¿cuántas hay ahora?" La docente observa cómo las niñas y los niños cuentan y los anima a tocar cada objeto mientras dicen la serie oral, reforzando la correspondencia uno a uno.	
DESARROLLO	

La docente organiza equipos pequeños y asigna roles: vendedor, comprador y contador. Cada equipo recibe una canasta y un conjunto de frutas. En cada ronda, el comprador toma una tarjeta de reto (+ o -) y realiza la acción: por ejemplo, "Había 3, agrego 2" o "Había 5, quito 1". El contador indica la cantidad inicial contando con objetos, luego realiza el cambio y vuelve a contar para verificar la nueva cantidad, destacando que el último número dicho expresa "cuántos hay" (cardinalidad). La docente interviene con preguntas que favorecen el razonamiento: "¿Cuántos había? ¿Cuántos agregaste o quitaste? ¿Cuántos hay ahora? ¿Cómo lo sabes?" Para favorecer estrategias, invita a contar "desde" la cantidad inicial (conteo hacia adelante) cuando se agrega, y a verificar contando los objetos restantes cuando se quita, sin perder la correspondencia uno a uno. En un momento de socialización, cada equipo muestra una situación y representa el cambio con tarjetas numéricas y con los dedos, manteniendo la actividad en un clima lúdico de cooperación.	
CIERRE La docente reúne al grupo en semicírculo y propone una última compra colectiva. Se registra en un papelote una situación (por ejemplo: "Había 4, agrego 1") y las niñas y los niños explican el resultado. Se realiza metacognición con preguntas: "¿Qué hacemos primero para saber cuántos hay? ¿Qué significa el último número que decimos al contar? ¿Qué cambia cuando agregamos o cuando quitamos?" La docente refuerza el aprendizaje destacando que contar permite conocer la cantidad y que esta cambia cuando se agregan o quitan elementos. Finalmente, las niñas y los niños guardan materiales por equipos, practicando orden y autonomía.	
Criterios de evaluación (2)	1) Determina la cantidad de una colección y expresa la cardinalidad indicando "hay ..." después de contar con correspondencia

	uno a uno. 2) Explica el cambio cuantitativo al agregar o quitar hasta 5 elementos, mostrando el nuevo total y justificando con conteo (recuento o conteo hacia adelante/atrás).
--	--

Taller 4: El parque de mascotas (llegan y se van hasta cinco)

Datos generales	Edad: 5 años (Ciclo II). Duración: 45 minutos. Modalidad: taller lúdico con juego de tablero y movimiento.
Área	Matemática
Competencia	Resuelve problemas de cantidad.
Desempeño (MINEDU, Ciclo II - 5 años)	En situaciones de juego, representa cantidades al contar y verifica "cuántos hay"; al agregar o quitar hasta 5 elementos, identifica si la cantidad aumenta o disminuye y comunica el resultado con material y lenguaje numérico sencillo.
Dimensión	Cardinalidad y cambio cuantitativo (agregar o quitar hasta cinco).
Propósito de la sesión	Que las niñas y los niños comprendan que la cantidad total cambia cuando llegan o se van mascotas, y que pueden hallar el nuevo total contando, manteniendo el orden estable y la correspondencia uno a uno.

Fundamento teórico (Piaget; Gelman y Gallistel)	Desde Piaget, el juego con reglas simples y el uso de símbolos (tablero, tarjetas, fichas) permite que la niña o el niño organice acciones y ajuste su pensamiento al resultado observado. Desde Gelman y Gallistel, se consolidan los principios de conteo al contar objetos en cualquier orden, asegurando que el último número dicho representa la cantidad total.
Materiales	- Tablero grande (papelote) con un "parque" dividido en zonas - Figuras pequeñas de mascotas (perros, gatos, etc.) o fichas - Dado con puntos 1 al 3 (o ruleta) - Tarjetas de acción: "Llegan" y "Se van" - Tarjetas numéricas 1 al 10 (uso focal: 1 al 5) - Pulseras o distintivos para roles - Lista de cotejo para observación
INICIO La docente presenta un gran tablero en el piso o en una mesa: es "El parque de mascotas". Inicia con una conversación breve sobre cuidar animales y explica que las mascotas llegan y se van del parque. Plantea el reto: "Cada turno, llegan o se van hasta cinco mascotas. Nuestro trabajo es decir cuántas hay en el parque". La docente modela una situación corta: coloca 2 mascotas, las cuenta tocando cada una y dice: "Hay 2". Luego agrega 1 y pregunta: "Ahora, ¿cuántas hay?" Se recuerda que se cuenta una por una (correspondencia uno a uno) y que la serie se dice siempre en el mismo orden (orden estable).	
DESARROLLO	

