

“AÑO DEL DIÁLOGO Y LA RECONCILIACIÓN NACIONAL”

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA

(Creada por Ley N° 25265)



FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

TESIS

**ACTIVIDADES LÚDICAS “MIX MAT” EN EL APRENDIZAJE
DEL ÁREA DE MATEMÁTICA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 22240 “FRANCISCO
CORBETO ROCA” CHINCHA ALTA 2017**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
Nociones Matemáticas en Educación Inicial**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL DE
EDUCACIÓN INICIAL**

**PRESENTADO POR:
CAHUANA VILCAPUMA, Karla Natalia
NAPANGA HUAMAN, Inés Pilar**

Huancavelica - 2018



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
(CREADA POR LKY N° 23045)
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

ACTA DE SUSTENTACION DE TESIS

En la ciudad de Paturpampe, auditorio de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica a los 04 días del mes de Agosto del año 2018, siendo las 7:00 pm.

se reunieron; los miembros de Jurado calificador, que está conformado de la siguiente manera:

PRESIDENTE: Dra: Gladys Margarita Espinoza Herrera

SECRETARIO: Hg. Milagros Piñas Zamudio

VOCAL: Hg. Giovanna Victoria Cano Azambuja

Designado con la resolución N° 0894-2018-D-FED-UNH del proyecto

de Investigación titulado Actividades lúdicas "MIX-MAT en el aprendizaje del área de matemática de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 22240 "Francisco Corbeto Roca" Chíncha Alta 2017

Siendo los autores (es)

Cahuana Vilcapuma Karla Natalia

A fin de proceder con la calificación de la sustentación del proyecto de investigación antes citado.

Finalizado la sustentación; se invitó al público presente y a los sustentantes abandonar el recinto y luego de una amplia deliberación por parte del jurado, se llegó al siguiente resultado:

Egresado: Cahuana Vilcapuma Karla Natalia

APROBADO POR Mayoría

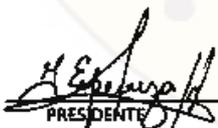
DESAPROBADO POR _____

Egresado: _____

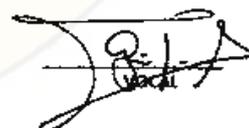
APROBADO POR _____

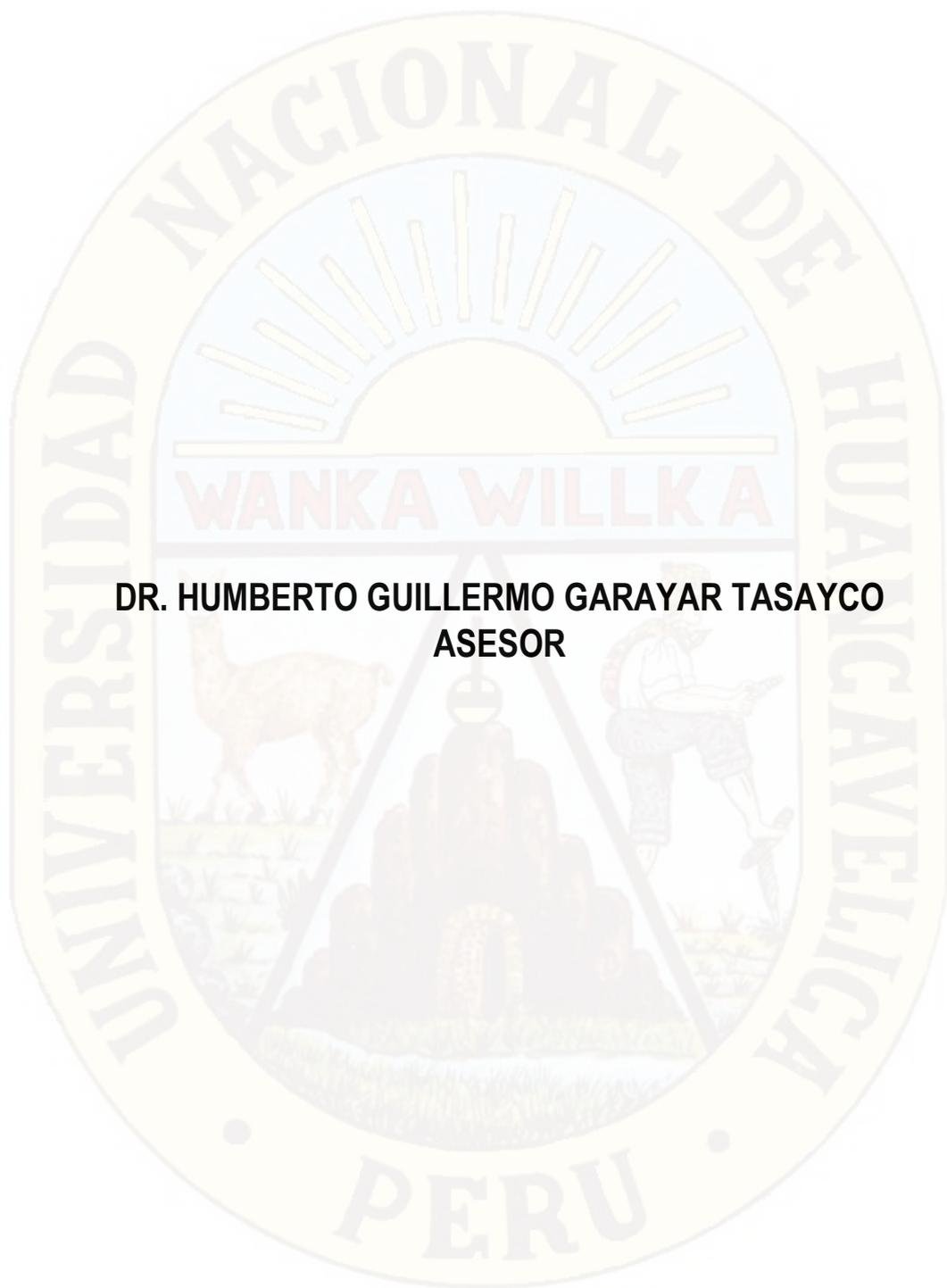
DESAPROBADO POR _____

En conformidad a lo actuado firmamos al ple del presente

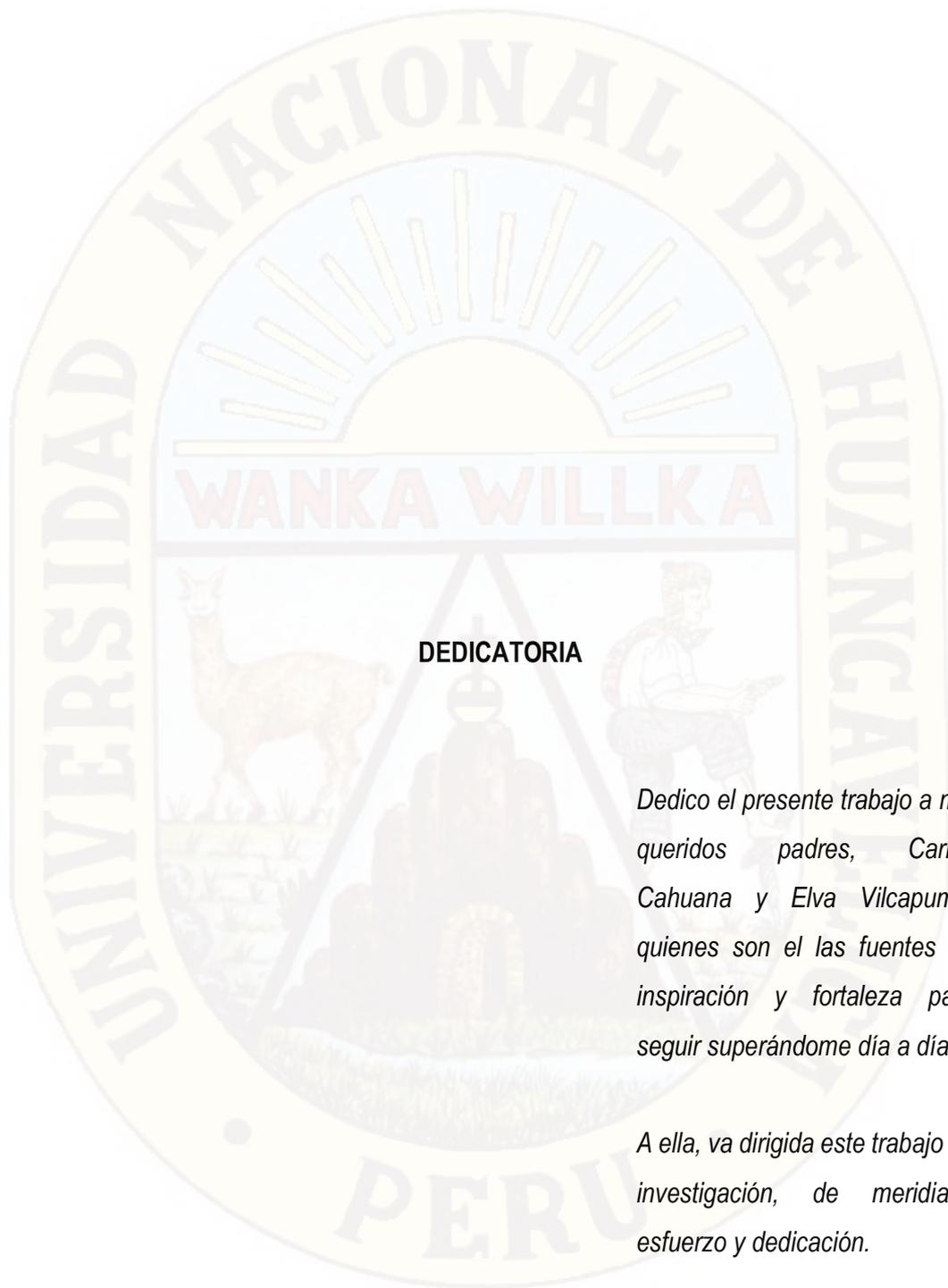

PRESIDENTE


SECRETARIO





DR. HUMBERTO GUILLERMO GARAYAR TASAYCO
ASESOR



DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a mis queridos padres, Carlos Cahuana y Elva Vilcapuma, quienes son el las fuentes de inspiración y fortaleza para seguir superándome día a día.

A ella, va dirigida este trabajo de investigación, de meridiano esfuerzo y dedicación.

**Karla Cahuana
Inés Napanga**

ÍNDICE

Portada.....	i
Acta de sustentación.....	ii
Asesor.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Índice.....	v
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
Introducción.....	ix
CAPÍTULO I	
PROBLEMA	
1.1. Planteamiento del problema.....	11
1.2. Formulación del problema.....	13
1.3. Objetivos: general y específicos.....	13
1.4. Justificación.....	14
1.5. Limitaciones.....	15
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO	
2.1. Antecedentes.....	16
2.2. Bases teóricas.....	19
2.2.1. Actividades lúdicas “Mix Max”.....	19
2.2.1.1. Definición.....	20
2.2.1.2. Dimensiones.....	21
2.2.1.3. Habilidades que desarrolla “mix mat”.....	22
2.2.1.4. Importancia.....	24
2.2.2. Aprendizaje Matemática.....	25
2.2.2.1. El área de matemática.....	25
2.2.2.2. Planteamiento sobre el aprendizaje de la matemática.....	26
2.2.2.3. Proceso de Formación de la Nociones Matemáticas.....	28
2.2.2.4. Matemática en la Educación Inicial.....	30

2.2.2.5	Enfoque Actual de la Enseñanza de la Matemática	31
2.3.	Variables de estudio.	31
2.4.	Definición de términos.	32
CAPÍTULO III		
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN		
3.1.	Ámbito de estudio.	35
3.2.	Tipo de investigación.	35
3.3.	Nivel de investigación.	36
3.4.	Método de investigación.	36
3.5.	Diseño de investigación.	37
3.6.	Población, muestra, muestreo.	37
3.7.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	38
3.8.	Procedimiento de recolección de datos.	39
3.9.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.	39
CAPÍTULO IV		41
RESULTADOS		41
4.2.	Presentación de los resultados.	41
4.2	Discusión.....	50
CONCLUSIONES		51
RECOMENDACIONES		52
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		53
ANEXO		

RESUMEN

La presente investigación se propuso como objetivo, describir de qué manera favorece las actividades lúdicas del “Mix Mat” en el área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Jesús Rey de Reyes” N° 223 del distrito de Pueblo Nuevo, Chincha, en el 2017. La investigación es de tipo Básica. Se utilizó el diseño Descriptivo Simple. La Población estuvo conformada por 45 niños y niñas, que representa el 100%. La Muestra de estudio estuvo conformada por 30 niños y niñas que representa el 67% de la población, cuya cantidad fue hallada mediante la aplicación de la fórmula de poblaciones finitas y elegidos mediante la aplicación de la técnica del muestreo Probabilístico No Intencionado. Para la recolección de datos se elaboró un instrumento: Ficha de Observación Estructurada, Ajena No Participante. Los resultados en la investigación reflejan que los niños y niñas que conforman las unidades de análisis de la Muestra, cuando realizan las actividades lúdicas en el área de Matemática, esto contribuye al logro de las Competencias y Mapas de Progreso, así como del dominio de las capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales del área curricular de Matemática dentro del Currículo Nacional 2016.

Palabras Clave: actividades lúdicas, cognitivo, procedimental, y actitudinal.

ABSTRACT

The present investigation was proposed as an objective, to describe how it favors the "Mix Mat" play activities in the area of Mathematics of children of 5 years of the Educational Institution "Jesus Rey de Reyes" No. 223 of the district of Pueblo Nuevo, Chincha, in 2017. The investigation is of the Basic type. The Simple Descriptive design was used. The population consisted of 45 boys and girls, representing 100%. The study sample consisted of 30 boys and girls representing 67% of the population, whose quantity was found by applying the formula of finite populations and chosen through the application of the sampling technique Probabilistic Unintended. For the data collection an instrument was elaborated: Structured Observation Card, Non-Participating Third Party. The results in the research show that the children that make up the units of analysis of the Sample, when they perform recreational activities in the area of Mathematics, this contributes to the achievement of the Competencies and Maps of Progress, as well as the domain of the cognitive, procedural and attitudinal abilities of the curricular area of Mathematics within the National Curriculum 2016.

Keywords: playful, cognitive, procedural, and attitudinal activities.

