



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE  
NÚMERO EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I. N° 330 ALTO  
BELLA VISTA**

**TESIS**

**PRESENTADA POR:**

**Bach. MERY ALEXANDRA CHATA LAQUISE**

**Bach. KAREN YASIRA FLORES ILAQUITA**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**PUNO – PERÚ**

**2024**



## Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

**JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR  
LA NOCIÓN DE NÚMERO EN NIÑOS Y NI  
ÑAS DE LA I.E.I. N° 330 ALTO BELLAVIS  
TA**

AUTOR

**MERY ALEXANDRA CHATA LAQUISE KA  
REN YASIRA FLORES ILAQUITA**

RECuento DE PALABRAS

**30697 Words**

RECuento DE CARACTERES

**157616 Characters**

RECuento DE PÁGINAS

**166 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**15.8MB**

FECHA DE ENTREGA

**Nov 20, 2024 11:11 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Nov 20, 2024 11:13 PM GMT-5**

### ● 10% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 10% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 7% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### ● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)

Universidad  
Nacional  
del Altiplano 

Firmado digitalmente por TICONA  
ARAPA Haydee Clady FAU  
20145496170 soft  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 20.11.2024 23:20:35 -05:00

Universidad  
Nacional  
del Altiplano 

Firmado digitalmente por ARIAS  
HUACO Yamina Mitza FAU  
20145496170 hard  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 21.11.2024 06:48:34 -06:00

Resumen



## DEDICATORIA

*Dedico esta tesis a Dios por ser mi guía y porque ha estado en todo momento conmigo brindándome fortaleza y sabiduría que me ha permitido superar los desafíos que se me presenta cada día.*

*De igual forma, con un gran amor fraternal a mis queridos padres Magdalena Laquise Fuentes y Artemio Chata Ancco quienes a lo largo de la vida me han apoyado, alentado y motivado para alcanzar cada uno de mis objetivos establecidos. Además, por inculcarme valores y principios que me han ayudado a ser una mejor persona.*

*A mi tía Yolanda Chata Ancco quien, con su sabiduría y amor incondicional, me aconsejo y me brindo palabras de aliento en todo momento.*

*A mis hermanos(as) Yonel Henry, Maria Fernanda y Marco Antonio por su apoyo incondicional, por ser mi fuente de motivación, por confiar en mí y por brindarme palabras de aliento para seguir adelante en cada una mis metas trazadas. Así mismo a mis amigas (os) Maritza, Carmen, Karen, Karina, Josue y Álvaro por brindarme consejos, motivarme, por celebrar cada uno de mis logros y por las veces que me han brindado palabras de aliento en los momentos difíciles.*

***Mery Alexandra Chata Laquise***



## DEDICATORIA

*A Dios por guiarme, acompañarme y permitirme continuar con el logro de una de mis metas, porque a pesar de todas las dificultades que he podido tener durante la carrera me hace entender que la vida a pesar de todo aún sigue siendo bella.*

*A mi querida madre Inés Nancy Ilaquita Machaca por brindarme su apoyo incondicional, amor infinito y sus consejos motivacionales para seguir luchando por este objetivo.*

*A la niña de mis ojos, mi hija Ariana Ziaomy, quien con su tierno amor es el soporte de mi vida y el motivo para seguir adelante*

***Karen Yasira Flores Ilaquita***



## AGRADECIMIENTOS

*Quisiéramos agradecer a Dios quien nos ha brindado sabiduría y fortaleza para superar las adversidades que se nos presentó, así mismo agradecemos por las bendiciones que hemos recibido tanto en los momentos de éxito como en los momentos difíciles.*

*Agradecemos profundamente a nuestras familias por habernos acompañado en todo momento y ser el motivo para alcanzar nuestras metas trazadas.*

*Así mismo expresamos nuestros agradecimientos a la UNAP por brindarnos la oportunidad de formarnos profesionalmente en un entorno enriquecedor, agradecemos a nuestras docentes de la EPEI por impartirnos conocimiento durante estos 5 años lo cual nos permitio desarrollar habilidades para nuestra formación profesional.*

*Agradecemos a nuestra querida asesora Dra. Hayde Clady Ticona Arapa, por su acompañamiento, tiempo, apoyo, orientación y paciencia durante el desarrollo de la tesis.*

*Por último, agradecemos a la Institución Educativa Inicial N°330 Alto Bellavista, a la directora Maritza Jacqueline Velásquez Herrera y a la docente Cándida Soto Contreras quienes nos brindaron la oportunidad de ejecutar nuestro proyecto de investigación, así mismo agradecer a los niños y niñas de 4 años por haber participado en la investigación realizada.*

***Mery Alexandra Chata Laquise***

***Karen Yasira Flores Ilaquita***



# ÍNDICE GENERAL

	Pág.
<b>DEDICATORIA</b>	
<b>AGRADECIMIENTOS</b>	
<b>ÍNDICE GENERAL</b>	
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b>	
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b>	
<b>ÍNDICE DE ANEXOS</b>	
<b>ÍNDICE DE ACRÓNIMOS</b>	
<b>RESUMEN .....</b>	<b>14</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>15</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>INTRODUCCIÓN</b>	
<b>1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>19</b>
<b>1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....</b>	<b>22</b>
1.2.1. Problema General.....	22
1.2.2. Problemas específicos .....	22
<b>1.3. JUSTIFICACIÓN .....</b>	<b>22</b>
<b>1.4. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>23</b>
1.4.1. Objetivo General .....	23
1.4.2. Objetivos Específicos.....	23
<b>1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>24</b>
1.5.1. Hipótesis General .....	24
1.5.2. Hipótesis Específicas.....	24



## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

<b>2.1. ANTECEDENTES .....</b>	<b>25</b>
2.1.1. Antecedentes internacionales .....	25
2.1.2. Antecedentes nacionales .....	27
2.1.3. Antecedentes locales .....	29
<b>2.2. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>30</b>
2.2.1. Teoría del juego lúdico.....	30
2.2.1.1. Los juegos lúdicos.....	31
2.2.1.1.1. Importancia de los juegos lúdicos .....	32
2.2.1.1.2. Características de los juegos lúdicos .....	33
2.2.1.1.3. Tipos de juegos lúdicos .....	33
2.2.1.1.4. Dimensión de los juegos lúdicos .....	36
2.2.1.1.5. Proceso metodológico del juego.....	37
2.2.2. Noción de número .....	38
2.2.2.1. Definición de noción de número .....	38
2.2.2.2. Componentes básicos de la noción de número .....	39
2.2.2.3. Etapas de la construcción de la noción de número en la primera infancia.....	41
2.2.2.3.1. El desarrollo de correspondencia .....	41
2.2.2.3.2. El desarrollo de la Clasificación .....	42
2.2.2.3.3. El desarrollo de la Seriación .....	43
2.2.2.4. El conteo su implicancia en la noción de numero.....	44
2.2.2.4.1. Principio de conteo.....	44
2.2.3. El juego lúdico y su implicancia en la noción de número.....	45



2.2.3.1. Teoría del aprendizaje dentro juego lúdico.....	45
2.2.4. El juego lúdico dentro del área de matemática .....	47
2.2.4.1. Proceso didáctico del área de matemática.....	47
2.2.5. La eficacia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la noción de número .....	48

### CAPÍTULO III

#### MATERIALES Y MÉTODOS

<b>3.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>51</b>
3.1.1. Tipo de investigación .....	51
3.1.2. Nivel de investigación.....	51
3.1.3. Enfoque de la investigación .....	52
3.1.4. Diseño de la investigación.....	52
<b>3.2. ÁMBITO DE ESTUDIO .....</b>	<b>53</b>
3.2.1. Ubicación del estudio .....	53
<b>3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA.....</b>	<b>53</b>
3.3.1. Población.....	53
3.3.2. Muestra y Muestreo.....	54
<b>3.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....</b>	<b>55</b>
<b>3.5. TÉCNICA E INSTRUMENTOS .....</b>	<b>56</b>
3.5.1. Técnica .....	56
3.5.2. Instrumentos .....	57
<b>3.6. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....</b>	<b>59</b>
3.6.1. Selección de participantes .....	59
3.6.2. Preparación del instrumento.....	59
<b>3.7. DISEÑO ESTADÍSTICO .....</b>	<b>59</b>





3.7.1. Prueba de Wilcoxon .....	61
3.7.2. Prueba de hipótesis.....	61
3.7.2.1. Hipótesis nula.....	61
3.7.2.2. Hipótesis alterna.....	61

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

<b>4.1. RESULTADO GENERAL DE LOS JUEGOS LÚDICOS EN LA NOCIÓN DE NÚMERO .....</b>	<b>62</b>
<b>4.2. OE1: RESULTADOS DE LA DIMENSIÓN DE CORRESPONDENCIA .</b>	<b>66</b>
<b>4.3. OE2: RESULTADOS DE LA DIMENSIÓN DE CLASIFICACIÓN.....</b>	<b>70</b>
<b>4.4. OE3: RESULTADOS DE LA DIMENSIÓN DE SERIACIÓN.....</b>	<b>74</b>
<b>V. CONCLUSIONES.....</b>	<b>83</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES .....</b>	<b>85</b>
<b>VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>86</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>93</b>

**ÁREA:** Matemáticas

**TEMA:** Juegos lúdicos y Noción de número

**FECHA DE SUSTENTACIÓN:** 27 de noviembre del 2024.



## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
<b>Tabla 1</b>	Población de la I.E.I. 330 Alto Bellavista ..... 54
<b>Tabla 2</b>	Muestra de la investigación (niños 4 años)..... 55
<b>Tabla 3</b>	Operacionalización de variables ..... 55
<b>Tabla 4</b>	Ficha Técnica de instrumento ..... 58
<b>Tabla 5</b>	Resultados de Noción de Número PreTest y PosTest..... 62
<b>Tabla 6</b>	Resultado de Noción de número del Pretest y PosTest por dimensiones ..... 65
<b>Tabla 7</b>	Resultados de correspondencia del Pretest y PosTest ..... 66
<b>Tabla 8</b>	Resultados de correspondencia del PreTest y PosTest por indicadores..... 69
<b>Tabla 9</b>	Resultados de desarrollo de clasificación del PreTest y PosTest..... 70
<b>Tabla 10</b>	Resultados de clasificación del PreTest y PosTest por indicadores..... 73
<b>Tabla 11</b>	Resultados de desarrollo de seriación del PreTest y PosTest..... 74
<b>Tabla 12</b>	Resultados de seriación del PreTest y PosTest por indicadores ..... 78



## ÍNDICE DE FIGURAS

	<b>Pág.</b>
<b>Figura 1</b> Ubicación de la I.E.I. N°330 Alto Bellavista .....	53
<b>Figura 2</b> Prueba estadística de acuerdo a objetivos del estudio.....	60
<b>Figura 3</b> Pre-Test y Post-Test en la noción de número.....	62
<b>Figura 4</b> Curva de Wilcoxon entre W de tablas vs W calculado para la noción de número..	64
<b>Figura 5</b> Pre-Test y Post-Test en la dimensión Correspondencia.....	66
<b>Figura 6</b> Curva de Wilcoxon entre W de tablas vs W calculado para correspondencia .....	68
<b>Figura 7</b> Pre-Test y Post-Test en la dimensión Clasificación.....	70
<b>Figura 8</b> Curva de Wilcoxon entre W de tablas vs W calculado para correspondencia .....	72
<b>Figura 9</b> Pre-Test y Post-Test en la dimensión Seriación.....	75
<b>Figura 10</b> Curva de Wilcoxon entre W de tablas vs W calculado para correspondencia .....	77
<b>Figura 11</b> Distribución de datos del Pre Test de Noción de número.....	107
<b>Figura 12</b> Distribución de datos del Post Test de Noción de número.....	108



## ÍNDICE DE ANEXOS

	<b>Pág.</b>
<b>ANEXO 1</b> Matriz de consistencia .....	94
<b>ANEXO 2</b> Validación de instrumentos por expertos.....	95
<b>ANEXO 3</b> Confiabilidad de la Prueba Piloto.....	101
<b>ANEXO 4</b> Instrumento.....	102
<b>ANEXO 5</b> Ficha de Observación .....	103
<b>ANEXO 6</b> Base de datos.....	106
<b>ANEXO 7</b> Tablas y Figuras complementarias.....	107
<b>ANEXO 8</b> Documentos .....	111
<b>ANEXO 9</b> Sesiones de aprendizaje.....	113
<b>ANEXO 10</b> Panel fotográfico.....	153
<b>ANEXO 11</b> Actas de Autenticidad.....	163
<b>ANEXO 12</b> Autorizaciones para Repositorio PILAR.....	164



## ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

CNEB:	Currículo Nacional de la Educación Básica
EBR:	Educación Básica Regular
GBL:	Games based learning (Aprendizaje basado en Juegos)
I.E.I:	Institución Educativa Inicial
MINEDU:	Ministerio de Educación
ZDP:	Zona de desarrollo próximo



## RESUMEN

Los juegos lúdicos se presentan posiblemente como la mejor estrategia en cuando al desarrollo de aprendizaje se trata en el área de matemática. La presente investigación tuvo como objetivo el determinar la eficacia del juego lúdico para el desarrollar la noción de número en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°330 Alto Bellavista – Puno. El método utilizado fue el enfoque cuantitativo, de tipo aplicativo explicativo, de diseño pre experimental de un solo grupo. La muestra estuvo conformada por 19 niños y niñas del grado 4 años, sección A, de una población de 46 niños de 3 años, 4 años y 5 años bajo un muestreo no probabilístico por conveniencia ya que no se contó con grupo de control. Se realizaron 20 talleres. La técnica fue la observación mientras que el instrumento fue una adaptación de la “Lista de cotejo para noción de número” propuesta por (Gonzáles, 2016), misma que fue sometida a validación por expertos y presentó una confiabilidad de Alfa de Cronbach de 0.833 en la prueba piloto. Se obtuvo como resultado que hubo mejora significativa en la noción de número estando en el Pre-Test en un nivel “En inicio” con un 68.4% a situarse en un nivel “Logro esperado” con un 73.7%, demostrado además por la Prueba Wilcoxon con un  $p < 0.05$ . Del mismo modo los juegos lúdicos influyeron en las 3 dimensiones (correspondencia, clasificación y seriación) con un  $p < 0.05$ . Se concluye que los juegos lúdicos influyen en el desarrollo de la noción de número en los niños de 4 años de la I.E.I. N°330 Alto Bellavista.

**Palabras clave:** Clasificación, Correspondencia, Juegos lúdicos, Noción de número y seriación.



## ABSTRACT

Playful games are possibly the best strategy for the development of learning in the area of mathematics. The objective of this research was to determine the effectiveness of playful games for the development of the notion of number in 4-year-old children of the I.E.I. N°330 Alto Bellavista - Puno. The method used was the quantitative approach, of explanatory applicative type, of pre-experimental design of a single group. The sample consisted of 19 boys and girls of grade 4, section A, out of a population of 46 children aged 3, 4 and 5 years, under a non-probabilistic sampling by convenience, since there was no control group. Twenty workshops were conducted. The technique was observation while the instrument was an adaptation of the “Checklist for notion of number” proposed by (González, 2016), which was submitted to validation by experts and presented a reliability of Cronbach's Alpha of 0.833 in the pilot test. It was obtained as a result that there was significant improvement in the notion of number being in the Pre-Test in a level “In beginning” with 68.4% to be placed in a level “Expected achievement” with 73.7%, further demonstrated by the Wilcoxon Test with a  $p < 0.05$ . In the same way, the ludic games influenced the 3 dimensions (correspondence, classification and seriation) with a  $p < 0.05$ . It is concluded that the ludic games influence the development of the notion of number in the children of 4 years old of the I.E.I. N°330 Alto Bellavista.

**Key words:** Classification, Correspondence, Playful games, Notion of number and serialization.



# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado “Juegos lúdicos para desarrollar la noción de número en niños y niñas de la I.E.I. N°330 Alto Bellavista”, en efecto el juego lúdico es muy importante dentro del desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas ya que permite la adquisición de conocimientos con mayor facilidad para desarrollar la seriación, clasificación y correspondencia en niños y niñas de 4 años. Por tanto el objetivo es determinar y comprobar la eficacia de los juegos lúdicos para desarrollar la noción de número de forma didáctica y dinámica el cual permite que el niño construya su aprendizaje a través del juego lúdico.

La metodología empleada es de enfoque cuantitativo porque según Hernández (2014) menciona que permite la recolección de datos para probar la hipótesis planteada con base en la medición numérica y el análisis de los datos numéricos de la variable. Con diseño pre-experimental ya que desde la posición de Ñaupas et al., (2018) está dirigida para la evaluación, control y supervisión de una sola variable. Por tanto este trabajo está estructurado de la siguiente forma:

**EN EL CAPÍTULO I**, En el presente capítulo se presenta el planteamiento del problema en el cual se identificó en nuestras prácticas pre profesionales que los niños y niñas de 4 años pertenecientes a la I.E.I. N° 330 Alto Bellavista presentan dificultades en desarrollar la noción de número a causa de la falta de recursos didácticos y metodologías innovadoras que sean eficaces en el desarrollo de su aprendizaje, luego se formula el problema general y específicos de la investigación, seguidamente se presenta la hipótesis general y específicas en el cual se plantea una posible relación entre la intervención de los talleres de los juegos lúdicos y el desarrollo de la noción de número





en los niños, así mismo se detalla la justificación en el cual se explica el por qué y para que se está realizando la investigación desde una perspectiva teórica, metodológica y práctica en el cual se destaca la relevancia y la necesidad de la investigación, finalmente se establecen los objetivos generales y específicos que indican el propósito de la nuestra investigación.

**EN EL CAPÍTULO II**, En este capítulo se desarrolla la revisión de literatura en el cual se puntualiza los antecedentes de investigación a nivel internacional, nacional y local, así mismo se presenta el marco teórico el cual aborda los siguientes temas que dan sostenimiento a nuestro trabajo de investigación: teoría del juego lúdico, los juegos lúdicos, importancia de los juegos lúdicos, características de los juegos lúdicos, tipos de juegos lúdicos, dimensiones de los juegos lúdicos y proceso metodológico del juego lúdico, definición de noción de número, componentes de la noción de número, etapas de la construcción de la noción de número, el conteo, principios de conteo, teoría del aprendizaje que realza al juego lúdico y el juego lúdico dentro del área de matemática.

**EN EL CAPÍTULO III**, En el presente capítulo se presenta el tipo de investigación aplicada, nivel explicativo, enfoque cuantitativo y diseño pre experimental. Así mismo la ubicación geográfica de estudio es en la I.E.I N°330 Alto Bellavista Puno, la investigación ha tenido una duración de 3 meses, se tomó la técnica de la observación, así mismo el instrumentos que se tomo fue la ficha de observación de Pre test Pos test el cual fue adaptado y validado el cual nos sirvió para medir el desarrollo de la noción de numero en el niño, la población está conformada por 46 estudiantes de la I.E.I N°330 Alto Bellavista Puno, con una muestra de 19 niños de 4 años de la I.E.I N°330 Alto Bellavista Puno.



**EN EL CAPÍTULO IV**, Finalmente se presenta los resultados obtenidos del pre test y post test mediante tablas y gráficos con un análisis detallado, así mismo en la discusión se interpreta, se analiza y se hace una comparación de los resultados de la teoría con los resultados obtenidos en la investigación, por último, se presentan. Se presenta las conclusiones que responde a las preguntas de investigación y se verifica las hipótesis, finalmente se consideran las recomendaciones de acuerdo a los resultados obtenidos por ende van dirigidas a la comunidad educativa de la I.E.I. N°330 Alto Bellavista – Puno y a otras instituciones interesadas en aplicar los juegos lúdicos para desarrollar la noción de numero en niños.



## 1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el presente estudio se centró en el uso de los juegos lúdicos para desarrollar la noción de número en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Alto Bellavista 2024. Por tanto en la educación inicial se considera que el desarrollo de número como la capacidad de desarrollar las tres áreas principales como correspondencia, clasificación y seriación.

A nivel internacional existen entidades que muestran en sus investigaciones la preocupación por el bajo rendimiento de los estudiantes en el desarrollo de número. Según Trinidad (2022) menciona que en México el proceso educativo había sido afectado por la pandemia durante el ciclo 2021 – 2022 en el cual estas condiciones impactaron en la construcción de la noción de número a los niños que recién ingresaron al primer grado en la ciudad de México, el 35% de los niños ni siquiera realizan el conteo oral y 63% no logran establecer la relación entre el numeral y el significante.

A nivel nacional según Sandoval (2022) menciona que en Chiclayo los niños de cinco años muestran que el 96% de niños evaluados, se encontraban en los niveles medio y bajo de las nociones de seriación y clasificación por otro lado Torres & Castañeda (2021) afirma que los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de Huancayo en Junín presentaron un nivel de desarrollo de las nociones básicas matemáticas, en la noción de comparación, el 43,8% se encuentra en el nivel proceso, en la noción de clasificación, el 53,1% se encuentra en el nivel proceso, en la noción de seriación, el 50,0% se encuentra en el nivel proceso, y en la noción de correspondencia, el 53,1% se encuentra en el nivel proceso. Teniendo en cuenta De la torre & Murillo (2019) indica que en Lima los niños y niñas de 5 años de I.E.P. “Estrellitas” en el desarrollo de la noción de número en la prueba de entrada, el 34,5% se encontraba en inicio, y el 58,6 % en el nivel de proceso.



A nivel local en Puno como señala Chayña (2022) da a conocer que se diagnosticó y analizó el estado actual de las docentes con relación al desarrollo de la noción de número y al uso de estrategias didácticas, obteniendo hallazgos como insuficiente información de fundamentos teóricos y conceptuales respecto de nociones matemáticas básicas sobre correspondencia, clasificación y seriación. Igualmente, se evidenció el escaso conocimiento de estrategias didácticas con relación al desarrollo de la noción de número basada en el juego. En tanto en el distrito San Anton según (Velasquez (2019) refiere que el 57.7% se encuentran en el nivel inicio, el 23.1% se encuentran en el nivel proceso, el 19.2% se encuentran en el nivel logro en la noción de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 664 Milluni del distrito de San Antón 2019.

Sin embargo a nivel internacional existen autores que hablan sobre los juegos lúdicos en Ecuador Gerrero & Tejeda (2022) menciona que “para el desarrollo del pensamiento lógico matemático es de suma importancia las actividades lúdicas ya que atribuyen la creatividad por excelencia y cumple un papel fundamental para el aprendizaje de los niños” (p.15).

A nivel nacional en Trujillo Dias (2018) menciona que el programa de juegos lúdicos en el área de matemática en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 2033 “Virgen de la Puerta” de Puente Ochape del 2018 los resultados demostraron que al utilizar como estrategia los juegos lúdicos en el área de matemática que el 77% tuvieron un nivel de logro de aprendizaje A (previsto), el 23% tuvieron un nivel de logro de aprendizaje B (proceso), y 0% obtuvo un nivel logro de aprendizaje C (inicio).

De la misma manera en Huancayo Almora & Quispe (2019) refiere que el juego lúdico como estrategia didáctica favorece los procesos de aprendizaje en los niños de educación inicial de la Institución Educativa INNOVA SCHOOL de la ciudad de



Huancayo ya que los alumnos respondieron que sí en un 76.19% aprenden mediante el juego lúdico lo que indica que los estudiantes perciben que el desarrollo didáctico de las sesiones de clases, es más productivo cuando se realizan por medio de las actividades lúdicas.

Así mismo en Lima Caballero (2022) menciona que los resultados muestran como a través de las actividades lúdicas los estudiantes logran aprender matemática de manera significativa partiendo desde su entorno más cercano favoreciendo la resolución de problemas de su vida cotidiana.

Del mismo modo a nivel local en Juliaca Sanchez (2023) menciona que en el pre test antes de la aplicación de los Juegos lúdicos, el 68.8% de niños se ubicaron en un nivel de inicio, después de la aplicación de 13 sesiones en el Post test se obtuvo, el 81.2% de los niños se encontraron en un nivel de proceso lo cual indica que los juegos lúdicos ayudan a mejorar a los niños y niñas de cinco años en el aprendizaje en matemáticas.

En la Institución Educativa Inicial N° 330 Alto Bellavista de la ciudad de Puno, identificamos una problemática de aprendizaje respecto a la noción de número. Cuya observación se realizó en el año 2023 durante el desarrollo de nuestras prácticas pre profesionales, así mismo los niños y niñas demostraron desinterés y dificultad al desarrollar la noción de número, como en el momento de poder agrupar, clasificar y seriar. Esta problemática se presenta debido a que algunas docentes aún continúan con la enseñanza tradicional demostrando falta de estrategias lúdicas al desarrollar sus actividades de aprendizaje matemático en los niños, así mismo la carencia de la exploración y manipulación materiales concretos, también el desinterés de los niños de los niños. Es por ello, que nos planteamos las siguientes interrogantes



## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. Problema General**

- ¿De qué manera los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la noción de número en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°330 Alto Bellavista, Puno 2024?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Son eficaces los juegos lúdicos en el desarrollo de correspondencia en niños y niñas de 4 años?
- ¿Son eficaces los juegos lúdicos en el desarrollo de clasificación en niños y niñas de 4 años?
- ¿Son eficaces los juegos lúdicos en el desarrollo de seriación en niños y niñas de 4 años?

## **1.3. JUSTIFICACIÓN**

En referencia a la justificación práctica, es necesario mencionar que en la actualidad aún se evidencia la educación tradicional, donde algunos maestros o maestras de la etapa preescolar aun en su práctica pedagógica vienen realizando una sesión dirigida, evidenciando en los más pequeños el desinterés por aprender la noción de número, es por ello que se realiza la presente investigación la cual beneficiara a los niños y niñas de la etapa preescolar en su aprendizaje acerca de la noción de numero en sus diferentes dimensiones tales como la correspondencia, seriación y clasificación a través de los juegos lúdicos que viene a ser muy significativo y enriquecedor en el aprendizaje de los niños, por otro lado también la presente investigación beneficiara a los docentes a



mejorar su práctica pedagógica y a los futuros investigadores que les permitirá identificar algunas juegos lúdicos que promueven el aprendizaje de la noción de número.

El estudio se respalda en una justificación metodológica debido a que se utilizó un diseño pre experimental, a fin de poder determinar si existe mejora significativa en la noción de números gracias a los talleres de los juegos lúdicos que se les impartió a los niños y niñas. Misma que ayudará a futuras docentes a implementar juegos lúdicos para la mejora de la noción de números en sus estudiantes.

#### **1.4. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN**

##### **1.4.1. Objetivo General**

- Determinar la eficacia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la noción de número en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°330 Alto Bellavista – Puno 2024.

##### **1.4.2. Objetivos Específicos**

- Comprobar la eficacia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la correspondencia en los niños y las niñas de 4 años.
- Comprobar la eficacia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la clasificación en los niños y las niñas de 4 años.
- Comprobar la eficacia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la seriación en los niños y las niñas de 4 años.



## **1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN**

### **1.5.1. Hipótesis General**

- Los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la noción de número en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°330 Alto Bellavista, Puno 2024.

### **1.5.2. Hipótesis Específicas**

- Los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la correspondencia en niños y niñas de 4 años.
- Los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la clasificación en niños y niñas de 4 años
- Los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la seriación en niños y niñas de 4 años.





## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

#### 2.1. ANTECEDENTES

Para la presente investigación se buscó información relevante y actualizada en la plataforma de Google académico donde se seleccionó algunas investigaciones de tesis que será de apoyo para esta investigación que se está realizando, dichas informaciones seleccionadas de las investigaciones son las siguientes.

##### 2.1.1. Antecedentes internacionales

Según Escalada (2019) en su tesis “titulada “Juegos lógicos para desarrollar el pensar y actuar matemáticamente en alumnos del 1° grado de la I.E. N° 36303, 2020”, tiene como objetivo general elaborar un manual de actividades lúdicas como estrategias que permitan el desarrollo de aprendizaje de las nociones básicas de cantidad y número en los estudiantes del nivel inicial 2, cuya metodología es de un enfoque cuantitativo mediante la utilización del método hipotético-deductivo, tiene como resultado que el 62% de los niños llegaron a clasificar los objetos según su atributo mediante los juegos lógicos, llegando a concluir que la aplicación de estas estrategias por parte del docente permitió al estudiante ser actor principal de su aprendizaje, experimentando y descubriendo el porqué de las cosas, aprendiendo de una manera divertida y haciendo de la matemática un área más agradable.

Citando a Camargo (2020) en su proyecto investigativo titulado “Influencia de la lúdica en el desarrollo del pensamiento lógico matemático”, tiene como objetivo general analizar la influencia de la lúdica en el desarrollo del



pensamiento lógico matemático en los estudiantes de Primer Grado de la Básica Primaria en el Centro Pedagógico La Inmaculada de Malambo Atlántico, cuya metodología es de un enfoque cualitativo, llegando a concluir que Las actividades lúdicas contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico matemático de los estudiantes por lo tanto ayudan al diseño de herramientas útiles para la construcción del aprendizaje significativo en los estudiantes.