La docente organiza al grupo en estaciones alrededor del tablero. En cada turno, una niña o un niño saca una tarjeta de acción (Llegan/Se van) y lanza el dado para saber cuántas mascotas se agregan o se quitan (hasta 3 por turno; se realizan dos turnos seguidos para llegar hasta 5). El grupo realiza la acción en el tablero y luego cuenta para determinar el total. La docente anima a usar estrategias: si "llegan", se puede contar desde la cantidad que ya había; si "se van", se puede separar las que salen y contar las que quedan. Durante el juego, la docente pide que una niña o un niño sea "verificador" y confirme el total volviendo a contar, para consolidar la idea de cardinalidad. En momentos breves, se registra en una tira de papel una expresión verbal: "Había 3, llegan 2, ahora hay 5" o "Había 5, se van 2, ahora hay 3". La docente acompaña con preguntas y retroalimentación inmediata, cuidando que la niña o el niño no pierda la correspondencia al mover las fichas y que use el último número como respuesta final.	
CIERRE La docente finaliza el juego con un "último turno sorpresa" y luego invita a observar el tablero: "¿Cuántas mascotas hay al final?" Cada niña y cada niño comparte una situación que le resultó fácil o difícil y explica qué hizo para encontrar el total. La docente sintetiza: "Cuando llegan, la cantidad aumenta; cuando se van, disminuye; y el conteo nos ayuda a saber el total". Se recoge el material en orden y se reconoce el trabajo colaborativo.	
Criterios de evaluación	1) Cuenta colecciones utilizando correspondencia uno a uno y orden estable, y responde con el total usando la cardinalidad ("hay ..."). 2) En situaciones de "llegan" o "se van", determina y comunica el

	nuevo total al agregar o quitar hasta 5 elementos, explicando si aumenta o disminuye y verificando mediante conteo.
--	---

Taller 5: “La caja mágica del 5” (armo y desarmo el todo)

Estrategia de juego lúdico	Juego de manipulación y desafío por rondas con “marco de cinco” y fichas (composición y descomposición del 5).
Área	Matemática
Competencia (MINEDU)	Construye la noción de cantidad (Ciclo II).
Dimensión	Relaciones parte-todo (la cantidad total se forma con partes y puede transformarse al agregar o quitar).
Desempeño	Relaciona dos colecciones de hasta 5 objetos de su entorno, en una correspondencia uno a uno. Asimismo, relaciona cantidades y acciones de agregar o quitar hasta 5 objetos; y utiliza como estrategia conteos espontáneos con objetos hasta 5.
Propósito de la sesión	Los niños representan y explican, con material concreto y conteo, cómo una cantidad hasta 5 se forma por partes y cambia al agregar o quitar, manteniendo la correspondencia uno a uno y reconociendo que el último número nombrado indica “cuántos hay en total”.

Materiales

- 1 “marco de cinco” por niño (tarjeta con 5 casilleros).
- Fichas o tapitas de dos colores (mínimo 10 por niño).
- Tarjetas de números del 0 al 5.
- Un dado con puntos 1–3 (o ruleta pequeña) para agregar/quitar.
- Caja pequeña o bolsa (“caja mágica”).
- Hojas y plumones para registrar con dibujos.

Inicio

El docente reúne al grupo en semicírculo y presenta la “caja mágica” con fichas dentro. A partir de un cuento breve, invita a descubrir cuántas fichas hay, pidiendo que cuenten señalando una por una (correspondencia uno a uno) y diciendo la serie numérica en orden estable. Luego plantea el reto: “En esta caja, el 5 es el todo. ¿De cuántas maneras podemos formar 5 con partes?” Para activar saberes previos, muestra 3 fichas y pregunta: “Si llegan 2 fichas más, ¿cómo queda el todo?” Los niños anticipan y el docente valida con la acción concreta, favoreciendo la asimilación y acomodación propias del pensamiento preoperacional (Piaget), sin dar la respuesta.