INTRODUCCIÓN

Señores Miembros del Jurado Calificador de la Universidad Nacional de Huancavelica, de conformidad con lo dispuesto por el Reglamento de Titulación de nuestra Universidad, tenemos el agrado de poner a vuestra disposición, el trabajo de Investigación Básica, titulado: **Actividades Lúdicas “Mix Mat” en el aprendizaje del área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Jesús Rey de Reyes” N° 223 del distrito de Pueblo Nuevo, Chincha, 2017.**

Los logros de los estudiantes, expresados en términos de aprendizaje en el área curricular de Matemática, tanto en la Prueba de Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) y PISA, siguen siendo un tema de preocupación, no solo de especialistas y funcionarios del Ministerio de Educación, sino, de los propios directivos, docentes, padres de familia y toda la sociedad en su conjunto, que exigen cambio y mejoras significativas.

Las causas de tal situación, obedecen, entre otras, a aspectos de nutrición, metodologías de enseñanza y de aprendizaje y, a la carencia de materiales adecuados para el logro de las competencias curriculares, consignadas en el Currículo Nacional, que, en cada periodo, se vuelven más exigentes y competitivas.

Para ello, las actividades lúdicas cognitivas, procedimentales y actitudinales organizadas en “Mix Mat”, están orientadas a mejorar la metodología que emplea el docente para la enseñanza y las estrategias de aprendizajes utilizadas por los niños, dentro del área curricular de Matemática en el año lectivo 2017.

Para ello, la investigación se ha sub dividido en cinco partes básicas y fundamentales, teniendo en cuenta las fases de la metodología científica y del proceso científico de la investigación, las cuales se detallan a continuación.

El Capítulo I, titulado: **“Problema”**, se presenta, el planteamiento del problema, su formulación, los objetivos de la investigación, las justificaciones y limitaciones con las cuales se enfrentará la ejecución de la investigación.

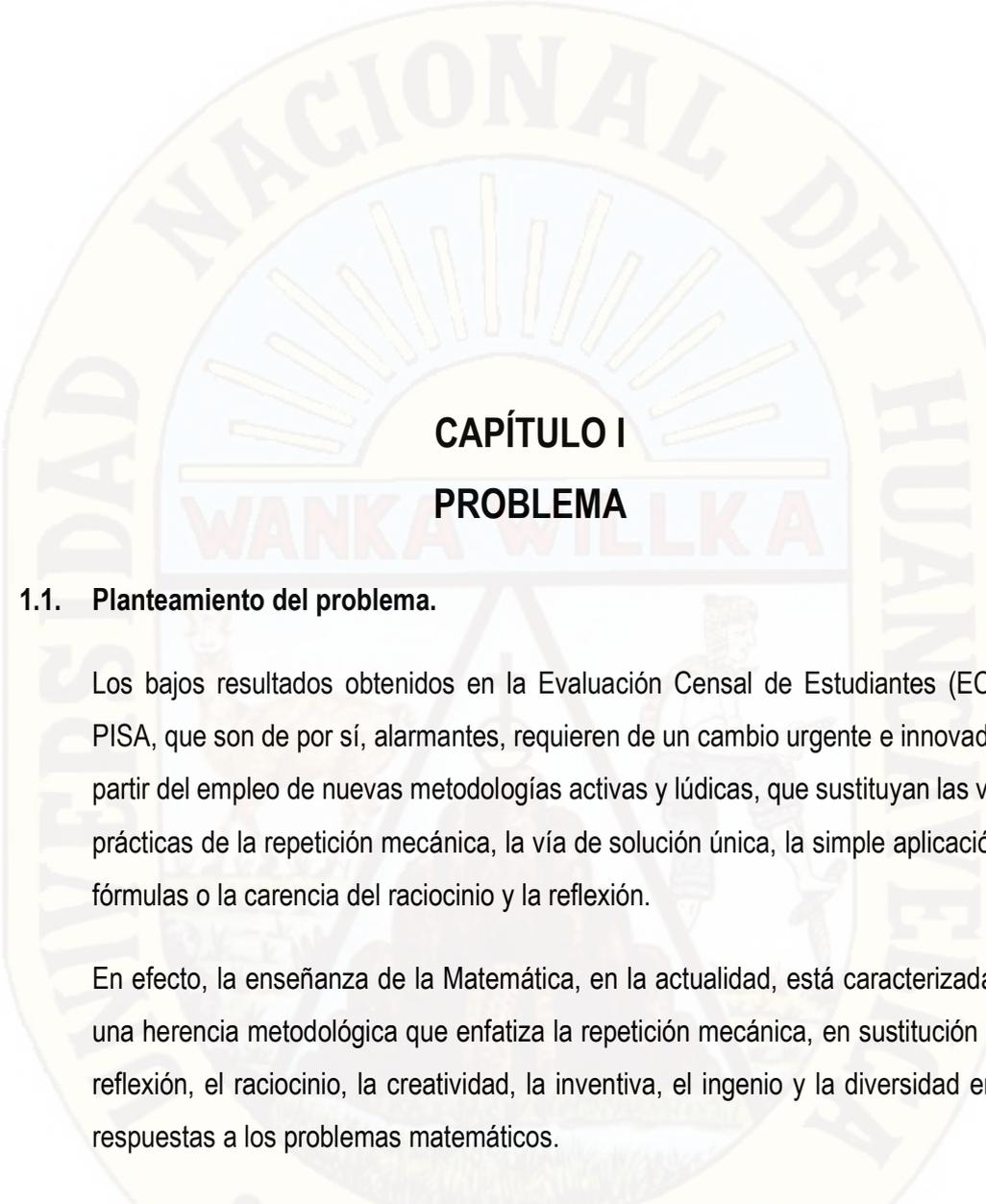
El Capítulo II, titulado: “**Marco Teórico**”, se detallan los antecedentes de la investigación, las bases teóricas en que se sustenta la variable de estudio, la variable y la definición de los principales términos empleados.

El Capítulo III, titulado: “**Metodología de la Investigación**”, se describe el ámbito de estudio, el tipo de investigación, el nivel, el método, el diseño, la población, muestra y muestreo, las técnicas e instrumentos empleados para la recolección de datos, los procedimientos de recolección y las técnicas de procesamiento y análisis de los datos recopilados en las unidades de análisis que conforman la muestra.

El Capítulo IV, titulado: “**Resultados**”, se ofrece la presentación de los resultados obtenidos con la aplicación de los instrumentos de recolección de datos y los puntos controversiales o discusiones que se lograron identificar.

En la parte final, se presenta las Conclusiones, las Recomendaciones, las Referencias Bibliográficas y los anexos de la investigación: Ficha de Observación Ajena No Participante, Fotos y Matriz de Consistencia.

La Autora



CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema.

Los bajos resultados obtenidos en la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) y PISA, que son de por sí, alarmantes, requieren de un cambio urgente e innovador, a partir del empleo de nuevas metodologías activas y lúdicas, que sustituyan las viejas prácticas de la repetición mecánica, la vía de solución única, la simple aplicación de fórmulas o la carencia del raciocinio y la reflexión.

En efecto, la enseñanza de la Matemática, en la actualidad, está caracterizada por una herencia metodológica que enfatiza la repetición mecánica, en sustitución de la reflexión, el raciocinio, la creatividad, la inventiva, el ingenio y la diversidad en las respuestas a los problemas matemáticos.

Para revertir dicha práctica pedagógica tradicional, se propone la realización de un conjunto de actividades lúdicas innovadoras, que promuevan un aprendizaje o logro de las competencias curriculares y mapas de progreso, de manera nueva y diferente, que sea atractiva a los niños y niñas para una disposición satisfactoria, para el aprendizaje de la Matemática.

En tal sentido, para aplicar exitosamente el enfoque de problemas en la Matemática, implica, evidentemente, usar un conjunto de herramientas, instrumentos y materiales

en la enseñanza, que mejore el desempeño docente y al mismo tiempo, los niveles de logros de los aprendizajes de los niños y niñas de Educación Inicial.

Justamente, una de las herramientas o estrategia pedagógica, es precisamente el empleo de las actividades lúdicas, denominadas “Mix Mat”, que contienen, reactivos para desarrollar lo cognitivo, lo procedimental y lo actitudinal, al momento de plasmar el enfoque de problema en el área curricular de Matemática.

Las actividades lúdicas “Mix Mat”, están orientadas a desarrollar lo cognitivo, mediante la reflexión, el raciocinio, la creatividad y el ingenio, de manera sistematizada y sincronizada, para el buen desarrollo de la inteligencia, el razonamiento lógico y uso del lenguaje matemático, corroborado en determinados aprendizajes consignados en los desempeños de las competencias Matemática.

También desarrolla lo procedimental, pues las actividades contenidas en las actividades de “Mix Mat”, tienden a desarrollar a través del ensayo – error, de la experimentación, de la práctica creativa, la estimulación de la inventiva, como factores fundamentales para la creación de nuevas estrategias y el descubrimiento de diversas estrategias de solución a un problema determinado.

Consustancialmente, desarrolla lo actitudinal de manera equitativa, pues el desarrollo de las actividades lúdicas de “Mix Mat”, deben de ir acompañadas de la práctica de las reglas de seguridad, de urbanidad, cortesía, orden y limpieza, las cuales, son parte del proceso formador y desarrollador de la personalidad.

Es por ello, nos motiva, describir de qué manera favorece las actividades lúdicas del “Mix Mat” en el área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta, 2017.

1.2. Formulación del problema.

Problema General:

¿De qué manera favorece las actividades lúdicas del “Mix Mat” en el área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta, 2017?

Problemas Específicos:

1. ¿De qué manera las actividades lúdicas del “Mix Mat” favorece lo cognitivo en el área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta, 2017?
2. ¿De qué manera las actividades lúdicas del “Mix Mat” favorece lo procedimental en el área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta, 2018?
3. ¿De qué manera las actividades lúdicas del “Mix Mat” favorece lo actitudinal en el área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta, 2017?

1.3. Objetivos: general y específicos.

Objetivo General:

Determinar de qué manera favorece las actividades lúdicas del “Mix Mat” en el área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta, 2017.

Objetivos Específicos:

1. Describir las actividades lúdicas del “Mix Mat” que favorecen lo cognitivo en el área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta, 2017.

2. Describir las actividades lúdicas del “Mix Mat” que favorecen lo procedimental en el área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta, 2018.
3. Describir las actividades lúdicas del “Mix Mat” que favorecen lo actitudinal en el área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta, 2017.

1.4. Justificación.

Con estas estrategias matemáticas, se pretende desarrollar unas habilidades y estrategias, en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca”; para ello se construye como herramienta una actividades lúdicas y pedagógicas, que brindan a la institución donde se busca un vínculo del profesor con el alumno para así enfrentar la solución del problema, dentro de una situación específica. Planteando estimular los aspectos cognitivos, procedimental y actitudinal que facilita que el niño y la niña lleven a cabo diversas áreas de conocimiento, para aceptar los cambios que se le dan en su entorno social y educativo.

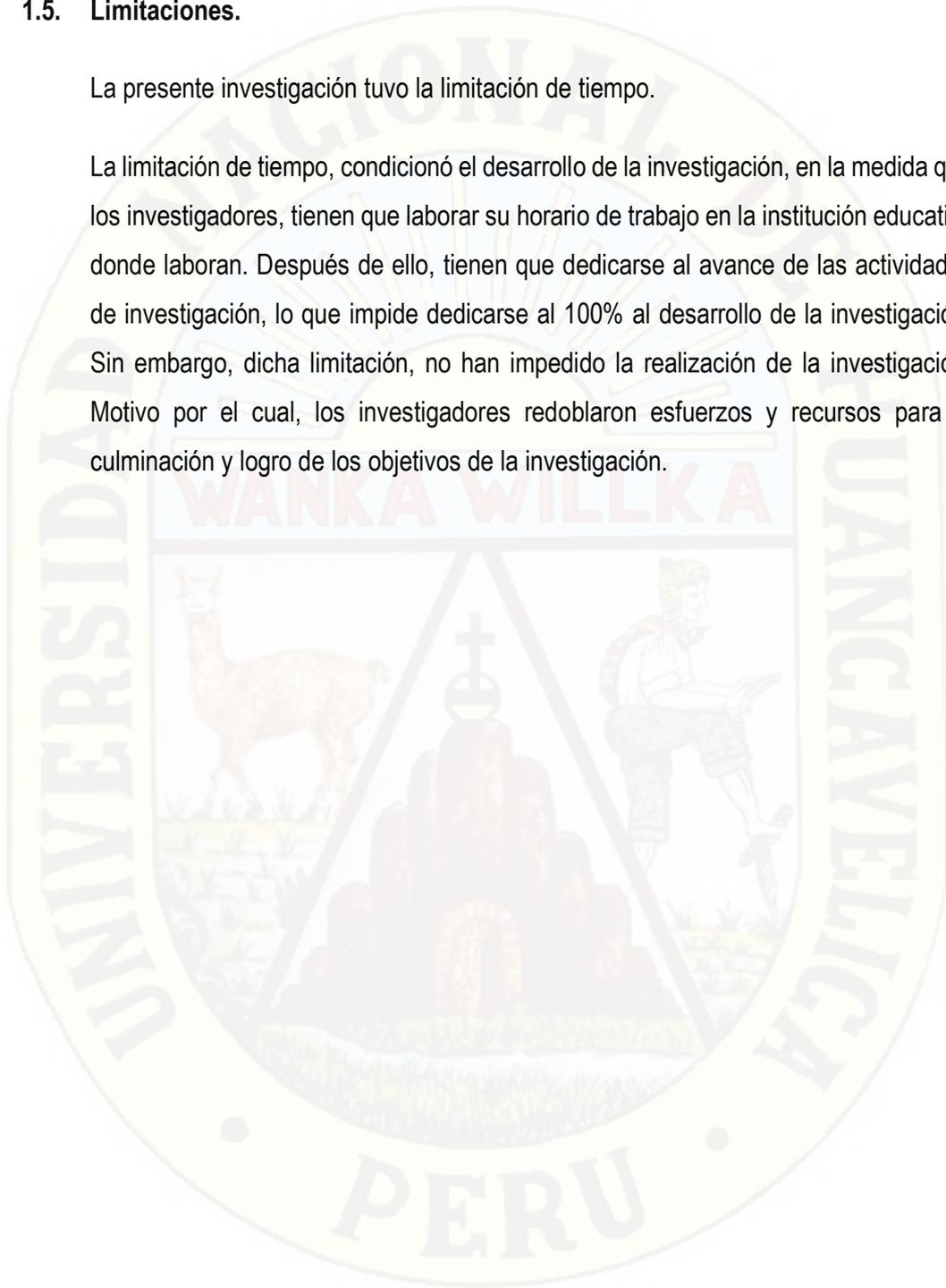
Debemos darle la máxima atención, dejando de lado las estrategias pedagógicas tradicionales, que no nos dan resultados y reemplazándolas por otras pedagógicas educativas que nos conduzcan y nos causen placer. El presente nos permite abordar enfoques y propuestas relacionadas con nuevas herramientas de impartir la enseñanza - aprendizaje en esta sociedad tan activa y cambiante, específicamente con este grupo de niños, lo cual puede servir de guía a maestros, investigadores y a otros estudiosos del tema.