Teniendo en cuenta a Ramirez et al., (2021), en su tesis titulada “Importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de II y III nivel del preescolar en el centro los Cumiches en la comunidad de Musulí, municipio de Palacaguina, segundo semestre 2020”, cuyo objetivo general es conocer las actividades lúdicas en el desarrollo de los niños y niñas de II y III nivel del preescolar los Cumiches en la comunidad Musulí, municipio de Palacaguina, con una metodología de enfoque cualitativo, cuyos resultados obtenidos se evidencia la necesidad de que la docente realice más actividades recreativas donde se favorezca el desarrollo de la creatividad, llegando a concluir que este estudio permitió también conocer la dificultad que la docente del preescolar los cumiches presenta al no aplicar actividades lúdicas donde los niños y niñas trabajen y desarrollen su creatividad, considerando que esta edad es la mejor, y con mayor capacidad de aprendizaje por tanto se debe aprovechar al máximo para estimular su desarrollo, Un niño al que se estimula su creatividad será exitoso en las demás áreas de aprendizaje.



### 2.1.2. Antecedentes nacionales

Según Neyra (2019) en su tesis “titulada “Programa de juegos lúdicos para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 209 Santa Ana Trujillo en el año 2019.”, tuvo como objetivo determinar la influencia del programa de juegos lúdicos para mejorar la noción de número en el área de matemática de 4 años de la I.E.I. N° Santa Ana – Trujillo en el año 2019, donde se plantea como hipótesis que El Programa juegos lúdicos para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 209 Santa Ana – Trujillo en el año 2019, significativamente., cuya metodología es de pre experimental, cuyo resultado después de la aplicación del programa de juegos lúdicos el 100% de los niños de 4 años mejoraron la noción de número en el área de matemática, llegando a concluir que el aprendizaje de los niños ha ido mejorando durante la ejecución del programa.

De acuerdo con Almora & Quispe (2019) en su tesis “titulada “Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la institución Educativa Inicial INNOVA SCHOOL de la ciudad de Huancayo en el 2018”, tuvo como objetivo proponer el juego lúdico como estrategia didáctica para favorecer los procesos de aprendizaje en los niños de educación inicial de la Institución Educativa Inicial INNOVA SCHOOL de la ciudad de Huancayo., donde se plantea como hipótesis que El Programa juegos lúdicos para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 209 Santa Ana – Trujillo en el año 2019, significativamente., cuya metodología es cualitativa con muestreo no probabilístico, cuyo resultado demuestra que el 76.19 % después de la aplicación de los juegos lúdicos los niños mejoraron significativamente su aprendizaje, llegando a concluir que el juego



lúdico es una estrategia didáctica favorece los procesos de aprendizaje en los niños de educación inicial de la Institución Educativa Inicial INNOVA SCHOOL de la ciudad de Huancayo.

Desde su posición de (Sosa & Chirinos, 2022) en tesis titulada “Actividades lúdicas para afianzar el área de matemática en problemas de cantidad en niños de 5 años de la I.E.I. N°208 “Micaela Bastidas Puyucagua”, Tamburco – 2022” tuvo como objetivo determinar el grado de contribución de las actividades lúdicas para afianzar el área de matemática en problemas de cantidad en niños de 5 años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco – 2022, en donde se plantea como hipótesis que las actividades lúdicas contribuyen significativamente para afianzar el área de matemática en problemas de cantidad en niños de 5 años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco – 2022, cuya metodología de la investigación es aplicativa del nivel aplicativo, con diseño pre experimental, cuyo resultado indica que el 100% de los niños de 5 años alcanzo un alto nivel demostrando que las actividades lúdicas contribuyen significativamente en el logro de la competencia resuelve problemas de cantidad. Llegando a concluir que la aplicación de las actividades lúdicas contribuye significativamente para el afianzamiento de logro de competencia resuelve problemas de cantidad en el área de matemática en niños de 5 años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucagua.

Desde el punto de vista de Cruzado (2023) en su tesis “titulada “Juegos lúdicos y rendimiento académico en los estudiantes de inicial en una Institución Educativa Lima, 2023”, tuvo como objetivo determinar la relación entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico de estudiantes en la institución educativa Inicial Lima, durante 2023, donde se plantea como hipótesis que El Programa



juegos lúdicos para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 209 Santa Ana – Trujillo en el año 2019, significativamente., cuya metodología fue de tipo correlacional elemental a nivel básico y un diseño no experimental de enfoque cuantitativo, el resultado se aprecia una conexión positiva moderada (0.599) entre la variable del juego lúdico y el rendimiento académico. Llegando a concluir que el juego lúdico es importante para un buen rendimiento académico.

### **2.1.3. Antecedentes locales**

Finalmente Sanchez (2023) en su tesis titulada “Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Nueva Esperanza, Juliaca, Puno -2023” tuvo como objetivo determinar si los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca -Puno – 2023, donde se plantea como hipótesis lograr que los juegos lúdicos mejoren de manera significativa el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca, Puno – 2023, cuya metodología es de tipo cuantitativo, nivel explicativo con diseño pre – experimental, cuyo resultado demuestra que en un 88% al aplicar los juegos lúdicos los niños de 5 años mejoraron significativamente su aprendizaje en matemática. Llegando a concluir que los juegos lúdicos mejoran de manera significativa el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca, Puno – 2023.

## 2.2. MARCO TEÓRICO

### 2.2.1. Teoría del juego lúdico

El juego lúdico en este contexto, es guiado y estructurado que permite desarrollar el conteo y la noción de número, además fomenta la colaboración y la interacción social en el niño. Por tanto Piaget justifica la importancia de la manipulación concreta y la experimentación en el desarrollo de la noción de número, mientras que Vygotsky refuerza la idea del juego como una actividad social que impulsa el aprendizaje con la ayuda de un mediador.

Desde la posición de (Llull Peñalba & García Velázquez, 2009) citado por Monteza (2021) Esta teoría nos habla de la expresión que significa el juego en la autonomía del niño en su libertad, en su integración y en su derecho de jugar constantemente:

**Teoría Piagetiana:** según (Venegas et al., 2018) citado por Monteza, (2021) Esta teoría se basa en la evolución cognitiva del niño, y sostiene que, mediante los grados de capacidad, se logra un acercamiento al juego.

Para Piaget el juego influye en su interacción con el mundo, así mismo es una herramienta de aprendizaje que permite asimilar y acomodar nuevos conocimientos, las etapas de desarrollo cognitivo son: Estadio sensoriomotor(0-2 años) el juego desarrolla la exploración sensorial y motora, etapa preoperacional (2 -7 años) se vuelve simbólico permitiendo el desarrollo de su imaginación y fantasía, etapa de operaciones concretas (7- 11 años) el niño desarrolla el pensamiento lógico y logra resolver problemas de juegos utilizando la lógica , etapa de operaciones formales (11 años en adelante) piensa de manera abstracta, hipotética y deductiva. Así mismo Reátegui (2019) citado por (Cáceres, 2023)



manifiesta de la teoría Piagetiana que las actividades lúdicas influyen significativamente en la inteligencia del niño y en su proceso evolutivo.

**Teoría sociocultural del juego:** Según Monteza (2021) el autor Vygotsky sostiene que el juego aparece y evoluciona por la necesidad en la vida lúdica ya que considera que el pensamiento es quien mueve al juego, teniendo en cuenta que el juego cumple un rol socializador, que beneficia los aspectos de maduración. Es decir, esta teoría enfoca al juego como medio que desarrolla el aprendizaje social e interacción, ayudando a desarrollar habilidades de comunicación

Así mismo Según Vygotski y la psicología del juego citado por Guzman (2023) , considera al juego como "promotor del desarrollo mental, sostiene que las capacidades del niño pueden ser perfeccionadas mediante las actividades lúdicas". Por lo tanto, la incorporación del juego en la enseñanza aporta muchos beneficios, el conlleva a la mejora significativa de conocimientos de una manera divertida y entretenida.

#### **2.2.1.1. Los juegos lúdicos**

Martínez (2012) citado por (Aguirre, 2022) considera que, “es una actividad físico intelectual y motriz, que responde a las necesidades de ser activo, moverse, imitar y explorar, dentro de un ambiente que genere bienestar y sin ningún tipo de peligro para el niño” (p. 26). Es decir ,el juego contribuye en el aprendizaje del niño a través de la exploración y manipulación así mismo favorece el desarrollo de su motricidad

El juego lúdico es un ejercicio natural y placentero que tiene fuerza de crecimiento y al mismo tiempo es un medio que prepara al niño para la madurez.



Por otro lado según Ministerio de Educación (2020) citado por Sulca (2021) menciona que el juego lúdico “es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa” por tanto los niños y las niñas mediante este juego lúdico se conectan con su entorno y comprende la realidad en donde se desenvuelve, sus experiencias internas y externas salen a relucir utilizándolo como escenario de entrenamiento en habilidades para la vida.

Sin embargo Sulca (2021) Hace mención que la actividad a través del juego lúdico se caracteriza por una actividad física y mental que aporta excitación, alegría, crea momentos divertidos en niños y niñas, mientras que en ocasiones crea una actividad alegre y armoniosa en los niños y se caracteriza por la buena voluntad, espontáneo y también crea la libertad de expresarse libremente.

#### **2.2.1.1.1. Importancia de los juegos lúdicos**

Según Rodríguez (2006) citado por Castillo(2019) indica que; “es una actividad humana y vivencial que promueve la evolución integral de quienes se involucran en él, desarrolla actitudes, habilidades y capacidades de beneficio para la educación” (p.16).

Además Allvé (2003) citado por Castillo(2019) da a conocer qué; “A través del juego se puede comunicar muchos principios y valores como la generosidad, dominio de sí mismo, valentía, autodisciplina, capacidad de liderazgo, altruismo.





Asimismo, ejercita su lenguaje, se adapta al medio que lo rodea, descubre nuevas realidades” (p.17). Es decir que el juego lúdico influye positivamente en las habilidades, capacidades y actitudes del estudiante, permitiéndole un mejor desenvolvimiento y desarrollo de su aprendizaje.

#### **2.2.1.1.2. Características de los juegos lúdicos**

Según Miguel de Guzmán (1984) citado por Cubas (2023) describe las siguientes características del juego en su libro titulado “Juegos Matemáticos en la enseñanza”

- Es una actividad libre, es decir, se ejerce por ella misma.
- cualquier persona puede acceder a ello.
- Tiene una función relajante y libera las tensiones
- Crea un ambiente de Confianza entre jugadores y mantiene el equilibrio emocional.
- Es placentero.
- Es una actividad separada de la vida ordinaria en el tiempo y el espacio.
- Da lugar a lazos muy especiales entre los practicantes del mismo juego. Miguel de Guzmán (1984).

#### **2.2.1.1.3. Tipos de juegos lúdicos**

La aplicación de juegos lúdicos tiene como finalidad construir saberes, conocimientos e imaginación. Así Almora y Quispe, (2019) citado por Cécere (2023) consideran lo siguiente:



**Juegos didácticos:** “hace referencia a aquellos que se utilizan para obtener conocimientos sobre algún contenido en específico como ilustraciones, calendarios, otros”. Por tanto el juego didáctico es una actividad que fomenta el aprendizaje de forma divertida y sencilla, por tanto contribuye a que el niño mejore sus capacidades cognitivas y sociales Dias (2018).

**Juegos visuales:** “Permite a los infantes identificar la característica de los objetos para poder decidir sobre algo en específico”. Así mismo los juegos visuales son esenciales para el desarrollo del procesamiento cognitivo y razonamiento de los niños, es la capacidad de identificar e interpretar diverso material visual de forma adecuada y convertir esta información en una respuesta motora personalizada Murga (2022).

**Juegos sensoriales:** “desarrollan actitudes sensoriales; como al tocar un objeto con los ojos vendados”. Además los juegos sensoriales en el campo de las matemáticas es una estrategia de aprendizaje que permite a los niños a desarrollar los conceptos matemáticos y lógicos, mediante la utilización de los sentidos Dias (2018).

**Juegos motrices:** “Desarrollan los movimientos básicos del cuerpo. Inicialmente son juegos individuales como parte de un proceso adaptativo para posteriormente a pasar a juegos grupales y organizados”. Sin embargo el juego motriz fomenta el desarrollo del pensamiento lógico matemático a través



de sus procesos de construcción, adaptación, solución y organización de grupos de trabajo, transformándose en una estrategia de uso docente y de gran aporte en el logro de la competencia en Educación Inicial Sulca (2021).

Del mismo modo Paredes (2003) citado por Sulca (2021) clasifica a los juegos en:

**Juego libre:** Se da de manera espontánea y autónoma, así mismo permite el desarrollo de la imaginación. Sin embargo, el juego libre es una actividad donde los niños y niñas tienen la libertad de seleccionar la manera de jugar, los recursos, el espacio de interés y la historia. El juego libre puede ser una estrategia para aprender matemáticas, puesto que los pensamientos que surgen en el juego son beneficiosos para el desarrollo de las matemáticas.

**Juego dirigido:** Se hace uso de materiales concretos con la finalidad de mejorar el aprendizaje. Sin embargo, el juego dirigido es una actividad estructurada en la que los adultos establecen las reglas, objetivos y la forma de llevar a cabo el juego, por tanto, en el caso de las matemáticas, los juegos dirigidos pueden ser una herramienta pedagógica efectiva para que los niños aprendan de manera motivadora y fácil. (p.23).



#### 2.2.1.1.4. Dimensión de los juegos lúdicos

Para Navajas (2011) citado por Castro (2021) son los siguientes:

**Juego sensorial:** “En el juego se utilizan de manera preferencial los sentidos, es así que, el juego es pertinente cuando la sensibilidad y la percepción aún no han sido estimuladas, aunque no se utilicen en su totalidad en algún sentido” Navajas (2011). En tal sentido esta dimensión se enfoca en desarrollar la actividad haciendo uso de los sentidos el cual va permitir a los estudiantes identificar características de materiales u objetos a utilizar, así mismo el juego sensorial es desarrollado en la etapa de educación inicial, tales juegos pueden ser visuales, auditivos, gustativos, táctiles y olfativos.

Los juegos sensoriales permite a que el niño ejercite todos sus sentidos de tal manera se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor desde los primeros días hasta los dos años aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil Almora & Quispe (2019).

**El Juego motor:** Es el que está relacionado con los movimientos, así lo explica Vicente (2002): “El juego motor implica movilidad del que lo practica, ya que va más allá del simple significado del juego, la organización motricidad es la finalidad de este aspecto”.



El juego motor implica realizar movimientos como andar, saltar, trepar, arrastrarse, rodar y otros movimientos que en la etapa infantil es de juegos que despiertan el interés en niños, a su vez permitirá el desarrollo de habilidades y capacidades que se pretende lograr en cada actividad. Los tipos de juegos motores según Calero (2005) son los juegos motores, sociales, cognitivos, simbólicos (Sulca, 2021)

Por otro lado desde la posición de Olortegui citado por Aguirre (2022) menciona que el juego motor “está asociado al movimiento y experimentación del propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en los niños; saltar en un pie, jalar, lanzar, columpiarse, correr, empujar, entre otros” (p.23). De tal manera que las actividades lúdicas ayudan a desarrollar los conceptos numéricos en el niño.

#### **2.2.1.1.5. Proceso metodológico del juego**

Desde la posición de Gonzales (2017) menciona que el proceso metodológico que los docentes deben seguir para la realización del juego es el siguiente:

**Planificación:** Se inicia con la planificación de los juegos que va a realizar con los niños en función de las nociones numéricas, así mismo se presenta a los niños las normas del juego a desarrollar en clase, y se hace mención del objetivo o propósito del juego



**Organización:** Se organiza según la planificación del juego didáctico: en grupo, en pares y en forma individual para realizar el juego, así mismo se delimita el espacio y se organiza los materiales a utilizar en el juego.

**Desarrollo:** Se guía a los niños en el desarrollo del juego, motivándolos a ejecutar las actividades planificadas e incentivar a respetar las normas

**Evaluación:** Responde interrogantes como: ¿les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron? ¿Todos participaron? ¿Cómo se llamó el juego? ¿Qué aprendimos? y Representa lo que aprendieron en las actividades planificadas a través de la hoja grafica

## 2.2.2. Noción de número

### 2.2.2.1. Definición de noción de número

Según Piaget (1967) citado por Carrasco (2022) menciona que la noción de numero: Es la capacidad que tiene el niño para establecer correspondencias entre los objetos, agrupar objetos y lograr seriar objetos, para lograr desarrollar estas capacidades se debe poner en contacto al niño con muchos objetos de su entorno. Así mismo este conocimiento numérico se logra desde que el niño se encuentra en la etapa infantil, mediante la socialización, la vivencia, la experimentación, la observación y la manipulación de materiales o recursos concretos de su medio (p.16).



Es decir, el niño necesita estar inmerso a una variedad de objetos de su entorno para observar, manipular y explorar los materiales a fin de poder desarrollar la noción de número en sus diferentes dimensiones.

Así mismo Según Piaget (1994) citado por (Chayña, 2022), menciona que “las experiencias activas con material concreto permiten a los menores construir la noción de número de manera natural, permitiendo el desarrollo de ideas como la correspondencia, seriación y clasificación”. Es decir, que el contacto con materiales tangibles desempeña un papel fundamental para la construcción de la noción de número, puesto que los niños aprenden a reconocer cantidades, desarrollando habilidades cognitivas fundamentales como la correspondencia, la capacidad para ordenar elementos de forma secuencial (seriación) y la clasificación de objetos según características específicas.

Por otra lado según Minedu (2015) citado por (Chayña, 2022), la noción de número indica que “se adquiere de manera progresiva y continua, cuando los niños manipulen diversos materiales concretos y que desarrollen actividades lúdicas que les permitan construir la noción de número”.

#### **2.2.2.2. Componentes básicos de la noción de número**

Según Carrasco (2022) Piaget (1967), considero las siguientes dimensiones:

- **La clasificación:** este tipo de dimensión es importante desarrollar en los niños ya que desde la posición del MINEDU (2020) menciona:



“Permite que las niñas y los niños agrupen por semejanzas y separen por diferencias, de modo que formen grupos con propiedades en común, como el color, tamaño, forma y cantidad: así surge el concepto de clase. Clasificar hace posible que las niñas y los niños actúen sobre los objetos, distingan sus atributos y establezcan relaciones a partir de ellos. (p.32)”.

- **La correspondencia:** Desde la posición de MINEDU (2020) permite a “las niñas y los niños comparar dos grupos de elementos para determinar cuántos hay al contar apareando elementos de un grupo con los de otro grupo para llegar al concepto de equivalencia, es decir, cuando hay misma cantidad”(p. 32).
- **La seriación:** según Carrasco (2022) Se refiere el orden de una secuencia de elementos teniendo en cuenta criterios en relación a las características o particularidades de los elementos. Es la capacidad del niño para ordenar de manera secuenciada y formando relaciones de manera asimétrica. Es decir, que esta seriación se dará de manera ordenada ya sea de manera creciente o decreciente, donde los niños y niñas irán teniendo conocimiento sobre la transitividad que establece el orden y secuencia y que esto se da por deducción ya sea como por ejemplo el tamaño, por otro lado, se tiene la reversibilidad que es cuando los niños aprenden el orden del número del 1 al 10 y a la vez saben el orden de regreso del 10 al 1.





Es por ello que si queremos llegar a obtener un aprendizaje eficaz en cualquiera de estas dimensiones es necesario que el niño manipule y explore objetos, el cual le permita descubrir las características de los objetos tales como el color, la forma, textura, tamaño, etc. Todo ello le permitirá ordenar, agrupar y contar de manera progresiva avanzando hacia procesos más complejos.

### **2.2.2.3. Etapas de la construcción de la noción de número en la primera infancia**

#### **2.2.2.3.1. El desarrollo de correspondencia**

Se inicia a la edad de 4 años ya que la correspondencia durante esta etapa el niño intuitivamente establece relaciones de igualdad de objeto a objeto. Por tanto el autor (Pardo de Sande, 1992) citado por Priego (2018) establece que existe distintos tipos de correspondencia y se clasifica de la siguiente manera:

**Correspondencia objeto – objeto:** Es cuando los niños logran relacionar un objeto con otro encontrando cierta relación.

**Correspondencia objeto – objeto con encaje:** Este tipo de correspondencia se da cuando el niño, logra comparar objetos y encuentra una relación de complemento directo entre un objeto y otro, es decir que un objeto se busca relacionar con una parte que le corresponde para tener funcionalidad.



**Correspondencia objeto – objeto signo:** Este tipo de correspondencia se da cuando el niño logra comparar un objeto real con su representación a nivel de signo.

**Correspondencia signo - signo:** El niño logra establecer relación entre una palabra y una representación simbólica sobre el significado de la misma.

#### **2.2.2.3.2. El desarrollo de la Clasificación**

Según Piaget (1975) citado por Priego, (2018) hace mención que la clasificación inicia en el periodo preoperacional (2 – 7 años), pasa por el periodo de operaciones concretas (7 – 11 años) y se consolida en el periodo de operaciones formales (11 – 15 años), posteriormente es utilizada en las diferentes acciones de su vida diaria. (p.20).

**Clasificación en el periodo preoperacional (2 – 7 años):** durante esta etapa el niño clasifica los objetos según a la forma, tamaño y color. Sin embargo, aún no puede comparar los subconjuntos del objeto que quiere clasificar. Para el caso de nuestro trabajo hablaremos solamente del periodo preoperacional. Por otro lado el autor Priego, (2018) menciona que existen dos tipos de clasificación:

**Clasificación figural:** es un proceso en el que los pequeños agrupan objetos no solo por sus características como color o forma, sino con la intención de crear una figura o diseño que tenga significado simbólico para ellos. ejem: casa.



**Clasificación no figural o intuitiva:** El niño agrupa objetos tomando en cuenta un solo criterio, que puede ser de color, la forma, el tamaño de los objetos, etc.

**Clasificación no figural lógica:** El niño agrupa objetos logrando formar grupos y al mismo tiempo subgrupos (p.18).

### 2.2.2.3.3. El desarrollo de la Seriación

El desarrollo de la Seriación en el niño: Según Piaget (1975) citado por Priego, (2018) menciona al respecto que la seriación inicia en el periodo preoperacional (2 – 7 años), pasa por el periodo de operaciones concretas (7 – 11 años) y se consolida en el periodo de operaciones formales (11 – 15 años), posteriormente es utilizada en las diferentes acciones de su vida diaria donde use sistemas de orden (p.20). Sin embargo, nos enfocaremos en el periodo preoperacional de la seriación.

**El periodo pre operacional (2 – 7 años):** en esta etapa el niño va comparando los objetos según a sus características que presenta para luego ordenar los objetos. Piaget diría que la seriación le será muy difícil ya que le falta la operación lógica de transitividad. Priego (2018)

Por otro lado según Priego (2018) la seriación se distingue en dos tipos:



**Seriación simple:** Consiste en ordenar los elementos de menor a mayor o viceversa, según una cantidad o magnitud determinada (longitud, peso, volumen...), sin embargo, es

**Seriación con alternancia de elementos:** Consiste en ordenar elementos con un criterio de cambio que se va alternando. Según (Castro y Castro, 2016) citado por Priego (2018) Toda seriación tiene como núcleo un patrón que indica cuáles son los elementos básicos que van a repetirse al continuar la serie., Siguiendo una repetición con un patrón simple del tipo AB, se obtendría la serie ABABAB... (p.7).

#### 2.2.2.4. El conteo su implicancia en la noción de numero

##### 2.2.2.4.1. Principio de conteo

Según MINEDU (2020) cuando están en el proceso de aprender a contar siguen progresivamente los siguientes principios:

**Principio del Orden estable:** Al contar objetos, establecen un orden de números sin saltarse ninguno (1, 2, 3...).

**Principio de correspondencia:** Dicen un número distinto por cada objeto que señalan. Principio del valor cardinal: Identifican que el último objeto contado representa el total del grupo.

**Principio de la irrelevancia del orden:** El orden en que cuentan los objetos no es importante para saber la cantidad que



hay, puesto que aquí implica que llegue a la cantidad de dichos objetos contados.

**Principio de Abstracción:** Saben que dos grupos tienen la misma cantidad de elementos, independientemente del tamaño de los elementos contados. (p. 34).

A medida que las niñas y los niños desarrollan la habilidad de contar, es fundamental que utilicen materiales concretos y sigan ciertos principios de conteo. Debemos estar atentos a sus progresos y respetar su ritmo individual de desarrollo. Es importante no forzar el conteo ni realizarlo repetitivamente sin un propósito claro. Un niño o una niña han adquirido la habilidad de contar cuando puede aplicar los principios del conteo y consolidar la secuencia numérica verbal (uno, dos, tres, etc.).

### **2.2.3. El juego lúdico y su implicancia en la noción de número**

#### **2.2.3.1. Teoría del aprendizaje dentro juego lúdico**

**Teoría cognitiva:** La teoría de Piaget según Ortiz (2015) nos menciona al respecto que es evolutivo puesto que:

Es un proceso paulatino y progresivo que avanza, conforme el niño madura física y psicológicamente a través de la asimilación que se refiere al contacto que el individuo tiene con los objetos del mundo a su alrededor y la acomodación que se refiere a la asimilación de lo aprendido y creación de nuevos esquemas mentales. Según Piaget sostiene que este proceso de maduración biológico conlleva al desarrollo de estructuras cognitivas,



cada vez más complejas; facilitando la relación con el entorno y el aprendizaje, así mismo los estudiantes pasan por etapas de desarrollo cognitivo tales como: el estadio sensoriomotor (0-2 años) aprendizaje de la permanencia del objeto, etapa preoperacional (2-7 años) se vuelve simbólico permitiendo el desarrollo de su imaginación y fantasía, etapa de operaciones concretas (7- 11 años) el niño desarrolla el pensamiento lógico y resuelve problemas, etapa de operaciones formales (11 años en adelante) piensa de manera abstracta, hipotética y deductiva. (p.7).

**Teoría sociocultural :** Según Ortiz (2015) Vygotsky sostiene que el aprendizaje es el resultado de la interacción del individuo con el medio, así mismo Vygotsky menciona la ZDP (Zona de desarrollo próximo) que es la distancia entre lo que un estudiante puede hacer por sí mismo y lo que un estudiante puede lograr con ayuda de un experto (andamiaje).

**Teoría del aprendizaje significativo:** Según Romero (2009) esta teoría es propuesta por David Ausubel (1963 a 1968) en donde afirma que:

El aprendizaje ocurre cuando el material se presenta en su forma final y se relaciona con los conocimientos anteriores de los alumnos. Así mismo la enseñanza debe actuar de forma que los alumnos profundicen y amplíen los significados que construyen mediante su participación activa en las actividades de aprendizaje. (pag.1). Es decir, este aprendizaje se logra cuando el docente incluye al estudiante como ser activo, así mismo el estudiante podrá construir nuevos conocimientos a partir de sus saberes previos.



#### 2.2.4. El juego lúdico dentro del área de matemática

Desde la posición de Murga (2022) menciona que “La aplicación de los juegos como actividades para llegar al conocimiento en los estudiantes puede influir de manera significativa, a su vez que dichos juegos aplicados permitirán el desarrollo de habilidades matemáticas de manera motivadora y lúdica el cual es de interés en los estudiantes”

Por otra parte, Guzmán (1989) citado por Baltodano (2022) menciona que el juego lúdico “facilita el aprendizaje de la matemática, el juego lúdico debido a su carácter motivador es uno de los recursos lúdicos más interesantes que puede romper el miedo que los alumnos tienen hacia la matemática”.

##### 2.2.4.1. Proceso didáctico del área de matemática

Según Dirección de formación docente en servicio (2018) el proceso didáctico de matemática es el siguiente:

**Familiarización con el problema:** el estudiante se familiarice con la situación y el problema

**Búsqueda y ejecución de estrategias:** el estudiante investiga, propone, idea o selecciona la estrategia que considere pertinente

**Socializa sus representaciones:** el estudiante socializa el proceso de resolución del problema, las estrategias que utilizó, las dificultades que tuvo, las dudas que aún tiene, lo que descubrió, etc., consolida su aprendizaje (vocabulario matemático, las ideas matemáticas, procedimientos matemáticos y otros)



**Reflexión y Formalización:** el estudiante relaciona conceptos y procedimientos matemáticos, reconoce su importancia, utilidad y da respuesta al problema, a partir de la reflexión de todo lo realizado.

**Planteamiento de otros problemas:** el estudiante aplica sus conocimientos y procedimientos matemáticos en otras situaciones y problemas planteados o que él mismo debe plantear y resolver

### **2.2.5. La eficacia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la noción de número**

La etapa de la infancia es esencial en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, especialmente en la adquisición de conceptos matemáticos básicos, como el concepto de número. Desde los 4 años, los niños empiezan a explorar su entorno y a desarrollar habilidades que les permitirán relacionarse con el mundo de manera más consciente. Por lo tanto, en este contexto los juegos lúdicos se muestran como una herramienta esencial y eficaz para promover el aprendizaje y la comprensión de los números.

