



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Juego lúdico como estrategia para desarrollar la habilidad de
conteo en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial
N°120 Niños de Jesús, Chiclayo 2022

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Inicial

AUTORAS:

Aguilar Panta, Sujeily Lizbeth (orcid.org/0000-0001-5972-2487)

Calle Yasumura, Ada Rosario (orcid.org/0000-0001-5760-2481)

ASESOR:

Dr. Vidaurre Garcia, Wilmer Enrique (orcid.org/0000-0021-5002-572x)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL Y UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles

CHICLAYO – PERÚ

2022

Dedicatoria

Dedico esta tesis a mis queridos padres, que han estado presente a lo largo de mi carrera, pues sin ellos no habría logrado culminar mi carrera, a mis hermanos que me han brindado su apoyo y cariño, a mi esposo por ser mi mayor motivación y a mi amado bebe que está en camino por ser mi motor y motivo.

Sujeily

A mis padres quienes son mis dos pilares, a mi esposo que siempre estuvo a mi lado pese los obstáculos, dándome ánimos y a mi amado hijo quien es mi motor y motivo en esta pequeña aventura que es la vida. Por ultimo y no menos importante a mi mejor amiga Paola Burga porque este es nuestro sueño y lo mereces, te abrazo hasta el cielo.

Ada

Agradecimiento

A dios por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi formación profesional y personal, asimismo a mi asesor el Dr. Wilmer Vidaurre García por la orientación y sus valiosos aportes para el desarrollo de la presente tesis, haciendo posible el sueño de ser docente se vuelva realidad. A mis padres por apoyarme en todo momento y enseñarme a ser perseverante.

Sujeily

De manera especial quiero agradecer a mi asesor de tesis Wilmer Vidaurre, por su paciencia y dedicación. A Dios por tomarme de la mano y guiar mi camino cuando más lo necesite, a mis padres, hermana, esposo e hijo; muchas gracias por demostrarme que “El verdadero amor no es otra cosa que el deseo incondicional de ayudar al otro para que esté se supere”, Los amo.

Ada



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, VIDAURRE GARCIA WILMER ENRIQUE, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, asesor de Tesis titulada: "Juego lúdico como estrategia para desarrollar la habilidad de conteo en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús, Chiclayo 2022", cuyos autores son CALLE YASUMURA ADA ROSARIO, AGUILAR PANTA SUJEILY LIZBETH, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

CHICLAYO, 13 de Diciembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
VIDAURRE GARCIA WILMER ENRIQUE DNI: 16730598 ORCID: 0000-0002-5002-572X	Firmado electrónicamente por: VGARCIAWE el 13- 12-2022 23:24:55

Código documento Trilce: TRI - 0486961



**FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Declaratoria de Originalidad de los Autores

Nosotros, CALLE YASUMURA ADA ROSARIO, AGUILAR PANTA SUJEILY LIZBETH estudiantes de la FACULTAD DE HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Juego lúdico como estrategia para desarrollar la habilidad de conteo en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús, Chiclayo 2022", es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. Hemos mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
SUJEILY LIZBETH AGUILAR PANTA DNI: 73216921 ORCID: 0000-0001-5972-2487	Firmado electrónicamente por: APANTASL el 13-12-2022 23:53:22
ADA ROSARIO CALLE YASUMURA DNI: 74441337 ORCID: 0000-0001-5760-2481	Firmado electrónicamente por: ACALLEY el 13-12-2022 23:55:05

Código documento Trilce: TRI - 0486959

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de Autenticidad del Asesor	iv
Declaratoria de Originalidad del Autor.....	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	vii
Índice de gráficos y figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	16
3.1. Tipo y diseño de investigación	16
3.2. Variables y operacionalización	18
3.3. Población, muestra y muestreo	19
3.4. técnica e instrumentos de recolección de datos	21
3.5 Procedimientos	22
3.6. Método de análisis de datos	23
3.7. Aspectos éticos	23
IV. RESULTADOS	24
V.DISCUSIÓN	49
VI. CONCLUSIONES	54
VII. RECOMENDACIONES	56
REFERENCIAS	56
ANEXOS	60

Índice de tablas

Tabla 1: Distribución de aulas de la Institución Educativa Inicial N° 120 Niños de Jesús -----	20
Tabla 2: Distribución de aula de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús-----	20
Tabla 3: Desarrollo de la habilidad del conteo en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús.-----	24
Tabla 4: Nivel Principio de correspondencia uno a uno. -----	25
Tabla 5: Cuenta siguiendo la correspondencia termino a término.-----	26
Tabla 6: Asigna el numeral correspondiente a objeto. -----	26
Tabla 7: Nivel Principio de orden irrelevante.-----	27
Tabla 8: cuenta siguiendo el orden del numeral. -----	28
Tabla 9: Sigue el orden correcto al contar. -----	29
Tabla 10: Nivel principio de abstracción. -----	30
Tabla 11: Cuenta los elementos de una colección sin interesar el orden de los mismos. -----	31
Tabla 12: Cuenta los elementos de una colección sin considerar características cualitativas-31	
Tabla 13: Nivel principio de cardinalidad. -----	32
Tabla 14: Expresa la numeral correspondiente a la colección de elementos. -----	33
Tabla 15: Cuenta siguiendo el principio de cardinalidad. -----	34
Tabla 16: Nivel principio de orden estable. -----	35
Tabla 17: Cuenta considerando la secuencia numérica.-----	36
Tabla 18: Cuenta siguiendo el principio de orden estable. -----	36
Tabla 19: Dimensión principio de correspondencia. -----	43
Tabla 20: Principio de orden irrelevante -----	43
Tabla 21: Principio de atracción-----	44
Tabla 22: Principio de cardinalidad-----	45
Tabla 23: Principio de orden estable-----	46
Tabla 24: Análisis de pruebas de normalidad. -----	47
Tabla 25: Estadístico de prueba. -----	48

Índice de gráficos y figuras

Figura 1 : se puede observar la correspondencia entre objetos donde a cada número le corresponde un objeto, asimismo se aprecia la correspondencia entre objetos donde a cada objeto le corresponde otro sin tener las mismas características. -----	12
Figura 2: Se evidencia el tipo de correspondencia espacial donde cada objeto corresponde al número a través de flechas las cuales deben estar direccionadas tanto al número como al objeto teniendo en cuenta la correspondencia numérica. -----	13
Figura 3: Desarrollo de la habilidad del conteo en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús. -----	25
Figura 4: Nivel Principio de correspondencia uno a uno -----	25
Figura 5: cuenta siguiendo la correspondencia termino a termino -----	26
Figura 6: Asigna el numeral correspondiente a objeto -----	27
Figura 7: Nivel de orden irrelevante -----	28
Figura 8: Nivel cuenta siguiendo el orden del numeral -----	29
Figura 9: Nivel de sigue el orden correcto al contar -----	29
Figura 10: Nivel principio de abstracción. -----	30
Figura 11: Nivel de cuenta los elementos de una colección sin interesar el orden de los mismos. -----	31
Figura 12: Nivel de cuenta los elementos de una colección sin considerar características cualitativas. -----	32
Figura 13: Nivel de principio de cardinalidad. -----	33
Figura 14: Nivel de expresa la numeral correspondiente a la colección de elementos. -----	34
Figura 15: Nivel de cuenta siguiendo el principio de cardinalidad. -----	34
Figura 16: Nivel principio de orden estable -----	35
Figura 17: Nivel de cuenta considerando la secuencia numérica. -----	36
Figura 18: Nivel cuenta siguiendo el principio de orden estable. -----	37
Figura 19: Dimensión principio de correspondencia. -----	43
Figura 20: Principio de orden irrelevante -----	44
Figura 21: Principio de abstracción -----	45
Figura 22: Principio de cardinalidad -----	46
Figura 23: Principio de orden estable. -----	47

Resumen

El presente estudio de investigación se planteó determinar la influencia de los juegos lúdicos en la estimulación de la habilidad del conteo en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús. De enfoque cuantitativo con un diseño pre experimental – aplicada asimismo la población muestral estuvo conformada por 22 infantes, así como también se utilizó el muestreo no probabilístico, y como técnica de recolección de datos a la observación sistemática los datos encontrados fueron registrados en un instrumento ficha de observación para evaluar la habilidad del conteo, el cual estuvo conformado por cinco dimensiones con un total de 10 ítems elaborado por Hernández 2019, el cual fue validado por mediante el juicio de dos expertos quienes mencionaron que el instrumento era aceptable y apto para ser aplicado de la misma manera tuvo como confiabilidad 0.70 el cual ratifica que este mide de manera confiable la habilidad del conteo. Del mismo modo se emplearon las pruebas de normalidad de Kolmogorov y la prueba de Wilcoxon con los resultados de -4,022 siendo este valor menor a $\alpha = 0,05$ por lo que se concluye que El taller planteado “Aprendo jugando” mejora la habilidad del conteo en los niños de tres años de la Institución Educativa N°120 Niños de Jesús, Chiclayo, entonces los índices de dificultad de la habilidad del conteo se reducen de manera eficaz.

Palabras clave: Juegos lúdicos, habilidad del conteo, estimulación.

Abstract

The present research study aimed to determine the influence of playful games in the stimulation of the counting ability in three-year-old children of the Initial Educational Institution No. 120 Niños de Jesús. Quantitative approach with a pre-experimental design - also applied, the sample population consisted of 22 infants, as well as non-probabilistic sampling, and as a data collection technique for systematic observation, the data found were recorded in a file instrument. of observation to evaluate the counting ability, which was made up of five dimensions with a total of 10 items prepared by Hernández 2019, which was validated by the judgment of two experts who mentioned that the instrument was acceptable and suitable to be applied In the same way, it had a reliability of 0.70, which confirms that it reliably measures the ability to count. In the same way, the Kolmogorov normality tests and the Wilcox test were used with the results of -4.022, this value being less than $\alpha=0.05$, so it is concluded that the workshop proposed "I learn by playing" improves the counting ability. in the three-year-old children of the Educational Institution No. 120 Niños de Jesús, Chiclayo, then the difficulty indices of the counting ability are effectively reduced.

Keywords: playful games, counting ability, stimulation.

I. INTRODUCCIÓN

La habilidad del conteo en la edad preescolar es de suma importancia dado que permite a los infantes desarrollar desde su corta edad el pensamiento lógico analítico – crítico, situación que beneficiara sus actuaciones frente a cualquier situación polémica de su vida cotidiana.

En Argentina, “La problemática se centra en los diferentes procedimientos de enseñanza y aprendizaje dentro de las habilidades numéricas de la matemática las cuales se sitúan generalmente en el aula, donde el 75% de estrategias no son adecuadas a la realidad de los niños es ahí la contraposición a la vida real, donde los niños están frente a situaciones que no le permiten construir su aprendizaje”. (Chavarry publicó en la Revista Uniciencia Dificultades en el Aprendizaje de los problemas en las matemáticas, 2018, P.35).

En España, Siegenthaler, et al. (2019) publicaron en la revista de Psicología, Habilidades y destrezas matemáticas Iniciales y dificultades en los educandos en edades tempranas, menciona que los niños presentan problemas procedimentales en el momento de realizar el conteo, ejecutando más errores que aciertos utilizando estrategias inmaduras y poco favorables para el desarrollo de la habilidad del conteo por lo que dichos problemas que se encuentran básicamente en los procedimientos podrían explicarse en base a la deficiencia de los conocimientos que se basan en los principios conceptuales y prácticos necesarios para desarrollar conteo propiamente dicho. (p.234)

Según Belletich (2018), publicó en la revista Científica titulada a donde van las matemáticas en el Perú, expone que la problemática de la adquisición del aprendizaje en el área de las matemáticas de los infantes en nuestro país se encuentra situada en la deficiente utilización de juegos lúdicos que permitan la construcción del aprendizaje en los niños por parte de los docentes del mismo modo también menciono que los materiales a utilizar no son acordes a la realidad de los estudiante si no a la realidad de los docentes, situación que no favorece el aprendizaje de los educandos.

Según MINEDU (2018), se evidenció que en el departamento de Piura un 81% de aulas no promueven la utilización de material manipulable para el desarrollo de habilidades del conteo ya que los maestros asocian erróneamente el

aprestamiento de las matemáticas con transcribir el número tal cual y como ellos lo plasman al momento de realizar sus actividades de aprendizaje, sus ambientes de trabajo son silenciosos y sin intercambio de ideas razón por la cual no promueven la resolución de problemas ni propician ambientes acogedores para fomentar aprendizajes significativos.

MINEDU (2019), proporciona evidencias de evaluaciones censales en el área de matemática donde se obtuvo que a nivel nacional el 51,1% de educandos están en inicio, el 31,9% mientras que en el proceso y un 17,0% en una escala muy satisfactoria en cuanto a los resultados regionales (Lambayeque) se evidenció que un 53,8% está en inicio, el 31,6% en proceso mientras que el 14,6% se encuentran en nivel satisfactorio, dichos resultados connotan el escaso uso de material sólido y juegos lúdicos para el desarrollo de competencias matemáticas.

En la Institución Educativa Inicial N° 120 Niños de Jesús, Chiclayo 2022 se ha podido evidenciar que los infantes de tres años de edad del aula roja revelan diferentes dificultades en la habilidad del conteo en el área de matemática. habilidad

Asimismo se puede precisar que los niños no realizan conteo libre en situaciones cotidianas, este proceso generalmente es guiado por la docente; habitualmente cuando son involucrados en acciones de conteo, estos cuentan alterando el orden de los números, es decir carecen del principio de orden estable, sumado a ello se evidencia que realizan el recitado de los números sin tener en cuenta los objetos a contar, ejemplo, tienen seis objetos de diferente tamaño, recitan los seis números, pero solo señalaron cuatro objetos del total de la colección de objetos brindados.

Se colige que esta dificultad se deba a la ausencia de interacciones por parte de la docente de aula, a la no utilización de juegos lúdicos que promuevan el razonamiento del niño, y puedan dar posibles soluciones a determinados situaciones planteadas.

Las estrategias utilizadas por la docente son poco motivadoras, generalmente se circunscriben a experiencias vivenciales dirigidas, seguida de la escasa manipulación de material concreto y el desarrollo de hojas de trabajo, las

mismas que no presenta demanda cognitiva coherente con el enfoque de las matemáticas en resolución de problemas. Ejemplo: La indicación presentada de la hoja de trabajo presenta:

Observa y cuenta cuantos objetos hay en este círculo, como vemos la exigencia es poco dinámica y cerrada a que el niño manipule material, por tal motivo muchas veces este tipo de actividades se torna aburrida y fuera de la realidad inmediata y contexto en el que vivencian y se desarrollan el niño, generando así un trabajo tedioso y complicado tanto para el niño como para la maestra ya que no llega a desarrollar su propósito planteado.

Este problema traerá dificultades, así como también consecuencias, una de ellas es que el niño no va a lograr adquirir la capacidad, así como también la habilidad del conteo de manera adecuada y mucho menos vivenciada, de tal manera el aprendizaje adquirido no será realizado de manera significativa y de larga duración convirtiéndose así en un aprendizaje momentáneo, confuso al momento de utilizar el conteo siendo está una habilidad importante e indispensable durante la vida del infante.

Por tal motivo otra de las consecuencias que acarrea está dificultad es que el preescolar pierda el gusto y la iniciativa de contar infiriendo que la acción de contar es complicada y aburrida, presentando negatividad para realizar dicha actividad.

Por lo tanto, si en la edad infantil no se adquiere la habilidad del conteo, el estudiante no podrá lograr la adquisición de comparación, clasificación, seriación y mucho menos llegará a entender y comprender el concepto de número, ya que, gracias a estas diferentes actividades, que se realizan de manera gradual se sientan las bases para poder trabajar actividades matemáticas con mayor complejidad teniendo en cuenta su desarrollo cognitivo y social.

La problemática general de la investigación es ¿Cómo el juego lúdico mejora la habilidad del conteo en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús, Chiclayo 2022?

En los últimos años se ha observado que la sociedad necesita personas críticas lógicas, resolutivas capaces de enfrentarse y cualquier tipo de problemática que se le suscite en su día a día por tal motivo esta investigación, busca la elaboración y estudio de nuevos juegos lúdicos en el área de matemática, promoviendo el desarrollo de habilidades de conteo las cuales servirán de base para habilidades complejas siguientes.

Esta investigación tiene relevancia social ya que propone un taller de juegos lúdicos que promuevan el aprendizaje de la habilidad de conteo, en infantes de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús – Chiclayo, 2022 en respuesta a las dificultades presentadas en la referida habilidad.

Del mismo modo este trabajo servirá como un referente para afrontar dificultades en la utilización de juegos lúdicos en el área de matemática, siendo el conteo el eje transversal que guiará la práctica; es decir concretar una matemática vivencial significativa para futuros aprendizajes por y para la vida, donde el proceso que se da el aprendizaje se generando en el contexto donde se desarrolla el logro de los niños. En este sentido el valor teórico radica en la significatividad del aprendizaje.

De igual manera tiene implicancia práctica ya que promueve a resolver problemas educativos que presentan los niños dentro de la institución la cual repercute directamente a nuestra sociedad, así mismo esta investigación es conveniente ya que nos permite conocer como el niño desde edades tempranas realiza los diferentes procesos en el momento del conteo siendo esta habilidad la columna vertebral para llegar al concepto del número.

Esta investigación tiene utilidad metodológica ya que al revisar la teoría se puede evidenciar que hay juegos lúdicos que promuevan la mejora de la habilidad de conteo en los niños, el cual se hará uso de un instrumento para medir, se da con el propósito de relacionar la forma en que los juegos lúdicos a utilizar, promueven aprendizajes matemáticos significativos en los niños contribuyendo a la práctica pedagógica de los docentes como a determinar la utilización correcta de las mismas.

Asimismo, como objetivo general se ha planteado determinar la influencia de los juegos lúdicos en la estimulación de la habilidad del conteo en los infantes

de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús; como objetivos específicos identificar en qué nivel de la habilidad del conteo se encuentran los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús, diseñar un taller aprendo jugando, implementar y aplicar el taller aprendo jugando a los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús, comparar los resultados obtenidos en el pre y post test, contrastar la hipótesis planteada con los resultados obtenidos en el post test y validar el taller “Aprendo jugando”. Y finalmente validar el taller aprendo jugando

La presente investigación cuenta con la siguiente hipótesis: El juego lúdico mejora la habilidad de conteo en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús, Chiclayo 2022.

II. MARCO TEÓRICO

En Ecuador Celi et al. (2019), en su artículo El juego lúdico para estimular el pensamiento lógico matemático en infantes de educación preescolar tu como objetivo conocer la forma en que las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo del pensamiento matemático. La investigación tiene un enfoque cuantitativo y de tipo descriptiva, su población muestral estuvo conformada por 35 niños. Asimismo, utilizaron una guía de observación como instrumento. En este trabajo de investigación se llegó a la conclusión que las estrategias didácticas orientadas a la matemática son un 95% efectivas para que los niños puedan lograr el desarrollo de la habilidad del pensamiento lógico matemático.

En nuestro país Caballero (2021) en su artículo de investigación el juego lúdico para el aprendizaje en la edad preescolar se planteó como objetivo determinar la influencia que tienen las actividades ludo didácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje en la infancia. De tal manera está investigación presenta un enfoque cuantitativo, así como también se contó con un instrumento de medición llamado guía de observación sistemática, contando con una muestra de 42 preescolares, de tal manera esta investigación llegó a concluir que el juego forma parte primordial dentro de las actividades lúdicas facilitando la estimulación de la construcción de su aprendizaje, creatividad y

como estímulo agregado fomenta el pensamiento lógico unido a ello la resolución de problemas.

Así mismo en México Miranda, et al. (2018) en su artículo ¿Cómo cuentan cuando cuentan? Principio de cardinalidad en niños de edad infantil. Planteó como objetivo desarrollar el principio de cardinalidad en la habilidad del conteo a partir del juego lúdico en la infancia. Este estudio de investigación se enmarca se enmarca en un enfoque cuantitativo, siendo de tipo descriptivo y aplicado. Para la recolección de datos, se utilizó una lista de cotejo y se trabajó con una muestra de 45 niños de 3 años. Por lo que esta investigación concluye que el juego lúdico motiva a desarrollar la habilidad del conteo en lo que corresponde al principio de cardinalidad y orden estable.

Del mismo modo a nivel local Medina (2020) en su artículo de investigación juegos tradicionales para el perfeccionamiento de las diferentes habilidades del conteo en niños de la primera infancia. El objetivo de esta investigación fue desarrollar una propuesta de juegos tradicionales para potenciar la habilidad de conteo en niños en edad preescolar. Para ello, se utilizó un enfoque cuantitativo descriptivo con una muestra de 27 niños de 4 años. La técnica empleada fue la observación, utilizando como instrumento una guía sistemática. El autor concluye que la habilidad de conteo se fomenta a través del contacto de los niños con materiales concretos, tomando los juegos tradicionales como una estrategia didáctica fundamental.

Según Pineda (2019), en su tesis titulada El conteo como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en el nivel preescolar. Universidad Santo Tomás, Medellín – Colombia, el objetivo fue potenciar el desarrollo del pensamiento matemático mediante estrategias didácticas. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo y fue tipo descriptiva, con una muestra de 32 niños y niñas, se utilizó la observación como técnica y el diario de campo como instrumento de recolección de datos. Llegó a la conclusión que la habilidad del conteo en edades tempranas ayuda a desarrollar en el niño un pensamiento lógico analítico y resolutivo, que le va permitir acercarse a la noción número, así como también a resolver problemas en su día a día.