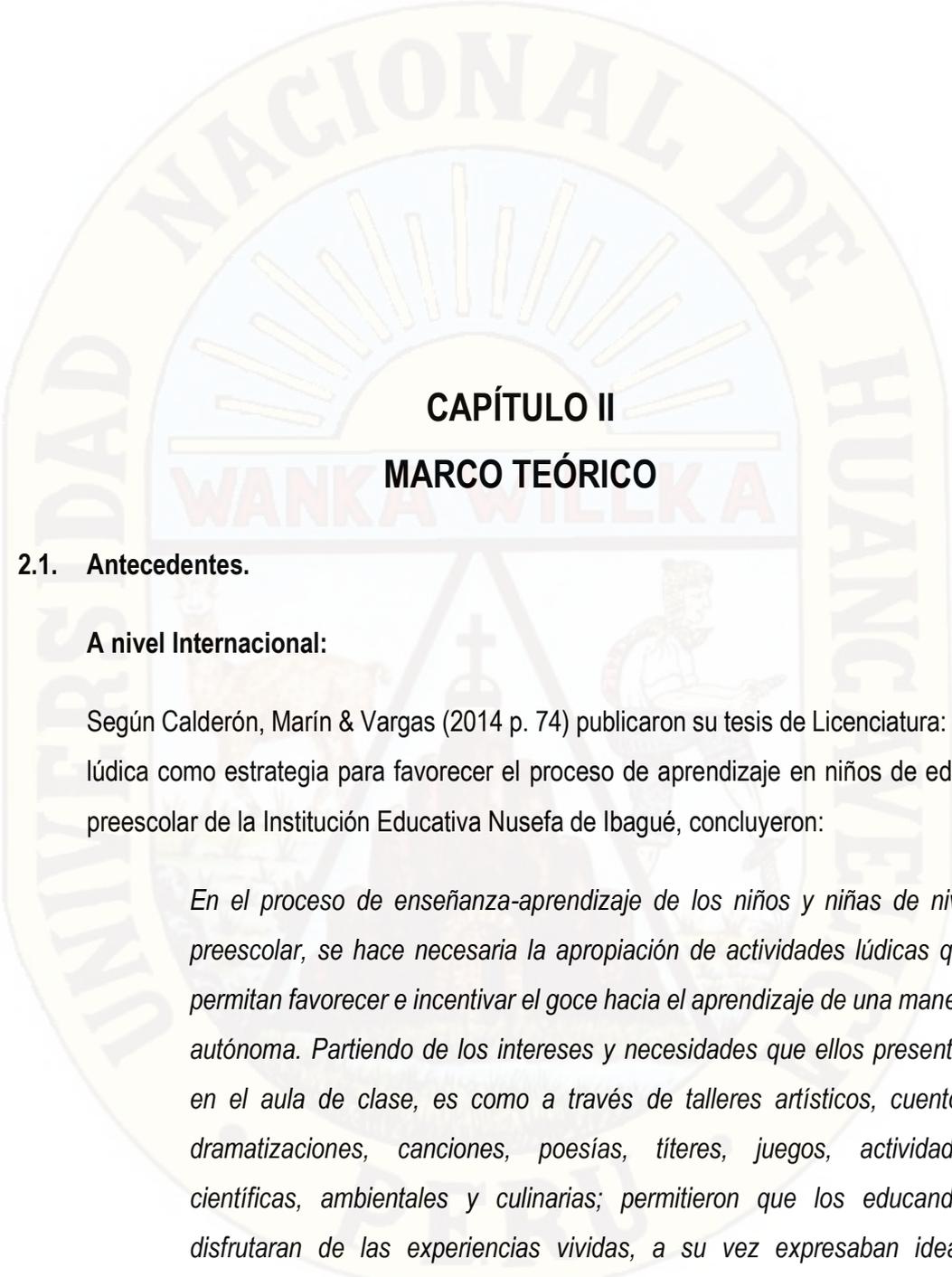
Así, que la presente investigación, tiene una gran importancia en el campo pedagógico, puesto que daría paso a nuevas estrategias, que colaborarían en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje de todos los alumnos, y no sólo de niños con problemas matemáticos.

1.5. Limitaciones.

La presente investigación tuvo la limitación de tiempo.

La limitación de tiempo, condicionó el desarrollo de la investigación, en la medida que los investigadores, tienen que laborar su horario de trabajo en la institución educativa donde laboran. Después de ello, tienen que dedicarse al avance de las actividades de investigación, lo que impide dedicarse al 100% al desarrollo de la investigación. Sin embargo, dicha limitación, no han impedido la realización de la investigación. Motivo por el cual, los investigadores redoblaron esfuerzos y recursos para la culminación y logro de los objetivos de la investigación.





CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes.

A nivel Internacional:

Según Calderón, Marín & Vargas (2014 p. 74) publicaron su tesis de Licenciatura: La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la Institución Educativa Nusefa de Ibagué, concluyeron:

En el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de nivel preescolar, se hace necesaria la apropiación de actividades lúdicas que permitan favorecer e incentivar el goce hacia el aprendizaje de una manera autónoma. Partiendo de los intereses y necesidades que ellos presentan en el aula de clase, es como a través de talleres artísticos, cuentos, dramatizaciones, canciones, poesías, títeres, juegos, actividades científicas, ambientales y culinarias; permitieron que los educandos disfrutaran de las experiencias vividas, a su vez expresaban ideas, compartían con sus compañeros, y manifestaban actitudes de agrado e interés en el momento de adquirir nuevos conocimientos; por lo tanto las clases dejaron de ser rutinarias al hacer de ellas momentos más prácticos y divertidos.

García (2013 p. 61) publicó su tesis de Licenciatura: Juegos Educativos para el aprendizaje de la Matemática, respecto a la importancia de las actividades lúdicas o juegos en la enseñanza y aprendizaje de la Matemática, en Educación Inicial, concluyó que:

La aplicación de juegos educativos, incrementa el nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática, en alumnos del ciclo básico, indicando así el logro de los objetivos previamente planteados. El juego es aprendizaje, como tal, modifica la forma en que los estudiantes pueden realizar actividades que además de interrelacionarlos con su entorno inmediato, y también le brindan conocimiento que mejor el nivel de su aprendizaje.

Gómez, Molano & Rodríguez (2015 p. 80) publicaron su tesis de Licenciatura: La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga, en relación a la necesidad de su empleo en las instituciones educativas, concluyeron que:

Los planteles educativos deben de apostarle a la innovación educativa y romper una serie de paradigmas en cuanto al manejo que se le ha venido dando a los procesos de aprendizaje, y esto teniendo en cuenta que muchos de los contenidos no van direccionados ni son aplicados hacia las necesidades e intereses de los educandos, pero dicha innovación debe trabajarse en forma articulada tanto como directivos y docentes reconociendo que hay que emplear acciones pedagógicas para mejorar el aprendizaje del niño mediante estrategias lúdicas que proporcionen espacios contextualizados, dinámicos, atractivos, ricos en experiencias.

A Nivel Nacional:

García, D. (2016 p. 66) publicó su tesis: Las situaciones lúdicas como estrategias para el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 "Niños Del Saber" del distrito de Punchana

2016. Concibiendo a las actividades lúdicas como estrategias en las Matemáticas, afirma que:

En cuanto a los objetivos específicos, se logró conocer el desarrollo de las capacidades matemáticas de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber”, ubicándose el 100% en el criterio de Algunas veces, lo que nos conlleva a pensar que los docentes no tienen en cuenta las situaciones lúdicas en sus programaciones, específicamente en sus sesiones de aprendizajes. De igual modo se logró diagnosticar que las situaciones lúdicas que ofrecen las docentes para propiciar el desarrollo de las capacidades matemáticas, no son significativas ni relevantes, más bien se notaron que sus sesiones son copias de años anteriores, no cambian sus dinámicas.

Yarasca (2015 p. 50) publicó su tesis de licenciatura: Estrategias metodológicas utilizadas para trabajar el área Lógico Matemática con niños de 3 años en dos instituciones de Surquillo y Surco, señala que:

Las docentes de las Instituciones observadas reconocen la importancia de los enfoques pedagógicos en el área de lógico matemática como una herramienta para favorecer las habilidades y nociones matemáticas en niños de 3 años. También reconocen la importancia de una programación que pueda estar sujeta a cambios, ya sea debido al ritmo de los alumnos o las problemáticas encontradas durante las mismas sesiones de aprendizaje. Se refleja una falta de conocimiento teórico por parte de las docentes de las Instituciones observadas, debido a que las sesiones de trabajo no guardan relación con las respuestas dadas en las entrevistas.

Huamán (2016 p. 99) publicó su tesis de Licenciatura: Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, Distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba – 2015., logró determinar que:

Mediante la aplicación del Programa de Juegos Lúdicos se demuestra que el aprendizaje de los niños ha mejorado, evidenciándose en el Post - Test, con un 100 % en el nivel de Logro Previsto. Haciendo el análisis comparativo entre la aplicación de los instrumentos de evaluación. En el Pre - test los estudiantes su nivel de logro es bajo y en el Pos-Test lograron desarrollar las capacidades propuestas llegando a obtener en su totalidad un nivel A.

Tales son los antecedentes principales, en que se sustenta la investigación descriptiva de una sola variable de estudio.

2.2. Bases teóricas.

2.2.1. Actividades lúdicas “Mix Max”.

Según Domínguez (2015 p. 15), las actividades lúdicas en general, dentro de la pedagogía y el sistema escolarizado actual, tiene una gran importancia formativa y desarrolladora, que no debe ser menospreciada ni dejada de lado:

La actividad lúdica presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico, al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los alumnos cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos, por lo que resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que aporten equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez. Para ello, se requiere de un cambio en la mentalidad del maestro(a), que lo lleve a restaurar el valor pedagógico del juego.

Las actividades lúdicas, tienen como esencia o actividad central al juego para el aprendizaje significativo, el cual, según Domínguez (2015 p. 15):

El juego como instrumento potencializador del aprendizaje cognitivo, afectivo y social presenta cinco principios fundamentales: a) Significatividad; b) Funcionalidad; c) Utilidad; d) Globalidad; y e) Culturalidad, que le permiten a la persona vincular adecuadamente la relación que existe entre pensamiento

y experiencia para lograr la conexión de manera significativa con su contexto real, al favorecer la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo.

Consustancialmente, Jiménez (1998 p. 11) respecto a las actividades lúdicas en el área curricular de Matemática, afirma que:

La actividad lúdica hace referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras. La realización que se deriva de esta práctica transformadora se expresa en placeres y repugnancias personales, frente a situaciones que nos agradan o desagradan en razón de los compromisos y predilecciones conscientes e inconscientes que nos comprometen

En tal sentido, las actividades lúdicas “Mix Mat” son en esencia, un conjunto de juegos matemáticos diversos.

2.2.1.1. Definición

Su denominación es convencional y creada para los fines de la presente investigación. No cuenta con un marco teórico referencial para citarlo. Sin embargo, su operatividad en la praxis pedagógica es efectiva.

Se denomina “Mix” porque aduce a una mixtura de actividades lúdicas de naturaleza diversas, es decir, se refiere a diferentes juegos que persiguen diversos propósitos pedagógicos y son de naturaleza variada. Sirven para el desarrollo de las competencias y capacidades del área curricular de Matemática.

El vocablo “Mat” se refiere al área curricular de Matemática, a sus competencias, capacidades y desempeños del Currículo nacional vigente, sustentadas en la ciencia Matemática y sus disciplinas científicas que la nutren y enriquecen.

Por ello, la denominación “Mix Mat”, a partir de lo anteriormente expuesto, se puede concluir, que las actividades lúdicas “Mix Max”, son un conjunto de diversos tipos de

juegos, que tanto el educador profesional, como los niños, realizan, tanto en la enseñanza como en el aprendizaje, para el logro de las competencias o mapas de progreso del Currículo Nacional.

2.2.1.2. Dimensiones

Las actividades lúdicas “Mix Mat” tiene tres dimensiones fundamentales: lo cognitivo, lo procedimental y lo actitudinal.

A. La dimensión cognitiva

Está referida, a los juegos que ponen en acción los conocimientos, datos, informaciones o hechos sirvan o favorezcan el desarrollo de la inteligencia, la inventiva, la creatividad y el ingenio. Incluye los principios y los conceptos. De acuerdo con Díaz-Barriga (2002), citado por Sánchez (s/f p. 9) el conocimiento conceptual se construye a partir de estos conceptos, principios y explicaciones que no se aprenden de forma literal, sino «abstrayendo su significado esencial e identificando las características definitorias y las reglas que los componen».

B. La dimensión procedimental

Se relaciona con el conjunto de juegos que estimulan o favorecen el desarrollo de los modus operandos, la dinámica operativa, los saber hacer, los procedimientos, estrategias, métodos y técnicas. Según Sánchez (s/f p. 11) el contenido procedimental está basado en la realización de acciones u operaciones, ya sea de manera práctica o mental; en este último caso supone el empleo de operaciones cognitivas de mayor complejidad que las requeridas para el aprendizaje declarativo (que es básicamente de reproducción teórica). Si bien existen taxonomías para el aprendizaje de procedimientos prácticos aquí nos referiremos a los procedimientos como operaciones intelectuales que se aplican ordenadamente sobre la realidad.

C. La dimensión actitudinal

Se vincula con el conjunto de juegos que enfatizan el respeto y cumplimiento de las reglas de urbanidad, reglas de cortesía, los valores y virtudes humanas. Según Sánchez (s/f p. 14) este tipo de contenido incluye valores, actitudes y normas. Para Zabala (2000), los primeros son principios o ideas éticas que permiten emitir juicios sobre las conductas y su sentido (solidaridad, respeto, responsabilidad, etcétera). Las actitudes son tendencias o predisposiciones relativamente estables de las personas, para actuar de cierta manera en función de los valores que asume (cooperar en grupo, ayudar a los compañeros, respetar el medio ambiente, hacer sus tareas escolares...). Las normas son patrones o reglas de comportamiento que hay que seguir en determinadas situaciones que obligan a todos los integrantes de un grupo social.

