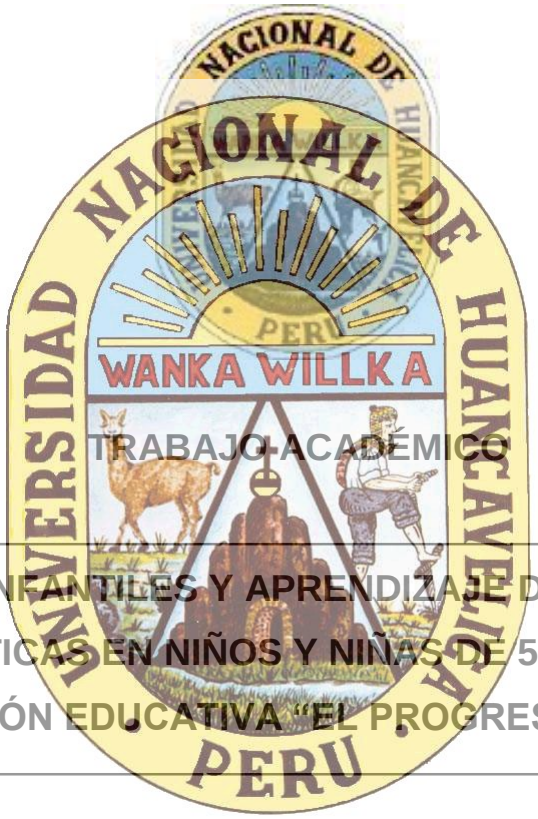
UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



TRABAJO ACADÉMICO

JUEGOS INFANTILES Y APRENDIZAJE DE NOCIONES MATEMÁTICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "EL PROGRESO" - SATIPO

PARA OPTAR EL TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL

PRESENTADO POR:

Ruth Alicia CAMAC TORRES DE GASPAR

Vilma OTTOS ÑAÑACC

HUANCAVELICA – 2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA

(CREADA POR LEY N° 25265)

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADEMICO

En la ciudad universitaria Paturpampa, Auditorio de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica a los 19 días del mes de enero del año 2018 a horas 12:00 p.m, se reunieron; los miembros del Jurado Calificador, que está conformado de la siguiente manera:

PRESIDENTE: Dr. Dakes Riveros Anccasi

SECRETARIO: Mg. Félix Amadeo Canales Conce

VOCAL: Mg. Alvaro Ignacio Camposano Córdova

Designados con la resolución N° 1687-[illegible]-D-FED-UNH del trabajo Académico titulado Juegos infantiles y aprendizaje de nociones matemáticas en niños y niñas de 5 años de la institución educativa "El Progreso" - Satipo

Siendo los autores (es)

Ruth Alicia Camac Torres de Gaspar

Vilma Ottos Damaca

A fin de proceder con la calificación de la sustentación del trabajo académico 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: Ruth Alicia Camac Torres de Gaspar

APROBADO POR Mayoría

DESAPROBADO POR

Egresado: Vilma Ottos Damaca

APROBADO POR Mayoría.

DESAPROBADO POR

En conformidad a lo actuado firmamos al pie del presente

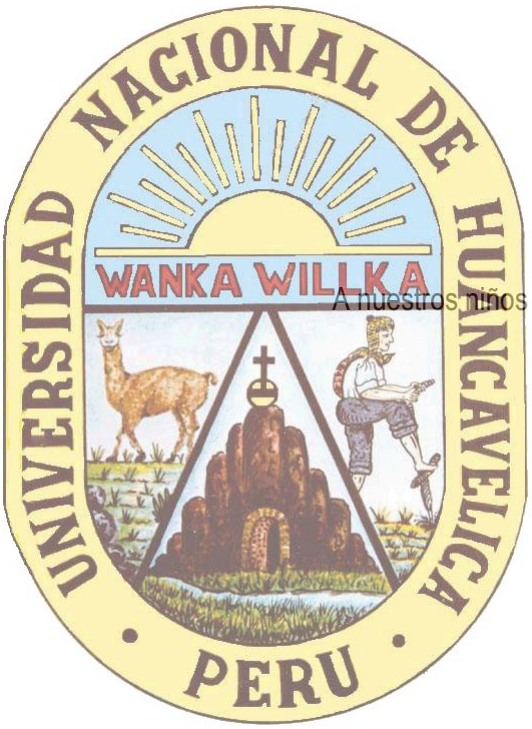
PRESIDENTE

SECRETARIO

VOCAL

ASESORA

Dra. María Dolores Aguilar Córdova.



A nuestros niños y niñas del Perú.

ÍNDICE

Dedicatoria	3
Índice	4
Resumen	5
Abstract	6
Introducción	7
Capítulo I	9
Presentación de la temática	9
1.1. Fundamentación del tema	9
1.2. Objetivo del estudio	11
1.2.1. Objetivo general	11
1.2.2. Objetivo específico	11
1.3. Justificación del estudio	11
Capitulo II	12
Marco teórico	12
2.1. Antecedentes del estudio	12
2.1.1. Antecedentes internacionales	12
2.2. Bases teóricas	19
2.3. Definición de términos básicos	36
Capitulo III	37
Diseño metodológico	37
3.1. Método de estudio	37
3.2. Técnicas de recolección de datos	39
Capitulo IV	40
Resultados	40
4.1. Descripción de las actividades realizadas	40
4.2. Desarrollo de estrategias	40
4.3. Actividades e instrumentos empleados	63
4.4. Logros alcanzados	69
4.5. Discusión de resultados	74
Conclusiones	77
Sugerencias	78
Bibliografías	79
Anexos	82

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado “Juegos infantiles y aprendizaje de nociones matemáticas en niños y niñas de 5 años de la institución educativa El Progreso- Satipo, 2017” tuvo como propósito proponer el juego infantil para mejorar el aprendizaje en matemática en el nivel de inicial, como población y muestra se ha trabajado con 14 niños y niñas del nivel inicial siendo una muestra censal, el tipo y nivel de investigación fue descriptiva teniendo como variable el estudio de los juegos infantiles y aprendizaje de nociones en matemática. El estudio llego a la siguiente conclusión.

Queda determinado con respecto a los juegos infantiles. Los juegos lúdicos como estrategias metodológicas contribuyen el aprendizaje de las nociones matemáticas en los niños y niñas de la institución educativa El Progreso de la provincia de Satipo.

Se observó el resultado respecto a la importancia del juego en el desarrollo del niño. Del 100% de los niños que equivale a14 elementos de la muestra observada, lograron de 86% hacia el 100% puntos positivos respecto a la importancia del juego en el desarrollo del niño o niña y mientras que por debajo del 14 % se estima puntos negativos respecto a dicha variable. Los juegos lúdicos como estrategias metodológicas. Del 100% de los niños que equivale a14 elementos de la muestra observada, lograron de 93% hasta 100% puntos positivos respecto a la importancia del juego lúdico como estrategias metodológicas y mientras que por debajo del 13 % se estima puntos negativos respecto a dicha variable. Por lo tanto, se estima que la importancia de los juegos lúdicos como estrategias metodológicas

Palabras claves. Juegos infantiles, aprendizaje de matemáticas, Juegos lúdicos

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

ABSTRACT

The present research work entitled "Children's games and learning mathematical notions in children of 5 years of the educational institution El Progreso- Satipo, 2017" had the purpose of proposing the children's game to improve learning in mathematics at the initial level , as population and sample, we have worked with 14 children from the initial level, being a census sample, the type and level of research was descriptive having as a variable the study of children's games and learning notions in mathematics. The study came to the following conclusion.

It is determined with respect to children's games. Playful games as methodological strategies contribute to the learning of mathematical notions in the children of the El Progreso educational institution in the province of Satipo.

The result was observed regarding the importance of the game in the development of the child. Of the 100% of children that are equal to 14 elements of the observed sample, they achieved 86% to 100% positive points regarding the importance of the game in the development of the child or girl and while below 14% it is estimated negative points with respect to said variable. Playful games as methodological strategies. Of the 100% of the children that are equal to 14 elements of the observed sample, they achieved 93% to 100% positive points regarding the importance of the playful game as methodological strategies and while below 13% it is estimated negative points with respect to said variable

. Therefore, it is estimated that the importance of games as methodological strategies

Keywords. Children's games, learning math, play games

INTRODUCCIÓN

La naturaleza del ser humano está propenso al cambio y su capacidad de adaptarse es inherente a su concepción ontológica de la misma forma se experimentan cambios en los paradigmas educativos, que dan lugar a diversos enfoques sobre el aprendizaje; estos cambios implican modificaciones e innovaciones en el rol de las instituciones educativas, así como en los agentes mediadores del aprendizaje.

El Ministerio de Educación respondiendo al Proyecto Educativo Nacional al 2021 (PEN):La Educación que queremos para el Perú" ha determinado con mayor precisión, los lineamientos de políticas educativas elaborando el Diseño Curricular Nacional donde destaca que "a través de la actividad psicomotriz y las condiciones ambientales, los niños van construyendo su propia identidad", la psicomotricidad y los juegos infantiles se fundamenta en una visión unitaria del ser humano y considera al cuerpo como unidad psico afectivo - motriz; que piensa, siente, actúa en forma integrada los aspectos: psíquicos, motrices y afectivos, es decir, lo mental (ideas, razonamiento), lo motriz (cuerpo, movimiento, emoción) y lo afectivo (actitudes y emociones) (Ministerio de educación-(MINEDU, 2009). Mediante el juego lúdico el niño comenzara a conocer sus capacidades e inclinaciones para su futura vida, desarrollando sus relaciones sociales y mejorando su capacidad de observación e incluso experimentando situaciones nuevas. No hay que olvidar que el juego motriz es uno de los principales mecanismos a definirse el comportamiento social de la persona, así como sus intereses y actitudes. El carácter expresivo y comunicativo del cuerpo facilita y enriquece la relación interpersonal. (Saavedra y Tomas, 2010)

Con estas consideraciones se llegó a titular la investigación Juegos infantiles y aprendizaje de nociones matemáticas en niños y niñas de 5 años de la institución educativa El Progreso-Satipo, 2017", la investigación se realizó con 14 niños y niñas en donde se aplicó el proyecto que se diseñó durante 5 días, el objetivo general de investigación fue determinar la influencia del programa de juegos infantiles en el

aprendizaje de las nociones matemáticas en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “EL PROGRESO” de Satipo, objetivo específico se tuvo diagnosticar los conocimientos básicos matemáticos que poseen los niños y niñas de 5 años de la I.E. “EL PROGRESO” de Satipo y seleccionar los juegos infantiles que contribuyen en el aprendizaje de las nociones matemáticas en niños y niñas de 5 años de la I.E. “EL PROGRESO” de Satipo. La investigación comprende lo siguiente:

Capítulo I. presentación temática comprende fundamentación del tema, objetivos del estudio, justificación del estudio.

Capitulo II. Marco teorico, comprende antecedentes del estudio, bases teóricas y definicón de términos básicos.

Capitulo I.I Diseño metodológico, comprende métodos de estudio y técnicas de recolección de datos.