Ortega (2019) en su tesis Habilidad del conteo para desarrollar la noción de número en edades tempranas. Universidad Nacional “Santiago Antúnez de Mayolo”, Huaraz – Perú, tuvo como objetivo determinar la importancia de las estrategias de conteo en la adquisición de la noción y comprensión número en los infantes de cinco años. La investigación es de enfoque cuantitativo, aplicada de tipo pre experimental, la muestra estuvo conformada por 22 niños. Se utilizó la observación como técnica y la lista de cotejo como instrumento de recolección de datos. Concluyó que el Conteo en edad preescolar se inicia como un juego verbal, divertido y dinámico que progresivamente se va relacionando y acercándose a una colección de objetos, a su vez esta se va convirtiéndose en expresiones numéricas – cantidades, utilizando en paralelo cada elemento con un número es decir la correspondencia entre un objeto y un número, teniendo en cuenta que los niños al jugar con la cantinela del conteo llega a relacionarlos con los objetos, ejercitando la posibilidad de conocer la cardinalidad y la ordinalidad en una recta numérica hasta apropiarse de la noción número.

Encalada (2019) en su trabajo de investigación denominado Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2. Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca, Cuenca – Ecuador, el objetivo principal fue crear un manual de juegos lúdicos que facilite el desarrollo de aprendizajes relacionados con las nociones básicas de cantidad, comparación y número. Le corresponde un enfoque cuantitativo y de tipo hipotético-deductivo, tuvo una muestra de 27 niños y niñas. Se emplearon la ficha de observación como técnica y la lista de cotejo como un instrumento de recolección de datos. Concluyó que las estrategias didácticas son herramientas que fomentan un aprendizaje interactivo permitiendo que el educando sea el agente principal de su propio aprendizaje en el cual experimenta, explora y construye nociones matemáticas de manera divertida relacionándolo con su entorno

Mallqui (2021) en su estudio Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico. Universidad César Vallejo, Lima – Perú, el objetivo fue evidenciar como las estrategias lúdicas contribuyen a mejorar el pensamiento crítico en niños de la primera infancia. Esta investigación se realizó bajo un

enfoque cuantitativo siendo de tipo aplicada y con diseño pre experimental, su muestra consistió en 105 niños y niñas. Utilizando la observación como técnica y una lista de cotejo como instrumento. Concluyó que las herramientas estratégicas fomentan un aprendizaje activo, favoreciendo el desarrollo de las diversas habilidades matemáticas, el desarrollo de su creatividad y la capacidad de sociabilización.

Como teoría científica que sustenta el estudio se consideran a: Schmeck, (1988) y Schunk (1991), quienes exponen que las estrategias lúdicas son actividades de sucesiones integradas, que facilitan la adquisición del aprendizaje, utilizando al juego como medio por el cual el niño potencia sus habilidades y capacidades, y estas son utilizadas dentro de la escuela fomentando el desarrollo Psicosocial del aprendiz.

Es decir, las estrategias lúdicas son actividades planificadas orientadas al aprendizaje, con la finalidad de desarrollar habilidades, capacidades y competencias en el niño utilizando al juego como mediador de enseñanza donde el niño tenga placer y goce en el desarrollo de la actividad.

Según Ministerio de Educación (MINEDU, 2022) menciona que el niño necesita actuar para poder desarrollar su pensamiento lógico matemático, es decir el juego en esta edad es el eje principal para fomentar el desarrollo de habilidades matemáticas y por ende la resolución de problemas a partir de situaciones significativas donde se ponga en evidencia los procesos de clasificación, agrupación, correspondencia y seriación con material concreto acorde a la edad y la necesidad que tenga el estudiante.

La Teoría del juego según Piaget (1956), establece que el juego forma parte del intelecto del niño, ya que a través de éste se pueden representar la asimilación funcional, simbólica y reproductiva de la realidad, la cual está íntimamente relacionada con las etapas evolutivas del individuo permitiéndole interactuar con el mundo que lo rodea, del mismo modo mediante el juego el infante puede expresar libremente sus emociones y resuelve diferentes conflictos, por ende, desarrolla un aprendizaje significativo. P. (77)

Por lo expuesto el juego se desarrolla de acuerdo a la edad del niño, permitiéndole desplegar, tanto habilidades cognitivas como sociales, situación

que contribuye a la obtención de nuevas conductas, a la práctica de reglas y al aprendizaje, a partir de las experiencias que tenga el niño con la realidad, de tal manera en el proceso de transición en la infancia el juego es fuente y pilar de aprendizaje que accede a la realización de la construcción del conocimiento vivencial y significativo, por tal motivo Piaget relaciona a las etapas evolutivas del niño con el grado de complejidad del juego dentro de ellas tenemos: Ejercicio (funcional) o Etapa Sensorial; Juego Simbólico o Etapa preoperacional; Juego de reglas o Etapa de las operaciones concretas.

Ejercicio (funcional) Sensorio-motor 0-2 años: En esta etapa el juego aparece a partir del tercer mes de vida del individuo, a través del contacto con los materiales y la ubicación del espacio y el tiempo como aspectos motores de acción del propio cuerpo durante este estadio el niño va desarrollando la memoria a partir del sentido como del tacto el olfato visión y la audición.

Juego Simbólico-Etapa Pre operacional. - Durante este estadio el niño es capaz de recordar imágenes esto les permite decodificar sus experiencias en símbolos es así que en esta edad el tipo de actividad que se da es el juego simbólico favoreciendo el desarrollo del lenguaje y el arte de crear nuevas cosas a partir de la imaginación. Una de las características resaltantes en esta etapa, es la imaginación mediante el cual el niño simulara situaciones, personajes y objetos que no estén presentes en la hora del juego, del mismo modo en esta etapa prima el juego individual debido al egocentrismo que el niño tiene, así mismo al jugar en esta edad repercutirá en la socialización de aquí la importancia de propiciar juegos donde los niños representen acciones colectivas de su vida cotidiana.

Juego de Reglas- Etapa de las operaciones formales: Durante el desarrollo de esta etapa y a medida que el nivel madurativo del niño aumenta la complejidad del juego también. En este transcurso de desarrollo el educando ya posee la posibilidad de obtener un número limitado de procesos y pensamiento lógicos matemáticos así mismo ya ha dejado el egocentrismo de lado esto le permitirá aceptar y respetar las reglas del juego como las opiniones de los demás niños en esta etapa se caracteriza por realizar el juego cooperativo especialmente cuando se le ofrece material manipulativo.

Por consiguiente, el juego de reglas se da a partir de los 7-11 años mediante esta etapa del desarrollo el infante es capaz de reflexionar y desarrollar su socialización a través de la interacción y de las experiencias que tenga el niño con sus pares así mismo en esta etapa ya son capaces de omitir opiniones referentes a la actividad a realizar es decir el juego en esta edad busca modelar la conducta de los niños como la obtención de aprendizajes significativos que le sirvan para futuros aprendizajes.

Moreno (1994) Juegos de construcción: Este tipo de juego está presente en cualquier etapa de la vida del niño, en la edad preescolar este juego permite que el niño desarrolle la habilidad de correspondencia utilizando en un inicio solo cuatro bloques posteriormente irá realizando sus construcciones con más complejidad.

Moreno (1994) Juegos de Mesa: utiliza principalmente a una mesa como medio principal mediante este juego los estudiantes ordenan objetos por su naturaleza siguiendo una secuencia ordenada, así como favorecen el desarrollo de la atención y por ende fomenta el aprendizaje de los niños ya que estos son llamativos y enriquecen su expresión oral.

Moreno (1994) Juegos Motores: como su mismo nombre lo dice este juego se basa en movimientos ya sean carreras saltos baile gimnasia este juego permite al niño desarrollar las nociones espaciales, lateralidades, así como el proceso del conteo.

Para la Teoría del conteo en la edad preescolar Bermejo (2004) contar es una técnica que permite al niño utilizar procedimientos para lograr resolver problemas de cantidad que se les presenta en su día a día por lo expuesto los niños el contar con sus dedos adquieren su lenguaje matemático y lo aprenden a través de la repetición en la edad preescolar se busca desarrollar capacidades habilidades tanto cognitivas como físicas, sociales, atendiendo de manera integral y oportuna los procesos madurativos del niño en su aprendizaje.

Bermejo (2004), afirma que el principio del conteo en los niños se da de una manera innata dentro de los mecanismos procedimentales de sus estructuras numéricas-cognitivas, las cuales dichas manifestaciones pueden ser registradas a los pocos meses de nacido, ya que será base fundamental para

el desarrollo numérico posterior, por lo que dicha comprensión y los procedimientos del conteo se irán desarrollando a medida de la interacción del niño con objetos concretos durante la infancia.

Asimismo, Rencoret (1995), expone que el niño inicia a desarrollar la habilidad del conteo a partir del reconocimiento de su esquema corporal y motor siendo el desarrollo infantil, el comienzo de este procedimiento basado en una comprensión de su cuerpo y la coordinación que este tenga relacionado a su desarrollo cognitivo, por tal motivo el principio de conteo es un proceso gradual que contribuye a llegar al concepto y significado del número. (p.19)

En la misma línea Montessori (1956) menciona el niño desarrolla el conteo a través el contacto que tenga con objetos y este se da manera innata ya que está teórica menciona que los niños poseen una mente matemática y está se pone en evidencia a partir de los tres años, desarrollando actividades tales como clasificación, agrupación de objeto en pequeñas cantidades, etiquetando número y cantidad utilizando la cantinela como una forma de reproducción verbal del conteo convencional.

Del mismo modo Gelman y Gallistel (1995), referidos a la teoría de los principios del conteo en preescolar conciben al conteo como un medio mediante el cual el infante llega a representar la cantidad de elementos de un conjunto con cantidades numéricas es decir el conteo es un elemento que forma parte del concepto número. Teniendo en cuenta la teoría de «los principios del conteo», expuestos por Gelman y Gallistel (1995) promueven un diseño del conteo clásico conformado por cinco principios que el niño tendrá que desarrollar para llegar a contar perfectamente es decir es un proceso mediante el cual los niños van adquiriendo nuevas habilidades que le permita llegar al conteo propiamente dicho; donde la tercera parte de los principios se refieren al conteo y los restantes muestran como contar los objetos de una colección de objetos, donde tenemos los diferentes principios los cuales se detallan a continuación: Principio de correspondencia uno a uno; Principio de orden estable; Principio de cardinalidad; principio de abstracción; y, Principio de orden irrelevante.

Principio de correspondencia uno a uno. El presente principio nos da a conocer que a cada objeto de la colección que va a llevar a cabo el conteo debe

corresponder de manera unívoca es decir con una-una, y solo una palabra – número de la cantinela, este principio significa que el niño pueda hacer una correcta enumeración que le permita no dejar ningún elemento sin contar, o lo que siempre suele suceder contar el mismo elemento dos veces, evitando que estas se repitan y teniendo un orden. Así mismo, este principio nos conlleva al acercamiento a dos momentos uno de participación y el otro de la llamada etiqueta donde el primero se basa en el paso a paso de dos categorías de elementos u objetos dentro de ellos están los que ya han sido contados y los que aún tienen que ser contados y para el proceso de etiquetado requiere contar con un conjunto de etiquetas para analizar y reflexionar sobre este principio exclusivamente no se tiene en cuenta las etiquetas si están o no repetidas si no se debe tener en cuenta la correspondencia del objeto y número, u objeto- objeto en el momento de contar sin dejar un vacío sin mencionar .

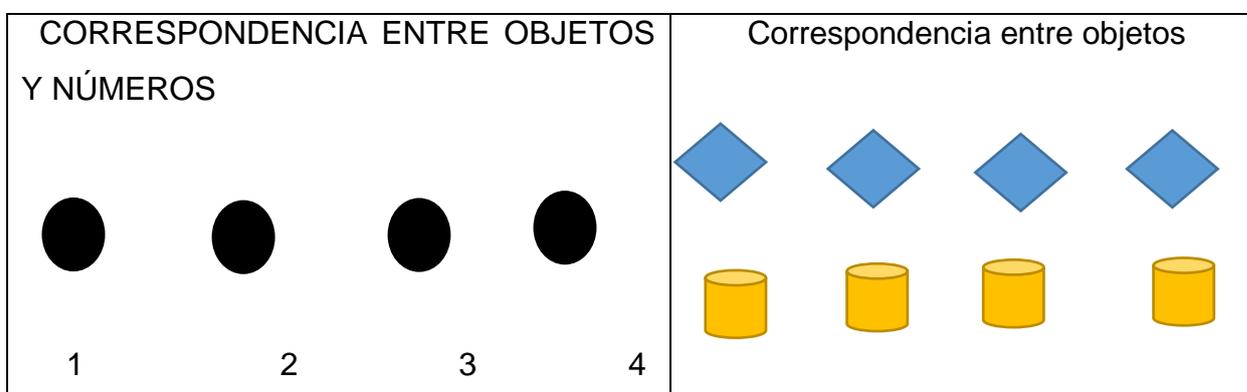


Figura 1. Correspondencia entre objetos y números

Figura 1 : se puede observar la correspondencia entre objetos donde a cada número le corresponde un objeto, asimismo se aprecia la correspondencia entre objetos donde a cada objeto le corresponde otro sin tener las mismas características.

Para comprender mejor la forma en el que el niño aprende a contar Fuson (1988) citado por Bermejo (2004), expone que la puesta en práctica de manera correcta el conteo no es desarrollar la correspondencia si no dos correspondencias simultáneas efectivamente para lo cual se necesita que el niño indique o incluso señale o manipule con el dedo u otro objeto los elementos de una colección contada de manera que el acto de indicación es esencial dentro de la acción del conteo.

Ante lo expuesto cada indicación supone dos correspondencias la cual una está formado por los objetos (cilindros) donde dichas indicaciones de las (flechas) se denomina la correspondencia de tipo espacial, y la seguida a esta es la correspondencia está constituida por los actos de identificación de los números denominada un tipo de correspondencia temporal esto nos da a entender que el infante tiene que clasificar de manera adecuada ambas correspondencias favorecen que el conteo se llegue a desarrollar de manera correcta y adecuada.

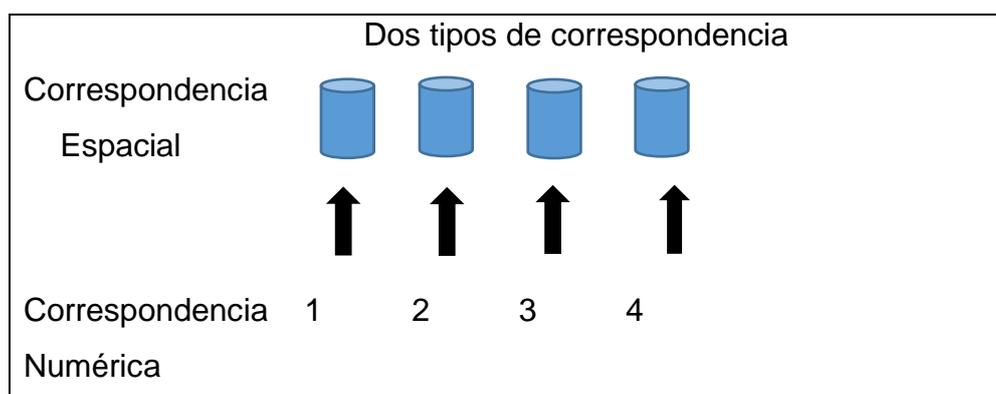


Figura 2. Dos tipos de correspondencia

Figura 2: Se evidencia el tipo de correspondencia espacial donde cada objeto corresponde al número a través de flechas las cuales deben estar direccionadas tanto al número como al objeto teniendo en cuenta la correspondencia numérica.

Principio de Orden estable. Gelman y Gallistel (1995) y Chamorro (2004) exponen que el acto del conteo se requiere de la repetición continua del nombre de los números en un orden numérico establecido, es decir la cantinela utilizada en el recitado de los números siempre será la misma, ya que esto permitirá que el niño interiorice qué número continua dentro de una serie numérica y evite errores en futuros aprendizajes.

Principio de Cardinalidad. Gelman y Gallistel (1995) y Bermejo (2004) El principio de cardinalidad hace referencia a la etiquetación de una colección de objetos donde el último número mencionado no representa a un solo elemento, siendo este número el resultado total de dicha colección, dando significado cardinal a los símbolos numéricos, por lo que la cardinalidad se desarrolla entre

los 3; 4 y 5 años, cuando el infante ya haya puesto en marcha el principio de orden estable y el principio de correspondencia.

Así mismo, este principio no solo se da dentro de la escuela si no también es desarrollado en casa, o en la calle de acuerdo a las vivencias que el sujeto tenga con su entorno y los objetos.

Principio de Abstracción. Este principio hace referencia al conteo de dos colecciones o series teniendo las mismas reglas o el mismo orden numérico establecido sin tener en cuentas las características de los objetos de cada colección es decir la medición de estas se da de manera cuantitativa mas no cualitativa.

Principio de Orden irrelevante. El número que se obtiene al realizar el conteo una agrupación no está predispuesta al orden en el que se hayan contado sus elementos por lo que el orden al contar una colección es irrelevante por ejemplo el niño puede contar de derecha a izquierda o viceversa esto dependerá de cómo el ubique la cantidad de objetos será la misma.

De tal manera Bishop (1999) indica que la importancia del conteo en la infancia se da a través de la necesidad que tiene el niño de ponerse en contacto en el mundo exterior permitiéndole desarrollar su pensamiento lógico resolutivo y reflexivo sobre el contexto donde se desarrolla por tal motivo el conteo forma parte principal de la iniciación a las matemáticas las cuales son aprendidas a través de la manipulación y el contacto que tenga el preescolar con diferentes objetos a través del juego.

Por consiguiente, Salinas (2014), da a conocer que el conteo es concebido como una herramienta fundamental que favorece el desarrollo en diferentes habilidades matemáticas tales como seriación, comparación y sobre todo la noción del número de ahí la importancia de que esta habilidad sea desarrollada desde los tres años donde el estudiante sea un agente activo propio de su aprendizaje ya que este va a repercutir en futuras habilidades matemáticas durante la vida del ser humano.

Asimismo los factores que impactan de manera directa en el desarrollo de la habilidad de conteo expuestos por Montessori (1957) tenemos al factor social

el cual menciona que para que el niño aprenda debe de manejar material de su entorno social y cultural otro de los factores es el ambiente donde el niño lleve a cabo esta habilidad por lo que no se necesita de muchos distractores que conlleven a la confusión, más bien necesita de un ambiente acorde a sus necesidades de aprendizaje, por otro lado tenemos al factor familia donde el trabajo realizado en la escuela es reproducido y afianzado de tal manera Montessori menciona que la familia es considerada un ente fundamental en el aprendizaje de los infantes en su etapa preescolar.

Asimismo, cabe recalcar que Gelman y Brenneman(1994) afirman que el conteo es una habilidad innata que todo ser humano posee, siendo está una de las características más importantes durante la infancia.

Ante lo expuesto con anterioridad, Siegler (1998) menciona que el conteo debe ser estimulado ya que el infante a partir de los 3 años de edad ya es capaz de utilizar habilidades pre numéricas tales como clasificar, comparar, identificar el número de objetos agrupados, así como también establecer relaciones entre un objeto y otro esto permitirá que el niño desarrolle los principios del conteo y finalmente pueda llegar a comprender el concepto número.

Otra de las características que poseen los niños de 3 años durante el aprendizaje correspondiente al área de matemática, es que estos pueden recitar los números del 1 al 5 con claridad, del mismo modo estudios anteriores han demostrado que incluso pueden llegar a contar hasta 10 de manera memorística, en la misma línea Chamorro (2006) expone que un infante a los tres años es capaz de realizar seriaciones pequeñas así como también etiquetar objetos con números, también en esta etapa infantil los estudiantes tienen la capacidad de identificar el orden de una serie numérica hasta el 5.

Feldman (2005) nos da a conocer que durante los 3 y 7 años el aprendizaje de los niños está centrado específicamente en el área sensoriomotor, por lo que el autor recomienda que durante esta etapa el niño debe potenciar sus habilidades matemáticas a partir de movimientos corporales y material concreto que involucren la utilización de todos sus sentidos para que de esa forma el infante podrá construir su aprendizaje a partir de vivencias y experiencias directas.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo y diseño de investigación

Arias y Sampieri (2012), menciona que la presente investigación es de tipo descriptiva porque parte de la observación de los hechos y características de las variables la cual nos va a permitir una interpretación correcta.

Sampieri (2014), indica que es aplicada porque busca solucionar un problema que afecta a un determinado grupo de personas con el objetivo de ofrecer soluciones a una problemática determinada.

3.1.2. Diseño de investigación

Hernández et al. (2017), la investigación le corresponde el diseño de tipo pre experimental a nivel propositivo ya que se trabajará con una única muestra de estudio, específicamente el aula de tres años Roja al cual se le aplicará un pre test para identificar el nivel de la habilidad del conteo, en el que se encuentran los niños y así proponer el taller denominado “Aprendo Jugando”.