En el presente, las actividades lúdicas del “Mix Mat” se refieren a dicha descripción sucinta.

La importancia de esta actividad según Jiménez (2005), citado por Calderón, Marín & Vargas (2014 p. 29), se da porque:

Permite la potencialización de aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo, de igual forma desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemáticas y buscar posibles soluciones frente a ellas. En cuanto al aprendizaje, la lúdica propicia la curiosidad y la imaginación, ligando lo emotivo con lo cognitivo, de tal manera que se procesa mejor la información adquirida, evitando el aprendizaje memorístico y repetitivo.

2.2.1.3. Habilidades que desarrolla “mix mat”

Según Yarasca (2015 p. 16) sostiene, respecto a las habilidades que desarrolla la matemática que:

Toda actividad matemática, tiene como objetivo desarrollar ciertas habilidades que le permiten al niño resolver problemas y construir respuestas para comprender el mundo desde un punto de vista ligado a las matemáticas y por ende es importante comprender a qué nos referimos cuando mencionamos a las “habilidades matemáticas”.

Las Matemáticas forman parte activa de las primeras experiencias de los niños, ya que son instrumento básico que les permite ordenar, establecer relaciones, situar en el espacio y el tiempo los objetos que los rodean y constituyen su entorno (Pascual, 2009, p.2) (en Yarasca, 2015 p. 16)

Las principales habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales que desarrolla las actividades lúdicas Matemáticas del “Mix Mat” son, según Yarasca, (2015 pp. 17-22): cuantificar, corresponder, conservación, clasificar, seriar y concepto de número y numeral. Todos ellos son de naturaleza diferentes entre sí. Sin embargo, se multirrelacionan de diversas maneras y en diversos procesos pedagógicos tanto de la enseñan y como del aprendizaje, en una determinada sesión.

Cuantificar. Un cuantificador según Condemarín M., et al. (1986) es una expresión verbal que incluye cierta cantidad sin que sea necesario precisarla exactamente. Los cuantificadores más comunes son: ninguno, algunos, todos muchos. Este uso permite a los niños poder expresar juicios lógicos favoreciendo así la noción de conservación desde que son muy pequeños. Los cuantificadores se utilizan para demostrar cantidades a partir de situaciones problemáticas que se encuentren en la vida cotidiana o una situación dada por la misma profesora.

Corresponder. La correspondencia es la acción que significa que a un elemento de una colección se vincula con uno de otra. Este proceso es la base para determinar y construir el concepto de número.

Conservación. Según Condemarín M., et al. (1986) el concepto de conservación quiere decir que un objeto, o conjunto de objetos, se considera invariante respecto a

la estructura de sus elementos o cualquier parámetro físico, a pesar del cambio de su forma o configuración.

Clasificar. Esta habilidad de clasificación, es la actividad de agrupar objetos y es esencialmente parte del pensamiento lógico matemático. Esta habilidad se expresa inicialmente a través del establecimiento de semejanzas y diferencias entre los elementos que estamos observando o en los que tenemos interés. De esta manera se llegan a formar distintas subclases de objetos. Según Piaget (citado por Condemarín M., et al. 1986) la verdadera habilidad de clasificar sólo se alcanza cuando el niño es capaz de establecer una relación entre el todo y a o las partes, es decir, cuando domina la relación de inclusión de elementos con cualidades comunes.

Seriar. Cuando hablamos de seriación, nos referimos al establecimiento de una sistematización de algún o algunos objetos, siguiendo cierto orden o secuencia determinada previamente. Estas actividades empiezan a través de vivencias, sea con objetos de su entorno o materiales concretos, para que así puedan comprender a través de su propio cuerpo y el contacto con objetos.

Concepto de número y numeral. Para comenzar a analizarlo, debemos explicar la distinción entre número y numeral. El número es un concepto abstracto que representa una cantidad definida, mientras que el numeral es signo que nos permite comunicar por escrito la cantidad, es decir al número.

Tales son las principales actividades lúdicas que desarrolla y favorece a la enseñanza y al aprendizaje de la Matemática.

2.2.1.4. Importancia.

Según Calderón et al (2014 p. 30), al hacer usos de las actividades lúdicas organizadas en el "Mix Mat":

El docente al plantear unas acciones motivadoras debe empezar por propiciar una relación afectiva con los niños, y a su vez diseñar actividades lúdicas que tengan en cuenta las necesidades e intereses de sus educandos, pues solo

así podrá llegar al corazón de ellos y motivarlos a participar activamente en la adquisición de sus propios conocimientos.

Según García (2016 p. 38) refiriéndose a la importancia de las actividades lúdicas para la Matemática, o “Mix Mat”, en Educación Inicial. Expresa:

Por consiguiente, las actividades lúdicas:

- Son actividades naturales que desarrollan los niños en donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas.
- Dinamizan los procesos del pensamiento, pues generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.
- Presentan desafíos y dinamizan la puesta en marcha de procesos cognitivos.
- Promueven la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia que crean un clima de aprendizaje favorable.
- Favorecen la comprensión y proceso de adquisición de procedimientos matemáticos.
- Posibilitan el desarrollo de capacidades y uso de estrategias heurísticas favorables para el desarrollo del pensamiento matemático.

Esta es la naturaleza de las actividades lúdicas “Mix Mat” y de sus propósitos pedagógicos en la Educación Inicial.

2.2.2 Aprendizaje Matemática

2.2.2.1 El área de matemática

Desde que nacen los niños y niñas se van apropiando del lenguaje y nociones matemáticas, por lo tanto, forma parte de su vida y del contexto cultural en el que se desenvuelven. Uno de los objetivos generales de la matemática es favorecer en el niño una buena estructura mental y también proporcionarle una herramienta para el conocimiento de su entorno.

La matemática en el nivel inicial es indispensable para el establecimiento a temprana edad de conceptos primarios o nociones básicas que les sirven para el desenvolvimiento en su comunidad y q futuro en el nivel primario. (Ministerio de Educación, 1996, Pág. 55)

2.2.2.2. Planteamiento sobre el aprendizaje de la matemática

A. Definición de Aprendizaje

Según SANTROCK, Jhon. (2001: 60) Es relativamente permanente cambio en el comportamiento que ocurre a través de la experiencia.

Según V ÁSQUEZ, Wilfredo (2003: 25) Es un proceso interno que se desarrolla cuando el alumno está en interacción con su medio sociocultural y natural. Es un proceso de construcción de representaciones personales significativas y con sentido de un objeto o situaciones de la realidad. Todo aprendizaje supone la interiorización y reelaboración individual de una serie de significados culturales socialmente compartidos.

B. Características del Aprendizaje

Según Vega, C (2007)

Para que se pueda dar el aprendizaje en las organizaciones es necesario considerar las siguientes características:

- **El tiempo:** Es un recurso escaso. Los adultos no disponen de mucho tiempo para aprender. La generación de procesos interiorizados y un gran nivel de compromisos no permite disponer de mucho tiempo para aprender, más que cuando se nos hace absolutamente necesario.
- **Alta ocupación:** El mundo en las organizaciones destina una parte importante a llevar a cabo procesos que muchas veces son repetitivos y normalizados, por lo que tampoco se pueden dar las condiciones necesarias para aprender en todo momento.

- **Actividad personal.** Para el adulto, aprender debe nacer de una predisposición de la voluntad, de un querer hacerlo. Por ello, una actitud adecuada ante el aprendizaje de novedades garantiza gran parte del éxito.
- **Propio ritmo:** La heterogeneidad del conocimiento útil para cada persona, sumada a la variedad de personas, que integran una empresa, una institución, hace que los ritmos para captar la realidad sean diferentes.

C. Proceso de Aprendizaje

Según Paez, C (2007)

a) Asimilación de información:

Es el tipo de aprendizaje prevalente en el sistema educativo tradicional. El alumno realiza actividades como leer, escuchar, estudiar, mediante las cuales adquiere la información que es asimilada y guardada o depositada en la memoria para su posterior recuperación. Este tipo de aprendizaje no construye conocimientos ni desarrolla la capacidad de pensar, no incrementa el stock de conocimientos y presenta "fugas" por olvido o por obsolescencia.

b) Adquirir entendimiento:

El término de "entendimiento" es usado para distinguir este tipo de aprendizaje centrado en la información. La información abarca hechos, términos y similares. El entendimiento tiene que ver con las relaciones, en este proceso se establecen relaciones con la información obtenida y guardada, las que nuevamente son almacenadas de memoria para su posterior recuperación. Al igual que el primer proceso, este también es asimilativo y no constructivo, se basa en la memoria y también enfrenta el problema de las "fugas" de lo aprendido.

c. Crear entendimiento:

La aplicación de este proceso implica construcción activa de parte de los alumnos. Los conocimientos no son absorbidos pasivamente por ellos, ni

asimilan las relaciones establecidas, sino que descubren activamente y establecen nuevos conjuntos de relaciones elaboradas por ellos mismos. Es decir, crear su entendimiento, es una actividad inherentemente creativa y activa a diferencia del primer y segundo procesos del aprendizaje.

d. Desarrollar la capacidad de crear entendimiento:

No basta con crear entendimiento sino que esta capacidad debe desarrollarse, ya que no es suficiente tener una buena retención para seguir desarrollando la capacidad de pensar. Las técnicas del pensamiento sistemático como el paradigma, el método y el lenguaje no se han desarrollado en la mayoría de las currículas de la educación formal.

e. Desarrollar la capacidad de compartir entendimiento:

Este proceso del aprendizaje permite a los estudiantes tener a su disposición el entendimiento de una manera (y mediante un proceso) que les permite a otros estudiantes recrearlo para ellos mismos de una manera más efectiva. Esta capacidad sobre exige a todas las otras porque impulsa los entendimientos más profundos y las más profundas comprensiones hacia fuera, permitiendo a los otros derivar todo beneficio de los productos de las mejoradas capacidades de pensamiento.

2.2.2.3. Proceso de Formación de las Nociones Matemáticas

EN LOS NIÑOS:

- Según Diseño Curricular Nacional (2010: 74)

El área de matemática se organiza de la siguiente manera:

- Número y relaciones: Los niños al comparar cantidades de objetos identifican y establecen la relación entre número y cantidad.
Al utilizar los cuantificadores muchos, pocos, ninguno de ellos les permitirá más adelante relacionar cantidades mayores con sus respectivos numerales.

- Geometría y medición: El aprendizaje geométrico tiene doble significado, por una parte supone el desarrollo de nociones espaciales y por otra la comprensión de conocimientos específicos.

➤ Según Pardo, Irma (1993: 59)

El punto de partida de la formación de las nociones matemáticas en el niño, es el periodo de desarrollo de su pensamiento. El desarrollo espontáneo de la inteligencia parte de la acción sensorial motriz para llegar a las operaciones formales. La noción o concepto de un producto de la acción es que el niño no aprende por meras observaciones, sino que a través de la experiencia activa y estimula al ejercicio de sus capacidades, dándose así las siguientes nociones:

- a) **Nociones de espacio:** las nociones de espacio nacen a partir del funcionamiento de los aparatos de la visión y equilibrio, es decir cuando percibe un objeto el niño solo percibe y es consciente únicamente del objeto. Pero cuando avanza su desarrollo y amplía su percepción a otros objetos que lo rodean determinan del lugar (espacio) que ocupa cada objeto, en ese momento decimos que nace la noción de espacio.

El espacio no es algo que se puede ver de manera directa sino un conjunto de relaciones entre los objetos por ejemplo; el niño determina ¿Qué vaso está sobre la mesa?, ¿cómo está debajo de la mesa?, etc. En este ejemplo observamos que el niño ejerce relaciones entre el vaso y la mesa determinando que el vaso esté sobre la mesa. Piaget al hablar de "noción" está refiriéndose al concepto, a la toma de conciencia del objeto, o las relaciones en relación a otros; esto podemos afirmar que el niño a estructurar la noción o concepción del espacio, entre dos o más objetos en un determinado espacio. En los primeros años la noción de espacio se reduce a ciertos movimientos corporales pero con coordinación.

- b. **Nociones de conjunto y cantidad:** la noción de conjunto de forma en el niño a partir de la agrupación de los objetos. Al realizar este tipo de actividad

el niño establece relaciones lógico matemática como de pertenecer de un elemento a un conjunto. Sin embargo debemos tener en cuenta que justamente la adquisición de la noción de conjunto se elabora la noción de cantidad, noción entendida como; todo lo que es capaz de aumentar o disminuir puede por consiguiente ser medido. Aun cuando el niño no haya desarrollado el concepto de número así se determina perceptivamente aquel que tiene más elementos y tantos elementos como el modelo, en los términos "más que", "menos que" se encuentra el inicio de la cantidad. Así se deben empezar a usar definitivamente en el lenguaje diario los cuantificadores, términos que implica una noción de cantidad sin precisarlo exactamente ello indica cantidad o cardinalidad.

- c. **Nociones de orden:** Piaget demostró que en el entendimiento humano, hay una organización mental previa al cálculo y que si ella no está, es en vano proseguir la esperanza. Para que el niño tenga concepto de número se presentan ciertas ideas o nociones de orden intervalo y sobrepuesto en el desarrollo simultaneo de esta noción; la ordenación se hace en la comparación que permite relacionar un elemento con otro. El orden se define como regla, observar para hacer disposición metódica de las cosas, colocación sucesiva y armonía en los elementos. Distribución, sucesión, colocación de las cosas en el lugar que corresponde, regla establecida por la naturaleza.

2.2.2.4. Matemática en la Educación Inicial

Según Pardo, I (1993: 59) Desde que Jean Piaget destacó que las estructuras matemáticas mentales son isomorfas se ha revalorizado el papel de la matemática en el currículo de educación inicial, sin embargo no siempre ha sido atendida a la doctrina piagetiana en el enfoque o contenido de los programas antes al contrario, en la práctica si la ignoró casi por completo en la mayoría de casos.

