UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS

Talleres de juegos didácticos para desarrollar la noción de cantidad en niños de 5 años de la I.E.P. "Innova Kinder School" - Lambayeque 2025

Presentada para obtener el título profesional de licenciada en educación, especialidad de Educación Inicial

Investigadoras:

Bach. Bances Julca, Rosa Anabel

Bach. Castillo Requejo, Grely Anahís

Asesor:

Dr. Mario Víctor Sabogal Aquino

Lambayeque, miércoles 17 de junio 2026

2026

Talleres de juegos didácticos para desarrollar la noción de cantidad en niños de 5 años de la I.E.P. "Innova Kinder School" - Lambayeque 2025

Tesis presentada para obtener el título profesional de licenciada en educación, especialidad de Educación Inicial

Bances Julca, Rosa Anabel
Investigadora

Castillo Requejo, Grely Anahís
Investigadora

Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado
Presidente

Dra. María Del Pilar Fernández Celis
Secretario

Dr. Percy Carlos Morante Gamarra
Vocal

Dr. Mario Víctor Sabogal Aquino
Asesor

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 473-2026

Siendo las 18:00 horas, del día **miércoles 17 de junio 2026** se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: https://meet.google.com/mue-iary-yau por mandato de la **Resolución Nº 1851-2026-D-FACHSE** de fecha **5 de junio de 2026** que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según **Resolución Nº 1989-2025-D-FACHSE** de fecha **4 de junio de 2025**; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: **Dra. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO**
Secretario(a)	: **Dra. MARIA DEL PILAR FERNÁNDEZ CELIS**
Vocal	: **Dr. PERCY CARLOS MORANTE GAMARRA**
Asesor(a) Metodológico	: **Dr. MARIO VICTOR SABOGAL AQUINO**
Asesor(a) Científico	**:**

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FACHSE - U.N.P.R.G. DIRECCIÓN LAMBAYEQUE

Con la finalidad de evaluar la Tesis titulada: **TALLERES DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE CANTIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P. "INNOVA KINDER SCHOOL" - LAMBAYEQUE 2025** Presentada por **GRELY ANAHÍS CASTILLO REQUEJO y ROSA ANABEL BANCES JULCA** 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 a las sustentantes, quienes respondieron 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 19:00 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. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO	**Dra. MARIA DEL PILAR FERNÁNDEZ CELIS**	**Dr. PERCY CARLOS MORANTE GAMARRA**
PRESIDENTE	**SECRETARIA**	**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 amplia el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo Dr. **Mario Víctor Sabogal Aquino** usuario revisor de Tesis

Trabajo de Suficiencia Profesional ☐ y/o Trabajo Académico ☐ X

Titulado: **Talleres de juegos didácticos para desarrollar la noción de cantidad en niños de 5 años de la I.E.P. "Innova Kinder School" - Lambayeque 2025**

Cuyo autor (es) son: **Bances Julca Rosa Anabel**; con DNI N° **75225696** y **Castillo Requejo Grely Anahís**; con DNI N° **74632096**; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud 19 %, verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

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

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

Lambayeque; 21 de agosto del 2026

Dr. Mario Víctor Sabogal Aquino
DNI: 16502269
Asesor

Adjunta:
Resumen de Reporte automatizado de similitudes
Recibo digital

Talleres de juegos didácticos para desarrollar la noción de cantidad en niños de 5 años de la I.E.P. "Innova Kinder School" - Lambayeque 2025

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	19%	2%	5%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	11%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
4	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	<1%
5	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1%
6	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1%
7	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.gamanielblanco.edu.pe Fuente de Internet	<1%
9	api-repositorio.unia.edu.pe Fuente de Internet	<1%
10	repositorio.uniscjsa.edu.pe Fuente de Internet	<1%
11	scmatematicas1.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
12	Submitted to Escuela Superior Pedagogica Publica "Víctor Andres Belaunde" Trabajo del estudiante	<1%
13	repositorio.unfv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
14	www.cienciadigital.org Fuente de Internet	<1%
	www.somospsicologos.es	

Dr. Mario Víctor Sabogal Aquino
DNI: 16502269
Asesor

15	Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.ulvr.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
18	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad Tecnologica de los Andes Trabajo del estudiante	<1 %
20	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	Submitted to Universidad Nacional de Cajamarca Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 15 words
Excluir bibliografía	Activo		

Dr. Mario Víctor Sabogal Aquino
DNI: 16502269
Asesor

turnitin

Recibo digital

Este recibo confirma quesu 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:	Bances Julca, Rosa Anabel Castillo Requejo, Grely Anahís
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	Talleres de juegos didácticos para desarrollar la noción de can...
Nombre del archivo:	Rosa_Bances_y_Grely_Castillo_2026..docx
Tamaño del archivo:	1.82M
Total páginas:	114
Total de palabras:	18,470
Total de caracteres:	101,141
Fecha de entrega:	21-ago-2026 08:07a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega:	3015625450

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

TESIS

Talleres de juegos didácticos para desarrollar la noción de cantidad en niños de 5 años de la I.E.P "Innova Kinder School" - Lambayeque 2025

Presentada para obtener el título de licenciadas en educación, especialidad de Educación Inicial

Investigadoras:
Bach. Bances Julca, Rosa Anabel
Bach. Castillo Requejo, Grely Anahis

Asesor:
Dr. Mario Víctor Sabogal Aquino

Lambayeque, miércoles 17 de junio 2026
2026

Derechos de autor 2026 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Dr. Mario Víctor Sabogal Aquino
DNI: 16502269
Asesor

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Nosotras, Bances Julca, Rosa Anabel y Castillo Requejo, Grely Anahís investigadoras principales, y asesor Mario Víctor Sabogal Aquino del trabajo de investigación **Talleres de juegos didácticos para desarrollar la noción de cantidad en niños de 5 años de la I.E.P "Innova Kinder School" - Lambayeque 2025,** afirmamos, además, que, hasta donde sabemos, este trabajo es original y no incluye información falsa, y aceptamos que cualquier resultado basado en esta declaración que pueda llevar a la anulación de este informe, y por extensión el procedimiento administrativo que podría surgir de esto, es nuestra única responsabilidad. Y que es de nuestro conocimiento que podría llevar a la cancelación del título o del grado para el cual este informe es la base.

Lambayeque, 28 de enero de 2025

Bances Julca, Rosa Anabel
Investigadora

Castillo Requejo, Grely Anahís
Investigadora

Dra. Mario Víctor Sabogal Aquino
Asesor

AGRADECIMIENTO:

Quiero agradecer a Dios que me brindo la sabiduría y fortaleza para seguir adelante pese a las dificultades que se nos presentaron en el camino y permitirme cumplir una de mis metas.

A mi familia por su apoyo incondicional en cada etapa de mi vida universitaria y darme la fuerza para seguir adelante, todo lo logrado se lo debo a su amor.

A mis maestras por sus conocimientos brindados y ser mis guías en este camino de la docencia.

Agradezco con todo mi corazón a Dios, por regalarme la vida, la salud y la fortaleza para seguir adelante incluso en los momentos más difíciles, guiándome siempre hasta alcanzar esta meta tan importante para mí.

A mis padres Auber y Aurora, les debo lo más valioso de este logro. Su amor incondicional, sus sacrificios silenciosos y su apoyo constante han sido la luz que me sostuvo en cada paso de este camino. Este triunfo no es solo mío, sino también de ellos, porque en cada esfuerzo, en cada desvelo y en cada palabra de aliento, estuvieron siempre presentes haciendo posible que hoy pueda cumplir este sueño.

Las autoras

DEDICATORIA:

A Dios por acompañarme y guiarme en este camino y haberme moldeado con un corazón capaz de amar y enseñar.
A mis padres Victoria Julca y Jorge Bances por su esfuerzo y sacrificio de sacarme adelante, este logro es una recompensa a todo lo que han hecho por mí.
A mis hermanos por siempre apoyarme y alentarme a seguir adelante y estar presente en cada momento especial para mí.

Dedico este trabajo de investigación, en primer lugar, a mis padres, Aurora Requejo y Auber Castillo, por ser el pilar fundamental de mi vida, mi fuente constante de fortaleza y el apoyo incondicional que me sostuvo a lo largo de este camino. Con su amor, sacrificio, confianza y entrega, hicieron posible que hoy pueda culminar una de las metas más importantes de mi formación profesional.
Asimismo, expreso mi más profundo agradecimiento a mi hermana Meily, por sus valiosos consejos, su ayuda oportuna y su permanente aliento; y a mi hermana Nicoll, por su apoyo constante y su compañía durante todo este proceso académico.
A mi familia, con profundo amor y gratitud, por ser inspiración, sostén y parte esencial de este logro.

Las autoras

Índice

Dedicatoria 4

Agradecimiento 5

Resumen 9

Abstract 10

Introducción 11

I: Diseño teórico 13

1.1. Antecedentes 13

1.2. Teorías científicas 16

II: METODOLOGÍA 39

2.1. Metodología empleada 39

III: Resultados 49

IV: Discusión de resultados 49

V: propuesta 73

CONCLUSIONES 74

RECOMENDACIONES 75

BIBLIOGRAFÍA REFERENCIADA 76

RESUMEN

En este estudio, el problema es la retención en la noción de cantidad y, como consecuencia, los niños no desarrollan sus habilidades matemáticas. Su fin central fue Proponer juegos didácticos para desarrollar la noción de cantidad en niños de 5 años de la I.E.P "Innova Kinder School" - Lambayeque 2024. El enfoque adoptado fue de naturaleza aplicada y al enfoque cuantitativo de diseño cuasiexperimental consistió en datos cuantitativos con diseño no experimental, como muestra se tomó 20 niños. El método utilizado fue la observación donde se aplicó un test y post test, midiendo la variable dependiente con una prueba previa y una prueba posterior que fue evaluada por expertos. Los datos se procesaron utilizando SPSS versión 25. Los efectos con respecto al objetivo general fueron que en la prueba previa el 45% estaba en el nivel logrado del concepto de cantidad y en la prueba posterior el 60% estaba en el nivel logrado. Según el resultado de las Hipótesis Generales de la prueba estadística, el valor p de la prueba es 0,000 < 0,05. Por lo tanto, la hipótesis alterna es de cantidad que se utilizaron en las sesiones.

Palabras clave. Conteo, Seriación, Noción de cantidad

ABSTRACT

In this study, the problem is children's difficulty grasping the concept of quantity, which prevents them from developing their mathematical skills. Its main objective was to propose educational games to develop the concept of quantity in 5-year-old children at the "Innova Kinder School" (I.E.P.) in Lambayeque 2024. The approach adopted was applied in nature and utilized a quantitative, quasi-experimental design consisting of quantitative data collected through a non-experimental design; a sample of 20 children was selected. The method used was observation, in which a pre-test and post-test were administered to measure the dependent variable, with both tests evaluated by experts. The data were processed using SPSS version 25. The results regarding the general objective showed that on the pre-test, 45% of the children had achieved the target level for the concept of quantity, and on the post-test, 60% had achieved the target level. According to the results of the statistical test for the general hypotheses, the p-value of the test is $0.000 < 0.05$. Therefore, the alternative hypothesis regarding the quantity activities used in the sessions is supported.

Keywords: Counting, Seriation, Concept of Quantity

INTRODUCCIÓN

Los primeros cinco años de la etapa infantil son cruciales, ya que se establecen las bases neuronales necesarias para el aprendizaje en áreas cognitivas, corporales, de habla y afectivas a nivel social. Es vital brindar una motivación oportuna que promueva la esquematización de teorías y el razonamiento lógico matemático, favoreciendo el desarrollo neuronal; sin embargo, esta tarea suele ser descuidada por diversos factores (Llumiquinga et al., 2022).

En todo el mundo, hay un problema con la forma en que los niños pequeños aprenden sobre cantidades. Esto se debe a que no tienen acceso a los materiales y juegos educativos adecuados. Como resultado, los niños no pueden aprender habilidades matemáticas básicas desde el principio, lo que hace que sea más difícil para ellos aprender en la escuela y crea desigualdades en la educación (Guerrero & Tejeda, 2022).

En América Latina, específicamente en Ecuador, aprender sobre lógica y matemáticas es un desafío grande. Muchos estudiantes tienen problemas para entender conceptos básicos sobre cantidades, lo que les hace difícil razonar con números. Aunque pueden memorizar algunas cosas y hacer cálculos simples, les cuesta trabajo hacer tareas que requieren que realmente entiendan qué significan las cantidades. Por eso, es importante enseñar a los niños a pensar de manera reflexiva desde el principio, en lugar de solo memorizar cosas (Ruiz & Monserrate, 2022).

En Perú, se evidencia que algunas instituciones de educación inicial enseñan números naturales hasta el 50 y, en casos más extremos, hasta el 100, además de abordar problemas de sumas y restas. Esto lleva a cuestionar por qué se enseñan contenidos que requieren razonamiento abstracto cuando los infantes aún están en la fase de pensamiento

preoperacional. Este problema se ha agravado en los últimos años debido a la competencia entre instituciones, motivada por la percepción de algunos padres de que el mejor colegio es aquel que ofrece más contenido, sin considerar que sus hijos no están preparados para ello (G. Terrazo et al., 2020).

A escala local, en la I.E.I. se han observado dificultades en el progreso de la sabiduría de número en infantes de 5 años, que se manifiestan de la siguiente manera: dificultad para ordenar de menor a mayor, dificultad para contar números, entre otros. Esta habilidad resulta un aspecto vital para su mañana formativo en números y ciencias, por lo que abordar este problema es trascendental para asegurar una base sólida en su educación y mejorar su rendimiento académico. En tal sentido, la implementación de juegos didácticos puede ser una solución efectiva para fortalecer esta competencia desde una edad temprana. Después de lo ya expresado llegamos a la siguiente interrogante ¿Cómo diseñar Talleres de juegos didácticos para contribuir la noción de cantidad en infantes de 5 años de la I.E.P "Innova Kinder School" - Lambayeque 2024? Teniendo como objetivo general; Proponer juegos didácticos para desarrollar la noción de cantidad en niños de 5 años de la I.E.P "Innova Kinder School" - Lambayeque 2024. De la cual surgen como objetivos específicos; Diagnosticar el desarrollo de la noción de cantidad en niños de 5 años de la I.E.P "Innova Kinder School" - Lambayeque 2024; Fundamentar teóricamente la propuesta de talleres de juegos didácticos según el enfoque cognitivo; Diseñar un programa de talleres de juegos didácticos para desarrollar la noción de cantidad en niños de 5 años de la I.E.P "Innova Kinder School" - Lambayeque 2024, Validar la propuesta de juegos didácticos para desarrollar la noción de cantidad y los instrumentos de recolección de datos. Teniendo como hipótesis para defender; proponer Talleres de juegos didácticos que contribuyan la noción de cantidad en infantes de 5 años de la I.E.P "Innova Kinder School" - Lambayeque 2024

I. DISEÑO TEÓRICO

Antecedentes

Internacionales

Tiván y Bermello (2024) desarrollaron una investigación en Ecuador que buscó evaluar el grado de adquisición del concepto de seriación dentro del área de razonamiento lógico-matemático mediante el uso de juegos lúdicos en alumnos de 4 y 5 años de un centro educativo. El análisis fue cualitativo, no experimental y descriptivo, la muestra ha tenido 25 participantes, a quienes se les administró una ficha de observación. Como efectos, los niños, en cuanto al nivel alcanzado en la seriación a través de actividades lúdicas, lograron una clasificación inicial en las destrezas relacionadas con conceptos fundamentales, percepción visual, fortalecimiento de la memoria secuencial, solución de desafíos y razonamiento abstracto. En conclusión, se precisó implementar actividades prácticas y estrategias de enseñanza multisensorial en el aula, apoyadas por recursos visuales, para fortalecer el pensamiento crítico y mejorar el aprendizaje.

Bedón y Cedeño (2023) elaboraron una propuesta con la que buscaron establecer la asociación entre los juegos educativos en línea y el progreso de nociones lógico-aritméticas en infantes de 3 a 4 años de una I.E. de Ecuador. El trabajo fue cuantitativo, cuasiexperimental y correlacional, cuya “muestra” tuvo 28 participantes, a quienes se les ejecutó una ficha de observación. Como efectos, al inicio, el porcentaje de niños que alcanzaban un nivel óptimo en la variable observada era considerablemente bajo; sin embargo, tras la implementación de los juegos en línea, se evidenció un incremento significativo, reflejando una mejora del 93 % en el desempeño matemático. En conclusión, existe una conexión positiva y notable entre las variables, lo cual subraya que los juegos de aprendizaje en línea desarrollan las nociones lógico-matemáticas.