Capitulo IV. Resultados, comprende descripción de actividades realizadas, desarrollo de estrategias. Actividades e instrumentos empleados, logros alcanzados, discusión de resultados y conclusiones, finalmente la redacción del informe se ha realizado con las normas APA.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

CAPÍTULO I
PRESENTACIÓN DE LA TEMÁTICA

1.1. Fundamentación del tema

Los niños y las niñas, desde los primeros instantes de su vida aprenden los fenómenos naturales a través del contacto con la familia, los amigos, los medios de comunicación, especialmente la televisión, el Internet y los juegos, etc. Sus conocimientos van progresando en la medida que la docente brinda al niño y la niña las condiciones básicas en el trabajo pedagógico, como un ambiente cálido, afectuoso, armonioso y estable, aunado a ello las estrategias de enseñanza y aprendizaje dinámicas, significativas y relevantes en la que se visualice la aplicación de diversos recursos didácticos, como elemento motivador para promover un aprendizaje activo y efectivo.

La realidad educativa nos muestra, que en algunas Instituciones Educativas del nivel inicial, se presentan una diversidad de inconvenientes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la matemática, donde en la etapa preoperacional, se distingue escasa práctica de estrategias de experimentación y manipulación. Los cuadernos y fólderes de los niños y niñas son una evidencia para determinar que, en el Área de Matemática, la secuencia con que se trabaja no es la correcta ni se adecúa a la etapa de desarrollo cognitivo de los niños y las niñas, además solo se limitan a la aplicación de fichas que presentan los distintos textos de aprestamiento; estas actividades se realizan indistintamente sin tener en cuenta criterios de selección o jerarquización de contenidos. A veces, por ejemplo, se empieza por la noción de número, que es la última noción que se debería trabajar; originando que los niños y niñas aprendan por repetición, y limite el desarrollo del pensamiento lógico.

Teniendo en cuenta esta realidad, es oportuno contemplar que es un error suponer que el niño o la niña adquiere la noción de número y otros conceptos matemáticos justamente por la enseñanza. Por el contrario, hasta cierto punto los debe descubrir él mismo independiente y espontáneamente. “Cuando los adultos tratan de imponer prematuramente a un chico conceptos matemáticos, su aprendizaje será meramente verbal; la verdadera comprensión de los mismos sólo llega con su crecimiento mental. El proceso de enseñanza aprendizaje seria el tradicional los niños de 5 o 6 años,

aunque conozcan los nombres de los números, porque tuvieron una enseñanza verbal de estos, todavía no captan la idea esencial, que es su permanencia o conservación" (Chamorro, 2004: 253). La noción de conservación va a lograrse cuando el pensamiento se haga reversible, es decir, cuando el niño o la niña tengan la posibilidad de revertir mentalmente una operación a su situación inicial, su pensamiento es bidireccional.

Por tales razones, el problema de brindar abundante contenido matemático, sin tener un orden o una secuencia y sin tener en cuenta la edad de los niños y las niñas, altera el desarrollo normal de las capacidades cognitivas de los más pequeños. Hay evidencias de que en algunas instituciones de Educación Inicial trabajan los números naturales llegando incluso hasta el 50 y en otros casos hasta el 100, además de problemas de sumas y restas. A esta edad, como se sabe, deberían permanecer menos tiempo sentados y más tiempo interactuando, experimentando, y explorando sensorialmente. Esta situación es preocupante porque sabiendo que cada conocimiento nuevo depende en cierto grado de los conocimientos previos, el hecho de que los niños y las niñas no tengan los conocimientos básicos matemáticos o que estos hayan sido adquiridos de forma superficial puede ocasionar que, en un futuro próximo, sientan aversión hacia las matemáticas.

En consecuencia, se ratifica las dificultades que se presentan en el tratamiento del área de matemática en las instituciones educativas del distrito de Mazamari, provincia de Satipo, región de Junín, en vista que los niños y niñas muestran inconveniencias en el aprendizaje de la matemática en general, más aún en las nociones matemáticas por diversos factores de orden pedagógico, relacionados con las docentes, padres de familia, básicamente por las restricciones del uso de materiales educativos y la práctica de juegos relacionados con esta área curricular. Con esta enseñanza tradicional podemos mencionar que los alumnos del nivel inicial al pasar al nivel primario presentan una diversidad de dificultades referidos a la identificación y representación de los números, aún más en las operaciones básicas.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

1.2. Objetivo del estudio

1.2.1. Objetivo general

Determinar la influencia del programa de juegos infantiles en el aprendizaje de las nociones matemáticas en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “EL PROGRESO” de Satipo.

1.2.2. Objetivo específico

a. Diagnosticar los conocimientos básicos matemáticos que poseen los niños y niñas de 5 años de la I.E. “EL PROGRESO” de Satipo.

b. Seleccionar los juegos infantiles que contribuyen en el aprendizaje de las nociones matemáticas en niños y niñas de 5 años de la I.E. “EL PROGRESO” de Satipo

1.3. Justificación del estudio

El presente estudio, va a permitir identificar las estrategias didácticas de los juegos infantiles que favorecerán en el aprendizaje de las nociones matemáticas en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, el mismo que permitirá contribuir en el trabajo pedagógico de las docentes de dicho nivel educativo, además de convertirse en un futuro próximo en una guía didáctica para la tarea pedagógica.

Por otro lado, nos parece importante el estudio debido a que servirá para reflejar un tema que se está priorizando en algunos centros educativos que es el del cumplimiento de los objetivos del aula y por ende se están dejando de lados otros aspectos.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

CAPITULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio

2.1.1. Antecedentes internacionales

García (2013), en su tesis titulado "Juegos Educativos para el Aprendizaje de la Matemática" con el objetivo de determinar el progreso en el nivel de conocimientos de los estudiantes al utilizar juegos educativos como estrategia de aprendizaje de la matemática. Con su hipótesis Los Juegos educativos mejoran el aprendizaje de los alumnos Con el tipo y nivel de investigación experimental con la muestra y población comprendida por 60 estudiantes llegando a la siguiente conclusión:

"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".

Se determinó la influencia de la metodología activa, en contraposición con la tradicional, demuestra un progreso en el aprendizaje de los alumnos, pues los juegos educativos cumplen un fin didáctico que desarrolla las habilidades del pensamiento"

Vara, (2013) en su tesis titulado "La Lógica Matemática en Educación Infantil" con el objetivo de que debemos de considerar la educación Lógico-Matemática como un elemento más en la formación integral de la personalidad del niño, y en el desarrollo de todas y cada una de sus capacidades física, social, afectiva e intelectual.con el tipo y nivel de investigación cualitativa; con una población y muestra comprendida por 40 niños, llegó a la siguiente conclusión:

"Como conclusión podemos señalar el conocimiento matemático sirve para percibir y operar con la realidad. Tenemos que tener en cuenta, que este conocimiento debe comenzar en la edad temprana y con la ayuda de diferentes medios".

“El niño, desde que nace, va desarrollando el pensamiento lógico-matemático. No todos los niños aprenden al mismo ritmo, sino que cada uno tiene un ritmo diferente y los profesores se deben ir adecuando a ellos”.

Es muy importante que en la Educación Infantil se usen palabras usuales para identificar los conceptos, ya que así será más fácil la comprensión para los niños. Estos conceptos no han de formarse todos a la vez, sino que deben ir creándose sucesivamente

Leyva, (2011) en su tesis titulado “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil” con el objetivo de Caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil. Con el tipo y nivel de Investigación cualitativo (descriptivo e interpretativo) con la muestra y población comprendida por seis docentes, pedagogas infantiles, y un profesor licenciado en educación física, quienes ejercen en instituciones educativas (pública y privada), en los grados pertenecientes a la educación infantil, desde pre-kínder hasta primero de primaria llegando a la siguiente conclusión.

“Comprender todo este proceso investigativo le permite al sujeto investigador entender la complejidad de dicho proceso, aprender a utilizar los medios y herramientas adecuadas para su investigación, establecer instrumentos pertinentes para la recolección de datos, que le generen a su vez resultados apropiados para la respuesta final a su pregunta investigativa, y por último aprender a relacionarse con la población en la cual va desarrollar su investigación”.

Fernández, (2012) en su tesis titulado “Estrategias lúdicas para facilitar el aprendizaje de habilidades de conteo y razonamiento matemático en los niños de 3° de preescolar” con el objetivo de Emplear el juego como estrategia, para favorecer, apoyar y propiciar la enseñanza aprendizaje de las matemáticas en niños del nivel preescolar, de manera placentera, agradable y significativa, para que estos logren desarrollar significativamente sus habilidades de conteo y razonamiento matemático.con el tipo y nivel de investigación cualitativo con la muestra y población comprendida por por 10 niños (5 niñas y 5 niños) en edades de 5 a 6 años; los alumnos que tengo se interesan en aprender y responden

cuando las actividades planteadas se desarrollan de manera lúdica y se muestran más participativos y atentos, llegando a la siguiente conclusión:

“La educación preescolar, además de preparar a los niños para una trayectoria exitosa en la educación primaria, puede ejercer una influencia duradera en su vida personal y social. Por lo que la docente debe de aprovechar este nivel educativo, pues a través de esta experiencia pude confirmar que en este nivel van construyendo la base del conocimiento matemático”.

“El juego es parte fundamental en el aprendizaje infantil, pues a través de este se pone en contacto con las cosas y aprende inconscientemente su utilidad y sus cualidades, cuestiona y da respuestas a sus propios planteamientos de tal manera que le da un significado a su aprendizaje; el juego es la parte central para lograr intereses, descubrir deseos, gustos y necesidades”.

“El juego es una estrategia que facilita la enseñanza de las matemáticas a través de él los niños van construyendo las nociones básicas que son indispensables para que se desarrolle su pensamiento matemático y la comprensión de los diferentes conceptos”.

“A los docentes que se enfrentan a la problemática de cómo propiciar el proceso de enseñanza- aprendizaje de las matemáticas de los niños en edad preescolar hago notar, que es importante tomar en cuenta las características de desarrollo del niño, por la necesidad que tienen éstos de que se le proporcionen experiencias directas con los objetos de su mundo, con la finalidad de que logre llegar a manejar situaciones que requieren de expresión verbal y gráfica del concepto iniciando con material concreto, desarrollando paulatinamente las nociones que le permitirán integrar con la posibilidad de abstraerlo, estimulando el desarrollo natural del pensamiento matemático del niño por medio del juego siendo este un recurso del cual nos podemos apoyar para favorecer aprendizajes significativos y matemáticos para ellos”.

“Es de suma importancia la intervención pedagógica como mediador del conocimiento al momento de la planeación, ejecución y evaluación de las estrategias lúdicas presentadas para lograr los objetivos de las mismas”.