Es paradójica esta situación puesto que sus investigaciones han versado mucho más sobre contenidos, siempre naturales en relación con las etapas del desarrollo. En la

etapa que nos ocupa se trata de desarrollar unas habilidades fundamentales, habilidades que pueden resumir en dos tipos:

- a) El niño tiene que empezar a establecer conexiones entre las cosas, entre los sucesos y las cosas.
- b) Es preciso que el niño comience a construir imágenes mentales de sí mismo y de su medio ambiente.

2.2.2.5 Enfoque Actual de la Enseñanza de la Matemática

Según Gutiérrez, V (1988: 60)

El nuevo enfoque que se presenta actualmente a la enseñanza de matemática depende de los objetivos.

- a) Adquisición de cierto número de concepto matemático.
- b) Aprendo a utilizar lo que se conoce.
- c) Desarrollar las facultades mentales: enseñar y aprender.
- d) Es muy necesario e importante que en la enseñanza básica; el niño domine o sienta lo que aprender. Esto es posible si el niño es activo, si le transmitimos conocimientos que él sea capaz de dominar, pero también debemos tener en cuenta que el aprendizaje no es igual en todos los niños y por eso también se debería dar una enseñanza diferenciada.
- e) No se puede enseñar cualquier cosa como sea, o cualquiera. Es necesario conocer a quienes se les enseña para saber cómo se le enseña.

2.3. Variables de estudio.

El presente estudio, se ha identificado una sola variable: Actividades Lúdicas "Mix Mat".

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Actividades Lúdicas “Mix Mat”. Las actividades lúdicas “Mix Max”, son un conjunto de diversos tipos de juegos, que tanto el educador profesional, como los niños, realizan, tanto en la enseñanza como en el aprendizaje, para el logro de las competencias o mapas de progreso del Currículo Nacional.	Cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> ○ Conceptos ○ Reglas. ○ Principios 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juegan a memorizar conceptos. 2. Juegan a inventar conceptos. 3. Juegan respetando las reglas. 4. Juegan para aprender.
	Procedimental	<ul style="list-style-type: none"> ○ Comparar. ○ Clasificar. ○ Abstraer 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Juegan para identificar semejanzas y diferencias. 6. Juegan agrupando objetos de acuerdo a cualidades. 7. Juegan realizar seriaciones. 8. Juegan a colocar nombres a las cosas.
	Actitudinal	<ul style="list-style-type: none"> ○ Tomar decisiones ○ Solucionar problemas ○ Orden. 	<ol style="list-style-type: none"> 9. Juega a elegir cosas. 10. Juega a decidir lo malo y/o lo bueno. 11. Juegan a resolver problemas sencillos de la vida. 12. Juegan a ordenar de acuerdo a uno más atributos.

2.4. Definición de términos.

A continuación, se presentan los términos más usados en el desarrollo de la presente investigación:

Actitudinal.

Según Sánchez (s/f p. 14) lo concibe en los siguientes términos:

Este tipo de contenido incluye valores, actitudes y normas. Para Zabala (2000), los primeros son principios o ideas éticas que permiten emitir juicios sobre las conductas y su sentido (solidaridad, respeto, responsabilidad,

etcétera). Las actitudes son tendencias o predisposiciones relativamente estables de las personas, para actuar de cierta manera en función de los valores que asume (cooperar en grupo, ayudar a los compañeros, respetar el medio ambiente, hacer sus tareas escolares...). Las normas son patrones o reglas de comportamiento que hay que seguir en determinadas situaciones que obligan a todos los integrantes de un grupo social.

Aprendizaje.

Según Veliz & Almeyda (s/f p. 29), el aprendizaje es:

Es una asimilación por el individuo de conocimientos, comportamientos y actitudes, del reflejo de determinados estímulos, así como de situaciones estimuladoras de los programas de reacciones a las mismas. Lo que implica que los tipos de aprendizaje son diversos y variados.

Cognición.

“Es el conocimiento; el acto y la capacidad de conocer. Se refiere al conjunto de las actividades psicológicas que permiten el conocimiento y su organización. Este segundo aspecto de la cognición corresponde a la lógica” (Crisólogo, 1999 p. 72)

Procedimental:

Según Sánchez (s/f p. 11) lo define así:

El contenido procedimental está basado en la realización de acciones u operaciones, ya sea de manera práctica o mental; en este último caso supone el empleo de operaciones cognitivas de mayor complejidad que las requeridas para el aprendizaje declarativo (que es básicamente de reproducción teórica). Si bien existen taxonomías para el aprendizaje de procedimientos prácticos 11 aquí nos referiremos a los procedimientos como operaciones intelectuales que se aplican ordenadamente sobre la realidad.

Rendimiento.

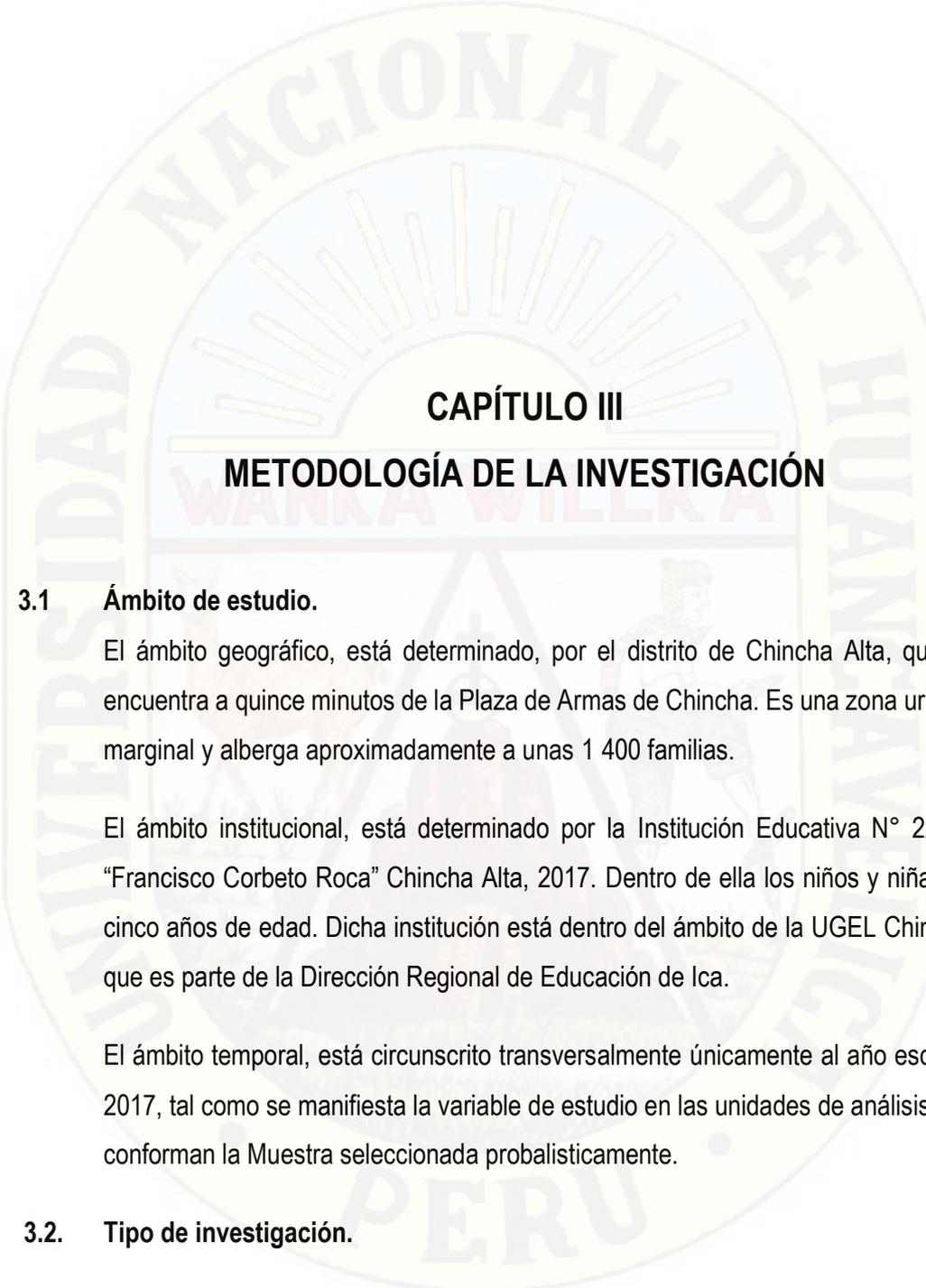
Según Crisólogo (1999 p. 386), el rendimiento es: “una relación existente entre lo obtenido y el esfuerzo empleado para obtenerlo. Nivel de éxito en la escuela, en el trabajo, etc. Es una respuesta satisfactoria a las exigencias planteadas”.

Sustitución.

Es la operación del pensamiento representativo que consiste en utilizar sustitutos de objetos de la realidad y de sus cualidades para la solución de una tarea, en la medida en que la acción tiene un carácter consciente para el niño. (Veliz & Almeyda, s/f p. 222)

Valoración.

En la didáctica, es una atribución de una nota o valor numérico a un trabajo escolar y con relación a una norma o escala de medida empírica. Tiene carácter cuantitativo. Crisólogo (1999 p. 478),



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Ámbito de estudio.

El ámbito geográfico, está determinado, por el distrito de Chíncha Alta, que se encuentra a quince minutos de la Plaza de Armas de Chíncha. Es una zona urbana marginal y alberga aproximadamente a unas 1 400 familias.

El ámbito institucional, está determinado por la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chíncha Alta, 2017. Dentro de ella los niños y niñas de cinco años de edad. Dicha institución está dentro del ámbito de la UGEL Chíncha, que es parte de la Dirección Regional de Educación de Ica.

El ámbito temporal, está circunscrito transversalmente únicamente al año escolar, 2017, tal como se manifiesta la variable de estudio en las unidades de análisis que conforman la Muestra seleccionada probalísticamente.

3.2. Tipo de investigación.

La presente investigación es de tipo Básica, porque sus fines no necesariamente son prácticos, es decir, tiene una esencia, puramente teórica.

Según Sánchez & Reyes (1984 p. 11) consideran, que este tipo de investigación:

Es llamada también pura o fundamental, nos lleva a la búsqueda de nuevos conocimientos y campos de investigación, no tiene objetivos prácticos específicos. Mantiene como propósito recoger información de la realidad para enriquecer el conocimiento teórico-científico, orientándonos al descubrimiento de principios y leyes.

3.3. Nivel de investigación.

El nivel de la investigación es Descriptivo. Según Velásquez & Rey (1999 p. 67), sostienen que:

Las investigaciones descriptivas tienen como fin, realizar un análisis del estado del objeto de estudio, determinar sus características y propiedades. Como su nombre lo indica, describen la porción de la realidad que se investiga, pero no entra a profundizar en las causas de las relaciones internas o externas que lo condicionan.

En nuestro caso, se pretende describir las actividades lúdicas del “Mix Max”, en los niños de y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta, en el año lectivo 2017, tal como ocurre en los hechos, sin tratar de explicar las causas internas o externas que lo producen u condicionan parcial o totalmente.

3.4. Método de investigación.

El método de la investigación es Cuantitativo. Según Rodríguez (2010, p.32), señala que: “el método cuantitativo se centra en los hechos o causas del fenómeno social, con escaso interés por los estados subjetivos del individuo”.

Para este caso, dado la naturaleza de la investigación, se utilizará el método descriptivo, que según Sánchez et al (1984 p. 27):

Consiste en describir e interpretar sistemáticamente un conjunto de hecho relacionados con otros fenómenos tal como se dan en el presente. El

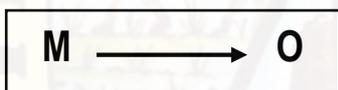
Método Descriptivo, apunta a estudiar el fenómeno en su estado actual y en su forma natural; por tanto, las posibilidades de tener un control directo sobre las variables de estudio son mínimas.

3.5. Diseño de investigación.

El diseño es: No Experimental: Descriptivo, que según Velásquez et al (1999 pp. 133, 134):

Son aquellos que buscan describir, mas no explicar determinadas características del objeto de estudio. También es Transversal, que, según el citado autor, son diseños que investigan el objeto en un punto determinado del tiempo, del cual se toma la información que será utilizada en el estudio. Esta información puede referirse a uno o varios objetos de estudio. Les interesa la descripción del fenómeno en un momento específico, mas no su solución.

El Diseño Descriptivo, gráficamente se representa así:



Donde:

M = muestra.

O = observación de la muestra

3.6. Población, muestra, muestreo

TABLA N° 01: POBLACIÓN

Niños y Niñas de la I.E. N° 22240 "Francisco Corbeto Roca" Chincha Alta	Población	Representatividad
5 años "A"	15	100%
5 años "B"	15	100%
5 años "C"	15	100%
TOTAL	45	100%

Elaborado por: CAHUANA VILCAPUMA, Karla Natalia (2017)

TABLA N° 02: MUESTRA

Niños y Niñas de la I.E. N° 22240 "Francisco Corbeto Roca" Chincha Alta	Población	Representatividad
5 años "A"	15	100%
5 años "B"	15	100%
TOTAL	30	100%

Elaborado por: CAHUANA VILCAPUMA, Karla Natalia (2017)

El Muestreo, es el Muestreo Probabilístico: Aleatorio o al Azar. Este tipo de muestreo, todos los individuos de la población pueden formar parte de la muestra, tienen probabilidad positiva de formar parte de la muestra.

Según Sánchez et al (1984 p. 97), el Muestreo Probabilístico Aleatorio o al Azar, afirma que: "Este tipo de muestreo es quizás el más conocido de todos. Un aspecto básico y a la vez esencial, es el supuesto de que cada uno de los miembros de una población tienen iguales posibilidades de pertenecer a la muestra".

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

En el presente estudio se emplea la técnica de la Observación, que según Velásquez et al (1999: 157), se define como una percepción intencionada e ilustrada de un hecho o un conjunto de ellos; intencionada porque se hace con un objetivo; ilustrada, porque va guiada de algún cuerpo de conocimientos. El objeto de la observación es un hecho de la realidad. Es directa, es decir, no se observan sentimientos, sino, conductas; no enfermedades, sino, síntomas.

El instrumento, es una Ficha de Observación Ajena, que se construirá como instrumento de recolección de datos, que según Velásquez et al (1999: 161), es aquella en la que son distintos el sujeto y el objeto de la observación. Es no Participante, porque el observador no se involucra directamente en las tareas y actividades del grupo cuya conducta quiere observar, por lo que generalmente es una observación a distancia.

Se aplicó a cada niño y niña integrante de la Muestra seleccionada, de manera individual, con el propósito de recolectar información sobre el desarrollo de la autoestima en el año 2017, en la institución educativa focalizada.