Según Hernández et al. (2017) un trabajo investigativo es de tipo pre experimental porque se busca en ella medir o describir una situación es decir el investigador medirá el efecto de una nueva metodología o estrategias ante la problemática presentada para ello se debe aplicar una medición de tal manera que permita conocer el nivel en el que se encuentra el objeto de estudio para luego, introducir la metodología o estrategia durante un tiempo determinado, de tal manera que al finalizar dicha metodología o estrategia se pueda aplicar otra vez la medición con la finalidad de conocer el nuevo nivel en el que se encuentra el objeto de estudio.

Teniendo en cuenta lo expuesto por los autores en las líneas anteriores se manifiesta que en la reciente investigación se utilizara una ficha de observación para conocer cómo se encuentran los educandos en la habilidad del conteo después de haber obtenido los resultados se propondrá un taller de juegos

lúdicos que permitan mejorar dicha habilidad de tal manera que al finalizar las actividades propuestas se volverá aplicar la misma ficha logrando resultados favorables en lo que concierne a la habilidad del conteo en el aula de tres años Lila de la Institución Educativa Inicial Niños de Jesús – Chiclayo.

Según lo mencionado por Hernández et al. (2017), le corresponde el siguiente esquema de investigación:



GE = Grupo experimental

O = Niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 120 Niños de Jesús

O1 = Pre test aplicado al grupo experimental

O2 = Post test aplicado al grupo experimental

X = Estrategias lúdicas

3.1.3. Enfoque de investigación

Teniendo en cuenta la revisión teórica respecto a Hernández et al. (2017), se determinó que el presente trabajo de investigación tiene un enfoque cuantitativo, debido a que se recolectaran datos para probar hipótesis con base a medición numérica permitiendo así un análisis estadístico con la finalidad de comprobar la teoría abordada. Asimismo, nos permitió conocer las variables de estudio las cuales son el juego lúdico y la habilidad del conteo permitiéndonos así medirlas en un determinado contexto, en este caso será la Institución educativa Niños de Jesús – Chiclayo.

En la misma línea Hernández et al. (2017), una investigación cuantitativa es aquella que parte de una idea para luego, realizar el planteamiento de la problemática en la revisión de la literatura, el desarrollo del marco teórico basado en teorías que respaldan la investigación, la visualización en cuanto a las metas del alcance de estudio, el planteamiento de las hipótesis, definición de variables, desarrollo del diseño de investigación, definición y selección de la muestra con la que se realizará el estudio de investigación, la recolección y análisis de datos, finalmente realizar un reporte de los resultados obtenidos de

tal manera que nos conlleven a una conclusión respectiva en la cual se detalle la solución correspondiente frente a la situación problemática presentada.

3.2. Variables y operacionalización

Avalos (2014) manifiesta que las variables son aquellas condiciones susceptibles que pueden modificarse según el estudio a tratar razón por la cual considera de suma importancia realizar la operacionalización de variables ya que esto ayudará a su descomposición, obteniendo así dimensiones las cuales serán traducidas en indicadores que permitan la observación directa y su medición. Es por ello que la presente investigación cuenta con variables de estudio de las cuales son:

Variable independiente: Juego lúdico

Definición conceptual: Según Moreno (1994), son actividades de sucesiones integradas que facilitan la adquisición del aprendizaje utilizando al juego como instrumento de enseñanza.

Definición operacional: Esta variante será dimensionada a través de los diferentes tipos de juego con los cuales se aplicará un taller basado en el juego lúdico para desarrollar la habilidad del conteo en infantes de tres años de la Institución Educativa Inicial “N° 120 Niños de Jesús” conformada por 16 actividades.

Indicadores:

- **Juego Simbólico:** Realiza representaciones de la vida real.
- **Juego de construcción:** Utiliza diversos materiales en la hora del juego.
- **Juegos de mesa:** Presenta concentración y atención durante la actividad realizada.
- **Juegos motores:** Realiza movimientos coordinados.

Variable de pendiente: Habilidad de conteo

Definición conceptual: Para Gelman y Gallistel (1995) señalan que la habilidad de conteo es el proceso que permite al niño utilizar procedimientos

para lograr desarrollar problemas que se les presenta en su vida del día a día desarrollando habilidades cognitivas físicas y sociales.

Definición operacional: Esta variable será dimensionada mediante los principios del conteo los cuales serán medidos mediante la ficha de observación, la cual contiene 10 ítems.

Indicadores:

- **Principio de correspondencia uno a uno:** Cuenta relacionando el objeto con el numeral correspondiente; Asigna un solo valor a cada elemento de una colección; y, recita los numerales, asignando uno a uno los elementos de la colección.
- **Principio de orden estable:** Recita los nombres de los números en un mismo orden – Serie Numérica; y, canta la cadena numérica verbal siempre de la misma forma, ayudada de objetos.
- **Principio de cardinalidad:** Menciona que el último número mencionado indica la cantidad de la colección de objetos; y, representa a través de un solo número la cantidad de una colección en forma gráfica.
- **Principio de abstracción:** Cuenta una colección de objetos (Tarros); Cuenta bloques lógicos, sin turbar las formas geométricas; y, cuenta colecciones de imágenes variadas sin confundirse.
- **Principio de orden irrelevante:** Realiza la acción de conteo en forma libre; y, Cuenta los objetos de una colección, ubicados en diferentes posiciones.

Escala de medición: se empleó la escala de medición Nominal

Inicio: 0 a 6

Proceso: 7 a 13

Logro: 14 a 20

Adaptado por las investigadoras

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población: Según Hernández et al. (2017), Población está definida como un conjunto de personas a las cuales se les realiza un estudio determinado ante un fenómeno presentado. La población de la reciente

investigación está constituida por 100 infantes de la Institución Educativa Inicial N° 120 Niños de Jesús, aquella que está ubicada la ciudad de Chiclayo.

A continuación, se detalla la población en la siguiente tabla.

Edad	Aula	Varones	Mujeres	N° de estudiantes
3	Roja	12	10	22
4	Amarilla	13	22	35
5	Verde	20	23	43
Total	3	45	55	100

Tabla 1: Distribución de aulas de la Institución Educativa Inicial N° 120 Niños de Jesús

Fuente: Nómina de matrícula 2022

3.3.2. Muestra: Teniendo en cuenta Hernández, et al. (2017) manifiestan que la muestra es aquel subgrupo de la población de las cuales se les realiza un estudio. La presente investigación cuenta con una muestra de 22 infantes de los cuales 12 son niños y 10 son niñas quienes tiene 3 años de edad y pertenecen a la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús, en dicha muestra se evidencia que los estudiantes poseen deficiencia en la habilidad del conteo.

Edad	Aula	Varones	Mujeres	N° de estudiantes
3	Roja	12	10	22

En la siguiente tabla se detalla la muestra estudiada.

Tabla 2: Distribución de aula de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús

Fuente: Nómina de matrícula 2022

3.3.3. Muestreo: Hernández et al. (2017), la muestra no probabilística es aquel subgrupo de la población en la cual prevalecen sus características obedeciendo a criterios de la investigación.

3.3.4. Unidad de análisis

Niños y niñas del aula roja de tres años del nivel Inicial.

3.4. técnica e instrumentos de recolección de datos

Técnica:

Gallardo (2017), es un proceso metodológico que se basa en el recojo de información veraz y confiable utilizando diferentes instrumentos medibles, de tal manera en el presente trabajo se ha empleado la observación como método investigativa, es así que Gómez (2016) nos dice que la observación permite obtener información de manera sistemática y organizada del objeto de estudio, donde las acciones observadas serán recogidas mediante un instrumento y poder obtener resultados concernientes a la relación que existe entre el juego lúdico y el desarrollo de la habilidad del conteo por lo que mediante la observación se realizará la recaudación de datos importantes que nos permitirán evaluar la variable dependiente de la investigación realizada.

Instrumento:

Arias (2020) Es un medio que utiliza el indagador para coleccionar datos que tenga relación y relevancia de las características generales y particulares del fenómeno a estudiar.

En la investigación realizada se utilizará la ficha de observación la cual fue elaborada por Hernández (2019) y validada por un juicio de expertos de la especialidad los cuales ratificaron la validez de dicho instrumento, asimismo el instrumento antes mencionado tiene un 0.70 de confiabilidad estos resultados indican que el instrumento a utilizar en la investigación nos va a permitir medir de manera confiable la habilidad del conteo.

De tal manera Arias (2020) expone que la ficha de observación es utilizada para medir, analizar o evaluar una determinada población con indicadores y criterios que pueden ser observados de manera clara precisa y medible asimismo la

variable habilidad del conteo fue dividida en 5 dimensiones teniendo un total de 10 ítems.

Validación:

Para Sampieri (2014), validación de un instrumento es el grado de efectividad que permite medir una variable de estudio o para el propósito para el cual ha sido construido, el mismo autor recomienda que todo instrumentos debe ser validado antes de haber sido ejecutado, por lo tanto el instrumento que se utilizara en la investigativa fue validado por Hernández(2019) a través del juicio de expertos donde participaron 3 profesionales de la carrera de Educación más dos estadísticos quienes verificaron la eficacia y viabilidad del instrumento para ser aplicado y a su vez medir la habilidad del conteo.

Confiabilidad:

Para Fuentes (2012), la confiabilidad es la medición en la cual un instrumento es consistentes y coherentes donde su utilidad repetida al mismo objeto de estudio produzca resultados semejantes. Del mismo modo responde a la imterrogante ¿Con cuanta exactitud los Ítems reactivos o tareas representan al universo de donde fueron seleccionados? En este sentido el instrumento que se empleara en la presente investigación tiene una confiabilidad de 0.70 lo cual certifica que este instrumento es confiable para medir la habilidad del conteo, cabe recalcar que para realizar la confiabilidad utilizaron el coeficiente de alfa de Cronbach ya que este tipo de coeficiente permite evaluar la relación de los ítems del instrumento.

3.5 Procedimientos

En relación al procedimiento se envió un documento a la directora de la Institución Educativa N°120 Niños de Jesús solicitando el permiso para llevar a cabo el taller denominado “aprendo jugando” con el objetivo de estimular la habilidad del conteo en niños de 3 años de la institución antes mencionada.

Asimismo, se realizó un instrumento, lista de cotejo el cual será validado a través del juicio de expertos, así como también será sometido a un programa estadístico SPSS el cual nos permitirá medir la confiabilidad de dicho instrumento.

Dicho instrumento está compuesto de 10 ítems los cuales evaluarán el nivel de la habilidad del conteo de los niños de 3 años de la institución educativa N°120 Niños de Jesús.

3.6. Método de análisis de datos

Según Hernández et al. (2017) el método de análisis de datos se puede dar de distintas formas, es por ello que considera de suma importancia tener en cuenta el trabajo de investigación a realizar a partir de ello permitirá considerar los métodos pertinentes en la investigación. En el presente estudio se utilizó el método de análisis descriptivo e inferencial.

A nivel descriptivo se considera como aquel conjunto de datos que permite de obtener información detallada teniendo en cuenta su estructura razón por la cual se limita a brindar datos a partir de la deducción. Por tal motivo después de haber recogido los datos de la muestra de la población se utilizará el programa EXCEL para organizar dicha información recolectada y ser tabulada, analizada mediante tablas y gráficos que nos permiten una visión más dinámica de los resultados obtenidos.

Asimismo, la técnica descriptiva utilizará, la Media, Varianza, así como también la frecuencia y los porcentajes.

Por lo que la escala de medición está centrada en los sujetos de estudio, donde los ítems elaborados tendrán tres respuestas siendo la primera Inicio como un valor menor, la segunda proceso como un valor medio y la última logro siendo el máximo valor.

A nivel inferencial Martínez (2004) Expone que este método de análisis tiene por finalidad dar hipótesis de las cuales sus conclusiones adquieren una cierta probabilidad o nivel de confianza.

De la tal manera se puede concluir mediante este método que la hipótesis formulada es válida ya que los productos obtenidos del post test afirman que el juego lúdico estimula la habilidad del conteo.

3.7. Aspectos éticos

Al realizar esta investigación se tomó como punto de partida los reglamentos éticos de la Universidad y de la Escuela de educación inicial, asimismo se

afirma que la bibliografía fue recopilada de la base de datos de la plataforma trilce, así como también de diferentes fuentes electrónicas confiables las que nos permitieron realizar una exhaustiva investigación de teorías, artículos científicos y trabajos de investigación. Quienes fueron utilizados tanto en la introducción como en el marco teórico y metodológico, del mismo modo se han realizado permisos considerables para el desarrollo y la aplicación del trabajo, el cual será de gran utilidad bibliográfica para el profesorado en general ya que la finalidad de esta investigación es desarrollar la habilidad del conteo en edades tempranas.

IV. RESULTADOS

Primer objetivo específico

Identificar en qué nivel de la habilidad del conteo se encuentran los niños de tres años mediante el pre test.

4.1 Análisis de los resultados del pre test

Tabla 3: Desarrollo de la habilidad del conteo en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús.

Categoría	N	%
Inicio	17	80.95
Proceso	4	19.05
Logro	0	0.00
Total	21	100.00

Fuente: Análisis estadísticos de los datos, variable habilidad del conteo.

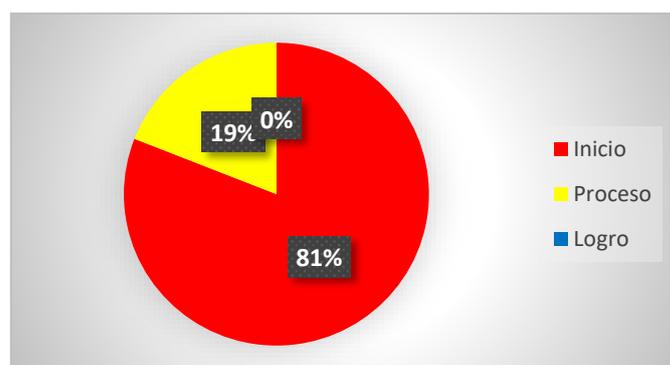


Figura 3: Desarrollo de la habilidad del conteo en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús.

Interpretación:

En la tabla 3 y figura 3 los resultados logrados de la aplicación del pre test se evidencio que en el 81% de los alumnos evaluados se hallan en un inicio del desarrollo de la habilidad del conteo, debido a que los niños no realizaban el conteo libre en situaciones cotidianas, este proceso generalmente era guiado por la docente.

Análisis por dimensiones

Dimensión Principio de correspondencia uno a uno

Tabla 4: Nivel Principio de correspondencia uno a uno.

Categoría	N	%
Inicio	8	38.10
Proceso	10	47.62
Logro	3	14.29
Total	21	100.00

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

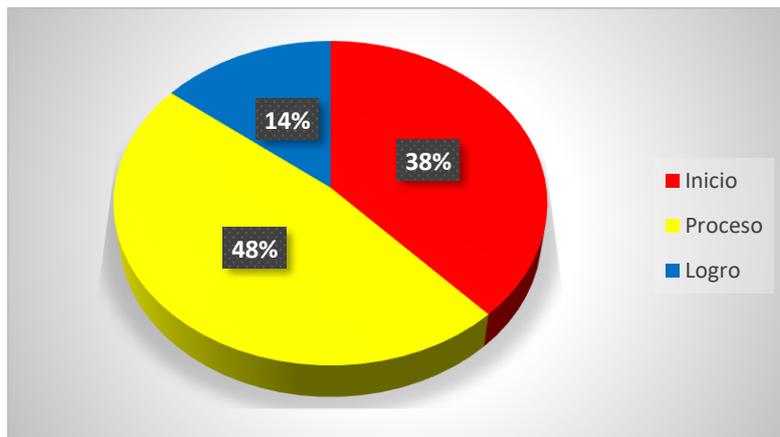


Figura 4: Nivel Principio de correspondencia uno a uno

Interpretación:

La tabla 4 y figura 4 se constató que el 38% de escolares del aula roja, se encontraban en un inicio de la dimensión principio de correspondencia uno a

uno debido a que los infantes al momento de contar los objetos de una colección no realizaban la correspondencia entre objeto y número.

ÍTEM 1:

Tabla 5: Cuenta siguiendo la correspondencia término a término.

Categoría	N	%
INICIO	14	67
PROCESO	7	33
LOGRO	0	0
Total	21	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos.

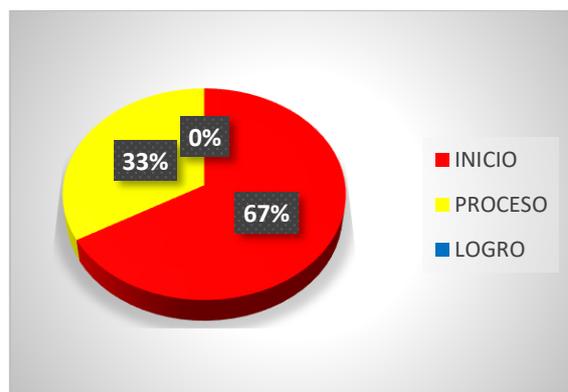


Figura 5: cuenta siguiendo la correspondencia término a término

Interpretación:

Los resultados encontrados en la tabla 5 y figura 5, nos muestran que el 67% de los educandos se encontraban en inicio sobre el ítem de correspondencia término a término, el 33% estaban en proceso, debido a que se presentan diferentes errores al realizar la correspondencia es decir que si hay tres conejos y tres zanahorias a cada uno le debe corresponder una zanahoria, es ahí donde se presentaba la dificultad al relacionar un objeto con otro a la vez.

ÍTEM 2:

Tabla 6: Asigna el numeral correspondiente a objeto.

Categoría	N	%
INICIO	12	57
PROCESO	9	43

LOGRO	0	0
Total	21	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos.

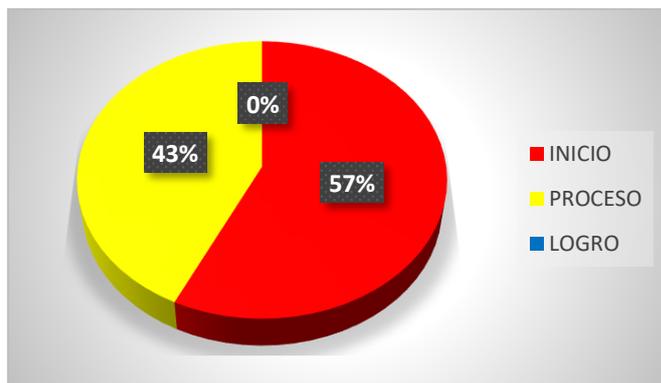


Figura 6: Asigna el numeral correspondiente a objeto

Interpretación:

En cuanto a los datos obtenidos en la tabla 6 y figura 6 en la aplicación del pre test, se observó que el 57% de niños, no asignaban el numeral correspondiente a los objetos, debido a que realizaban la cantinela numérica sin tener en cuenta cuantos objetos se les asigno un número, es decir hay una colección de 3 objetos, pero el niño recita 5 numero.

Dimensión Principio de orden irrelevante

Tabla 7: Nivel Principio de orden irrelevante.

Categoría	N	%
Inicio	4	19.05
Proceso	10	47.62
Logro	7	33.33
Total	21	100.00

Fuente: Análisis estadísticos de los datos.

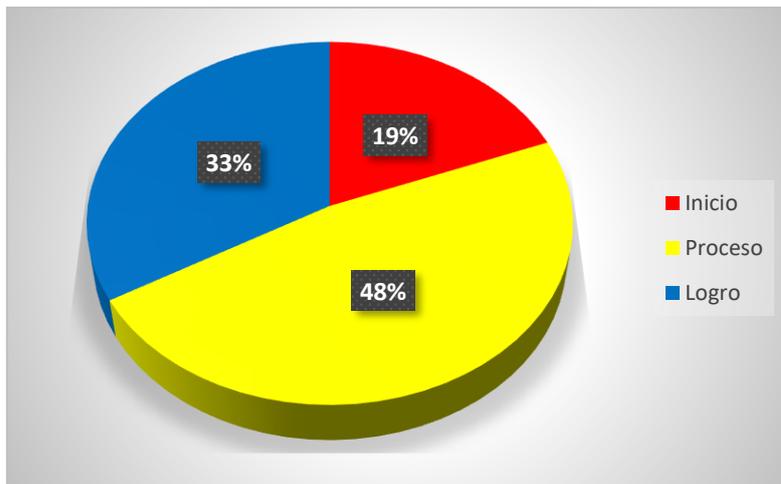


Figura 7: Nivel de orden irrelevante

Interpretación:

En lo que concierne a la tabla 7 y figura 7, se demostró que el 48% de los educandos se encontraban en proceso, en la dimensión principio de orden irrelevante, debido a que en el pre test aplicado se logró analizar que los niños presentaban dificultad al contar los objetos de una agrupación en diferentes ubicaciones, es decir si movemos un objeto que estuvo al final y se coloca al inicio los niños entraban en conflicto al mencionar el total de la agrupación por ello se realizó un taller aprendo jugando para estimular los principios de la habilidad del conteo.

ÍTEM 3:

Tabla 8: cuenta siguiendo el orden del numeral.

Categoría	N	%
INICIO	4	19
PROCESO	17	81
LOGRO	0	0
Total	21	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos.