Los juegos lúdicos son actividades que, a través de la diversión y el entretenimiento, facilitan la adquisición de conocimientos de manera natural y sin presión. Al jugar los niños no solo se divierten, sino que también se involucran en procesos de aprendizaje significativos. Las investigaciones han demostrado que el juego es una forma fundamental de interacción en esta etapa del desarrollo infantil, ya que permite a los niños experimentar, explorar y comprender conceptos abstractos, como los números, de una manera tangible.

Así mismo los juegos lúdicos son una estrategia educativa eficaz en el desarrollo de la noción de número en niños y niñas de 4 años, por lo tanto, para





desarrollar la noción de número eficazmente, a través de los juegos lúdicos se tiene que fomentar la motivación, despertar el interés, fomentar la interacción y la participación activa en los niños. De tal manera estos juegos lúdicos son eficaces porque permite que el niño aprenda la noción de número de manera natural y divertida. Por ese motivo, para desarrollar la noción de número en los niños, los juegos lúdicos se deben adaptar a las necesidades y habilidades del niño, utilizar materiales y recursos variados, fomentar la colaboración y trabajo en equipo, por consiguiente, se debe de proporcionar la retroalimentación.

Por eso, los juegos lúdicos ayudan a desarrollar la correspondencia esto se da cuando el niño establece la relación entre un objeto a otro, por tanto la correspondencia sirve como un puente entre lo concreto y lo abstracto que es el número. De tal manera que los juegos lúdicos ayudan a desarrollar la correspondencia permitiendo que el niño pueda explorar y comprender la relación uno a uno entre objetos de manera divertida, significativa y placentera.

Asimismo, los juegos lúdicos ayudan a desarrollar la clasificación ya que permite que los niños identifiquen y agrupen objetos según su atributo, como color, forma, tamaño. De igual manera, los juegos lúdicos fomentan la participación activa, la motivación y la construcción de aprendizajes al manipular objetos lo cual permite desarrollar la clasificación en los niños. Por consiguiente, para desarrollar la eficacia de los juegos lúdicos en la clasificación, se deben diseñar actividades que sean divertidas, interactivas y desafiantes para niños de cuatro años. También es importante adaptar los juegos los juegos lúdicos a las necesidades y habilidades individuales de cada niño.



Finalmente, la eficacia de los juegos lúdicos en la seriación de niños de 4 años radica en su capacidad para facilitar el aprendizaje de conceptos matemáticos de una manera divertida y accesible. Esto se da en los juegos lúdicos donde se fomentan actividades de ordenamiento, comparación de objetos y patrones que permiten a que el niño desarrolle la seriación. Además, a través de los juegos lúdicos los niños exploran, reconocen patrones y comprenden la seriación de forma intuitiva. Por ejemplo al seriar objetos por tamaños, dimensiones y forma el niño desarrolla la noción de número.



## CAPÍTULO III

### MATERIALES Y MÉTODOS

#### 3.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

##### 3.1.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es aplicada, según el libro de Ñaupas et al.(2014) menciona que “se llaman aplicadas porque se basan en los resultados de la investigación básica, pura o fundamental donde se formulan problemas e hipótesis de trabajo para resolver los problemas sociales de una comunidad, región o país ” (p.136) por lo tanto el propósito de la investigación aplicada es dar solución y mitigar el problema identificado en los niños de 4 años de la I.E.I N° 330 Alto Bellavista.

##### 3.1.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación es explicativo, puesto que de acuerdo con Hernández (2014) asumió como objetivo principal la explicación de resultados relacionadas con la verificación de hipótesis de investigación por medio de un diseño experimental. Sin embargo (Ñaupas et al., 2018) define que el nivel explicativo de la investigación como:

Un nivel más complejo, más profundo y más riguroso, de la investigación básica, cuyo objetivo principal es la verificación de hipótesis causales o explicativas; el descubrimiento de nuevas leyes científico-sociales, de nuevas micro teorías sociales que expliquen las relaciones causales de las propiedades o dimensiones de los hechos, eventos del sistema y de los procesos sociales (p.135).

### 3.1.3. Enfoque de la investigación

Según el enfoque la investigación se sitúa en un enfoque cuantitativo, ya que usaremos la estadística para dar solución a las hipótesis (Hernández, 2014).

Por otro lado Ñaupas et al.(2018) menciona que “el enfoque cuantitativo utiliza la recolección de datos y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis formuladas previamente” (p.140).

Esta investigación es de enfoque cuantitativo puesto que a través de la recolección de datos se hizo un análisis estadístico y la verificación de las hipótesis planteadas

### 3.1.4. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación se realizó según a los parámetros del diseño pre experimental de un solo grupo, misma que presenta el Pre-Test y Post-Test debido a que específicamente está dirigida para la evaluación, control y supervisión de una sola variable en un solo grupo (Ñaupas et al., 2018). Debido a la naturaleza del diseño se utilizó la siguiente manera:

**GE: O1 - X - O2**

**GE:** Representa al grupo conformado por 19 niños(as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 330 Alto Bellavista Puno -2023.

**O1:** Representa la observación y medición de entrada (Pre test) del logro de noción número.

**X:** Representa la aplicación de los juegos lúdicos.

**O2:** Representa la observación y medición de salida (Pos test) del logro de noción número.

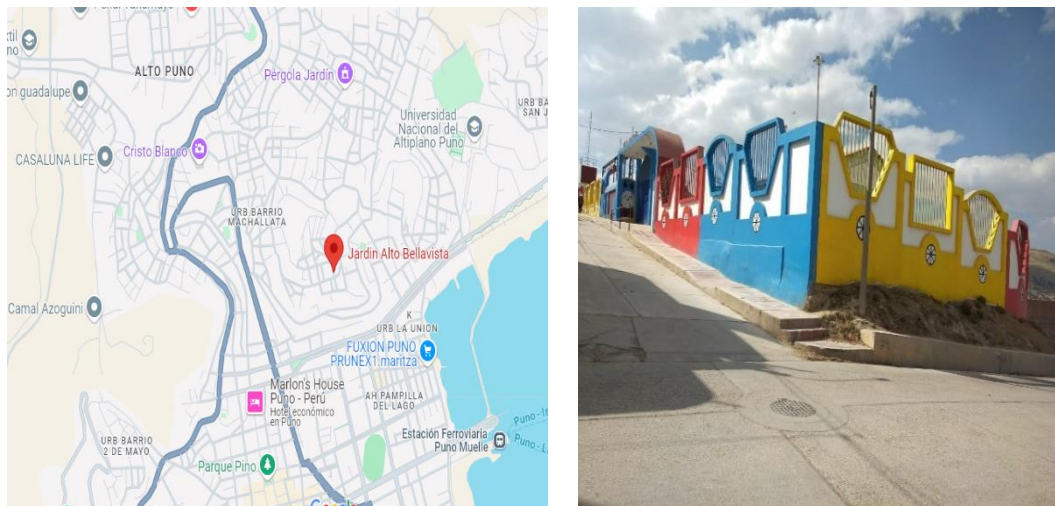
## 3.2. ÁMBITO DE ESTUDIO

### 3.2.1. Ubicación del estudio

El lugar donde se realizó la investigación fue en la I.E.I. N°330 Alto Bellavista de la ciudad de Puno, ubicada en alto tribunal con Jirón Maipu 481, perteneciente al Distrito Puno, Provincia de Puno y Departamento de Puno.

#### Figura 1

*Ubicación de la I.E.I. N°330 Alto Bellavista*



Nota: La ubicación y fachada de la I.E.I. 330 Alto Bellavista Puno

## 3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

### 3.3.1. Población

La población que se tomó para obtener información acerca de la investigación estuvo conformada por 46 niños y niñas matriculados en la I.E.I. N°330 Alto Bellavista durante el presente año académico 2024 con el sustento del esquema ESCALE y la nómina de matrícula brindada por la I.E.I.

Además Hadi et al., (2023) menciona “La población de investigación es el conjunto de individuos o elementos sobre los cuales se desea obtener

información o conocimiento” (p.70). Por otro lado Arias & Covinos (2021) indica que “la población es la totalidad de elementos del estudio, es delimitado por el investigador según la definición que se formule en el estudio” (p.116). En tanto la población viene a ser el conjunto de personas u elementos en el cual se desea conseguir información.

**Tabla 1**

*Población de la I.E.I. 330 Alto Bellavista*

Edad	Sección	Cantidad de Niños y Niñas
3 años	“A”	9
4 años	“A”	19
5 años	“A”	18
Total		46

Nota: Total de niños y niñas matriculados en el año 2024.

### **3.3.2. Muestra y Muestreo**

En la presente investigación la muestra estuvo conformada por 19 niños de 4 años de la I.E.I N°330 Alto Bellavista. Por tanto, el tipo de muestreo fue el no probabilístico por conveniencia debido a que nos permite a que seleccionemos a los participantes según a su disponibilidad para que formen parte de la muestra.

Por tanto, este muestreo viene a ser una técnica utilizada en la investigación en el cual se selecciona a un grupo de individuos o elementos de una población cuyo objetivo es obtener información sobre ella. Además el muestreo permite obtener información precisa y confiable a los investigadores sobre una población (Hadi etal., 2023).

Por otro lado Hadi et al.(2023) menciona que “este tipo de muestreo no probabilístico se utiliza cuando se desea elegir a una población teniendo en cuenta sus características en común o por un juicio tendencioso por parte del investigador” (p.76). De igual manera Hernandez (2020) refiere que “la muestra se elige de acuerdo con la conveniencia de investigador, le permite elegir de manera arbitraria cuántos participantes puede haber en el estudio” (p.2).

**Tabla 2**

*Muestra de la investigación (niños 4 años)*

Edad	Sección	Número de Niños (as)
4 años	“A”	19
Total:		19

Nota: Nomina de matrícula de la Institución Educativa Inicial N°330 Alto Bellavista del 2024.

### 3.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

**Tabla 3**

*Operacionalización de variables*

Var	Definición conceptual	Dim.	Indicadores	Escala
JUEGOS LÚDICOS	Martínez (2012) citado por (Aguirre, 2022) considera que, “es una actividad físico intelectual y motriz, que responde a las necesidades de ser activo, moverse, imitar y explorar, dentro de un ambiente que genere bienestar y sin ningún tipo de peligro para el niño” (p. 26).	Juego sensorial Juego motor	<ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrolla habilidades de comparación</li><li>• El niño a través del juego sensorial aprenderá la relación de número y cantidad de forma concreta.</li><li>• El niño explora a través del juego lúdico la noción de numero mediante el pensamiento matemático</li></ul>	

Var	Definición conceptual	Dim.	Indicadores	Escala
NOCIÓN DE NÚMERO	Según Piaget (1967) citado por Carrasco (2022) menciona que la noción de número: Es la capacidad que tiene el niño para establecer correspondencias entre los objetos, agrupar objetos y lograr seriar objetos, para lograr desarrollar estas capacidades se debe poner en contacto al niño con muchos objetos de su entorno. Así mismo este conocimiento numérico se logra desde que el niño se encuentra en la etapa infantil, mediante la socialización, la vivencia, la experimentación, la observación y la manipulación de materiales o recursos concretos de su medio (p.16).	Correspondencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciona objetos entre dos colecciones.</li> <li>• Expresa relación de encaje.</li> <li>• Hace correspondencia uno a uno.</li> <li>• Compara cantidades (más que/menos que).</li> </ul>	
		Clasificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa agrupaciones con criterio concreto.</li> <li>• Agrupa por color y lo expresa.</li> <li>• Agrupa por tamaño y lo expresa.</li> <li>• Agrupa por forma y lo expresa.</li> <li>• Realiza varias agrupaciones.</li> <li>• Explica criterio de agrupación.</li> <li>• Propone contar hasta 5.</li> </ul>	
		Seriación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordena objetos de largo a corto.</li> <li>• Ordena objetos de grande a pequeño.</li> <li>• Ordena objetos de grueso a delgado.</li> <li>• Expresa criterio para ordenar (largo a corto).</li> <li>• Expresa criterio para ordenar (grande a pequeño).</li> <li>• Expresa criterio para ordenar (grueso a delgado).</li> <li>• Expresa criterio para ordenar 4 objetos.</li> <li>• Ordena en hoja gráfica (grande a pequeño).</li> <li>• Ordena en hoja gráfica (largo a corto).</li> <li>• Ordena en hoja gráfica (grueso a delgado).</li> </ul>	<b>Ordinal</b>

### 3.5. TÉCNICA E INSTRUMENTOS

#### 3.5.1. Técnica

Según Medina et al. (2023) afirma que la técnica de observación “es una herramienta valiosa en muchas investigaciones, ya que permite a los





investigadores recopilar datos de primera mano y obtener una comprensión profunda de los comportamientos, actitudes y patrones que desean estudiar” (p.21). Por tanto, esta técnica implica observar detenidamente un fenómeno, hecho o caso lo cual permite la recolección de datos para realizar el análisis de la información.

Por esta razón para realizar la recolección de los datos en la investigación, se utilizó la técnica de la observación el cual nos permitió recopilar la información con el objetivo de analizar, interpretar y llegar a conclusiones. Así mismo se registró los datos recopilados en la ficha de observación (pre test) posteriormente se aplicó los talleres de los juegos lúdicos, finalmente se realizó la recolección de datos con la ficha de observación (pos test).

### **3.5.2. Instrumentos**

Para esta investigación se utilizó la ficha de observación el cual nos permitió evaluar la variable dependiente “noción de número” en la prueba de pre test y pos test. Además, el instrumento consta con 21 ítems el cual abarca las tres dimensiones de la noción de número: correspondencia, clasificación y seriación.

**Ficha de observación:** Según Medina et al., (2023) define que la ficha de observación es:

Es una herramienta utilizada en la investigación y la evaluación para recopilar información sobre un sujeto o un fenómeno. Además, la información se recopila de manera sistemática y se registra en la ficha de observación, lo que permite a los investigadores analizar y comparar los datos más tarde. Una de las ventajas de utilizar una ficha de observación es que ayuda a los investigadores a ser más objetivos y precisos en su registro de datos (p.44).

## Tabla 4

### *Ficha Técnica de instrumento*

FICHA TÉCNICA	
<b>Nombre:</b>	Instrumento de recolección de datos - Lista de cotejo para noción de número
<b>Autor:</b>	Liseth Yanet Gonzáles de la Cruz
<b>Año:</b>	2016
<b>Adaptación:</b>	Mery Alexandra Chata Laquise y Karen Yasira Flores Ilaquita
<b>Desarrollo de la adaptación</b>	La adaptación se realizó en las respuestas de cada ítem, donde se pasó de respuesta dicotómicas (SI, NO) a pasarlas a politómicas (A, B, C) de acuerdo a la nueva clasificación vigente propuesta por el MINEDU (2024).
<b>Aplicación:</b>	Una vez acabado las sesiones o talleres de aprendizaje toma alrededor de 10 minutos observar y evaluar a todos los niños y llenado en las fichas de manera directa.
<b>Aspectos de Evaluación</b>	El instrumento mide el desarrollo de la noción de número exclusivamente para niños de 4 años.
<b>Confiability y Validez</b>	El instrumento fue adaptado por las investigadoras del presente estudio, a su vez que fue sometido a revisión de 3 expertos con doctorado en ciencias de la educación pertenecientes a la Universidad Nacional del Altiplano. A su vez fue sometido a la prueba Piloto obteniéndose un Alfa de Cronbach de <b>0.83</b> , lo cual representa una buena confiabilidad.
<b>Dimensiones:</b>	Se compone de 3 dimensiones: Correspondencia (4 ítems), Clasificación (7 ítems) y Seriación (10 ítems).
<b>Escala de calificación</b>	Según MINEDU (2024) son 3 las escalas de clasificación mismas que son de tipo ordinal:  A (3): Logro esperado es cuando el estudiante demuestra el nivel esperado en la competencia.  B (2): En proceso es cuando el estudiante se encuentra cerca del nivel esperado, pero necesita acompañamiento para lograrlo.  C (1): En Inicio es cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en la competencia y necesita más tiempo de acompañamiento e intervención del docente.



### **3.6. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

#### **3.6.1. Selección de participantes**

- Se seleccionaron a 19 niños y niñas de 4 años mediante el muestreo no probabilístico por conveniencia.
- Se redactó y entregó una solicitud formal a la directora de la I.E.I N° 330 Alto Bellavista en la que se detallaron los objetivos, la metodología y la importancia de la investigación. Después de evaluar la propuesta, la directora aceptó llevar a cabo el estudio de la investigación.

#### **3.6.2. Preparación del instrumento**

- Se diseñó una ficha de observación para evaluar el proceso de desarrollo de la noción de número en los niños.
- Se aplicó el instrumento de la ficha de observación de entrada en un periodo de 2 semanas. En el cual a cada niño se evaluó de acuerdo a cada indicador del instrumento mediante la técnica de la observación
- Se aplicó el instrumento de la ficha de observación de salida en un periodo de 2 semanas. En el cual a cada niño se evaluó de acuerdo a cada indicador del instrumento mediante la técnica de la observación

### **3.7. DISEÑO ESTADÍSTICO**

Según (Hernández, 2014), los diseños son utilizados por los investigadores para evaluar la validez de las hipótesis planteadas en un contexto específico o para proporcionar evidencia que respalde los objetivos de la investigación. Primeramente se inició con el tabulado y tratamiento de los datos de las observaciones de entrada y salida. Estas se realizaron en Microsoft Excel ponderaciones se evaluación dónde: 1 fue considerado como “En inicio”; 2 fue considerado como “En proceso” y 3 fue considerado como “Logro esperado”. Habiendo culminado con el tratamiento los datos fueron exportados al software estadístico SPSS en su última versión 29 estable del 2024 bajo

licencia. Se llevó a cabo un análisis utilizando estadísticas descriptivas con el programa SPSS v29. Los datos que se introdujeron en este proceso para crear las tablas, gráficos y figuras para comparar los resultados del grupo muestral en el Pre-Test y Post-Test. Por ende, para realizar la estadística inferencial se siguieron los siguientes pasos.

**Normalidad de datos:** Siendo un estudio pre experimental de un solo grupo con prueba de entrada y salida fue pertinente conocer si los datos presentaban una distribución normal o no a fin de poder aplicar el estadígrafo correspondiente. Por ello se analizó por prueba de Shapiro-Wilk debido a que la muestra fue menor a 50 sujetos de estudio. Obteniéndose que la significancia fue mayor a 0.05, por ende se utilizó la prueba de Wilcoxon para datos no paramétricos, véase Anexo 6: Normalidad de datos. Que siguiendo el protocolo de elección de Flores et al. (2017) para variables cuantitativas que no presentan distribución normal se debe elegir la prueba inferencial no paramétrica de la prueba de Wilcoxon como se muestra en la siguiente Figura 2.

## Figura 2

### *Prueba estadística de acuerdo a objetivos del estudio*

Objetivos del estudio	Variables y distribución	Tipo de muestra	Prueba recomendada
Comparar 2 promedios	Cuantitativas, distribución normal	Muestras relacionadas	t de Student
		Muestras independientes	t de Student
	Cuantitativas discontinuas y continuas sin distribución normal	Muestras relacionadas	Wilcoxon
		Muestras independientes	U Mann Whitney
Comparar $\geq 3$ grupos	Cuantitativas, distribución normal	Muestras relacionadas	Análisis de varianza (ANOVA) de 2 vías
		Muestras independientes	ANOVA de una vía
	Cuantitativas discontinuas y continuas sin distribución normal	Muestras relacionadas	Friedman
		Muestras independientes	Kruskal-Wallis
Comparar 2 grupos	Cualitativas nominales y ordinales	Muestras relacionadas	McNemar
		Muestras independientes	Chi-cuadrada*
Comparar $\geq 3$ grupos	Cualitativas nominales y ordinales	Muestras relacionadas	Q de Cochran
		Muestras independientes	Chi cuadrada

Nota: Recuperado de (Flores et al., 2017).



### 3.7.1. Prueba de Wilcoxon

La prueba de Wilcoxon es una prueba no paramétrica que se utiliza para comparar dos grupos relacionados (pareados) como antes – después de un tratamiento o tratamiento o control. Así mismo esta prueba evalúa si hay diferencias significativas entre las medianas de los dos grupos, sin requerir suposiciones sobre la distribución de los datos. Por tanto se utiliza para analizar datos ordinales y es especialmente útil cuando los datos no cumplen con los requisitos de normalidad o igualdad de varianzas (Carlos & Karla, 2024). Por tanto, la prueba de Wilcoxon fue desarrollada bajo una confianza del 95%, es decir con una significancia con un alfa del 0.05.

### 3.7.2. Prueba de hipótesis

Para la comprobar la hipótesis se utilizó el valor de significancia (valor-p) y el W de tablas y W calculada que se obtienen gracias a la prueba de Wilcoxon para resolver las hipótesis.

#### 3.7.2.1. Hipótesis nula

**H<sub>0</sub>**: Los juegos lúdicos no son eficaces en el desarrollo de la noción de número en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°330 Alto Bellavista, Puno - 2024.

$$p \geq 0.05 \text{ ó } W \text{ tablas} \geq W \text{ calculada}$$

#### 3.7.2.2. Hipótesis alterna

**H<sub>a</sub>**: Los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la noción de número en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°330 Alto Bellavista, Puno - 2024.

$$p < 0.05 \text{ ó } W \text{ tablas} < W \text{ calculada}$$

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1. OG: RESULTADOS GENERAL DE LOS JUEGOS LÚDICOS EN LA NOCIÓN DE NÚMERO

**Tabla 5**

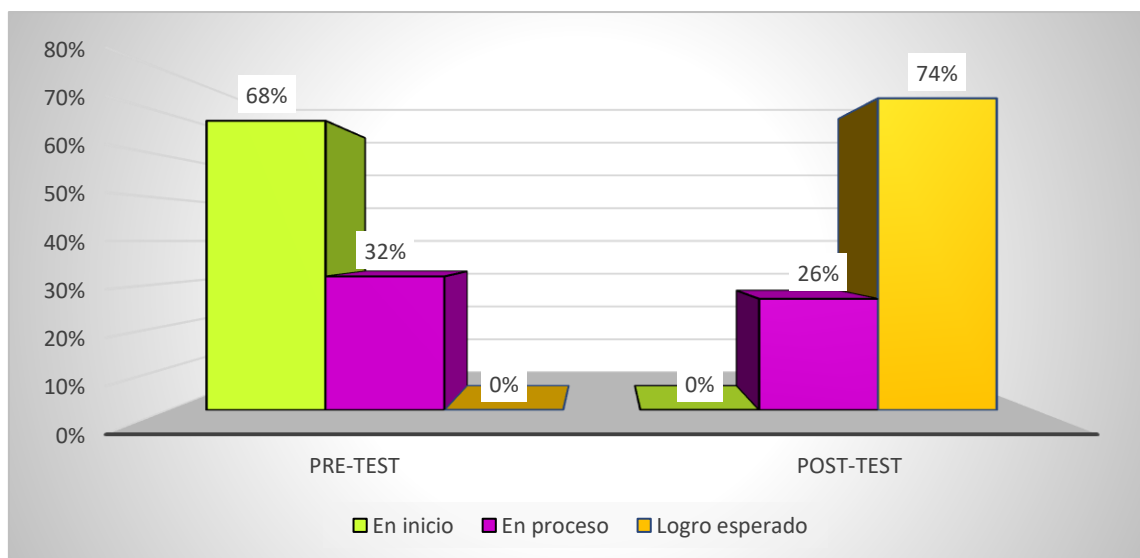
*Resultados del Juego Lúdico en la Noción de Número Pre Test y Pos Test*

Escala	Pre Test		Post Test		Wilcoxon
	N	%	N	%	
En inicio	13	<b>68.4</b>	0	0	<b>Sig = 0.001</b>
En proceso	6	31.6	5	26.3	
Logro esperado	0	0	14	<b>73.7</b>	
Total	19	100.0	19	100.0	

Nota: Resultados de frecuencia generados con SPSS v29 a partir de las observaciones realizadas antes y después mediante el instrumento realizado.

**Figura 3**

*Pre-Test y Post-Test de juegos lúdicos en el desarrollo de la noción de número*



Nota: Obtenido a partir de las fichas de observación y generado con SPSS v29.



En la Tabla 5 y Figura 3 se evidencia que los 19 niños y niñas de 4 años estuvieron inicialmente en un nivel de escala de “Inicio” con un 68.4%; mientras que el 31.6% se encuentra “En proceso” y ningún niño se encuentra en la escala de “Logro esperado”. Posterior a la realización de los 20 talleres de juegos lúdicos, los niños y niñas pasaron a situarse en un nivel de “Logro esperado” en un 73.7%, en nivel de “En proceso” un 26.3% y en el nivel de “Inicio” con un 0.0%. Al mismo tiempo, la significancia bajo la prueba de Wilcoxon evidenció que fue de 0.001 que es menor al alfa de 0.05. Por lo que se rechazó la  $H_0$  y se aceptó la hipótesis de investigación  $H_i$ , véase Anexo7: Pruebas de Wilcoxon. Por ende, existe suficiente evidencia estadística para afirmar que los talleres de juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la noción de número. Esto debido a que Martínez (2012) citado por (Aguirre, 2022) sostiene que el juego contribuye en el aprendizaje del niño a través de la exploración y manipulación. Asimismo según Piaget (1967) citado por Carrasco (2022) menciona que los niños están inmersos a una variedad de objetos de su entorno para observar, manipular y explorar los materiales a fin de poder desarrollar la noción de numero en sus diferentes dimensiones.

**Prueba de hipótesis para el objetivo general:**

**Hipótesis de investigación:** Los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la noción de número en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°330 Alto Bellavista, Puno 2024.

**Hipótesis nula:** Los juegos lúdicos no son eficaces en el desarrollo de la noción de número en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°330 Alto Bellavista, Puno 2024

**Prueba de hipótesis:** Se usará el estadístico inferencial para datos no paramétricos de la prueba de Wilcoxon.

$$W = \min \left( \sum_{i=1}^n R_i^+, \sum_{i=1}^n R_i^- \right)$$

Donde:

$R_i^+$  : rango asignado a la i-ésima diferencia positiva.

$R_i^-$  : rango asignado a la i-ésima diferencia negativa.

$n$  : es el número total de pares observados

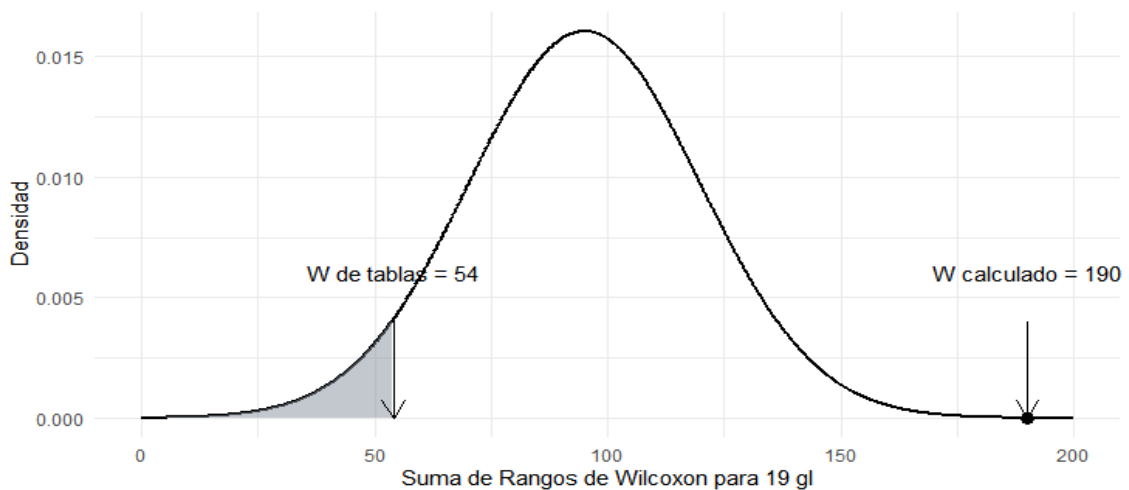
La  $W$  de tablas para 19 grados de libertad según Tabla de rangos de Wilcoxon con un nivel de confianza de 0.05 que resulta un valor de 54 y  $W$  calculado es 190.

Región de rechazo de la  $H_0$                       si  $W$  calculado  $>$   $W$  tablas

No se rechaza la  $H_0$                               si  $W$  calculado  $\leq$   $W$  tablas

#### Figura 4

*Curva de Wilcoxon entre  $W$  de tablas vs  $W$  calculado para la noción de número*



Nota: Generado con R Studio v.2.1.

**Conclusión:** Según la gráfica se observa la curva de Wilcoxon para 19 grados de libertad donde la zona de rechazo se encuentra por debajo de la  $W$  de tablas de 53, mientras que  $W$  calculada fue de 190. Lo que indica que existe diferencia significativa entre el Pre-Test y el Post-Test sobre la variable noción de número. Del mismo modo se



obtuvo rangos positivos lo que demuestra que la noción de número tuvo una dirección positiva, es decir las sesiones lúdicas mejoraron significativamente de pasar de estar en nivel inicio a situarse en un nivel de logro esperado.