Frontera, (1992), en su tesis titulado “Adquisicion de los conceptos Matematicos Basicos. Una Perspectiva Cognitiva.” Con el objetivo de deternoimoar la itocidencia de la estructura

senoántlca, posición de la itocúgmoita. contexto lingúistice y tanottmoo de los momi,ooeros utilizados. etzo el toivel de rllimcultad de los problemas planteados; con el Tipo y Nivel de Investigación cualitativo; con una Población y Muestra: comprendida por 48 niños; llegando a la siguiente conclusión:

Los problemas más discriminativos en el conjunto de Pre-eescolar están entre los de mayor grado de dificultad (situados en el segundo nivel de los tres de que consta la clasificación general con números pequeños). Con números grandes, las mayores diferencias entre los grupos de alto y de bajo rendimiento están en problemas considerados fáciles en las distintas clasificaciones realizadas.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Lachi (2015) en su tesis titulado "Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en Niños (As) de cinco Años" con el objetivo de diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en niños de 5 años. Con el tipo y nivel de investigación cualitativa se solicitó una apreciación crítica de la propuesta de modelación que se presentó, teniendo en cuenta los aspectos positivos, negativos y sugerencias. Con la muestra y población comprendida por los especialistas seleccionados para acreditar la propuesta fueron 3 mujeres que cuentan con los grados académicos y científicos requeridos, la experiencia profesional y la autoridad para la valoración del resultado científico de la propuesta llegando a la siguiente conclusión:

"La competencia de número y operaciones existe un bajo nivel de aprendizaje en los niños porque las docentes no aplican estrategias adecuadas y pertinentes para resolver problemas referidos a la clasificación, seriación y conteo en situaciones de la vida diaria".

"La estrategia de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la Comunidad".

La propuesta de proyectos de aprendizaje es una alternativa científica para mejorar el nivel de desarrollar de la competencia de número y operaciones porque abordar la integralidad de áreas de aprendizaje de los niños ya que les permite interactuar con

diferentes elementos del contexto y situaciones de la vida diaria. Por lo tanto, las docentes deben considerar los proyectos de aprendizaje a través de los juegos tradicionales como una unidad didáctica que demanda mayor planificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Córdova (2012) en su tesis titulado "Propuesta Pedagógica para la Adquisición De La Noción De Número, en el Nivel Inicial 5 Años De La I.E. 15027, de la provincia de Sullana" con el objetivo de demostrar la eficacia de una propuesta pedagógica para lograr la adquisición de la noción de número en el nivel inicial 5 Años, con su hipótesis la aplicación de una propuesta pedagógica referida a la selección y jerarquización de contenidos matemáticos en el nivel inicial 5 años ayudara a cimentar las nociones básicas, para la adquisición de la noción de número, con el tipo y nivel de investigación cuantitativa; con una población y muestra comprendida por 65 estudiantes; técnicas e instrumentos de recolección de datos: Ficha de observación y Pre test – Post test llegando a la siguiente conclusión:

"El aprendizaje del número, requiere de un trabajo organizado por parte del docente, es necesario secuenciar y jerarquizar los contenidos del área de matemática que promuevan la adquisición de la noción numérica".

"Las estrategias más adecuadas de trabajo con los niños tienen que estar relacionadas con sus necesidades e intereses, y enmarcadas dentro de las estrategias fundamentales adecuadas para esta edad. Aquí podemos mencionar: el juego, la experimentación y la manipulación de material concreto".

"El diseño del programa, incluyó capacidades y contenidos relacionadas estrechamente con la etapa de desarrollo en que se encuentran los niños; está demostrado que si al niño se le enseña algo antes de que esté mentalmente preparado para ello, lo que se obtendrá es un conocimiento superficial".

"Los resultados, evidencian la necesidad de replantear las capacidades y los contenidos que se trabajan en el área de Matemática en el Nivel Inicial, por las capacidades y contenidos que estén estrechamente relacionados con la etapa de desarrollo en la que se encuentran los niños, ya que la matemática no exige aprendizaje mecánico sino razonado".

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

"Los resultados nos demuestran que la noción de número va más allá que la escritura de una simple grafía y que se construye a través de una serie de procesos cognitivos, atribuibles en su formación a las nociones básicas de acuerdo a la etapa de desarrollo cognoscitivo del niño. Queda claro también que es en el periodo pre operacional donde se consolidan las primeras nociones numéricas".

Aliaga (2010) en su tesis titulado "Programa de juegos de razonamiento lógico para estimular las operaciones concretas en niños de segundo grado de educación primaria de la institución educativa particular Rosa de Santa María de la ciudad de Huancayo",con el Objetivo de determinar los efectos de la aplicación de un programa de juegos de razonamiento lógico para estimular las operaciones concretas en niños de 2º grado; con su Hipótesis El Programa de Juegos de razonamiento lógico ayuda a incrementar las operaciones concretas en niños de segundo grado; con el tipo y nivel de investigacio:tecnológica aplicada-experimental, con una población y muestra comprendida por 80 alumnos; técnicas e Instrumento: bateria de pruebas operatorias "forcab" ,descripción de otras técnicas de recolección de datos, procedimiento experimental; llegó a la siguiente conclusión:

"Con la aplicación del programa experimental de estimulación de los procesos cognoscitivos mejoró significativamente el desarrollo de las operaciones concretas en los niños de 7 a 8 años de edad, de la I.E.P. Rosa de Santa María de la Ciudad de Huancayo, tal como se demuestra estadísticamente a través del modelo estadístico".

"Se ha demostrado que el programa experimental de estimulación de los procesos cognoscitivos sí es efectivo para poder mejorar el desarrollo de las operaciones concretas en los niños de educación primaria".

García (2016), en su tesis tituado "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" con el objetivo de determinar de qué manera las situaciones lúdicas como estrategias facilitan el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 a 22 años; con su Hipótesis: Las situaciones lúdicas como estrategias se relaciona con el desarrollo de las

capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años; con el tipo y nivel de investigación: correlacional y transversal; con una población y muestra comprendida por 90 niños de 5años; con la técnica e instrumento:Una fichade observación y registro de evaluación; llegó a la siguiente conclusión:

"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".

Euceda (2007), en su tesis titulado "El Juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica"; con el objetivo de describir la importancia y el uso del Juego desde el punto de vista didáctico, en el nivel de educación pre básica; con su hipótesis: El Juego aporta una serie de ventajas en el desarrollo cognitivo, afectivo, psicomotor y social del educando; con el tipo y nivel de investigación cualitativo y cuantitativo, de carácter descriptivo; a través de una recopilación documental bibliográfica y una investigación de campo mediante la aplicación de un cuestionario y entrevista a docentes del nivel Pre básico; con una población y muestra comprendida por 50 docentes que laboran en instituciones públicas y privadas; llegó a la siguiente conclusión:

"El juego tiene tal importancia para el desarrollo integral del educando, ya que a través de éste aprende a auto dominarse y someter por su propia decisión sus impulsos y deseos, incidiendo y afectando la formación de su personalidad y su desenvolvimiento psíquico, físico, afectivo y social, con lo cual fortalece y descubre su autonomía e identidad personal".

"Los espacios educativos o rincones de juego crean un mundo para los educandos, en el cual realizan sus sueños, crean un mundo de ficción donde expresan sus deseos y

cumplen sus necesidades; que no lo pueden hacer en el mundo real, pero con esto están desarrollándose y alcanzando una madurez física y emocional".

"El juego didáctico puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional, mediante el juego didáctico ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del alumno y a la formación de las cualidades que debe reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y 111 tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de dirección y de relaciones sociales".

Actualmente es más importante que el niño conozca cómo usar la computadora, por ejemplo, ubicar las letras y los números que enseñarle a hacer el gráfico de las letras o de los números; el juego toma un nuevo giro, ya que lo importante es que el niño aprenda a operar los juguetes en cuanto a su sistema electrónico.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

2.2. Bases teóricas

2.2.1 . Los juegos infantiles

El juego es una actividad constante en la vida propia del ser humano. Desde que nace y durante todas sus etapas de desarrollo, hombre y mujeres sienten atracción hacia las actividades lúdica como forma de actuación. De ahí la importancia de su aplicación en el aprendizaje

Croos (2016) el juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destreza que le permiten sobrevivir y descubren algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido.

Gómez, (2015) "El juego infantil se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarlas con nuestro acompañamiento inteligente".

2.2.2. Aprendizaje en las matemáticas

2.2.2. 1. La Matemática del Nivel Inicial

Al respecto Piaget menciona que "el aprendizaje es un proceso de adquisición de operaciones" Esto significa que los alumnos deberán convertirse en los protagonistas de

un camino que iremos marcando con nuestras propuestas. Cuando trabajamos ordinalidad y cardinalidad ejemplificamos lo dicho anteriormente; son el resultado de establecer relaciones entre elementos de un conjunto, con materias concreto, con conjuntos de objetos didácticos y finalmente conjuntos representados gráficamente.

El niño del nivel inicial, se encuentra en un periodo sensible de su desarrollo, esto quiere decir que el 80% de su cerebro se desarrolla durante la etapa preescolar, por lo tanto, es importante trabajar los conocimientos que debe aprender y el método con que lo hace. Se debe enseñar matemática no para obtener aprendizajes mecánicos sino para llevar a la persona a pensar y razonar, a enjuiciar y reflexionar y a acrecentar sus conocimientos.

Hay que resaltar también que los niños o las niñas no aprenden sentados, no aprenden recibiendo y acumulando pasivamente los datos que reciben, más bien se tiene que usar estrategias que los estimulen a su autonomía e iniciativa; ya que el desarrollo del pensamiento matemático supone una construcción personal, una construcción desde dentro, algo que únicamente el niño puede hacer.

Gracias a las interacciones con las personas y con el medio, los niños y las niñas van creando y madurando las estructuras de razonamiento lógico matemático. La familia conjuntamente con la Institución Educativa debe proporcionar al niño o la niña herramientas necesarias que le permitan ir construyendo el propio razonamiento lógico matemático.

"Para conseguir estos propósitos en las primeras edades el razonamiento lógico matemático se ocupa de analizar cualidades sensoriales, desde tres puntos de vista, que coinciden con tres grandes capacidades del ser humano: identificar, definir, y/o reconocer estas diferentes cualidades, analizar las relaciones que se establecen entre unas y otras, y observar sus cambios, llamados también operadores lógicos" (Alsina, 2006, pág. 28)

Esto determina que las primeras estructuras lógico matemáticas que adquiere el niño son las clasificaciones y las seriaciones, estas aparecen a causa de factores perceptivos y sensoriomotores. Gracias a la interacción con todo lo que le rodea y a la manipulación, el niño llega a descubrir las propiedades de los objetos y es aquí donde van apareciendo los primeros esquemas.

2.2.2. La Matemática del Nivel Inicial en el DCN

Los niños y las niñas cuentan con conocimientos básicos, que aprenden en casa, la institución educativa y en el entorno, todos estos conocimientos se organizan formando estructuras lógicas de pensamiento con orden y significado, tal como se precisa (DCN, 2009, pág. 130) "Es aquí donde la matemática, cobra importancia pues permite al niño comprender la realidad sociocultural y natural que lo rodea, a partir de las relaciones constantes con las personas y su medio".