3.8. Procedimiento de recolección de datos.

Los principales procedimientos que se utilizarán en la presente investigación descriptiva, univariar, son: la coordinación, la ejecución y procesamiento de la recolección de datos, que son los procedimientos básicos y fundamentales de la estadística Descriptiva.

Se coordinará con la directora de la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta, 2017, para comunicarle la realización de la investigación y solicitarle la autorización para la aplicación del instrumento de recolección de datos en la Muestra, en una secuencia de días y horarias que su despacho disponga convenientemente.

Con la autorización respectiva, se procederá a la aplicación de la Ficha de Observación Ajena No Participante en los niños y niñas de 5 años de edad, pertenecientes al 2017.

Luego, la información recopilada, es procesada para su presentación y publicación institucional y de la investigación.

3.9. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Se recurre a los procedimientos proporcionados por la Estadística Descriptiva, para procesar los datos recopilados sobre la variable de estudio en la Muestra es decir, procesar los datos recopilados con el instrumento de recolección, según la técnica seleccionada, en este caso, por la Ficha de Observación Ajena No Participante serán procesadas, siguiendo la siguiente secuencia y procesos estadísticos:

Clasificación de datos. Proceso que se emplea para seleccionar los datos de mayor validez y significatividad, respecto a aquellos que no presentan tales cualidades.

Codificación de datos. Proceso que consiste en asignarles valores individuales a los datos recopilados, necesarios para el procesamiento estadístico.

Tabulación de datos. Sirve para el conteo y construcción de los cuadros estadísticos, en el sentido, que facilita su presentación estadística.

Interpretación de datos. Después de clasificarlos, codificarlos, tabularlos, se procede a presentarlos e interpretarlos, estadísticamente, en relación con la comprobación de las hipótesis planteadas.

CAPÍTULO IV RESULTADOS

4.2. Presentación de los resultados.

TABLA N° 3: Juegan a memorizar conceptos.

Categorías	fi	hi%
No	03	10%
A veces	03	10%
Si	24	80%
	30	100%

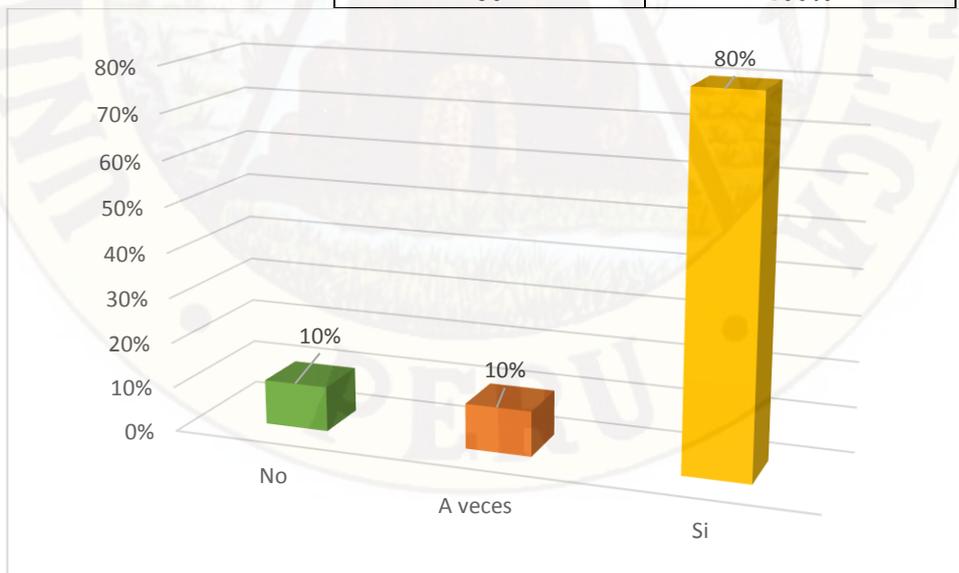


FIGURA N° 1: Juegan a memorizar conceptos.

INTERPRETACIÓN: Del 100% de los niños observados en la I.E. N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta, 2017, se pudo verificar que un 10% no juegan a memorizar conceptos. Otro 10% lo hace a veces. En cambio, el 80% si juegan a memorizar conceptos, lo que significa que los niños usan actividades lúdicas del “Mix Mat” para desarrollar la dimensión cognitiva.

TABLA N° 4: Juegan a inventar conceptos.

Categorías	fi	hi%
No	00	0%
A veces	03	10%
Si	27	90%
	30	100%

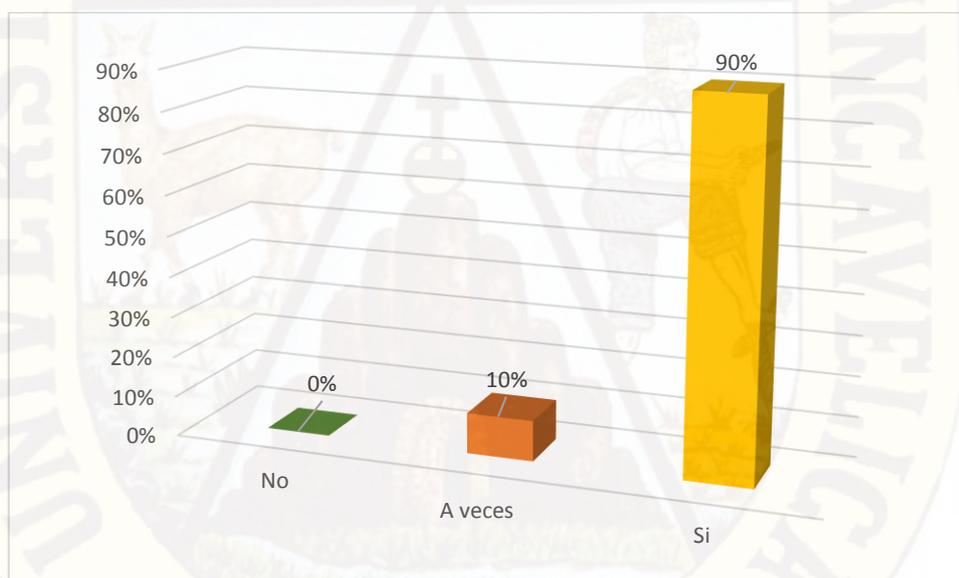


FIGURA N° 2: Juegan a inventar conceptos.

INTERPRETACIÓN: Se evidenció que un 0% de los niños, no juegan a inventar conceptos. Un 25% siente que lo hace a veces. Mientras que el 90% de los niños, si juegan a inventar conceptos, lo que implica que las actividades lúdicas del “Mix Max”, les permiten desarrollar lo cognitivo, que tiene como eje a lo conceptual.

TABLA N° 5: Juegan respetando las reglas.

Categorías	fi	hi%
No	00	0%
A veces	06	20%
Si	24	80%
	30	100%

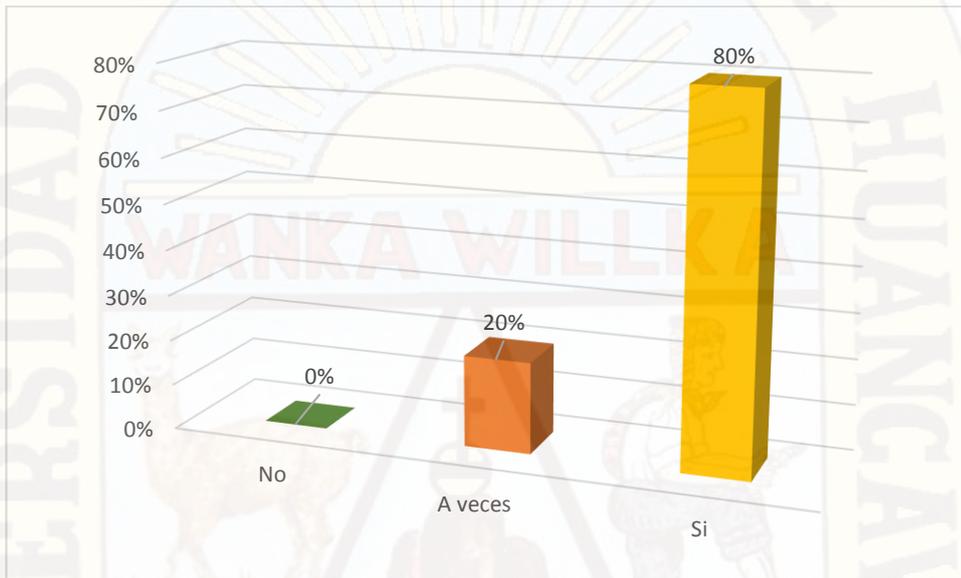


FIGURA N° 3: Juegan respetando las reglas.

INTERPRETACIÓN: Se constató que un 0% de los niños, no juegan respetando las reglas. Un 20% lo hacen a veces. En cambio, el 80% si juegan respetando las reglas; lo que implica las actividades lúdicas del “Mix Mat” les permite el respeto de reglas, que son parte del dominio cognitivo.

TABLA N° 6: Juegan para aprender.

Categorías	fi	hi%
No	00	0%
A veces	00	0%
Si	30	100%
	30	100%

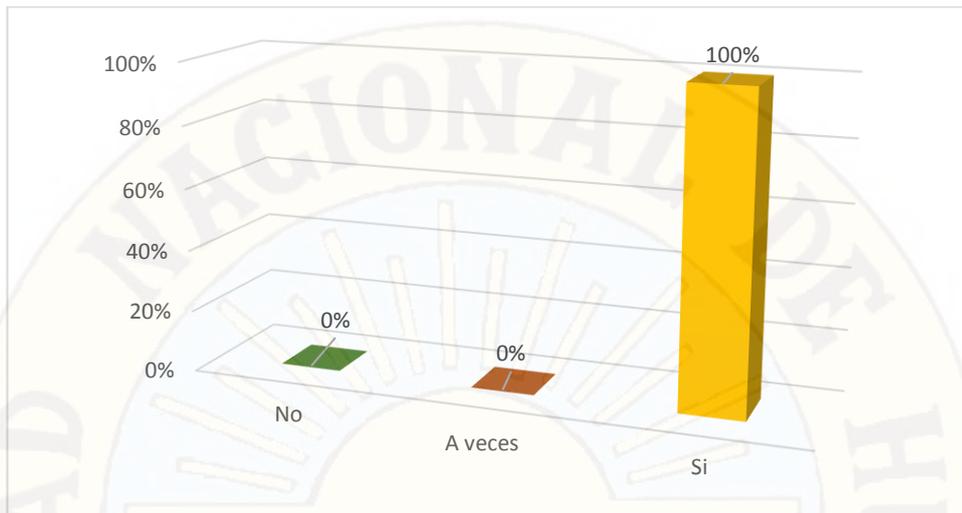


FIGURA N° 4: Juegan para aprender.

INTERPRETACIÓN: Se verificó que un 0% de los niños, no juegan para aprender. Otro 0%, lo hace a veces. En cambio, el 100% si juegan para aprender, lo que implica que los niños realizan las actividades lúdicas del “Mix Mat” para aprender y lograr las competencias del área curricular de Matemática.

TABLA N° 7: Juegan para identificar semejanzas y diferencias.

Categorías	fi	hi%
No	03	0%
A veces	03	0%
Si	24	80%
	30	100%

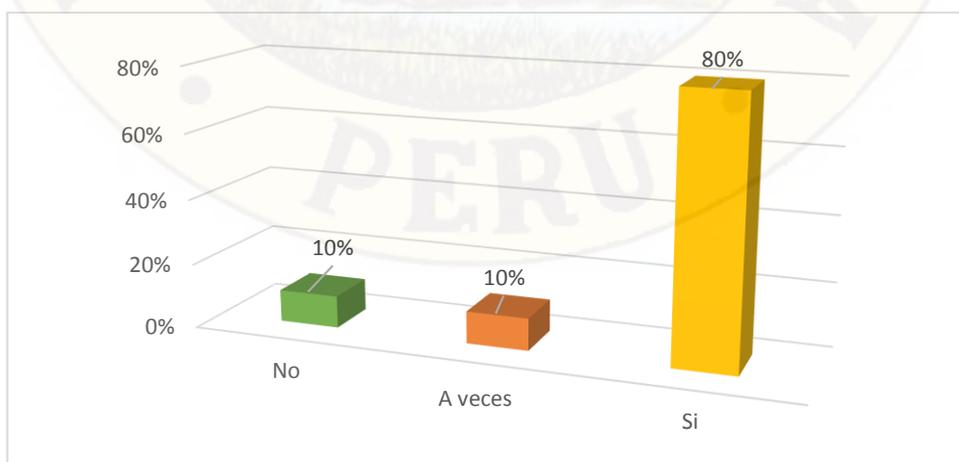


FIGURA N° 5: Juegan para identificar semejanzas y diferencias.

INTERPRETACIÓN: Se corroboró que un 10% de los niños, no juegan para identificar semejanzas y diferencias. Otro 10% lo hace a veces. Mientras que el 80% de ellos, si juegan para identificar semejanzas y diferencias, lo que implica que los niños realizan las actividades lúdicas del “Mix Mat”, para desarrollar la dimensión procedimental a partir de la comparación.

TABLA N° 8: Juegan agrupando objetos de acuerdo a cualidades.

Categorías	fi	hi%
No	00	0%
A veces	03	10%
Si	27	90%
	30	100%

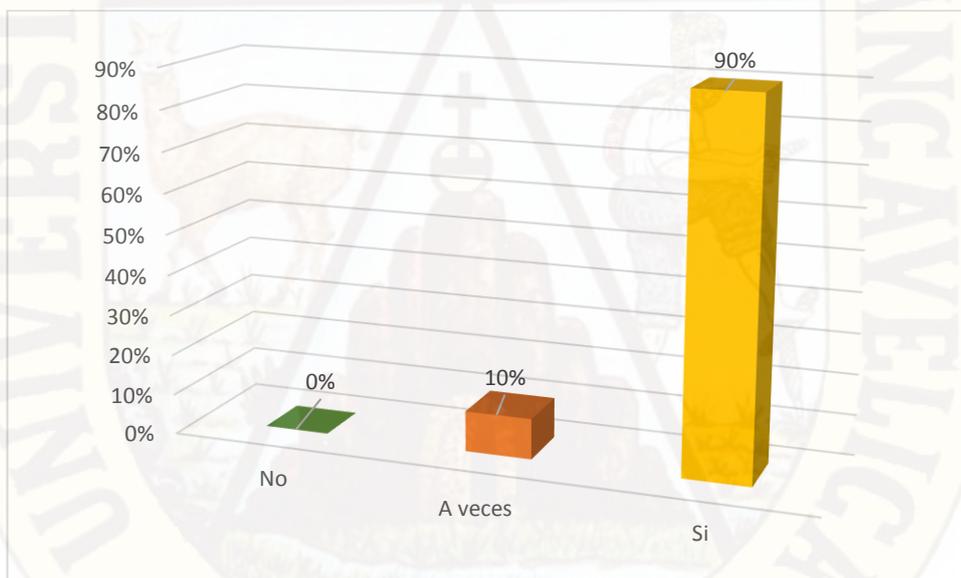


FIGURA N° 6: Juegan agrupando objetos de acuerdo a cualidades.