**Tabla 6**

*Resultado General del Juego Lúdico en la Noción de número del Pre test y Pos Test por dimensiones*

Dimensión	Pre Test						Post Test					
	En inicio		En proceso		Logro esperado		En inicio		En proceso		Logro esperado	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Correspondencia	4	21,1	<b>13</b>	<b>68,4</b>	2	10,5	0	0	1	5,3	<b>18</b>	<b>94,7</b>
Clasificación	<b>13</b>	<b>68,4</b>	6	31,6	0	0	0	0	1	5,3	<b>18</b>	<b>94,7</b>
Seriación	<b>15</b>	<b>78,9</b>	4	21,1	0	0	0	0	1	5,3	<b>18</b>	<b>94,7</b>

Nota: Obtenido a partir de las observaciones realizadas antes y después mediante el instrumento realizado.

La Tabla 6 evidencia que los niños y niñas de 4 años inicialmente ya tenían un nivel “En proceso” respecto a la dimensión correspondencia y que gracias a los talleres de los juegos lúdicos en su mayoría alcanzaron el nivel de “Logro esperado”. Las mejoras se evidencian en la dimensión de; correspondencia, clasificación y seriación, donde pasaron de estar en un nivel “En inicio” a situarse en nivel “Logro esperado” donde 18 de los 19 niños lograron tener este nivel lo cual indica que los talleres de los juegos lúdicos fueron eficaces en el desarrollo de la noción de número.

#### 4.2. OE1: RESULTADOS DE JUEGOS LÚDICOS EN LA DIMENSIÓN DE CORRESPONDENCIA

**Tabla 7**

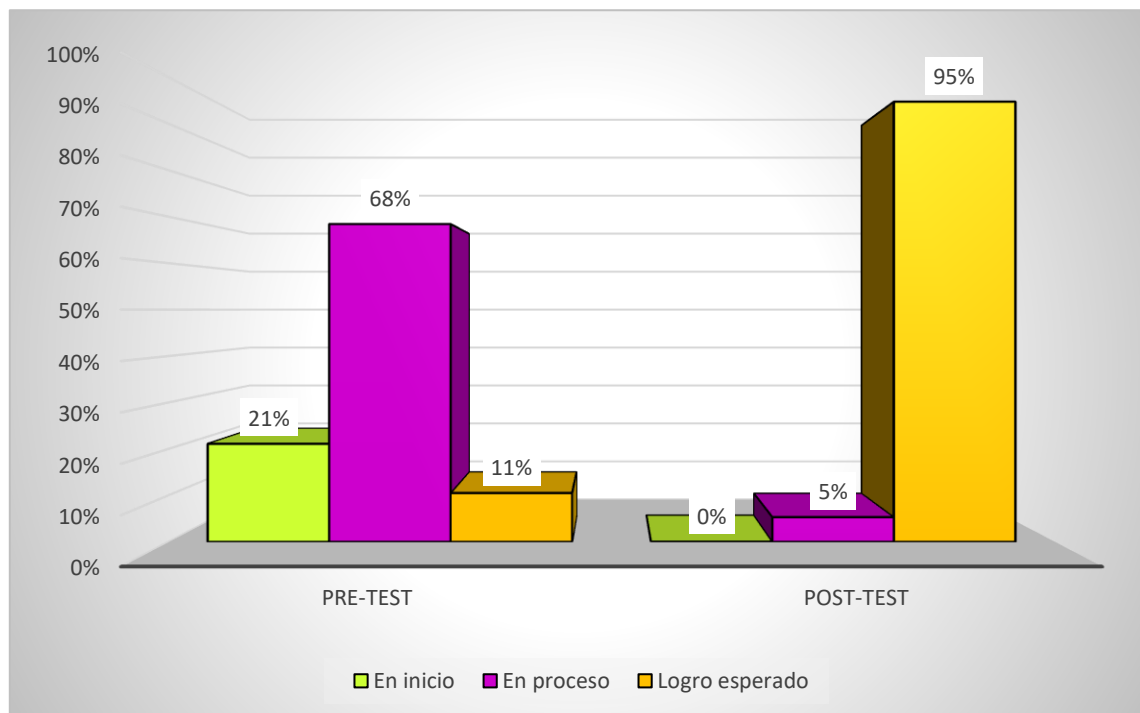
*Resultados de correspondencia del Pre test y Pos Test*

Escala	Pre Test		Post Test		Wilcoxon
	N	%	N	%	
En inicio	4	21.1	0	0	
En proceso	<b>13</b>	<b>68.4</b>	1	5.3	<b>Sig = 0.001</b>
Logro esperado	2	10.5	18	<b>94.7</b>	
Total	19	100.0	19	100.0	

Nota: Resultados de frecuencia generados con SPSS v29 a partir de las observaciones realizadas antes y después mediante el instrumento realizado.

**Figura 5**

*Pre-Test y Post-Test en la dimensión Correspondencia*



Nota: Obtenido a partir de las fichas de observación y generado con SPSS v29.

En la Tabla 7 y Figura 5, los resultados del Pre-Test muestran que el 21.1% de los niños se encontraban en el nivel de la escala "En inicio," mientras que en el Post-Test este nivel de escala se redujo al 0%. Así mismo el nivel de escala "En proceso" disminuyó de 68.4% en el Pre-Test a 5.3% en el Post-Test. Por otro lado, en el nivel de escala "Logro esperado" experimentó un aumento significativo, pasando del 10.5% en el Pre-Test al 94.7% en el Post-Test. La prueba de Wilcoxon confirma que estos cambios son estadísticamente significativos con una significancia de 0.001, siendo este valor menor que el alfa de 0.05, por lo que se rechazó la  $H_0$  y se aceptó la hipótesis de investigación  $H_i$  demostrando que los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la correspondencia, así mismo demuestra que los niños desarrollaron la correspondencia estableciendo relaciones de igualdad de objeto a objeto. Según Pardo (1992) citado por Priego (2018) para alcanzar esta dimensión el niño logra establecer la correspondencia uno a uno, de objeto a objeto, objeto con encaje, objeto-signo y signo-signo. Así mismo Sulca (2021) menciona que el juego lúdico crea una actividad armoniosa en los niños y la libertad de expresarse libremente.

### **Prueba de hipótesis para el objetivo específico 1**

**Hipótesis de investigación:** Los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la correspondencia en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°330 Alto Bellavista, Puno 2024.

**Hipótesis nula:** Los juegos lúdicos no son eficaces en el desarrollo de la correspondencia en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°330 Alto Bellavista, Puno 2024.

**Prueba de hipótesis:** Se usará el estadístico inferencial para datos no paramétricos de la prueba de Wilcoxon.

$$W = \min \left( \sum_{i=1}^n R_i^+, \sum_{i=1}^n R_i^- \right)$$

Donde:

$R_i^+$  : rango asignado a la i-ésima diferencia positiva.

$R_i^-$  : rango asignado a la i-ésima diferencia negativa.

n : es el número total de pares observados

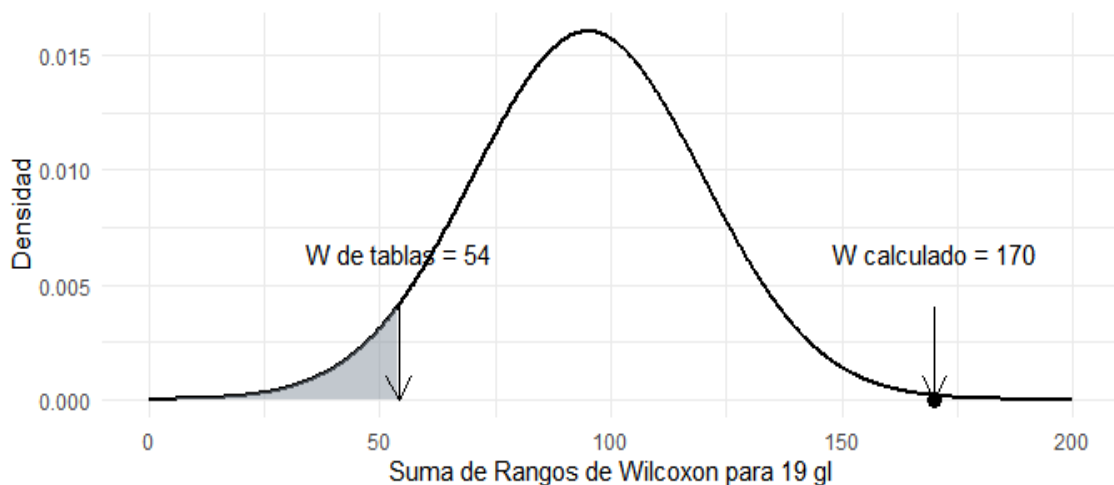
La W de tablas para 19 grados de libertad según Tabla de rangos de Wilcoxon con un nivel de confianza de 0.05 que resulta un valor de 54 y W calculado es 170.

Región de rechazo de la  $H_0$                       si W calculado  $>$  W tablas

No se rechaza la  $H_0$                               si W calculado  $\leq$  W tablas

### Figura 6

*Curva de Wilcoxon entre W de tablas vs W calculado para correspondencia*



Nota: Generado con R Studio v.2.1.

**Conclusión:** Según la gráfica se observa la curva de Wilcoxon para 19 grados de libertad donde la zona de rechazo se encuentra por debajo de la W de tablas de 53, mientras que W calculada fue de 170. Lo que indica que existe diferencia significativa entre el Pre-Test y el Post-Test sobre la dimensión de correspondencia. Del mismo modo se obtuvo rangos positivos lo que demuestra que en la dimensión de correspondencia tuvo una dirección positiva, es decir que los talleres de los juegos lúdicos son eficaces en el

desarrollo de la correspondencia ya que pasaron de estar del nivel “En Proceso” a situarse en un nivel de “Logro esperado”.

**Tabla 8**

*Resultados de correspondencia del Pre Test y Pos Test por indicadores*

Indicador	Pre Test						Post Test					
	C		B		A		C		B		A	
	En inicio		En proceso		Logro esperado		En inicio		En proceso		Logro esperado	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Relaciona objetos entre dos colecciones.	<b>13</b>	<b>68,4</b>	5	26,3	1	5,3	0	0	1	5,3	<b>18</b>	<b>94,7</b>
Expresa relación de encaje.	4	21,1	<b>12</b>	<b>63,2</b>	3	15,8	0	0	3	15,8	<b>16</b>	<b>84,2</b>
Hace correspondencia uno a uno.	3	15,8	<b>13</b>	<b>68,4</b>	3	15,8	0	0	1	5,3	<b>18</b>	<b>94,7</b>
Compara cantidades (más que/menos que).	<b>16</b>	<b>84,2</b>	2	10,5	1	5,3	0	0	4	21,1	<b>15</b>	<b>78,9</b>

Nota: Resultados de frecuencia generados con SPSS v29 a partir de las observaciones realizadas antes y después mediante el instrumento realizado.

En la Tabla 8, los indicadores "Relaciona objetos entre dos colecciones" y "Compara cantidades" presentan un patrón similar: en ambos casos, una mayoría significativa de los niños se encontraba en el nivel "En inicio" en el Pre-Test y en el Post-Test el resultado demostró que todos los niños y niñas avanzaron a "Logro esperado". Este cambio refleja una mejora considerable en la capacidad de los niños para identificar relaciones y comparar cantidades. Por otro lado, los indicadores "Expresa relación de encaje" y "Hace correspondencia uno a uno" ya mostraban un nivel intermedio en el Pre-Test, con una mayor proporción de niños en "En proceso" y en el Post-Test, lo que evidencia que los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la correspondencia alcanzando niveles de "Logro esperado".

#### 4.3. OE2: RESULTADOS DE JUEGOS LÚDICOS EN LA DIMENSIÓN DE CLASIFICACIÓN

**Tabla 9**

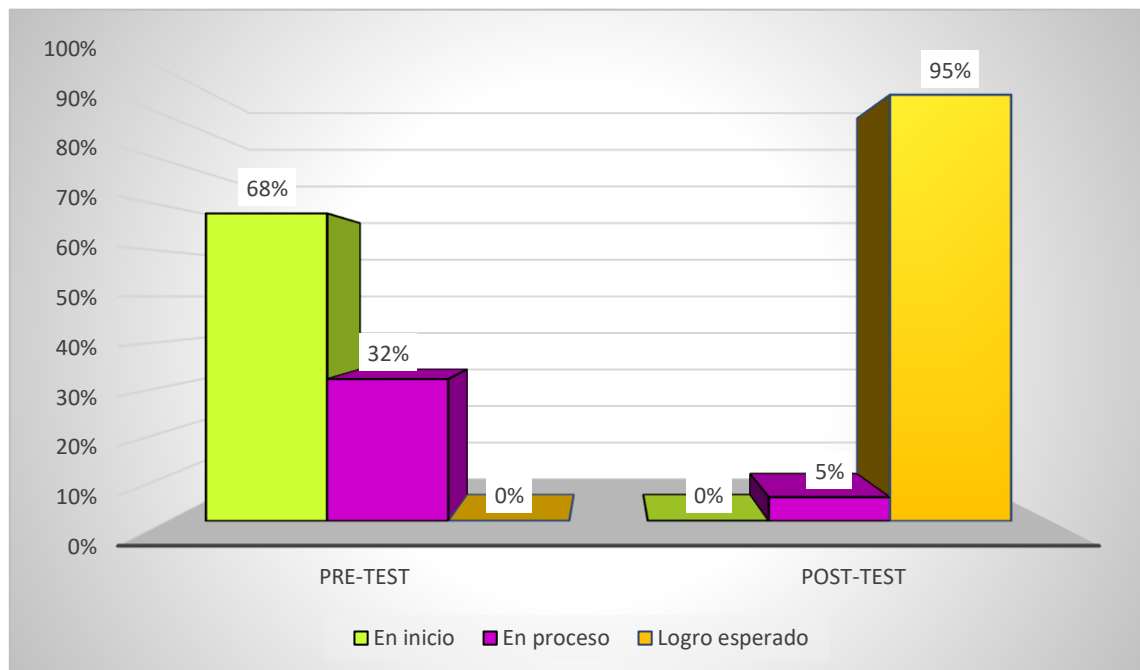
*Resultados de desarrollo de clasificación del Pre Test y Pos Test*

Escala	Pre Test		Post Test		Wilcoxon
	N	%	N	%	
En inicio	13	68.4	0	0	<b>Sig = 0.001</b>
En proceso	6	31.6	1	5.3	
Logro esperado	0	0	18	94.7	
Total	19	100.0	19	100.0	

Nota: Resultados de frecuencia generados con SPSS v29 a partir de las observaciones realizadas antes y después mediante el instrumento realizado.

**Figura 7**

*Pre-Test y Post-Test en la dimensión Clasificación*



Nota: Obtenido a partir de las fichas de observación y generado con SPSS v29.



En la Tabla 9 y Figura 7, los resultados del Pre-Test muestran que el 68.4% de los niños se encontraban en el nivel de escala “En inicio”, la cual se reduce al 0% en el Post-Test. Asimismo, en el nivel de escala "En proceso" disminuye del 31.6% en el Pre-Test al 5.3% en el Post-Test. Del mismo modo, en el nivel de escala de "Logro esperado," ningún niño alcanzó este nivel en el Pre-Test (0.0%), mientras que en el Post-Test el 94.7% de los niños alcanzaron este nivel de escala. La prueba de Wilcoxon confirma que estas mejoras son estadísticamente significativas, con un valor de significancia de 0.001, siendo este valor ser menor que el alfa de 0.05, por lo que se rechazó la  $H_0$  y se aceptó la hipótesis de investigación  $H_i$  comprobando que los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la clasificación. Tal como lo menciona Sulca (2021) el juego lúdico permite la participación del niño en el desarrollo de su aprendizaje. Según del MINEDU (2020) este desarrollo es favorecido gracias a la agrupación por semejanzas y separación por diferencias, conllevando a establecer relación por color, tamaño, forma y cantidad..

### **Prueba de hipótesis para el objetivo específico 2**

**Hipótesis de investigación:** Los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de clasificación en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°330 Alto Bellavista, Puno 2024.

**Hipótesis nula:** Los juegos lúdicos no son eficaces en el desarrollo de clasificación en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°330 Alto Bellavista, Puno 2024.

**Prueba de hipótesis:** Se usará el estadístico inferencial para datos no paramétricos de la prueba de Wilcoxon.

$$W = \min \left( \sum_{i=1}^n R_i^+, \sum_{i=1}^n R_i^- \right)$$

Donde:

$R_i^+$  : rango asignado a la i-ésima diferencia positiva.

$R_i^-$  : rango asignado a la i-ésima diferencia negativa.

n : es el número total de pares observados

La W de tablas para 19 grados de libertad según Tabla de rangos de Wilcoxon con un nivel de confianza de 0.05 que resulta un valor de 54 y W calculado es 190.

Región de rechazo de la  $H_0$                       si W calculado > W tablas

No se rechaza la  $H_0$                               si W calculado  $\leq$  W tablas

### Figura 8

*Curva de Wilcoxon entre W de tablas vs W calculado para correspondencia*



Nota: Generado con R Studio v.2.1.

**Conclusión:** Según la gráfica se observa la curva de Wilcoxon para 19 grados de libertad donde la zona de rechazo se encuentra por debajo de la W de tablas de 53, mientras que W calculada fue de 170. Lo que indica que existe diferencia significativa



entre el Pre-Test y el Post-Test sobre la dimensión de clasificación. Del mismo modo se obtuvo rangos positivos lo que demuestra que en la dimensión de correspondencia tuvo una dirección positiva, es decir que los talleres de juegos lúdicos son eficaces para desarrollar la clasificación puesto que pasaron del nivel de “En Inicio” a situarse en un nivel de “Logro esperado”.

**Tabla 10**

*Resultados de clasificación del Pre Test y Pos Test por indicadores*

Indicador	Pre Test						Post Test					
	C		B		A		C		B		A	
	En inicio		En proceso		Logro esperado		En inicio		En proceso		Logro esperado	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Representa agrupaciones con criterio concreto.	<b>14</b>	<b>73,7</b>	5	26,3	0	0,0	0	0,0	2	10,5	<b>17</b>	<b>89,5</b>
Agrupar por color y lo expresa.	<b>11</b>	<b>57,9</b>	8	42,1	0	0,0	0	0,0	2	10,5	<b>17</b>	<b>89,5</b>
Agrupar por tamaño y lo expresa.	<b>12</b>	<b>63,2</b>	6	31,6	1	5,3	0	0,0	2	10,5	<b>17</b>	<b>89,5</b>
Agrupar por forma y lo expresa.	5	26,3	<b>13</b>	<b>68,4</b>	1	5,3	0	0,0	3	15,8	<b>16</b>	<b>84,2</b>
Realiza varias agrupaciones.	<b>18</b>	<b>94,7</b>	1	5,3	0	0,0	0	0,0	0	0,0	<b>19</b>	<b>100,0</b>
Explica criterio de agrupación.	<b>15</b>	<b>78,9</b>	4	21,1	0	0,0	0	0,0	0	0,0	<b>19</b>	<b>100,0</b>
Propone contar hasta 5.	<b>15</b>	<b>78,9</b>	0	0,0	4	21,1	0	0,0	1	5,3	<b>18</b>	<b>94,7</b>

Nota: Resultados de frecuencia generados con SPSS v29 a partir de las observaciones realizadas antes y después mediante el instrumento realizado.

En la Tabla 10, los resultados muestran mejoras consistentes en todas las dimensiones de clasificación evaluadas. Los indicadores "Representa agrupaciones con criterio concreto," "Agrupar por color y lo expresa", "Agrupar por tamaño y lo expresa",



“Realiza varias agrupaciones” y “Explica criterio de agrupación” y “Propone contar hasta 5” presentan un patrón similar, donde la mayoría de los niños estaba en “En inicio” en el Pre-Test, pero avanzaron considerablemente a “Logro esperado” en el Post-Test siendo diferente en “Agrupa por forma y lo expresa” donde ya estaban “En proceso”. Esto indica un progreso marcado en la habilidad para clasificar y expresar agrupaciones concretas. Es decir que los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la clasificación.

#### 4.4. OE3: RESULTADOS DE JUEGOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE LA DIMENSIÓN DE SERIACIÓN

**Tabla 11**

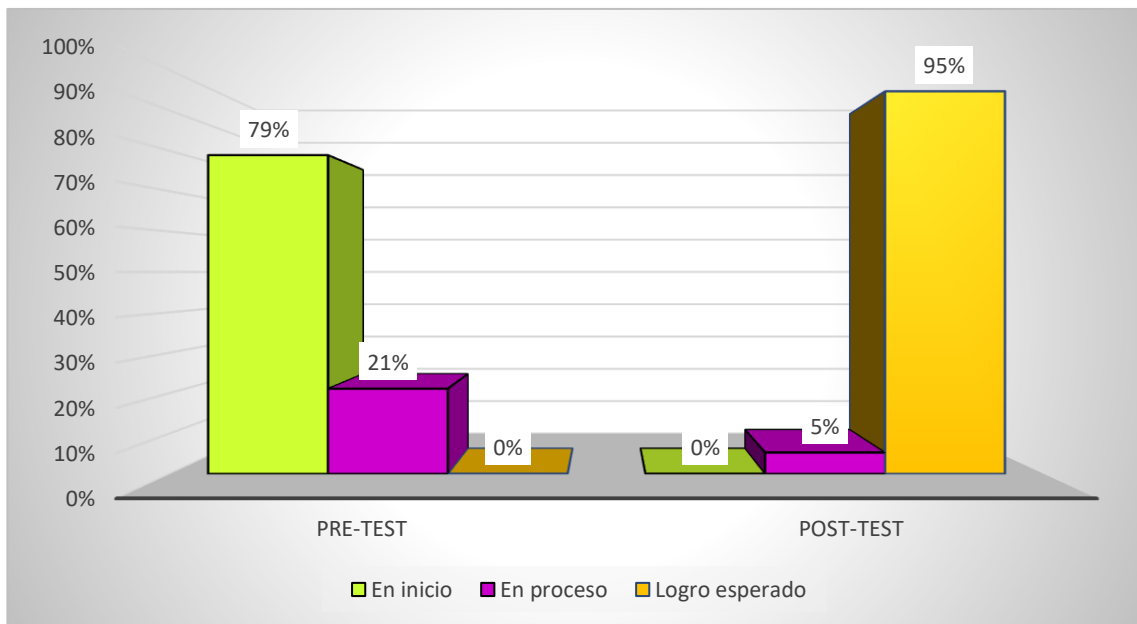
*Resultados de desarrollo de seriación del Pre Test y Pos Test*

Escala	Pre Test		Post Test		Wilcoxon
	N	%	N	%	
En inicio	15	78.9	0	0	<b>Sig = 0.001</b>
En proceso	4	21.1	1	5.3	
Logro esperado	0	0	18	94.7	
Total	19	100.0	19	100.0	

Nota: Resultados de frecuencia generados con SPSS v29 a partir de las observaciones realizadas antes y después mediante el instrumento realizado.

**Figura 9**

*Pre-Test y Post-Test en la dimensión Seriación*



Nota: Obtenido a partir de las fichas de observación y generado con SPSS v29.

En la Tabla 11 y Figura 9, los resultados del Pre-Test indican que el 78.9% de los niños se encontraban en el nivel de escala "En inicio," mientras que en el Post-Test este nivel de escala disminuyó en un (0.0%). Así mismo el nivel de escala "En proceso" disminuyó del 21.1% en el Pre-Test al 5.3% en el Post-Test. Del mismo modo, el nivel de escala "Logro esperado" pasó del 0.0% en el Pre-Test al 94.7% en el Post-Test. La prueba de Wilcoxon muestra una significancia estadística de 0.001, siendo este valor menor que el alfa de 0.05, por lo que se rechazó la  $H_0$  y se aceptó la hipótesis de investigación  $H_i$  comprobando que los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la seriación. Según Priego (2018) la seriación se logra cuando el niño tiene la capacidad de ordenar objetos de manera lógica o jerárquica siguiendo un criterio específico. Por tanto Sandoval, (2022) sostiene que los juegos lúdicos es una herramienta significativa en el desarrollo de la seriación ya que los niños pueden practicar y reforzar esta habilidad de una manera divertida y natural.



### Prueba de hipótesis para el objetivo específico 3

**Hipótesis de investigación:** Los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de seriación en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°330 Alto Bellavista, Puno 2024.

**Hipótesis nula:** Los juegos lúdicos no son eficaces en el desarrollo de seriación en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°330 Alto Bellavista, Puno 2024.

**Prueba de hipótesis:** Se usará el estadístico inferencial para datos no paramétricos de la prueba de Wilcoxon.

$$W = \min \left( \sum_{i=1}^n R_i^+, \sum_{i=1}^n R_i^- \right)$$

Donde:

$R_i^+$  : rango asignado a la i-ésima diferencia positiva.

$R_i^-$  : rango asignado a la i-ésima diferencia negativa.

n : es el número total de pares observados

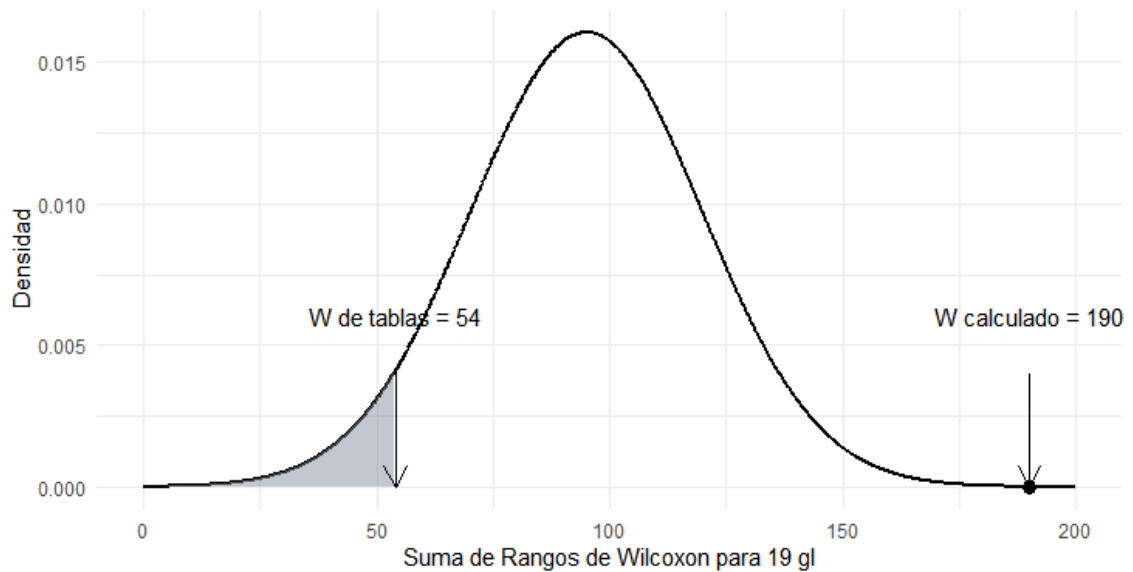
La W de tablas para 19 grados de libertad según Tabla de rangos de Wilcoxon con un nivel de confianza de 0.05 que resulta un valor de 54 y W calculado es 190.

Región de rechazo de la  $H_0$                       si W calculado > W tablas

No se rechaza la  $H_0$                                 si W calculado  $\leq$  W tablas

**Figura 10**

*Curva de Wilcoxon entre W de tablas vs W calculado para correspondencia*



Nota: Generado con R Studio v.2.1.

**Conclusión:** Según la gráfica se observa la curva de Wilcoxon para 19 grados de libertad donde la zona de rechazo se encuentra por debajo de la W de tablas de 53, mientras que W calculada fue de 190. Lo que indica que existe diferencia significativa entre el Pre-Test y el Post-Test sobre la dimensión de seriación. Del mismo modo se obtuvo rangos positivos lo que demuestra que en la dimensión de seriación tuvo una dirección positiva, es decir que los talleres de juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la seriación puesto que pasaron de estar del nivel “En Inicio” a situarse en un nivel de “Logro Esperado”.