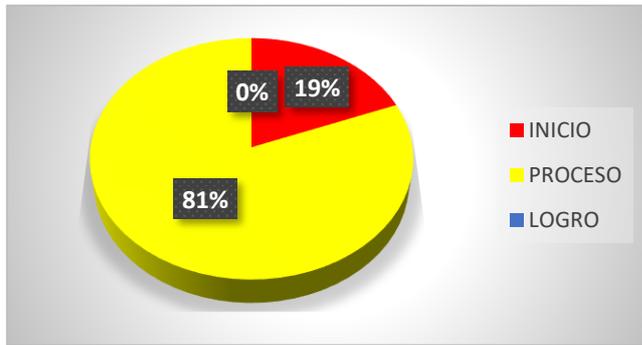


Figura 8: Nivel cuenta siguiendo el orden del numeral

Interpretación:

Con relación a la adquisición de resultados de la tabla 8 y figura 8 pudimos observar que el 81% de los educandos no contaba siguiendo el orden del numeral, ya que se logró evidenciar que en el pre test los alumnos al contar diferentes objetos presentaban dificultades al seguir el orden de la recta numérica.

ÍTEM 4:

Tabla 9: Sigue el orden correcto al contar.

Categoría	N	%
INICIO	14	67
PROCESO	7	33
LOGRO	0	0
Total	21	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos.

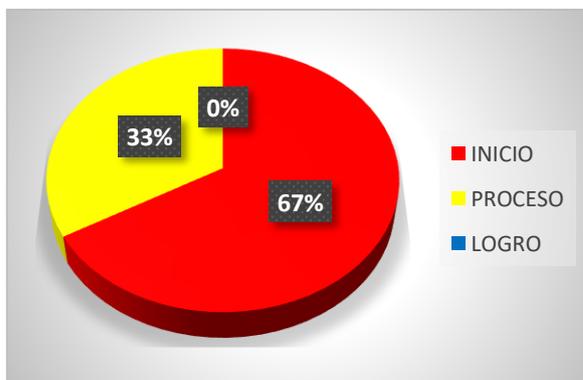


Figura 9: Nivel de sigue el orden correcto al contar

Interpretación:

Los resultados logrados de la tabla 9 y figura 9, se evidencio que el 67% de los educandos no seguían el orden correcto al contar, debido a que los educandos presentaban inconveniente al ordenar la serie numérica de objetos dentro de la serie numérica.

Dimensión Principio de Abstracción

Tabla 10: Nivel principio de abstracción.

Categoría	N	%
Inicio	11	52.38
Proceso	9	42.86
Logro	1	4.76
Total	21	100.00

Fuente: Análisis estadísticos de los datos.

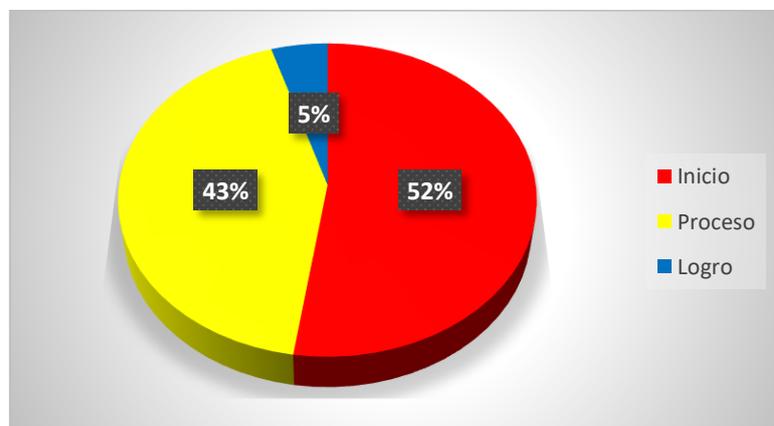


Figura 10: Nivel principio de abstracción.

Interpretación:

En la tabla 10 y figura 10, de acuerdo a los resultados logrados el 43% de niños se encuentran en proceso de la dimensión principio de abstracción, debido a que en el pre test aplicado se observó que los niños todavía no son capaces de contar una colección con diferentes objetos y asignarle una sola cantidad es decir si hay una pelota un globo y un títere los niños mencionan que solo hay un objeto de cada clase y lo correcto sería juntar todos los elementos en una sola colección.

ÍTEM 5:

Tabla 11: Cuenta los elementos de una colección sin interesar el orden de los mismos.

Categoría	N	%
INICIO	13	62
PROCESO	8	38
LOGRO	0	0
Total	21	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos.

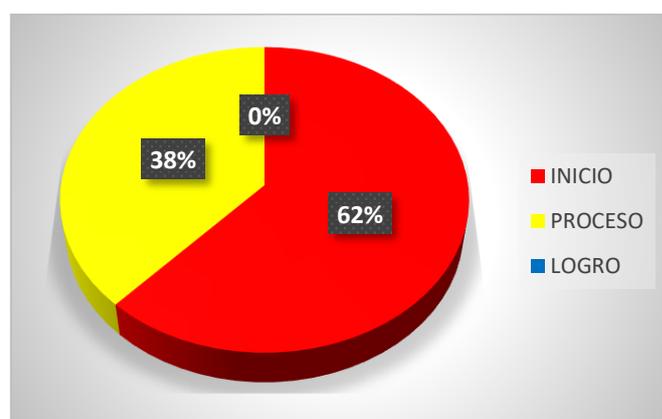


Figura 11: Nivel de cuenta los elementos de una colección sin interesar el orden de los mismos.

Interpretación:

Los resultados encontrados en la tabla 10 y figura 10, del ítem 5 se pudo apreciar que el 62% de los niños se encontraban en un inicio y solo un 38% de los mismos estaban en proceso de adquisición del conteo sin importar el orden de los objetos de una colección, por lo antes mencionado los niños presentaban un cierto grado de contrariedad al contar los objetos en diferentes ubicaciones.

ÍTEM 6:

Tabla 12: Cuenta los elementos de una colección sin considerar características cualitativas

Categoría	N	%
INICIO	18	86
PROCESO	3	14
LOGRO	0	0

Total **21** **100**

Fuente: Análisis estadísticos de los datos.

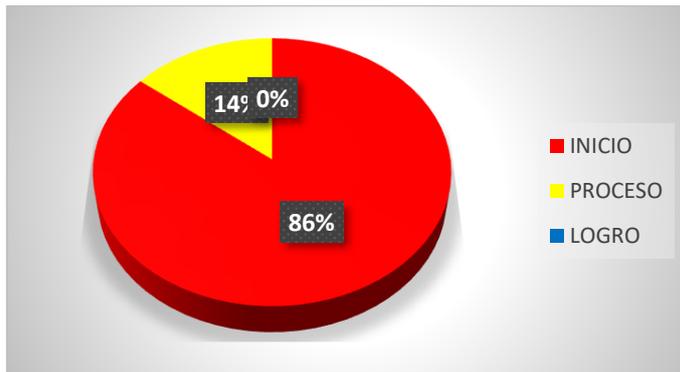


Figura 12: Nivel de cuenta los elementos de una colección sin considerar características cualitativas.

Interpretación:

En la tabla 12 y figura 12 los resultados obtenidos en la aplicación del pre test se evidenció que el 86% de niños evaluados se ubicaban en un inicio y un 14% de la muestra se encuentro en proceso de desarrollar actividades planteadas para evaluar el ítem 6, debido a que los estudiantes presentaban dificultades al momento de contar tomando como referencia las características comunes de los objetos a contar.

Dimensión Principio de cardinalidad

Tabla 13: Nivel principio de cardinalidad.

Categoría	N	%
Inicio	14	66.67
Proceso	3	14.29
Logro	4	19.05
Total	21	100.00

Fuente: Análisis estadísticos de los datos.

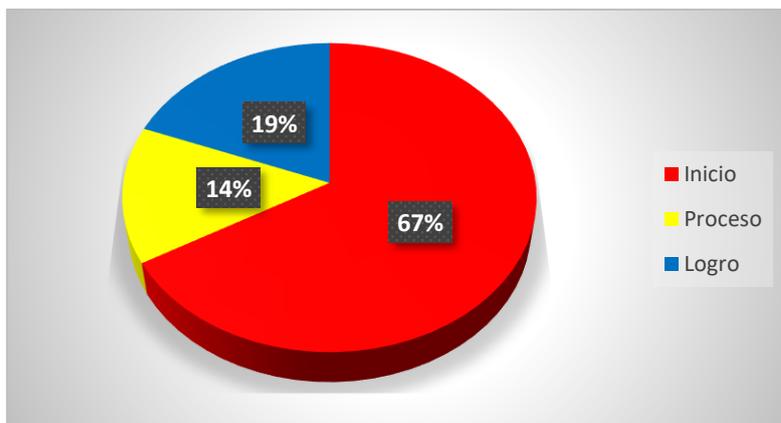


Figura 13: Nivel de principio de cardinalidad.

Interpretación:

En la tabla 13 al igual que en la figura se muestra que el 67% de los infantes se encontraba en un inicio y un 14% de los mismos estén en proceso debido a que los niños se les dificulta mencionar al último numeral como el total de objetos que tiene una determinada colección.

ÍTEM 7:

Tabla 14: Expresa la numeral correspondiente a la colección de elementos.

Categoría	N	%
INICIO	17	81
PROCESO	4	19
LOGRO	0	0
Total	21	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

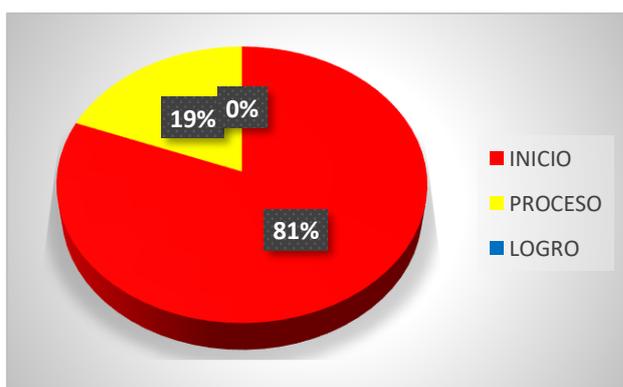


Figura 14: Nivel de expresa la numeral correspondiente a la colección de elementos.

Interpretación:

Los resultados logrados en la tabla y gráfico 14, nos muestran que el 81% de niños están en inicio y solo el 19% de los mismos se encuentran en proceso de desarrollar con satisfacción las actividades planteadas para el ítem 7 del principio de cardinalidad ya que se observó que los niños aún no son capaces de reconocer que el último número mencionado de una agrupación es el total de la misma, sí no más bien vuelven a realizar el cantó de los números.

ÍTEM 8:

Tabla 15: Cuenta siguiendo el principio de cardinalidad.

Categoría	N	%
INICIO	14	67
PROCESO	7	33
LOGRO	0	0
Total	21	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

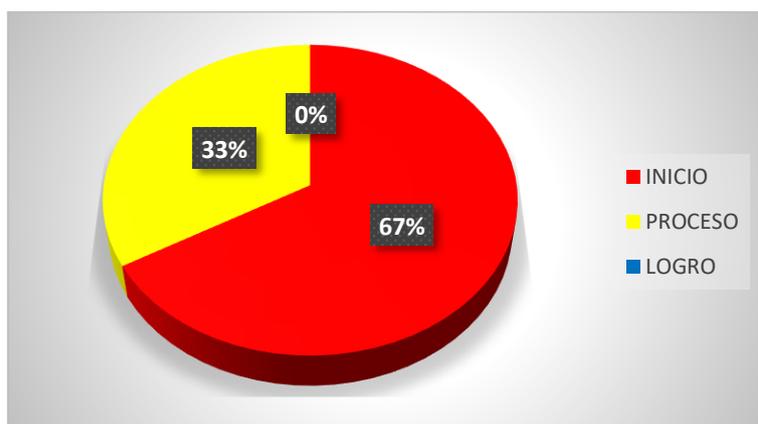


Figura 15: Nivel de cuenta siguiendo el principio de cardinalidad.

Interpretación:

Según se muestran los resultados en la tabla 15 y figura 15, un 67% de los educandos se encuentran en inicio de desarrollo, en lo que concierne al ítem 8 que corresponde al conteo siguiendo el principio de cardinalidad ya que en el pre – test se demostro que los educandos presentan diferentes ideas de conteo

erróneas las cuales hacen que los niños no puedan apropiarse de dicho principio mencionado con anterioridad.

Dimensión Principio de orden Estable

Tabla 16: Nivel principio de orden estable.

Categoría	N	%
Inicio	12	57.14
Proceso	4	19.05
Logro	5	23.81
Total	21	100.00

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

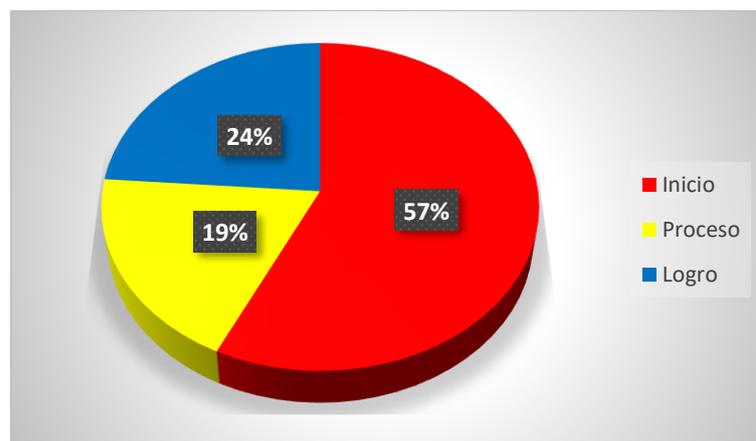


Figura 16: Nivel principio de orden estable

Interpretación:

De acuerdo con los resultados encontrados en la tabla 16 y figura 16 de la aplicación del pre test, se ha podido evidenciar que el 57% del total de la muestra se encuentra en inicio de adquisición del principio de orden estable ya que los educandos en diferentes actividades realizan el conteo sin tener en cuenta el orden de la serie numérica.

ÍTEM 9:

Tabla 17: Cuenta considerando la secuencia numérica.

Categoría	N	%
INICIO	14	67
PROCESO	7	33
LOGRO	0	0
Total	21	100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

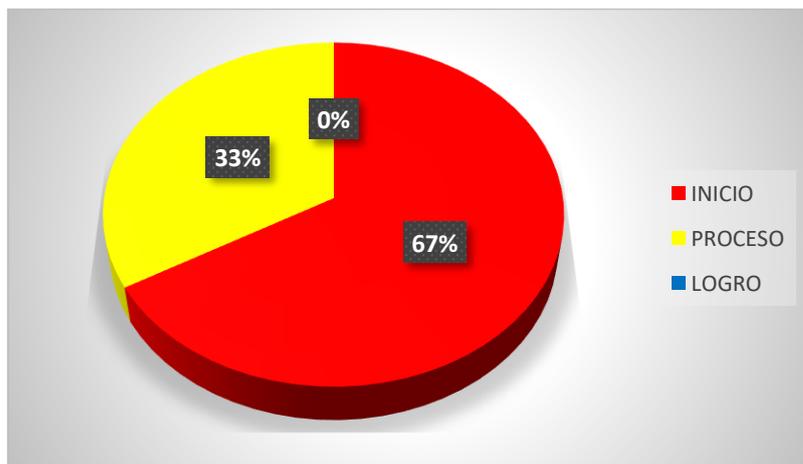


Figura 17: Nivel de cuenta considerando la secuencia numérica.

Interpretación:

Después de analizar los resultados del pre test se muestra que en la tabla 17 y figura 17 el 67 % de los educandos se encuentra en inicio de adquisición durante el desarrollo de actividades para evaluar el ítem 9 del principio de orden estable ya que se apreció que los niños tienen dificultades para ordenar los números de acuerdo a la secuencia numérica.

ÍTEM 10:

Tabla 18: Cuenta siguiendo el principio de orden estable.

Categoría	N	%
INICIO	14	67
PROCESO	7	33
LOGRO	0	0

Total 21 100

Fuente: Análisis estadísticos de los datos

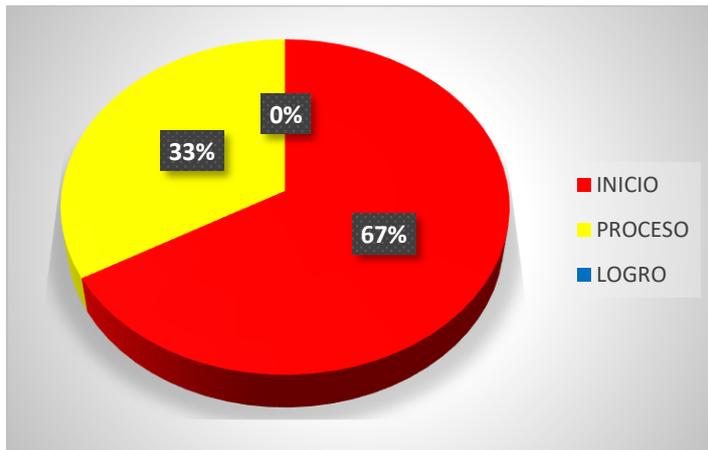


Figura 18: Nivel cuenta siguiendo el principio de orden estable.

Interpretación:

Los resultados alcanzados en la tabla 18 y figura 18 de la aplicación del pre test, se evidenció que el 67 % de los educandos se encontraba en inicio de adquisición durante el desarrollo de actividades para evaluar el ítem 10 del principio de orden estable ya que los infantes presentaban dificultades para realizar el conteo respetando el orden numérico.

Segundo objetivo específico

Diseñar, el taller “Aprendo jugando” para estimular el desarrollo de la habilidad del conteo en niños de tres años de la Institución Educativa N°120 Niños de Jesús.

PROPUESTA Y VALIDACIÓN DEL TALLER “APRENDO JUGANDO”

- I. DENOMINACIÓN DEL TALLER:** “Aprendo jugando”
- II. DATOS INFORMATIVOS:**
 - a. I.E.I: “N°120 Niños de Jesús”
 - b. AULA: Roja
 - c. EDAD: 3 años
- III. Fundamentación del programa**

La educación infantil constituye las bases principales para futuros aprendizajes, de tal manera la matemática es una de las áreas principales que el niño desarrolla desde sus primeros años de vida, las

cuales se presentan de manera innata al tener contacto con diferentes realidades del exterior es por ello que es importante estimular las diferentes habilidades matemáticas desde edades tempranas ya que estas repercuten en el progreso del pensamiento matemático, lógico, crítico y resolutivo respondiendo al enfoque de resolución de problemas a partir de experiencias vivenciadas por parte del niño donde se construya un aprendizaje por y para la vida. Minedu (2018).

Por todo lo expresado con anterioridad el juego forma parte de una estrategia lúdica que estimula las diferentes áreas de desarrollo cognitivas, sociales y psicomotoras, en la presente investigación se busca estimular la habilidad del conteo utilizando al juego como estrategia lúdica en infantes de tres años.

Cabe mencionar el presente trabajo utiliza a una metodología que cuenta con un enfoque cuantitativo de tipo aplicada la cual será medida a través de tabulaciones estadísticas, asimismo se trabajó con una muestra de 21 estudiantes de tres años, de los cuales se observó que la problemática que existía era una deficiente estimulación en la habilidad del conteo. Ante esta situación se ha recopilado sustento teórico que nos permitieron tener una visión clara para poder diseñar la propuesta denominada “Aprendo jugando” la cual busca dar respuesta a dicha problemática estimulando de manera estratégica y divertida la habilidad del conteo, y por ende ayudara a desarrollar diferentes capacidades cognitivas-sociales.

La importancia de este taller se centra en estimular y mejorar la habilidad del conteo y las diferentes habilidades matemáticas que el niño pueda desarrollar teniendo en cuenta la edad y el desarrollo del infante, es por ellos que las actividades estuvieron orientadas a construir aprendizajes significativos partiendo del reconocimiento corporal y la manipulación de objetos a mayor experiencia directa mejores resultados se han obtenido. En consecuencia el taller educativo estuvo conformado por 16 actividades lúdicas dentro de las cuales se utilizó al juego como herramienta principal en el proceso de estimulación del conteo, dentro de estas se encuentran diferentes juegos que permitieron que los niños puedan realizar correspondencias, establecer etiquetas numéricas contar teniendo en cuenta el orden de los números hasta llegar a apropiarse del conteo propiamente dicho, el cual nos permitirá asegurar futuros aprendizajes matemáticos.

El taller se desarrolló de manera presencial utilizando diferentes materiales los cuales estuvieron acorde a la edad de los estudiantes, partiendo desde su realidad y necesidades de aprendizaje, de tal manera todas estas actividades desarrolladas fueron analizadas a través de una ficha de observación lo cual nos ayudó a identificar el progreso de los infantes

IV. OBJETIVOS DEL TALLER:

4.1 Objetivo general: Implementar y aplicar el taller “Aprendo jugando” para estimular la habilidad del conteo en niños de tres años de la Institución Educativa N°120 Niños de Jesús, Chiclayo 2022.