El trabajo en esta Área debe proporcionar a los niños y a las niñas las herramientas para aplicar los conocimientos aprendidos a la vida real, para que pueda resolver problemas de la vida cotidiana, cuando estos se le presenten. Es la matemática la que proporciona las herramientas para la representación simbólica de la realidad y del lenguaje, facilita la construcción del pensamiento y el desarrollo de los conceptos y procesos matemáticos.

El desarrollo de estructuras lógico matemáticas en Educación Inicial se traduce en:

- "Identificar, definir y/o reconocer características de los objetos del entorno.
- Relacionar características de los objetos al clasificar, ordenar, asociar, seriar y secuenciar.
- Operar sobre las características de los objetos, es decir, generar cambios o transformaciones en situaciones y objetos de su entorno para evitar asociarla exclusivamente a la operación aritmética" (DCN, 2009, pág. 130)

Los organizadores y competencias a desarrollar según el Ministerio de Educación, en el área de matemática son las siguientes:

- "Número y Relaciones: Establece relaciones de semejanza y diferencia entre personas y objetos de acuerdo a sus características con seguridad y disfrute.
- Geometría y medición: Establece y comunica relaciones espaciales de ubicación identificando formas y relacionando espontáneamente objetos y personas.
- Realiza cálculos de medición utilizando medidas arbitrarias y resolviendo situaciones en la vida cotidiana". (DCN, 2009, pág. 131)
- Dentro las competencias mencionadas en el apartado anterior, las capacidades del área de matemática propuestas por el MED, y que están referidas al uso de los números son las siguientes:
- "Identifica y establece en colecciones la relación entre número y cantidad del 1 hasta el 9.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA WANKA WILLKA PERU

- Utiliza espontáneamente el conteo en situaciones de la vida diaria.
- Registra datos de la realidad utilizando palotes y puntos en cuadros de doble entrada: control de asistencia, cuadro de cumplimiento de responsabilidades, etc." (MED, 2009, pág. 178).

2.2.3. Estrategas para trabajar el área de Matemática

En el nivel de Educación Inicial la estrategia por excelencia es el juego, este es una actividad innata, connatural al niño.

Es en esencia una actividad que tiene fin en sí misma y se realiza por el gozo que procura. "El juego es placer, pero también es una actividad seria en donde todas sus manifestaciones, hasta las de aparente desorden tienen importancia y significación" (Dubovick & Tocaichi, 1994, pag. 50)

El juego pone al niño en contacto con el entorno, lo lleva a observar, crear, sacar conclusiones, y en general a aprender y a recrearse, por estas razones es indispensable para el normal desarrollo del niño. Se puede afirmar que a través del juego el niño se divierte, pero también aprende a cooperar, a socializarse, a respetar reglas y a desarrollar su inteligencia.

El juego, si es aceptado como tal por el niño, supone una motivación suficiente; contiene su propia finalidad. Pero esto no excluye, sino todo lo contrario, que responda a una intención pedagógica y no solamente a una preocupación por entretener al niño o divertirle. Cada juego es una nueva experiencia, que muchas veces propicia nuevas actividades, habilidades, deseos, sentimientos y conocimientos.

Otras de las estrategias muy importantes para desarrollar el pensamiento lógico matemático y que deberían trabajarse en el Nivel Inicial, son las siguientes:

Los niños exploran y aprenden sobre el mundo que los rodea usando sus sentidos, estas experiencias provocan otras oportunidades valiosas de aprendizaje.

Presentar situaciones en donde los niños puedan vivenciarlas a través del propio cuerpo y del movimiento, ya que ofrecen numerosas oportunidades de exploración del entorno que le rodea. La expresión corporal es una actividad que desarrolla la sensibilidad, la imaginación, la creatividad y la comunicación humana.

Manipular, experimentar, favorecer la acción sobre los objetos, dado que es a partir de la acción sobre estos que el niño puede ir creando esquemas mentales de conocimiento. Se debe estimular al niño a que sienta curiosidad por el mundo y a interactuar con los objetos para poder construir un pensamiento activo y posteriormente lógico. Él observa por instinto natural de forma espontánea; el docente ha de planificar situaciones, experiencias, de forma variada, concreta, manipuladora, creativa, interesante y motivadora para acelerar el proceso espontáneo.

Hacer actividades gráficas después de haber garantizado suficientemente la manipulación y experimentación con materiales diversos. Una actividad lúdica donde las actividades gráfico plásticas representan un juego, estimulan el desarrollo motriz y se convierten en acciones útiles para la enseñanza de otros conocimientos. En ellas intervienen sensaciones, percepciones y el pensamiento.

Verbalizar las observaciones, las acciones y los descubrimientos efectuados a través de la interacción, el diálogo, y la negociación, con el objetivo de favorecer la comprensión e interiorización de los conocimientos, ya que el lenguaje juega un papel muy importante para el desarrollo del pensamiento matemático.

- Programar este tipo de actividades de forma sistemática unas dos veces por semana.
- Basar el aprendizaje de las estructuras lógico matemáticas en un enfoque global, a partir de actividades contextualizadas (Alsina, 2006, pág. 32).

2.2.4. El juego y la Matemática

Según (Ferrero, 2001), se deduce que la matemática es un instrumento esencial del conocimiento científico. Por el carácter abstracto, el aprendizaje resulta difícil para una parte importante de los estudiantes y de todos es conocido que la matemática es una de las áreas curriculares que más incide en el fracaso escolar en todos los niveles educativos; es el área que arroja los resultados más negativos en las evaluaciones escolares año tras año.

Sin embargo, los juegos y la matemática tienen muchos rasgos en común en lo que se refiere a la finalidad educativa. La matemática dota a los seres humanos de un conjunto de instrumentos que potencian y enriquecen sus estructuras mentales, y los posibilitan

para explorar y actuar en la realidad. Los juegos enseñan a los escolares a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con espíritu crítico; los juegos, por la actividad mental que generan, son un buen punto de partida para la enseñanza de la matemática, y crean la base para una posterior formalización del pensamiento matemático.

También, el juego y la belleza están en el origen de una gran parte de la matemática. Si los matemáticos de todos los tiempos se lo han pasado tan bien con el juego y la ciencia, por qué no tratar de aprenderla y comunicarla a través del juego. Además de facilitar el aprendizaje de la matemática, debido al carácter motivador, el juego es uno de los recursos didácticos más interesantes que puede romper el rechazo que los alumnos tienen hacia la matemática. Y el mejor método para mantener despierto a un estudiante.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

2.2.5. Importancia de los Juegos Matemáticos

Según Allvé (2003), hacemos referencia que la importancia de los juegos matemáticos es mantener a los estudiantes interesados en el tema que se va a desarrollar, cuando se prepara una lección de matemática, esta es una de las preocupaciones principales. Más aún, cuando se estructura el discurso didáctico para atraer y mantener la atención de los estudiantes. Después de todo, el profesor de matemática tiende a ser el profesor de una materia difícil y aburrida. La actividad matemática desde siempre posee un componente lúdico, que ha dado lugar a una buena parte de las creaciones más interesantes que en ella se dan. Los juegos tienen un carácter fundamental de pasatiempo y diversión. Para eso se han hecho y ese es el cometido básico que desempeñan. El estudiante, se queda con el pasatiempo, se le hace interesante el tema y de ello depende la atención e interés olvidándose de todo lo demás.

Por otra parte (Morín, 2008), el objetivo primordial de la enseñanza no consiste en una educación mecánica que llena de información en la mente del joven atormentándolo, y se piensa que le va a ser muy necesaria como ciudadano en la sociedad. El objetivo fundamental consiste en ayudarle a desarrollar la mente y sus potencialidades

intelectuales, sensitivas, afectivas, físicas, de modo armonioso. Y para ello el instrumento principal debe consistir en el estímulo de la propia acción, que lo ubique en situaciones que fomenten el ejercicio de aquellas actividades que pueden conducir a la adquisición de las actitudes básicas, más características que se intentan transmitir en el curso de matemática.

2.2.6. Aportes del juego en la Matemática

En este apartado, resaltamos la idea de (Pérez, 2004), quien precisa que los juegos educativos son luz de que se indican el logro concreto de los objetivos, tanto en el aprendizaje como en la estimulación del mismo. La mente de los alumnos es mucho más receptiva cuando presenta un interés mayor que el forjado por el sentido de obligación. Pues el estudiante en vez de sentir que cumple con sus obligaciones, las disfruta y contribuye a una mente sana y alegre, aquello es vital.

En ese sentido, los juegos en la matemática aportan lo siguiente: adquisición de información: recurriendo a fuentes internas, referidas a la memoria a largo plazo; y a fuentes externas, como libros, otras personas, internet. Interpretación de la información: esto requiere asignarle a la información un concepto abstracto, un principio teórico, un significado, una idea destacada para la estructura de la asignatura o del área en cuestión. Organización de la información: esta tarea se puede llevar a cabo de distintas maneras, como al destacar en la realización de clasificaciones o al hacer uso de la percepción, o conceptualizaciones lo que es deseable que no falte para generar conocimiento significativo. Comunicación de la información: nos referimos a la presentación de la o las soluciones del problema, o un acercamiento a una solución. Esta puede realizarse en forma literal, en lenguaje matemático, a través de gráficos u otras formas.

Los juegos didácticos garantizan en el estudiante hábitos de toma de decisiones colectivamente, aumentan el interés de los estudiantes y la motivación por las asignaturas, comprueban el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, mediante errores y aciertos, permiten solucionar los problemas de semejanza a las actividades de dirección y control, así como el autocontrol colectivo, desarrollan habilidades generalizadas y

capacidades en el orden práctico y permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, mediante la práctica vivencial, de forma activa y dinámica. El juego que tiene bien definidas sus reglas y que posee cierta riqueza de movimientos, suele prestarse muy frecuentemente a un tipo de análisis intelectual cuyas características son muy semejantes a las que presenta el desarrollo matemático. Las diferentes partes de la matemática tienen sus piezas, los objetos de los que se ocupa, bien determinados en el comportamiento mutuo a través de las definiciones de la teoría, las reglas válidas de manejo de estas piezas son dadas por sus definiciones y por todos los procedimientos de razonamiento admitidos como válidos en el campo de la matemática.

2.2.7. Criterios para secuenciar los contenidos

En el nivel de Educación Inicial, se trabajan las primeras nociones de manera formal, por lo tanto, es importante los conocimientos que deben aprender y el método con que esto se logra. Se debe enseñar matemática no para obtener aprendizajes mecánicos sino para llevar a la persona a pensar, a enjuiciar y a acrecentar sus conocimientos.

La secuencia se refiere al orden en se deben desarrollar los contenidos y a la continuidad de los aprendizajes. Asimismo, tiene que considerar el factor lógico, es decir, que los contenidos deben guardar relación entre sí; y el factor psicológico, es decir, ha de respetar la etapa en la que se encuentre el niño ya sea en lo cognitivo, afectivo o psicomotor.