Porras-Mesa (2022) desarrolló un trabajo de investigación en Colombia que buscó implementar el juego como instrumento educativo para optimizar la comprensión de operaciones básicas en educandos de primaria de un centro educativo. El análisis fue cualitativo, no experimental y acción participativa, cuya muestra tuvo 6 participantes, a quienes se les ejecutó una ficha de verificación. Como efectos, se vio que los educandos tenían significativos problemas para entender formulas básicas, con equivocaciones en el 50 % de los retos definidos; por ello, se ejecutaron juegos de lúdica que, al ser analizados, mostraron progresos notables, con un 73 % de aciertos en los problemas, reduciendo los errores al 26, 7% y disminuyendo en 23,3 puntos porcentuales. En conclusión, los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje al fomentar la creatividad, el interés y la motivación de los estudiantes, destacando la importancia de estos métodos alternativos en una formación integral.

Nacionales

Castillo (2022) realizo una investigación que buscó establecer de qué forma la lúdica didácticos subieran la noción de número en infantes de 5 años de una I.E. nacional de Chimbote-ciudad. El trabajo fue cuantitativo, preexperimental y explicativo, cuya muestra tuvo 14 participantes, a quienes se les aplicó una lista de cotejo. Como resultados, en la preprueba, se notó que el 64 % de los infantes estaban en el nivel inicial, el 36 % en proceso, mientras que, en la posprueba, el 86 % de los infantes alcanzaron el nivel de logro y el 14 % permanecieron en proceso en relación con la noción de números; por otro lado, se halló una significancia de $p=0.001 < 0.05$. En conclusión, los juegos lúdicos optimizarán el progreso de la noción de las matemáticas.

Yujra (2022) realizó su trabajo de investigación que buscó establecer cómo influyen los juegos lúdicos en la formación de la noción de conteo en alumnos de 5 años de un I.E. estatal en Puno. El trabajo fue cuantitativo, preexperimental y explicativo, cuya

muestra tuvo 20 participantes, a quienes se les ejecutó una guía de observación. Como resultados, en el pretest, el 45 % de los infantes lograron el nivel alcanzado en la noción de cantidad, mientras que, en el postest, el 60 % lograron este nivel, asimismo, con un valor p de 0,000 < 0,05, se verificación diferencias significativas en la noción de número entre el pretest y el postest, pues el uso de los juegos lúdicos. En definitiva, los juegos lúdicos afectan significantemente en el saber de conteo.

Terrazo et al. (2020) desarrollaron una investigación que buscó evidenciar el uso de los juegos lúdicos en la formación de saberes numéricas en infantes de 5 años de una I.E. nacional de Huancavelica. El trabajo fue cuantitativo, cuasiexperimental y explicativo, cuya muestra tuvo dos grupos de 20 participantes cada uno, a quienes se les ejecutó una guía de monitoreo. Como efectos, se mostró la existencia de distintos niveles de logro tanto en el pretest como en el postest, en función de los grupos de investigación, logrando el grupo experimental más del 80% de éxito en las métricas establecidas. En definitiva, los juegos de lúdica favorecen notablemente el progreso de la formación de los saberes aritméticas.

Locales

Armas (2023) en su trabajo de investigación buscó implementar un taller de juegos didácticos para el desarrollo de las nociones lógico matemáticas en niños de cinco años de un centro educativo inicial en Lambayeque. El análisis fue cuantitativo, no experimental y de tipo descriptivo-propositivo, cuya muestra tuvo 24 participantes, a los cuales se les aplicó el test. Como resultados, tras la ejecución del instrumento se halló que el 74 % de los educandos analizados se encontraban en una etapa de desarrollo, mientras que el 9 % estaba en una fase inicial en relación con los saberes de orden lógico. En conclusión, resulta fundamental la implementación de un taller de juegos lúdicos enfocado en el progreso de los saberes de orden lógico aritmético de los infantes.

García y Taboada (2021) realizaron una investigación que tuvo como propósito diseñar un plan de actividades lúdicas de selección y seriación para fortalecer el razonamiento lógico-aritmético en infantes de 4 años de una I.E. privada de Lambayeque. El estudio fue cuantitativo, no experimental y descriptivo-propositivo, cuya muestra tuvo 18 participantes, a quienes se les aplicó una prueba diagnóstica. Como efectos, se observó un nivel deficiente en clasificación y seriación, donde en el primero solo 14 (78%) mostró un nivel no alcanzado, 3 (17%) notó un nivel intermedio, y 1 (5%) alcanzó un nivel logrado; por otro lado, en seriación, 11 (72%) se ubicaron en un nivel no alcanzado, 6 (33%) en un nivel intermedio, y 1 (5%) en un nivel logrado; lo cual indica un bajo nivel de pensamiento lógico-aritmético en el grupo. En definitiva, resulta preciso elaborar un grupo de juegos lúdicos cuyo fin sea reforzar el desarrollo de las variables.

Bases teóricas

Juegos didácticos

De acuerdo a Montero (2017), los juegos didácticos son una técnica de participación dirigida a desarrollar en los estudiantes métodos de correcta conducta y dirección, promoviendo la disciplina con un correcto grado de autodeterminación y decisión. En este sentido, no solamente se enfoca en aquello que desarrolla el alumnado, sino que además comprende otros logros que alcanzarán, tras utilizarlos en el aula.

Clasificación de los juegos didácticos. Los juegos que ayudan a entender el concepto numérico son aquellos enfocados en el razonamiento lógico, ya que fomentan el crecimiento del conocimiento lógico-matemático, donde los niños deben utilizar su capacidad para relacionar objetos con sus características o con las de otros elementos (Melo, 2017). En este sentido:

Juegos de construcción. Se refiere a actividades en las que los niños utilizan piezas como bloques, ladrillos o materiales similares para crear estructuras, figuras o

entornos. Estos juegos, en la educación infantil, son fundamentales para estimular la creatividad, la motricidad fina, el pensamiento lógico y el razonamiento espacial, permitiendo que los niños exploren conceptos como el equilibrio, la estabilidad y las proporciones (Manjón-Cabeza, 2019).

Juegos de mesa. Se refiere a actividades lúdicas organizadas que se desarrollan en torno a un tablero, cartas u otros elementos, donde los niños deben seguir reglas específicas para participar. En el contexto de la educación infantil, estos juegos fomentan el desarrollo de habilidades como el pensamiento lógico, la toma de decisiones, la concentración y el trabajo en equipo, además de reforzar la paciencia y el respeto por turnos (Pérez, 2011).

Juegos grupales. Las actividades grupales, conocidas igualmente como dinámicas de grupo, son ejercicios colaborativos que buscan promover la cohesión y la confianza entre los integrantes de un equipo. Los juegos y dinámicas grupales no solo fomentan un entorno divertido y ameno para los niños, sino que también les ayudan a desarrollar su imaginación, concentración, tiempos de reacción y habilidades sociales (Euroinnova, 2022)

Funciones del juego. En cualquier momento de su vida, un niño tiene muchos intereses diferentes. Se dice que un niño pasa por etapas muy importantes mientras crece. En esos momentos, es fundamental entender qué cosas le gustan al niño en ese período para poder analizar su crecimiento de manera completa. Díaz, en el año 2012, nos dice que los niños, a través del juego, enfrentan su pasado y su presente, y se preparan para el futuro. (p. 99).

- El juego activa todas las sensaciones.
- El juego potencia el pensamiento y la originalidad.

- La práctica de juegos permite el uso de energía cognitiva y física en formas que resultan productivas o divertidas.

El juego resulta entretenido, y los pequeños suelen rememorar los saberes que aprenden mientras se divierten; por este motivo, el juego favorece el crecimiento de:

- Capacidades físicas: sujetar, correr, agarrar, escalar y sostenerse.
- Lenguaje y habla: desde el balbuceo, hasta narrar relatos o relatar chistes.
- Habilidades sociales: colaborar, rivalizar, debatir, cumplir con las normas y esperar el turno.
- Inteligencia lógica: clasificar, hacer cálculos, medir y recordar.
- Comprensión afectiva: el valor propio y el intercambio de emociones con otros.

Además, el juego hace más fácil aprender sobre:

- Su cuerpo: capacidades, restricciones.
- Sus gustos y gustos: su carácter.
- Otras personas: ansiedades, respuestas, cómo interactuar con adultos y con niños.
- El entorno: examinar opciones, identificar restricciones y riesgos.
- La cultura junto con la sociedad: costumbres, valores, roles.
- Autodominio: Persistir, esperar y hacer frente a fracasos y adversidades.
- Resolución de problemas: pensar en y poner en práctica tácticas.
- Toma de decisiones: identificar alternativas, seleccionar una y enfrentar sus efectos.

Noción de cantidad

Teoría constructivista de Piaget y Vygotsky

Según Piaget citado por Quintana, (2020) explica “El niño se involucra en una exploración lúdica auto-iniciada dentro de su entorno, mientras que un adulto dirige

activamente de alguna manera. Aun así, Piaget insiste en que el niño es el jugador, lo que significa que el niño es el creador central y el adulto es secundario, apoyando de alguna manera. Esta exploración autodirigida no requiere orientación externa. Piaget describe esta situación como aquella en la que el niño juega, donde el adulto asume algún papel periférico. De hecho, el niño es el jugador, lo que significa que está posicionado en los juegos construidos. Este es un caso en el que el estado aún no alcanzado es construido. La acomodación de la realidad de Piaget se caracteriza por la acomodación caracterizada como un esfuerzo de autoestructuración asimilativa mucho. Se describe mejor como el niño esforzándose en el intento de construir algo en torno a la realidad correcta de la situación" (p. 71).

Desde la visión de Vygotsky, tal como lo explica Quintana (2020), el juego ocupa un lugar fundamental en el desarrollo del niño. El deseo de relacionarse con otros es lo que impulsa al pequeño a actuar, y esa participación tiene un carácter especial, ya que es tanto cognitivo como simbólico. De esto se deduce que lo que define los juegos auténticos es la imaginación. La actividad física y sensorial es solo el primer paso, una etapa previa hacia el juego imaginativo. Así mismo, funciona cualquier nivel más complejo de pensamiento simbólico. El niño siente la necesidad de explorar mundos que no puede alcanzar en su vida real, y el juego imaginativo le ofrece una forma de expresar esto. La imaginación se hace real al recrear actividades creativas, y así el niño da significado a lo que la vida aún no le ofrece. (p. 73).

El juego es más que solo divertirse. Es una manera válida de aprender cosas nuevas.

Según Biniés, en el año dos mil ocho, los niños comienzan a entender la cantidad cuando interactúan con objetos y números de manera concreta. Primero, deben tocar, comparar y clasificar cosas antes de aprender sobre los números de forma oficial. De esta

manera, los niños desarrollan una comprensión intuitiva de los números en un ambiente divertido y dinámico.

Historia del juego

La noción de cantidad en la educación inicial no se puede disociar del juego, una actividad intrínsecamente natural que acompaña al ser humano desde sus primeras etapas de vida. Desde la prehistoria, los niños han utilizado su cuerpo y elementos de su entorno, como piedras, palos y semillas, en juegos que no solo entretienen, sino que también son fundamentales para su desarrollo cognitivo y social. Etnólogos han argumentado que el juego representa un patrón de comportamiento repetitivo y vital en la historia de la humanidad, sugiriendo que esta actividad está profundamente arraigada en la evolución de nuestra especie (Lapastora y Mata, 2018). Según Megías y Lozano, (2019. p. 8) define que "El juego forma parte de la historia de la humanidad, ha estado presente en todas las épocas y en todas las culturas, en función del momento histórico y del contexto cultural, el juego ha cumplido una importante función de aprendizaje sociocultural".

Clasificación del juego

El juego constituye una actividad propia del desarrollo infantil por ello está presente en las personas desde la primera infancia y se manifiesta como una vía privilegiada para el autoconocimiento, la exploración del entorno y la construcción progresiva de esquemas cognitivos y afectivos. En el nivel inicial, la actividad lúdica trasciende la mera recreación para convertirse en un eje articulador del desarrollo integral, pues mediante ella el niño integra saberes, se adapta a situaciones novedosas, ejercita la igualdad en la interacción con sus pares y construye los cimientos de la convivencia futura. Tal como lo han señalado Megías y Lozano (2019), el juego involucra de manera activa a los niños y fortalece sus capacidades de aprendizaje al tiempo que favorece el desenvolvimiento

armónico en todas las dimensiones del sujeto, lo que convierte a esta práctica en un recurso pedagógico insustituible durante las primeras etapas formativas.

a) Juego físico sensorial: La primera categoría incluye propuestas de juego orientadas a estimular los sentidos y mejorar la coordinación motriz. En estas actividades, el niño aprende a través del movimiento, el tacto, lo que oye y lo que ve.

Desde este punto de vista, la Academia Kadoora (2018) ha señalado que repetir movimientos en situaciones de juego permite a los niños descubrir sensaciones que difícilmente lograrían de otra forma. Al intentar gestos, desplazamientos y combinaciones físicas, el niño no solo fortalece sus habilidades musculares, sino que también desarrolla una memoria corporal que le servirá en futuros aprendizajes. Esta parte es muy importante en la Educación Inicial, momento en el que la maduración sensoriomotriz forma la base para aprendizajes posteriores, como leer y escribir.

b) Juegos cognitivos: Hay otra forma de aprender que ayuda a entender el mundo. Esto se logra mediante el descubrimiento, la interpretación y el fomento de la imaginación y la creatividad.

La Academia Kadoora, en el año 2018, destacó que las actividades con materiales que se pueden manipular ayudan a desarrollar la forma de pensar y fomentan la representación mental. Esto es importante porque los niños pequeños están en una etapa de rápido crecimiento en su forma de pensar.

En esta etapa, los niños pasan de hacer cosas de manera concreta a representarlas de manera interna, poco a poco. El juego simbólico es muy importante en este proceso. Cuando un niño actúa como si fuera otra persona, está realizando operaciones mentales complejas. Por ejemplo, puede distinguir entre lo real y lo imaginario.

c) Juegos socioafectivos: La tercera categoría se enfoca en las actividades divertidas que ayudan a los niños a relacionarse con los demás, como adultos importantes o personas de su comunidad. Al participar en estas experiencias, los niños sienten emociones, comparten sentimientos y aprenden a expresar sus sentimientos de manera adecuada. También comienzan a entender su lugar dentro del grupo. Los investigadores Megías y Lozano han dicho que, en estos contextos, los niños aprenden a compartir, saludar y turnarse, y dejan de lado comportamientos que pueden lastimar a otros, como hacer lo que quieren sin considerar a los demás.

La Academia Kadoora ha dicho que el juego es una herramienta social básica que ayuda a los niños a conectarse entre sí y a crear reglas comunes. Al jugar, los niños aprenden a respetar las reglas, a comunicarse, a trabajar juntos y a participar en la vida social. Estas son habilidades que se desarrollan gracias a la experiencia de jugar. Cuando los niños juegan, ensayan comportamientos que les ayudan a vivir con los demás, y ven los resultados de inmediato.

El juego es una estrategia de aprendizaje y enseñanza

a) La actividad lúdica como estrategia de aprendizaje en la educación preescolar enriquece la experiencia educativa inicial desde múltiples frentes. Se manifiesta en el juego didáctico basado en materiales variados, en el juego imaginativo, en las interacciones lúdicas con pares y adultos, y en formatos que pueden ser individuales, cooperativos, asociativos o de marcado predominio físico. Unicef (2018) ha señalado que

estas prácticas constituyen escenarios reales de construcción de conocimiento: mediante ellas, los niños van adquiriendo capacidades y competencias que cimentan su participación autónoma, tanto en el plano de sus decisiones personales como en el de los intercambios que establecen con su entorno.

b) La actividad lúdica como medio de aprendizaje en el contexto familiar, gran parte del día del niño transcurre en clave lúdica y relacional. Desde los primeros años de vida la interacción con los miembros de la familia configura, en conjugación con la creciente conciencia que el infante desarrolla, la manera en que elabora y explora el mundo. El núcleo familiar y la comunidad acompañan este trayecto y proveen oportunidades de aprendizaje lúdico que se extienden desde la primera infancia hasta el nivel preescolar e, incluso, los primeros años de la educación primaria (Unicef, 2018).

c) La actividad lúdica como recurso de aprendizaje en el ambiente escolar, el juego abre canales de cooperación y favorece la trayectoria formativa del alumnado al fortalecer su inventiva. La manipulación activa de materiales y objetos diversos estimula la curiosidad indagatoria del niño y consolida competencias orientadas a la resolución de problemas, tal como lo destaca Unicef (2018).

d) La importancia del juego en el aprendizaje de las matemáticas En el campo de la educación matemática, Campaña (2016, p. 9) sostiene que integrar el juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje representa una decisión de especial relevancia para el docente. La aplicación frecuente de esta estrategia, añade el autor, reporta beneficios concretos que se concretan en los siguientes planos:

- Captar la atención del niño y sostenerla durante la actividad.
- Facilitar la retención de los contenidos trabajados.
- Despertar el interés por incorporar nuevos aprendizajes.