**Tabla 12**

*Resultados de seriación del Pre Test y Pos Test por indicadores*

Indicador	Pre Test						Post Test					
	C		B		A		C		B		A	
	En inicio		En proceso		Logro esperado		En inicio		En proceso		Logro esperado	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Ordena objetos de largo a corto.	13	68,4	6	31,6	0	0	0	0	1	5,3	18	94,7
Ordena objetos de grande a pequeño.	13	68,4	6	31,6	0	0	1	5,3	1	5,3	17	89,5
Ordena objetos de grueso a delgado.	14	73,7	3	15,8	2	10,5	0	0	1	5,3	18	94,7
Expresa criterio para ordenar (largo a corto).	14	73,7	5	26,3	0	0	0	0	2	10,5	17	89,5
Expresa criterio para ordenar (grande a pequeño).	13	68,4	6	31,6	0	0	1	5,3	0	0,0	18	94,7
Expresa criterio para ordenar (grueso a delgado).	15	78,9	4	21,1	0	0	0	0	3	15,8	16	84,2
Expresa criterio para ordenar 4 objetos.	19	100	0	0	0	0	0	0	3	15,8	16	84,2
Ordena en hoja gráfica (grande a pequeño).	11	57,9	8	42,1	0	0	0	0	3	15,8	16	84,2
Ordena en hoja gráfica (largo a corto).	12	63,2	7	36,8	0	0	0	0	2	10,5	17	89,5
Ordena en hoja gráfica (grueso a delgado).	15	78,9	3	15,8	1	5,3	0	0,0	3	15,8	16	84,2

Nota: Resultados de frecuencia generados con SPSS v29 a partir de las observaciones realizadas antes y después mediante el instrumento realizado.

En la Tabla 12, se muestra que los niños de 4 años estuvieron en el Pre-Test en nivel “En Inicio” y que gracias a los talleres de juegos lúdicos mejoraron drásticamente hasta situarse la gran mayoría en “Logro esperado”. Es decir, los juegos lúdicos influyen cuando se ordena en serie. Es decir que los niños lograron desarrollar según Sulca (2021) el juego lúdico se caracteriza por ser una actividad física y mental que influye en el



desarrollo de Carrasco (2022) la seriación de elementos creando una secuencia simple ya sea de manera creciente o decreciente y alternancia de elementos.

#### 4.5. DISCUSIÓN

En la presente investigación se evidenció la eficacia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la noción de número en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. 330 Alto Bellavista, con un valor de significancia de la prueba de Wilcoxon con un  $p = 0.001$ . Lo que demuestra que los niños pasaron de estar en un nivel “Inicio” a estar en un nivel de “Logro esperado” en su gran mayoría, por lo que mejoraron a nivel de correspondencia, clasificación y seriación. Estos hallazgos son similares a los encontrados por Neyra (2019) en Trujillo, quien realizó 12 sesiones y que gradualmente los niños fueron mejorando a partir 5ta sesión y obteniendo logro esperado en las próximas sesiones con un  $p < 0.05$  y con Sanchez (2023) en Juliaca quien a su vez realizó 13 sesiones de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en matemáticas, obteniendo que la mayoría de los niños de 3, 4 y 5 años estaban en un nivel de inicio y pasaron a estar a estar en su mayoría en nivel de proceso respecto al aprendizaje de matemáticas. Del mismo modo Almora y Quispe (2019) en Huancayo mencionan que 7 de cada 10 niños logran aprender mejor gracias a los juegos lúdicos. En tanto que Cruzado (2023) en Lima menciona que existe una correlación positiva moderada de 0.599 entre la aplicación de los juegos lúdicos en el rendimiento académico debido a que son llamativos para los niños, Asimismo, el autor recalca que la mayoría de los docentes no logra hacerlo de manera efectiva la integración de juegos en el proceso educativo como los juegos lúdicos, por lo que debe implantarse bajo el enfoque del Aprendizaje Basado en Juegos (GBL). Analizando estos resultados podemos confirmar que los juegos lúdicos son altamente efectivos en el desarrollo de la noción de número siempre que se desarrollan cuidadosamente estas sesiones y que



mejoran cuando el niño aprende en equipo según la teoría de Vygotsky que indica que la construcción del conocimiento es más social y no individual.

Respecto al primer objetivo específico sobre correspondencia se establece que los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la correspondencia en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Alto Bellavista debido a que se obtuvo un valor  $p=0.001$ . Lo que demuestra que los niños pasaron a estar en un nivel “Proceso” a estar en un nivel de “logro esperado” es decir que lograron desarrollar la correspondencia de manera eficaz. Así mismo estos hallazgos son similares a los encontrados por Sosa y Chirinos (2022) en Apurímac quienes mencionan que los datos revelan que en la aplicación los niños se encontraban en un bajo nivel en el Pre-Test para resolver problemas de correspondencia, sin embargo, luego de implementar las actividades lúdicas se pudo determinar que 9 de cada 10 niños mejoró considerablemente al ubicarse en un alto nivel de afianzamiento de logro del desempeño resolviendo problemas de correspondencia demostrando así la efectividad de este tipo de actividades. Esto se explica a su vez por el estudio correlativo de Sulca (2021) en Ayacucho quien obtuvo una correlación alta de Rho de Spearman de ,782; entonces existe una correlación alta entre juego lúdico y la correspondencia en los niños de 4 años, es decir en un 78% el juego lúdico resulta ser determinante en el aprendizaje a nivel de correspondencia. Analizando estos resultados podemos afirmar que el juego lúdico es una actividad entretenida y espontánea el cual permite desarrollar la correspondencia en niños y niñas de preescolar de manera divertida permitiendo la exploración de material y aprendizajes significativos (Sulca, 2021).

Respecto al segundo objetivo específico sobre clasificación se establece que los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la clasificación en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Alto Bellavista debido a que se obtuvo un valor  $p=0.001$ . Lo que demuestra que los niños pasaron a estar en un nivel “Inicio” a estar en un nivel de “logro esperado”,





es decir que lograron desarrollar la clasificación de manera eficaz. Estos resultados son similares por los encontrados por Sosa y Chirinos (2022) en Apurímac, quienes mencionan al aplicar el Pre-Test, la mitad de los estudiantes estaban en un nivel regular y la otra mitad en nivel bajo, en la resolución de problemas de clasificación. Luego de aplicar las actividades lúdicas se pudo evidenciar que todos los niños de 5 años se encontraron en un alto nivel de “logro esperado” respecto a los problemas de clasificación. Del mismo modo Sulca (2021) en Ayacucho quien evidencia una correlación Spearman con 0,64, denotando así que hay un 64% de fuerza sobre la resolución nivel de clasificación. Por otro lado Escalada (2019) en Cuenca, Ecuador refiere que durante la encuesta realizada a las docentes, todos los docentes están conscientes de la importancia de conocer más sobre el uso de estrategias que involucren actividades lúdicas ya que fue evidente el beneficio en el aprendizaje para los niños. Por lo tanto, los juegos lúdicos ayudan a desarrollar la clasificación en los niños y niñas de una manera didáctica y significativa debido a que estos juegos lúdicos son una herramienta fundamental en el ámbito educativo para fomentar en los niños un aprendizaje activo, significativo y motivador. Piaget en su teoría constructivista nos dice que el niño construye su propio conocimiento al interactuar con su entorno y por eso es importante que las docentes brinden las herramientas necesarias que permitan generar el andamiaje que permita al niño construir su aprendizaje (Monteza, 2021).

Respecto al tercer objetivo específico sobre seriación se establece que los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la seriación en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Alto Bellavista debido a que se obtuvo un valor  $p=0.001$ . Lo que demuestra que los niños pasaron a estar en un nivel “Inicio” a estar en un nivel de “logro esperado” por tanto quiere decir que mejoraron el nivel de seriación de manera eficaz. Tal como lo mencionan Sosa y Chirinos (2022) en Apurímac quienes revelan al momento de aplicar el Pre-Test



la mitad de los niños estaban en un nivel regular de las capacidades para resolver problemas de seriación, mientras que la otra mitad demostraron estar en un bajo nivel de esta dimensión. Posteriormente se implementó las actividades lúdicas que permitieron mejorar la seriación entre los estudiantes, demostrando que todos los estudiantes lograron resolver problemas de seriación. Al analizar estos resultados es evidente que los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la seriación ya que Jean Piaget citado en Monteza (2021) afirma que en su teoría constructivista que en el área de matemática los niños construyen su propio conocimiento a través de sus experiencias y la interacción con el entorno, de tal modo que los juegos lúdicos fomentan una interacción con su entorno, les permite explorar y descubrir nuevos conceptos. De la misma forma Vygotsky citado en Carrasco (2022) menciona que el niño construye su aprendizaje mediante la interacción social, además el docente también actúa como un facilitador que brinda herramientas para que el niño pueda adquirir conocimientos.

Por consiguiente y como juicio crítico, podemos determinar que los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la noción de número y posiblemente para otras áreas como (motricidad, desarrollo de la creatividad y otros). Por lo que los juegos lúdicos resultan ser entretenidos porque captan su atención y concentración debido a que es una forma de explorar lo que hace que se segregue la dopamina y la oxitocina. Por lo que es evidente que los juegos lúdicos es el futuro de la pedagogía debido al crecimiento gradual de niños hiperactivos o con TDAH que aprenden mediante el juego.



## V. CONCLUSIONES

**PRIMERO:** En el presente trabajo de investigación, se determinó que los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la noción de número en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°330 Alto Bellavista, porque los resultados del pre test en su mayoría se encontraron en el nivel “Inicio” luego los resultados se elevaron en el pos test en su gran mayoría se encontraron en el nivel “Logro esperado”. A su vez esta influencia se corroboró mediante la significancia de la prueba de Wilcoxon con un  $p=0.001$ . Por tanto, se acepta la hipótesis planteada los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la noción de número en los niños y niñas. Es decir, que los 20 talleres impartidos de juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la noción de número

**SEGUNDO:** De acuerdo con los resultados obtenidos, se comprobó que los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la correspondencia en los niños y niñas, porque los resultados del pre test en su mayoría se encontraron en el nivel “En proceso” luego los resultados se elevaron en el pos test en su gran mayoría ya que se encontraron en el nivel “Logro esperado”. A su vez esta influencia se corroboró mediante la significancia de la prueba de Wilcoxon con un  $p=0.001$ . Asimismo, se acepta la hipótesis planteada que los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la correspondencia en los niños y niñas. Por lo tanto, los niños lograron relacionar o corresponder objetos unos con otros según su atributo.



**TERCERO:** Teniendo en cuenta los resultados obtenidos, se comprobó que los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la clasificación en los niños y niñas, debido a que los resultados se evidenciaron en el pre test en su mayoría se encontraron en el nivel “En inicio” luego los resultados se elevaron en el pos test en su gran mayoría se encontraron en el nivel “Logro esperado”. A su vez esta influencia se corroboró mediante la significancia de la prueba de Wilcoxon con un  $p=0.001$ . Por tal razón se acepta la hipótesis planteada de que la aplicación que los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la clasificación en los niños y niñas. Por lo que podemos decir que los niños lograron agrupar objetos según su atributo.

**CUARTO:** Conforme a los resultados obtenidos, se comprobó que los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la seriación en los niños y niñas, porque los resultados del pre test en su mayoría se encontraron en el nivel “En inicio” luego los resultados se elevaron en el pos test en su gran mayoría se encontraron en el nivel “Logro esperado”. A su vez esta eficacia se corroboró mediante la significancia de la prueba de Wilcoxon con un  $p=0.001$ . Por tanto, se acepta la hipótesis planteada que los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la seriación en los niños y niñas. Es decir que los niños lograron ordenar elementos de manera simple (ascendente o descendente) y de manera alternante (de acuerdo a alguna característica).



## VI. RECOMENDACIONES

- PRIMERO:** Con los resultados obtenidos se recomienda a los futuros investigadores a que puedan profundizar ampliamente en temas relacionados con los juegos lúdicos y su eficacia en la noción de número. Del mismo modo, recomendamos que se amplié la muestra a 25 niños para obtener resultados consistentes y a su vez que se cuente con un grupo control para realizar su respectiva comparación.
- SEGUNDO:** A los padres de familia a conocer los juegos lúdicos con el fin de implementarlos en la casa para que así sus hijos puedan practicar y reforzar las habilidades como la clasificación, la comparación y asociación que permitirán el desarrollo de la correspondencia.
- TERCERO:** A las docentes de las instituciones del nivel inicial a considerar la integración del juego lúdico en la planificación, organización de material y espacio adecuado para trabajar la correspondencia, permitiendo el desarrollo de habilidades cognitivas en el estudiante en el salón de clase
- CUARTO:** A las docentes que antes de implementar los juegos lúdicos deben comprender la teoría mediante el juego y la importancia de la seriación. Así mismo recomendamos una elección de juegos lúdicos que estén diseñados para trabajar la seriación y que establezca un método adecuado para evaluar el proceso del desarrollo de la seriación. Por ejemplo, brindando bloques de distintos tamaños, color y forma. Luego se les pide a los niños a que lo clasifiquen del más largo a más corto.



## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, M. (2022). Juegos lúdicos como estrategia para desarrollar las nociones matemáticas en los niños de 4 años de la I.E. Jardín infantil N° 123-Distrito Independencia-Huaraz,2020 [Tesis de grado, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. In *Repositorio.uladech*. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/30697>
- Almora, I., & Quispe, E. (2019). Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la institución educativa inicial Innova Schools, Huancayo 2018 [Tesis de grado,Universidad Nacional De Huancavelica]. In *Repositorio UNH*. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/adae727f-fd26-4090-ad1f-17318799f21e/content>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. In *Researchgate* (Vol. 6, Issue 6, pp. 1–133). <https://www.researchgate.net/publication/352157132>.  
<https://doi.org/10.33386/593dp.2021.6.819>
- Baltodano, D. (2022). Relación de los juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I Bambini Montessori - Cartavio 2020 [Tesis de grado,Universidad Católica de los Angeles Chimbote]. In *Repositorio.uladech*. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/28195>
- Caballero, G. (2022). Actividades lúdicas para aprender matemática Fun activities to learn mathematics Atividades divertidas para aprender matemática. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, 7(10), 1571–1593. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i8>
- Cáceres, N. (2023). Juegos lúdicos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la unidad educativa Francisco Huerta Rendón. *Bibliotecavirtual.Utb.*, 1–42. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/15477>
- Cajamarca, U. (2018). *Procesos didácticos generales en matemática*. <http://ugelcajamarca.gob.pe/wp-content/uploads/sites/3/2020/05/PROCESOS-DIDACTIVOS-MATEMATICA.pdf>



- Camargo, L. (2020). Influencia De La Lúdica En El Desarrollo Del Pensamiento Lógico Matemático [Tesis de grado, Universidad De La Costa Cuc]. In *repositorio.cuc.edu.co*.  
[https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/7891/INFLUENCIA DE LA LUDICA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LOGICO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/7891/INFLUENCIA_DE_LA_LUDICA_EN_EL_DESARROLLO_DEL_PENSAMIENTO_LOGICO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Carlos, F., & Karla, F. (2024). Aplicación de las pruebas no paramétricas de signos y Wilcoxon en la toma de decisiones empresariales. *Espirituemprendedores*, 8(2), 64–83. <https://doi.org/10.33970/eetes.v8.n2.2024.366>
- Carrasco, I. (2022). Actividades lúdicas para desarrollar la noción de número en los niños de 5 años de la institución educativa N° 577 “San José” [Tesis de grado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. In *Repositorio.uladech*.  
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/30976>
- Castillo, V. (2019). Juegos lúdicos para desarrollar las nociones de medición en niños de 5 años ,institución educativa inicial N° 266 de Pichiu Quinhuaragra,Huari -2018. *Repositorio.Uladech.*, 1–128. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/15179>
- Castro, N. (2021). El juego lúdico y las habilidades matemáticas de los niños de cinco años de la institución educativa inicial N°304 el trapecio - CHimbote, 2021. *Repositorio.Uladech.*, 1–90. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/25556>
- Chayña, V. (2022). Estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de la noción de número en estudiantes de cinco años de una institución educativa inicial de Puno [Tesis de grado, Universidad San Ignacio De Loyola]. In *Universidad San Ignacio de Loyola*. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/8f87c920-5c79-47b4-8f4e-2ef9eb4c5066>
- Corral, Y. (2009). Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos. *Revista Ciencias de La Educación*, 19(33), 228–247. <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n33/art12.pdf>
- Cruzado, G., & Lopez, A. (2023). Juegos lúdicos y rendimiento académico en los estudiantes de inicial en una institución educativa Lima, 2023 [Tesis de grado, Universidad Cesar Vallejo]. In *Repositorio.ucv*.



[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/121190/Cruzado\\_HGM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/121190/Cruzado_HGM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Cubas, J. (2023). Aplicación de juegos lúdicos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del tercer grado de la I.E “José Arana Berruete” Mollebamba - Huambos, 2021 [Tesis de grado, Universidad Nacional de Cajamarca]. In *Repositorio.unc*. <http://hdl.handle.net/20.500.14074/5799>

De la torre, V., & Murillo, J. (2019). Eficacia del Programa “Jugando y pensando voy avanzando”, para el desarrollo de la noción de número, en niños de 5 años de la I.E.P “Estrellitas”, UGEL N° 06, Ate. *Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 1(2), 1–14. <https://doi.org/orcid.org/0000-0001-5535-826X>

Dias, H. (2018). Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cuatro años de la institución educativa inicial N° 2033 Virgen de la puerta puente Ochape Cascas 2018 [Tesis de pre grado, Universidad Católica Los Angeles De Chimbote]. In *Repositorio.uladech*. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/4560>

Escalada, P. (2019). Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2, de la escuela de educación básica Carlos Rigoberto Vintimilla, de la comunidad de Vendeleche, del Cantón Cañar, año lectivo 2018-2019” [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca]. In *Dspace.ups.edu.ec*. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17895/1/UPS-CT008475.pdf>

Flores, E., Miranda-Novales, M. G., & Villasís-Keever, M. Á. (2017). El protocolo de investigación VI: cómo elegir la prueba estadística adecuada. *Estadística inferencial. Revista Alergia México*, 64(3), 364–370. <https://doi.org/10.29262/ram.v64i3.304>

Gerrero, M., & Tejeda, R. (2022). Actividades Lúdicas Para El Desarrollo Del Pensamiento Lógico Matemático. *Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí*, 1, 107–122. <https://doi.org/https://orcid.org/0000-0001-9179-0682>

Gonzales, L. (2017). Aplicación de juegos didácticos con el enfoque significativo para mejorar el aprendizaje de las nociones numéricas en el área de matemáticas, en





- los estudiantes de 4 Años de educación inicial IE N° 1555 Coishco , Chimbote , 2016 [Tesis de grado,Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. In *Repositorio.uladech*. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/5571>
- Guzman, M. (2023). El juego lúdico como estrategia para mejorar la coordinación viso manual en niños de la institución educativa inicial N° 002 Santa Rosa de Lima ,Corrales - Tumbes 2023 [Tesis de grado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. In *Repositorio.uladech*. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/38163>
- Hadi, M., Martel, C., Huayta, F., Rojas, C., & Arias, J. (2023). Metodología de la Investigación Guía para el proyecto de tesis. In W. Sucari, P. Aza, & A. Flores (Eds.), *Editorial inudi*. Publicado en Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.073>
- Hernandez, O. (2020). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 37(3), 6–8. <http://scielo.sld.cu/pdf/mgi/v37n3/1561-3038-mgi-37-03-e1442.pdf>
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación* (C. Fernandez & P. Baptisa (eds.); 6ta Edició). McGRAW-HILL. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2. Hernandez, Fernandez y Baptista-Metodología Investigacion Cientifica 6ta ed.pdf>
- Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (2023). Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación. In W. Sucari, P. Aza, & A. Flores (Eds.), *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>
- MINEDU. (2020). La Matemática en el nivel inicial “Guia de orientaciones.” In *Ministerio de Educación*. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/8993>
- MINEDU. (2024). *Resolución Viceministerial N° 048-2024-MINEDU*. El Peruano. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/5518274-048-2024-minedu>
- Monteza, D. (2021). Importancia del juego lúdico en el desarrollo y aprendizaje de los niños de 3 a 5 años del nivel inicial [Tesis de grado,Universidad Nacional de Tumbes]. In *Repositorio.untumbes*. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/63455>



- Murga, P. (2022). Juego lúdico para el aprendizaje de la matemática [Universidad Nacional del Santa]. In *repositorio.uns*. <https://hdl.handle.net/20.500.14278/4095>
- Ñaupas, H., Elias, M., Novoa, E., & Villagómez, A. (2014). Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa y Redacción de la Tesis. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 1999, Issue December). <http://librodigital.sangregorio.edu.ec/librosusgp/B0028.pdf>
- Ñaupas, H., Valdivia, M. R., Palacios, J. J., & Romero, H. E. (2018). Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Edición, 4). Ediciones de la U. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Neyra, J. (2019). Programa de juegos lúdicos para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E 209 Santa Ana Trujillo en el año 2019. [Tesis de grado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. In *Repositorio.uladech*. [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/15804/ACTIVIDADES\\_NUMERO\\_NEYRA\\_VASQUEZ\\_JAKELIN\\_JUANITA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/15804/ACTIVIDADES_NUMERO_NEYRA_VASQUEZ_JAKELIN_JUANITA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia*, 1–19. <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Priego, C. (2018). *Clasificación, seriación y correspondencia término a término: un estudio en un aula de educación infantil* [Tesis de grado, Universidad de la Laguna]. [https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/8993/Clasificacion,seriacion\\_y\\_correspondencia\\_termino\\_a\\_termino.\\_Un\\_estudio\\_en\\_un\\_aula\\_de\\_Educacion\\_Infantil..pdf?sequence=1](https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/8993/Clasificacion,seriacion_y_correspondencia_termino_a_termino._Un_estudio_en_un_aula_de_Educacion_Infantil..pdf?sequence=1)
- Ramirez, K., Mendez, D., & Ramos, A. (2021). Importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de II y III nivel del preescolar en el centro los Cumiches en la comunidad de Musulí , municipio de Palacaguina , segundo semestre 2020 [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Autónoma De Nicaragua, Managua]. In *Repositorio.unan.edu.ni*. <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/16184/1/20293.pdf>



- Romero, F. (2009). Aprendizaje Significativo y Constructivismo. *Temas Para La Educación, Revista Digital Para Profesionales de La Enseñanza*, 1–8. <https://matematicasiesoja.wordpress.com/wp-content/uploads/2021/01/el-aprendizaje-significativo.pdf>
- Sanchez, A. (2023). Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Privada, nueva Esperanza, Juliaca, Puno - 2023 [Tesis de grado, Universidad Católica Los Angeles De Chimbote]. In *Repositorio.uladech*. [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/35193/APRENDIZAJE\\_JUEGOS\\_LUDICOS\\_SANCHEZ\\_VILCA\\_ALEJANDRINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/35193/APRENDIZAJE_JUEGOS_LUDICOS_SANCHEZ_VILCA_ALEJANDRINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Sandoval, J. (2022). Desarrollo De Las Nociones Pre Numéricas En Los Niños De Cinco Años - Chiclayo [Tesis de grado, Universidad Católica Santo Toribio De MogroVEJO]. In *Repositorio de Tesis USAT*. [https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/4836/1/TL\\_SandovalBancesJully.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/4836/1/TL_SandovalBancesJully.pdf)
- Sosa, J., & Chirinos, M. (2022). Actividades lúdicas para afianzar el área de matemática en problemas de cantidad en niños de 5 años de la I.E.I. N°208 “Micaela Bastidas Puyucagua”, Tamburco – 2022 [Tesis de grado, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac (UNAMBA)]. In *repositorio unamba*. [https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/1321/T\\_113.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/1321/T_113.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Sulca, M. (2021). Juego lúdico y el pensamiento matemático en niños de 4 años de la institución educativa inicial 414-48 Distrito Cangallo , Ayacucho 2021. [Tesis de grado, Universidad atólica de los Ángeles Chimbote]. In *Repositorio.uladech*. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/25340>
- Torres, V., & Castañeda, Z. (2021). Desarrollo de las nociones básicas matemáticas en niños y niñas de 5 años de una institución educativa en Huancayo - Junín [Tesis de pre grado, Universidad Nacional De Huancavelica]. In *Repositorio UNH*. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/7e1c98a9-8b04-48e8-9062-2dc28a916c0a/content>



- Trinidad, R. (2022). La construcción de la noción de número en primer grado durante la pandemia The construction of the notion of number in the first degree during the pandemic Introducción. *Revista Electrónica Sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, 9(1), 1–12. <https://doi.org/https://orcid.org/0000-0002-8034-0341>
- Triola, M. (2009). *Estadística* (R. Fuerte (ed.); 10th ed). Pearson Educación de México, S.A.
- Velasquez, Y. (2019). Comprensión de la noción de variable matemática en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 664 Milluni del Distrito de San Anton 2019 [tesis de pregrado, Universidad Nacional Del Altiplano]. In *Repositorio de tesis UNAP*. [http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/15149/Velasquez\\_Ya na\\_Yolanda.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/15149/Velasquez_Ya_na_Yolanda.pdf?sequence=1&isAllowed=y)



# ANEXOS

## ANEXO 1. Matriz de consistencia

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variable	Dimensiones	Población y muestra
<p><b>Problema General:</b> ¿De qué manera los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la noción de número en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°330 Alto Bellavista, Puno - 2024?</p>	<p><b>Objetivo General:</b> Determinar la eficacia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la noción de número en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°330 Alto Bellavista, Puno - 2024.</p>	<p><b>Hipótesis General:</b> Los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la noción de número en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°330 Alto Bellavista, Puno - 2024.</p>	<p>Variable Independiente</p> <p>El juego lúdico</p>	<p>Juego sensorial</p> <p>Juego motor</p>	<p>Población: La población está conformada por 69 niños y niñas de la I.E.I N° 330 Alto Bellavista, Puno</p> <p>Muestra: Está conformada por 19 niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 330 Alto Bellavista, Puno</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Ficha de observación.</p>
<p><b>Problemas Específicas</b></p> <p>¿Son eficaces los juegos lúdicos en el desarrollo de correspondencia en niños y niñas de 4 años?</p> <p>¿Son eficaces los juegos lúdicos en el desarrollo de clasificación en niños y niñas de 4 años?</p> <p>¿Son eficaces los juegos lúdicos en el desarrollo de seriación en niños y niñas de 4 años?</p>	<p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Comprobar la eficacia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la correspondencia en niños y niñas de 4 años.</p> <p>Comprobar la eficacia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la clasificación en niños y niñas de 4 años.</p> <p>Comprobar la eficacia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la seriación en niños y niñas de 4 años.</p>	<p><b>Hipótesis específico</b></p> <p>Los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la correspondencia en niños y niñas de 4 años.</p> <p>Los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la clasificación en niños y niñas de 4 años.</p> <p>Los juegos lúdicos son eficaces en el desarrollo de la seriación en niños y niñas de 4 años.</p>	<p>Variable Dependiente</p> <p>Noción de número</p>	<p>Específicos</p> <p>Correspondencia</p> <p>Clasificación</p> <p>Seriación</p>	<p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>Diseño estadístico: Prueba de Wilcoxon</p>

## ANEXO 2. Validación de instrumentos por expertos



### FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



#### INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

#### TÍTULO DEL PROYECTO:

**INDICACIONES:** Señor(a) especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis de la prueba de pre tes – pos tes sobre: Noción de número. Marque con un aspa el casillero que cree conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación.

#### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombre del experto: KAREN ORTEGA GALLEGOS
- 1.2. Actividad laboral del experto: Docente de la universidad nacional del Altiplano
- 1.3. Institución laboral del  
experto: UNA - PUNO
- 1.4. Nombre del instrumento: pre tes – pos tes
- 1.5. Autor del instrumento: Mery Alexandra Chata Laquise  
Karen Yasira Flores Ilaquita

#### II. EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

**NOTA:** Para cada pregunta se considera la escala de 0 a 2 donde:

Pésimo = 0.0 Deficiente = 0.5 Regular = 1.0 Bueno = 1.5 Excelente = 2.0

N°	Indicadores	Definición	Pésimo 0.0	Deficiente 0.5	Regula r 1.0	Bueno 1.5	Excelente 2.0
1	Claridad	Los ítems están redactados en forma clara y precisa sin ambigüedades.				X	
2	Objetividad	Los ítems están redactados en forma de indicadores observables o medibles.					X
3	Actualidad	Los ítems corresponden a las formas actuales de formulación de los instrumentos de investigación.					X
4	Organización	La formulación de los ítems tiene una secuencia lógica según el tipo de investigación que se pretende realizar.					X
5	Coherencia estructural	La cantidad de ítems corresponde a los indicadores que se pretende medir.					X



6	Coherencia Semántica	Los ítems del instrumento van a permitir responder el planteamiento del problema general y los específicos.					X
7	Consistencia teórica	Los ítems se sustentan en el marco teórico que se desarrolla y se asume en la investigación.					X
8	Metodología	Este instrumento corresponde a la técnica de investigación apropiada para recoger datos confiables de la variable correspondiente.					X
9	Estructura formal	El instrumento contiene todos los elementos estructurales básicos.			X		
10	Originalidad	Este instrumento es una elaboración propia con todos los criterios metodológicos básicos de elaboración. De lo contrario se menciona la fuente					X
PUNTAJES PARCIALES							
PROMEDIO FINAL							

### III. DECISIÓN DEL EXPERTO

El instrumento debe ser reformulado [01-10] ( )

El instrumento requiere algunos reajustes [11-13] ( )

El instrumento es adecuado [14-17] ( )

El instrumento es excelente [18-20] (X)

### IV. RECOMENDACIONES (Para mejorar o reajustar el instrumento):

.....  
 .....  
 .....