Desarrollo

El docente entrega un “marco de cinco” y fichas a cada niño. En cada ronda, muestra una tarjeta (por ejemplo, 2) y los niños colocan esa cantidad en el marco, contando en voz alta y tocando cada ficha. Después, el dado indica la acción: “agregar” o “quitar” (por ejemplo, agregar 1). Los niños realizan la transformación y vuelven a contar para

verificar el total. Para fortalecer la relación parte-todo, el docente pregunta: “¿Qué parte tenías? ¿Qué parte agregaste o quitaste? ¿Cuál es el todo ahora?” y promueve expresiones como “cinco se forma con...”. En algunas rondas, el reto es completar el todo 5: “Ya tienes 3, ¿cuántas faltan para llegar a 5?”. Los niños prueban, corrigen y justifican con el conteo (Gelman y Gallistel: cardinalidad y abstracción). El docente observa, acompaña con preguntas y modela solo cuando es necesario, respetando que el aprendizaje surge de la acción sobre los objetos y de la representación (Piaget).

Cierre

En plenario, los niños muestran una forma de hacer 5 con dos partes (por ejemplo, 2 y 3) usando sus fichas, y explican qué pasó cuando agregaron o quitaron. El docente guía la metacognición con preguntas: “¿Cómo supiste que ya era 5? ¿Qué hiciste para no contar dos veces la misma ficha? ¿Qué te ayuda más: contar desde 1 o partir de lo que ya tenías?”. Para consolidar, cada niño dibuja su marco de cinco y registra una situación de “agregar” o “quitar” con su representación. Se cierra reconociendo el esfuerzo y recordando que el todo se puede construir con diferentes partes.

Criterios de evaluación	• Cuenta con correspondencia uno a uno y orden estable para determinar la cantidad final luego de agregar o quitar hasta 5. • Explica con material concreto y/o dibujos la relación parte-todo (qué partes forman el todo) al completar, agregar o quitar hasta 5.
--------------------------------	---

Taller 6: “El mercado del 5” (compro, vendo y reparto el todo)

Estrategia de juego lúdico	Juego de roles (mercado) con canastos de frutas para componer y descomponer el 5 mediante compras (quitar) y reposición (agregar).
Área	Matemática
Competencia	Construye la noción de cantidad (Ciclo II).
Dimensión	Relaciones parte-todo (el canasto “completo” representa el todo 5; las frutas que se van o llegan son partes).
Desempeño	Relaciona dos colecciones de hasta 5 objetos de su entorno, en una correspondencia uno a uno. Asimismo, relaciona cantidades y acciones de agregar o quitar hasta 5 objetos; y utiliza como estrategia conteos espontáneos con objetos hasta 5.
Propósito de la sesión	Los niños resuelven situaciones de “mercado” al agregar o quitar hasta 5 elementos, identificando el todo y las partes, y comunicando sus estrategias de conteo y verificación con material concreto.
Materiales	• Canastos o bandejas pequeñas (1 por equipo). • Frutas de juguete o recortes (mínimo 10 por equipo).

	• Tarjetas de pedido con dibujos (ej.: “Llévate 2”, “Trae 1”, “Completa a 5”). • Monedas de papel o fichas para el juego de roles. • Carteles: “Vendedor/a”, “Comprador/a”, “Caja”. • Pizarra o papelote para registrar con dibujos (opcional).
Inicio El docente organiza el aula como un pequeño mercado y asigna roles por equipos (vendedores, compradores, cajeros). Presenta el reto del día: “En cada canasto, el todo es 5 frutas”. Muestra un canasto con 5 frutas y pregunta: “Si un cliente compra 2, ¿qué parte se va? ¿Qué parte queda?”. Los niños anticipan y luego comprueban manipulando las frutas. El docente recuerda las reglas del conteo: se cuenta una fruta por vez, en orden estable, y el último número dicho indica el total (Gelman y Gallistel).	
Secuencia metodológica – Desarrollo Cada equipo inicia con un canasto “completo” (5 frutas). El docente entrega tarjetas de pedido por turnos. Si la tarjeta dice “Llévate 1/2/3”, el comprador retira esa parte del canasto; si dice “Trae 1/2”, el vendedor agrega esa parte. Después de cada acción, el equipo cuenta y comunica: “Había..., se fue/llegó..., ahora hay...”. Para enfatizar parte-todo, el docente propone desafíos de complemento: “En tu canasto hay 4, ¿qué parte falta para volver a 5?”. Los niños exploran distintas estrategias: contar desde 1, contar a partir de lo que ya hay, o comparar con el canasto modelo. El docente promueve la reflexión y la coordinación de puntos de vista propia del juego simbólico en la etapa preoperacional (Piaget), sin reemplazar la acción del niño.	