- Impulsar dinámicas de clase activas, participativas y ágiles.

Dimensiones del juego

a) La planificación. Esta dimensión aporta un marco de organización a la labor docente y opera como soporte para la toma de decisiones pedagógicas, aunque su formulación debe conservar un carácter flexible a lo largo del proceso formativo. Gracias a ella, el docente define el rumbo de la enseñanza y el aprendizaje al ordenar el espacio, los recursos y las estrategias, con el propósito de cultivar las habilidades y competencias del estudiante (Ministerio de Educación, 2019). Desde una lectura complementaria, Hernández y sus colegas entendieron la planificación en el año dos mil veinte como una estrategia sistemática. Esta estrategia articula acciones en torno a metas y objetivos precisos. Esto garantiza un proceder metodológico en cualquier organización. La planificación se erige en un componente decisivo en el ámbito académico. Esto es para estructurar y encauzar el trabajo hacia el logro de los aprendizajes.

b) La ejecución. Esta dimensión se refiere a la acción que se dirige a lograr el aprendizaje de manera efectiva. Esto implica tanto al profesor como a los alumnos, ya sea en grupo o de forma individual. El profesor presenta y explica el contenido utilizando diferentes herramientas y estrategias para desarrollar capacidades y competencias. Mientras tanto, los estudiantes realizan la actividad, mantienen la atención y resuelven los problemas de manera adecuada, lo que les permite mostrar sus habilidades.

Según Medina, en el año 2018, esto es fundamental para el aprendizaje. Por otro lado, Velasco, en el mismo año, describe la ejecución como la puesta en práctica de algo, es decir, la creación o implementación de actividades. Desde esta perspectiva, llevar a cabo programas, proyectos o sesiones es realizar actividades intencionales que buscan un resultado específico.

c) La evaluación. Este proceso es algo que siempre está presente cuando se trata de aprender. Ayuda a ver cómo están progresando los estudiantes. Como se hace todo el tiempo, se pueden ver los progresos y los logros que van consiguiendo. También se pueden detectar las dificultades que tienen. Con esta información, se puede cambiar el plan de cómo se enseña para que sea mejor.

Algunos investigadores, como Hernández y otros, han hablado sobre esto en el año 2020. Para ellos, este proceso es una forma de reflexionar y acompañar a los estudiantes mientras aprenden. La persona que enseña puede guiar el aprendizaje y, al mismo tiempo, los estudiantes siguen aprendiendo y ampliando lo que saben.

Dimensiones de la noción de cantidad. Para Piaget y Szeminska, en 1987, la idea de número es muy importante para el desarrollo de la mente de los niños. Los niños desarrollan esta idea al interactuar con el mundo que los rodea. La construcción de esta idea se basa en varias cosas: clasificar objetos, ordenarlos y contarlos. Estas habilidades son fundamentales para que los niños puedan entender las matemáticas de manera sólida.

Clasificación. Los niños pueden agrupar objetos que tienen algo en común, como la forma, el color o el tamaño. Esto les ayuda a organizar su entorno y a entender cómo se relacionan las cosas. Al clasificar objetos, los niños comienzan a entender el concepto de número. Ven que cada grupo puede tener más o menos objetos. Esto les permite entender mejor las cantidades en diferentes situaciones. La clasificación es muy importante porque ayuda a los niños a desarrollar conceptos matemáticos más avanzados.

Seriación. Es la capacidad de los niños para colocar objetos en un orden determinado, según algo específico como su largo o su tamaño. La seriación significa entender cómo van las cosas en un orden y cómo cambian poco a poco. Esto ayuda a los pequeños a organizar lo que tienen a su alrededor. También les da una idea básica de

cómo están relacionados los números entre sí. Esto es importante para que puedan aprender matemáticas más difíciles después.

Conteo. La habilidad de los niños para contar objetos de forma ordenada ayuda a entender el concepto de número de manera más clara. El conteo no solo consiste en decir los números en voz alta, sino también en asignar un número a cada objeto de un grupo. Esto crea una conexión entre el número que se dice y la cantidad real que representa. Este proceso es muy importante para aprender matemáticas. Proporciona una base sólida para realizar operaciones como sumar o restar. También ayuda a comprender ideas más avanzadas relacionadas con los números.

Definición y operacionalización de variables

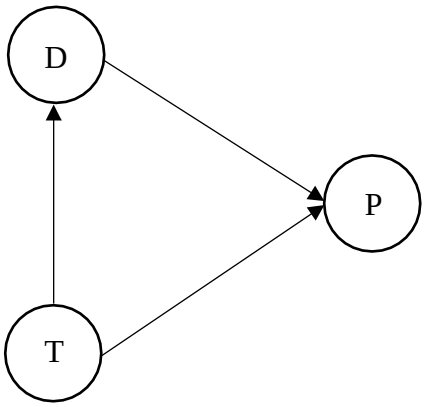
Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ecala de medición
Variable independiente Juegos didácticos	Los ambientes escolares proporcionados a los niños van de la mano con su adquisición de conocimientos y habilidades fundamentales entendidos intuitivamente.	El juego libre, en la cual los infantes pueden jugar y, de esa manera, fomentar sus destrezas y aptitudes de forma espontánea y libre.	1: Planificación 2: Ejecución 3: Evaluación	-Organización Selección de materiales -Sesiones de aprendizaje. -Manipulación de materiales. -Ampliación de los juegos didácticos en la noción de cantidad.	INICIO=1 PROCESO=2 LOGRADO=3
Variable dependiente Aprendizaje de la noción de cantidad	La noción de número empieza a formarse en los niños en segundo lugar a la toma de conciencia de la capacidad de agrupar objetos y clasificarlos por uno o más criterios (la "seriación"), la cual le otorga a la noción de un número la doble condición de cardinal y ordinal (Reseteo, 2017)	La disciplina matemática se trata de resolver problemas que los niños encuentran en su vida diaria o en la escuela. Así van aprendiendo conceptos matemáticos.	1: Clasificación 2: Seriación 3: Conteo	Clasifica los objetos y elementos. Realiza la seriación con materiales. Realiza el conteo de los números.	

II. DISEÑO METODOLÓGICO

Diseño de contrastación de hipótesis

La investigación con diseño pre y post-test pertenece principalmente al tipo de investigación aplicada y al enfoque cuantitativo. Su propósito es medir el impacto de una intervención evaluando una variable en dos momentos distintos: antes (pre-test) y después (post-test), pues no solo se limitó a describir el fenómeno o situación estudiada, sino que también proponemos posibles soluciones o mejoras; por último será no experimental, dado que se observa el fenómeno tal como ocurre en su entorno natural, sin realizar ninguna manipulación intencionada de las variables (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

Una investigación con un diseño pre y post-test pertenece a la investigación pre experimental. Su objetivo es medir el impacto o la evolución de una variable tras una intervención. Se clasifica en tres subtipos dependiendo de cómo se conforme el grupo de estudio



Donde:

D: Diagnóstico

T: Fundamentación Teórica

P: Propuesta

Población, muestra

Población

Abarca el conjunto completo de individuos, elementos o sucesos que tienen algo en común y que son el foco de una investigación (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). Considerando lo anterior, la población estará compuesta por cuarenta y cuatro niños de 5 años.

Muestra

Es una parte de la población, elegida para analizarlo y hacer inferencias sobre el conjunto total (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). De este modo, la muestra estará conformada por el total de la población, es decir, 44 infantes de 5 años, quienes serán seleccionados mediante muestreo no probabilístico censal.

Población: Niños de 5 años de la I.E.P "Innova Kinder School" = 44

Muestra: Se trabajará con las aulas Armonía de la I.E.P "Innova Kinder School"

NIÑOS	NIÑAS
11	9

Técnicas, instrumentos, equipos y materiales

Técnicas

Se empleó la técnica de observación, ya que facilita la evaluación del progreso en la adquisición del saber de cantidad en los infantes. Esta técnica permite un seguimiento detallado del desarrollo individual, lo cual posibilita realizar ajustes específicos en las actividades lúdicas y proporciona una retroalimentación directa y constructiva sobre el avance de cada estudiante en su comprensión de la cantidad durante los talleres de juegos didácticos.

Instrumentos

- Ficha de observación
- Pre test
- Post test

Equipos

- Grabadora
- Laptop
- USB
- Cargador portátil

Materiales

- Papel bond
- Folder
- Lapiceros
- Lápices

III. RESULTADOS

Este análisis fue sintetizado para lograr el objetivo general, así como los objetivos específicos al delinear las dimensiones de la variable, por lo tanto, los hallazgos descriptivos del pre-test y post-test están estructurados según el arreglo planificado.

Tabla 1

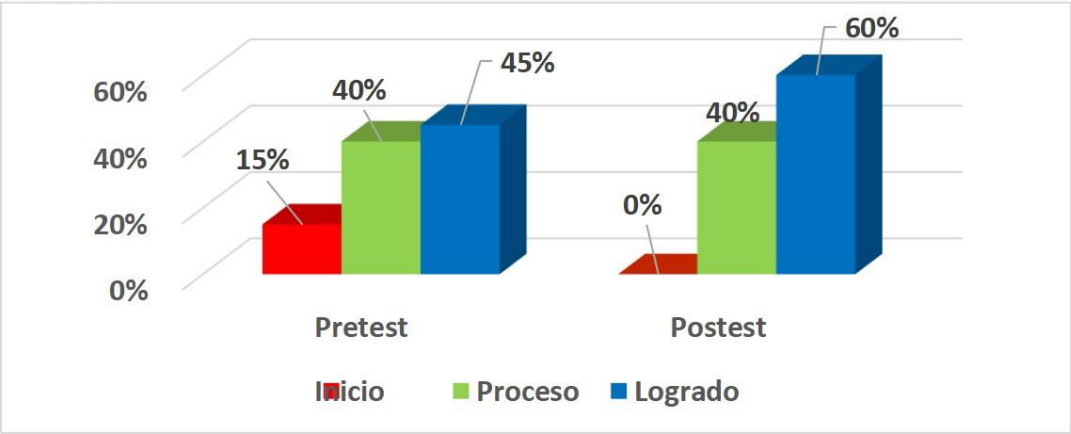
Los hallazgos de la idea de cantidad antes y después del test.

	PRETEST		POSTEST	
Escala de valoración	**fi**	**%**	**fi**	**%**
Inicio	3	15%	0	0%
Proceso	8	40%	8	40%
Logrado	9	45%	12	60%
Total	20	100%	20	100%

Nota:. Guía de observación

Figura 1

Gráfico de barras que muestra los resultados del pretest y el postest de la variable definición de cantidad.



Fuente. Tabla 1

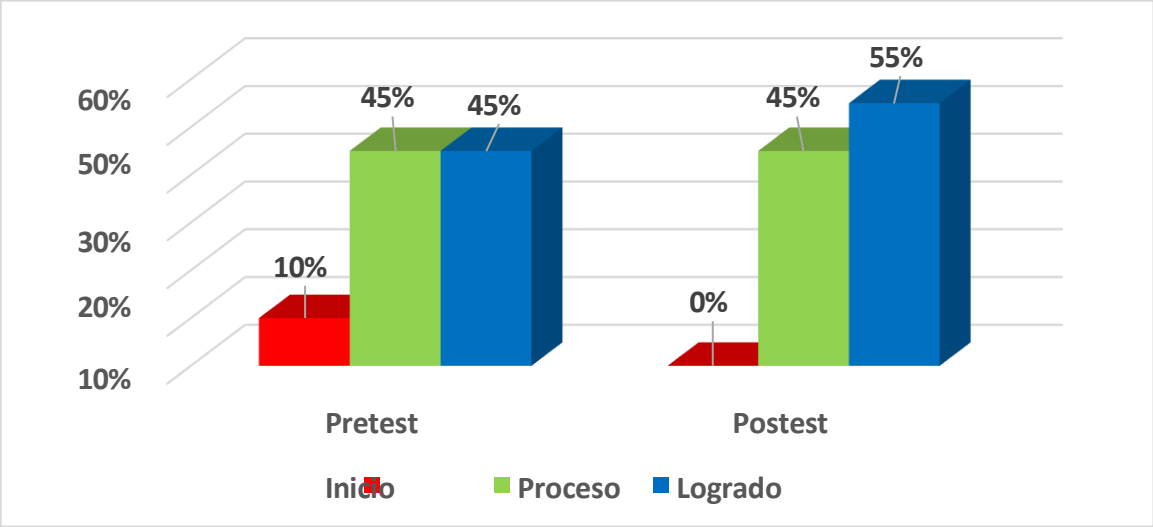
Basado en los datos de la Tabla 1 y la Figura 1, los resultados fueron los siguientes: en la prueba previa, el 45% (9) de los niños estaba en el nivel alcanzado, el 40% (8) de los niños estaba en el nivel de proceso y el 15% (3) de los niños estaba en el nivel inicial de la noción de cantidad. En la prueba posterior, el 60% (12) de los niños estaba en el nivel alcanzado y el 40% (8) de los niños estaba en el nivel de proceso. Los resultados inferenciales de la prueba de Wilcoxon indican que los juegos educativos sí tuvieron un impacto en las Nociones de Cantidad y el valor de p es 0.000 < 0.05. Por lo tanto, se deduce que los niños ahora están en el nivel alcanzado, lo que significa que han mejorado en la noción de cantidad debido a las sesiones de formación sobre juegos pedagógicos educativos que se incorporaron.

Tabla 2
Los hallazgos del pretest y el postest de la dimensión Clasificación.

Escala de valoración	PRETEST		POSTEST	
	fi	%	fi	%
Inicio	2	10%	0	0%
Proceso	9	45%	9	45%
Logrado	9	45%	11	55%
Total	20	100%	20	100%

Nota: *Guía de observación*

Figura 2
Gráfica de barras del pretest y el postest en la escala de Clasificación.



Fuente. Tabla 7

Las Tablas 2 y la Figura 2 muestran en cuanto a los resultados de la prueba previa de la dimensión de clasificación que el 45% (9) de los infantes están en nivel logrado, el 45% (9) de los infantes están en nivel en proceso, el 10% (2) de los infantes están en nivel inicial y en la prueba posterior el 55% (11) de los infantes están en nivel logrado, el 45% (9) de los niños están en nivel en proceso. Los efectos de las estadísticas inferenciales de la prueba de Wilcoxon muestran que los juegos de lúdica tienen un impacto en la dimensión de clasificación de la idea de cantidad de los educandos, el valor p es 0.026, que es menor que 0.05. Por ende, se llega a concluir que los infantes evidencian una mejora en la dimensión de clasificación. No hay niños en nivel inicial en la prueba posterior.

Tabla 3

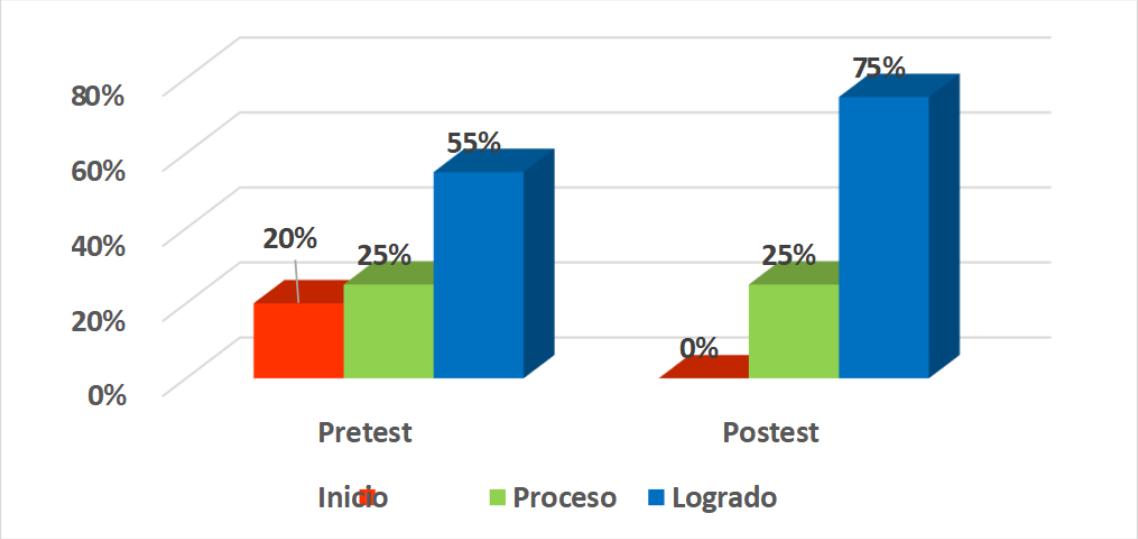
Valores del pretest y pos test de la dimensión de seriación

Escala de valoración	PRETEST		POSTEST	
	fi	%	fi	%
Inicio	4	20%	0	0%
Proceso	5	25%	5	25%
Logrado	11	55%	15	75%
Total	20	100%	20	100%

Nota: Guía de observación

Figura 3

Diagrama de barras del Pre-test y el Post-test de la escala de seriación.