En el nivel Inicial, el área de Matemática no debe trabajarse de forma aislada, sino deben integrarse las otras áreas del currículo, ya que esta interrelación facilitará la construcción del conocimiento. Para facilitar el desarrollo de las capacidades en los niños, los contenidos tienen que estar secuenciados, integrados y organizados.

Para jerarquizar los contenidos hay que tener en cuenta que cada nuevo aprendizaje depende en cierto grado del anterior, los conocimientos previos capacitan al niño para interpretar los siguientes. El aprendizaje dependerá de la capacidad de relacionar el conocimiento que se tenía con el conocimiento nuevo. En matemática los conceptos más elementales deben estar presentes antes de la próxima etapa de abstracción. Entonces, antes de trabajar un tema, la docente debe saber la realidad de sus alumnos para realizar una determinada tarea, la respuesta dará las líneas directrices para llegar al tema principal.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

Un contenido es una descripción de la capacidad que los niños deben desarrollar. Hay que plantear contenidos que puedan ser aplicados a la vida cotidiana, esto será beneficioso para él, porque lo llevarán a pensar y lo motivarán a buscar soluciones. He aquí algunos criterios para seleccionar los contenidos según (Zabalza, 1987).

Representar la estructura conceptual, es decir, hacer los contenidos más comprensibles, permitir el aprendizaje progresivo de los contenidos, desde el conocimiento básico al más avanzado.

Posibilitar la experimentación a los niños ya que ellos son los que deben organizar los conocimientos en sus estructuras cognitivas.

Seleccionar contenidos significativos, que despierten el interés del niño.

Al momento de trabajar los contenidos, se ha de tener en cuenta la edad de los niños y las características individuales cada uno de ellos, pues esto hace que aprendan a un ritmo diferente.

Optar por desarrollar contenidos útiles, de manera que el niño los pueda aplicar a distintas situaciones.

Estimular la creatividad y la fantasía.

2.2.8. Etapas del desarrollo del niño

Esta Propuesta Pedagógica, se apoya teóricamente en la teoría de Jean Piaget. La inteligencia para Piaget constituye una forma de adaptación del organismo al ambiente; este proceso de adaptación se realiza a través de la asimilación y la acomodación. Se entiende por asimilación el proceso de incorporar un nuevo dato de la experiencia a los esquemas mentales. Por otro lado, en la acomodación se da lo siguiente: “la inteligencia busca la transformación de los esquemas existentes para adecuarlos a las exigencias de la realidad” (Pérez, 2008, pág. 138).

“Piaget insiste en otros conceptos de gran importancia para la educación, a los que denomina preparación e inclinación. Por preparación entiende la posesión de la capacidad biológica de aprender algo con facilidad. Se trata de la indicación de que el organismo está preparado para una determinada actividad, que ha llegado al grado de maduración precisa para ella. El término inclinación es utilizado para indicar el interés despertado en el niño por una actividad. La aparición de la inclinación será la señal de la adecuada

preparación; por el contrario, la resistencia del niño a una determinada tarea será indicación de su falta de madurez para la misma" (Pérez, 2008, pág. 140).

Esto resalta la importancia de esperar el momento adecuado para cada aprendizaje, porque adelantar los contenidos da pocos resultados y crea aversión hacia el estudio. Para el trabajo educativo hay que tener en cuenta los estadios de desarrollo de la inteligencia por la que atraviesan los estudiantes y estos según Piaget son cuatro:

Estadio Sensorio Motor (0 a 18 meses)

Estadio Pre Operacional (18 meses hasta los 7 años)

Estadio de las Operaciones Concretas (7 a 12 años)

Estadio de las Operaciones Formales (12 hasta los 18 o 20 años)

Las edades de estos periodos son aproximadas y ya que los niños de 5 años se encuentran en el periodo Pre operacional, nos centraremos sólo en las características de este.

- A inicios de esta etapa aparece la función simbólica.
- Hay dos tipos de función simbólica: simbolismo no verbal, en el que "cualquier objeto o movimiento puede significar algo arbitrariamente construido por el niño" (Pérez, 2008, pág. 145).Por ejemplo una pieza de madera puede simbolizar un auto o un robot. Los niños en esta etapa tienen juegos muy variados, aunque no tengan juguetes ellos se entretienen imaginando. Y simbolismo verbal, en esta etapa aparece el lenguaje, el niño trasmite a través del lenguaje lo que siente, lo que piensa, va a socializar con las personas que lo rodean, va a enriquecer su pensamiento y su memoria.
- La irreversibilidad: "Irreversibilidad, significa la incapacidad de ir adelante y hacia atrás con su pensamiento" (Pérez, 2008, pág. 138). Por ejemplo, si se forman dos conjuntos de cinco niños cada uno, se les pide que cuenten y digan dónde hay más, los niños dirán que en los dos conjuntos hay igual cantidad de niños, pero si después se cambia y en un conjunto se colocan los niños juntitos y sentados, en el otro conjunto se colocan los niños parados y separados luego se les pide que digan donde hay mayor cantidad de niños, señalarán que hay más niños donde están parados y separados. Esto ocurre por la incapacidad del niño de volver al punto inicial.
- Egocentrismo, el niño se centra en su punto de vista y es incapaz de ponerse en el lugar de los demás.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA WANKA WILLKA PERU

- Centración, el niño centra su atención en un solo atributo del objeto o hecho.
- Estado versus transformaciones, el niño es incapaz de seguir un proceso continuo.

En estos casos se fija en la situación inicial y final, sin prestar atención a las transformaciones intermedias que se puedan presentar.

- Razonamiento transductivo, esto implica que el niño al tratar de verbalizar una causalidad procede de lo particular a lo particular, y no de lo particular a lo general o de lo general a lo particular.

2.2.9. Nociones básicas a trabajar para adquirir el concepto de número

"Piaget considera que la construcción del número es correlativa con el desarrollo del pensamiento lógico, y que al nivel prelógico se corresponde con un periodo pre numérico". (Castro, Rico, & Castro, 1992, pág. 62). Es decir que el conocimiento del número se organiza por etapas y está en estrecha relación con el estadio particular de desarrollo en el que se encuentra el niño. Por su parte (Maza, 1989, pág. 97) precisa que:

El conocimiento numérico no viene dado, ni se adquiere súbitamente, sino que se llega a él a través de un camino que evoluciona desde la infancia hasta la madurez. Si el conocimiento se transforma con la edad, entonces el estudio de su génesis puede dar las claves de su consistencia y de las capacidades básicas que lo permiten.

Cada niño construye su conocimiento a partir de todos los tipos de relaciones que crea entre él y los objetos. Por ello la necesidad de estimularlo a establecer estas correspondencias entre toda clase de objetos. El niño interioriza y construye el conocimiento al crear y coordinar relaciones, apresándose así al número que es una relación creada mentalmente por cada sujeto.

Al desarrollar el niño la capacidad de agrupar por las semejanzas y ordenar por las diferencias, adquiere la posibilidad de clasificar y seriar simultáneamente. Allí según Piaget se origina el concepto de número como síntesis de similitudes y diferencias cuantitativas.

Piaget distingue dos tipos de actividades, una de tipo lógico matemático y otra de tipo físico. La primera consiste en seriar, relacionar, contar diferentes objetos que sólo constituyen el material para la realización de tales actividades, que conducen al niño a un conocimiento operativo. La actividad de tipo físico consiste en explorar los objetos para

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

obtener información respecto a sus principales atributos: color, forma, tamaño o peso y que conducen al niño a un conocimiento figurativo de su realidad circundante., Condemarin (1986).

De la construcción de relaciones entre los objetos surge lo que Piaget define como abstracciones reflexivas o abstracciones constructivas porque es una verdadera construcción mental, y es aquí donde se empieza a construir el conocimiento lógico matemático. Hay que señalar también que las relaciones empiezan a partir de las comparaciones.

Otro de los procesos cognitivos básicos es la percepción, que se refiere a la forma única en la que cada persona organiza la información que proviene de los sentidos. Pero esta percepción es susceptible de ser afectada por nuestras actitudes, expectativas, estados de ánimo, etc. Una forma de organizar las percepciones es clasificarlas y darles un nombre. Allí se forman los conceptos. Al formar un concepto se es capaz de reconocer o discriminar las propiedades de los objetos. Estos conceptos pueden ser concretos o abstractos; son concretos cuando derivan de nuestras experiencias sensoriales y abstractos cuando son entes. El lenguaje está ligado a los conceptos porque la capacidad de verbalizar permite hablar de estos y así describir los atributos y propiedades de los objetos. A continuación, se define el significado de algunos términos relacionados con las matemáticas:

El concepto de número es un concepto matemático y como tal es un constructo teórico que forma parte del universo formal del concepto ideal; como ente matemático es inaccesible a nuestros sentidos, solo se ve con ojos de la mente, pudiendo representarse únicamente a través de signos. Se estima que la capacidad de ver esos objetos invisibles es uno de los componentes de la habilidad matemática.

Número es la palabra que sirve para designar el resultado de contar las cosas que forman un agregado o de comparar una cantidad con otra de la misma especie tomada como unidad, o cualquiera de los entes abstractos que resultan de familiarizar este concepto. Cantidad, es el valor o cardinal que resulta, en general, de la medida o comparación de magnitudes. Para expresar el resultado de la medida, usamos los números.

El trabajo en el nivel inicial debe estar orientado a ayudar a los niños a adquirir el sentido numérico de acuerdo con sus posibilidades y capacidades, es por ello que en este

programa se presentan nociones como: comparación, espacio, tiempo, clase, seriación y conservación como el trabajo previo antes de desarrollar el tema de los números con los niños. Teniendo en cuenta también que debe desarrollar el lenguaje matemático en los niños, se proponen estrategias para trabajar con ellos la expresión verbal de un juicio lógico.

2.2.9.1 Noción espacio temporal

La construcción del espacio es una actividad corporal. Los gestos y los movimientos van conformándose como una toma de posición del espacio por parte de los niños. En un primer momento estos desplazamientos se realizan de forma exploratoria, se experimenta la posición a través de los desplazamientos de su propio cuerpo; posteriormente utiliza su cuerpo como punto de referencia para ubicar objetos en el espacio que le rodea. Cuando se llega a dominar esta etapa, el niño está en situación de relacionar los objetos independientemente de su cuerpo y, por último, serán capaces de distinguir relaciones de posición en el espacio gráfico.

El punto de partida para trabajar las nociones espaciales es necesariamente el cuerpo: la imagen mental que constituye del mismo es la base sobre la que construye el espacio que lo circunda. Los niños deben construir un sistema de referencia que les posibilite definir posiciones, distancias, organizar movimientos, representar movimientos de otras personas u objetos, etc. En el colegio se hacen presentes las relaciones espaciales cuando se organizan las mesas de trabajo, se ubican los sectores y se organiza el día.

La estructuración de la noción del tiempo es lenta en los primeros años de vida; es lógico pensar en esta dificultad ya que nunca se percibe el tiempo directamente. Para el niño, el tiempo está marcado por acciones aisladas, relacionadas con intereses y acontecimientos de sus experiencias diarias que llegan a integrarse como estímulos para la percepción temporal.