INTERPRETACIÓN: Se evidenció que un 0% de niños, no juegan agrupando objetos de acuerdo a cualidades. Un 10% lo hace a veces. En cambio, el 80% de ellos, si juegan agrupando objetos de acuerdo a cualidades, lo significa que las actividades lúdicas del “Mix Mat” permiten el desarrollo de lo procedimental a través de la clasificación.

TABLA N° 9: Juegan realizar seriaciones.

Categorías	fi	hi%
No	00	0%
A veces	06	20%
Si	24	80%
	28	100%

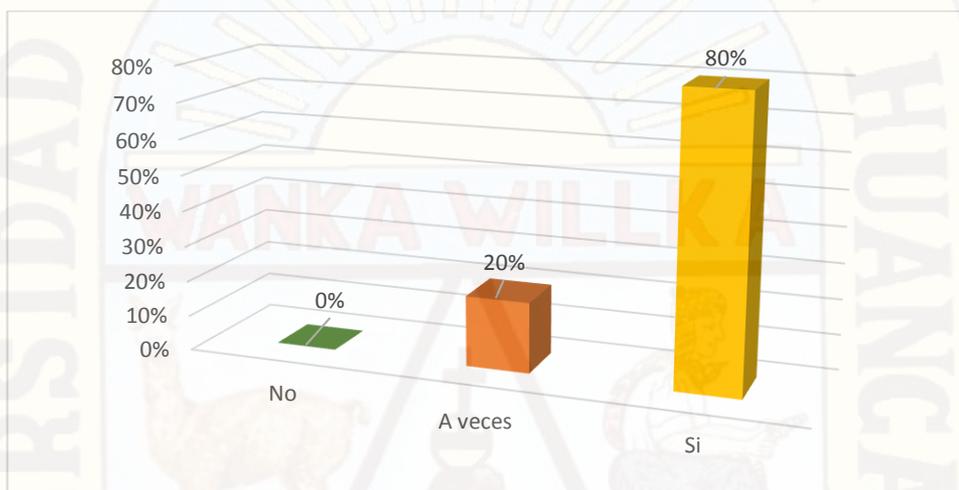


FIGURA N° 7: Juegan realizar seriaciones.

INTERPRETACIÓN: Se constató que un 0% de niños, no juegan realizar seriaciones. Un 20% lo hace a veces. Mientras que el 80% de ellos, si juegan realizar seriaciones; lo que significa que las actividades del “Mix Mat” permite el ejercicio de la seriación, para desarrollar lo procedimental.

TABLA N° 10: Juegan a colocar nombres a las cosas.

Categorías	fi	hi%
No	00	0%
A veces	00	0%
Si	30	100%
	30	100%

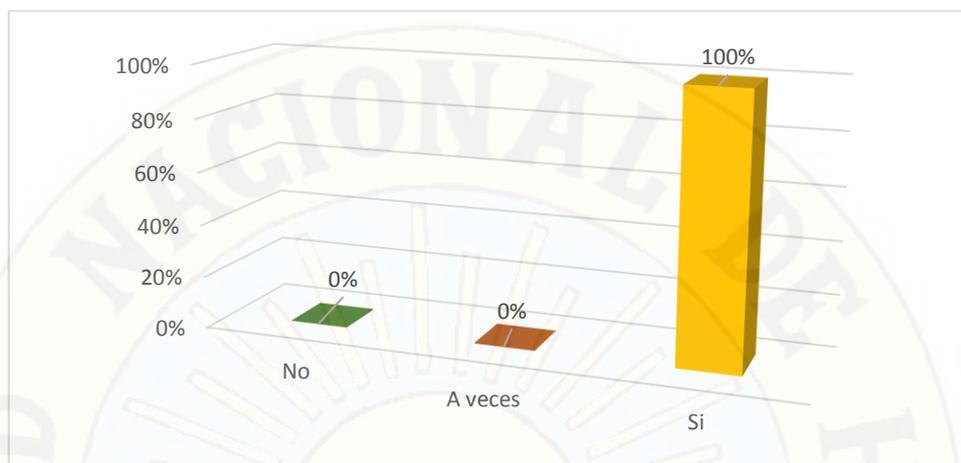


FIGURA N° 8: Juegan a colocar nombres a las cosas.

INTERPRETACIÓN: Se corroboró que un 0% de los niños, no juegan a colocar nombres a las cosas. Otro 0% lo hace a veces. En cambio, el 100% de ellos, si juegan a colocar nombres a las cosas, lo que significa que las actividades lúdicas del “Mix Mat”, contribuye a la designación o nominación, como factores fundamentales de las competencias Matemáticas.

TABLA N° 11: Juega a elegir cosas.

Categorías	fi	hi%
No	03	10%
A veces	06	20%
Si	21	70%
	30	100%

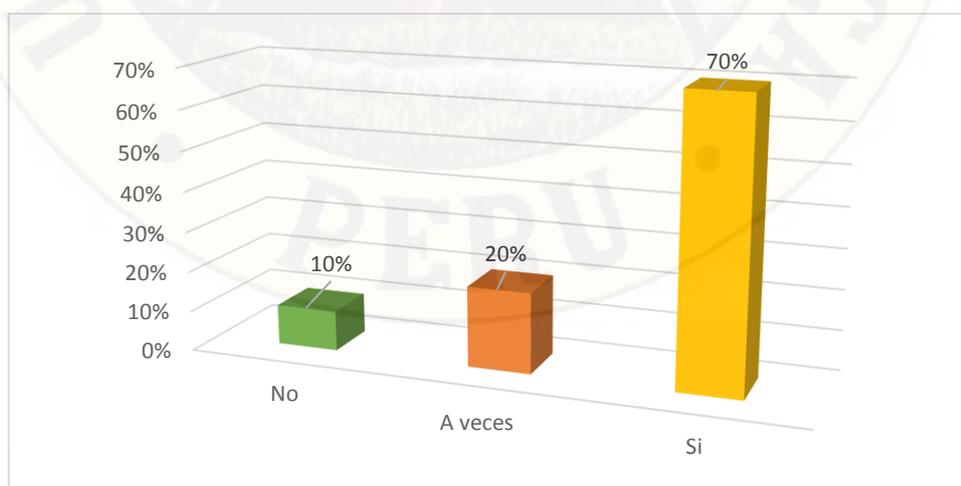


FIGURA N° 9: Juega a elegir cosas.

INTERPRETACIÓN: Se evidenció que un 10% de los niños, no juega a elegir cosas. Un 20% lo hacen a veces. En cambio, el 70% de ellos, si participan en equipos de trabajos, lo que significa que las actividades lúdicas del “Mix Mat” le permite tomar decisiones, como parte del desarrollo de lo actitudinal.

TABLA N° 12: Juega a decidir lo malo y/o lo bueno.

Categorías	fi	hi%
No	03	10%
A veces	03	10%
Si	24	80%
	30	100%

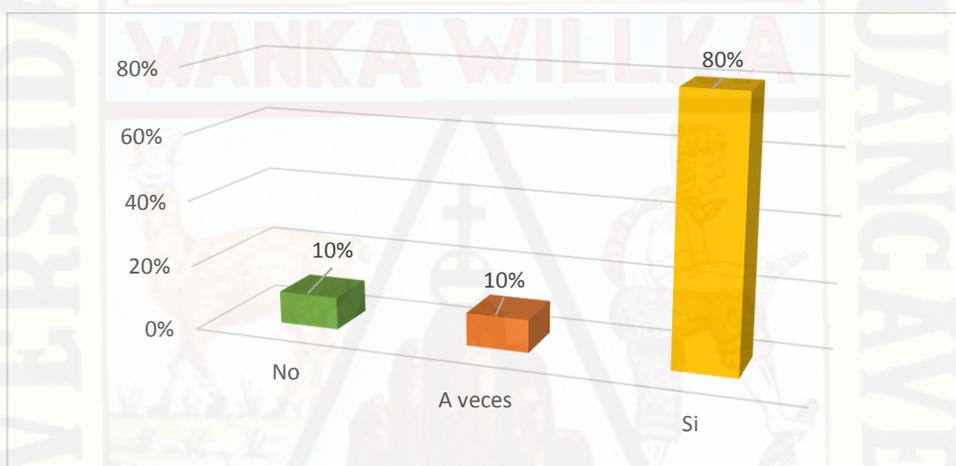


FIGURA N° 10: Juega a decidir lo malo y/o lo bueno.

INTERPRETACIÓN: Se verificó, que un 10%, no juega a decidir lo malo y/o lo bueno. Otro 10% lo hace a veces. En cambio, el 80%, si juega a decidir lo malo y/o lo bueno, lo que evidencia que las actividades del “Mix Mat” permiten tomar decisiones como parte de los aprendizajes actitudinales.

TABLA N° 13: Juegan a resolver problemas sencillos de la vida.

Categorías	fi	hi%
No	00	0%
A veces	00	0%
Si	30	100%
	30	100%

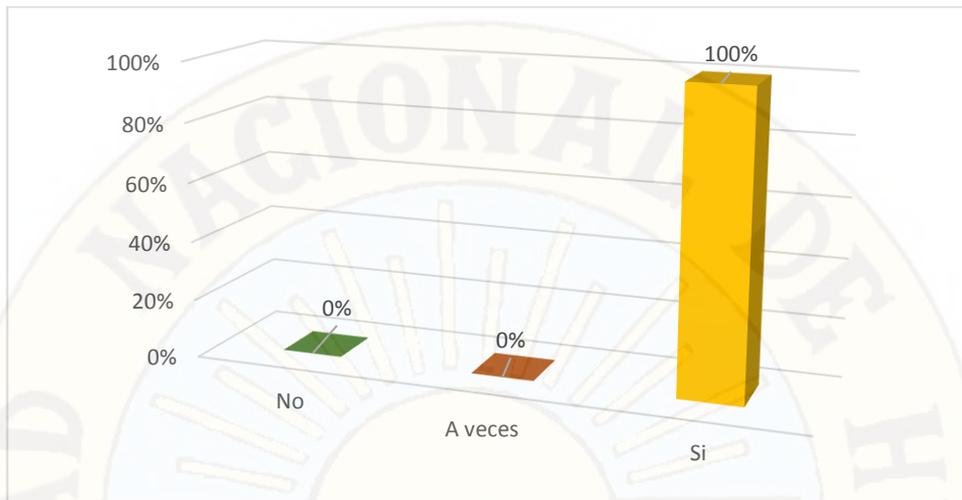


FIGURA N° 11: Juegan a resolver problemas sencillos de la vida.

INTERPRETACIÓN: Se constató que un 0%, no juegan a resolver problemas sencillos de la vida. Un 0% lo hace a veces. En cambio, el 100%, si juegan a resolver problemas sencillos de la vida, lo que significa que las actividades lúdicas del “Mix Mat”, permiten ejercitarse en la resolución de problemas que es el enfoque del área curricular de Matemática.

TABLA N° 14: Juegan a ordenar de acuerdo a uno más atributos.

Categorías	fi	hi%
No	00	0%
A veces	03	10%
Si	27	90%
	30	100%

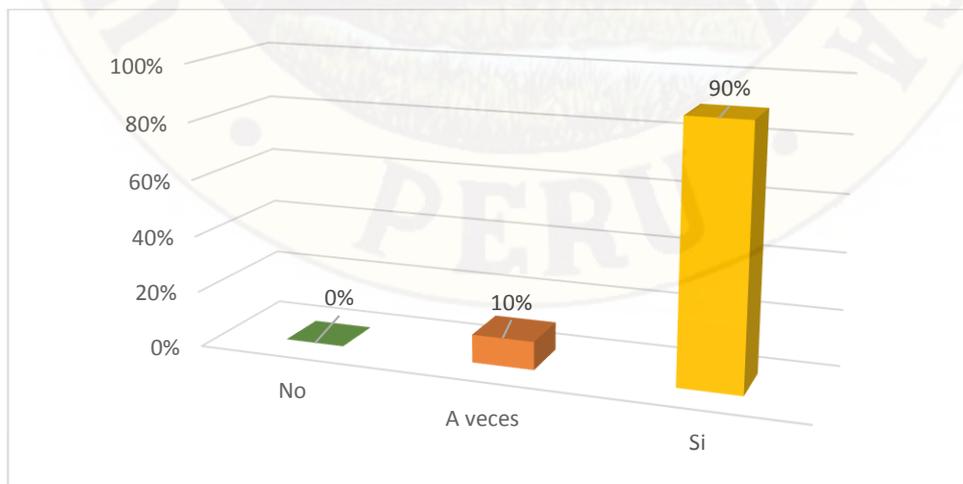


FIGURA N° 12: Juegan a ordenar de acuerdo a uno más atributos.

INTERPRETACIÓN: Se pudo verificar, que un 0% no juegan a ordenar de acuerdo a uno más atributos. Un 10% lo hace algunas veces. En cambio, el 100%, si juegan a ordenar de acuerdo a uno más atributos, lo que significa que, los niños logran aprendizajes actitudinales a partir del ordenamiento y reconocimiento de atributos.

4.2 Discusión

Se coincide con Calderón, Marín & Vargas (2014 p. 74), pues los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta, demostraron placer, alegría y goce cuando realizaban las actividades lúdicas del “Mix Mat” para aprender o lograr las competencias del área curricular de Matemática.

Se confirma lo descubierto por García (2013 p. 61), en el sentido que se reafirma, que el juego es aprendizaje, como tal, modifica la forma en que los estudiantes pueden realizar actividades que además de interrelacionarlos con su entorno inmediato, y también le brindan conocimiento que mejor el nivel de su aprendizaje.