Fuente. Tabla 8

En la Tabla 3 y Figura 3 de la dimensión seriación del pre test se puede observar que el 55% que corresponde a 11 infantes están en el nivel logrado, el 25% que corresponde a 5 infantes están en el nivel de procesos, y el 20% que corresponde a 4 infantes están en el nivel de inicio, y en el post test el 75% que corresponde a 15 infantes están en el nivel logrado, mientras que el 25% que corresponde a 5 niños es están en el nivel de procesos. Los hallazgos inferenciales de la prueba Wilcoxon indican que los juegos lúdicos afectan la dimensión de seriación en la Idea de Cantidad, de los educandos de los cuales, el valor p es 0.001<0.05. Por ende, Se encontró que la condición física de los niños había mejorado y estaba en un nivel alcanzable,

pero durante la prueba posterior los niños no alcanzaron el nivel inicial.

Tabla 4

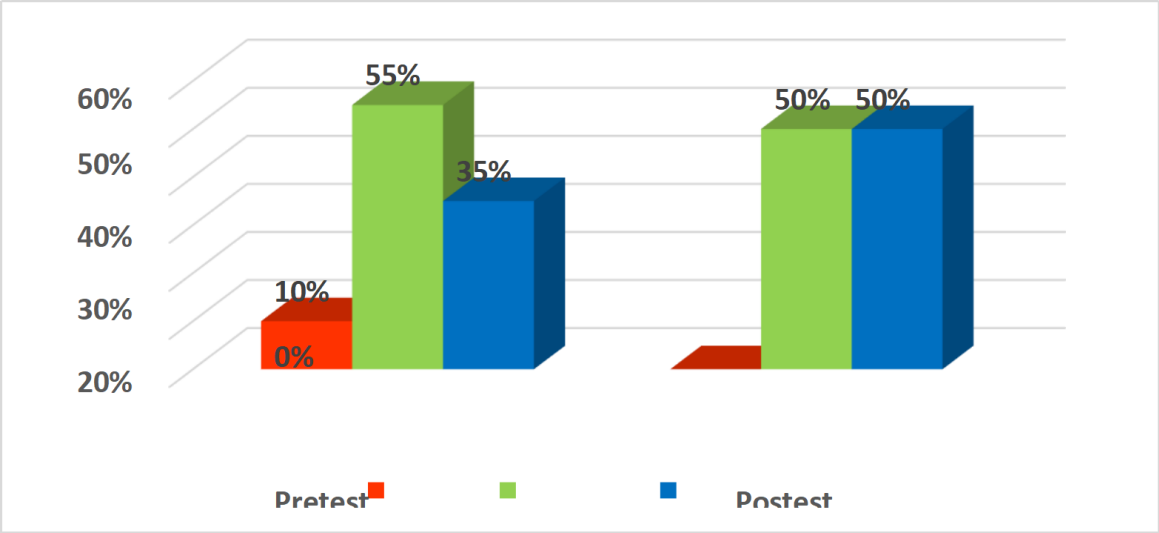
Hallazgos del Pre test y Post test de la dimensión Conteo

Escala de valoración	PRETEST		POSTEST	
	fi	%	fi	%
Inicio	2	10%	0	0%
Proceso	11	55%	10	50%
Logrado	7	35%	10	50%
Total	20	100%	20	100%

Nota: Guía de observación

Figura 4

Diagrama de barras del Pre test y Post test de la dimensión Conteo



Fuente. Tabla 9

La Tabla y la Figura 4 respecto a las dimensiones de conteo en la prueba previa revelan que el 55% o 11 infantes están en el nivel emergente, el 35% o 7 infantes están en el nivel en desarrollo, el 10% o 2 niños están en el nivel inicial; en la prueba posterior, 10 infantes o el 50% están en el nivel alcanzado, y el 50% o 10 infantes están en el nivel emergente. El efecto de la prueba de Wilcoxon demuestra que los juegos educativos tienen un impacto en la

dimensión de conteo en la noción de cantidad de los estudiantes, el valor p es 0.000 < 0.05. Así, es evidente que los infantes alcanzan el grado fundamental de nivel operacional después de que se imparten las sesiones.

Estadística inferencial

Resultados inferenciales

Prueba de normali				*dad*		
Kolmogorov-Smirnov[a]				Shapiro-Wilk		
Estadístico		gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
TOTAL_PRE	,176	20	,105	,889	20	,026
TOTAL_POST	,170	20	,134	,950	20	,044

a. Corrección de significación de Lilliefors

En consecuencia, los resultados relacionados con la prueba de normalidad sugieren que el nivel de significancia es 0.0026 para la PRUEBA PRE y 0.044 para la PRUEBA POST, ambos menores que el alfa 0.05, lo que demuestra que la tendencia en los resultados no es normal. Por lo tanto, la prueba de hipótesis debe ser no paramétrica, en este caso, Wilcoxon.

Prueba de confiabilidad resumen de procesamiento de casos

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido[a]	0	,0
	Total	20	100,0

IV. DISCUSION

Determinar cuál es la influencia de los juegos didácticos con el aprendizaje de la noción de cantidad en infantes de 5 años de la I.E.P “Innova Kinder School” - Lambayeque 2024, en relación al reconocimiento y uso del concepto de número, se parte de la actividad junto con el uso de los materiales concretos, y el aprender los rasgos de cada uno de los objetos. Esto, le va a ayudar a reconocer los rasgos que unifican a los objetos y va a poder, relacionarse con ese conjunto, lo cual le va a permitir al niño poder reconocer y aprender las características y especificaciones, porque él las descubrió o identificó. Es decir, establece una relación uno a uno con los objetos e inicia la construcción de saberes en la aritmética. Los resultados obtenidos revelan que la mayoría de los niños transitó de un nivel de inicio hacia un nivel de logro esperado, lo que se tradujo en mejoras medibles en la correspondencia, la clasificación y la seriación. Estos hallazgos guardan coherencia con los reportados por Neyra (2019) en Trujillo, quien, a lo largo de doce sesiones, advirtió que los niños comenzaron a mejorar de manera paulatina a partir de la quinta y alcanzaron el logro esperado en las sesiones subsiguientes, con un valor de $p < 0,05$. De forma análoga, Sánchez (2023), en Juliaca, implementó trece sesiones de juegos lúdicos orientadas a mejorar el aprendizaje matemático y constató que la mayor parte de los niños de tres, cuatro y cinco años, si bien partió de un nivel de inicio, logró ubicarse mayoritariamente en el nivel de proceso. En la misma dirección, Almora y Quispe (2019), desde Huancayo, señalan que siete de cada diez niños aprenden mejor cuando se emplean juegos lúdicos.

El análisis de estas evidencias muestra que los juegos lúdicos son muy útiles para que los niños desarrollen la seriación. Esto se basa en lo que dice Piaget, y que Monteza repite en el año 2021. Según esto, los niños aprenden matemáticas a partir de lo que viven y de cómo interactúan

con lo que los rodea. Los juegos lúdicos ayudan mucho porque hacen que los niños exploren y descubran cosas nuevas.

De manera similar, Vygotsky, que es citado por Carrasco en el año 2022, dice que los niños aprenden mediante la interacción con los demás. En este caso, el profesor es como alguien que ayuda y da las herramientas necesarias para que el alumno pueda aprender. Los juegos lúdicos son entonces una herramienta valiosa para que los niños desarrollen la seriación y aprendan de manera efectiva.

Los resultados obtenidos en la dimensión de clasificación evidencian un avance tras la intervención con juegos didácticos. En la evaluación inicial, el 45 % de los participantes equivalente a nueve niños alcanzó el nivel esperado, mientras que en la evaluación final esta proporción se elevó al 55 %, es decir, once infantes. La prueba de Wilcoxon aplicada a estos datos arrojó un valor de $p = 0{,}026$, inferior al umbral de significancia de 0,05, lo que permite afirmar que las actividades implementadas produjeron un cambio estadísticamente significativo en la capacidad de clasificar cantidades. Además, la ausencia de casos ubicados en el nivel inicial durante la medición posterior confirma la consolidación de los logros alcanzados en esta dimensión del pensamiento numérico.

V. PROPUESTA

5.1. Denominación

Talleres de juegos didácticos para desarrollar la noción de cantidad en niños de 5 años de la I.E.P "Innova Kinder School" - Lambayeque 2025

5.2. Información General

- Edad: 5 años
- Número de niños: 20
- Docente responsable: Bances Julca, Rosa Anabel
  Castillo Requejo, Grely Anahís

5.3. Introducción

La noción de cantidad en el contexto de la educación inicial representa un pilar fundamental en el desarrollo de competencias matemáticas que permiten a los niños interactuar efectivamente con su entorno. Según el Marco Curricular Nacional del Ministerio de Educación (2018), uno de los objetivos primordiales es precisamente fomentar la enseñanza de habilidades matemáticas que no solo sean aplicables a situaciones cotidianas, sino que también enriquezcan las habilidades sociales de los alumnos. Sin embargo, es inquietante observar que muchas Instituciones Educativas Estatales se desvían de esta meta al centrar su atención en contenidos que son más apropiados para la etapa primaria. Este fenómeno se

manifiesta mediante la enseñanza de números hasta 50 o incluso 100, sin tener en cuenta las necesidades específicas del alumnado del nivel inicial.

Un aspecto notable de esta práctica pedagógica es la tendencia a priorizar la identificación visual de los números por parte de los estudiantes, centrándose en su habilidad para reconocer representaciones pictóricas. Si bien estas actividades pueden estimular otras áreas del desarrollo, es crucial señalar que no contribuyen al entendimiento profundo de la noción numérica en sí misma. Antes de introducir formalmente los conceptos de número y cantidad, es esencial cultivar una comprensión sólida que se base en fundamentos cognitivos, tales como las nociones espacio temporales, la conservación, la comparación y la seriación. Estas dimensiones cognitivas deben ser abordadas de manera progresiva y adaptada a la madurez de los pequeños, ya que el aprendizaje efectivo se construye sobre espacios sólidos de comprensión y conexión.

El enfoque actual, que prioriza la repetición y la memorización, limita la capacidad crítica y el razonamiento de los niños, obstaculizando su desarrollo cognitivo saludable. Una educación matemática que se centre en el fortalecimiento de estas habilidades no solo potencia el aprendizaje de los números, sino que también promueve un entendimiento integral de la realidad que rodea a los niños en su vida diaria.

5.4. Fundamentación

Fundamento Pedagógico

El enfoque socio cognitivo y la estrategia pedagógica orientada a la resolución de situaciones problemáticas se presentan como pilares fundamentales para la comprensión de la noción de cantidad en la educación inicial. Estas perspectivas teóricas promueven el desarrollo del pensamiento lógico entre los niños, permitiéndoles enfrentar y comprender las situaciones que

emergen en su entorno cotidiano. La enseñanza de las matemáticas, bajo este paradigma, trasciende la mera memorización de fórmulas y procedimientos; busca, en cambio, cultivar habilidades de pensamiento crítico que capaciten a los estudiantes para identificar problemas y desarrollar soluciones adecuadas.

El diseño curricular en matemáticas debería ser suficientemente flexible para responder a las características y necesidades de los alumnos, tal como argumenta Brousseau (1986), quien sostiene que el aprendizaje en matemáticas implica no solo la absorción de conocimientos, sino la formación de un pensamiento creativo capaz de abordar problemas diversos. Desde esta perspectiva, es esencial que los niños participen activamente en procesos como la identificación, clasificación y comparación, experiencias que les permitirán experimentar los procedimientos matemáticos de manera tangible. A través de este proceso, el concepto de número se consolidará, y los estudiantes desarrollarán competencia en su uso, lo que es esencial para la resolución de problemas a partir del razonamiento y principios lógicos.

Es necesario reconsiderar los métodos de enseñanza de las matemáticas para poder responder las carencias de los niños. Este enfoque debe incorporar el juego como una herramienta pedagógica esencial, alineándose con la visión de Vygotsky, quien argumenta que el aprendizaje ocurre efectivamente a través de la interacción social y la lúdica.

El rol del educador en este contexto no se limita a la simple instrucción, sino que implica facilitar un entorno en el que los niños puedan asumir la iniciativa en su proceso educativo, alentándolos a identificar retos que les apasionen y a explorar soluciones innovadoras. Esta transformación del aula en un espacio de aprendizaje activo requiere que los docentes utilicen estrategias pedagógicas fundamentadas en un conocimiento sólido.

En lo que respecta a la evaluación, esta debe ser considerada como un proceso integral y

continuo, que ofrezca una medida del progreso y efectividad de las estrategias implementadas. Establecer un sistema de evaluación dinámico y participativo garantizará que todos los actores educativos aporten a su mejora, promoviendo así una responsabilidad compartida por los resultados obtenidos, en lugar de atribuir éxitos o fracasos exclusivamente al docente. Este enfoque fomenta un clima de colaboración y aprendizaje conjunto, impulsando el desarrollo de competencias de los niños.

Fundamento Psicológico

La Teoría Psicogenética de Piaget, J., (1952), Planteó "el juego es parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad. El juego simbólico se divide en dos momentos: Apogeo del juego simbólico (2 a 4 años): al comienzo, el símbolo es muy egocéntrico, se comienzan a realizar el "como sí" de acciones que él mismo realiza con frecuencia, para trasladar luego esta actividad a otros objetos. Luego, ya comienza el "como sí" de los adultos, que posteriormente extrapola a los muñecos. A los tres años, ya el juego simbólico es muy complejo, se enriquece enormemente, está lleno de imaginación, las escenas ya son muy pensadas y complejas, Declinación del juego simbólico (4 a 7 años): el egocentrismo cada vez es menor, y el juego se va transformando en una imitación de lo real, desapareciendo ese carácter de deformación, por la necesidad de compartir el simbolismo con los demás, ya que se está desarrollando el juego colectivo".

Fundamento Curricular

La Ley General de Educación Nº 28044 reconoce el aprendizaje con un derecho inherente a todo niño y, paralelamente, un deber que la escuela debe asegurar mediante métodos y recursos pedagógicos pertinentes. La norma dispone que la organización curricular debe responder a las exigencias formativas del alumnado, lo que sitúa a las instituciones

educativas ante el reto de planificar experiencias situadas y culturalmente coherentes con la realidad de los estudiantes.

El profesor debe dar clases basadas en la ciencia, en métodos de aprendizaje efectivos y en materiales que se centren en el estudiante. Esto es muy importante en la Educación Inicial, donde los niños comienzan a aprender matemáticas y desarrollan la idea de cantidad y las primeras operaciones. Estas habilidades les permitirán resolver problemas en su vida diaria.

Las Rutas de Aprendizaje de matemáticas de 2013 y 2015 establecen los objetivos y las habilidades que se esperan en esta área. Estos documentos sugieren diseñar actividades divertidas que ayuden a los niños a mejorar su comprensión de los números y las operaciones. De esta manera, la enseñanza no solo se ajusta a los objetivos, sino que también respeta la cultura y la identidad de cada niño.

Objetivos

Objetivo General

Proponer un Talleres de juegos didácticos para desarrollar la noción de cantidad en niños de 5 años de la I.E.P “Innova Kinder School” - Lambayeque 2025

Los objetivos específicos:

✓ Proporcionar información metodológica sobre Talleres de juegos didácticos para desarrollar la noción de cantidad en niños de 5 años de la I.E.P “Innova Kinder School” - Lambayeque 2025

✓ Determinar cuál es el nivel de aprendizaje de la noción de número y cantidad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.P “Innova Kinder School” - Lambayeque 2025

✓ Diseñar Talleres de juegos didácticos para desarrollar la noción de cantidad en niños

de 5 años de la I.E.P “Innova Kinder School” - Lambayeque 2025

b) Contenido del programa:

El taller de juegos educativos que exponemos es el que se ha escogido para fomentar la idea de unión.

N°	JUEGOS DIDÁCTICOS
1	Juego “Organizando volúmenes de objetos”
2	Juego “Organizando conjuntos uno – ninguno”
3	Juego “Organizando objetos más qué – menos qué”
4	Juego “Organizando conjuntos todos - algunos”
5	Juego “Organizando objetos grandes-medianos-pequeños”
6	Juego “Organizando todos-ninguno objetos”

7	Juego “Organizando objetos por su grosor”
8	Juego “Organizando pocos-muchos objetos”
9	Juego “Organizando uno-ninguno objeto”
10	Juego “Organizando cantidades”
11	Juego “Organizando todos-algunos objetos”
12	Juego “Organizando objetos por su tamaño”
13	Juego “Organizando conjuntos todos - ninguno”
14	Juego “Organizando objetos de acuerdo a su grosor”

Componente didáctico

El programa de juegos didácticos se sitúa en el componente, concretamente en su dimensión cognoscitiva o discriminante. Las actividades propuestas guardan relación con este eje, dado que en él se articulan las competencias y, a partir de ellas, los saberes, las destrezas y los comportamientos esperados. Los juegos educativos seleccionados se sustentan en la construcción teórica de los docentes, aunque su verdadero valor reside en la vertiente práctica, rasgo distintivo de la programación en la Educación Inicial.