Puno, 21 de noviembre de 2023

  
 Firma y Postmargen  
 DOCENTE - UNA





## FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO



#### TÍTULO DEL PROYECTO:

**INDICACIONES:** Señor(a) especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis de la prueba de pre tes – pos tes sobre: Noción de número. Marque con un aspa el casillero que cree conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación.

#### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombre del experto: Ninfa Genoveva Ramos Caba
- 1.2. Actividad laboral del experto: Docente U.N.A. Puno
- 1.3. Institución laboral del experto: Universidad Nacional del Altiplano
- 1.4. Nombre del instrumento: pre tes – pos tes
- 1.5. Autor del instrumento: Mery Alexandra Chata Laquise  
Karen Yasira Flores Ilaquita

#### II. EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

**NOTA:** Para cada pregunta se considera la escala de 0 a 2 donde:

Pésimo = 0.0 Deficiente = 0.5 Regular = 1.0 Bueno = 1.5 Excelente = 2.0

N°	Indicadores	Definición	Pésimo 0.0	Deficiente 0.5	Regula r 1.0	Bueno 1.5	Excelente 2.0
1	Claridad	Los ítems están redactados en forma clara y precisa sin ambigüedades.				X	
2	Objetividad	Los ítems están redactados en forma de indicadores observables o medibles.					X
3	Actualidad	Los ítems corresponden a las formas actuales de formulación de los instrumentos de investigación.					X
4	Organización	La formulación de los ítems tiene una secuencia lógica según el tipo de investigación que se pretende realizar.					X
5	Coherencia estructural	La cantidad de ítems corresponde a los indicadores que se pretende medir.					X



6	Coherencia Semántica	Los ítems del instrumento van a permitir responder el planteamiento del problema general y los específicos.						X
7	Consistencia teórica	Los ítems se sustentan en el marco teórico que se desarrolla y se asume en la investigación.						X
8	Metodología	Este instrumento corresponde a la técnica de investigación apropiada para recoger datos confiables de la variable correspondiente.						X
9	Estructura formal	El instrumento contiene todos los elementos estructurales básicos.				X		
10	Originalidad	Este instrumento es una elaboración propia con todos los criterios metodológicos básicos de elaboración. De lo contrario se menciona la fuente						X
PUNTAJES PARCIALES								
PROMEDIO FINAL								

### III. DECISIÓN DEL EXPERTO

El instrumento debe ser reformulado [01-10] ( )

El instrumento requiere algunos reajustes [11-13] ( )

El instrumento es adecuado [14-17] ( )

El instrumento es excelente [18-20] (X)

### IV. RECOMENDACIONES (Para mejorar o reajustar el instrumento):

.....  
.....  
.....

Puno, 20 de Noviembre de 2023

  
Firma y Posfirma  
Dra. Ninfa Genoveva Ramos Cuba  
DOCENTE UNA - PUNO



## FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO



#### TÍTULO DEL PROYECTO:

**INDICACIONES:** Señor(a) especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis de la prueba de pre tes – pos tes sobre: Noción de número. Marque con un aspa el casillero que cree conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación.

#### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombre del experto: ZARA FARFAN Cruz
- 1.2. Actividad laboral del experto: Docente de la Universidad Nacional del Altiplano
- 1.3. Institución laboral del experto: Universidad Nacional del Altiplano
- 1.4. Nombre del instrumento: pre tes – pos tes
- 1.5. Autor del instrumento: Mery Alexandra Chata Laquise  
Karen Yasira Flores Ilaquita

#### II. EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

**NOTA:** Para cada pregunta se considera la escala de 0 a 2 donde:

Pésimo = 0.0 Deficiente = 0.5 Regular = 1.0 Bueno = 1.5 Excelente = 2.0

N°	Indicadores	Definición	Pésimo 0.0	Deficiente 0.5	Regula r 1.0	Bueno 1.5	Excelente 2.0
1	Claridad	Los ítems están redactados en forma clara y precisa sin ambigüedades.				X	
2	Objetividad	Los ítems están redactados en forma de indicadores observables o medibles.					X
3	Actualidad	Los ítems corresponden a las formas actuales de formulación de los instrumentos de investigación.					X
4	Organización	La formulación de los ítems tiene una secuencia lógica según el tipo de investigación que se pretende realizar.					X
5	Coherencia estructural	La cantidad de ítems corresponde a los indicadores que se pretende medir.					X



6	Coherencia Semántica	Los ítems del instrumento van a permitir responder el planteamiento del problema general y los específicos.					X
7	Consistencia teórica	Los ítems se sustentan en el marco teórico que se desarrolla y se asume en la investigación.					X
8	Metodología	Este instrumento corresponde a la técnica de investigación apropiada para recoger datos confiables de la variable correspondiente.					X
9	Estructura formal	El instrumento contiene todos los elementos estructurales básicos.			X		
10	Originalidad	Este instrumento es una elaboración propia con todos los criterios metodológicos básicos de elaboración. De lo contrario se menciona la fuente					X
PUNTAJES PARCIALES							
PROMEDIO FINAL							

### III. DECISIÓN DEL EXPERTO

- El instrumento debe ser reformulado [01-10] ( )
- El instrumento requiere algunos reajustes [11-13] ( )
- El instrumento es adecuado [14-17] ( )
- El instrumento es excelente [18-20] ( X )

### IV. RECOMENDACIONES (Para mejorar o reajustar el instrumento):

.....

.....

.....

Puno, 21 de Noviembre de 2023

  
Firma y Postfirma  
DOCENTE

### ANEXO 3. Confiabilidad de la Prueba Piloto

Antes de la recolección de datos, se desarrolló la prueba piloto a fin de conocer el grado de confiabilidad del instrumento elaborado, donde con la misma cantidad de 21 niños se evaluó según la observación realizada a 21 niños y niñas. Que según el artículo publicado de Corral (2009) indica que la prueba piloto garantiza las condiciones de la realización cuando se trabaje en el campo real. Por lo que se mide bajo el estadígrafo del coeficiente de Alfa de Cronbach que, según el mismo autor, este valor mide lo que tendría que medir. Obteniéndose así con el software SPSS 29 un valor de Alfa de Cronbach de 0.833, como se muestra en la siguiente Tabla.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,833	21

Por lo que comparando bajo la escala de valoración de Ruiz (2002) y Pallella y Martins (2003) citado en (Corral, 2009) muestra que:

Correlación	Directa	Indirecta
Alta	0,70 a 1,00	-1,00 a -0,70
Moderada	0,40 a 0,70	-0,70 a -0,40
Baja	0,10 a 0,40	-0,10 a -0,10
Nula	-0,10 a 0,10	0,10 a 0,10

Por lo que un Alfa de 0.833 se encontraría en una escala de confiabilidad Alta debido a que está dentro del rango de 0.7 – 1. Lo que demuestra que el instrumento mide la noción de número en un 83% de certeza y por ende es confiable para su aplicación en el campo real.

#### ANEXO 4. Instrumento de la ficha de observación

Área	Dim.	Indicadores	Escala		
			C	B	A
MATEMÁTICA	Correspondencia	1. “Expresa la relación de objetos entre dos colecciones con soporte concreto.”			
		2. “Expresa la relación de encaje de un objeto de otro.”			
		3. “Realiza la correspondencia uno a uno con el material gráfico.”			
		4. “Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones (más que- menos que)”			
	Clasificación	5. “Realiza representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con el material concreto.”			
		6. “Agrupa objetos con un solo criterio: color y expresa la acción realizada”			
		7. “Agrupa objetos con un solo criterio: tamaño y expresa la acción realizada”			
		8. “Agrupa objetos con un solo criterio: forma y expresa la acción realizada”			
		9. “Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objeto”			
		10. “Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos”			
		11. “Propone acciones para contar hasta 5 con el material concreto”			
	Seriación	12. “Ordena hasta (seriación) objetos: largo a corto”			
		13. “Ordena hasta (seriación) objetos: grande a pequeño”			
		14. “Ordena hasta (seriación) objetos: grueso a delgado”			
		15. “Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cuatro objetos: largo a corto”			
		16. “Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cuatro objetos: grande a pequeño”			
		17. “Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cuatro objetos: grueso a delgado”			
		18. “Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cuatro objetos”			
		19. “Ordena (seriación) hasta 4 objetos en su hoja gráfica: grande a pequeño”			
		20. “Ordena (seriación) hasta 4 objetos en su hoja gráfica: largo a corto”			
		21. “Ordena (seriación) hasta 4 objetos en su hoja gráfica: grueso a delgado”			

	En inicio (C)	En proceso (B)	Logro esperado (A)
D1: Correspondencia	4 - 5	6 - 9	10 – 12
D2: Clasificación	7 - 10	11 - 17	18 – 21
D3: Seriación	10 - 15	16 - 25	26 – 30
V: Noción de número	21 - 31	32 - 60	61 – 63



## ANEXO 5. Ficha de Observación

**OBJETIVO:** El pre test y post test pretende evaluar a los niños de 4 años acerca de la noción de número con cuyas dimensiones son correspondencia, clasificación y seriación.

**INDICACIONES:** se observará al niño durante el desarrollo de la sesión, así mismo se evaluará el logro de los indicadores de cada dimensión, para colocar la valoración correspondiente.

PROTOCOLO DE PRE TEST Y POST TEST				
DIMENSIONES DE NOCIÓN DE NUMERO	INDICADOR	EVALUACIÓN		
		EN INICIO (C) – (1) PUNTOS	EN PROCESO (B) - (2) PUNTOS	LOGRO ESPERADO (A) – (3) PUNTOS
<b>CORRESPONDENCIA</b>	1. “Expresa la relación de objetos entre dos colecciones con soporte concreto.”	No logra identificar o expresar la relación entre dos colecciones	Identifica y expresa relaciones básicas entre dos colecciones con ayuda	Expresa correctamente la relación entre objetos de dos colecciones de manera independiente
	2. “Expresa la relación de encaje de un objeto de otro.”	No identifica la relación de encaje de objetos	Identifica la relación de encaje con dificultad	Expresa correctamente la relación de encaje de un objeto dentro de otro
	3. “Realiza la correspondencia uno a uno con el material gráfico.”	No logra realizar la correspondencia con material gráfico	Realiza en el material gráfico algunas correspondencias correctas	Realiza correspondencias uno a uno en el material gráfico de manera correcta
	4. “Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones (más que- menos que)”	Presenta dificultad para comparar cantidades y utiliza un lenguaje impreciso.	realiza comparaciones simples, pero se equivoca den algunas ocasiones cuando se expresa	Expresa comparaciones de cantidades correctamente usando "más que" y "menos que"
<b>CLASIFICACIÓN</b>	5. “Realiza representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con el material concreto.”	Realiza la agrupación de objetos erróneamente sin considerar ningún criterio de agrupación	agrupa objetos por un solo criterio (color, forma o tamaño) con cierta dificultad.	Representa agrupaciones de objetos, utilizando diferentes criterios (color, forma, tamaño) con material concreto.
	6. “Agrupa objetos con un solo criterio: color y expresa la acción realizada”	No agrupa objetos por color ni explica la acción	Agrupar objetos por color con ayuda y expresa con dificultad la acción realizada	Agrupar objetos por color y describe la acción realizada



	7. “Agrupa objetos con un solo criterio: tamaño y expresa la acción realizada”	No agrupa objetos por tamaño ni explica la acción	Realiza la agrupación de objetos por tamaño y presenta dificultad al expresar la acción realizada	Agrupa objetos por tamaño y describe la acción de manera clara
	8. “Agrupa objetos con un solo criterio: forma y expresa la acción realizada”	No agrupa objetos por forma	Agrupa objetos por forma con ayuda y expresa con dificultad la acción realizada	Agrupa objetos por forma correctamente y describe la acción de manera clara
	9. “Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objeto”	utiliza una sola representación para agrupar objetos (solo por un criterio)	utiliza algunas representaciones diferentes para agrupar objetos (por color y tamaño).	Realiza diferentes representaciones para agrupar objetos
	10. “Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos”	Tiene dificultades para explicar el criterio utilizado para agrupar u ordenar los objetos.	Explicar el criterio que uso para ordenar y agrupar de manera simple	Explica de forma clara y con lenguaje adecuado el criterio que considero al agrupar y ordenar objetos
<b>SERIACIÓN</b>	11. “Propone acciones para contar hasta 5 con el material concreto”	Necesita que se le muestre cómo hacer el conteo hasta 5 con material concreto.	Propone algunas acciones sencillas de conteo, pero necesita apoyo	Propone de manera espontánea y creativa diferentes acciones para contar hasta 5
	12. “Ordena hasta (seriación) objetos: largo a corto”	tiene dificultades para ordenar los objetos de largo a corto	intenta ordenar los objetos por de largo a corto, pero comete algunos errores.	ordena los objetos de largo a corto demostrando comprensión
	13. “Ordena hasta (seriación) objetos: grande a pequeño”	tiene dificultades para ordenar los objetos	identifica algunos objetos grandes y pequeños, pero no logra establecer una secuencia decreciente	Ordena correctamente objetos de grande a pequeño sin ayuda
	14. “Ordena hasta (seriación) objetos: grueso a delgado”	tiene dificultades para ordenar los objetos por grosor.	Ordena algunos objetos de grueso a delgado con ayuda	Ordena correctamente objetos de grueso a delgado
	15. “Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta tres objetos: largo a corto”	No expresa el criterio de ordenación	Expresa el criterio de largo a corto con ayuda	Expresa correctamente el criterio de ordenación de largo a corto de





				manera autónoma
	16. “Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta tres objetos: grande a pequeño”	Cuando no logra expresar el criterio de ordenación de grande a pequeño	Expresa con dificultad el criterio de orden al realizar la seriación decreciente	Expresa correctamente el criterio de ordenación de grande a pequeño
	17. “Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta tres objetos: grueso a delgado”	Cuando no expresa el criterio que utilizo para seriar de grueso a delgado	Realiza la seriación de grueso a delgado correctamente, sin embargo no logra expresar la acción realizada	Expresa el criterio de orden que realizo al seriar objetos de grueso a delgado
	18. “Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta tres objetos”	No expresa el criterio para ordenar los objetos	Expresa el criterio de ordenación con ayuda en algunos casos	Expresa correctamente el criterio para ordenar hasta cuatro objetos según lo indicado
	19. “Ordena (seriación) hasta tres objetos en su hoja gráfica: grande a pequeño”	No logra ordenar objetos de grande a pequeño en su hoja gráfica	Ordena algunos objetos de grande a pequeño en su hoja gráfica con ayuda	Ordena correctamente objetos de grande a pequeño en su hoja gráfica
	20. “Ordena (seriación) hasta tres objetos en su hoja gráfica: largo a corto”	No logra ordenar objetos de largo a corto en su hoja gráfica	Ordena algunos objetos de largo a corto en su hoja gráfica con ayuda	Ordena correctamente objetos de largo a corto en su hoja gráfica
	21. “Ordena (seriación) hasta tres objetos en su hoja gráfica: grueso a delgado”	No logra ordenar objetos de grueso a delgado en su hoja gráfica	Ordena algunos objetos de grueso a delgado en su hoja gráfica con ayuda	Ordena correctamente objetos de grueso a delgado en su hoja gráfica



### ANEXO 6. Base de datos

PRE-TEST																									
N	Correspondencia					Clasificación							Seriación							Σ					
1	3	3	3	1	10	2	2	2	2	1	2	1	12	1	1	1	1	1	1	2	2	1	12	34	
2	1	1	2	1	5	1	1	1	1	1	1	1	7	1	2	1	1	1	1	2	1	1	12	24	
3	2	1	2	1	6	1	2	1	2	1	1	1	9	2	1	1	2	1	1	1	2	1	13	28	
4	2	2	2	1	7	2	2	2	2	1	1	3	13	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	13	33
5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	21	
6	1	2	2	1	6	1	1	1	2	1	1	1	8	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	13	27
7	1	2	2	1	6	2	2	1	2	1	1	1	10	2	1	1	1	1	1	2	2	1	13	29	
8	2	3	3	2	10	1	1	2	1	1	2	3	11	2	1	1	1	1	1	1	1	1	11	32	
9	1	2	2	1	6	1	2	1	2	1	1	1	9	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	16	31
10	1	2	2	1	6	2	2	1	1	1	1	3	11	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	16	33
11	1	2	2	1	6	1	1	1	2	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	24	
12	1	2	1	1	5	1	1	1	2	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	23	
13	1	2	2	1	6	1	1	2	2	1	1	3	11	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	12	29
14	2	3	2	2	9	1	1	1	1	1	2	1	8	2	1	3	1	2	1	1	1	1	1	14	31
15	1	2	2	1	6	1	1	1	2	1	1	1	8	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	13	27
16	2	2	3	1	8	2	1	2	2	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	28
17	1	2	2	1	6	1	2	1	2	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	25
18	1	2	1	1	5	1	2	2	2	1	1	1	10	1	2	3	2	2	2	1	2	2	3	20	35
19	1	1	2	3	7	1	1	3	3	2	2	1	13	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	16	36

POST-TEST																									
N	Correspondencia					Clasificación							Seriación							Σ					
1	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	21	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	27	60
2	3	3	3	2	11	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	62
3	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	21	3	1	3	2	3	3	3	3	3	2	26	59
4	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	63
5	3	3	3	2	11	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	61
6	3	2	2	3	10	3	3	3	3	3	3	2	20	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	21	51
7	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	63
8	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	63
9	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	63
10	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	63
11	3	3	3	2	11	2	2	2	2	3	3	3	17	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	28	56
12	3	3	3	3	12	3	3	3	2	3	3	3	20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	62
13	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	63
14	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	63
15	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	63
16	2	2	3	2	9	2	3	2	2	3	3	3	18	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	26	53
17	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	63
18	3	2	3	3	11	3	2	3	3	3	3	3	20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	61
19	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	63

## ANEXO 7. Tablas y Figuras complementarias

### NORMALIDAD DE DATOS

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre-Test (D1: Correspondencia)	0.310	19	0.000	0.849	19	<b>0.007</b>
Pre-Test (D2: Clasificación)	0.170	19	0.152	0.927	19	0.150
Pre-Test (D3: Seriación)	0.213	19	0.023	0.876	19	<b>0.019</b>
Pre-Test (V: Noción de número)	0.104	19	.200*	0.971	19	0.805
Post-Test (D1: Correspondencia)	0.398	19	0.000	0.634	19	<b>0.000</b>
Post-Test (D2: Clasificación)	0.417	19	0.000	0.545	19	<b>0.000</b>
Post-Test (D3: Seriación)	0.381	19	0.000	0.600	19	<b>0.000</b>
Post-Test (V: Noción de número)	0.270	19	0.001	0.680	19	<b>0.000</b>

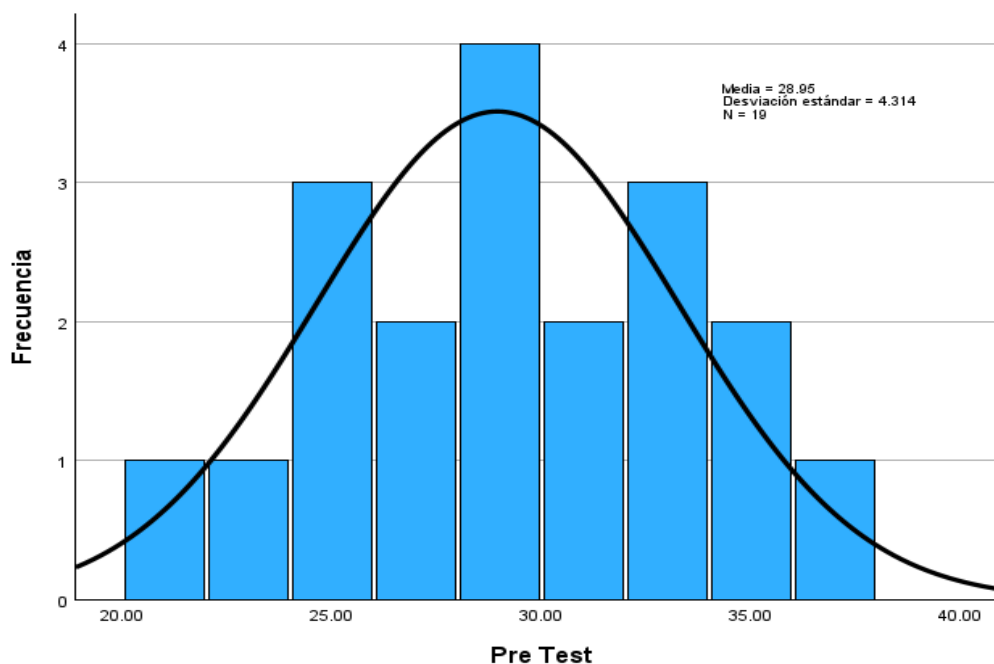
\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Normalidad de datos generado a partir de los datos y procesado con el software SPSS v29.

**Figura 11**

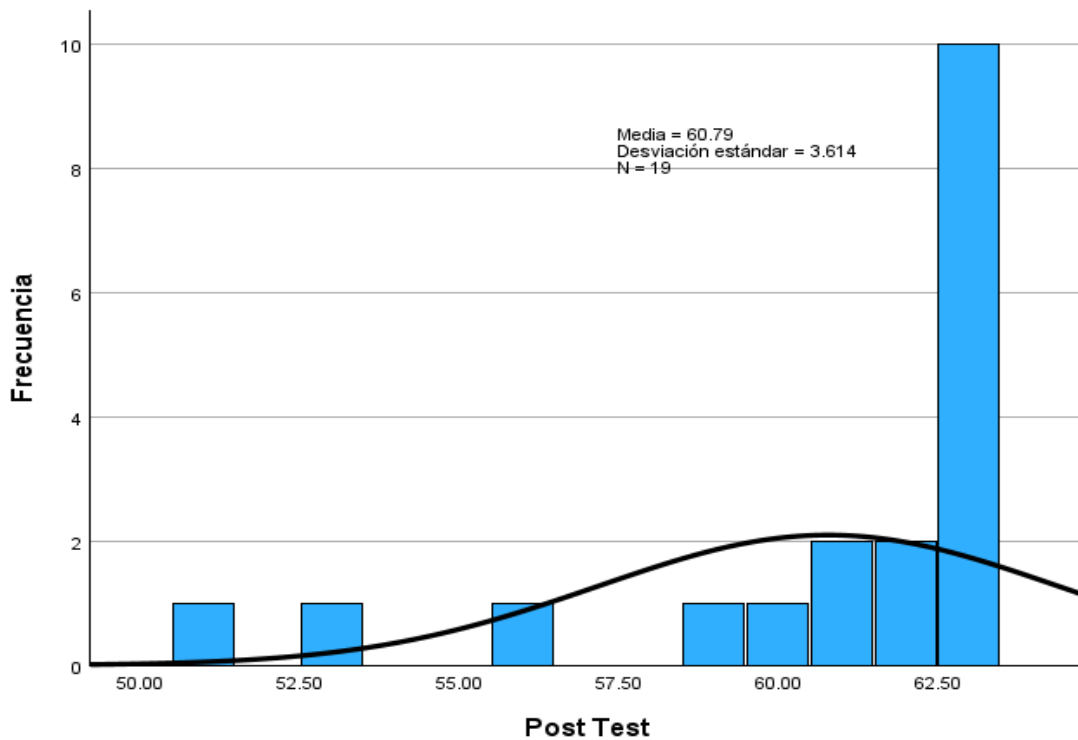
*Distribución de datos del Pre Test de Noción de número*



Nota: Generado con SPSS v29.

**Figura 12**

*Distribución de datos del Post Test de Noción de número*



Nota: Generado con SPSS v29

Para determinar la influencia de los talleres de juego ludico realizados, se pretende conocer la normalidad de datos a fin de comparar el Pre-Test con el Post-Test correspondiente, es decir la primera dimensión del Pre-Test con el Post-Test y con las demás dimensiones y variable. Es así que se identifica que no existe una paridad en la que la significancia supere el alfa de 0.05. Por lo que entendemos que los datos no siguen una distribución normal específicamente con las dimensiones y la variable del Post-Test. Por lo que la regla de Shapiro Wilk indica que, al momento de comparar, si al menos uno de los grupos no sigue una distribución normal, entonces deberá de usarse un estadígrafo no paramétrico. Entonces, los datos no son paramétricos, por lo que los resultados sugieren comparar los datos pareados bajo un estadígrafo comparativo para datos no normales pareados. En este caso, los resultados sugieren trabajar con el estadígrafo de **Prueba de Rangos de Wilcoxon** tanto entre dimensiones y con la variable general.

## PRUEBAS DE WILCOXON

### Para la variable Noción de Número [Pre-Test vs Post-Test]

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pre-Test vs Post-Test (Noción de Número)	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Rangos positivos	19 <sup>b</sup>	10.00	<b>190.00</b>
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	19		

**Nota:** Se evidencia que, por cada ítem comparado, todos los puntajes del Post mejoraron frente al Pre-Test. No habiendo ninguna comparación negativa o empate alguno.

#### Estadísticos de prueba

##### Pre-Test vs Post-Test (Noción de Número)

Z	-3.823b
Sig. asin. (unilateral)	<b>.0005</b>

**Nota:** Se evidencia que la significancia asintótica es 0.001, rechazando así la H<sub>0</sub> y aceptando la H<sub>1</sub>, es decir que hubo mejora significativa entre el Post-Test y Pre-Test en la variable Noción de Número.

### Para las Dimensiones [Pre-Test vs Post-Test]

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pre-Test vs Post-Test (Correspondencia)	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Rangos positivos	18 <sup>b</sup>	9.50	<b>171.00</b>
	Empates	1 <sup>c</sup>		
	Total	19		
Pre-Test vs Post-Test (Clasificación)	Rangos negativos	0 <sup>d</sup>	.00	.00
	Rangos positivos	19 <sup>e</sup>	10.00	<b>190.00</b>
	Empates	0 <sup>f</sup>		
	Total	19		
Pre-Test vs Post-Test (Seriación)	Rangos negativos	0 <sup>g</sup>	.00	.00
	Rangos positivos	19 <sup>h</sup>	10.00	<b>190.00</b>
	Empates	0 <sup>i</sup>		
	Total	19		

**Nota:** Se evidencia que, por cada ítem comparado, donde no hubo rangos menores, pero si un empate en la dimensión de Correspondencia, es decir un sujeto de estudio no mejoró con los talleres impartidos.

#### Estadísticos de prueba

	Dimensión 1	Dimensión 2	Dimensión 3
Z	-3.764b	-3.832b	-3.829b
Sig. asin. (unilateral)	<b>.0005</b>	<b>.0005</b>	<b>.0005</b>

**Nota:** Se evidencia que la significancia asintótica es 0.001 en todas las dimensiones rechazando así las H<sub>0</sub> y aceptando las H<sub>1</sub>, es decir que hubo mejora significativa entre el Post-Test y Pre-Test en todas las dimensiones comparadas.



### TABLA DE SUMA DE RANGOS DE WILCOXON

TABLA A-8		Valores críticos de $T$ para la prueba de rangos con signo de Wilcoxon			
		$\alpha$			
$n$	.005 (una cola)	.01 (una cola)	.025 (una cola)	.05 (una cola)	
	.01 (dos colas)	.02 (dos colas)	.05 (dos colas)	.10 (dos colas)	
5	*	*	*	1	
6	*	*	1	2	
7	*	0	2	4	
8	0	2	4	6	
9	2	3	6	8	
10	3	5	8	11	
11	5	7	11	14	
12	7	10	14	17	
13	10	13	17	21	
14	13	16	21	26	
15	16	20	25	30	
16	19	24	30	36	
17	23	28	35	41	
18	28	33	40	47	
19	32	38	46	54	
20	37	43	52	60	
21	43	49	59	68	
22	49	56	66	75	
23	55	62	73	83	
24	61	69	81	92	
25	68	77	90	101	
26	76	85	98	110	
27	84	93	107	120	
28	92	102	117	130	
29	100	111	127	141	
30	109	120	137	152	

NOTAS:

1. \* indica que no es posible obtener un valor en la región crítica.
2. Rechace la hipótesis nula si el estadístico de prueba  $T$  es menor que o igual al valor crítico encontrado en esta tabla. No rechace la hipótesis nula si el estadístico de prueba  $T$  es mayor que el valor crítico encontrado en la tabla.

Nota: Recuperado del Libro de Estadística de (Triola, 2009, p.782).



## ANEXO 8. Documentos

### SOLICITUD

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

**SOLICITO:** Permiso para realizar la ejecución de mi proyecto de investigación

**MARITZA JACQUELINE VELASQUEZ HERRERA**

**DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°330 ALTO BELLABISTA- PUNO**

Yo, **MERY ALEXANDRA CHATA LAQUISE**, identificada con el DNI N° 74724767 con domicilio Jr. Naciones Americanas N° 389 de la provincia de Puno y Karen Yasira Flores Ilaquita, identificado con DNI 75355079, con código de matrícula N° 190303, con domicilio actual en Jr. Bolognesi N°670 de la provincia de Puno. Ante Ud. Respetuosamente nos presentamos y exponemos lo siguiente:

Que, habiendo culminado la carrera profesional de Educación Inicial en la Universidad Nacional del Altiplano, solicitamos a Ud. Permiso para realizar la ejecución del proyecto de investigación denominado “ **JUEGOS LUDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I.N°330 ALTO BELLAVISTA** ” para optar el grado de licenciada en educación.