Se reafirma la sugerido por Gómez, Molano & Rodríguez (2015 p. 80), cuando señala la necesidad de que las instituciones educativas, deben de apostarle a la innovación educativa y romper una serie de paradigmas en cuanto al manejo que se le ha venido dando a los procesos de aprendizaje. Una forma de hacerlo, es usando las actividades lúdicas del “Mix Mat” en el área de Matemática.

Se suscribe lo afirmado por Yarasca (2015 p. 50), en el sentido que, los docentes de las Instituciones observadas reconocen la importancia de los enfoques pedagógicos en el área de lógico matemática como una herramienta para favorecer las habilidades y nociones matemáticas, tal como ocurre en la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta.

A diferencia de Huamán (2016 p. 99), que sostiene que un Programa de Juegos Lúdicos se demuestra que el aprendizaje de los niños ha mejorado, en el presente estudio, se sostiene que con las actividades lúdicas del “Mix Mat”, los aprendizajes del área curricular de Matemática, se ha mejorado sustancial y ascendentemente.

CONCLUSIONES

1. Las actividades lúdicas del “Mix Mat” constituyen una valiosa herramienta para desarrollar habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales, en el área curricular de Matemática de Educación Inicial.
2. Las actividades lúdicas del “Mix Mat”, en la dimensión cognitiva, favorecen el desarrollo de las habilidades como la formulación de conceptos sencillos, respeto de reglas y aplicación de principios simples de la vida cotidiana.
3. Las actividades lúdicas del “Mix Mat” en la dimensión procedimental, favorecen a la consolidación de habilidades en el campo procedimental, tales como comparar, personas, animales o cosas; clasificar, objetos de acuerdo a una o más propiedades y abstraer ideas de objetos que observa en su entorno.
4. Las actividades lúdicas del “Mix Mat” en la dimensión actitudinal, favorecen a ordenar objetos, tomar decisiones positivas y solucionar problemas sencillos con operaciones aritméticas simples acorde a su edad y nivel educativo.
5. La presente investigación sirve de base para nuevo tipos investigaciones, de diferente nivel de investigación, con el propósito de enriquecer lo descrito desde una nueva óptica más amplia y profunda.

RECOMENDACIONES

1. Disponer el empleo de las actividades lúdicas del “Mix Mat”, en todos los años y secciones de la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta, con el propósito de mejorar los aprendizajes y el buen desempeño docente.
2. Enfatizar el desarrollo de las actividades lúdicas del “Mix Mat”, en especial las habilidades cognitivas de manera creativa, personal e ingeniosa, para el uso del pensamiento lógico matemático, el lenguaje matemático, el raciocinio y la heurística.
3. Persistir en la ejecución de las actividades lúdicas del “Mix Mat”, con énfasis en las habilidades procedimentales, para que los niños y niñas puedan crear nuevas estrategias, modus operandus o dinámicas operativas deferentes a las conocidas tradicionalmente, para hacer de la Matemática, un área divertida de aprender.
4. Continuar con la realización de las actividades lúdicas del “Mix Mat”, focalizadas en las habilidades procedimentales, para complementar lo cognitivo y procedimental, ya que la puesta en práctica de las reglas de urbanidad, cortesía, respeto y valores, son parte de la formación de la personalidad y de la conciencia social del niño y la niña en la actual Educación Inicial.
5. Es necesario ampliar y profundizar los estudios sobre las actividades lúdicas del “Mix Mat”, en tanto que lo expuesto, permite incluir o incorporar otros tipos de actividades que enriquezcan la enseñanza y el aprendizaje de la Matemática, teniendo como marco referencial, las competencias del área curricular en el Currículo Nacional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Calderón, I., Marín, S. M. & Vargas, N. E. (2014) *La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la Institución Educativa Nusefa de Ibagué*. Tesis de Licenciatura. Universidad de Tolima. Colombia. Recuperado en: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1409/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20l%C3%BAdica%20como%20estrategia%20para%20favorecer%20el%20proceso%20de%20aprendizaje%20en%20ni%C3%B1os%20de%20edad%20preescolar%20de%20la%20I.E.%20Nusefa%20de%20Ibagu%C3%A9.pdf>
- Crisólogo, A. (1999) *Diccionario Pedagógico*. Lima, Perú, Editorial ABEDUL.
- Domínguez, C. T. (2015) *La Lúdica: Una estrategia pedagógica depreciada*. Documento. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. México. Recuperado en: <http://www.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20ludica.pdf>
- Fernández, D. (s/f) *Evolución del juego en el niño desde la teoría piagetiana*. Artículo. Recuperado en: <http://www.psicogenetica.com.ar/Eljuegoenelnino.pdf>
- García, D. (2016) *Las situaciones lúdicas como estrategias para el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 "Niños Del Saber" del distrito de Punchana 2016*. Tesis de Licenciatura. Universidad de la Amazonía Peruana. Iquitos, Perú. Recuperado en: http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4215/Dina_Tesis_T%C3%ADtulo_2016.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García, P. A. (2013) *Juegos Educativos para el aprendizaje de la Matemática*. Tesis de Licenciatura. Universidad Rafael Landívar. Guatemala. Recuperado en: <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Garcia-Petrona.pdf>
- Gómez, T. Molano, O. P. & Rodríguez, S. (2015) *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño*

Jesús de Praga. Tesis de Licenciatura. Universidad de Tolima. Colombia. Recuperado en: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1537/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20actividad%20de%20la%20matemática%20como%20estrategia%20pedagógica%20para%20fortalecer%20el%20aprendizaje.pdf>

Gutiérrez, V. "Historia y metodología de la matemática". Editorial novedades educativas. Lima- Perú. Pág. 60

Huamán, R. (2016) *Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, Distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba – 2015*. Tesis de Licenciatura. Universidad Católica Los Ángeles – Chimbote. Ancash, Perú. Recuperado en: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/499/JUEGOS_LUDICOS_HUAMAN_RISCO_ROSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Jiménez, C. A. (1998). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica*. Bogotá, Colombia. Editorial Magisterio.

Jiménez, C. A. (2005). *Pedagogía lúdica: El taller cotidiano y sus aplicaciones*. Bogotá, Colombia. Armenia: Kinesis.

Ministerio de Educación (2016a) *Currículo Nacional 2016*. Documento oficial. Recuperado en: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2017.pdf>

Ministerio de Educación (2016b) *Programa Curricular de Educación Primaria*. Documento oficial. Recuperado en: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-primaria-16-marzo.pdf>

Paez, Carmen (2007). El rincón del pequeño estudiante. [carmenps2.wordpress.com/ .../tipos-de-aprendizaje/](http://carmenps2.wordpress.com/.../tipos-de-aprendizaje/)- En caché-similares

Pardo, I (1993). "Didáctica de la matemática para la escuela primaria". Editorial el Ateneo. Buenos Aires- Argentina.

- Rodríguez, A. (2010). *Métodos de Investigación*. (1° Ed.) México. Editorial Universidad Autónoma de Sinaloa.
- Salvador, A. (s/f) *El juego como recurso didáctico en el aula de Matemática*. Publicación en Power Point. Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado en: <http://www2.camino.upm.es/Departamentos/matematicas/grupomaic/conferencias/12.Juego.pdf>
- Sánchez C & Reyes Meza (1984) *Metodología y Diseños en la Investigación Científica*. (1° Ed.) Lima, Perú. Editorial Educativa – INIDE.
- Sánchez, S. G. (s/f) Los contenidos de aprendizaje. Artículo. UAEMEX. Recuperado en: http://www.seduca2.uaemex.mx/ckfinder/uploads/files/los_contenidos_de_ap_-1-_.pdf
- Santrock W. Jhon (2001). *Psicología de la Educación*, editorial Me Graw. México. Pág. 60
- Vásquez, W (2003). *Diccionario pedagógico*, editorial San Marcos .. Lima. Perú. Pág. 25
- Vega, C (2007). Integración de herramientas de la tecnología de información "portales colaborativos de trabajo" como soporte en la administración del conocimiento. Edición electrónica gratuita. Tesis doctoral accesible a texto completo en <http://www.eumed.net/tesis/2007/cavl/>
- Velásquez, A. & Rey, N. (1999). *Metodología de la Investigación Científica*. (1° Ed.) Lima, Perú. Editorial San Marcos.
- Veliz, F. E. & Almeyda, O. M. (s/f) *Novedoso & Practico Diccionario y Vocabulario Pedagógico*. Lima, Perú. Grafica "Nelly" J.C. Distribuidora.
- Yarasca, P. (2015) *Estrategias metodológicas utilizadas para trabajar el área Lógico Matemática con niños de 3 años en dos instituciones de Surquillo y Surco*. Tesis de Licenciatura. Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima, Perú. Recuperado en: http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/6297/YARASCA_LI

CETI_PAMELA ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS_LÓGICO_MATEMÁTICA.pdf?sequence=1





ANEXO

ANEXOS 1: FICHA DE OBSERVACIÓN AJENA NO PARTICIPANTE

INVESTIGACIÓN : Actividades Lúdicas “Mix Mat” en el aprendizaje del área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta, 2017.

OBJETIVO : Describir las actividades lúdicas del “Mix Mat”.

UNIDADES DE OBSERVACIÓN : Niños y Niñas de 5 años de educación Inicial.

TIPO DE OBSERVACIÓN : Observación Ajena No Participante.

ITEMS	VALORACIÓN		
	NO	A VECES	SI
	1	2	3
1. Juegan a memorizar conceptos.			
2. Juegan a inventar conceptos.			
3. Juegan respetando las reglas.			
4. Juegan para aprender.			
5. Juegan para identificar semejanzas y diferencias.			
6. Juegan agrupando objetos de acuerdo a cualidades.			
7. Juegan realizar seriaciones.			
8. Juegan a colocar nombres a las cosas.			
9. Juega a elegir cosas.			
10. Juega a decidir lo malo y/o lo bueno.			
11. Juegan a resolver problemas sencillos de la vida.			
12. Juegan a ordenar de acuerdo a uno más atributos.			
PUNTAJE			
TOTAL			

ESCALA DE EVALUACIÓN

De 01 a 30	Deficiente
De 31 a 60	Regular
De 61 a 90	Bueno

FIRMA DEL OBSERVADOR

FECHA:/...../2017

ANEXO 3: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Actividades Lúdicas “Mix Mat” en el aprendizaje del área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta, 2017.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	MARCO TEÓRICO	VARIABLE	METODOLOGÍA
<p>Problema General:</p> <p>¿De qué manera favorece las actividades lúdicas del “Mix Mat” en el área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta, 2017?</p> <p>Problemas Específicos:</p> <p>1. ¿De qué manera las actividades lúdicas del “Mix Mat” desarrolla lo cognitivo en el área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta, 2017?</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>Describir de qué manera favorece las actividades lúdicas del “Mix Mat” en el área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta, 2017.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <p>1. Identificar las actividades lúdicas del “Mix Mat” desarrolla lo cognitivo en el área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta, 2017.</p>	<p>Antecedentes:</p> <p>A nivel Internacional:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ García, P. A. (2013) <i>Juegos Educativos para el aprendizaje de la Matemática</i>. Tesis de Licenciatura. Universidad Rafael Landívar. Guatemala ○ Calderón, I., Marín, S. M. & Vargas, N. E. (2014) <i>La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la Institución Educativa Nusefa de Ibagué</i>. Tesis de Licenciatura. Universidad de Tolima. Colombia. ○ Gómez, T. Molano, O. P. & Rodríguez, S. (2015) <i>La actividad lúdica como</i> 	<p>Variable 1:</p> <p>Actividades Lúdicas “Mix Mat”</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dominio cognitivo. • Dominio procedimental. • Dominio actitudinal. 	<p>Tipo: Descriptivo simple.</p> <p>Nivel: Descriptivo</p> <p>Diseño: M → O</p> <p>Donde: M = muestra. O = observación de la muestra.</p> <p>Población: 45 niños = 100%</p> <p>Muestra Probabilística: 30 niños = 100%</p> <p>Técnica de Datos: La Observación. Fichaje</p>

<p>2. ¿De qué manera las actividades lúdicas del “Mix Mat” desarrolla lo procedimental en el área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta, 2018?</p>	<p>2. Reconocer las actividades lúdicas del “Mix Mat” desarrolla lo procedimental en el área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta, 2018.</p>	<p><i>estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga.</i> Tesis de Licenciatura. Universidad de Tolima. Colombia.</p>		<p>Instrumento:</p> <p>Ficha de Observación Ajena No Participante.</p>
<p>3. ¿De qué manera las actividades lúdicas del “Mix Mat” desarrolla lo actitudinal en el área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta, 2017?</p>	<p>3. Analizar las actividades lúdicas del “Mix Mat” desarrolla lo actitudinal en el área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 22240 “Francisco Corbeto Roca” Chincha Alta, 2017.</p>	<p>A Nivel Nacional:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Yarasca, P. (2015) <i>Estrategias metodológicas utilizadas para trabajar el área Lógico Matemática con niños de 3 años en dos instituciones de Surquillo y Surco.</i> Tesis de Licenciatura. Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima, Perú. ○ García, D. (2016) <i>Las situaciones lúdicas como estrategias para el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños Del Saber” del distrito de Punchana 2016.</i> Tesis de Licenciatura. Universidad de la Amazonía Peruana. Iquitos, Perú. 		<p>Técnicas de Procesamiento:</p> <p>CLASIFICACIÓN DE DATOS. Proceso que se empela para seleccionar los datos de mayor validez y significatividad, respecto a aquellos que no presentan tales cualidades.</p> <p>CODIFICACIÓN DE DATOS. Proceso que consiste en asignarles valores individuales a los datos recopilados, necesarios para el procesamiento estadístico.</p> <p>TABULACIÓN DE DATOS. Sirve para el conteo y construcción de los cuadros estadísticos, en el sentido, que facilita su presentación estadística.</p>

		<p>○ Huamán, R. (2016) <i>Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, Distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba – 2015</i>. Tesis de Licenciatura. Universidad Católica Los Ángeles – Chimbote. Ancash, Perú.</p> <p>Marco Teórico Referencial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición de las actividades “Mix Mat”. • Importancia. • La dimensión cognitiva. • La dimensión procedimental. • La dimensión actitudinal. • Rol del educador profesional. 		<p>INTERPRETACIÓN DE DATOS. Después de clasificarlos, codificarlos, tabularlos, se procede a presentarlos e interpretarlos, estadísticamente, en relación con la comprobación de las hipótesis planteadas.</p>
--	--	--	--	---