Modelo didáctico

Existen múltiples modelos y esquemas que explican el proceso de enseñanza-aprendizaje. La mayoría delimita la organización de los componentes fundamentales: objetivo, contenido, método, medios, forma y evaluación. No obstante, algunos enfoques omiten determinados elementos, lo

cual constituye una limitación, pues todos resultan imprescindibles. Desde esta perspectiva, el modelo adoptado en el presente trabajo corresponde al sustentado durante los estudios de la segunda especialización.

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

La denominación responde a la comprensión de cada proceso como una integración entre enseñanza y aprendizaje. En cada secuencia se manifiestan, además, diversos tipos de aprendizaje, no solamente el aprendizaje significativo.

I. Parte Informativa

Consigna el lugar, la ubicación del estudiante, las referencias curriculares, el tema, los autores, los datos institucionales y la experiencia efectuada.

II. Aspectos didácticos

En este apartado se organizan los seis componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Objetivos (logros de aprendizaje)

Constituyen el propósito de la enseñanza y el aprendizaje.

Contenidos

Representan los saberes que deben abordarse y permiten situar el conocimiento tratado.

CAPACIDAD/HABILIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES

Secuencia didáctica

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO				
PROCESO				
SALIDA				

El marco del estudio privilegia los seis componentes del proceso formativo: objetivo, contenido, método, medios, forma y evaluación. Los dos primeros delimitan qué debe enseñarse y qué debe

aprenderse; los restantes integran la secuencia didáctica, cuya finalidad es establecer el orden y el momento de aplicación de cada componente. Cada sesión tiene una duración aproximada de 45 minutos. El método combina las estrategias, técnicas y procedimientos que se aplicarán, junto con los momentos pedagógicos que articulan la estructura de la clase.

Sesiones de enseñanza aprendizaje

En coherencia con el modelo planteado, se diseñaron y ejecutaron 14 sesiones de enseñanza-aprendizaje, una por cada técnica propuesta, las cuales se describen en detalle.

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 01

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. I	**:** "Innova Kinder School" - Lambayeque 2024
1.2. Sección	**:** Única
1.3. Área Curricular	**:** Matemática.
1.4. Denominación actividad	**:** Juego "Agrupando cantidades de objetos"
1.5. Fecha	**:** abril 2024
1.6. Duración	**:** 50 Minutos
1.7. Docentes	**:**

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Después de completar la próxima sesión, los niños podrán agrupar y comparar objetos según la cantidad como "pocos" y "muchos" durante el juego "Agrupando según la cantidad de objetos" y demostrarán esto de manera competente y confiada.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Dimensión: Clasificación	Agrupa y compara utilizando las expresiones: muchos - pocos.	Participa con interés, seguridad y confianza durante la actividad propuesta.

2.3.- Secuencia didáctica:

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	Indicadores de evaluación
INICIO	**Motivación** Durante la sesión, las docentes recibieron a los niños y los motivaron proponiendo una visita imaginaria al mercado. Ellas realizan las siguientes preguntas: ¿Qué productos observamos? ¿Cómo están organizadas las frutas? ¿Dónde observan muchos productos? ¿Dónde hay pocos productos? Posteriormente, explicaron el propósito de la actividad: aprender a agrupar y comparar objetos en función de la cantidad, estableciendo la relación entre muchos y pocos.	Voz	15’	“Participa activamente en el juego”
PROCESO	A continuación, presentan el juego “agrupación de cantidades” se les explica que los equipos deberán observar, clasificar y contrastar los objetos sin repetir el mismo criterio de organización. Se organiza a los niños en tres equipos, asignándoles un nombre a cada equipo. Posteriormente, se le entregan bloques a cada grupo e invitan a los niños a explorar el material. Se les realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo podríamos agrupar estos bloques? Luego comparan las colecciones formadas identificando aquellas que tienen muchos y pocos elementos. Posteriormente, se entrega la ficha de trabajo Nº 1 con la siguiente consigna:	Bloques	30’	“Agrupa y compara objetos de acuerdo a la cantidad: pocos – muchos”

	Rodear con crayola roja el grupo con muchas pelotas y colorear con crayola verde el grupo con pocas, para luego explicar oralmente el procedimiento seguido en la identificación de las cantidades.	Ficha de trabajo		
SALIDA	**METACOGNICIÓN** Las docentes realizan las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Fue fácil o difícil? ¿Por qué? Se felicita a los niños su participación y refuerzan la importancia de observar, agrupar y comparar cantidades.	Voz	5’	“Participa en la evaluación expresando lo aprendido durante la actividad”

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 02

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I : "Innova Kinder School"

1.2. Sección : Única

1.3. Área Curricular : Matemática.

1.4. Denominación actividad : Juego "Organizando colecciones uno – ninguno"

1.5. Fecha : abril 2024

1.6. Duración : 50 Minutos

1.7. Docentes :

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Fundamentalmente, al final de la próxima sesión, a través del juego "Agrupando Colecciones Uno – Ninguno," los estudiantes demostrarán el agrupamiento de cantidades usando material concreto, teniendo también el soporte a la actividad valorando las interacciones.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Dimensión: Clasificación	Utiliza expresiones sobre la cantidad, uno o ninguno	Participa con interés, seguridad y confianza durante la actividad propuesta.

2.3.- Secuencia didáctica:

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	Indicadores De Evaluación
INICIO	**Motivación** Se inicia la actividad invitando a los niños a participar de un juego "El buen calentamiento" en el patio. Luego, reunidos en asamblea, les comentan que existe un tesoro escondido y los motivan a descubrirlo. Se les pregunta: ¿Qué podríamos hacer para encontrar el tesoro? ¿Cómo podríamos encontrarlo? A continuación, se da a conocer el propósito de la sesión: Hoy conoceremos a formar colecciones indicando donde hay uno y donde no hay ninguno.	Pelota Patio de recreo.	15'	"Participa activamente en el juego"
PROCESO	Ellas organizan a los niños en dos grupos: uno conformado por niños y otro por niñas, luego se pregunta: ¿En cuál grupo hay una niña? ¿En cuál grupo no hay ninguna niña? A continuación, cada niño recibe una máscara de perrito o de vaca. A la señal de la docente cada niño imita el sonido del animal que le toco para encontrar a sus compañeros y formar dos grupos. Al final de la dinámica se les pregunta: ¿En cuál grupo hay un solo niño? ¿En cuál grupo no hay ninguna niña? ¿Habrá alguna diferencia entre ambos grupos? ¿Cuál? Posteriormente, se les entregan chapas,	Mascaras de animales. Chapas Piedras Palos Embudos	30'	"Utiliza material concreto para formar colecciones e identificar las nociones uno – ninguno"

	piedras y palos para que los niños manipulen libremente el material y formen colecciones de acuerdo a las consignas. Seguidamente se les presenta cajas de distintos colores, dentro de las cajas habrá embudos, palos y otras cajas estarán vacías. ¿En qué caja hay un embudo? ¿Dónde no hay ningún objeto? Para consolidar el aprendizaje se les entrega una ficha de trabajo Nº2, en la que los niños deberán realizar las siguientes actividades: Decora la imagen donde aparece un solo niño. Colorea de rojo la imagen donde no hay ninguna niña.	Hoja de trabajo		
SALIDA	**METACOGNICIÓN** Al finalizar la sesión, se promueve la reflexión mediante las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos durante la actividad de hoy? ¿Qué dificultas tuvimos? ¿Cómo logramos identificar cuanto había un elemento y cuando no había ningún elemento?	Voz	5’	“Participa en la evaluación expresando lo aprendido”

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 03

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I	**:** "Innova Kinder School"
1.2. Sección	**:** Única
1.3. Área Curricular	**:** Matemática.
1.4. Denominación actividad	**:** Juego "Organizando objetos más qué – menos qué"
1.5. Fecha	**:** abril 2024
1.6. Duración	**:** 50 Minutos
1.7. Docentes	**:**

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Cuando se les presente el juego "Agrupando objetos más que - menos que", los estudiantes podrán explicar la diferencia de las cantidades de objetos más que - menos que con correcta articulación y podrán mostrar un alto nivel de confianza al hacerlo.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Dimensión: Conteo	Compara dos colecciones utilizando las expresiones más que – menos que.	Participa con interés, seguridad y confianza durante la actividad propuesta.

2.3.- Secuencia didáctica:

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	Indicadores De Evaluación
INICIO	**Motivación** Se da la bienvenida a los a estudiantes y se les invita dirigirse al patio para que participen de un juego. Al finalizar el juego, todos se reúnen formando un circulo y se pregunta: ¿Cuántos niños participaron en el juego? ¿En qué grupo había más niños? ¿En qué grupo había menos niños? La docente comunica con claridad el propósito: Hoy descubriremos distintas maneras de comparar cantidades utilizando las expresiones más que – menos que.	Pelota Patio de recreo.	15’	“Participa activamente en el juego”

PROCESO	Solicitamos a todos los niños que se organicen en 2 grupos: uno de varones y otro de mujeres, y se pregunta: ¿En qué grupo hay más niños? ¿En cuál grupo hay menos niños? Las docentes llevan a cabo una actividad de Simón manda. Se reparte máscaras: "pollos y gatos"; los niños a la señal de las docentes los niños deben imitar el sonido del animal que les toco y encontrar a sus compañeros y formar dos equipos al final. Se les pregunta: ¿Cuál es el grupo que tiene más niños? ¿Cuál tiene menos niños? Después, se les entrega chapas, piedras, embudos y palos para que manipulen el material y formen colecciones. Se les menciona las siguientes consignas: Formen un grupo con más piedras que chapas. Formen un grupo con menos embudos que palos. Al final se les pregunta: ¿Cómo organizaron los objetos? ¿Dónde hay más? ¿Dónde hay menos?	Máscaras de animales Chapas Piedras Embudos Palos	30’	“Enuncia la comparación de cantidades de objetos más que – menos qué”

	Los niños comparan las colecciones utilizando las expresiones “más que” “menos que” Al finalizar se les proporciona la ficha de trabajo Nº 3 con la siguiente orden: Agrupa y encierra el conjunto donde hay más balones. Colorea el conjunto donde hay menos balones.	Ficha de trabajo		
SALIDA	**METACOGNICIÓN** Para dar por terminada la actividad se pregunta: ¿Tuviste alguna dificultas? ¿Por qué? ¿Cómo aprendimos a identificar donde había más y donde había menos?	Voz	5’	“Participa en la evaluación expresando lo aprendido”

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 04

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I	**:** "Innova Kinder School"
1.2. Sección	**:** Única
1.3. Área Curricular	**:** Matemática.
1.4. Denominación actividad	**:** Juego "Agrupando colecciones todos - algunos"
1.5. Fecha	**:** abril 2024
1.6. Duración	**:** 50 Minutos
1.7. Docentes	**:**

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Después de completar la siguiente sesión, los niños podrán realizar la colección de todos - algunos objetos a través del juego "Agrupando todas - algunas colecciones", demostrando un alto nivel de seguridad y confianza.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Dimensión: Clasificación	Clasifica y forma objetos utilizando los cuantificadores todos y algunos.	Participa con interés, seguridad y confianza durante la actividad propuesta.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	Se da inicio a la actividad mencionando a los niños que realizaran un juego llamado "Sube al tren" En el piso se coloca siluetas de vagones de diferentes colores, cuando se les indique cada niño tiene que subir a un vagón. Al finalizar se les pregunta: ¿De qué colores son los vagones? ¿Qué tamaños tienen? ¿Cuántos niños subieron a cada vagón? Se comunica el propósito: Hoy aprenderemos a formar grupos utilizando expresiones todos – algunos.	Siluetas de tren	15'	"Participa activamente en el juego."
PROCESO	Las docentes se dirigen al patio junto con los niños para realizar el siguiente juego "Los trencitos de colores" La docente presenta trenes de diferentes colores al escuchar el silbato, cada niño tendrá que desplazarse hacia su tren favorito. Al finalizar se realiza las siguientes preguntas: ¿Todos los niños subieron a un tren? ¿En qué tren están todos? ¿En cuál hay solamente algunos niños?	Silbato Patio	30'	"Ejecutar colecciones de todos - algunos objetos."

	Las docentes entregan los siguientes materiales (costal, conos, tiza, silbato Se les invita a los niños a manipular los materiales y se pregunta: ¿Cómo podríamos organizarlos? De manera libre formar colecciones. Luego se les da la consigna como: ¿Formen una colección donde estén todos los conos? ¿Formen otra colección donde hay algunos vagones? Finalmente, se les entrega la hoja de trabajo Nº 4 con la siguiente consigna: Rodea de color verde todos los trenes. Rodea de color azul algunos trenes.	Costal Tren Ficha de trabajo		
SALIDA	**METACOGNICIÓN** Para culminar la actividad se realizan las siguientes preguntas: ¿Cómo aprendimos a identificar todos y algunos? ¿Cuál fue la parte que más te gusto de la actividad? ¿Qué noción aprendimos hoy?	Voz	5’	“Dice con sus propias palabras lo que realizó.”

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 05

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I : "Innova Kinder School"

1.2. Sección : Única

1.3. Área Curricular : Matemática.

1.4. Denominación actividad : Juego "Organizando objetos grandes-medianos-pequeños"

1.5. Fecha : Mayo 2024

1.6. Duración : 50 Minutos

1.7. Docentes :

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al final de la próxima sesión, los niños serán capaces de agrupar objetos por tamaño como grandes, medianos y pequeños, lo que harán en el juego "Organizando objetos grandes, medianos y pequeños" y lo harán mostrando un alto grado de confianza y seguridad.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Dimensión: Clasificación	Clasifica objetos según el atributo de tamaño (grande – mediano – pequeño)	Participa con interés, seguridad y confianza durante la actividad propuesta.

2.3.- Secuencia didáctica:

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	Indicadores De Evaluación
INICIO	**Motivación** Se da inicio a la sesión con una breve narración sobre los enanos, a medida que se cuenta la historia reciben imagen de cada uno de los personajes y sus características. Luego se realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo son los enanos? ¿Todos tienen el mismo tamaño? ¿Cuál es el más grande? ¿Cuál es el mediano? ¿Cuál es el pequeño? ¿Conocen a otros objetos o animales que tengan diferentes tamaños? Se presenta el propósito: Hoy aprenderemos a agrupar objetos según su tamaño: grande, mediano, pequeño	Imágenes de enanos	15’	“Participa activamente del juego.”

PROCESO	Se organiza a los niños en tres grupos: grandes medianos y pequeños considerando la estatura de cada niño. Se coloca tres aros en el piso y al sonido del silbato cada niño se ubicará en el aro que le corresponde. Se pregunta: ¿En qué grupo están los niños grandes? ¿Dónde están los medianos? ¿En cuál grupo están los pequeños? Se presenta materiales (bloques, chapas, maderas, semillas) Luego se entrega tiras de colores y se les brinda la siguiente consigna: Los objetos grandes se agrupan en la tira de color azul. Los objetos medianos en la tira de color verde. Los objetos pequeños se agrupan en la tira de color amarillo. Al finalizar la actividad se pregunta: ¿Qué características tuvieron en cuenta? ¿Cuál grupo tiene objetos grandes? ¿Cuál tiene objetos medianos? ¿Cuál tiene objetos pequeños? Para finalizar se les da una hoja de trabajo Nº5 con la siguiente consigna: Agrupa y pinta de azul los objetos grandes. Pinta de amarillo los objetos medianos, Pinta de verde los objetos pequeños.	Aros Bloques Chapas Maderas semillas	30’	“Agrupa objetos de acuerdo con su tamaño: grande, mediano y pequeño”
SALIDA	**METACOGNICIÓN** Por último, se pregunta a los niños: ¿Cuál fue la noción que aprendiste hoy? ¿Qué tamaños aprendiste a identificar?	Voz	5’	“Participa en la evaluación expresando lo aprendido”

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 06

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I : "Innova Kinder School"

1.2. Sección : Única

1.3. Área Curricular : Matemática.