4.2 Objetivos específicos

- Estimular la cantinela de los números mediante la actividad “El gusanito numérico”.
- Estimular la correspondencia numérica a través de la actividad “Somos peluqueros”.
- Fomentar el principio de correspondencia presentando el juego “jugamos a ensartar”
- Fomentar el principio de correspondencia presentando el juego “jugamos a ensartar”
- Fortalecer la correspondencia objeto cantidad a través de la actividad “Somos cajeros”
- Estimular el principio de orden irrelevante, con la actividad “Alfombra mágica”.
- Desarrollar el principio de cardinalidad, a través de la actividad “Atrapa los objetos que puedas”.
- Estimular el principio de abstracción con ayuda de la actividad denominada “Cuántas hay”.
- Fortalecer el principio de orden estable mediante la actividad “La torre más alta”.
- Estimular la cardinalidad numérica, a través de la actividad “Jugamos al Tangram”.

- Fortalecer el principio de orden irrelevante, con ayuda de la actividad “Contabilizamos nuestra tiendita”.
- Estimular el principio de orden irrelevante, mediante la actividad “Contabilizamos nuestra peluquería”.
- Fortalecer el principio de abstracción numérico, mediante la actividad “jugamos bingo”.
- Estimular colocar etiquetas numéricas a los objetos contados, mediante la actividad “contamos objetos por su tamaño”.
- Fortalecer el reconocimiento numérico, a través de la actividad “Servicio delivery”.
- Desarrollar los principios del conteo a través del juego, “Circuito numérico”.
- Fortalecer la habilidad del conteo a través de la construcción de un álbum matemático.

V. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DEL TALLER

TIPO DE VARIABLE	VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ACTIVIDADES
VARIABLE INDEPENDIENTE	Juego lúdico	Moreno (2015), " Son actividades de sucesiones integradas que facilitan el aprendizaje utilizando al juego como instrumento de enseñanza.	Conjunto de actividades pedagógicas sustentadas en juegos lúdicos los cuales se aplicarán a los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial 120 Niños de Jesús con la finalidad estimular la habilidad del conteo.	Juego simbólico	Realiza representaciones de la vida real.	Somos cajeros. Brindamos servicio delivery. Somos peluqueros. Contabilizamos nuestra tiendita.
				de construcción	Utiliza diversos materiales en la hora del juego.	Construimos el álbum matemático. Creamos figuras con el tangram. Atrapa y construye los objetos que puedas.

						Creamos objetos con botones virtuales.
				Juego de mesa	Presenta concentración y atención durante la actividad realizada.	Jugamos bingo. Gusanito numérico. Jugamos a insertar. Contabilizamos nuestra peluquería.
				Juegos motores	Realiza movimientos coordinados.	Circuito matemático. La torre más alta. Agrupamos cantidades por su tamaño. Alfombra mágica.

Tercer objetivo específico

Implementar y aplicar el taller “Aprendo jugando” para estimular la habilidad del conteo en niños de tres años de la Institución Educativa N°120 Niños de Jesús, Chiclayo 2022.

PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DEL TALLER:

El taller “Aprendo jugando” se basa en el juego lúdico para estimular la habilidad del conteo en niños de tres años de la Institución Educativa N°120 Niños de Jesús, el cual se aplicó de manera presencial y virtual a través del programa zoom contando con la colaboración de 21 estudiantes, los cuales mostraron disposición, entusiasmo, motivación y compañerismo durante el desarrollo de las 16 actividades planificadas. Cada una de los juegos fueron preparados con diferentes materiales manipulables y seleccionados de acuerdo a la edad del estudiante, así como a su realidad inmediata, estas herramientas permitieron que el niño desarrolle habilidades matemáticas, así como también estimuló la habilidad del conteo de tal manera las actividades realizadas se presentan a continuación.

ACTIVIDAD N°	DENOMINACIÓN	FECHA DE APLICACIÓN
1	El gusanito numérico.	
2	Paseo al parque de Las Musas.	
3	Ronda de los bichitos	
4	Circuito numérico	
5	Alfombra mágica.	
6	Tumbas latas	
7	Descubriendo colores.	
8	Atrapa cuantos puedas virtual.	
9	Pulpo contador.	
10	Un día en el spa.	
11	Bingo spa	
12	Elaboramos accesorios de la peluquería	
13	Contabilizamos nuestra peluquería.	
14	Revista de peinados	
15	Invitamos a nuestra familia a la peluquería	
16	Construimos un álbum matemático.	

Cuarto objetivo específico

Comparar los resultados según dimensiones, obtenidos del pre test y post test del taller “Aprendo jugando” aplicado en los niños de tres años de la Institución Educativa N°120 Niños de Jesús, Chiclayo 2022.

Comparación de dimensiones.

Comparación de dimensiones pre-test y pos-test.

Tabla 19: Dimensión principio de correspondencia.

Categoría	PRE TEST%	POST TEST%
Inicio	38%	0%
Proceso	48%	0%
Logro	14%	100%
Total	100%	100%

Fuente: Elaboración propia.

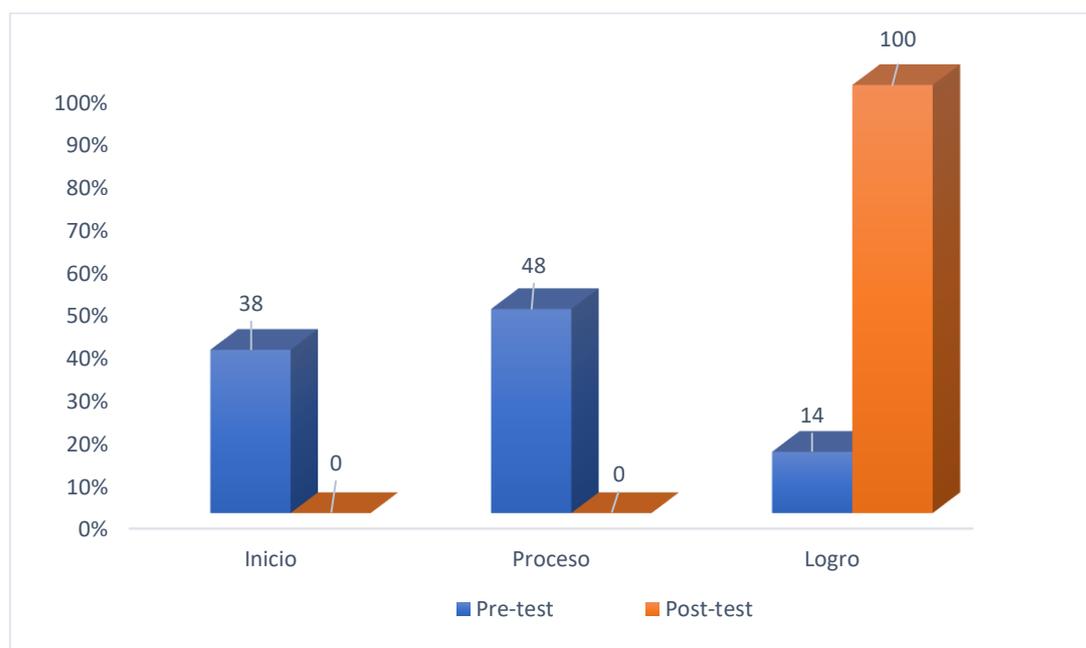


Figura 19: Dimensión principio de correspondencia.

Interpretación:

En la tabla 19 y figura 19 se puede constatar que en el pre test se encontró al 38 % de niños en inicio y a un 48 % en proceso adquisitorio de la dimensión principio de correspondencia lo cual indicaba que había deficiente estimulación en la habilidad del conteo. En comparación con el post test el cual fue aplicado después de haber realizado el taller “Aprendo jugando” se muestra que el 100% de los infantes lograron desarrollar la dimensión antes mencionada.

Tabla 20: Principio de orden irrelevante

Categoría	PRE TEST%	POST TEST%
Inicio	19%	0%
Proceso	48%	5%
Logro	33%	95%
Total	100%	100%

Fuente: Elaboración propia.

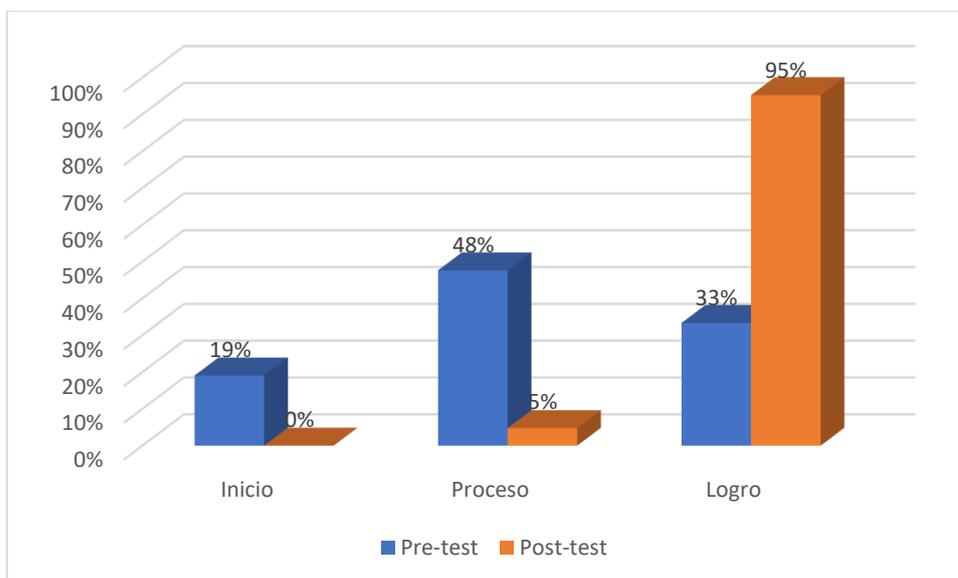


Figura 20: Principio de orden irrelevante

Interpretación:

De acuerdo a los resultados encontrados durante la aplicación del pre test se observó que el 48% de los niños se hallan en proceso de aprendizaje en el principio de orden irrelevante, al realizar la comparación de los resultados con el post tes se ha mostrado que los niños han mejorado en un 95% gracias a la aplicación del taller “aprendo jugando”.

Tabla 21: Principio de atracción

Categoría	PRE TEST%	POST TEST%
Inicio	67%	0%
Proceso	14%	5%
Logro	19%	95%
Total	100%	100%

Fuente: Elaboración propia.

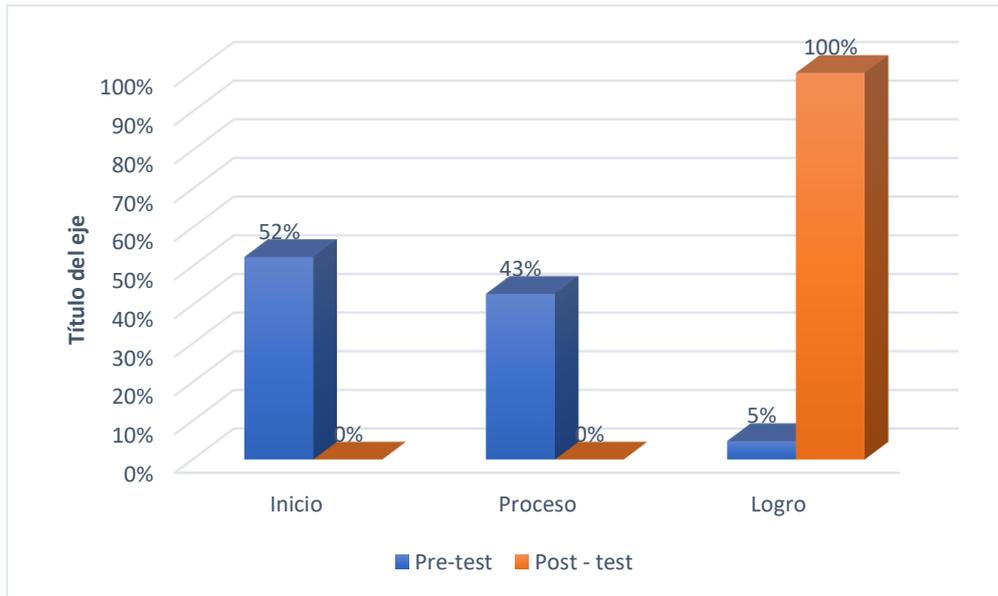


Figura 21: *Principio de abstracción*

Interpretación:

Después de haber realizado la comparación de resultados se puede observar en la tabla y figura 21 que durante el pre test un 67% de los infantes se encontraban en inicio en lo que corresponde al principio de abstracción. Al cotejar los resultados con el post test se puede evidenciar que un 100% del estudiante han logrado ser estimulados en dicho principio.

Tabla 22: *Principio de cardinalidad*

Categoría	PRE TEST%	POST TEST%
Inicio	67%	0%
Proceso	14%	5%
Logro	19%	95%
Total	100%	100%

Fuente: Elaboración propia.

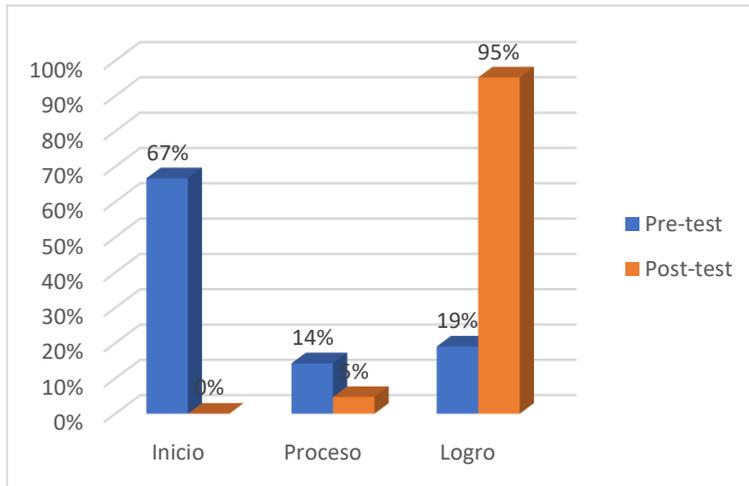


Figura 22: *Principio de cardinalidad*

Interpretación: Los resultados alcanzados en el pre test se encontró que el 67% de los educandos lograron desarrollar el principio de cardinalidad, dichos resultados se compararon con el post test en el cual se consiguió un progreso significativo de un 100% en referencia al presente principio, gracias a la aplicación del taller “Aprendo jugando”.

Tabla 23: *Principio de orden estable*

Categoría	PRE TEST%	POST TEST %
Inicio	57%	0%
Proceso	19%	5%
Logro	24%	95%
Total	100%	100%

Fuente: Elaboración propia.

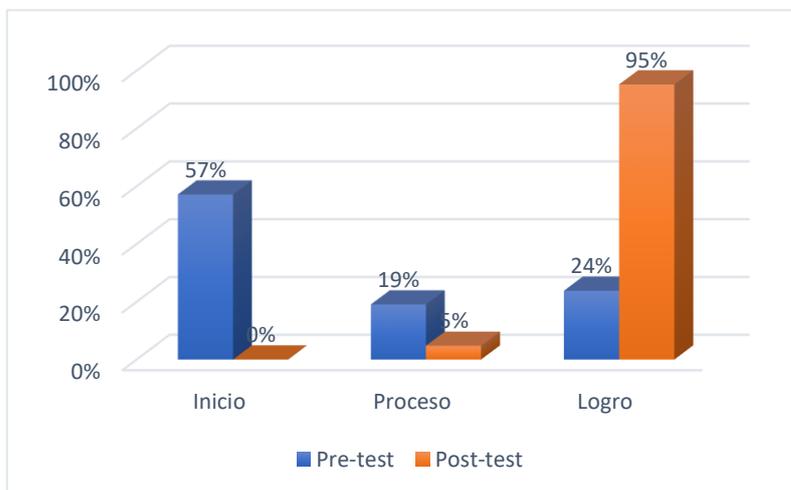


Figura 23: *Principio de orden estable.*

Interpretación:

Al analizar los resultados del pre test el 19% de los alumnos se hallaban en proceso de desarrollo en el principio de orden estable, presentando falta de estímulo en el momento de realizar el conteo. En comparación con el post test se muestra que un 100% de los infantes lograron desarrollar de manera efectiva el principio de orden estable, gracias a la eficacia de las 16 actividades del taller “Aprendo jugando.”

Quinto objetivo específico

Contrastar los resultados obtenidos de las evaluaciones realizadas antes y después de realizar el taller “Aprendo jugando” en niños de tres años de la Institución Educativa N°120 Niños de Jesús, Chiclayo 2022.

Pruebas de normalidad

H_1 : La diferencia entre el pre test y post test presentan datos con distribución normal.

H_0 : La diferencia entre el pre test y pos test no presentan datos con distribución normal.

Tabla 24: *Análisis de pruebas de normalidad.*

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
Pre test						
	,183	21	,064	,889	21	,021
Post test						

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación:

Luego de haber realizado el análisis de diferencia del pre test y post test, se aprecia que para datos menores o iguales que 30, según Shapiro-Wilk, se

observó que el valor Sig. (0,021) no es mayor que 0,050 por tal motivo no se rechaza la hipótesis nula, aceptando que los datos no provienen de una distribución normal, de tal manera para contrastar los resultados de la aplicación del taller “Aprendo jugando” para mejorar las habilidad del conteo en niños de 3 años de la Institución Educativa N°120 Niños de Jesús, Chiclayo 2022, se llevó a cabo la prueba Wilcoxon.

PRUEBA de Wilcoxon

Hipótesis Nula:

H₀: El taller planteado “Aprendo jugando” no mejora la habilidad del conteo en los niños de tres años de la Institución Educativa N°120 Niños de Jesús, Chiclayo 2022.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

Hipótesis Alterna:

H₁: El taller planteado “Aprendo jugando” mejora la habilidad del conteo en los niños de tres años de la Institución Educativa N°120 Niños de Jesús, Chiclayo 2022.

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Tabla 25: Estadístico de prueba.

Estadísticos de prueba	
	Pretest - Posttest
Z	-4,022 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Como e muestra en la tabla 25 el Sig. (0,000) es menor que el $\alpha = 0,05$ rechazamos **H₀** y aceptamos **H₁**.

Por lo expuesto: Si aplicamos, El taller planteado “Aprendo jugando” mejora la habilidad del conteo en los niños de tres años de la Institución Educativa N°120 Niños de Jesús, Chiclayo, entonces los índices de dificultad de la habilidad del conteo se reducen de manera eficaz.

Sexto objetivo específico

Validar el taller “Aprendo jugando” para desarrollar la habilidad del conteo en niños de 3 años de la Institución Educativa N°120 Niños de Jesús, Chiclayo.

Propuesta	N°	Experta	Especialidad	Opinión del experto
"Aprendo jugando"	1°	Yelka Nazario Urbina	Dr. Educación inicial	Es válido.

La propuesta consiste en aplicar un taller con 16 actividades lúdicas para estimular el desarrollo de la habilidad del conteo. Asimismo, esta fue sometida a juicio de una experta con grado de doctorado en educación, quien verificó la eficacia del taller, mencionando que el taller antes mencionado es viable ya que este cuenta con las estrategias didácticas y metodológicas. De tal manera cumplimentando con todo lo mencionado el programa fue realizado a los infantes que forman parte de esta investigativa.

V. DISCUSIÓN

El actual trabajo de investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos lúdicos en la estimulación de la habilidad del conteo en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús Chiclayo 2022. Para este estudio se planteó medir el nivel de la habilidad del conteo a través de 5 principios expuestos por Gelman y Gallistel(1997) los cuales están establecidos como dimensiones: Principio de correspondencia término a término, principio de orden irrelevante, principio de abstracción, principio de cardinalidad y principio de orden estable; conforme a los resultados encontrados en el pre test se evidencio que los educandos se ubican en inicio un 81% y en proceso 19% en lo que concierne a la habilidad del conteo, por tal motivo la importancia de esta investigación recae en estimular dicha habilidad a través de la aplicación del taller “Aprendo jugando”. Después de haberse

aplicado el taller se efectuó la comparación de resultados entre el pre test y post test la mejoría del desarrollo de la habilidad del conteo fue positiva en un 100%, estos datos se pueden corroborar mediante la verificación de hipótesis donde se empleó como medio de prueba a a Wilcoxon, obteniendo un Sig. (0.000) siendo este menor que el $\alpha = 0.05$ por lo tanto se concluye que el taller “aprendo jugando” mejora la habilidad del conteo en los niños de tres años de la Institución Educativa N°120 Niños de Jesús, Chiclayo

Asimismo, dándole respuesta al objetivo específico 1, en la tabla 3 se evaluó el nivel de la habilidad del conteo en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial 120 niños de Jesús a través de un pre test obteniendo como resultado que el 81% de los infantes se encontraban en un inicio, mientras que el 19% en proceso debido a que los niños no realizan conteo libre en situaciones cotidianas, asimismo se pudo identificar la falta de estimulación de los principios del conteo siendo está una de las habilidades matemáticas base que repercute de manera directa en futuros aprendizajes. Por lo expuesto está investigación está relacionada con Medina (2020) el cual mostro que el 85% de los educandos se encuentran en logro, el 15% en proceso y un 0% en inicio; llegando a la conclusión que la habilidad del conteo se desarrolla a partir del contacto que tenga el infante con material concreto teniendo como base a los juegos tradicionales como estrategia didáctica. Del mismo modo guarda relación con Bermejo (2004), el cual describe que la habilidad del conteo se da de manera innata de acuerdo a los mecanismos procedimentales de sus estructuras numéricas cognitivas y se desarrolla mediante la interacción que tenga el niño con objetos concretos durante la infancia. Asimismo, tiene relación con lo que concluye Miranda (2018) el juego lúdico motiva y estimula a desarrollar la habilidad del conteo teniendo sustento en su investigación donde obtuvo como resultado que el 90% de los niños alcanzaron desarrollar dicha habilidad gracias a su programa basado en juegos lúdicos.