**POR LO EXPUESTO:**

Ruego a usted acceder a mi solicitud.

Puno, 10 de Mayo del 2024

**Mery Alexandra Chata Laquise**  
DNI: 74724767

**Karen Yasira Flores Ilaquita**  
DNI: 75355079



**Maritza Jacqueline Velasquez Herrera**  
DIRECTORA



## CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE PROYECTO



Dirección Regional De Educación Puno

Unidad de Gestión Educativa Local Puno

I.E.I N°330 Alto Bellavista

*Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho*

## CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE PROYECTO DE TESIS

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUION EDUCATIVA INICIAL  
N°330 ALTO BELLAVISTA DE PUNO**

**HACE CONSTAR:**

Que las señoritas: Mery Alexandra Chata Laquise identificada con DNI N° 74724767, Karen Yasira Flores Ilaquita con DNI N° 75355079 ejecutaron los 20 talleres para el proyecto de tesis de investigación denominado **“JUEGOS LUDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I N°330 ALTO BELLAVISTA”- PUNO 2024**, a partir del 10 de mayo al 19 de julio del año 2024.

Se expide la presente constancia a solicitud de las interesadas para fines que crean conveniente.

Puno, 05 de Agosto del 2024



*[Handwritten Signature]*  
Mery Alexandra Chata Laquise  
DIRECTORA

DIRECTORA





## ANEXO 9. Talleres de aprendizaje

### Talleres de aprendizaje

# ACTIVIDAD N° 1

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: QUE DIVERTIDO ES JUGAR CON LAS MARIPOSAS**

#### APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	INDICADOR
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa la relación de objetos entre dos colecciones con soporte concreto.</li> </ul>

#### DESARROLLO

MOMENTOS DEL JUEGO LÚDICO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>PLANIFICACIÓN</b>	Nos reunimos en asamblea con los niños y mencionamos que el día de hoy realizaremos el juego de las sillas y para ello se realiza el recuerdo de los acuerdos de convivencia con ayuda de los niños , después de ello, se da a conocer el propósito que es relacionar dos colecciones, así mismo se explica en que consiste.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sillas</li> <li>Vinchas</li> <li>Siluetas</li> <li>parlante</li> </ul>
<b>ORGANIZACIÓN</b>	Se organiza el espacio y se presenta los materiales a utilizar como las sillas y siluetas de mariposas y flores, así mismo se organiza a todos los niños y niñas en 3 grupos para realizar en juego por turno.	
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Planteamiento del problema</b></p> <p>Se presenta a los niños y niñas las siluetas de flores pegadas en la sillas y vinchas de mariposa, seguidamente se realiza la siguiente pregunta:</p> <p>Como podemos hacer para que estas dos colecciones de mariposas y flores se relacionen uno a uno</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <p>Los niños y niñas dan a conocer posibles acciones para resolver el problema, seguidamente iniciamos con la ejecución del juego.</p> <p>Los niños y niñas al escuchar la música bailan, cuando la música se pausa los niños y niñas tendrán que sentarse sobre las sillas que tienen la silueta de la flor, así lo haremos hasta que no quede ninguna silla.</p> <p><b>Socialización y representación</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recurso humano</li> <li>Parlante</li> <li>Siluetas</li> <li>Vinchas</li> </ul>



	<p>Seguidamente los niños y niñas pasan a relacionar las siluetas de animales con su respectiva con su imagen que le corresponde.</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Después los niños y niñas dialogan sobre sus aciertos y dificultades que tuvieron al relacionar las siluetas con sus respectivas imágenes.</p> <p>Seguidamente se pregunta lo siguiente ¿qué pasos hemos seguido para realizar el juego de las sillas? ¿Cómo la mariposa, encontró a la flor?</p> <p><b>Planteamiento de otros problemas</b></p> <p>Seguidamente preguntamos a los niños con que otros objetos podemos realizar la relación para podemos seguir jugando</p>	
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>Se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué aprendimos hoy?</li><li>• ¿Cómo juego realizamos?</li><li>• ¿Sera importante lo que aprendimos el día de hoy?</li></ul>	➤ Recurso humano



## ACTIVIDAD N° 2

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGAMOS A RELACIONAR OBJETOS POR ENCAJE**

**APRENDIZAJES ESPERADOS**

AREA	COMPETENCIA	INDICADOR
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa la relación de encaje de un objeto de otro</li> </ul>

**DESARROLLO**

MOMENTOS DEL JUEGO LÚDICO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p><b>PLANIFICACIÓN</b></p> <p>Nos reunimos en asamblea con los niños y mencionamos que el día de hoy realizaremos el juego de encaje y para ello se recuerda los acuerdos de convivencia , después de ello, se da a conocer el propósito que es mencionar el encaje de un objeto s otro, así mismo se explica en que consiste.</p>	<p>Se organiza el espacio y se presenta los materiales siluetas de un candado y vaso (grande) , llaves y gotas de agua(pequeños),así mismo para realizar el juego formaremos solo dos grupos</p>	<p>✓ Recurso humano</p>
<p><b>ORGANIZACIÓN</b></p>	<p><b>Planteamiento del problema</b></p> <p>Seguidamente se menciona a los niños y niñas que todas las cosas tienen un complemento y que el día de hoy trabajaremos la ubicación de objetos que encajen dentro de otro objeto a través del juego del calamar.</p> <p>Después de ello se presenta los zapatos, las siluetas de un candado y un niño, llaves y ropas, luego se pasa a realizar las siguientes preguntas: ¿qué podemos hacer con las imágenes? ¿Qué objetos encajaran en el candado? ¿Los zapatos en que parte de nuestro cuerpo encajaran? ¿Por qué?</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <p>Seguidamente los niños y niñas dan a conocer las posibles acciones que pueden realizar para poder ubicar los objetos que encajen con otros objetos, siguiendo las indicaciones del juego del calamar:</p> <p>Avanzar solo cuando se hable.</p> <p>Pararse cuando no se escuche ni una palabra</p> <p><b>Socialización y representación</b></p>	<p>curso humano</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siluetas</li> <li>Cinta</li> <li>Parlante</li> <li>Lápiz</li> <li>Hoja de aplicación</li> </ul>
<p><b>DESARROLLO</b></p>		



	<p>Después de ello se brinda a los niños y niñas una hoja para que puedan relacionar objetos que encajen con otro objeto</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Los niños y niñas dan a conocer sobre las estrategias que realizaron para poder ubicar el objeto con su objeto de encaje así mismo mencionan sobre las dificultades que han tenido y responden a las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo identificaron los objetos que encajan en el otro objeto?, ¿Qué objeto encaja en el candado?, ¿Por qué ubicaste las ropas en el niño? Así mismo los niños y niñas formalizan las acciones matemáticas realizadas</p> <p><b>Planteamiento de otros problemas</b></p> <p>Al terminar se invita a los niños poner lo aprendido en práctica buscando objetos que encajen dentro de otro objeto en sus casas.</p>	
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>Se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿les gusto el juego?</li><li>• ¿Cómo nos sentimos al realizar el juego?</li><li>• ¿Qué aprendimos?</li></ul>	<p>➤ Recurso humano</p>



## ACTIVIDAD N° 3

### NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGAMOS A LA CORRESPONDENCIA DE FIGURAS GEOMÉTRICAS

#### APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	INDICADOR
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza la correspondencia uno a uno con material gráfico.</li> </ul>

#### DESARROLLO

MOMENTOS DEL JUEGO LÚDICO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p><b>PLANIFICACIÓN</b></p> <p><b>ORGANIZACIÓN</b></p>	<p>Nos reunimos en asamblea con los niños y mencionamos que el día de hoy jugaremos a corresponder elementos y para ello debemos de seguir un circuito y para ello se recuerda los acuerdos de convivencia , después de ello, se da a conocer el propósito que es realizar la correspondencia uno a uno ,así mismo se explica en que consiste.</p> <p>Se organiza el espacio y se presenta los materiales que utilizaremos para realizar la correspondencia uno a uno</p>	<p>✓ Recurso humano</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Planteamiento del problema</b></p> <p>Se menciona a los niños y niñas que el día de hoy realizaremos la correspondencia uno a uno y para empezar se presenta los siguientes materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Figuras geométricas</li> <li>✓ Platos con figuras geométricas</li> <li>✓ Circuito,</li> </ul> <p>Seguidamente se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo podemos trabajar con los materiales?</p> <p>¿Qué figuras geométricas observan?</p> <p>¿Dónde corresponderá el triángulo?</p> <p>¿Cómo podemos llevar las figuras geométricas pasando el circuito motriz?</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <p>Seguidamente los niños y niñas dan a conocer las posibles acciones que pueden realizar para poder ubicar los platos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recurso humano</li> <li>Canastitas</li> <li>Figuras geométricas</li> <li>Platos con figuras geométricas</li> <li>Cinta</li> <li>Conos</li> <li>Ula ula</li> </ul>



	<p>en la figura geométrica que corresponda pasando por el circuito.</p> <p><b>Socialización y representación</b></p> <p>Los niños y niñas dan a conocer sobre las estrategias que realizaron para poder ubicar la figura geométrica donde corresponde, así mismo mencionan las dificultades que han tenido para poder resolver el problema.</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Los niños y niñas reflexionan sobre lo realizado y responden a las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo realizaron la correspondencia de las figuras geométricas? ¿Será importante trabajar la correspondencia uno a uno?</p> <p><b>Planteamiento de otros problemas</b></p> <p>Después de ello se brinda a los niños y niñas una hoja para que puedan relacionar la correspondencia uno a uno</p>	
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>Se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué aprendimos hoy?</li><li>• ¿Cómo nos sentimos al realizar el juego?</li><li>• ¿Les gusto el juego que realizamos?</li><li>• ¿Será importante lo que aprendimos el día de hoy?</li></ul>	<p>➤ Recurso humano</p>



## ACTIVIDAD N° 4

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: NOS DIVERTIMOS JUGANDO CANTIDADES**

**APRENDIZAJES ESPERADOS**

AREA	COMPETENCIA	INDICADOR
<b>MATEMÁTICA</b>	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones (más que- menos que)</li> </ul>

**DESARROLLO**

MOMENTOS DEL JUEGO LÚDICO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p><b>PLANIFICACIÓN</b></p> <p><b>ORGANIZACIÓN</b></p>	<p>Nos reunimos en asamblea con los niños y niñas, seguidamente se menciona que el día de hoy jugaremos con cantidades, así mismo, se da a conocer el propósito que es realizar la correspondencia uno a uno ,así mismo se explica en que consiste.</p> <p>Se organiza el espacio y se presenta los materiales que utilizaremos para realizar la comparación de cantidades</p>	<p>✓ Recurso humano</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Familiarización del problema</b></p> <p>Se presenta a los niños los siguientes materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Caja</li> <li>✓ Mini pompones</li> <li>✓ Palito con argolla</li> <li>✓ Tapers</li> </ul> <p>Seguidamente se realiza las siguientes preguntas:</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Cómo podemos trabajar con los materiales?</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Qué podemos hacer con la caja y el palito con argolla?</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Cómo podemos obtener mayor cantidad de pompones?</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <p>Seguidamente los niños y niñas dan a conocer las posibles acciones que pueden realizar con los materiales presentados, así mismo el juego realizan entre dos sacando los mini pompones (más que-menos que)</p> <p><b>Socialización de representaciones</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caja</li> <li>• Mini pompones</li> <li>• Palito con argolla</li> <li>• Tapers</li> </ul>



	<p>Los niños y niñas dan a conocer sobre las estrategias que realizaron para obtener los mini pompones sin tocar con la mano, así mismo mencionan sobre las dificultades que han tenido para poder resolver el problema</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Los estudiantes reflexionan sobre lo realizado y responden a las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo realizaron la comparación de cantidad? ¿Será importante trabajar cantidades?</p> <p><b>Planteamiento de otros problemas</b></p> <p>Después de ello se brinda a los niños y niñas una hoja para que puedan identificar cantidades.</p> <p>Al terminar se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Para qué no sirve lo aprendido?</li></ul> <p>¿En qué otra situación podremos trabajar la cantidad?</p>	
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>Se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué aprendimos hoy?</li><li>• ¿Cómo nos sentimos al realizar el juego?</li></ul>	<p>➤ Recurso humano</p>





## ACTIVIDAD N° 5

### NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: NOS VAMOS DE PESCA Y JUGAMOS A AGRUPAR

#### APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	INDICADOR
<b>MATEMÁTICA</b>	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con el material concreto.”</li> </ul>

#### DESARROLLO

MOMENTOS DEL JUEGO LÚDICO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p><b>Planificación</b></p>  <p><b>Organización</b></p>	<p>Nos reunimos en asamblea con los niños y mencionamos que el día de hoy jugaremos a ser pescadores y para ello se indica las reglas del juego , después de ello se da a conocer el propósito que es realizar agrupaciones según una característica</p>  <p>Se organiza el espacio y se presenta los materiales que utilizaremos para realizar la agrupación según un criterio</p>	<p>✓ Recurso humano</p>
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Familiarización del problema</b></p> <p>Se menciona a los niños y niñas que el día de hoy tenemos que agrupar materiales según un criterio, así mismo se explica en que consiste dicha actividad.</p> <p>Después de ello se presenta los siguientes materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Caña de pescar</li> <li>✓ Pescados de colores</li> <li>✓ Cajas</li> </ul> <p>Seguidamente se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Cómo podemos trabajar con los materiales?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Caña de pescar</li> <li>Pescados de colores</li> <li>Cajas</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ ¿Qué podemos agrupar a los pescados?</li><li>➤ ¿De qué otra manera se puede agrupar?</li></ul> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <p>Seguidamente los niños y niñas dan a conocer las posibles acciones que pueden realizar con los materiales presentados, así mismo el juego consistirá en que cada niño y niña tiene que haciendo uso de la caña de pescar para poder llevar los pescados y agrupar según un criterio</p> <p><b>Socialización de representaciones</b></p> <p>Los niños y niñas dan a conocer sobre las estrategias que realizaron para poder clasificar los pescados según un criterio, así mismo mencionan sobre las dificultades que han tenido para poder resolver el problema.</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Los estudiantes reflexionan sobre lo realizado y responden a las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo realizaron la clasificación? ¿Será importante trabajar la clasificación?</p> <p><b>Planteamiento de otros problemas</b></p> <p>Después de ello se brinda a los niños y niñas una hoja para de aplicación de clasificación</p> <p>Al terminar se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Para qué no sirve lo aprendido?</li></ul> <p>¿En qué otra situación podremos trabajar la cantidad?</p>	
<b>Evaluación</b>	<p>Se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué aprendimos hoy?</li><li>• ¿Qué juego realizamos?</li><li>• ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Recurso humano</li></ul>



## ACTIVIDAD N° 6

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: QUE DIVERTIDO ES AGRUPAR POR COLORES**

**APRENDIZAJES ESPERADOS**

AREA	COMPETENCIA	INDICADOR
<b>MATEMÁTICA</b>	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Agrupar objetos por color y expresa la acción realizada.</li> </ul>

**DESARROLLO**

MOMENTOS DEL JUEGO LÚDICO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>PLANIFICACIÓN</b>	Se invita los niños y niñas a reunirse en asamblea, así mismo se da a conocer el propósito que es agrupar objetos por color, y se explica que el juego consiste en recorrer un circuito donde tendrán que llevar la figura donde corresponda agrupándola por color, así mismo se menciona las reglas del juego.	
<b>ORGANIZACIÓN</b>	Se organiza el espacio y se presenta los materiales que utilizaremos para realizar la agrupación por color	
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Familiarización del problema</b></p> <p>Se menciona a los niños y niñas que el día de hoy realizaremos la agrupación por colores y para ello el día de hoy tenemos una caja con muchas figuras geométricas de color amarillo, rojo, azul. Un dado de figuras geométricas y tres siluetas de gusanos y un piso de figuras geométricas.</p> <p>Seguidamente se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué podemos hacer con los materiales?</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Qué podemos hacer con los materiales?</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Cómo podemos agrupar por color las figuras geométricas?</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Cuántos grupos de colores podremos formar?</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <p>Seguidamente los niños y niñas dan a conocer las posibles acciones que pueden realizar con los materiales presentados para poder realizar la agrupación por color con las figuras geométricas.</p> <p>Después de ello se da inicio con el juego en el cual se inicia lanzando un dado, sacar la figura geométrica que</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dado</li> <li>Figuras geométricas</li> <li>Siluetas de gusanos</li> <li>Objetos de colores amarillo, azul, rojo.</li> <li>Piso de figuras geométricas</li> <li>Cinta</li> <li>Túnel</li> </ul>



	<p>le toco para luego trasladarse por el piso geométrico, para luego pasar por un túnel y caminar encima de una cinta lo cual le permitirá llegar a los gusanitos de color azul, rojo, amarillo en el cual el niño agrupará la figura geométrica por color donde corresponda.</p> <p><b>Socialización de representaciones</b></p> <p>Los niños y niñas dan a conocer sobre las estrategias que realizaron para realizar la agrupación por color, así mismo mencionan sobre las dificultades que han tenido al resolver el problema y las dudas que aún tienen.</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Los estudiantes reflexionan sobre lo realizado y responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Cómo hicieron para agrupar?</li><li>• ¿qué significa agrupar?</li><li>• ¿para qué nos servirá la agrupación por color?</li></ul> <p><b>Planteamiento de otros problemas</b></p> <p>Para plantear otros problemas se pregunta a los niños y niñas lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ ¿Qué otras cosas dentro del aula ahora podremos agrupar?</li></ul> <p>Los niños y niñas dan respuesta a ello y se permite que den solución a ello haciendo uso de los materiales que hay en el aula tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Bloques imantados</li><li>➤ Ganchos</li></ul> <p>Al terminar se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Para qué no sirve lo aprendido?</li></ul> <p>¿Y en casa que podríamos agrupar por color?</p>	
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>Se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Cómo nos sentimos al realizar el juego?</li><li>• ¿Qué aprendimos hoy?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Recurso humano</li></ul>



## ACTIVIDAD N° 7

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGAMOS A SER CONEJITOS AGRUPADORES**

**APRENDIZAJES ESPERADOS**

AREA	COMPETENCIA	INDICADOR
<b>MATEMÁTICA</b>	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Agrupar objetos por tamaño y expresa la acción realizada.</li> </ul>

**DESARROLLO**

MOMENTOS DEL JUEGO LÚDICO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>PLANIFICACIÓN</b>	Se invita los niños y niñas a reunirse en asamblea, y se menciona que el día de hoy jugaremos a ser conejitos agrupadores y se da a conocer el propósito que es agrupar objetos por tamaño y mencionar lo realizado, después de ello se da a conocer las reglas del juego y recordamos los acuerdos de convivencia	✓ Recurso humano
<b>ORGANIZACIÓN</b>	Se organiza el espacio y se presenta los materiales que utilizaremos para realizar la agrupación por tamaño	
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Familiarización del problema</b></p> <p>Se menciona a los niños y niñas que el día de hoy realizaremos la agrupación por tamaño y para empezar se sacaran a dos niños para comparar su tamaño y así formar dos grupos de niños grandes y pequeños con todos los niños.</p> <p>Después de ello se presenta una canasta llena de zanahorias y se demuestra algunas zanahorias para comparar, así mismo se realiza las siguientes preguntas:</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Serán iguales las zanahorias?</p> <p style="padding-left: 40px;">¿En qué se diferencian?</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Cómo podemos agruparlas?</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <p>Seguidamente los niños y niñas dan a conocer las posibles acciones que pueden realizar con los</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siluetas de zanahorias</li> <li>Sogas</li> </ul> <p>Ganchos</p>



	<p>materiales presentados para poder realizar la agrupación por tamaño.</p> <p>Después de ello se da inicio con el juego el cual consistirá en que los niños se meten en un saco para simular ser conejitos e ir saltando para agrupar las zanahorias por su tamaño.</p> <p><b>Socialización de representaciones</b></p> <p>Los niños y niñas dan a conocer sobre las estrategias que realizaron para realizar la agrupación por color, así mismo mencionan sobre las dificultades que han tenido al resolver el problema y las dudas que aún tienen.</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Los estudiantes reflexionan sobre lo realizado y responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Cómo hicieron para agrupar?</li><li>• ¿En qué consistirá la agrupación por tamaño?</li><li>• ¿Es importante aprender la agrupación por tamaño?</li></ul> <p><b>Planteamiento de otros problemas</b></p> <p>Seguidamente se brinda a los niños y niñas una hoja de aplicación para que realicen la agrupación por tamaño en pescados.</p> <p>Al terminar se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Para qué no sirve lo aprendido?</li></ul> <p>¿Y en casa que podríamos agrupar por tamaño?</p>	
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>Se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué aprendimos hoy?</li><li>• ¿Cómo nos sentimos al realizar la actividad?</li><li>• ¿Será importante lo que aprendimos el día de hoy?</li><li>• ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos?</li></ul>	<p>➤ Recurso humano</p>



## ACTIVIDAD N° 8

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: BUSCANDO OBJETOS SEGÚN SU FORMA**

**APRENDIZAJES ESPERADOS**

AREA	COMPETENCIA	INDICADOR
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Agrupar objetos por forma y expresa la acción realizada.</li> </ul>

**DESARROLLO**

MOMENTOS DEL JUEGO LÚDICO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p><b>PLANIFICACIÓN</b></p> <p><b>ORGANIZACIÓN</b></p>	<p>Se invita los niños y niñas a reunirse en asamblea, y se menciona que el día de hoy jugaremos a buscar objetos según su forma y se da a conocer el propósito que es agrupar objetos por forma y mencionar lo realizado, después de ello se da a conocer las reglas del juego y recordamos los acuerdos de convivencia</p> <p>Se organiza el espacio y se presenta los materiales que utilizaremos para realizar la agrupación por tamaño</p>	
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Familiarización del problema</b></p> <p>Se menciona a los niños y niñas que el día de hoy para realizar la agrupación por forma tenemos que seguir el número que indique el dado cuando lo lanzemos</p> <p>Después de ello se presenta los materiales y se realiza las siguientes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo podemos agrupar los objetos según su forma con los materiales que tenemos?</li> </ul> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <p>Seguidamente los niños y niñas dan a conocer las posibles acciones que pueden realizar con los materiales presentados para poder realizar la agrupación por forma.</p> <p>Después de ello se da inicio con el juego el cual consistirá en que los niños se agrupen objetos según la forma que se ha designado lanzando primero el dado y contando las formas que deberá encontrar para luego poner en la bolsa</p> <p><b>Socialización de representaciones</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dado</li> <li>Bolsas</li> <li>Siluetas</li> </ul>



	<p>Los niños y niñas dan a conocer sobre las estrategias que realizaron para realizar la agrupación por forma, así mismo mencionan sobre las dificultades que han tenido al resolver el problema y las dudas que aún tienen.</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Los estudiantes reflexionan sobre lo realizado y responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Cómo hicieron para agrupar?</li><li>• ¿En qué consistirá la agrupación por forma?</li><li>• ¿Será importante aprender la agrupación por forma?</li></ul> <p><b>Planteamiento de otros problemas</b></p> <p>Seguidamente se brinda a los niños y niñas una hoja de aplicación para que realicen la agrupación forma.</p> <p>Al terminar se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ ¿Para qué no sirve lo aprendido?</li><li>➤ ¿Y en casa que objetos se puede agrupar por su forma?</li></ul>	
<p><b>EVALUACIÓN</b></p>	<p>Se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué aprendimos hoy al realizar el juego?</li><li>• ¿Les gusto el juego que realizamos?</li><li>• ¿Sera importante lo que aprendimos el día de hoy?</li></ul>	





## ACTIVIDAD N° 9

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: REALIZAMOS DIFERENTES AGRUPACIONES**

**APRENDIZAJES ESPERADOS**

AREA	COMPETENCIA	INDICADOR
<b>MATEMÁTICA</b>	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza representaciones diversas de agrupaciones de objeto.</li> </ul>

**DESARROLLO**

MOMENTOS DEL JUEGO LÚDICO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>PLANIFICACIÓN</b>	<p>Se invita los niños y niñas a reunirse en asamblea, y se menciona que el día de hoy jugaremos a agrupar, así mismo se da a conocer el propósito que es realizar diferentes agrupaciones , después de ello se da a conocer las reglas del juego y recordamos lo acuerdos de convivencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recurso humano</li> </ul>
<b>ORGANIZACIÓN</b>	<p>Se organiza el espacio y se presenta los materiales que utilizaremos para realizar la agrupación.</p>	
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Familiarización del problema</b></p> <p>Se menciona a los niños y niñas que el día de hoy realizaremos la agrupación según el criterio que deseen tales como: forma, tamaño o color.</p> <p>Después de ello se presenta materiales tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Figuras geométricas</li> <li>• Ganchos de diferente tamaño, color y forma</li> </ul> <p>¿Cómo podemos agrupar los objetos según su forma con los materiales que tenemos?</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <p>Seguidamente los niños y niñas dan a conocer las posibles acciones que pueden realizar con los materiales presentados para realizar las agrupaciones</p> <p>Después de ello se da inicio con el juego el cual consistirá en que los niños busquen su propio espacio, seguidamente</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ganchos</li> <li>• Figuras geométricas</li> </ul>



	<p>se proporcionará el material a cada niño y se indica que tenemos que realizar la agrupación rápidamente</p> <p><b>Socialización de representaciones</b></p> <p>Los niños y niñas dan a conocer sobre las estrategias que realizaron para realizar la agrupación por forma, tamaño y color, así mismo mencionan sobre las dificultades que han tenido al resolver el problema y las dudas que aún tienen.</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Los estudiantes reflexionan sobre lo realizado y responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Cómo hicieron para agrupar?</li><li>• ¿En qué consiste agrupar?</li></ul> <p><b>Planteamiento de otros problemas</b></p> <p>Seguidamente se brinda a los niños y niñas una hoja para que los niños representen una agrupación según el criterio que ellos deseen.</p> <p>Al terminar se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Para qué no sirve lo aprendido?</li></ul> <p>¿Con que otros objetos se podrán trabajar la agrupación?</p>	
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>Para finalizar se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué aprendimos hoy?</li><li>• ¿Cómo nos sentimos al realizar el juego?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Recurso humano</li></ul>



## ACTIVIDAD N° 10

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: QUE DIVERTIDO ES EL CONTEO**

**APRENDIZAJES ESPERADOS**

AREA	COMPETENCIA	INDICADOR
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Propone acciones para contar hasta 5 con material concreto</li> </ul>

**DESARROLLO**

MOMENTOS DEL JUEGO LÚDICO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p><b>PLANIFICACIÓN</b></p> <p>Se invita los niños y niñas a reunirse en asamblea, y se menciona que el día de hoy jugaremos con Pac-man y se da a conocer el propósito que es proponer acciones para contar hasta 5, después de ello se da a conocer las reglas del juego.</p>	<p>Se organiza el espacio y se presenta los materiales que utilizaremos para realizar el conteo. Así mismo se menciona que el juego lo podrán realizar entre dos niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recurso humano</li> </ul>
<p><b>ORGANIZACIÓN</b></p>	<p><b>Familiarización del problema</b></p> <p>Seguidamente se presenta el material de pac-man, un dado y ganchos.</p> <p>Seguidamente realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo podemos jugar con los materiales?</li> <li>¿Qué podemos hacer para contar los materiales presentados?</li> </ul> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <p>Seguidamente los niños y niñas dan a conocer las posibles acciones que pueden realizar con los materiales presentados para realizar el conteo</p> <p>Agrupamos a los niños de dos para iniciar el juego, seguidamente se proporciona los ganchos y el dado para que realicen el conteo, así mismo contarán y diferenciarán la cantidad</p> <p>Después de ello se proporciona un pac-man y un dado a cada equipo para realizar el conteo</p> <p><b>Socialización de representaciones</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dado</li> <li>Gancho</li> <li>Pac-man</li> </ul>
<p><b>DESARROLLO</b></p>		



	<p>Los niños y niñas dan a conocer las acciones que realizaron para trabajar el conteo, así mismo mencionan sobre las dificultades que han tenido al resolver el problema y las dudas que aún tienen.</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Los estudiantes reflexionan sobre lo realizado y responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ ¿Cómo hicieron para contar?</li></ul> <p><b>Planteamiento de otros problemas</b></p> <p>Seguidamente se brinda a los niños y niñas una hoja para que realicen el conteo de objetos.</p> <p>Al terminar se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ ¿Para qué no sirve lo aprendido?</li><li>✓ ¿Con que otros objetos se podrá el conteo?</li></ul>	
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>Se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ ¿Qué aprendimos hoy?</li><li>✓ ¿Cómo nos sentimos al realizar el juego?</li><li>✓ Les gusto el juego que realizamos?</li></ul>	