1.4. Denominación actividad : Juego "Agrupando todos-ninguno objetos"

1.5. Fecha : mayo 2024

1.6. Duración : 50 Minutos

1.7. Docentes :

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al final de la próxima sesión, los niños identificarán y agruparán colecciones utilizando las nociones "todos" y "ninguno" fortaleciendo la noción de cantidad.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Dimensión: Clasificación	Identifica y agrupa utilizando correctamente las nociones todos y ninguno.	Participa con interés, seguridad y confianza durante la actividad propuesta.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	Las docentes invitan a los estudiantes a sentarse y les menciona que jugaran un juego titulado "Los animalitos" Cada niño elije la silueta de un animal. Luego se pregunta: ¿Qué animal elegiste? ¿De qué color es? ¿Qué tamaño tiene? Se comunica el propósito: Hoy aprenderemos a formar colecciones utilizando expresiones todos. Ninguno.	siluetas	15'	"Muestra interés durante la actividad" "Participa activamente en el juego"
P R O C E S O	Vamos al patio y jugamos "Los animalitos". La actividad empieza al momento en que la docente organiza dos equipos de cinco y a la señal del silbato cada equipo deberá reunir todas las figuras de un determinado grupo de animales. Al finalizar la activad se pregunta: ¿Qué grupo reunió todos los animales? ¿En cuál grupo no quedo ningún animal? Se les entrega los siguientes materiales (silueta de animales, piedras, palos) Se les invita a observar el material y se pregunta: ¿Cómo podríamos organizarlos? Luego los organizan de acuerdo a la consigna: Formen una colección con todos los animales de la granja. Formen una colección donde no haya ningún animal de la selva. Posteriormente, se les entrega la ficha de trabajo Nº 6 y como consigna: Marcar con color amarillo el grupo donde están todos los	Siluetas de animales Piedras Palos	**30** '	"Realiza colecciones de todos–ninguno objetos"

	animales de la selva. Encierra con color verde el grupo donde no hay ningún animal de la selva.	**Hoja de trabajo**		
SALIDA	**METACOGNICIÓN** Por ultimo realizamos las siguientes preguntas: ¿Cómo identificamos las colecciones todos y ninguno? ¿Qué términos usaste para clasificar? ¿Te gusto la actividad? ¿Por qué?	Voz	5’	“Participa en la evaluación expresando lo aprendido”

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 07

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I	**:** "Innova Kinder School"
1.2. Sección	**:** Única
1.3. Área Curricular	**:** Matemática.
1.4. Denominación actividad	**:** Juego "Agrupando objetos por su grosor"
1.5. Fecha	**:** Mayo 2024
1.6. Duración	**:** 50 Minutos
1.7. Docentes	**:**

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Los infantes serán capaces de agrupar material particular en función del grosor, utilizando el juego "Agrupando artículos por su grosor", al concluir la próxima sesión. Lo harán con gran certeza y seguridad.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Dimensión: Clasificación	Clasifica según su grosor (grueso – delgado)	Participa con interés, seguridad y confianza durante la actividad propuesta.

2.3.- Secuencia didáctica:

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	Indicadores De Evaluación
INICIO	**Motivación** Se les invita a los niños a observar los materiales del sector de construcción del aula (bloques, tubos, piezas de madera). Se pregunta: ¿Qué objetos observan? ¿Todos tienen el mismo tamaño? ¿Cuáles son más gruesos? ¿Cuáles son más delgados? Se comunica el propósito: Hoy aprenderemos a agrupar objetos según su grosor: gruesos y delgados.	Material	15’	“Participa activamente en el juego”
PROCESO	Las docentes mencionan que realizaremos un juego “agrupando según el grosor” donde los niños formaran grupos siguiendo una característica indicada (grueso o delgado) se pasa a entregar a cada equipo bloques u otros materiales de diferentes grosores lo manipulan y los clasifican. Se les entrega una ficha de trabajo Nº 7 con la siguiente consigna: Agrupa y pinta de azul los objetos gruesos. Agrupa y pinta de verde los objetos delgados.	Bloques Ficha de trabajo	30’	“Agrupa material concreto de acuerdo al grosor”

SALIDA	**METACOGNICIÓN** Para dar por concluida la sesión se pregunta: ¿Qué dificultad tuviste? ¿Dónde podemos observar objetos gruesos y delgados?	Voz	5’	“Participa en la evaluación.”

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 08

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I	**:** "Innova Kinder School"
1.2. Sección	**:** Única
1.3. Área Curricular	**:** Matemática.
1.4. Denominación actividad	**:** Juego "Agrupando pocos-muchos objetos"
1.5. Fecha	**:** Mayo 2024
1.6. Duración	**:** 50 Minutos
1.7. Docentes	**:**

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al final de la sesión, los niños podrán categorizar y comparar objetos mediante el uso de los términos de cantidad pocos y muchos en el juego "Agrupando Pocos y Muchos Objetos", con un alto nivel de seguridad.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Dimensión: Clasificación	Compara conjuntos utilizando las nociones muchos – pocos.	Participa con interés, seguridad y confianza durante la actividad propuesta.

2.3.- Secuencia didáctica:

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	**Motivación** Se da inicio a la actividad con un juego "mata gente· en el patio. Al finalizar el juego se invita a los niños a formar un circulo y se realiza las siguientes preguntas: ¿Cuántos niños había al inicio del juego? ¿Cuántos quedaron durante el juego? ¿Cuántos quedaron al finalizar el juego? De manera clara se menciona el proposito: Hoy descubriremos como clasificar y comparar cantidades, identificando donde hay muchos y donde hay pocos	Pelota Patio de recreo	15'	"Participa activamente en el juego"
PROCESO	Se pide a los estudiantes que se organicen en dos grupos: un grupo de niñas y el otro grupo de niños. Se les pregunta: ¿En qué grupo hay más niños? ¿En cuál hay menos? Luego se le entrega a cada niño una máscara de gallo o gallina. Los niños deberán imitar el sonido del animal que le corresponde para encontrar a sus compañeros y formar dos grupos. Uno de los grupos estará conformado por muchos integrantes y el otro por pocos. Después de observar ambos grupos se pregunta: ¿Dónde hay muchos niños? ¿Dónde hay pocos niños? Seguidamente, se presenta el material concreto: Muchas piedras, pocas chapas. Muchos embudos y pocos embudos. Se les invita los niños a observar, manipular y	Mascaras de animales. Chapas Piedras Embudos Palos	30'	"agrupa y compara objetos según la cantidad, identificando donde hay muchos y donde hay pocos"

	clasificar los materiales según la cantidad, durante la actividad se pregunta: ¿Cómo los podemos organizar? ¿Dónde hay muchos objetos? ¿Dónde hay pocos objetos? Finalmente, se les entrega la ficha de trabajo Nº 8 con la siguiente consigna: agrupa los elementos y enciérralos con color verde los grupos donde hay muchos gallos y colorea los grupos donde hay pocas gallinas.	Ficha de trabajo		
SALIDA	**METACOGNICIÓN** Se promueve la reflexión mediante estas preguntas: ¿Cómo diferenciamos donde había muchos y donde había pocos? ¿Qué acción te ayudo a descubrir donde mayor o menor cantidad?	Voz	5’	“Participa en la evaluación.”

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 09

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I	**:** "Innova Kinder School"
1.2. Sección	**:** Única
1.3. Área Curricular	**:** Matemática.
1.4. Denominación actividad	**:** Juego "Agrupando uno-ninguno objeto"
1.5. Fecha	**:** Mayo 2024
1.6. Duración	**:** 50 Minutos
1.7. Docentes	**:**

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al final de la próxima sesión, los niños estarán en condiciones de utilizar con confianza material concreto para agrupar en colecciones de uno - ninguno a través del juego "Agrupando uno-ninguno objeto" y demostrarán esta habilidad con un alto nivel de seguridad y confianza.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Dimensión: Clasificación	Identifica y agrupa colecciones con un objeto y con ningún objeto.	Participa con interés, seguridad y confianza durante la actividad propuesta.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Metodología	Medios /Materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	Se pide a los niños que se sienten para mostrarles un sobre dorado. Ellas mencionan que ha llegado un sobre especial. El rey nos ha enviado algunas misiones que tendremos que cumplir. ¿Están listo para ayudarlo? Luego se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué creen que habrá dentro del sobre? ¿Qué actividades nos habrá enviado el rey? ¿Quiénes participaran de la misión? La docente comunica con claridad: Hoy aprenderemos a formar colecciones donde hay un solo elemento y otras donde no haya ningún elemento.	Sobre	15’	“Participa activamente en el juego”
PROCESO	La profesora presenta el juego “A la orden del rey” y explica las normas del juego. A la orden del rey los niños tendrán que agruparse, por ejemplo: Que se agrupen los niños que tienen una prenda amarilla. Que los niños con polo verde levanten la mano. Que se agrupen las niñas con vincha. Al finalizar cada consigna la profesora pregunta: ¿Cuántos niños con prenda amarilla se reunieron? ¿Hay un niño o ninguno?	Recursos humanos	30’	“Utiliza material concreto para agrupar en forma colecciones de uno – ninguno”

	Los niños regresan al aula y observan diversos materiales (conos, bloques, botones, cuentas) Las docentes presentan dos recipientes en uno coloca un botón y en el otro recipiente ningún botón, luego pregunta: ¿Dónde hay un objeto? ¿Dónde no hay ninguno? Ella los agrupa a los niños y les brinda los materiales con los que van a trabajar y menciona que cada grupo deberá formar un grupo con un objeto y el otro grupo con ningún objeto, mientras cada grupo va realizando lo solicitado ella pregunta: ¿Qué hicieron? ¿Cuál grupo tienen un objeto? ¿Cuál grupo no tienen ningún objeto? Se les proporciona su ficha de trabajo Nº 9 con la siguiente consigna: Pinta la mesa donde no hay ninguna naranja y tacha la mesa en la que hay una naranja.	Conos Bloques Botones cuentas Ficha de trabajo		
SALIDA	**METACOGNICIÓN** Para finalizar se pregunta: ¿En qué otra situación podrías usar las palabras uno y ninguno? ¿Cómo logramos formar una colección con un objeto? ¿Cómo sabemos que no hay ningún objeto?	**Voz**	**5'**	"Participa en la evaluación."

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 10

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I	**:** "Innova Kinder School"
1.2. Sección	**:** Única
1.3. Área Curricular	**:** Matemática.
1.4. Denominación actividad	**:** Juego "Agrupando cantidades"
1.5. Fecha	**:** Mayo 2024
1.6. Duración	**:** 50 Minutos
1.7. Docentes	**:**

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Después de la próxima sesión, los infantes podrán expresar comparaciones entre cantidades de objetos usando "más que" y "menos que", jugando "Organizando cantidades", con gran protección y certeza.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Dimensión de conteo	Utiliza expresiones más que – menos que al comparar cantidades.	Participa con interés, seguridad y confianza durante la actividad propuesta.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Metodología	Medios /Materiales	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	Se les pide a los niños salir al patio y les comentan que participaremos de una carrera de conejitos. Cada niño que desee participar se ubicará en la línea de partida. Al escuchar el sonido del silbato, correrán como conejitos hasta llegar a la meta. Al finalizar se realiza las siguientes preguntas: ¿Quién llego primero a la meta? ¿En qué grupo había más niños? ¿En cuál había menos niños? Se presenta el propósito de la sesión: Hoy aprenderemos a comparar cantidades utilizando expresiones: más que – menos que.	siluetas	15’	“Participa activamente en el juego.”
P R O C E S O	Nuevamente se les invita al patio. Cinco parejas de niños sostienen o representan dos casitas, mientras los demás serán los conejitos. Al escuchar la indicación conejitos a su casa, todos correrán y se ubicarán en una de las dos casas. Al finalizar el juego se realizan las siguientes preguntas: ¿En cuál casita hay más conejitos? ¿En cuál casita hay menos conejitos? Los niños regresan al aula y observan diversos materiales (cubos, bloques lógicos, botones, cuentas, conos) Las docentes formar dos colecciones con	Casitas Orejas de conejos Conos Cubos Bloques lógicos Botones Cuentas	30’	Compara cantidades utilizando las expresiones más que – menos que

	diferentes cantidades de objetos y preguntan: ¿En cuál colección hay más objetos? ¿En cuál hay menos? Luego organizan a los niños en pequeños grupos y les entregan materiales para formar dos colecciones de cantidades diferentes. Al finalizar se les entrega una ficha de trabajo Nº 10 con la siguiente consigna: Pinta el grupo donde hay más conejos y encierra con color rojo donde hay menos conejos.	Hoja de trabajo		
SALIDA	**METACOGNICIÓN** Al concluir la actividad se les pregunta: ¿Cómo supiste cual colección tenía menos elementos? ¿Qué hiciste para descubrir que colección tenía más objetos? ¿Para qué nos servirá saber comparar cantidades?	**Voz**	**5'**	"Participa en la evaluación."

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 11

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I : "Innova Kinder School"

1.2. Sección : Única

1.3. Área Curricular : Matemática.

1.4. Denominación actividad : Juego "Agrupando todos-algunos objetos"

1.5. Fecha : Junio 2024

1.6. Duración : 50 Minutos

1.7. Docentes :

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

A través del juego "Organizando todos-algunos objetos", los niños podrán realizar colecciones de todos y algunos objetos, y lo harán con confianza y facilidad.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Dimensión: Clasificación	Utiliza los cuantificadores todos – algunos.	Participa con interés, seguridad y confianza durante la actividad propuesta.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C O	Las docentes invitan a los niños a sentarse de manera ordenada. Luego les muestran varios vagones de tren de diferentes colores colocándoles en distintos lugares del aula. Se les comenta que hoy realizaremos un viaje muy especial en el tren. Cuando escuchen el silbato, cada uno podrá subir al vagón que más les guste. Al escuchar el silbato, cada niño se ubica en el vagón de su preferencia. Se realiza las siguientes preguntas: ¿De qué color eran los vagones? ¿Cuántos niños subieron al tren? ¿En que vagón había algunos niños? ¿Hubo algún vagón donde no subió nadie? Se comunica el propósito de la sesión: Hoy aprenderemos a formar y reconocer los cuantificadores todos – ninguno.	Siluetas de vagones de colores Silbato	15’	“Participa activamente en el juego.”
P R O C E S O	Los niños regresan al aula y observan diferentes materiales (conos, bloques, siluetas de medios de transporte) Las docentes forman distintos grupos de objetos y se realiza las siguientes preguntas: ¿Dónde están todos los carros? ¿Dónde están algunos carros? Luego organizan a los niños en equipos y entregan materiales para que formen colecciones según la consigna como: Formen un grupo con todos los bloques. Formen otro grupo con algunos bloques. Coloquen todos los bloques dentro del aro. Dejen algunos conos fuera del aro. Se les entrega la ficha de trabajo Nº 11 con la siguiente consigna: Encierra con color verde donde	Conos Bloques Siluetas Ficha de trabajo	30’	“Ejecuta colecciones de todos - algunos objetos.”

	aparecen todos los vagones y colorea la imagen donde aparecen algunos vagones.			
SALIDA	**METACOGNICIÓN** Se realizan las siguientes preguntas: ¿Con tus propias palabras explica cuando utilizamos las expresiones todos y algunos? ¿Qué parte de la actividad te permitió comprender mejor la diferencia entre todos y algunos?	Voz	5’	“Participa en la evaluación.”

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 12

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I : "Innova Kinder School"

1.2. Sección : Única

1.3. Área Curricular : Matemática.

1.4. Denominación actividad : Juego "Agrupando objetos por su tamaño"

1.5. Fecha : junio 2024

1.6. Duración : 50 Minutos

1.7. Docentes :

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al final de la próxima sesión, los niños podrán clasificar un objeto según los atributos de tamaño: grande, mediano y pequeño, con el juego "Clasificando objetos por tamaño", demostrando la habilidad con alta confianza y seguridad en sí mismos.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Dimensión: Clasificación	Clasifica objetos según el tamaño (grande – mediano – pequeño)	Participa con interés, seguridad y confianza durante la actividad propuesta.

2.3.- Secuencia didáctica:

MOMENT OS	METODOLOGÍA	MEDIOS	IEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	**Motivación** Las maestras comienzan la clase con una narración "Los tres arboles del bosque" Conforme la profesora va narrando la historia va mostrando imágenes de un árbol grande, uno mediano y uno pequeño. Luego realizan las siguientes preguntas: ¿Qué observan en las imágenes? ¿Todos los arboles tienen el mismo tamaño? ¿Por qué? ¿Conoces otros objetos que tengan diferentes tamaños? Las maestras comunican el propósito: Hoy vamos a clasificar objetos según su tamaño: grande – mediano – pequeño.	Imágenes de Arboles	15'	"Participa activamente de la narración." "Menciona los objetos por su Tamaño"
PROCESO	Las maestras colocan en el piso tres aros, así como diversos materiales (bloques, chapas, juguetes) de diferentes tamaños. Los niños observan, manipulan y clasifican los objetos según su tamaño colocándolos en los aros correspondientes. Durante la actividad las maestras realizan las siguientes preguntas: ¿En qué grupo colocaremos los objetos grandes? ¿Dónde irán los objetos medianos?	Aros Bloques Chapas Juguetes	30'	"Agrupa objetos de acuerdo a sus características como: grandes – medianos – pequeños."