2.2.9.2 Noción de comparación

La comparación puede ser definida como un recurso del habla o de la escritura que se utiliza para establecer los elementos (entendidos como características) a partir de los cuales objetos, personas o situaciones son similares entre sí. Una comparación puede realizarse en diversos espacios y respecto de diversas situaciones, y siempre implica que

dos o más cosas compartan algunos de sus elementos, volviéndose entonces similares o parecidos entre sí. La palabra comparación se relaciona con la de par‟ y con la de poner ante sí mismo a esos elementos, más o menos pares, para equipararlos y analizarlos desde el mismo punto de vista.

La comparación es una estructura que requiere siempre de la presencia de dos objetos, personas, situaciones o elementos comparables o equiparables. Evidentemente, una comparación no se puede hacer si se cuenta con una sola persona o un solo objeto y nada con qué compararlo o equipararlo. Esta comparación parte del hecho de descubrir elementos similares entre ambas partes; elementos que a su vez los diferencian de otros. Sin embargo, la comparación también se puede establecer entre elementos, personas o situaciones que no se parecen entre sí. Aquí es donde la comparación sirve para enumerar características o rasgos que, luego de ser corroborados marcan si esas dos cosas son similares o no.

Hay que recordar que el niño domina los elementos cuando se le pone en contacto con los objetos a través de experiencias directas. Esto estimula su lenguaje al mismo tiempo que le muestra las propiedades de los objetos. A través de la manipulación, él los examina y observa sus propiedades: color, tamaño, peso, textura, etc. Al verbalizar las características de los objetos deberá ser estimulado para establecer comparaciones entre ellos. Comparar es fijar la atención en dos o más objetos, para describir sus relaciones o estimar sus diferencias o semejanzas. Estas relaciones pueden ser tanto en el ámbito cualitativo como cuantitativo.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

2.2.9.3 Noción de clase

La actividad de clasificar, es decir, de agrupar objetos, es una manifestación esencial del pensamiento lógico matemático. Se expresa precozmente en los niños a través de un proceso genético, por el cual se va estableciendo semejanzas y diferencias entre los elementos que le interesan, llegando a formar sub clases que, luego incluirá en una clase de mayor extensión. Condemarin (1986).

Para estimular la noción de clase se debe trabajar: clasificación de objetos según criterio, clasificación múltiple, noción de inclusión.

2.2.9.4 Noción de seriación

Según Piaget la seriación es una operación lógica que consiste en ordenar sistemáticamente las diferencias entre los elementos de un mismo grupo y serie; de acuerdo a la variación de una o más características. Como por ejemplo el tamaño, el peso, grosor, color, superficie, etc. La noción de seriación también introduce al niño en el aspecto ordinal del número, al darle a cada unidad una posición dentro de la serie ordenada. De la misma manera incluye los conceptos de:

- Transitividad: Método lógico que permite construir la seriación por medio de la comparación de tres elementos. Por ejemplo: Objeto A más chico que objeto B, y objeto B más chico que objeto C, entonces Objeto A es más chico que el objeto C.
- Reversibilidad: Es la movilización del pensamiento en dos direcciones inversas. Del ejemplo anterior: A es más chico que C, pero también C es más grande que A.

A veces lo que hace el niño a esta edad es hacer parejas o tríos, no tiene noción de transitividad, que es lo que permite hacer una seriación completa; tampoco de reversibilidad que le permita ir buscando el más grande de los elementos o el más pequeño respectivamente. Puede hacer una serie con algunos elementos ignorando el resto. Con los niños se puede trabajar seriación simple y seriación múltiple.

2.2.9.5 Noción de conservación

Implica la capacidad de percibir que una cantidad de sustancia no varía cualesquiera sean las modificaciones que se introduzcan en su configuración interior. Esta capacidad es adquirida por efecto de la experiencia y crecimiento. El niño de esta edad no ha desarrollado esta noción, sino que todavía está fuertemente influenciado por factores perceptivos. El niño tiene una ausencia de conservación, es capaz de hacer una calificación a través de una relación perceptual global, su comparación es cualitativa. Por ejemplo, si al niño le entregamos una plastilina dividida en dos partes iguales y una de ellas se subdivide en cuatro partes, el niño será incapaz de razonar que la cantidad se mantiene constante a pesar de la subdivisión.

Las actividades que se pueden trabajar con los niños son las siguientes: noción de medida, conservación de longitud, conservación de cantidad discontinua, conservación de

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

cantidad continua, conservación de peso, conservación de la equivalencia de dos colecciones en correspondencia, conservación de superficie.

2.2.10 Aprendizaje

Definida como el proceso de construcción. el educando es el principal constructor del conocimiento. El construye significados cuando hace uso de experiencias y conocimientos previos, cuando en el marco de una situación interactiva, tiene interés y disponibilidad y cuando recibe la orientación oportuna y efectiva del profesor.

El aprendizaje es fruto de una construcción personal del educando en Interacción con otro y con el medio sociocultural, un educando aprende cuando es capaz de elaborar una representación personal sobre un objeto de la realidad ó contenido (Guía Curricular de Educación Inicial, 2009).

"El aprendizaje es el conjunto de actividades realizadas por los estudiantes sobre la base de sus capacidades y experiencias previas, con el objeto de lograr ciertos resultados, sea conceptuales, procedimentales o actitudinales" Crisólogo, (2000)

2.2.11 Desarrollo intelectual cognitivo de acuerdo a Jean Piaget

Piaget a través de sus trabajos de psicología genética y de epistemología buscaba una respuesta a la pregunta fundamental de la construcción del conocimiento. Las distintas investigaciones llevadas a cabo en el dominio del pensamiento infantil, le permitieron poner en evidencia que la lógica del niño no solamente se construye progresivamente, siguiendo sus propias leyes, sino que además se desarrolla a lo largo de la vida pasando por distintas etapas antes de alcanzar el nivel adulto.

La contribución esencial de Piaget al conocimiento, fue de haber demostrado que el niño tiene maneras de pensar específicas que lo diferencian del adulto.

- Pensamiento sensorio motor (0-2 años). Cuando el niño nace no tiene conocimiento de la existencia de los Objetos, posee una serie de conductas innatas (reflejos) que van ejercitándose, modificándose, coordinándose paralelamente a la actividad que se desarrolla con los objetos. Pueden hacer pequeñas relaciones causa- efecto. Estos logros tienen sus limitaciones, no pueden comprender el mundo más allá de las propiedades de los objetos, ni del efecto que producen sus acciones sobre ellas. No

dispone del porqué de sus conductas y su conocimiento es privado, es decir, no recibe influencias de las experiencias de otros.

• Pensamiento preoperacional (2-4 años preconceptual), (intuitivo 4-7 años). Alrededor de los 2 años aparece la representación simbólica. La Función simbólica nace porque la imitación interiorizada puede ser evocada en ausencia de las acciones que originariamente crearon las instituciones. El uso del lenguaje llega a ser posible gracias a la función simbólica.

Se desarrolla el preconcepto que es el instrumento entre símbolo e imagen y el concepto propiamente dicho. El pensamiento preconceptual tiene propiedades como la transducción, yuxtaposición, sincretismo, contracción y representación estática y egocéntrica. El espacio como concepto invisible e infangible no tiene existencia no puede representar grupos de objetos más que cuando los ve en un momento dado. Reconoce un objeto desde la perspectiva distinta a la normal. Su concepto de tiempo está ligado a sus experiencias (comida, juego, sueño) a partir de los 4 años, estas propiedades empiezan a representar cambios.

2.2.12 Desarrollo cognitivo del niño

El desarrollo del niño comprende cinco aspectos: el desarrollo psicomotor, perceptivo, socio-afectivo, del lenguaje, cada una de estas áreas, se va conformando y complejizando conforme a la edad biológica, y se distinguen por sus características generales, ciertos procesos psicológicos evolucionan más rápido que otros, las influencias negativas en dichos procesos pueden provocar perturbaciones en el desarrollo del niño, (Piaget, Beth, & Diedudonne, 1971)

Los aspectos del niño que interviene en el proceso de enseñanza aprendizaje de suma y resta, son las que están asociadas con:

Habilidad mental, comprensión, visualización. Los niños son capaces de aprender la suma y resta escuchando, visualizando; y no necesitan el contacto inmediato con objetos para aprender y comprender, madurez mental. La madurez mental, de acuerdo con los docentes condiciona el ritmo de aprendizaje (lento y rápido) más no lo impide.

Si se trata de un desarrollo mental, puede ser por falta de maduración mental, hay niños que aprenden más rápido que otros puede ser, se me figura que no es un impedimento,

que otra cosa, aunque hay niños que aprenden muy rápido y otros muy lento, pero no quiere decir que no van a aprender, hay niños que tienen mucha habilidad en la suma y resta.

2.3. Definición de términos básicos

Aprendizaje: Diaz & Hernandez (2002), mencionan que: el aprendizaje comprende la adquisición de nuevos contenidos y, a la inversa, éstos son producto del mismo. Esto es, el surgimiento de nuevos significados en el alumno, que refleja la culminación de un proceso de aprendizaje.

Cantidad: Cantidad, es el valor o cardinal que resulta, en general, de la medida o comparación de magnitudes. Para expresar el resultado de la medida, usamos los números.

Comparación: La palabra comparación se relaciona con la de "par" y con la de poner ante sí mismo a esos elementos, más o menos pares, para equipararlos y analizarlos desde el mismo punto de vista.

Juego: Huizinga (2005) define el juego como la acción u ocupación voluntaria, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, acción que tiene un fin en sí mismo y está acompañada de un sentimiento de tensión y alegría. Juego educativo: Delgado (2011) dice que: el juego educativo es aquel que se propone para cumplir un fin didáctico que desarrolle habilidades del pensamiento como: la atención, memoria, comprensión y conocimientos.

Número: Número es la palabra que sirve para designar el resultado de contar las cosas que forman un agregado o de comparar una cantidad con otra de la misma especie tomada como unidad, o cualquiera de los entes abstractos que resultan de familiarizar este concepto.

Materiales didácticos: Cebrian (2001) señala que los materiales didácticos, son "Todos los objetos, equipos y aparatos tecnológicos, espacios y lugares de interés Cultural, programas o itinerarios medioambientales, materiales educativos que, en unos casos utilizan diferentes formas de representación simbólica, y en otros, son referentes directos de la realidad.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

CAPITULO III
DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. Método de estudio

La metodología desde la perspectiva de (Hernandez, 2010 p. 58), concibe desde dos perspectivas:

Cómo parte de la lógica que se ocupa del estudio de los métodos que, es el estudio (descripción, explicación y justificación) de los métodos de investigación y no los métodos en sí"; y la metodología entendida como el conjunto de aspectos operativos del proceso investigativo, y que es la concepción más conocida en el ambiente académico en general. En este estudio se concibe metodología entendida como el conjunto de aspectos operativos del proceso investigativo, por ello, cuando se alude a la investigación es usual referirse a la metodología como conjunto de aspectos operativos indispensables en la realización de un estudio. La investigación se desarrolló según el enfoque cuantitativo, desde la visión de (Hernández 2010, p.58), "el enfoque cuantitativo usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías".