En lo que concierne al segundo objetivo, se diseñó el taller “Aprendo jugando” para estimular el desarrollo de la habilidad del conteo en niños de tres años de la Institución Educativa N°120 Niños de Jesús, según Herrera (2021), un taller elaborado a través de juegos lúdicos en la edad infantil, repercute de manera positiva y eficaz en el aprendizaje de las matemáticas en la edad preescolar,

en la misma línea Zulueta (2020) en concordancia con Benites(2022) mencionan que un taller lúdico estimula el desarrollo emocional, social y cognitivo en los infantes, permitiéndoles aprender sin dejar de jugar y jugar sin dejar de aprender, en el área cognitiva los autores mencionan que estos juegos permiten que el niño tenga contacto directo con materiales que le faciliten realizar diferentes actividades tanto matemáticas como comunicativas, sumado a ello Roncal (2020) afirma que un taller orientado a desarrollar la habilidad del conteo es eficaz si este tiene énfasis en los principios de correspondencia, orden irrelevante, abstracción, cardinalidad y orden estable, así como se ha desarrollado en esta investigación.

Asimismo, en el objetivo 3, se implementó y aplicó el taller “Aprendo jugando” para estimular el desarrollo de la habilidad del conteo en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 120 Niños de Jesús, las sesiones aplicadas se desarrollaron en el aula así como en el patio, favoreciendo en todo momento la estimulación de la habilidad del conteo a partir de materiales manipulables y multifuncionales dando pie a desarrollar la creatividad en los infantes, del mismo modo se realizaron 2 actividades con la coparticipación de los padres de familia estas actividades se dieron con la finalidad de involucrarlos en los aprendizajes de sus menores hijos, del mismo modo Caballero (2021) diseñó y aplicó un taller de actividades lúdicas para desarrollar la habilidad del conteo en niños de tres años de una Institución Educativa de Trujillo, llegó a la conclusión que el juego forma parte principal del aprendizaje en las diferentes habilidades matemáticas así como también fomenta el pensamiento lógico unido a ello la resolución de problemas, del mismo modo Medina (2020) aplicó un taller de juegos tradicionales para estimular la habilidad del conteo en el nivel inicial, este autor llegó a la conclusión que el juego es la base principal para estimular y desarrollar la habilidad del conteo, esta afirmación se constata ya que el 90% de sus estudiantes lograron desarrollar dicha habilidad. Así mismo Encalada (2019) al aplicar su taller de estrategias lúdicas para desarrollar la noción cantidad y número a niños del nivel inicial concluyó, que el juego es una estrategia eficaz, motivadora y competente en el aprendizaje de las matemáticas.

En la misma línea dando respuesta al objetivo específico 4, en el cual se realizó el cotejo de resultados de acuerdo a las dimensiones del conteo en el pre- test y post- test aplicado después de haber realizado el taller “Aprendo jugando” en los niños de tres años de la institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús donde los resultados en el pre test fueron los siguientes; el 38% de los niños se hallaban en inicio en lo que corresponde a la dimensión 1: Principio de correspondencia del mismo modo en la dimensión 2: Principio de orden irrelevante el 19% de los estudiantes evaluados se encuentran en inicio, en lo que corresponde a la dimensión 3: Principio de abstracción se pudo observar que el 52% de los educandos se encuentran en inicio ,al igual que en la investigación de Miranda (2018) el 52% de los estudiantes presentaban dificultad en la misma dimensión es así que en la dimensión 4: Principio de cardinalidad se pudo evidenciar que el 67% del total de la muestra se encuentran en inicio un caso muy similar sucedió con Caballero (2021) ya que al aplicar su pre -test s un 60% de sus estudiantes estaban en inicio siendo está una de las dimensiones con mayor número de infantes que se localizan en inicio ya que en la dimensión 5: Principio de orden estable un 57% de los infantes se encuentran en inicio, por lo antes mencionado la investigación se centró en estimular la habilidad del conteo en todas las dimensiones mencionadas con anterioridad, estos resultados tienen relación con la investigación de Medina (2020) donde el autor mide la habilidad del conteo de manera general teniendo como resultados que un 30% de su población se encontraba en inicio por lo expuesto el elaboro un taller que permita mejorar los resultados encontrados.

Los resultados adquiridos en el post test se obtuvieron mejoras, poniéndose en evidencia que todas las dimensiones fueros estimuladas de manera positiva y efectiva ya que en la dimensión 1: Principio de correspondencia, se observó que el 0% de los alumnos se encuentran en inicio al igual que en la dimensión 2: Principio de orden irrelevante disminuyo al 0% en el nivel de inicio, por consiguiente en la dimensión 3: Principio abstracción también disminuyó a un 0% el nivel de inicio a comparación con Miranda (2018) donde se evidencio que solo se logró disminuir a un 25% el nivel de inicio, asimismo en la dimensión 4: Principio de cardinalidad se encontró que el 0% de los alumnos se encuentran en inicio mientras que Caballero (2021) solo disminuyó un 20% el nivel de inicio

y finalmente en la dimensión 5: Principio de orden estable disminuyó notablemente en un 0% en el nivel de inicio, estos resultados se comparan con Medina(2020) donde se puede evidenciar que el 85% de los niños fueron estimulados de manera efectiva mientras que en nuestros resultados el 100% de nuestros estudiantes han llegado al nivel de logro.

De la misma manera estos resultados se relacionan con Celi et al. (2021) los cuales llegaron a un desenlace que un taller basado en juegos lúdicos favorece el desarrollo del pensamiento matemático y por ende en el buen desarrollo de la habilidad de conteo, así como también en la comprensión de situaciones problemáticas y por ende a la adquisición de la noción número, cabe recalcar que mediante el juego los niños se relacionan entre sus pares por lo que enriquecen su lenguaje y socialización, favoreciendo la confianza y autonomía de sí mismo, en consecuencia el juego lúdico durante la edad infantil influye de manera significativa en la estimulación de la habilidad del conteo tal como lo argumenta Piaget & Bermejo (1994).

Posteriormente en el objetivo 5 después de haber realizado las evaluaciones respectivas antes y después de realizar el taller “Aprendo jugando” para estimular la habilidad de conteo en los niños de tres años de la institución Educativa Inicial 120 niños de Jesús, como se muestra en la tabla 25 el Sig. (0.000) es menor que el $\alpha = 0.05$ lo cual nos da a conocer que la aplicación del taller “Aprendo jugando” mejora la habilidad del conteo en los educandos de tres años; por lo antes expuesto el presente trabajo tienen relación con lo mencionado por Encalada (2019) quien sostiene que los juegos lúdicos influyen de manera significativa y eficaz en el desarrollo de la habilidad del conteo, ya que el valor obtenido en la prueba de su hipótesis es de Sig. (0.001) siendo este menor que $\alpha = 0.05$, el en el mismo contexto Ortega (2019) menciona que el conteo en la edad preescolar se desarrolla mediante el juego y las interacciones que el niño tenga con material concreto.

En lo que concierne al sexto objetivo se realizó la validación del taller por una experta quien verificó la eficacia del mismo mencionando que el taller reúne las condiciones necesarias tanto mitológicas como pedagógicas para ser viable y por ende aplicable a cualquier grupo de estudiantes que estén en la edad de tres años y estos requieran de la estimulación de la habilidad del

conteo, estos datos nos permitieron aplicar el taller a los niños de 3 años de la Institución N° 120 Niños de Jesús en el mismo sentido Encalada (2019) valido su programa a través del juicio de expertos los cuales manifestaron que el programa juegos lúdicos para enriquecer la obtención de las nociones de cantidad es eficaz y eficiente para ser aplicado a su muestra de estudio, es así que tanto los talleres como los programas permiten desarrollar de manera interactiva y divertida el proceso de enseñanza aprendizaje de tal manera estas investigaciones servirán como referente bibliográfico para futuras investigaciones.

Asimismo, cabe recalcar que durante la investigación se presentaron algunas dificultades tales como, tener acceso para realizar la aplicación del taller en los niños de tres años de la Institución Educativa inicial N°120 niños de Jesús, del mismo modo se tuvo pequeños contratiempos en la aplicación del taller ya que en la institución ya mencionada estaba celebrando su aniversario.

En el mismo contexto se recomienda a los investigadores el buen manejo de los resultados adquiridos durante la investigativa, así como también tener en cuenta las normas éticas del código deontológico de la universidad Cesar Vallejo.

Del mismo modo se hace hincapié a la utilización de fuentes confiables como por ejemplo la base de datos de la Universidad que permitan tener informaciones veras sobre lo que se quiere investigar.

VI. CONCLUSIONES

En la presente investigativa se llegó a las siguientes conclusiones:

Se concluye que los juegos lúdicos influyen de manera directa y efectiva en la estimulación de la habilidad del conteo, esta afirmación tiene sustento gracias a la aplicación del pre test donde los resultados adquiridos nos mostraban que más de la mitad de los estudiantes mostraban dificultad en el momento de realizar el conteo, ante esta problemática se aplicó 16 actividades del taller “Aprendo jugando” el cual mejoro dicha dificultad estos resultados se pueden corroborar con el post test donde la totalidad de los infantes han sido estimulados en la habilidad del conteo de manera eficaz y divertida.

En lo que se refiere a la evaluación del nivel de la habilidad del conteo de los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús donde los resultados encontrados más de la mitad de niños se ubicaban en nivel de inicio mientras que la cuarta parte se encontraba en proceso con lo referente al desarrollo de la habilidad del conteo, concluyendo que la propuesta aplicada a los infantes de la edad de tres años de dicha institución mejoró la estimulación de la habilidad del conteo en su totalidad.

Así mismo se concluyó que el taller juegos lúdicos denominado “Aprendo jugando” el cual estuvo conformado por 16 actividades contribuyeron a estimular la habilidad del conteo de manera directa positiva y efectiva.

En relación a la implementación y aplicación del taller “Aprendo jugando” se concluye que las 16 actividades fueron aplicadas a los niños de tres años de la Institución Educativa N° 120 niños de Jesús en dichas actividades todos los niños participaron de manera activa al igual que contamos por dos oportunidades con la participación de sus padres.

Al realizar la comparación de resultados de acuerdo a las dimensiones del pre-test y post-test del taller “Aprendo jugando” realizado a los estudiantes de tres años de la Institución citada líneas arriba, se concluyó la habilidad del conteo, mejoró de manera significativa con la aplicación del taller, teniendo como resultados que toda la muestra se encuentran en el nivel de logro.

En lo que concierne al cotejo de los resultados de la aplicación del taller a través de la prueba de hipótesis se concluye que gracias a la prueba Wilcoxon el taller “Aprendo jugando” mejoró la habilidad del conteo en los niños de tres años de la Institución Educativa N°120 Niños de Jesús, Chiclayo.

Con lo referente a la validación del taller a través de una experta en educación Concluyó que el taller es aceptable y viable para su aplicación tanto de manera virtual y presencial y así estimular la habilidad del conteo de manera didáctica y divertida.

VII. RECOMENDACIONES

Luego de haber efectuado la presente investigativa se ha establecido las siguientes recomendaciones las cuales están direccionadas tanto a docentes, padres de familia y estudiante de la carrera de educación inicial

Se sugiere seguir realizando investigaciones en lo que concierne a la habilidad del conteo ya que esta es una de las habilidades básicas en el área de matemática y sobre todo para lograr la comprensión de la noción número.

Se recomienda la Institución educativa “Niños de Jesús” que apliquen el taller “Aprendo jugando” a todos los estudiantes de tres años en los próximos años, ya que estas actividades estimulan de manera efectiva la habilidad del conteo.

Asimismo, se recomienda a los docentes elaborar diferentes talleres de aprendizaje que respondan a las necesidades educativas, así como también realizar un acompañamiento a los infantes que muestran dificultades en su aprendizaje para que de esa manera sean atendidos de manera oportuna.

Se sugiere a los padres de familia utilizar material reciclado que tengan en casa para estimular la habilidad del conteo a través del juego ya que en la infancia los niños aprenden jugando.

REFERENCIAS

Belleticht, E.(2018). A donde van las matemáticas en el Perú. Recuperado de:

<https://www.udep.edu.pe/hoy/2016/03/a-donde-van-las-matematicas->

Caballero, G. (2021) Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Revista polo del conocimiento. Volumen 6, N°4. Recuperado de: <http://orcid.org/0000-0001-6303-5241>

Cabrera, M. & Delgado, M. (2021). Desempeño docente en el desarrollo de competencias matemáticas en educación preescolar: una revisión sistemática. Recuperado de:

<http://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/1619/2309>

- Celi, S. Quilca, M. Sánchez, V Y Paladines, M. (2021) Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. Revista de investigación en ciencias de la educación. Volumen 5, N° 19. Recuperado de: <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/261>
- Cajahuaman, G., Lindo, R. & Huayta, Y. (2021) Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: Una revisión sistemática. Revista Igobernanza. Recuperado de: <https://www.igobernanza.org/index.php/IGOB/article/view/126/195>
- Cañadas, M. & Castro, C. (2020). Pensamiento numérico en edades tempranas. Revista Índex Enda. Recuperado de: <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-PensamientoNumericoEnEdadesTempranas-4836753.pdf>
- Cuello, A., Maestra, M. & Robles, J. (2020). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia de Resolución de Problemas Matemáticos en Entornos Escolares. Recuperado de: <https://revistas.unicordoba.edu.co/index.php/assensus/article/view/2011/2839>
- Escandón, L., Esteban, N., Paniora, F. & Paniora, Y. (2022). Programa juego y aprendo en las nociones matemáticas básicas en niños del nivel inicial. Recuperado de: http://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/1122/1/Articulo_19_Horizontes_N22V6.pdf
- Gordón, C., Balladares, C., Bravo, B., Quito, L. & Unuzungo, M. (2022) estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico. Revista ciencia Latina. Recuperado de: <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1541/2145>
- Guerrero, M. & Tejada, R. (2022). Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial II. Recuperado de: <file:///C:/Users/Windows10/Downloads/3580-8281-1-PB.pdf>

- Hernández, A. Suárez, C. Méndez, P. Contreras, A. (2021) Memoria de trabajo y habilidades matemáticas en estudiantes de educación básica. Revista científica. Volumen 40, N°7. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/cient/n40/2344-8350-cient-40-63.pdf>
- Hernández, J. Pérez, G. (2018) Estrategias para favorecer la habilidad del conteo en niños de nivel Preescolar. Revista Journal of Basic Sciences. Volumen 28 Recuperado de: <https://revistas.ujat.mx/index.php/perspectivas/article/view/23>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2017) Metodología de la Investigación. México. Mc Graw Hill Educación. Recuperado de: <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- León, N., & Medina, M. (2016). Estrategia metodológica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años en aulas regulares y de inclusión. Recuperado de: <https://doi.org/10.26620/uniminuto.inclusion.4.1.2017.35-45>
- Lizarazo, T. (2016). La aplicación de estrategias didácticas para enseñar geografía en espacios de frontera. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/543/54349914006.pdf>
- Medina, O. (2020) Juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades del conteo en niños del nivel inicial. Recuperado de: https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UPRG_9aaefd1e8b9ab97d2562ecc84d39042d
- Miranda, F. Espinosa Rodríguez, J, López, F, & Romero, S. (2018). ¿Cómo Cuentan cuando Cuentan? Cardinalidad en Niños de Preescolar Recuperado de: <https://doi.org/10.22201/fpsi.20074719e.2018.3.03>
- Moreno, W. & Velázquez, M. (2017). Estrategia Didáctica para Desarrollar el Pensamiento Crítico en el nivel inicial. Recuperado de: <https://revistas.uam.es/index.php/reice/article/view/7019>
- Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. *Journal for the Study of Education and Development*, 4, 13-54.

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02103702.1981.10821902?journalCode=riya20>

Rodríguez, J. & Cruz, P. (2020). De las competencias básicas a las competencias claves en Educación Infantil. Recuperado de:

<http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v8n1/2310-4635-pyr-8-01-e366.pdf>

Rojas, F. Ulloa, D. Cáceres, W. Cruikshank, A. Mayer, E. Pintrich, P. Raths, J. & Wittrock, M. (2021) Oportunidades de Aprendizaje Matemático para Estudiantes con Discapacidad Intelectual en Escuelas de Educación Especial. Revista Brasileira de Educação Especial. Volumen 7. Recuperado de:

<https://www.scielo.br/j/rbee/a/bb3znFbZKSVzpBwVgTrKHMJ/>

Rosendiz, E. (2019). Análisis del discurso y desarrollo de la noción de número en preescolar y el uso de las TIC. Recuperado de:

<http://www.scielo.org.mx/pdf/cuat/v14n2/2007-7858-cuat-14-02-72.pdf>

Siegenthaler, Casas, J Mercades & Herrero,.H. (2019). El juego como estrategia para desarrollar las habilidades del coteo en edad preescolares.

Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/cient/n40/2344-8350-cient-40-63.pdf>

S N. (2021) Competencias numéricas tempranas. Recuperado de:

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000100230

Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica

ANEXOS

ANEXO N°1

TALLER N°01

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Institución Educativa:** N°120 “Niños de Jesús”
- 1.2. **Director:** María Antonieta Niño Fernández.
- 1.3. **Profesora de Aula:** Yelka Nazario Urbina.
- 1.4. **Nivel:** Inicial
- 1.5. **Aula:** Roja
- 1.6. **N° de participantes:** 21
- 1.7. **Edad de los participantes:** 3años

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: GUSANITO NUMÉRICO.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">- Se invitará a los niños y niñas al centro del salón, bailaremos y cantaremos al ritmo de la canción “CINCO DEDOS” https://www.youtube.com/watch?v=ECxsXHItBZA	Música.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">- Para empezar el juego, se recuerdan las normas de convivencia.- Se les mostrara a los niños y niñas un gusanito en la pared del salón y empezaremos a contar cuantos círculos tiene su cuerpo.- Después les daremos unas fichas para que puedan introducir en el cuerpo del gusano el número que le pertenece.	Gusanito gigante. Fichas de números.

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Se les indica a los niños y niñas sentarse en sus sillas, luego respiran profundo y lento. - Luego repartiremos a cada niño y niña, una ficha y cinco piezas para que ellos coloquen cada uno en el lugar donde pertenecen. 	<p>Ficha de trabajo.</p> <p>Piezas de números.</p>
---------------	--	--

IV. EVALUACIÓN

GUSANITO NUMERICO			
INDICADORES: Principio de correspondencia uno a uno			
<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta relacionando el objeto con el numeral correspondiente. - Asigna un solo valor a cada elemento de una colección. - Recita los numerales, asignando uno a uno los elementos de la colección. 			
NOMBRES Y APELLIDOS	INICIO	PROCESO	LOGRO
1. DORIS			
2. YAHIR			
3. CAMILA			
4. JESÚS			
5. CATALEYA			
6. GABRIEL			
7. SAMMY			
8. PIERO			
9. MILAN			
10. ROSA			
11. SANDRA			
12. JORGE			
13. FELIPE			
14. RAFELA			
15. LIAM. S			
16. LIAM. V			
17. BRIANA			

18. SANTIAGO			
19. VADHIR			
20. MELODIE			
21. ARLEHT			

V. EVIDENCIAS



TALLER N°02

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **Institución Educativa:** N°120 “Niños de Jesús”

1.2. **Directora:** María Antonieta Niño Fernández.

1.3. **Profesora de Aula:** Yelka Nazario Urbina.

1.4. **Nivel:** Inicial

1.5. **Aula:** Roja

1.6. **Nº de participantes:** 21

1.7. **Edad de los participantes:** 3 años

II. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** ALFOMBRA MAGICA

III. **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">- Invitamos a los niños y niñas a sentarse en U.- Después se les contara que ha llegado la Alfombra mágica a visitarnos, pero para que llegue donde estamos tenemos que contar hasta 3, al contar traeremos la alfombra en el aire simulando que está volando.- Después les presentaremos una caja con muchos animales de plástico.	Alfombra de papel. Caja. Animales de plástico.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">- Los niños manipularan libremente el material.- Luego cada uno escogerá un animal, dirá que sonido hace, donde pertenece y al finalizar contaremos cuantos hay en cada habitad.	Alfombra de papel. Animales de plástico.