	¿Cuáles pertenecen al grupo de los pequeños? ¿Por qué colocaste ese objeto allí? ¿Todos los objetos tienen el mismo tamaño? Al finalizar se les entrega una ficha de trabajo Nº 12 con la siguiente consigna: Agrupa y encierra los elementos conforme a su tamaño grande, mediano, pequeño usando diferentes colores.			
SALIDA	**METACOGNICIÓN** Para finalizar la sesión, se plantea las siguientes preguntas: ¿Qué observaste para decir si un objeto era grande, mediano o pequeño? ¿Cómo supieron cuando había todos los objetos? ¿Cómo identificamos que no había ningún objeto? ¿Cómo identificaron que había todos los objetos?	Voz	5’	“Participa en la evaluación.”

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 13

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I	**:** "Innova Kinder School"
1.2. Sección	**:** Única
1.3. Área Curricular	**:** Matemática.
1.4. Denominación actividad	**:** Juego "Agrupando colecciones todos - ninguno"
1.5. Fecha	**:** junio 2024
1.6. Duración	**:** 50 Minutos
1.7. Docentes	**:**

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la próxima sesión, los niños podrán realizar colecciones de elementos de todo-ninguno dentro del juego "Colecciones de Todo - Nada" con un alto nivel de competencia y confianza.

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Dimensión: Clasificación	Clasifica y forma grupos utilizando cuantificadores todo – ninguno.	Participa con interés, seguridad y confianza durante la actividad propuesta.

2.3.- Secuencia didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	Las docentes invitan a los niños a sentarse de manera ordenada en sus respectivos lugares. Luego muestra una caja sorpresa con varios balones y menciona que hoy realizaremos una divertida actividad con los balones. Se les pregunta: ¿Qué creen que haremos con los balones? ¿Qué debemos hacer para jugar en equipo? De manera clara se menciona el propósito: Hoy clasificaremos materiales concretos para identificar colecciones que contienen todos los objetos y colecciones donde no hay ninguno.	Caja sorpresa Balones	15’	“Muestra interés durante la actividad”
PROCESO	Se les pide a los niños dirigirse al patio y se pasa a organizar a los niños en grupos. Cada grupo tendrá una canasta o varios balones. Al escuchar el silbato, los niños lanzaran los balones intentando introducirlos en la canasta de su equipo. Luego se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué canasta tiene todos los balones dentro? ¿Qué canasta no tienen ningún balón? Los niños regresan al aula y observan diversos materiales (cestos, balones, botones, palitos) Se forma diferentes colecciones para que los niños observen y se pregunta: ¿Dónde están todos los objetos? Luego formamos grupos y se les entrega los diversos materiales para que realicen las colecciones de acuerdo a la consigna: Coloquen todos los animales dentro del cesto. Dejen ningún botón sobre la mesa. Pongan todos los palitos dentro de la caja. Dejen ningún balón fuera de la	Cestos Balones Botones Palitos	**30**’	“Realiza colecciones de todos– ningunos objetos.”

	canasta. Finalmente, se les entrega una ficha de trabajo Nº 13 con la siguiente consigna: Pinta de rojo el árbol que no tiene ninguna fruta y pinta de azul el árbol que tiene todas las frutas.			
SALIDA	**METACOGNICIÓN** Al culminar la sesión, se plantea las siguientes preguntas: ¿Cómo descubriste que en una colección estaban todos los objetos? ¿Qué observaste para darte cuenta de que en otra colección no había ninguno?	Voz	5’	“Participa en la evaluación.”

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE Nº 14

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I : "Innova Kinder School"

1.2. Sección : Única

1.3. Área Curricular : Matemática.

1.4. Denominación actividad : Juego "Ordena objetos según su grosor"

1.5. Fecha : junio 2024

1.6. Duración : 50 Minutos

1.7. Docentes :

II.COMPONENTES DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la próxima lección, los niños y las niñas ordenaran objetos según su grosor del más grueso al más delgado y viceversa)

2.2.- Contenido

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Dimensión: Seriación	Ordena los objetos siguiendo una secuencia de grosor del más grueso al más delgado y viceversa.	Participa con interés, seguridad y confianza durante la actividad propuesta.

2.3.- Secuencia didáctica:

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	Indicadores De Evaluación
INICIO	**Motivación** Las profesoras presentan a los niños una caja sorpresa que contiene tubos de cartón, palitos y cilindros de diferentes tamaños. Se pide la participación de los niños para sacar cada objeto. Se pregunta: ¿Cómo es tu objeto? ¿Es grueso o delgado? ¿Habrá otro objeto más grueso? ¿Habrá otro objeto más delgado? Después se comunica el propósito: Hoy aprenderemos a ordenar objetos según su grosor.	Caja sorpresa Tubos de cartón Palitos Cilindros	15’	“Participa activamente en la exploración del material”
PROCESO	Las profesoras organizan a los niños en equipos de 4 integrantes. A cada equipo se le entrega un conjunto de objetos de diferentes grosores. Ellas mencionan que jugaremos un juego llamado “La corrida del grosor” El juego consiste en que cada grupo deberá ordenar los objetos según su grosor (del más grueso al más delgado) y ponerse en fila teniendo cada niño su objeto, cuando las profesoras mencionen “listos, ya” cada niño tendrá que correr hasta el otro extremo e ir colocando su objeto según el grosor, el grupo que termine es el que gana. Luego las profesoras cambian la consigna (del más delgado al más grueso)	Tubos de diferente grosor	30’	“Ordena de acuerdo al grosor.”

	Después de la actividad se les pregunta: ¿Por qué colocaste este objeto primero? ¿Qué objeto quedo al final? ¿Qué pasaría si cambiamos este objeto de lugar? Finalmente, cada niño resuelve su ficha de trabajo Nº14 recorta los objetos y pega del más grueso al más delgado.	Ficha de trabajo		
SALIDA	**METACOGNICIÓN** Para concluir la actividad se les pregunta: ¿Qué hiciste cuando encontraste dos objetos con un grosor parecido? ¿Cómo supiste en qué lugar debía ir cada objeto al formar la serie? ¿Para qué me será útil lo que he aprendido?	Voz	5’	“Participa en la evaluación.”

CONCLUSIONES

En los niños de 5 años de la I.E.P. "Innova Kinder School" de Lambayeque se identificó una necesidad significativa en la comprensión y el uso de los números naturales. Esta situación demanda la generación de actividades lúdicas que ofrezcan un entorno dinámico y activo, de modo que los niños se involucren plenamente en el proceso formativo, logren mayor retención y desarrollen sus habilidades numéricas para la comprensión y aplicación de dichos conceptos.

Para el diseño de las estrategias lúdicas se seleccionaron actividades que respondan a las necesidades y características de los niños de 5 años. Dichas estrategias contemplaron el uso de juegos, actividades y dinámicas grupales que facilitaron la comprensión de los números, y permitieron a los niños interactuar con los conceptos de cantidad de manera accesible y entretenida. La planificación adecuada de los juegos educativos demostró ser decisiva para el éxito de la intervención, al fomentar un aprendizaje eficiente.

RECOMENDACIONES

Se sugiere aplicar y perfeccionar las estrategias lúdicas en el aula, pues constituyen una metodología efectiva para el desarrollo de las matemáticas en los niños. Además es conveniente que los docentes integren actividades de manera permanente y planificadas en sus sesiones de aprendizaje, de forma coherente dentro de la programación curricular.

Se recomienda, asimismo, diseñar intervenciones ajustadas al enfoque lúdico. Tales experiencias permitirán a los docentes adaptar su metodología a las necesidades reales del alumnado, promoviendo un aprendizaje más personalizado y efectivo.

Es indispensable que los docentes refuercen los aprendizajes mediante actividades complementarias que posibiliten la consolidación de los conocimientos adquiridos. Del mismo modo, se sugiere involucrar a las familias en el proceso educativo, informándoles acerca de los avances de sus hijos y ofreciendo orientaciones para reforzar en el hogar el uso de los números a través de juegos y actividades lúdicas aplicadas a situaciones cotidianas.

REFERENCIAS

Armas, C. (2023). *Juegos didácticos en el desarrollo de las nociones de orden lógico matemático en niños de cinco años*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Santo Toribibio de Mogrovejo]. Repositorio Académico USAT. http://hdl.handle.net/20.500.12423/6516

Bedón, V., & Cedeño, L. (2023). Juegos de aprendizaje en línea para la formación de nociones lógico-matemática en Educación Inicial. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, *8*(1), 34–48. https://doi.org/10.33936/rehuso.v8i1.5439

Biniés, P. (2008). *Conversaciones matemáticas con Maria Antònia Canals: O cómo hacer de las matemáticas un aprendizaje apasionante*. Grao. https://acortar.link/MRLgDD

Castillo, E. (2022). *Juegos didácticos para desarrollar la noción de los números, en niños de cinco años de la institución educativa N° 1686 - Nuevo Chimbote - 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Académco ULADECH. https://hdl.handle.net/20.500.13032/36704

Díaz, J. (2012). El juego y el juguete en el desarrollo del niño. México DF: Editorial trillas.

Euroinnova. (2022). Euroinnova International Online Education . Obtenido de Euroinnova International Online Education : https://www.euroinnova.ec/blog/que-son-los-juegos- grupales#que-son-los-juegos-grupales

Garcia, L., & Taboada, A. (2021). *Juegos didácticos de clasificación y seriación para potenciar el pensamiento lógico matemático en niños de cuatro años*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Santo Toribibio de Mogrovejo]. Repositorio Académico USAT. http://hdl.handle.net/20.500.12423/3261

Guerrero, M., & Tejeda, R. (2022). Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial II. *REFCalE: Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*, *10*(1), 107–122. https://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3580

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill. https://www.dropbox.com/s/c0zg89y5wrvgxny/Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa-cualitativa y mixta.pdf?e=1&dl=0

Llumiquinga, S., Macías, A., & Guzmán, M. (2022). Desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de cinco años, a través de un programa educativo interactivo. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, *5*(1), 159–168. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=721778113020

Manjón-Cabeza, A. (2019). El juego de construcción para el desarrollo del pensamiento matemático en un aula de 2-3 años. *Edma 0-6: educación matemática en la infancia*, *8*(1), 58–88. https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/189985

Melo, M. (2017). Construcción de juegos de mesa como recurso didáctico para promover el desarrollo de habilidades comunicativas en ciencias. *Bio-grafía: escritos sobre la biología y su enseñanza*, *10*(18), 124–131. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7278568

Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, *7*(1), 75–92. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065

Pérez, M. (2011). Los juegos de mesa en la educación infantil. *Pedagogía Magna*, *11*, 354–359. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3629247

Piaget, J., & Szeminska, A. (1987). *La génesis del número en el niño*. Guadalupe.

https://biblioteca.ucatolica.edu.co/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=42778

Porras-Mesa, M. (2022). El juego como método didáctico en el aprendizaje de operaciones básicas. *Aibi revista de investigación, administración e ingeniería*, *10*(1), 52–58. https://doi.org/10.15649/2346030X.2145

Quintana, A. (2020). Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil. (Prensas de la Universidad de Zaragoza. Recuperado (ed.)).

Ruiz, R., & Monserrate, J. (2022). Juegos interactivos y su importancia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de 4 años. *Educare*, *26*(1), 393–417. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8667922

Serrabona, J. (2019). Significado y cambio narrativo a través del juego corporal. ¿Qué se juega en el juego de la casa en psicomotricidad? *Revista de psicoterapia*, *30*(114), 129–150. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7134555

Terrazo, E., Riveros, D., & Oseda, D. (2020). Juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la Institución Educativa nº 329 de Huancavelica. *Revista Conrado*, *16*(76), 24–30. https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1448

Terrazo, G., Riveros, D., & Oseda, D. (2020). Juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la Institución Educativa nº 329 de Huancavelica. *Conrado*, *16*(76), 24–30. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000500024&script=sci_arttext&tlng=pt

Tivan, G., & Bermello, J. (2024). El juego didáctico en el aprendizaje de la seriación en el ámbito lógico matemático en niños de 4 a 5 años. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, *5*(2), 2094 – 2105.

https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.2010

Yujra, Y. (2022). *Juegos didácticos para el aprendizaje de la noción de cantidad en los niños de cinco años de la institución educativa privada Pitágoras del distrito Juliaca, provincia San Román, región Puno, 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Académco ULADECH. https://hdl.handle.net/20.500.13032/26333

Anexo 01: Instrumentos

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA NOCIÓN DE CANTIDAD

Nombre del alumno: _____

ÍTEMS		OPCIONES		
		Siempre	**Algunas veces**	**Nunca**
Clasificación				
1.	Organiza los objetos según su color.			
2.	Agrupa los objetos de acuerdo a su forma: triángulo, cuadrado, círculo, rectángulo.			
3.	Clasifica los objetos según su tamaño: grande, mediano, pequeño.			
4.	Clasifica los objetos considerando su forma, color y tamaño.			
5.	Indica dónde hay muchos, pocos, ninguno.			
6.	Incluye objetos que pertenecen al grupo.			
Seriación				
7.	Ordena los objetos en secuencias según su color.			
8.	Ordena los objetos en secuencias según su forma.			
9.	Completa una serie siguiendo el patrón de las figuras.			
10.	Crea series de hasta 5 objetos por tamaño.			
11.	Realiza series de hasta 5 objetos por su longitud.			
12.	Ordena a sus amigos tomando en cuenta la altura.			
13.	Dibuja lo que continúa en la serie			
Conteo				
14.	Agrupa objetos en grupos de 5 y 10.			
15.	Cuenta los objetos hasta llegar a 10.			
16.	Ordena barritas de madera del más largo al más corto.			
17.	Representa conjuntos con hasta diez elementos.			
18.	Compara conjuntos que tienen más que, menos que.			
19.	Establece correspondencia uno a uno.			
20.	Utiliza números ordinales primero, segundo, tercero, cuarto y quinto.			
TOTAL				