Cierre

El grupo se reúne y cada equipo comparte una situación que le resultó retadora, mostrando su canasto y explicando cómo encontró la parte que faltaba o la parte que quedaba. El docente sistematiza oralmente: “El todo 5 puede partirse en partes diferentes, y cuando una parte cambia (se agrega o se quita), el todo cambia también”. Finalmente, los niños realizan un registro rápido con dibujos: representan un canasto y dibujan la situación “se van” o “llegan” frutas, escribiendo el número con apoyo del docente si lo requieren.

Criterios de evaluación	• Resuelve situaciones del juego de roles determinando cuántas frutas quedan o faltan al agregar o quitar hasta 5, verificando con el conteo. • Comunica la relación parte-todo en su explicación: identifica la cantidad inicial, la parte que cambia (agrega/quita) y la cantidad final.
------------------------------------	--

CONCLUSIONES

Se concluye que es pertinente proponer una estrategia de juegos lúdicos para fortalecer el conteo al agregar o quitar hasta cinco en los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 10208 Túcume, ya que permitirá consolidar la correspondencia uno a uno, la cardinalidad y el cambio cuantitativo mediante actividades manipulativas, significativas y acordes a su edad, favoreciendo un desempeño más preciso y autónomo.

Se concluye que el conteo al agregar o quitar hasta cinco se concentra en Proceso (54,4%–56,3%–56,3%–55,2%), pero persisten dificultades en Inicio (28,1% en secuencia; 25% en correspondencia y cardinalidad; 21,9% al quitar; 34,6% en “cuántos faltan”) y un Logrado aún moderado (22,5%–21,9%–24,3%–19,8%), por lo que se requieren estrategias lúdicas y manipulativas para lograr mayor precisión y autonomía.

Se concluye que el sustento teórico y metodológico, basado en Gelman y Gallistel y Piaget, respalda el uso de juegos lúdicos guiados para fortalecer el conteo al agregar o quitar hasta cinco, ya que la mayoría de aprendizajes se ubica en Proceso ($\approx 54\%$ –56%) y requiere andamiaje en la ZDP para disminuir errores de correspondencia uno a uno y consolidar cardinalidad, cambio cuantitativo y relaciones parte–todo; por ello, el empleo de material concreto, reglas simples, mediación docente y observación sistemática es pertinente para lograr un desempeño más autónomo y preciso.

Se concluye que la propuesta de juegos lúdicos elaborada para niños de 5 años de la I.E.I. N.º 10208 Túcume es pertinente porque responde al diagnóstico (predominio de Proceso y dificultades en correspondencia uno a uno, cardinalidad, cambio cuantitativo, parte–todo y aplicación) y se sustenta en Gelman y Gallistel al ejercitar los principios del conteo con materiales concretos y verificación del resultado, articulándose con Piaget al priorizar experiencias

manipulativas y simbólicas propias de la etapa preoperacional, favoreciendo un conteo más preciso y autónomo al agregar o quitar hasta cinco.

RECOMENDACIONES

La IEI debe implementar institucionalmente la estrategia de juegos lúdicos como parte de la planificación anual del área, asegurando tiempos semanales fijos para “juegos matemáticos” y dotando un kit básico de material concreto (fichas, tapitas, palitos, dados, tarjetas numéricas) para trabajar el conteo al agregar o quitar hasta cinco.

Los docentes deben aplicar la estrategia de manera sistemática, iniciando con juegos de correspondencia uno a uno y orden estable y avanzando a juegos de agregar/quitar y parte-todo, utilizando consignas cortas, modelado, verificación del total y retroalimentación inmediata; además, registrar el progreso con la guía de observación para ajustar actividades según el nivel (Inicio-Proceso-Logrado).