3.1.1. Tipos de la investigación

La investigación es de tipo teórico porque permite sistematizar conocimiento (Bunge, M. 2009) sobre Juegos infantiles y nociones de aprendizaje en matemática.

3.1.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación es descriptivo, porque describe la relación que tienen las variables en estudio (Bunge, M. 2009).

3.1.3 Método descriptivo

El método descriptivo se aplicó como método específico, según (Hernández 2006, p. 108), es descriptivo por que el estudio fundamental está basado en un proceso de observación directa de las variables tal como se presentaron en su estado actual y en su forma natural. Dentro de la investigación que se ha realizado se describió cada uno de las partes de los juegos infantiles y el aprendizaje.

Hernández, Fernández y Baptista (2014) respecto a la metodología de la investigación científica dice: el estudio descriptivo y especifica las propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se animalice. Describe tendencias de un grupo o población.

Consideramos que el informe de investigación busca y recoge la información de los juegos infantiles utilizados por el docente en la asignatura de matemática en los niños y niñas de la institución educativa El Progreso de la provincia de Satipo

El informe es descriptiva porque se recolectaron los datos en cinco días con el propósito de describir los juegos infantiles y el aprendizaje de nociones matemáticas utilizados por el docente en la asignatura de matemática

3.1.4. Método Analítico sintético

Así mismo se empleó el método analítico-sintético, ya que el estudio se pudo separar muchos aspectos en sus partes y de sus partes a un todo, de igual manera se aplicó un tratamiento estadístico para la interpretación y análisis de la información recopilada. Es el medio de conseguir un fin, actividad ordenada de un determinado procedimiento. Procedimiento de reproducir el objeto que se estudia.

3.1.5. Población y muestra

Como población y muestra se ha trabajado con 14 niños y niñas de la institución educativa El Progreso Satipo. siendo la investigación una muestra censal.

3.1.6. Procesamiento de recolección de datos.

Para procesamiento de datos se realizó las siguientes actividades.

a.Se aplicó el proyecto el proyecto de aprendizaje N° 15 con una duración de 5 días.

b. se aplicó la lista de cotejo a cada uno de los estudiantes. Esta lista de cotejo se procesó con el Excel para visualizar los resultados en las tablas correspondiente.

c. Para el aprendizaje de nociones en matemáticas se ha utilizado la lista de cotejo.

3.2. Técnicas de recolección de datos

3.2.1.Técnica

La observación, fue una técnica ampliamente conocida, en este estudio se realizó una observación estructurada, cuyo instrumento llamado lista de cotejo, estuvo relacionado a los indicadores de las variables, las mismas que se aplicó en el momento de la recolección de datos.

3.2.2.Instrumento

Lista de cotejo, fue un formato elaborado específicamente con base a las variables e indicadores que contuvieron los ítems de medición con sus criterios de valoración sí o no.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. Descripción de las actividades realizadas

Para la obtención de los resultados de la investigación se tuvo en cuenta las siguientes actividades.

El mes de eneros del 2017 se identificó el tema para desarrollar la presente investigación

La revisión de la bibliografía se desarrolló en los meses de enero y febrero del 2017

La elaboración del proyecto se inició en el mes de enero culminando en febrero del presente año.

La presentación del plan se concretizó en el mes de marzo del 2017.

El 04 de mayo se presentó la solicitud a la dirección de la Institución educativa "El Progreso"

El 05 de agosto el director, el director de la institución educativa dio la autorización para la ejecución de la investigación.

Se validó el instrumento de investigación ficha de cotejo.

Se elaboró el proyecto de aprendizaje para instrumentalizarlo.

El 03 de septiembre se desarrollo el proyecto de aprendizaje culminando el 07 del mismo mes

Se elaboró el instrumento de juegos infantiles

A inicio del mes de noviembre se realizó la estadística e interpretación de los resultados.

4.2. Desarrollo de estrategias

En este acápite se ha desarrollado el proyecto para su ejecución.

PROYECTO DE APRENDIZAJE N°15

1. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : _____

1.2 I.E.I. : _____

1.3 DIRECTORA : _____

1.4 PROFESORA : _____

1.5 SECCION : _____

2. NOMBRE DEL PROYECTO: "Dramatizamos un Cuento y Conocemos la Decena"

3. DURACION: Del 03 de septiembre al 07 de Octubre del 2017

4. NECESIDADES DE APRENDIZAJE:

- Afirmar su identidad a través de la expresión de sus gustos y preferencias.
- Utilizar su cuerpo como medio de expresión y comunicación.
- Expresar sus emociones y sentimientos a través de su cuerpo.
- Sentirse valioso e importante al participar de manera activa en el trabajo grupal.

5. JUSTIFICACIÓN:

A través de este proyecto propuesto por las Rutas de Aprendizaje "Dramatizamos un Cuento", buscamos recuperar un cuento que motive a los niños a expresarse y comunicarse haciendo uso de sus gestos, movimientos y palabras para contarlo. A partir del cuento, los niños identificarán a los personajes, recordarán la secuencia de acciones y pondrán atención al lugar donde se desarrolla la historia para darle vida a través de la dramatización. Así también, se verán retados a crear elementos que les servirán como recursos para la construcción del escenario y la representación de los personajes, haciendo uso creativo de los materiales que tienen a su alcance.

6.- PRODUCTOS:

- Dramatizan un cuento.
- Elaboran sus disfraces.
- Participan del trabajo colectivo.
- Reconocen la decena.

7. PRE-PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO:

¿Qué haré?	¿Cómo la haré?	¿Qué necesitaré?
- Preparar las cosas que necesitamos. - Escribir la tarjeta de invitación. - Jugar a dramatizar el cuento. - Dramatizar el cuento y contar a las familias que los niños tienen muchas cosas en común.	- Organizar a los niños en grupos. - Los niños escriben por sí mismos. - Leer el cuento nuevamente. - Los niños eligen el personaje que quieren representar. - Los niños presentan el cuento, lo representan y cuentan a sus familias como lo hicieron.	- Papelógrafos, plumones, cinta masking, cartulina. - Tarjetas de invitación, plumones, lápices, hojas de colores, cuento que se va a dramatizar y materiales que elaborarán los niños. - Materiales que elaborarán los niños.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

8. INTENCIÓN DEL PROYECTO:

Que los niños participen de la dramatización de un cuento y que reconozcan la decena.

9. APRENDIZAJES ESPERADOS DE LAS SESIONES:

Área	Competencias	Capacidades	Indicadores de Desempeño (DCN - Rutas 2016)
C	**1. Comprende textos orales**	1.1 Escucha activamente diversos textos orales.	- Usa normas culturales que permiten la comunicación oral
	2. Se expresa oralmente	2.2 Expresa con claridad sus ideas.	- Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.
	4. Produce textos escritos	4.2. Planifica la producción de diversos textos escritos.	- Menciona, con ayuda del adulto, el destinatario, el tema y el propósito de los textos que va a producir.
		4.3 Textualiza sus ideas según las convenciones de la escritura.	Desarrolla sus ideas en torno a un tema con la intención de transmitir un mensaje.
	5. Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos (*CE)	5.3 Explora y experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo.	Explora sus gestos y movimientos corporales así como el uso del espacio y otros objetos o materiales, para caracterizar personajes. - Busca y realiza voces con distintos timbres, intensidades y alturas al dramatizar y cantar.
M	**1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad**	1.2 Comunica y representa ideas matemáticas	- Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje. - Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.
		1.3 Elabora y usa estrategias	- Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas para

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

Área	Competencias	Capacidades	Indicadores de Desempeño (DCN - Rutas 2016)
			contar hasta 10.
PS	**1. Afirma su identidad**	1.1 Se valora a sí mismo	- Actúa y toma decisiones propias, y resuelve con autonomía situaciones cotidianas
		1.2 Autor regula sus emociones y comportamiento	- Expresa sus emociones, dice si está alegre, triste, con miedo o enojo, frente a las diferentes situaciones que vive.
	5. Convive respetándose a sí mismo y a los demás	5.2 Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos.	- Participa espontáneamente en la elaboración de las normas y acuerdos de su aula.
	10. Testimonio de la vida en la formación cristiana	10.4 Participa activamente en las festividades religiosas del grupo social al que pertenece.	Menciona festividades religiosas significativas de su grupo social.

*** CE:** Competencia Eje.

10. APRENDIZAJES ESPERADOS DE LOS TALLERES:

Área	Competencias	Capacidades	Indicadores de Desempeño (DCN - Rutas)
PSICOMOTRIZ	**2. Construye su corporeidad**	2.1 Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	- Combina acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otro, en sus actividades y juegos libres. - Explora movimientos nuevos en donde vivencia juegos de equilibrio y desequilibrio, con seguridad y control de su cuerpo, y utilizando diferentes objetos, como cuerdas, telas, pelotas, entre otros.
GRÁFICO	**5. Se expresa con creatividad a través**	5.2 Utiliza técnicas y procesos de los diversos	- Utiliza intencionalmente algunos materiales y

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA · PERÚ · VANKA VILLKA

	de diversos lenguajes artísticos (C)	lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	herramientas previendo algunos de sus efectos para dibujar, pintar, modelar, estampar, construir, coser, hacer collage u otras técnicas pertinentes y posibles en su contexto como tejer o tomar fotografías.
DANZA	**5. Se expresa con creatividad a través de diversos**	5.2 Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	- Respeta su espacio personal y grupal al dramatizar y bailar.
		5.3 Explora y experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte utilizando sus sentidos y su cuerpo.	- Baila libremente, con y sin elementos, explorando distintos movimientos y recorridos en distintas direcciones, en distintas posiciones y en variados niveles con variadas melodías y ritmos musicales.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

11. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
Lunes	**Rutinas**	**Actividades Permanentes de Entrada:** Damos la bienvenida a los niños. Formación. Saludo a Dios. Saludo a la bandera. Marcha alrededor del patio. **Intención Pedagógica del Día:** - Planifican el proyecto. - Planifican las tareas que realizarán.	CD Bandera

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
	¡Juego con mis amigos!	**Utilización Libre de los Sectores:** - Acciones de rutina.	Material
	¡Planificación del proyecto con los niños!	**Ejecución del Proyecto:** Motivamos a los niños a escuchar el cuento "Rosa Caramelo" del CD de programación. - Les comentamos que hemos notado, que les ha gustado mucho el cuento. - Abrimos un espacio de intercambio para conversar acerca de los personajes del cuento. - Preguntamos ¿Cómo se imaginan que es Margarita? ¿Cómo será la mamá elefante? ¿Cómo será el papá elefante? ¿Cómo serán los elefantitos que juegan fuera del jardín vallado? ¿Cómo serán las elefantitas que están junto con Margarita? - Animamos a los niños a usar sus gestos y movimientos para representar a cada personaje del cuento de la manera cómo se los imaginan, motivándolos a expresarse corporalmente. Les proponemos representar el cuento y le damos vida a la historia. Planificamos el proyecto con los niños en un papelote. ¿Qué haremos? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué necesitamos? - Acogemos sus ideas y las anotamos en un papelógrafo o pizarra. - Cerramos la actividad haciendo una lectura de las ideas propuestas. Trabajamos la ficha sobre comprensión de lectura del cuento.	Cuento Cd Fichas Papelote Plumones Fichas
	¡Planificamos las tareas y en qué queremos participar!	**Ejecución del Proyecto:** - Una vez que acordamos dramatizar el cuento, identificamos con los niños cuáles serán las tareas que quieren realizar. - Por ejemplo, si señalan el tema de los disfraces o vestuarios, les preguntamos: ¿Cuáles son los personajes que tenemos que	