1. Denominación de la prueba

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

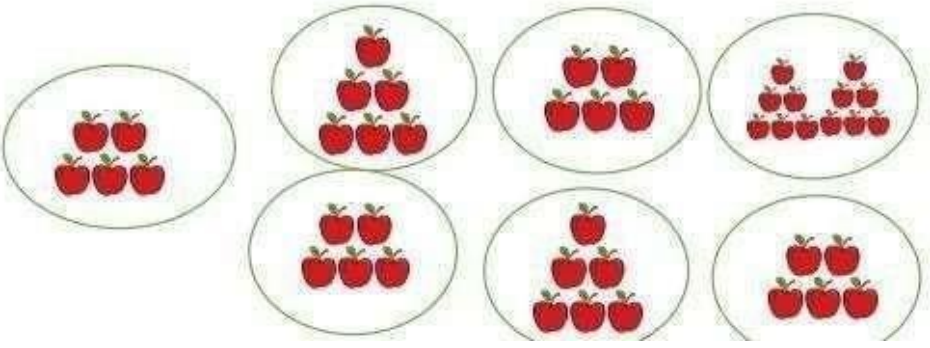
Datos del evaluado:……

Fecha de evaluación: ……./……..……/……

TEMA: NOCION DE CANTIDAD

NOCION DE CONSERVACIÓN DE CANTIDAD

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

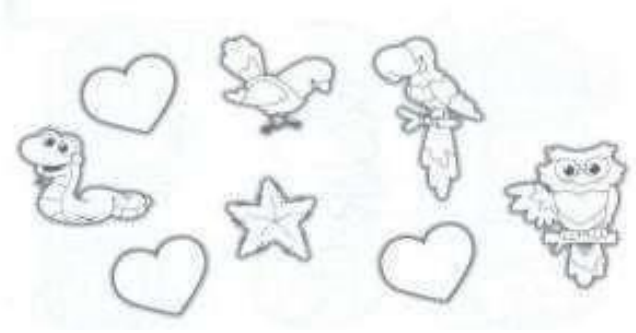


NOCION DE CORRESPONDENCIA

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

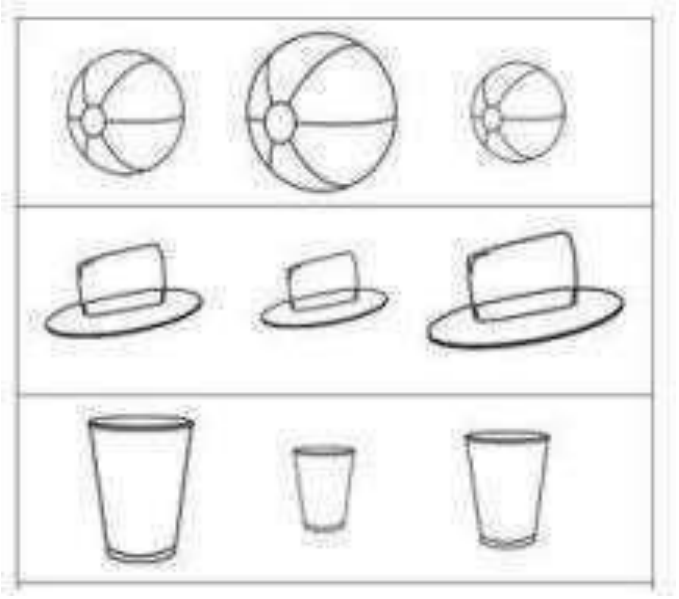
NOCIÓN DE CLASIFICACIÓN

3. Rodea los animales que tienen plumas



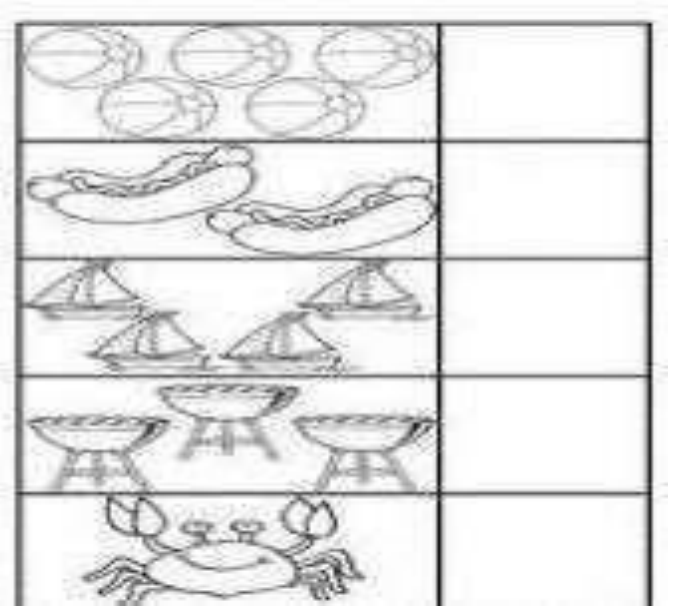
NOCIÓN DE CUANTIFICACIÓN

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



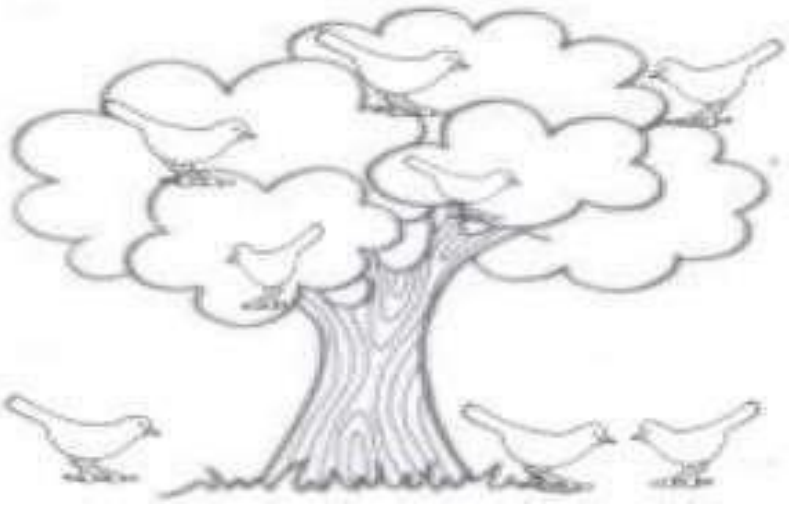
NOCIÓN DE NÚMERO

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



NOCION DE ESPACIO

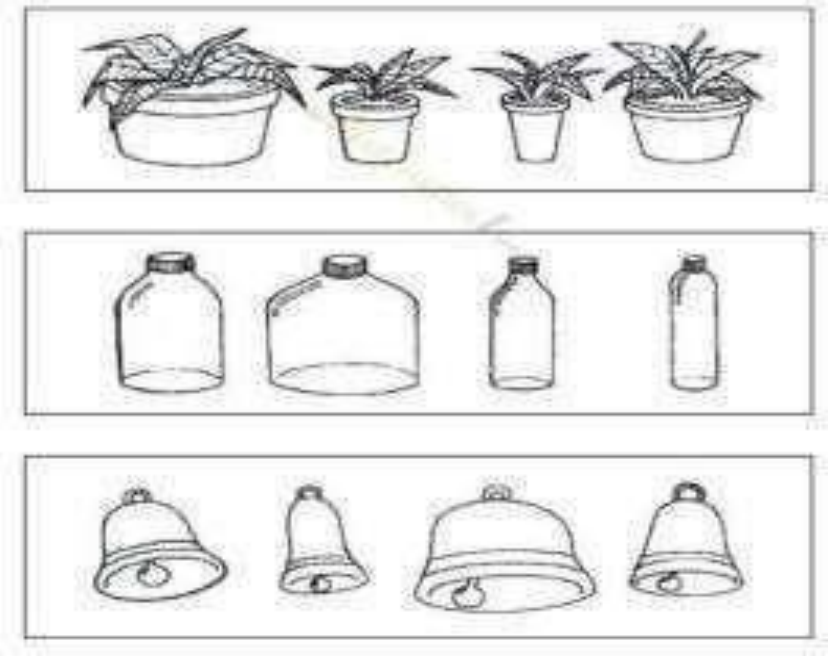
6. **Colorea de rojo los pájaros que están encima del árbol y de azul los pájaros que están debajo del árbol.**



NOCIÓN DE OBJETO

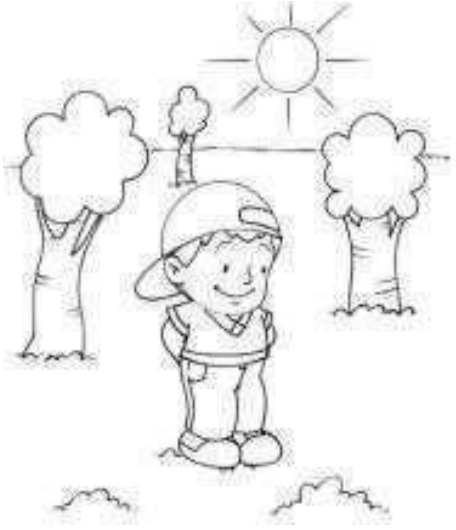
7. **Observa cada fila, encierra en un círculo el objeto más grueso y marca con una (X) el más delgado.**

8.



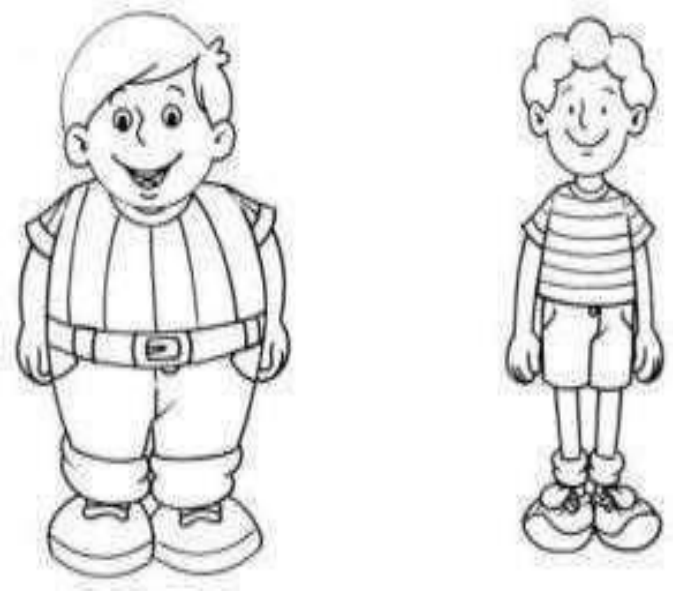
NOCIÓN DE POSICIÓN

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



NOCION DE FORMA

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



NOCIÓN DE CUANTIFICACIÓN

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

Dr. Mario Víctor Sabogal Aquino

ASESOR

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I.- Información general

1.1. Nombre del Experto: Dr. ANGEL EDUARDO SILVA MUÑOZ

1.2. Institución donde labora:

1.3. Título Profesional: Lic. En Educación

1.4. Grado /Mención: Dr. en Educación

1.5. Instrumento de evaluación: Ficha técnica

Variable: Noción de cantidad

Autor: Bances Julca, Rosa Anabel
Castillo Requejo, Grely Anahís

II.- Aspectos de validación

1= Muy deficiente
2= Deficiente
3= Aceptable
4= Buena
5= Excelente

N	INDICADORES	ESCALAS				
		1	2	3	4	5
1	Los ítems están redactados son claros y precisos y guardan relación con los sujetos muestrales				X	
2	Respeta los derechos de información a la privacidad			X		
3	Existe relación entre la denominación de las dimensiones y la información que proporciona sus ítems					X
4	Las instrucciones y los ítems del instrumento están diseñados para recabar información pertinente y objetiva sobre la variable: Establecimiento de metas y expectativas en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales					X
5	El instrumento está elaborado acorde a las actualizaciones de conocimiento científico, tecnológico, innovación inherente a la variable Establecimiento de metas y expectativas				X	
6	Los ítems del instrumento reflejan autenticidad y originalidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación					X
7	Los ítems del instrumento son suficiente en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores					X
8	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación responden a los objetivos y variables de estudio					X
9	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación					X

10	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable Establecimiento de metas y expectativas				**X**	
11	La relación entre la técnica y el instrumento propuesto responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación					**X**
12	La relación de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento				**X**	
	Puntaje parcial			**03**	**16**	**35**
	Puntaje total			**54**		

III.- OPINION DE APLICABILIDAD

- El instrumento tiene ítems y aspectos suficientes para describir las intenciones de la investigación… .....(x)
- El instrumento debe de ser reformulado porque sus ítems no se ajusta a las variables de estudio por lo tanto no es aplicable …….. ( )
- El instrumento es aplicable porque muestra consistencia y los indicadores se ajustan a las variables de estudio .....(x)

Lugar y fecha: Lambayeque, 23 noviembre 2025

Dr. Angel Eduardo Silva Muñoz
CPPe N°1617452263

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I.- Información general

1.1. Nombre del Experto: Dr. DANTE GUEVARA SERVIGON

1.2. Institución donde labora: UNPRG-FACHSE

1.3. Título Profesional: Lic. En Sociología

1.4. Grado /Mención: Dr. en Educación

1.5. Instrumento de evaluación: Ficha técnica

Variable: Noción de cantidad
Autor: Bances Julca, Rosa Anabel
Castillo Requejo, Grely Anahís

II.- Aspectos de validación

1= Muy deficiente
2= Deficiente
3= Aceptable
4= Buena
5= Excelente

N	INDICADORES	ESCALAS				
		1	2	3	4	5
1	Los ítems están redactados son claros y precisos y guardan relación con los sujetos muestrales				X	
2	Respeta los derechos de información a la privacidad			X		
3	Existe relación entre la denominación de las dimensiones y la información que proporciona sus ítems				X	
4	Las instrucciones y los ítems del instrumento están diseñados para recabar información pertinente y objetiva sobre la variable: Establecimiento de metas y expectativas en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales					X
5	El instrumento está elaborado acorde a las actualizaciones de conocimiento científico, tecnológico, innovación inherente a la variable Establecimiento de metas y expectativas					X
6	Los ítems del instrumento reflejan autenticidad y originalidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación					X
7	Los ítems del instrumento son suficiente en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores					X
8	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación responden a los objetivos y variables de estudio					X

9	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación				**X**	
10	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable Establecimiento de metas y expectativas				**X**	
11	La relación entre la técnica y el instrumento propuesto responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación					**X**
12	La relación de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento				**X**	
	Puntaje parcial			**03**	**20**	**30**
	Puntaje total			**53**		

III.- OPINION DE APLICABILIDAD

- El instrumento tiene ítems y aspectos suficientes para describir las intenciones de la investigación…..... (x)
- El instrumento debe de ser reformulado porque su ítem no se ajusta a las variables de estudio por lo tanto no es aplicable …….. ( )
- El instrumento es aplicable porque muestra consistencia y los indicadores se ajustan a las variables de estudio ..... (x)

Lugar y fecha: Lambayeque, 23 noviembre 2025

Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón
DOCENTE FACHSE -UNPRG

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I.- Información general

1.6. Nombre del Experto: DRA. BETTY LEONOR GUARNIZO MIRANDA

1.7. Institución donde labora:

1.8. Título Profesional: Lic. Educación UNPRG

1.9. Grado /Mención: Dr. Educación UNPRG

1.10. Instrumento de evaluación: Ficha técnica

Variable: Noción de cantidad

Autoras : Bances Julca, Rosa Anabel

Castillo Requejo, Grely Anahís

II.- Aspectos de validación

1= Muy deficiente
2= Deficiente
3= Aceptable
4= Buena
5= Excelente

N	INDICADORES	ESCALAS				
		1	2	3	4	5
1	Los ítems están redactados son claros y precisos y guardan relación con los sujetos muestrales				X	
2	Respeta los derechos de información a la privacidad				X	
3	Existe relación entre la denominación de las dimensiones y la información que proporciona sus ítems				X	
4	Las instrucciones y los ítems del instrumento están diseñados para recabar información pertinente y objetiva sobre la variable: Establecimiento de metas y expectativas en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales					X
5	El instrumento está elaborado acorde a las actualizaciones de conocimiento científico, tecnológico, innovación inherente a la variable Establecimiento de metas y expectativas				X	
6	Los ítems del instrumento reflejan autenticidad y originalidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación					X
7	Los ítems del instrumento son suficiente en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores					X
8	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de					X

	investigación responden a los objetivos y variables de estudio					
9	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación				**X**	
10	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable Establecimiento de metas y expectativas				**X**	
11	La relación entre la técnica y el instrumento propuesto responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación					**X**
12	La relación de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento				**X**	
	Puntaje parcial			**00**	**28**	**25**
	Puntaje total			**53**		

III.- OPINION DE APLICABILIDAD

4.- El instrumento tiene ítems y aspectos suficientes para describir las intenciones de la investigación…… (X)

5.- El instrumento debe de ser reformulado porque sus ítems no se ajusta a las variables de estudio por lo tanto no es aplicable …….. ( )

6.- El instrumento es aplicable porque muestra consistencia y los indicadores se ajustan a las variables de estudio .....(X)

Lugar y fecha: Lambayeque, 28 de junio 2026

DRA. BETTY LEONOR GUARNIZO MIRANDA

DNI: 16761677

Docente UCV-UTP

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I.- Información general

1.11. Nombre del Experto: JORGE VICENTE CABRERA RODRIGUEZ

1.12. Institución donde labora:

1.13. Título Profesional: Lic. Educación UNPRG

1.14. Grado /Mención: Dr. Educación UNPRG

1.15. Instrumento de evaluación: Ficha técnica

Variable: Noción de cantidad

Autoras : Bances Julca, Rosa Anabel

Castillo Requejo, Grely Anahís

II.- Aspectos de validación

1= Muy deficiente
2= Deficiente
3= Aceptable
4= Buena
5= Excelente

N	INDICADORES	ESCALAS				
		1	2	3	4	5
1	Los ítems están redactados son claros y precisos y guardan relación con los sujetos muestrales				X	
2	Respeta los derechos de información a la privacidad				X	
3	Existe relación entre la denominación de las dimensiones y la información que proporciona sus ítems					X
4	Las instrucciones y los ítems del instrumento están diseñados para recabar información pertinente y objetiva sobre la variable: Establecimiento de metas y expectativas en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales					X
5	El instrumento está elaborado acorde a las actualizaciones de conocimiento científico, tecnológico, innovación inherente a la variable Establecimiento de metas y expectativas					X
6	Los ítems del instrumento reflejan autenticidad y originalidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación				X	
7	Los ítems del instrumento son suficiente en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores					X
8	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de					X

	investigación responden a los objetivos y variables de estudio					
9	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación				**X**	
10	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable Establecimiento de metas y expectativas					**X**
11	La relación entre la técnica y el instrumento propuesto responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación					**X**
12	La relación de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento					**X**
	Puntaje parcial			**00**	**16**	**40**
	Puntaje total			**56**		

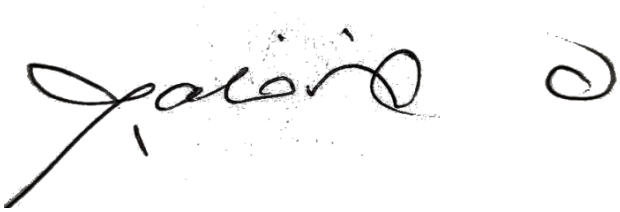
III.- OPINION DE APLICABILIDAD

4.- El instrumento tiene ítems y aspectos suficientes para describir las intenciones de la investigación…… (X)

5.- El instrumento debe de ser reformulado porque sus ítems no se ajusta a las variables de estudio por lo tanto no es aplicable …….. ( )

6.- El instrumento es aplicable porque muestra consistencia y los indicadores se ajustan a las variables de estudio .....(X)

Lugar y fecha: Lambayeque, 28 de junio 2026



JORGE VICENTE CABRERA RODRIGUEZ

Docente UCV