Los padres de familia deben reforzar en casa el conteo hasta cinco mediante actividades cotidianas y juegos simples (poner/quitar cucharas, tapitas o frutas), pidiendo al niño que cuente, diga “cuántos hay” y explique si aumentó o disminuyó, evitando presionarlo y priorizando la práctica breve y frecuente con materiales del entorno.

REFERENCIAS

- Alban Silva, K. J. (2024, agosto). *El juego como estrategia didáctica para promover el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años* [Trabajo de suficiencia profesional para optar el título de Licenciado en Educación, Nivel Inicial universidad de Piura]. UP. <https://pirhua.udep.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/8b6dc8fb-f590-4157-b993-69247be09fb2/content>
- Bandura, A. (2022). *Teoría del aprendizaje social y su aplicación en el desarrollo de habilidades sociales*. Editorial Universitaria
- Bisquerra, R. (2023). *Modelo pentagonal de competencias emocionales*. Editorial Graó.
- Cabrera Valencia, M. L. Y. (2024). *Dramatización para desarrollar la socialización en niños y niñas de 5 años de la I.E. Cuna Jardín N.º 261 “Victoria Barcia Bonifatti”, Callería – Pucallpa, 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Ucayali]. Repositorio UNU. <https://apirepositorio.unu.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3870c48b-6aec-4c42-b088-4c570cf7b20b/content>
- Castañeda Centeno, M. J. (2018). *Las habilidades sociales en Allende Mundi: Propuesta de intervención para su estimulación y desarrollo*. Trabajo de Fin de Máster, Universidad de Valladolid. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/32910/TFM-G920.pdf>
- Ceril. (2023). *Teoría Piaget: Etapas del desarrollo en niños*. <https://ceril.net/index.php/articulos?id=407>

Conceptualista. (2023). *Guía de observación: definición, características y cómo elaborarla*.

<https://conceptualista.com/guia-de-observacion/>

Córdova Quispe, Z., & Huancas Peña, A. (2024). *Talleres de dramatización y desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la IEI 484 de Molulo – Huarmaca* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio UNPRG.

<https://hdl.handle.net/20.500.12893/12965>

Gómez, A., & Ruiz, M. (2023). *El impacto de la dramatización en el desarrollo de habilidades de comunicación en estudiantes universitarios*. Editorial Universitaria.

González Londoño, A. C., & Molero Jurado, M. D. (2023). *Habilidades sociales y salud mental en jóvenes*. Revista Latinoamericana de Psicología, 55(3), 123-135.

González, E., & Pérez, L. (2022). *Técnicas de dramatización para el aprendizaje socioemocional en la educación infantil*. Revista de Educación y Psicología, 38(4), 115-130.

Lima Benito, K. E. (2023). *Dramatización como técnica para mejorar las habilidades sociales en niños de 5 años, I.E.I. N.º 35 Zoraida Manrique, Lircay – 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad para el Desarrollo Andino]. Repositorio UDA.

<https://repositorio.udea.edu.pe/items/d68c4fe2-0eb3-4e21-b93a-2e3a40536f4f>

Martínez, J., & Rodríguez, R. (2022). *La dramatización como herramienta pedagógica en la educación inicial: Un enfoque integral*. Editorial Infantil.

Méndez-Martínez, A. (2021). El teatro en el aula como estrategia pedagógica para transformar el aprendizaje y fortalecer las habilidades socioemocionales. *Revista de Educación Inclusiva*, 14(3), 45-60. [Dialnet](#)

Ministerio de Educación del Perú. (2021). *Desarrollo de las habilidades socioemocionales en el marco de la Tutoría y Orientación Educativa*.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/10774/Desarrollo%20de%20las%20habilidades%20socioemocionales%20en%20el%20marco%20de%20la%20Tutor%C3%ADa%20y%20Orientaci%C3%B3n%20Educativa.pdf>

Ministerio de Educación del Perú. (2021). Programa de habilidades socioemocionales: orientaciones para el desarrollo.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/8955/Programa%20de%20habilidades%20socioemocionales%20orientaciones%20para%20el%20desarrollo.pdf>

Ministerio de Educación del Perú. (2022). *Programa de habilidades socioemocionales: Orientaciones para el desarrollo*.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/8955/Programa%20de%20habilidades%20socioemocionales%20orientaciones%20para%20el%20desarrollo.pdf> Repositorio Minedu+ 2Repositorio Minedu+ 2Repositorio Minedu+ 2

Monjas Casares, M. I. (1992). *Cuestionario de Habilidades de Interacción Social (CHIS)*. Editorial CEPE.