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Al finalizar reproduciremos una canción para que esta, esté de fondo a la hora que los niños y niñas nos ayuden a guardar los materiales - Luego los invitaremos a tomar asiento y dibujaran el animal que más les gusta. 	Música. Papel. Colores.
---------------	--	-------------------------------

IV. EVALUACIÓN

ALFOMBRA MÁGICA			
INDICADORES: Principio de orden irrelevante			
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza la acción de conteo en forma libre. • Cuenta los objetos de una colección, ubicados en diferentes posiciones 			
NOMBRES Y APELLIDOS	INICIO	PROCESO	LOGRO
1. DORIS			
2. YAHIR			
3. CAMILA			
4. JESÚS			
5. CATALEYA			
6. GABRIEL			
7. SAMMY			
8. PIERO			
9. MILAN			
10. ROSA			
11. SANDRA			
12. JORGE			
13. FELIPE			
14. RAFELA			
15. LIAM. S			
16. LIAM. V			
17. BRIANA			
18. SANTIAGO			

19. VADHIR

20. MELODIE

21. ARLEHT

V. EVIDENCIAS

ALFOMBRA MÁGICA



TALLER Nº 03

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Institución Educativa:** N°120 “Niños de Jesús”
- 1.2. **Director:** María Antonieta Niño Fernández.
- 1.3. **Profesora de Aula:** Yelka Nazario Urbina.
- 1.4. **Nivel:** Inicial.
- 1.5. **Aula:** Roja.
- 1.6. **Nº de participantes:** 21.
- 1.7. **Edad de los participantes:** 3 años.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: BICHITOS

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">- Invitamos a los niños y niñas a sentarse en U, después les mostraremos una caja que contendrá unas binchas de bichitos, cada niño y niña escogerá que bichito desea ser.- Después se les indicara a los niños y niñas tomar asiento, les ofreceremos variedad de materiales para poder decorar sus binchas de papel.- Al terminar de decorar, los niños y niñas se colocarán sus binchas y bailaremos al ritmo de la canción “Bicho, bicho” https://youtu.be/sPPTU3422fE .	<p>Binchas de papel.</p> <p>Colores.</p> <p>Imágenes.</p> <p>Brillantina.</p> <p>Lentejuelas.</p> <p>Botones.</p> <p>Goma.</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">- Luego contaremos cuantos bichitos hay de cada uno y jugaremos a Simón dice:<ul style="list-style-type: none">• Simón dice que vengan 2 saltamontes.• Simón dice que venga una araña.	<p>Imágenes de los hogares.</p> <p>Binchas.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Simón dice que bailen tres hormigas. • Simón dice que los bichitos vallan a sus casas. - Los niños y niñas correrán con cuidado al hogar que les pertenece. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Después se les entregara una ficha de trabajo donde unirán con una flecha cada imagen con el que le corresponde. 	<p>Ficha de trabajo. Colores.</p>

IV. EVALUACIÓN

LA RONDA DE LOS BICHITOS			
INDICADORES: Principio de orden irrelevante			
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza la acción de conteo en forma libre. • Cuenta los objetos de una colección, ubicados en diferentes posiciones. 			
NOMBRES Y APELLIDOS	INICIO	PROCESO	LOGRO
1. DORIS			
2. YAHIR			
3. CAMILA			
4. JESÚS			
5. CATALEYA			
6. GABRIEL			
7. SAMMY			
8. PIERO			
9. MILAN			
10. ROSA			
11. SANDRA			

12. JORGE			
13. FELIPE			
14. RAFELA			
15. LIAM. S			
16. LIAM. V			
17. BRIANA			
18. SANTIAGO			
19. VADHIR			
20. MELODIE			
21. ARLEHT			

V. EVIDENCIAS

BICHITOS



TALLER Nº 04

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **Institución Educativa:** N°120 “Niños de Jesús”

1.2. **Director:** María Antonieta Niño Fernández.

1.3. **Profesora de Aula:** Yelka Nazario Urbina.

1.4. **Nivel:** Inicial.

1.5. **Aula:** Roja.

1.6. **Nº de participantes:** 21.

1.7. **Edad de los participantes:** 3 años.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: DESCUBRIENDO COLORES.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">- Se mostrará una canasta a los niños y niñas que contendrá distintas frutas y verduras.- Contaremos cuantos tipos de frutas tenemos y cuantos tipos de verduras.- Después se les pedirá a los niños y niñas muestren la fruta o verdura que han traído a la escuela.- Luego contaremos cuantos niños trajó fresa, espinaca, beterraga y zanahoria.- Luego los agruparemos según la fruta que trajeron.	Canasta. Frutas y verduras.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">- Les pondremos un mortero a cada niño y empezaran a explorar el material.- Luego empezaran a machacar las frutas y verduras, colocaran en una media panti, exprimirán y depositaran en un recipiente el color	Frutas cortadas. Morteros. Medias panty.

	<ul style="list-style-type: none"> - Al terminar contaremos cuantos colores hemos obtenido y cuál fue el alimento que machacaron para obtener tal color. - Después contaremos cuantas mesas son y cuantos recipientes se necesitan para repartir el color obtenido a todas las mesas. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Se les entregara una ficha de trabajo a cada niño y al finalizar nos dirán que número les toco y los pegaran en el mural de trabajo en orden, después contaremos del 1 al 5 	<p>Ficha de trabajo.</p> <p>Pinceles.</p> <p>Jugo de colores.</p>

IV. EVALUACIÓN

DESCUBRIENDO COLORES			
INDICADORES: Principio de abstracción			
<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta una colección de objetos. • Cuenta colecciones de imágenes variadas sin confundirse. 			
NOMBRES Y APELLIDOS	INICIO	PROCESO	LOGRO
1. DORIS			
2. YAHIR			
3. CAMILA			
4. JESÚS			
5. CATALEYA			
6. GABRIEL			
7. SAMMY			
8. PIERO			
9. MILAN			
10. ROSA			

11. SANDRA			
12. JORGE			
13. FELIPE			
14. RAFELA			
15. LIAM. S			
16. LIAM. V			
17. BRIANA			
18. SANTIAGO			
19. VADHIR			
20. MELODIE			
21. ARLEHT			

V. EVIDENCIAS

DESCUBRIENDO COLORES.



TALLER Nº 05

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: N° 120 “Niños de Jesús”

1.2. Director: María Antonieta Niño Fernández.

1.3. Profesora de Aula: Yelka Nazario Urbina.

1.4. Nivel: Inicial.

1.5. Aula: Roja.

1.6. Nº de participantes: 21.

Edad de los participantes: 3 años.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: PULPO CONTADOR

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">- Con ayuda de las mamitas mostraremos a los niños y niñas, un pulpo contador que contendrá cajoncitos que están hechos de conos de papel higiénico.- Las madres explicarán y harán una demostración del juego.- Recordaremos las normas de convivencia.	<p>Pulpo contador. Chapas. Plumones. Palitos. Cuentas, etc.</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">- El juego consiste en que cada niño colocara chapitas, cuentas, o palitos en cada cajoncito.- Luego contaremos cuantos elementos tiene cada cajoncito según el color.	<p>Pulpo contador. Chapas. Plumones. Palitos. Cuentas, etc.</p>

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Después bailaremos al ritmo de la canción “Catando del 1 al 5” <p>https://youtu.be/1HGflgVrpgY</p>	Video Musical.
---------------	---	----------------

IV. EVALUACIÓN

PULPO CONTADOR			
INDICADORES: Principio de cardinalidad			
Menciona que el último número mencionado es el que indica la cantidad de la colección de objetos.			
NOMBRES Y APELLIDOS	INICIO	PROCESO	LOGRO
1. DORIS			
2. YAHIR			
3. CAMILA			
4. JESÚS			
5. CATALEYA			
6. GABRIEL			
7. SAMMY			
8. PIERO			
9. MILAN			
10. ROSA			
11. SANDRA			
12. JORGE			
13. FELIPE			
14. RAFELA			
15. LIAM. S			
16. LIAM. V			
17. BRIANA			
18. SANTIAGO			

19. VADHIR

20. MELODIE

21. ARLEHT

V. EVIDENCIAS

PULPO CONTADOR.



TALLER N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **Institución Educativa:** N°120 “Niños de Jesús”

1.2. **Director:** María Antonieta Niño Fernández.

1.3. **Profesora de Aula:** Yelka Nazario Urbina.

1.4. **Nivel:** Inicial.

1.5. **Aula:** Roja.

1.6. **Nº de participantes:** 21.

1.7. **Edad de los participantes:** 3 años.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: CIRCUITO NUMÉRICO

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">- Bailaremos al ritmo de la canción “La forma de Caminar” https://www.youtube.com/watch?v=pldli89N3p8- Luego dialogaremos sobre el tema y se les mostrara los materiales que se van a utilizar.- Recordaremos las normas de convivencia.	Música. Cono. Colchonetas. Aros. Pelotas saltarinas.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">- Después se les mostrara un circuito y haremos una demostración, explicando las reglas del juego:<ul style="list-style-type: none">• Cuando vean la imagen del conejo (daremos 5 saltos) con sus pelotas saltarinas en el arco.• Imagen de la mariposa, aletearemos 4 veces.• Imagen de la serpiente, reptaremos 3 veces.• Imagen del pez, moveremos los brazos 2 veces	Circuito. Conos. Colchonetas. Aros. Pelotas Saltarinas.

	<ul style="list-style-type: none"> • Imagen del Jaguar, corremos muy fuerte una sola vez. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Luego se les entregara a los niños y niñas una máscara del animal de su preferencia y la decoraran, al finalizar mostraran sus trabajos y explicara cuantas veces realizo el movimiento del animal que le toco. 	Mascaras. Lentejuelas de colores. Crayolas de colores.

IV. EVALUACIÓN

CIRCUITO NUMÉRICO			
INDICADORES: Principio de orden irrelevante.			
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza la acción de conteo en forma libre. • Cuenta los objetos de una colección, ubicados en diferentes posiciones 			
NOMBRES Y APELLIDOS	INICIO	PROCESO	LOGRO
1. DORIS			
2. YAHIR			
3. CAMILA			
4. JESÚS			
5. CATALEYA			
6. GABRIEL			
7. SAMMY			
8. PIERO			

9. MILAN			
10. ROSA			
11. SANDRA			
12. JORGE			
13. FELIPE			
14. RAFELA			
15. LIAM. S			
16. LIAM. V			
17. BRIANA			
18. SANTIAGO			
19. VADHIR			
20. MELODIE			
21. ARLEHT			

V. EVIDENCIAS

CIRCUITO NUMÉRICO.



TALLER Nº 07

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **Institución Educativa:** N°120 “Niños de Jesús”

1.2. **Director:** María Antonieta Niño Fernández.

1.3. **Profesora de Aula:** Yelka Nazario Urbina.

1.4. **Nivel:** Inicial.

1.5. **Aula:** Roja.

1.6. **Nº de participantes:** 21.

1.7. **Edad de los participantes:** 3 años.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: PASEO AL PARQUE LAS MUSAS.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	Iniciamos la actividad dando a conocer a los niños y niñas que iremos de visita junto a sus padres, para ello proponen las normas.	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">- Se les indicara:<ul style="list-style-type: none">• Usar la mascarilla.• Evitar arrancar o pisar las plantas.• Recolectar hojas secas.- Los niños tendrán sus lupas, cajita o bolsita donde colocarán las hojas previamente recolectadas.- Se solicitará el apoyo de las madres de familia.- Los niños hacen su recorrido, realizan observaciones haciendo uso de sus lupas.	Lupas. Caja o Bolsa.

	<ul style="list-style-type: none"> - Después nos sentaremos en el pasto, agruparemos y contaremos lo recolectado. - Luego Cantaremos una canción titulada "Cristo vive en mi corazón" 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Ya en la escuela, los niños y niñas dialogaran lo que observaron y dibujaran lo que más les gusto de su paseo. 	Hoja y colores.

IV. EVALUACIÓN

PASEO AL PARQUE DE LAS MUSAS			
INDICADORES: Principio de abstracción			
<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta una colección de objetos. • Cuenta colecciones de imágenes variadas sin confundirse. 			
NOMBRES Y APELLIDOS	INICIO	PROCESO	LOGRO
1. DORIS			
2. YAHIR			
3. CAMILA			
4. JESÚS			
5. CATALEYA			
6. GABRIEL			
7. SAMMY			
8. PIERO			
9. MILAN			
10. ROSA			
11. SANDRA			
12. JORGE			

13. FELIPE			
14. RAFELA			
15. LIAM. S			
16. LIAM. V			
17. BRIANA			
18. SANTIAGO			
19. VADHIR			
20. MELODIE			
21. ARLEHT			

V. EVIDENCIAS

PASEO AL PARQUE DE LAS MUSAS.



TALLER Nº 08

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **Institución Educativa:** N°120 “Niños de Jesús”

1.2. **Director:** María Antonieta Niño Fernández.

1.3. **Profesora de Aula:** Yelka Nazario Urbina.

1.4. **Nivel:** Inicial.

1.5. **Aula:** Roja.

1.6. **Nº de participantes:** 21.

1.7. **Edad de los participantes:** 3 años.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: TUMBA LATAS.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">- Invitaremos a los niños y niñas, salir al patio.- Bailaremos al ritmo de la canción “Cabeza, hombros, rodillas, pie” https://www.youtube.com/watch?v=oPVhUgPg1A0- Luego les mostraremos una torre de latas, se les explicara las reglas del juego y recordaremos las normas de convivencia.	Música. 6 latas. Pelota.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">- Forman una fila y cada niño y niña lanzara la pelota tratando de tumbar la mayor cantidad de latas.- Luego de lanzar cuentan el número de latas que tumbó a quien le tocó lanzar.	Latas. Pelota.

CIERRE	- Después pediremos a los niños y niñas sentarse con las piernas cruzadas, cerrar los ojos y en silencio respiramos.
---------------	--

IV. EVALUACIÓN

TUMBA LATAS			
INDICADORES: Principio de orden irrelevante.			
<ul style="list-style-type: none"> Realiza la acción de conteo en forma libre. Cuenta los objetos de una colección, ubicados en diferentes posiciones 			
NOMBRES Y APELLIDOS	INICIO	PROCESO	LOGRO
1. DORIS			
2. YAHIR			
3. CAMILA			
4. JESÚS			
5. CATALEYA			
6. GABRIEL			
7. SAMMY			
8. PIERO			
9. MILAN			
10. ROSA			
11. SANDRA			
12. JORGE			
13. FELIPE			
14. RAFELA			
15. LIAM. S			
16. LIAM. V			
17. BRIANA			
18. SANTIAGO			
19. VADHIR			
20. MELODIE			

V. EVIDENCIAS

TUMBA LATAS.



TALLER N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **Institución Educativa:** N°120 “Niños de Jesús”

1.2. **Director:** María Antonieta Niño Fernández.

1.3. **Profesora de Aula:** Yelka Nazario Urbina.

1.4. **Nivel:** Inicial.

1.5. **Aula:** Roja.

1.6. **Nº de participantes:** 21.

1.7. **Edad de los participantes:** 3 años.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: UN DÍA EN EL SPA.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">- Al llegar los niños y niñas se encontrarán con el aula transformada en Spa.- Dialogaremos con ellos, y recordaremos las normas de convivencia.	Botellas de shampoo. Peines. Tinas. Jarras. Ganchos. Esmaltes, etc.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">- Los niños y niñas empezaran a jugar, seguidamente les preguntaremos que hacen, cuantos carmines usaron, cuantas veces lavaron el pelo, etc.	Botellas de shampoo. Peines. Tinas. Jarras. Ganchos. Esmaltes, etc.

CIERRE	- Al finalizar los niños y niñas dibujaron lo que más les gusto de la actividad.	Hoja y colores.
---------------	--	-----------------

IV. EVALUACIÓN

UN DÍA EN EL SPA			
INDICADORES: Principio de correspondencia uno a uno.			
<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta relacionando el objeto con el numeral correspondiente. • Asigna un solo valor a cada elemento de una colección. • Recita los numerales, asignando uno a uno los elementos de la colección 			
NOMBRES Y APELLIDOS	INICIO	PROCESO	LOGRO
1. DORIS			
2. YAHIR			
3. CAMILA			
4. JESÚS			
5. CATALEYA			
6. GABRIEL			
7. SAMMY			
8. PIERO			
9. MILAN			
10. ROSA			
11. SANDRA			
12. JORGE			
13. FELIPE			
14. RAFELA			
15. LIAM. S			
16. LIAM. V			
17. BRIANA			

18. SANTIAGO

19. VADHIR

20. MELODIE

21. ARLEHT

V. EVIDENCIAS

UN DÍA EN EL SPA.



TALLER Nº 10

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **Institución Educativa:** N°120 “Niños de Jesús”

1.2. **Director:** María Antonieta Niño Fernández.

1.3. **Profesora de Aula:** Yelka Nazario Urbina.

1.4. **Nivel:** Inicial.

1.5. **Aula:** Roja.

1.6. **Nº de participantes:** 21.

1.7. **Edad de los participantes:** 3 años.

II. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** PEINADOS LOCOS.

III. **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">- Se les mostrará una caja sorpresa a los niños y niñas que contendrá: carmines, ligas, gel de cabello, ganchos con mechones de colores, ojitos movibles, etc.- Luego descubriremos lo que hay dentro de la caja y se les hará las siguientes interrogantes:<ul style="list-style-type: none">• ¿Cuántos ganchos, ligas, etc. tenemos?• ¿De qué color son?• ¿Qué podemos hacer con estos materiales?	Ligas. Gel de cabello. Ojos movibles. Peines. Ganchos, etc.

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Se harán grupos de tres donde un niño será el asistente, el otro el peinador y el cliente. - Empezaran a realizar sus peinados, Al terminar haremos una pasarela de los peinados locos y contaremos cuantos peinados tenemos cuantos materiales hemos utilizado (carmines, ligas, ojos). 	Ligas. Gel de cabello. Ojos movibles. Peines. Ganchos, etc.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Al finalizar los niños y las niñas recrearan su peinado loco con material reciclaje en una hoja. 	Cono de papel higiénico. Hoja bond. Lápiz. Plumones.

IV. EVALUACIÓN

PEINADOS LOCOS			
INDICADORES: Principio de abstracción			
<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta una colección de objetos. • Cuenta colecciones de imágenes variadas sin confundirse. 			
NOMBRES Y APELLIDOS	INICIO	PROCESO	LOGRO
1. DORIS			
2. YAHIR			
3. CAMILA			
4. JESÚS			
5. CATALEYA			
6. GABRIEL			
7. SAMMY			
8. PIERO			
9. MILAN			
10. ROSA			
11. SANDRA			

12. JORGE			
13. FELIPE			
14. RAFELA			
15. LIAM. S			
16. LIAM. V			
17. BRIANA			
18. SANTIAGO			
19. VADHIR			
20. MELODIE			
21. ARLEHT			

V. EVIDENCIAS

PEINADOS LOCOS.



TALLER N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **Institución Educativa:** N°120 “Niños de Jesús”

1.2. **Director:** María Antonieta Niño Fernández.

1.3. **Profesora de Aula:** Yelka Nazario Urbina.

1.4. **Nivel:** Inicial.

1.5. **Aula:** Roja.

1.6. **Nº de participantes:** 21

1.7. **Edad de los participantes:** 3 años.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: BINGO SPA

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">- Se presentará a los niños una caja sorpresa, que contendrá fichas con imágenes de instrumentos de la peluquería, y unas cartillas.- Recordaremos las normas de convivencia.- Se les entregara a los niños y niñas una cartilla a cada uno.	Fichas pictográficas. Cartillas Bingo Spa.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">- Se les explicara los pasos del juego y comenzaremos a jugar.- Iremos sacando una cartilla y les mostraremos, los niños irán marcando con un color la imagen al tener una línea cruzada, horizontal o vertical de cuatro imágenes, dirán bingo.	Fichas pictográficas. Cartillas Bingo Spa

CIERRE	- Al finalizar, bailaremos y cantaremos la canción: "Contaremos del 1 al 5"	Música.
---------------	---	---------

IV. EVALUACIÓN

BINGO SPA			
INDICADORES: Principio de correspondencia uno a uno.			
<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta relacionando el objeto con el numeral correspondiente. • Asigna un solo valor a cada elemento de una colección. • Recita los numerales, asignando uno a uno los elementos de la colección. 			
NOMBRES Y APELLIDOS	INICIO	PROCESO	LOGRO
1. DORIS			
2. YAHIR			
3. CAMILA			
4. JESÚS			
5. CATALEYA			
6. GABRIEL			
7. SAMMY			
8. PIERO			
9. MILAN			
10. ROSA			
11. SANDRA			
12. JORGE			
13. FELIPE			
14. RAFELA			
15. LIAM. S			
16. LIAM. V			
17. BRIANA			
18. SANTIAGO			
19. VADHIR			
20. MELODIE			

V. EVIDENCIAS

BINGO SPA.



TALLER N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **Institución Educativa:** N°120 “Niños de Jesús”

1.2. **Director:** María Antonieta Niño Fernández.

1.3. **Profesora de Aula:** Yelka Nazario Urbina.

1.4. **Nivel:** Inicial.

1.5. **Aula:** Roja.

1.6. **Nº de participantes:** 21.

1.7. **Edad de los participantes:** 3 años.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ELABORAMOS ACCESORIOS DE LA PELUQUERIA

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">- Se les mostrará a los niños y niñas una caja sorpresa que contendrá: conos de papel, conos de cinta, goma, temperas.- Invitaremos a descubrir un material a cada niño que este en silencio y prestando atención.- Luego se les preguntara:<ul style="list-style-type: none">• ¿Qué será?• ¿Para qué lo abre traído?• ¿Qué podríamos realizar con estos materiales?• ¿Podremos realizar accesorios para nuestra peluquería?	Conos de papel. Conos de cinta. Goma. Silicona. Temperas.

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Se les repartirá a los niños y niñas los materiales y con ayuda de las docentes empezaran a realizar su accesorio. - Luego los niños y niñas mostraran lo realizado, explicaran que materiales usaron y como lo realizaron. 	<p>Conos de papel. Conos de cinta. Goma. Silicona. Temperas.</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Al finalizar contaremos cuantos accesorios hemos realizado en total. 	