## ACTIVIDAD N° 11

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¿QUE DIVERTIDO ES ORDENAR DEL MAS LARGO AL MAS CORTO!**

**APRENDIZAJES ESPERADOS DEL TALLER**

AREA	COMPETENCIA	INDICADOR
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordena hasta (seriación) objetos: largo a corto</li> </ul>

**DESARROLLO DEL TALLER**

MOMENTOS DEL JUEGO LÚDICO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p><b>PLANIFICACIÓN</b></p> <p>Se invita los niños y niñas a reunirse en asamblea, y se menciona que el día de hoy jugaremos a seriar y se da a conocer el propósito que es seriar de largo a corto, después de ello se da a conocer las reglas del juego.</p> <p><b>ORGANIZACIÓN</b></p> <p>Se organiza el espacio y se presenta los materiales que utilizaremos para realizar la seriación. Así mismo se menciona que el juego lo podrán realizar entre tres niños.</p>		
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Familiarización del problema</b></p> <p>Presentamos a los niños y niñas las siluetas de objetos de largo y corto, así mismo se menciona que debemos de seriar de largo a corto pasando por un circuito.</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo podemos seriar de largo a corto?</p> <p>¿Qué objetos largos y cortos conocemos?</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <p>Seguidamente los niños y niñas dan a conocer las posibles soluciones al problema presentado.</p> <p>Seguidamente se agrupan de tres niños para luego coger una silueta y pasar por el circuito para luego seriar de largo a corto. Para terminar el juego el niño pasa a seriar sorbetes de largo a corto encima de una mesa.</p> <p><b>Socialización de representaciones</b></p>	<p>✓ Siluetas de largo y corto</p> <p>✓ sorbete</p>



	<p>Los niños y niñas dan a conocer sobre las acciones que realizaron para seriar los objetos de largo a corto, así mismo mencionan sobre las dificultades que tuvieron.</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Los niños reflexionan sobre lo realizado y responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ ¿Cómo hicieron para seriar las siluetas?</li><li>✓ ¿En qué consiste seriar?</li></ul> <p><b>Planteamiento de otros problemas</b></p> <p>Seguidamente se brinda a los niños y niñas una hoja para que los niños realicen la seriación de imágenes de objetos largos y cortos.</p> <p>Al terminar se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ ¿Para qué nos sirve lo aprendido?</li><li>✓ ¿Qué otros objetos podemos seriar?</li></ul>	
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>Al finalizar la actividad se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ ¿Cómo hemos aprendido?</li><li>✓ ¿Cómo hemos jugado?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Recurso humano</li></ul>



## ACTIVIDAD N° 12

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¡JUGAMOS A SER GRANDE Y PEQUEÑO!**  
**APRENDIZAJES ESPERADOS DEL TALLER**

AREA	COMPETENCIA	INDICADOR
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Ordena hasta (seriación) objetos: grandes a pequeños

### DESARROLLO DEL TALLER

MOMENTOS DEL JUEGO LÚDICO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p><b>PLANIFICACIÓN</b></p> <p><b>ORGANIZACIÓN</b></p>	<p>Se invita los niños y niñas a reunirse en asamblea, y se menciona que el día de hoy jugaremos a seriar y el propósito es seriar objetos de grande a pequeño ,así mismo se da a conocer las reglas del juego y recordamos los acuerdos de convivencia</p> <p>Se organiza el espacio y se presenta los materiales que utilizaremos realizar la seriación. Así mismo se menciona que el juego lo podrán realizar entre 3 niños.</p>	<p>Recurso humano</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Familiarización del problema</b> Seguidamente nos formamos en grupos conformados por tres niños , así mismo se pide a los niños y niñas que ayudaremos a ordenar(seriar)de grande a pequeño a los niños de cada grupo. Seguidamente se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo podemos seriar a los niños de grande a pequeño?</li> <li>✓ ¿Cómo podemos saber quien es mas grande?</li> </ul> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b> Seguidamente los niños y niñas dan a conocer posibles acciones para solucionar el problema. Después de ello iniciamos invitando al primer grupo para seriar de grande a pequeño con la ayuda de todos los niños</p> <p><b>Socialización de representaciones</b> Los niños y niñas dan a conocer sobre las estrategias que realizaron y menciona las dificultades que han tenido para resolver el problema planteado. Después de ello se brinda papel crepe de colores y se pide realizar pelotitas de diferente tamaño para poder seriar</p> <p><b>Reflexión y formalización</b> Los estudiantes reflexionan sobre lo realizado y responden a las siguientes preguntas: ¿Cómo hicieron para seriar a los niños por tamaño? ¿Cómo hicieron para seriar las pelotas de grande a pequeño?</p> <p><b>Planteamiento de otros problemas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Papel crepe</li> <li>✓ Hojas</li> <li>✓ Imágenes</li> <li>✓ Goma</li> </ul>



	<p>Seguidamente se brinda a los niños y niñas una hoja para que los niños ordenen las imágenes del más grande al más pequeño.</p> <p>Al terminar se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ ¿Qué otros objetos podemos seriar de grande a pequeño?</li></ul>	
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ ¿Qué aprendimos hoy?</li><li>✓ ¿Cómo nos sentimos al realizar el juego?</li><li>✓ Les gusto el juego que realizamos?</li></ul>	Recurso humano





## TALLER DE JUEGOS LÚDICOS N° 13

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¡ME DIVIERTO ORDENANDO DEL MAS GRUESO AL MAS DELGADO!**

**APRENDIZAJES ESPERADOS DEL TALLER**

AREA	COMPETENCIA	INDICADOR
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordena hasta (seriación) objetos: grueso a delgado</li> </ul>

### DESARROLLO DEL TALLER

MOMENTOS DEL JUEGO LÚDICO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>PLANIFICACIÓN</b>	Se invita los niños y niñas a reunirse en asamblea, y se menciona que el día de hoy jugaremos a seriar y se da a conocer el propósito que es seriar objetos de grueso a delgado después de ello se menciona las reglas del juego y recordamos los acuerdos de convivencia.	Recurso humano
<b>ORGANIZACIÓN</b>	Se organiza el espacio y se presenta los materiales que utilizaremos realizar la seriación de grueso a delgado.	
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Familiarización del problema</b> Luego de presentar los materiales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Fideos de distinto grosor</li> <li>✓ Plastilina</li> </ul> <p>Se realiza la siguiente pregunta: ¿Cómo podemos realizar las seriación de grueso a delgado con el material?</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b> Seguidamente los niños y niñas dan a conocer las posibles soluciones al problema presentado. Luego se brinda a los niños y niñas los diferentes fideos para que realicen la seriación de grueso a delgado , después de ello todos los niños con sus fideos realizaran tres caminos ordenándolos de grueso a delgado.</p> <p><b>Socialización de representaciones</b> Los niños y niñas representan la seriación de grueso a delgado con plastilina. después de ello dan a conocer sobre las acciones que realizaron y las dificultades que han tenido para resolver el problema</p> <p><b>Reflexión y formalización</b> Los niños reflexionan sobre lo realizado y responden a las siguientes preguntas:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Fideos</li> <li>✓ Plastilina</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Cómo hicieron para seriar los fideos de grueso a delgado?</li><li>• ¿Cómo hicieron plastilinas gruesas y delgadas?</li></ul> <p><b>Planteamiento de otros problemas</b></p> <p>Seguidamente se brinda a los niños y niñas una hoja para que los niños ordenen la plastilina proporcionada de grueso a delgado</p> <p>Al terminar se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué otros objetos de grueso y delegado podemos seriar?</li></ul>	
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>Al finalizar la actividad se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Cómo nos sentimos al realizar el juego?</li><li>• Les gusto el juego que realizamos?</li></ul>	Recurso humano



## ACTIVIDAD N° 14

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: NOS DIVERTIMOS JUGANDO CON LOS GUSANOS LARGOS Y CORTOS**

**APRENDIZAJES ESPERADOS DEL TALLER**

AREA	COMPETENCIA	INDICADOR
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>“Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cuatro objetos: largo a corto”</li> </ul>

**DESARROLLO DEL TALLER**

MOMENTOS DEL JUEGO LÚDICO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p><b>PLANIFICACIÓN</b></p> <p><b>ORGANIZACIÓN</b></p>	<p>Invitamos a los niños y niñas a reunirse en asamblea, y se menciona que el día de hoy jugaremos a seriar gusanitos , se da a conocer el propósito que es seriar de largo a corto, así mismo se indica las reglas del juego y recordamos los acuerdos de convivencia</p> <p>Se organiza el espacio y se presenta los materiales que utilizaremos realizar la seriación. Así mismo se menciona que el juego lo podrán realizar entre 3 niños.</p>	<p>Recurso humano</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Familiarización del problema</b></p> <p>Se presenta a los niños y niñas una hilera con una canastita de tapas con orificio , seguidamente se realiza la siguiente pregunta:</p> <p>¿Qué podemos hacer con el material?</p> <p>¿Cómo podemos aprender a seriar largo y corto?</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Seguidamente los niños y niñas dan a conocer las posibles soluciones al problema presentado.</li> <li>✓ Invitamos a los niños y niñas a realizar los gusanos de acuerdo a las tapas proporcionadas, así mismo luego pegamos para realizar la comparación y ordenar de largo a corto con ayuda de los niños.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tapas</li> <li>• Hileras</li> <li>• cinta</li> <li>• Parlante</li> </ul>



	<p><b>Socialización de representaciones</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Los niños y niñas dan a conocer sobre las estrategias que realizaron y menciona las dificultades que han tenido para resolver el problema</li></ul> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Los estudiantes reflexionan sobre lo realizado y responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ ¿Cómo hicieron para ordenar los gusanos del más largo al más corto?</li><li>✓ ¿Qué otro juego podemos realizar para poder aprender a seriar?</li></ul> <p><b>Planteamiento de otros problemas</b></p> <p>Seguidamente se brinda a los niños y niñas una hoja para que los niños ordenen las imágenes del más largo al más corto.</p>	
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ ¿Qué aprendimos hoy?</li><li>✓ ¿Qué realizamos en el juego?</li><li>✓ ¿fufe de su agrado realizar el juego?</li></ul>	Recurso humano



## ACTIVIDAD N° 15

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGAMOS A LOS TAMAÑOS CON LOS CIEMPIES**

**APRENDIZAJES ESPERADOS DEL TALLER**

AREA	COMPETENCIA	INDICADOR
<b>MATEMÁTICA</b>	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>“Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cuatro objetos: grande a pequeño”</li> </ul>

**DESARROLLO DEL TALLER**

MOMENTOS DEL JUEGO LÚDICO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p><b>PLANIFICACIÓN</b></p> <p><b>ORGANIZACIÓN</b></p>	<p>Invitamos a los niños y niñas a reunirse en asamblea, y se menciona que el día de hoy jugaremos seriar pelotas de grande a pequeño , asi mismo se da a conocer el propósito, seguidamente se indica las reglas del juego y recordamos los acuerdos de convivencia</p> <p>Se organiza el espacio y se presenta los materiales que utilizaremos realizar la seriación de grande a pequeño. Así mismo para realizar el juego formaremos dos grupos de 9 niños .</p>	<p>Recurso humano</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Familiarización del problema</b></p> <p>Se menciona que realizaremos una competencia entre los dos grupos donde tendrán que pasar por el circuito presentado para poder realizar la seriación con las pelotas de grande a pequeño.</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Seguidamente los niños y niñas dan a conocer las posibles soluciones al problema mencionado</li> <li>Invitamos a los niños y niñas a que formen los dos grupos e iniciar con el juego de manera ordenada</li> <li>Luego de haber realizado la seriación con las pelotas de grande a pequeño tendrán que hacer ruido con una campana al final para considerar el punto.</li> </ul> <p><b>Socialización de representaciones</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>6 Pelotas de distinto tamaño</li> <li>Ula ula</li> <li>Conos</li> <li>Palos</li> <li>2 campanas</li> <li>Ficha de aplicación</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>• Los niños y niñas dan a conocer sobre las estrategias que realizaron y menciona las dificultades que han tenido para resolver el problema planteado.</li></ul> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Los niños y niñas reflexionan sobre lo realizado y responden la siguiente pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Cómo realizaron la seriación de grande a pequeño?</li><li>• ¿Por qué la primera pelota que colocaste es grande?</li></ul> <p><b>Planteamiento de otros problemas</b></p> <p>Seguidamente se brinda a los niños y niñas una hoja para que los niños y niñas serien imágenes de grande a pequeño.</p>	
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ ¿Cómo nos sentimos al realizar el juego?</li><li>➤ ¿Lograste realizar el juego?</li><li>➤ ¿Cómo lo hiciste?</li></ul>	<b>Recurso humano</b>



## ACTIVIDAD N° 16

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGUEMOS SERIANDO OBJETOS POR GROSOR**

**APRENDIZAJES ESPERADOS DEL TALLER**

AREA	COMPETENCIA	INDICADOR
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>“Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cuatro objetos: grueso a delgado”</li> </ul>

**DESARROLLO DEL TALLER**

MOMENTOS DEL JUEGO LÚDICO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p><b>PLANIFICACIÓN</b></p> <p><b>ORGANIZACIÓN</b></p>	<p>Se invita a los niños y niñas a reunirse en asamblea, y se menciona que el día de hoy jugaremos a seriar de grueso a delgado , se da a conocer el propósito que es comentar como realizar una seriación de grueso a delgado , así mismo se indica las reglas del juego y recordamos los acuerdos de convivencia</p> <p>Se organiza el espacio y se presenta los materiales que utilizaremos realizar la seriación. Así mismo se menciona que el juego lo podrán realizar entre 3 niños.</p>	
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Familiarización del problema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Luego de presentar los materiales se realiza las siguientes preguntas:</li> <li>¿Cómo podemos realizar la seriacion con los materiales que observamos?</li> <li>¿Cómo podemos seriar las siluetas de grueso a delgado?</li> </ul> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <p>Los niños y niñas buscan solución al problema planteado y dan a conocer Seguidamente los niños y niñas forman grupos de 3 para pasar por un circuito motriz, al finalizar todos los miembros del equipo tendrán que ordenarse de grueso a delgado y los demás niños tendrán que verificar si es correcto la seriación</p> <p><b>Socialización de representaciones</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siluetas de árbol,plumon y lapiz</li> <li>Parlante</li> <li>Ficha de aplicación</li> </ul>



	<p>Los niños y niñas dan a conocer sobre las estrategias que realizaron y menciona las dificultades que han tenido para resolver el problema planteado.</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Los estudiantes reflexionan sobre lo realizado y responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Cómo hicieron para ordenar las siluetas del más grueso al más delgado?</li></ul> <p><b>Planteamiento de otros problemas</b></p> <p>Seguidamente se brinda a los niños y niñas una hoja para que ordenen las imágenes del más grueso al más delgado.</p>	
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>En asamblea dialogamos lo trabajado y se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ ¿Qué aprendimos hoy?</li><li>➤ ¿Cómo realizamos el juego?</li><li>➤ ¿todos participamos en el juego?</li></ul>	





## ACTIVIDAD N° 17

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGUEMOS SERIANDO OBJETOS POR GROSOR**

**APRENDIZAJES ESPERADOS DEL TALLER**

AREA	COMPETENCIA	INDICADOR
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta cuatro objetos”</li> </ul>

**DESARROLLO DEL TALLER**

MOMENTOS DEL JUEGO LÚDICO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p><b>PLANIFICACIÓN</b></p> <p>Se invita a los niños y niñas a reunirse en asamblea, así mismo se da a conocer el propósito que es seriar por un criterio, después realizamos el recuerdo de los acuerdos de convivencia</p> <p><b>ORGANIZACIÓN</b></p> <p>Se organiza el espacio y se presenta los materiales que utilizaremos para realizar la seriación. Así mismo se menciona que los materiales para cada equipo será diferente , sin embargo tendremos un determinado tiempo para pasar por los diferentes espacios</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recurso humano</li> <li>• Parlante</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Familiarización del problema</b></p> <p>Se menciona que ahora cada niño y niña deberá crear una seriación de acuerdo a su interés, así mismo al terminar tendrá que explicar como lo hizo</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas buscan solucionar el problema y hacer recuerdo de los diferentes criterios de seriación formamos cuatro grupos con los niños y los materiales que utilizaran serán ganchos. Figuras geométricas de diferente tamaño.</li> </ul> <p><b>Socialización de representaciones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas dan a conocer sobre las estrategias que realizaron y menciona las dificultades que han tenido para resolver el problema planteado.</li> </ul> <p><b>Reflexión y formalización</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ganchos</li> <li>• Figuras métricas</li> <li>• tapas</li> <li>• Ficha de aplicación</li> </ul>



	<p>Los estudiantes reflexionan sobre lo realizado y responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ ¿Cómo hicieron para realizar la seriación?</li></ul> <p><b>Planteamiento de otros problemas</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Seguidamente se brinda a los niños y niñas una ficha de aplicación para que los niños y niñas realicen la seriación según un criterio</li></ul>	
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ ¿Qué aprendimos?</li><li>➤ ¿les gusto el juego que realizamos?</li><li>➤ ¿Cómo lo hiciste?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Recurso humano</li></ul>



## ACTIVIDAD N° 18

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: NOS DIVERTIMOS HACIENDO RECORRER LAS PELOTA EN LOS CAMINOS LARGOS Y CORTOS**

**APRENDIZAJES ESPERADOS DEL TALLER**

AREA	COMPETENCIA	INDICADOR
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Ordena (seriación) hasta 4 objetos en su hoja gráfica: largo a corto”</li> </ul>

**DESARROLLO DEL TALLER**

MOMENTOS DEL JUEGO LÚDICO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>PLANIFICACIÓN</b>	Se invita a los niños y niñas a reunirse en asamblea, así mismo se menciona que el día de hoy realizaremos la seriación de largo a corto, seguidamente se realiza el recuerdo de los acuerdos de convivencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plumón</li> <li>• Pizarra</li> <li>• Palitos</li> </ul>
<b>ORGANIZACIÓN</b>	Se organiza el espacio con conos, colchoneta, sacos formando un circuito motriz, así mismo se presenta los materiales que utilizaremos realizar la seriación de largo a corto.	
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Familiarización del problema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguidamente se realiza las siguientes preguntas:</li> <li>• ¿Cómo podemos realizar la seriación de largo a corto con los palitos?</li> <li>• ¿Qué podemos hacer en el circuito?</li> <li>• ¿Qué otra seriación de largo a corto podremos dibujar con el plumón?</li> <li>• <b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></li> </ul> <p>Los niños y niñas buscan solucionar el problema planteado y dan a conocer posibles acciones para realizar la seriación</p> <p>Seguidamente los niños y niñas de manera ordenada salen por turnos para pasar por un circuito motriz, al finalizar el circuito encontraran palitos de largo a corto y realizaran la seriación, así mismo al terminar ello se pedirá que representa la seriación de largo a corto en la pizarra</p> <p><b>Socialización de representaciones</b></p> <p>Los niños y niñas dan a conocer sobre las estrategias que realizaron y mencionan las dificultades que han tenido para resolver el problema planteado.</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conos</li> <li>• Colchoneta</li> <li>• Saco</li> <li>• Parlante</li> <li>• Ficha de aplicación</li> </ul>



	<p>Los estudiantes reflexionan sobre lo realizado y responden a la siguiente pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ ¿Cómo realizamos la seriación de largo a corto?</li><li>✓ ¿Qué significa seriación?</li><li>✓ ¿para qué nos servirá realizar este tipo de seriación?</li></ul> <p><b>Planteamiento de otros problemas</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Seguidamente se brinda a los niños y niñas una ficha de aplicación para que los niños y niñas serien imágenes de corto a largo.</li></ul>	
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué aprendimos hoy?</li><li>• ¿todos participamos en el juego?</li><li>• ¿Qué otro juego quisieras realizar para aprender a seriar?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Recurso humano</li></ul>



## ACTIVIDAD N° 19

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: REALIZAMOS GRUSANOS GRUESO Y DELGADOS**

**APRENDIZAJES ESPERADOS DEL TALLER**

AREA	COMPETENCIA	INDICADOR
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Ordena (seriación) hasta 4 objetos en su hoja gráfica: grueso a delgado”</li> </ul>

**DESARROLLO DEL TALLER**

MOMENTOS DEL JUEGO LÚDICO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p><b>PLANIFICACIÓN</b></p> <p><b>ORGANIZACIÓN</b></p>	<p>Invitamos a los niños y niñas a reunirse en asamblea, y se menciona que el día de hoy jugaremos a seriar gusanitos, se da a conocer el propósito que es seriar de grueso a delgado, así mismo se indica las reglas del juego y recordamos los acuerdos de convivencia</p> <p>Se organiza el espacio y se presenta los materiales que utilizaremos realizar la seriación. Así mismo se menciona que el juego lo podrán realizar entre 3 niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recurso humano</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Familiarización del problema</b></p> <p>Se brinda a los estudiantes plastilinas y mencionamos que solo con ese material realizaremos una seriación de gusanos de grueso a delgado, así mismo se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo puedo crear un gusano grueso, un delgado y uno mas delgado??</p> <p>¿Cómo podríamos seriar los gusanos de grueso a delgado?</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <p>Luego repartimos el material a cada niño y niña para que realicen 3 gusanos de grueso a delgado, así mismo de manera individual y realizan la seriación de grueso a delgado</p> <p>Seguidamente se junta las mesas y se dibuja una línea muy larga, explicándoles que ahora realizaremos todos una seriación de gusanos de grueso a delgado , cada</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plastilina</li> <li>• Plumón</li> <li>• Parlante</li> <li>• Ficha de aplicación</li> </ul>



	<p>niño continuara la seriación de gusanos esperando su turno.</p> <p><b>Socialización de representaciones</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Los niños y niñas dan a conocer sobre las estrategias que realizaron y menciona las dificultades que han tenido para resolver el problema planteado.</li></ul> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Los estudiantes reflexionan sobre lo realizado y responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ ¿Cómo elaboraron los gusanos de grueso a delgado?</li><li>✓ ¿De que otra manera lo hubiéramos hecho?</li></ul> <p><b>Planteamiento de otros problemas</b></p> <p>Seguidamente se brinda a los niños y niñas una ficha de aplicación para que los niños (as) ordenen las imágenes del más delgado al más grueso.</p>	
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>Fara finalizar se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ ¿Qué realizamos?</li><li>✓ ¿les gusto jugar con la plastilina?</li><li>✓ ¿Lograste realizar la seriación?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Recurso humano</li></ul>



## ACTIVIDAD N° 20

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¡QUE FACINANTE ES INSERTAR OBJETOS DE GRANDE A PEQUEÑO!!**

### APRENDIZAJES ESPERADOS DEL TALLER

AREA	COMPETENCIA	INDICADOR
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Ordena (seriación) hasta 4 objetos en su hoja gráfica: grande a pequeño”</li> </ul>

### DESARROLLO DEL TALLER

MOMENTOS DEL JUEGO LÚDICO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p><b>PLANIFICACIÓN</b></p> <p><b>ORGANIZACIÓN</b></p>	<p>. Invitamos a los niños y niñas a reunirse en asamblea, y se menciona que el día de hoy jugaremos a crear torres de bloques grandes y pequeñas, así mismo se da a conocer el propósito que es seriar de grande a pequeño, después de ello se explica las reglas del juego y recordamos los acuerdos de convivencia</p> <p>Se organiza el espacio y se presenta los materiales que utilizaremos realizar la seriación. Así mismo se menciona que el juego lo podrán realizar entre 3 niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recurso humano</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Familiarización del problema</b></p> <p>Después de haber presentado el material ahora se indica que debemos de realizar la seriación de grande a pequeño, así mismo se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué podemos hacer para que los bloques se conviertan a grande y pequeño?</p> <p>¿Cómo se realizará a seriación de grande a pequeño?</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <p>Luego repartimos el material a cada equipo para que construyan su torre de bloques y realicen la seriación de grande a pequeño. Seguidamente se junta las mesas y se dibuja una línea muy larga, explicándoles que ahora la torre mas grande esta</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bloques</li> <li>• Plumón</li> <li>• Mesas</li> </ul>



	<p>conformada por 3 bloques, la mediana por 2 bloques y la pequeña solo un bloque, cada niño construye rápidamente y sigue la seriación que se iniciara de grande a pequeño.</p> <p><b>Socialización de representaciones</b></p> <p>Los niños y niñas dan a conocer sobre las estrategias que realizaron y menciona las dificultades que han tenido para resolver el problema planteado.</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Los estudiantes reflexionan sobre lo realizado y responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ ¿Cómo hicieron para realizar la seriación de grande a pequeño?</li></ul> <p><b>Planteamiento de otros problemas</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Seguidamente se brinda a los niños y niñas una ficha de aplicación para que los niños (as) ordenen las imágenes de pequeño a grande de manera individual.</li></ul>	
<b>EVALUACIÓN</b>	<p>Seguidamente se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ ¿que realizamos en el juego?</li><li>➤ ¿Cómo realizamos el juego?</li><li>➤ ¿todos participamos en el juego?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Recurso humano</li></ul>



## ANEXO 10. Panel fotográfico



**Fotografía 1:** Se evidencia que el niño realiza la correspondencia relacionando las siluetas de animales con su respectiva con su imagen que le corresponde.



**Fotografía 2:** Se evidencia que los niños están jugando al juego del calamar en el cual están llevando siluetas de objetos que encajen dentro de otro objeto.



**Fotografía 3:** Se evidencia que el niño está realizando la correspondencia uno a uno llevando los platos de las figuras geométricas.



**Fotografía 4:** Se evidencia que los niños expresan la cantidad de mini pompones que obtienen al jugar (más que –menos que).



**Fotografía 5:** Se evidencia que el niño realiza la clasificación por forma (pescaditos) mediante el tamaño, clasificando los grandes con los pequeños.



**Fotografía 6:** Se evidencia que los niños y niñas agrupan las figuras geométricas por color y expresa la acción realizada.



**Fotografía 7:** Se evidencia que los niños y niñas agrupan las siluetas de la zanahoria por tamaño y expresa la acción realizada.



**Fotografía 8:** Se evidencia que los niños y niñas agrupan las figuras geométricas por forma en la bolsa de las figuras geométricas.



**Fotografía 9:** Se evidencia que los niños y niñas agrupan los objetos por forma y color.



**Fotografía 10:** Se evidencia que los niños y niñas realizan el conteo hasta 5 con el dado y él come come.



**Fotografía 11:** Se evidencia que los niños y niñas jalan con sus pies sus colas largas de papel lo más rápido que puedan.



**Fotografía 12:** Se evidencia que el niño está seriando por tamaño las bolas de papel crepe del más grande al más pequeño.



**Fotografía 13:** Se evidencia que la niña está seriando por dimensión del más grueso al más delgado.



**Fotografía 14:** Se evidencia que los niños y niñas están soplando con sorbetes a los gusanos de diferentes longitudes (largo –corto).



**Fotografía 15:** Se evidencia que los niños y niñas están llevando los vasos de diferentes tamaños ( del más grande al más pequeño) con lápiz.



**Fotografía 16:** Se evidencia que los niños y niñas están ordenando las siluetas por su dimensión (del más del más grueso al más delgado).





**Fotografía 17:** Se evidencia que los niños y niñas están ordenando las siluetas por su tamaño (del más del más grande al más pequeño).



**Fotografía 18:** Se evidencia que los niños y niñas están soplando con sorbete las bolitas de papel por los caminos del más del más largo al más corto.






**Fotografía 19:** Se evidencia que los niños y niñas están realizando los gusanos con plastilina del más del más grueso al más delgado.



**Fotografía 20:** Se evidencia que los niños y niñas están insertando los tubos del más del más grande al más pequeño.



## ANEXO 11. Actas de Autenticidad

 Universidad Nacional del Altiplano Puno	 Vicerrectorado de Investigación	 Repositorio Institucional
---	---	---

**DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS**

Por el presente documento, Yo Mery Alexandra Chato Laquiso  
identificado con DNI 74724767 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN INICIAL

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:  
" JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN  
NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I N° 330 ALTO BELLAVISTA "

Es un tema original.


Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.


Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como suyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 15 de NOVIEMBRE del 2024

  
\_\_\_\_\_  
FIRMA (obligatoria)

  
Huella

Escaneado con CamScanner



### DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Karen Yasira Flores Ilaquito  
identificado con DNI 76355079 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN TÉCNICA

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:

“ JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN  
NIÑOS Y NIÑAS DE LA I-E-I N° 330 ALTO BELLAVISTA ”

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 15 de NOVIEMBRE del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella





### AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Karen Yasira Flores Ilaquita  
identificado con DNI 75366079 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN INICIAL  
informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:  
" JUEGOS LÓGICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN  
NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.1 N° 330 ALTO BELLAVISTA "

para la obtención de  Grado,  Título Profesional o  Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.


En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 15 de NOVIEMBRE del 2024

  
FIRMA (obligatoria)



Huella