Monjas Casares, M. I. (1993). Programa de Enseñanza de Habilidades de Interacción Social (*PEHIS*). Editorial CEPE.

Moreno, J. (2021). Fundamentos de investigación educativa. *Editorial Académica Española*.

- Paredes, ML (2021). Inteligencias múltiples y habilidades sociales en niños de educación inicial. *Revista Peruana de Investigación Educativa*, 3(2), 45–60.
<https://doi.org/10.35622/j.rpie.2021.02.004>
- Paucar Mirada, L. (2024). *Juegos didácticos como estrategia para mejorar el desarrollo de la noción de número en niños de 5 años de la I.E.P. San Vicente de la Barquera, Huánuco, 2024* [Tesis, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional [JUEGOS_DIDACTICOS_MATEMATICA_PAUCAR_MIRADA_LIZETH.pdf](#)
- Pérez, C., & González, F. (2023). *La expresión dramática en la infancia: Teoría y práctica educativa*. Ediciones Pedagógicas.
- Pérez, M., & Gil, L. (2020). La dramatización en la educación infantil: una herramienta para el desarrollo social y emocional. *Revista de Educación y Desarrollo*, 52(3), 45-60.
- PreguntaPro (2023). *Técnica de observación: qué* <https://www.questionpro.com/blog/es/tecnica-de-observacion/>
- Pupuche Quispe, M. J. (2021). *Aplicación de la dramatización como estrategia didáctica para mejorar las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 109, distrito de José Leonardo Ortiz, provincia de Chiclayo – 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio Institucional UNPRG.https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/12127/Pupuche_Quispe_Mercedes_Julieta.pdf?isAllowed=y&sequence=1 Repositorio UNPRG+2Repositorio UNPRG+2Repositorio UNPRG+2Repositorio UNPRG+2

- Ramírez, P. M. (2024). *Habilidades sociales como clave en el éxito académico*. Revista de Psicología Educativa, 38(2), 115-130.
- Raymundo, C. A. (2021). *El juego cooperativo como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. San José Nacional 26 de Octubre, Piura – 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/20.500.12692/140621/1/Siancas_OB-SD.pdf
[Repositorio UCV](#)
- Reátegui, M. (2020). *Metodología de la investigación educativa: Enfoques, técnicas e instrumentos*. Fondo Editorial Pedagógico.
- Red Educa. (2023). *Explorando las etapas del desarrollo cognitivo según Piaget*. <https://www.rededuca.net/blog/atencion-temprana/etapas-desarrollo-cognitivo>
- Rojas Yauri, D. N., & Tapia Ccaccya, P. A. (2025). *Estrategia juegos interactivos para mejorar la comprensión de cantidades en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 979, Andahuaylas-2024* [Tesis, Universidad Tecnológica de los Andes]. Repositorio institucional. <https://repositorio.utea.edu.pe/bitstreams/e321513c-0dac-4fb1-a2c1-44094a1b5d9c/download>
- Sánchez, P. (2024). *Dramatización y desarrollo integral en la primera infancia: Estrategias para el aula*. Publicaciones Educativas.
- Sanchez Vilca, A. (2023). *Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Privada Nueva Esperanza, Juliaca–Puno, 2023*

[Tesis, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. UCACH
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/35193/APRENDIZAJE_JUEGOS_LUDICOS_SANCHEZ_VILCA_ALEJANDRINA.pdf?isAllowed=y&sequence=1

Sandoval Montoya, V. M. (2024). *La expresión oral y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Nelly Rojas de Arenas de Tacna*. Recuperado de <https://repositorio.upt.edu.pe/handle/20.500.12969/3578>

Soto, R., & Delgado, V. (2022). Aplicación del modelo de Gardner para el desarrollo de competencias sociales en el aula. *Educación y Futuro*, 15(1), 33–48.
<https://revistaeducacionyfuturo.org/articulo/inteligencias-sociales-gardner>

Tineo Cárdenas, DF (2024). Taller de dramatización como estrategia para mejorar la expresión oral en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 38379/MX-P “José María Eguren”, La Mar - Ayacucho. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/37030>