IV. EVALUACIÓN

ELABORAMOS ACCESORIOS DE LA PELUQUERIA

INDICADORES: Principio de orden estable.

- Recita los nombres de los números en un mismo orden – Serie Numérica.
- Canta la cadena numérica verbal siempre de la misma forma, ayudada de objetos.

NOMBRES Y APELLIDOS	INICIO	PROCESO	LOGRO
1. DORIS			
2. YAHIR			
3. CAMILA			
4. JESÚS			
5. CATALEYA			
6. GABRIEL			
7. SAMMY			
8. PIERO			
9. MILAN			
10. ROSA			
11. SANDRA			

12. JORGE			
13. FELIPE			
14. RAFELA			
15. LIAM. S			
16. LIAM. V			
17. BRIANA			
18. SANTIAGO			
19. VADHIR			
20. MELODIE			
21. ARLEHT			

V. EVIDENCIAS

ELABORAMOS ACCESORIOS DE LA PELUQUERÍA.



TALLER Nº 13

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **Institución Educativa:** N°120 “Niños de Jesús”

1.2. **Director:** María Antonieta Niño Fernández.

1.3. **Profesora de Aula:** Yelka Nazario Urbina.

1.4. **Nivel:** Inicial.

1.5. **Aula:** Roja.

1.6. **Nº de participantes:** 21.

1.7. **Edad de los participantes:** 3 años.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: CONTABILIZAMOS NUESTRA PELUQUERIA

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">- Se les mostrará a los niños y niñas un cuadro en la pizarra y se les preguntará:<ul style="list-style-type: none">• ¿Cuántos rinconcitos tiene nuestra peluquería?- Luego les mostraremos unas imágenes y los niños dirán que es y para qué sirve.	Pizarra. Imágenes.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">- Después invitaremos a los niños y niñas a jugar, se les explicaran las reglas del juego.- Haremos 4 grupos<ul style="list-style-type: none">• 1º GRUPO PEINADOS.• 2º GRUPO CORTE DE CABELLO• 3º GRUPO MAQUILLAJE• 4º GRUPO MANICURA.- Harán 4 filas de indios y un niño de cada fila colocará la imagen que pertenece a su	Imágenes. Limpia tipo.

	<p>grupo, regresará le tocará la mano a su compañero y el hará lo mismo, así hasta terminar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Después contaremos cuantos objetos tenemos en cada grupo - Y se les preguntara a los niños y niñas ¿Cuántos materiales de cada una de las imágenes tenemos en nuestra peluquería? 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Después cada niño escogerá un accesorio de la peluquería para colocarla en la mesita que les indico y hará una rayita en la pizarra al lado del material que separo. - Al finalizar contaremos el total de las rayitas que tenemos en cada imagen, seguidamente colocaremos los accesorios en su lugar al ritmo de la canción “Vamos a la peluquería” https://youtu.be/uXwfTpDiivE . 	Música.

IV. EVALUACIÓN

CONTABILIZAMOS NUESTRA PELUQUERIA

INDICADORES: Principio de orden irrelevante.

- Realiza la acción de conteo en forma libre.
- Cuenta los objetos de una colección, ubicados en diferentes posiciones.

NOMBRES Y APELLIDOS	INICIO	PROCESO	LOGRO
1. DORIS			
2. YAHIR			
3. CAMILA			
4. JESÚS			
5. CATALEYA			
6. GABRIEL			
7. SAMMY			

8. PIERO			
9. MILAN			
10. ROSA			
11. SANDRA			
12. JORGE			
13. FELIPE			
14. RAFELA			
15. LIAM. S			
16. LIAM. V			
17. BRIANA			
18. SANTIAGO			
19. VADHIR			
20. MELODIE			
21. ARLEHT			

V. EVIDENCIAS

CONTABILIZAMOS NUESTRA PELUQUERIA



TALLER N° 14

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: N°120 “Niños de Jesús”

1.2. Director: María Antonieta Niño Fernández.

1.3. Profesora de Aula: Yelka Nazario Urbina.

1.4. Nivel: Inicial.

1.5. Aula: Roja.

1.6. N° de participantes: 21.

1.7. Edad de los participantes: 3 años.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: INVITAMOS A UN FAMILIAR A LA PELUQUERIA

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">- Mostraremos a los niños y niñas una canasta que contendrá, productos de belleza tanto como de hombre, de mujer.- Contaremos con los niños y niñas cuantos regalos hay en total y se les explicara que son regalos para papi y mami al final de su visita.- Recordaremos las normas de convivencia.	Productos de belleza.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">- Los padres de Familia entraran al aula, y se le dará un recorrido al sector peluquería.- Luego los niños jugaran libremente con los padres de familia.- Al finalizar explicaran cuantos servicios han realizado y como lo han hecho.	Peluquería.

CIERRE	- Agradeceremos a los padres de familia por la visita y realizaremos un sorteo.	Productos de belleza.
---------------	---	-----------------------

IV. EVALUACIÓN

INVITAMOS A UN FAMILIAR A LA PELUQUERIA

INDICADORES: Principio de cardinalidad

- Menciona que el último número mencionado es el que indica la cantidad de la colección de objetos.

NOMBRES Y APELLIDOS	INICIO	PROCESO	LOGRO
1. DORIS			
2. YAHIR			
3. CAMILA			
4. JESÚS			
5. CATALEYA			
6. GABRIEL			
7. SAMMY			
8. PIERO			
9. MILAN			
10. ROSA			
11. SANDRA			
12. JORGE			
13. FELIPE			
14. RAFELA			
15. LIAM. S			
16. LIAM. V			
17. BRIANA			
18. SANTIAGO			
19. VADHIR			

V. EVIDENCIAS

INVITAMOS A UN FAMILIAR A LA PELUQUERIA.



TALLER Nº 15

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **Institución Educativa:** N°120 “Niños de Jesús”

1.2. **Director:** María Antonieta Niño Fernández.

1.3. **Profesora de Aula:** Yelka Nazario Urbina.

1.4. **Nivel:** Inicial.

1.5. **Aula:** Roja.

1.6. **Nº de participantes:** 21.

1.7. **Edad de los participantes:** 3 años.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGAMOS A CONTAR

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">- Se les pedirá a los niños y niñas levantarse de su asiento por mesa, para ir al patio.- Cada grupo se sentará en círculos.- Se le entregará a cada niño un círculo numérico, que contendrá la misma cantidad de ganchos que el círculo numérico.- Recordaremos las normas de convivencia y se les explicará el juego.	Carteles. Ganchos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">- Después cada niño irá retirando y a la vez contando los ganchos que tiene su círculo o, colocarán sus ganchos en medio de su grupo y después cambiarán sus círculos, para que enganchen la cantidad de ganchitos que tiene en su círculo.	Carteles. Ganchos. Sillas. Elástico. Aros.

	<ul style="list-style-type: none"> - Luego los niños y niñas tomaran asiento unos minutos, mientras les mostramos un circuito divertido, se les hará una demostración y armaremos dos grupos. - Coger el número, y recorrer el circuito, al llegar a la meta pegar en la pared el número, teniendo él cuenta la secuencia. 	
CIERRE	Al finalizar contaremos del 1 al 5 dándole correspondencia a cada uno de los carteles.	Carteles.

IV. EVALUACIÓN

JUGAMOS A CONTAR

INDICADORES: Principio de orden irrelevante.

- Realiza la acción de conteo en forma libre.
- Cuenta los objetos de una colección, ubicados en diferentes posiciones

NOMBRES Y APELLIDOS	INICIO	PROCESO	LOGRO
1. DORIS			
2. YAHIR			
3. CAMILA			
4. JESÚS			
5. CATALEYA			
6. GABRIEL			
7. SAMMY			
8. PIERO			
9. MILAN			
10. ROSA			
11. SANDRA			
12. JORGE			
13. FELIPE			

14. RAFELA			
15. LIAM. S			
16. LIAM. V			
17. BRIANA			
18. SANTIAGO			
19. VADHIR			
20. MELODIE			
21. ARLEHT			

V. EVIDENCIAS

JUGUEMOS A CONTAR.



TALLER N° 16

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: N°120 “Niños de Jesús”

1.2. Director: María Antonieta Niño Fernández.

1.3. Profesora de Aula: Yelka Nazario Urbina.

1.4. Nivel: Inicial.

1.5. Aula: Roja.

1.6. N° de participantes: 21.

1.7. Edad de los participantes: 3 años.

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: HUEVOS MAGICOS

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">- Se les presentara a los niños y niñas 5 huevitos que contendrán un número cada uno.- Recordaremos las normas de convivencia.- Se les explicara a los niños las normas del juego.	Huevos y carteles de números.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">- Invitaremos a cada niño a descubrir un huevito, al descubrir haremos trazar con su dedo la silueta del número descubierto.- Después de descubrir los 5 huevitos los niños y niñas coloran la misma cantidad de chapitas a cada número; seguidamente se les preguntara ¿Cuántas chapitas hay?- Al finalizar realizaremos la cantinela de los números.	Huevos. Carteles de números. Chapas.

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Se les entregara a los niños y niñas una hoja para que peguen pedazos de papel crepe o embolillados de el mismo, al terminar mostraran su trabajo y explicaran lo realizado. 	Ficha. Papel crepe. Goma.
---------------	--	---------------------------------

IV. EVALUACIÓN

HUEVOS MAGICOS

INDICADORES: Principio de cardinalidad

- Menciona que el último número mencionado es el que indica la cantidad de la colección de objetos.

NOMBRES Y APELLIDOS	INICIO	PROCESO	LOGRO
1. DORIS			
2. YAHIR			
3. CAMILA			
4. JESÚS			
5. CATALEYA			
6. GABRIEL			
7. SAMMY			
8. PIERO			
9. MILAN			
10. ROSA			
11. SANDRA			
12. JORGE			
13. FELIPE			
14. RAFELA			
15. LIAM. S			
16. LIAM. V			
17. BRIANA			
18. SANTIAGO			

19. VADHIR

20. MELODIE

21. ARLEHT

V. EVIDENCIAS

HUEVOS MÁGICOS.



ANEXO N°2

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Juego lúdico como estrategia para desarrollar la habilidad de conteo en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús, Chiclayo 2022

Autoras:

- Aguilar Panta Sujeily Lizbeth ORCID (0000-0001-0001-5972-2487)
- Calle Yasumura Ada Rosario ORCID (0000-0001-5760-2481)

Problema: Dificultades en la habilidad del conteo en el área de matemática en los niños de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús Chiclayo 2022

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	Técnica e Instrumentos
<p>Problema general</p> <p>¿Cómo el juego lúdico mejora la habilidad del conteo en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús, Chiclayo 2022?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>¿Cuál es la situación actual en el desarrollo de la habilidad del conteo en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús, Chiclayo 2022?</p> <p>¿Cuáles son los juegos lúdicos para desarrollar la habilidad del conteo en niños de tres años de la Institución Educativa</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia de los juegos lúdicos en la estimulación de la habilidad del conteo en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Identificar en qué nivel de la habilidad del conteo se encuentran los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús</p> <p>Diseñar un taller aprendo jugando.</p> <p>implementar y aplicar el taller aprendo jugando a los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>El juego lúdico mejora la habilidad de conteo en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús, Chiclayo 2022.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>Los juegos lúdicos evaluarán el nivel de la habilidad de conteo en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús, Chiclayo 2022.</p> <p>El diseño de los juegos lúdicos para mejorar la habilidad del conteo, consiste en una propuesta de 16 sesiones que</p>	<p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumentos</p> <p>Ficha de observación</p>

<p>Inicial N°120 Niños de Jesús, Chiclayo 2022?</p> <p>¿Cuál es el resultado de la aplicabilidad de los juegos lúdicos para desarrollar la habilidad del conteo en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús, Chiclayo 2022?</p>	<p>Comparar los resultados obtenidos en el pre y post test</p> <p>contrastar la hipótesis planteada con los resultados obtenidos en el post test.</p> <p>validar el taller “Aprendo jugando”.</p>	<p>será aplicado a los estudiantes de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús, Chiclayo 2022.</p> <p>La aplicabilidad de los juegos lúdicos mejorara significativamente la habilidad del conteo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús, Chiclayo 2022.</p>													
<p>ENFOQUE, TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</p>	<p>POBLACIÓN Y MUESTRA</p>	<p>VARIABLES Y DIMENSIONES</p>													
<p>Enfoque de investigación: cuantitativo</p> <p>Tipo de investigación: Descriptiva Aplicada</p> <p>Diseño: Pre experimental-pretest-postest</p> <p>Esquema será:</p> <p>GE: O1 X O2</p> <p>GE: Grupo experimental</p> <p>O: Niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús</p> <p>O1: observación de grupo antes del experimento (pretest).</p> <p>O2: observación de grupo después del experimento (postest).</p> <p>X: Estrategias Ludicas.</p>	<p>Población Para los fines de la presente investigación, la población estará conformada por niños 100 de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús, Chiclayo 2022.</p> <p>Muestra La muestra será no probabilística porque se conformará el grupo para el experimento tomando en cuenta criterios de selección correspondientes al aula que presente mayor dificultad de aprendizaje en cuanto al problema encontrado.</p> <p>Para Gelman y Gallistel (1995) señalan que la habilidad de conteo es el proceso que permite al niño utilizar procedimientos para resolver problemas que se les presenta en su vida cotidiana desarrollando habilidades cognitivas físicas y sociales.</p> <p>Criterio de selección</p> <p>- Niños de 3 años</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Variables</th> <th>Dimensiones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">variable dependiente Juego lúdico</td> <td>Juego Simbólico.</td> </tr> <tr> <td>Juegos de construcción.</td> </tr> <tr> <td>Juegos de mesa.</td> </tr> <tr> <td>Juegos motores.</td> </tr> <tr> <td rowspan="5">variable dependiente habilidad de conteo</td> <td>Principio de correspondencia uno a uno.</td> </tr> <tr> <td>Principio de orden estable.</td> </tr> <tr> <td>Principio de cardinalidad.</td> </tr> <tr> <td>Principio de abstracción.</td> </tr> <tr> <td>Principio de orden irrelevante.</td> </tr> </tbody> </table>	Variables	Dimensiones	variable dependiente Juego lúdico	Juego Simbólico.	Juegos de construcción.	Juegos de mesa.	Juegos motores.	variable dependiente habilidad de conteo	Principio de correspondencia uno a uno.	Principio de orden estable.	Principio de cardinalidad.	Principio de abstracción.	Principio de orden irrelevante.
Variables	Dimensiones														
variable dependiente Juego lúdico	Juego Simbólico.														
	Juegos de construcción.														
	Juegos de mesa.														
	Juegos motores.														
variable dependiente habilidad de conteo	Principio de correspondencia uno a uno.														
	Principio de orden estable.														
	Principio de cardinalidad.														
	Principio de abstracción.														
	Principio de orden irrelevante.														

	<ul style="list-style-type: none"> - Niños de ambos sexos. - Niños con dificultades en habilidades del conteo. - Niños con deficiencias en el momento de contar - <p>Criterios de exclusión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Niños que no tengan las edades requeridas. - Niños que no correspondan al aula de tres años - Niños que no pertenezcan a la institución en donde se desarrolló el proyecto. 		
--	--	--	--

ANEXO N°3

OPERALIZACIÓN DE VARIABLES

TIPO DE VARIABLE		DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ACTIVIDADES
VARIABLE INDEPENDIENTE	JUEGO LÚDICO	Según Moreno. (1994) Actividades de sucesiones integradas que facilitan la adquisición del aprendizaje utilizando al juego como instrumento de enseñanza.	Actividades planificadas orientadas al aprendizaje con el objetivo de solucionar una problemática utilizando al juego como mediador de enseñanza.		Juego Simbólico	Realiza representaciones de la vida real.
				Juego de construcción	Utiliza diversos materiales en la hora del juego.	Construimos la torre más alta Jugamos con bloques virtuales Creamos objetos con botones virtuales Creamos figuras con el tangram

				Juegos de mesa	Presenta concentración y atención durante la actividad realizada.	Agrupamos cantidades Ordenamos los números en el gusanito Jugamos a insertar Buscamos carteles numéricos
				Juegos motores	Realiza movimientos coordinados.	El dado mágico Jugamos al rey manda Contamos los movimientos de nuestro cuerpo Somos robots

TIPO DE VARIABLE		DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	OPCIONES DE RESPUESTA	ESCALA DE MEDICIÓN
VARIABLE DEPENDIENTE	HABILIDAD DE CONTEO	Para Gelman & Gallistel (1978) Proceso que permite al niño utilizar procedimientos para resolver problemas que se les presenta en su vida cotidiana desarrollando habilidades cognitivas físicas y sociales.	Taller del juego lúdico para desarrollar la habilidad del conteo en niños de tres años de la Institución Educativa “Niños de Jesús” conformada por 16 talleres.	Principio de correspondencia uno a uno.	<ul style="list-style-type: none"> Cuenta relacionando el objeto con el numeral correspondiente. Asigna un solo valor a cada elemento de una colección. Recita los numerales, asignando uno a uno los elementos de la colección 	<ul style="list-style-type: none"> Relaciona objetos con el número correspondiente. Menciona una cantidad al elemento de cada colección. Manifiesta los números y asigna la cantidad correspondiente. 	Inicio – Proceso – Logro	Nominal
				Principio de orden estable.	<ul style="list-style-type: none"> Recita los nombres de los números en un mismo orden – Serie Numérica. Canta la cadena numérica verbal siempre de la misma forma, ayudada de objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> Menciona los nombres de manera ordenada. Cuenta los objetos manifestando los números de manera ordenada. 		

				Principio de cardinalidad <ul style="list-style-type: none"> • Menciona que el último número mencionado es el que indica la cantidad de la colección de objetos. • Identifica que el último número mencionado presenta la cantidad de objetos.
			Principio de abstracción <ul style="list-style-type: none"> • Cuenta una colección de objetos (Tarros) • Cuenta colecciones de imágenes variadas sin confundirse. • Menciona la cantidad de tarros que se derrumbaron. • Menciona la cantidad de imágenes utilizadas. 	
			Principio de orden irrelevante. <ul style="list-style-type: none"> • Realiza la acción de conteo en forma libre. • Cuenta los objetos de una colección, ubicados en diferentes posiciones • Cuenta objetos que están a su alrededor. • Manifiesta la cantidad de objetos que hay en un determinado lugar. 	

ANEXO N°4
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

VALIDACIÓN DE PROPUESTA

Estimado Yelka Magaly del Socorro Nazario Urbina

Solicito apoyo de su sapiencia y excelencia profesional para que emita juicios sobre la Propuesta que se ha elaborado en el marco de la ejecución de la tesis titulada “Juego lúdico como estrategia para desarrollar la habilidad de conteo en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N°120 Niños de Jesús, Chiclayo 2022”

Realizado por: Aguilar Panta Sujeily Lizbeth

Calle Yasumura Ada Rosario

Para alcanzar este objetivo lo hemos seleccionado como experto en la materia y necesitamos sus valiosas opiniones. Para ello debe marcar con una (X) en la columna que considere para cada indicador.

Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

- MA** : Muy adecuado.
- BA** : Bastante adecuado.
- A** : Adecuado
- PA** : Poco adecuado
- NA** : No Adecuado

N°	Aspectos que deben ser evaluados	MA	BA	A	PA	NA
I.	Redacción					
1.1	La redacción empleada es clara, precisa, concisa y debidamente organizada	/				
1.2	Los términos utilizados son propios de la especialidad.	/				
II.	Estructura de la Propuesta					
2.1	Las áreas con los que se integra la Propuesta son los adecuados.	/				
2.2	Las áreas en las que se divide la Propuesta están debidamente organizadas.	/				
2.3	Las actividades propuestas son de interés para los trabajadores y usuarios del área.	/				
2.4	Las actividades desarrolladas guardan relación con los objetivos propuestos.	/				
2.5	Las actividades desarrolladas apoyan a la solución de la problemática planteada.	/				
III	Fundamentación teórica					

3.1	Los temas y contenidos son producto de la revisión de bibliografía especializada.	✓				
3.2	La propuesta tiene su fundamento en sólidas bases teóricas.	✓				
IV	Bibliografía					
4.1	Presenta la bibliografía pertinente a los temas y la correspondiente a la metodología usada en la Propuesta.	✓				
V	Fundamentación y viabilidad de la Propuesta					
5.1.	La fundamentación teórica de la propuesta guarda coherencia con el fin que persigue.	✓				
5.2.	La propuesta presentada es coherente, pertinente y trascendente.	✓				
5.3.	La propuesta presentada es factible de aplicarse en otras organizaciones.	✓				

Mucho le agradeceré cualquier observación, sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los propuestos. Por favor, refiéralas a continuación:

Validado por la Dra. Yelka Magaly del Socorro Nazario Urbina

Especialidad:

Tiempo de Experiencia en Docencia: 30 años

Cargo Actual: PROFESORA DE AULA

Fecha: 11 NOVIEMBRE 2022



Dra. YELKA MAGALI DEL SOCORRO NAZARIO URBINA

DNI N°

16692216

ANEXO N°5

FRONTIS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°120 NIÑOS DE JESÚS