UNESCO. (2024). *Aportes para la enseñanza de habilidades socioemocionales*. Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC/UNESCO Santiago).
<https://www.unesco.org/es/articles/la-unesco-publica-un-informe-sobre-las-habilidades-socioemocionales-en-salas-de-clases-de-america>

UNESCO. (2024). *La UNESCO publica un informe sobre las habilidades socioemocionales en salas de clases de América Latina*. Recuperado de <https://www.unesco.org/es/articles/la->

[unesco-publica-un-informe-sobre-las-habilidades-socioemocionales-en-salas-de-clases-de-america](#)

UNICEF. (2020). *Importancia del desarrollo de habilidades transferibles en América Latina y el Caribe*. https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org.lac/files/2020-07/Importancia-Desarrollo-Habilidades-Transferibles-ALC_0.pdf

UNIR México. (2023). Las inteligencias Múltiples de Gardner y su impacto en la educación. <https://mexico.unir.net/noticias/educacion/howard-gardner-inteligencias-multiples-creatividad/>

UNIR México. (2025). *Etapas de Piaget: Teoría del Desarrollo Cognitivo*. <https://mexico.unir.net/noticias/educacion/desarrollo-cognoscitivo-cognitivo-piaget/>

Valenzuela Vargas, L., & Sosa Contreras, M. V. (2023). *Juego dramático y habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 185, Huaycán – 2021* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio UNE. <https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/e1c7a44b-4222-46a3-beab-4a927f64cfea>

Vera Cercado, L. E. (2023). *Programa uso de la dramatización en habilidades sociales en niños de 5 años, de una institución educativa inicial, Cajamarca – 2023* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/121531>

Vygotsky, L. S. (2023). *Pensamiento y lenguaje*. Editorial Akal.

Zambrano Loor, M., & Sornoza Macías, J. (2022). El teatro infantil en el desarrollo emocional de niños y niñas de 3 a 5 años. *Revista 593 Editorial Digital CEIT*, 7(3), 223-234. [Dialnet](#)

ANEXOS



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ

ANEXO N. ° 1: Instrumento de recolección de datos

VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL DESARROLLO DEL CONTEO AL AGREGAR O QUITAR HASTA CINCO EN NIÑOS DE 5 AÑOS

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Estrategia de juegos lúdicos para el conteo al agregar o quitar hasta cinco en niños de 5 años de la I.E.I. 10208 Túcume.** Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL DESARROLLO DEL CONTEO AL AGREGAR O QUITAR HASTA CINCO EN NIÑOS DE 5 AÑOS

El conteo al agregar o quitar constituye una habilidad fundamental del pensamiento numérico inicial, ya que permite a los niños comprender el cambio en la cantidad cuando se añaden o retiran objetos. De acuerdo con investigaciones recientes, este proceso se estructura en diversas dimensiones que favorecen el desarrollo progresivo del sentido numérico.



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ



Matriz de validación de la guía de observación para evaluar el desarrollo del conteo al agregar o quitar hasta cinco en niños de 5 años

Variable	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Desarrollo de las emociones	Secuencia de conteo y correspondencia uno a uno	Nombra en orden correcto los números del 1 al 5 al contar objetos.	1	1	1	1	APTO
		Señala un objeto por cada número dicho en la secuencia de conteo	1	1	1	1	APTO
		Mantiene la correspondencia uno a uno sin omitir ni repetir objetos.	1	1	1	1	APTO
		Identifica correctamente la cantidad total de un conjunto de hasta 5 elementos.	1	1	1	1	APTO
	Cardinalidad y cambio cuantitativo	Reconoce que el último número contado representa la cantidad total de un conjunto.	1	1	1	1	APTO
		Determina la cantidad resultante al quitar uno o dos objetos de un conjunto inicial.	1	1	1	1	APTO
		Identifica correctamente cuántos objetos hay después de agregar uno o dos elementos.	1	1	1	1	APTO
	Relaciones parte-todo	Une dos grupos pequeños de objetos y dice el total correctamente.	1	1	1	1	APTO
		Separa un conjunto en dos partes y nombra cuántos hay en cada parte	1	1	1	1	APTO
		Explica con objetos que el todo se forma sumando sus partes.	1	1	1	1	APTO
		Identifica cuántos faltan para completar un total de hasta	1	1	1	1	APTO



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ



	Aplicación en contextos significativos	Resuelve situaciones de juego donde debe quitar uno o dos objetos.	1	1	1	1	APTO
		Usa el conteo para resolver problemas sencillos de la vida cotidiana.	1	1	1	1	APTO
		Explica con ejemplos si la cantidad aumenta o disminuye en una situación real	1	1	1	1	APTO

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL DESARROLLO DEL CONTEO AL AGREGAR O QUITAR HASTA CINCO EN NIÑOS DE 5 AÑOS

Alumno:

Nº	Indicadores	Inicio	Proceso	Logrado
Dimensión: Secuencia de conteo y correspondencia uno a uno				
1	Nombra en orden correcto los números del 1 al 5 al contar objetos.			
2	Señala un objeto por cada número dicho en la secuencia de conteo			
3	Mantiene la correspondencia uno a uno sin omitir ni repetir objetos.			
4	Identifica correctamente la cantidad total de un conjunto de hasta 5 elementos.			
Dimensión: Cardinalidad y cambio cuantitativo				
5	Reconoce que el último número contado representa la cantidad total de un conjunto.			
6	Determina la cantidad resultante al quitar uno o dos objetos de un conjunto inicial.			
7	Identifica correctamente cuántos objetos hay después de agregar uno o dos elementos.			
Dimensión: Relaciones parte-todo				
8	Une dos grupos pequeños de objetos y dice el total correctamente.			
9	Separa un conjunto en dos partes y nombra cuántos hay en cada parte			
10	Explica con objetos que el todo se forma sumando sus partes.			



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ

11	Identifica cuántos faltan para completar un total de hasta			
Dimensión: Aplicación en contextos significativos				
12	Resuelve situaciones de juego donde debe agregar uno o dos objetos.			
13	Usa el conteo para resolver problemas sencillos de la vida cotidiana.			
14	Explica con ejemplos si la cantidad aumenta o disminuye en una situación real.			
TOTAL				

Escala de valoración general

Puntuación total

Nivel de desarrollo sociomotriz

45 – 60 puntos

Logrado

30 – 44 puntos

En proceso

15 – 29 puntos

En inicio

VII. Observaciones generales

.....

.....

.....



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL DESARROLLO DEL CONTEO AL AGREGAR O QUITAR HASTA CINCO EN NIÑOS DE 5 AÑOS
Objetivo del instrumento	EVALUAR EL CONTEO AL AGREGAR O QUITAR HASTA CINCO EN NIÑOS DE 5 AÑOS
Nombres y apellidos del experto	Polo Escobar Benjamín Roldan
Documento de identidad	08895412
Años de experiencia en el área	10 años
Máximo Grado Académico	Estadístico Dr. En Gestión Pública Y Gobernabilidad
Nacionalidad	Peruano
Institución	UNTRM
Cargo	DOCENTE
Número telefónico	955834410
Firma	
Fecha	12/08/2025



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL DESARROLLO DEL CONTEO AL AGREGAR O QUITAR HASTA CINCO EN NIÑOS DE 5 AÑOS
Objetivo del instrumento	EVALUAR EL CONTEO AL AGREGAR O QUITAR HASTA CINCO EN NIÑOS DE 5 AÑOS
Nombres y apellidos del experto	Jorge Luis Meoño Ballena
Documento de identidad	16403588
Años de experiencia en el área	9 años
Máximo Grado Académico	Dr. Gestión y docencia universitaria
Nacionalidad	Peruano
Institución	IEI N° 10277-PIURA
Cargo	Docente y director
Firma	
Fecha	12/08/2025



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL DESARROLLO DEL CONTEO AL AGREGAR O QUITAR HASTA CINCO EN NIÑOS DE 5 AÑOS
Objetivo del instrumento	EVALUAR EL CONTEO AL AGREGAR O QUITAR HASTA CINCO EN NIÑOS DE 5 AÑOS
Nombres y apellidos del experto	Herrera Añasco Sylvia Yanet
Documento de identidad	16755313
Años de experiencia en el área	9 años
Máximo Grado Académico	Mg. Administración de la educación
Nacionalidad	Peruano
Institución	IEI N° 777-PIURA
Cargo	Docente y directora
Número telefónico	979457137
Firma	
Fecha	12/08/2025