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA WANKA WILLKA PERU

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
		representar? ¿Qué cosas podemos usar? - Si surge lo vinculado al escenario, les podemos preguntar: ¿Cómo era el lugar donde ocurrió la historia? ¿Qué cosas podemos poner para crear ese espacio? - Así, los ayudamos a identificar los objetos que son necesarios para crear el espacio ficticio donde ocurre la historia. - Cuando se aborde lo vinculado a cómo se hará, intervenimos ayudándoles a evaluar la posibilidad de concretar las acciones propuestas. - Elaboramos un cuadro en el que definimos las tareas, proponemos algunas ideas de cómo se pueden realizar e identificamos los materiales con los que podemos trabajar. Por ejemplo, podrían surgir algunas de estas propuestas: - Luego, les pedimos que cada uno se registre en el cuadro ubicándose en la tarea que quiere realizar. - Entregamos una tarjeta a cada uno para que escriba su nombre y la ubique en la tarea que quiere realizar. - A continuación, hacemos comparaciones entre los participantes de las tareas usando cuantificadores. ¿En qué tarea hay más niños? ¿En cuál hay menos? ¿En cuál hay ninguno? - Si en alguna tarea hay pocos niños o ninguno, los invitamos a apoyar al grupo que necesita más niños, sin forzar a los niños si no quieren hacerlo.	Cuadro Papelote Plumones Tarjetas Plumones Hojas Lápices Colores

Nombre del proyecto: Dramatizamos el cuento "Roca Caramelo".			
¿Qué haremos?	¿Como lo haremos?	¿Qué necesitamos?	¿Quiénes lo harán?
Hacer los disfraces			
Hacer la escenografía			
Hacer tarjetas de invitación			

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA · PERU · WANKA WILLKA

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
		- En Hojas dibujan la tarea que realizarán en la dramatización.	
	Rutinas	**Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:** - Acciones de rutina.	
	¡Ejercitamos nuestro cuerpo y jugamos en bastones! **Antes**	**TALLER PSICOMOTRIZ:** - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos. - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. - Presentamos los materiales: bastones	Bastones
	Desarrollo	- Para el calentamiento jugamos a caminar en cuadrupedia. - Los niños escogen un bastón y realizan libremente movimientos. - Colocan los bastones sobre el piso y caminan sobre ellos haciendo equilibrio. - Saltan sobre los bastones haciendo zigzag. - Forman figuras (cuadrado, triángulo, rombo, etc.) caminan sobre las figuras. - Colocan los bastones en hilera y juegan a saltar con ambos pies de lado a lado. - Los niños proponen algunos ejercicios con los bastones. - Para la relajación con ayuda de los bastones realizamos ejercicios de estiramiento.	Bastones Papelotes Crayones
	Cierre	- Guardamos los materiales. - Verbalizamos lo realizado. - Dibujan y pintan lo en papelotes lo que más les gustó de la actividad.	
	¡Pintamos piedritas de colores! **Inicio**	**TALLER GRÁFICO PLÁSTICO:** **Motivación:** Salimos al parque o a la calle y motivamos a los niños para que recolecten piedritas medianas. Preguntamos ¿Para qué habremos recolectado estas piedritas? ¿Qué podremos hacer con ellas? Proponemos a los niños pintarlas de diferentes colores. Recordamos las normas para el trabajo y cuidado de los materiales. **Exploración del Material:** Presentamos los materiales con los que trabajaremos:	Piedras Parque Jardín

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
		témperas, pinceles, agua. - Exploran de manera libre los materiales.	
	Desarrollo	- Colocan papelotes sobre las mesas y las pinturas que utilizarán. - Pintan las piedritas de diferentes colores. - Las dejan secar al sol y luego las clasifican por color. - Decimos que mañana nos servirán para trabajar.	Témperas Pinceles Agua Papelotes
	Cierre	**Verbalización:** Dialogamos sobre la actividad que realizamos. Los niños expresan cómo se sintieron durante la actividad.	
	Rutinas	**Actividades Permanentes de Salida:** - Acciones de rutina. **Salida.**	
Martes	**Rutinas**	**Actividades Permanentes de Entrada:** Acciones de rutina. **Intención Pedagógica del Día:** Preparan los materiales para la dramatización. Reconocen la decena en cantidades.	
	¡Juego con mis amigos! ¡Preparamos los materiales que necesitamos!	**Utilización Libre de los Sectores:** - Acciones de rutina. **Ejecución del Proyecto:** - Previamente organizamos el aula de manera que cada uno de los grupos pueda trabajar cómodamente. - Preparamos los materiales que cada grupo utilizará. - Para que los niños se sientan más motivados ponemos el video del cuento y así puedan elaborar los materiales con más ideas. - Mostramos a los niños las áreas de trabajo que tenemos y los invitamos a agruparse según el tipo de tarea que han elegido: máscaras, escenario, carteles, etc. - Luego pedimos que identifiquen el lugar de trabajo que ha sido destinado para ellos. - Nos acercamos a cada grupo y les recordamos	Video https://www.youtube.com/watch?v=iMqFggHO-fk Papelotes Cartulinas Plumones

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
		algunas de las ideas que dieron el día anterior sobre cómo se podría realizar esa tarea. - Les damos tiempo para que cada grupo realice la tarea encontrando soluciones creativas. - Ponemos las fichas de las máscaras de los personajes para que aquellos niños que escogieron elaborar ese material trabajen con ellas. - Intervenimos ayudándoles a evaluar lo que están planeando hacer. Los grupos que van terminando participan en la limpieza del aula y la organización de los materiales que han utilizado. Compartimos el trabajo realizado en cada grupo. - Una vez que hemos concluido, cada grupo muestra lo que ha elaborado para hacer la dramatización. - Será un momento para revisar entre todos si contamos con todo lo que se requiere para la dramatización o si nos falta elaborar algo más.	Ligas Tijeras Telas Papeles Goma Vasos descartables, etc. Fichas Disfraces
	Rutinas ¡Escribimos las tarjetas de invitación! **Motivación**	**Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:** Acciones de rutina. **Actividad Literaria:** Nos sentamos formando asamblea. Preguntamos ¿Qué podemos hacer para que nuestras familias vengan a ver nuestra dramatización del cuento "Rosa Caramelo"? - Dialogamos sobre diferentes situaciones en las que hemos recibido tarjetas de invitación. - Les preguntamos qué saben acerca de las invitaciones y cómo podría ser la invitación para la presentación de nuestra dramatización.	

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
	Desarrollo	- Proponemos a los niños elaborar nuestras invitaciones para que vengan nuestras familias a vernos. - Conversamos acerca de lo que necesitamos hacer y qué necesitamos saber para escribir las invitaciones. - Organizamos a los niños en grupos de tres o cuatro integrantes. - Le entregamos a cada grupo varias invitaciones del mismo tipo para que las exploren y observen sus características. - Por ejemplo: tamaño, imágenes, tipo de letra, forma, propósito, mensaje, estructura, fórmulas de inicio y de despedida, etc. - Le pedimos a los niños que nos cuenten las características que han encontrado en cada tipo de invitación y las anotamos en un papelógrafo, teniendo en cuenta su formato y propósito. - Debajo del texto, pegamos todas las invitaciones. - Acordamos escribir una tarjeta de invitación para la presentación de la dramatización. - Entregamos la ficha del libro sobre la tarjeta de invitación. - En el reverso escriben por sí mismos lo que dirá la invitación, para lo cual ponemos a su disposición tarjetas de diversas formas, lápices, plumones, etc. - Acompañamos a los niños mientras escriben. - Les podemos preguntar: ¿Qué has escrito aquí? y vamos anotando debajo lo que han	Tarjetas Papelote Plumones Ficha Plumones Colores Crayones Lápices Tarjetas

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
		querido escribir. - Si en la invitación falta información, les podemos preguntar: ¿Recuerdas qué otros datos tenían las invitaciones que revisamos? - Los invitamos a mirar nuevamente las tarjetas de invitación.	
	Evaluación	- Revisamos con los niños la primera producción del texto de la invitación con la finalidad de mejorarla. - Leemos la producción y les preguntamos: ¿Lo dejamos así? ¿Falta algo o tenemos que cambiar algo? - Hacemos las correcciones en el mismo texto y, para terminar, copiamos el texto final en otro papelógrafo. Pueden decorar su tarjeta con dibujos. Comentamos cómo se sintieron durante la actividad. - *Acompañamos la invitación con una cartita preparada por nosotros, en la que les decimos lo siguiente: "Valoren que son sus hijos e hijas quienes han escrito las invitaciones. Pídanles que los lean lo que han escrito. Eviten criticar o corregir sus textos. Les agradecemos que confirmen por escrito su asistencia".*	Papelote Plumones
	¡Jugamos a agrupar contando hasta 10!	**Actividad de Experiencia Directa:** Decimos que vamos a aprender a contar agrupando hasta 10. Salimos al patio y jugamos a agruparnos empezando de dos hasta llegar a 9. Preguntamos ¿Qué sigue después del 9? Se agrupan de 10 solo niños, solo niñas y luego en grupo mixto. Contamos dando palmadas, zapateos, saltos, etc. En el aula pedimos a los niños que saquen las piedritas que pintaron ayer. Decimos que las contaremos agrupándolas de 10 en platitos descartables. Primero agrupan de 10 por color. Agrupan contando de 10 por tamaño.	Cuerpo Platos Piedritas Lápices

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA WANKA WILLKA PERU

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
		Agrupan contando de 10 de diferentes colores. Colocamos diferentes materiales y los niños agrupan objetos de 10. Entregamos a cada niño una cartulina dividida en 3 partes. Representan la cantidad de las diferentes formas: concreta, pictórica, gráfica.	Juguetes Plumones Botones Semillas, etc. Cartulina Tapas
	Rutinas	**Actividades Permanentes de Salida:** Acciones de rutina. **Salida.**	
Miércoles	**Rutinas** ¡Juego con mis amigos! ¡Jugamos a dramatizar el cuento "Rosa Caramelo"!	**Actividades Permanentes de Entrada:** Acciones de rutina. **Intención Pedagógica del Día:** Ensayan la dramatización del cuento. Reconocen el número 10. **Utilización Libre de los Sectores:** - Acciones de rutina. **Ejecución del Proyecto:** - Previamente organizamos el aula para presentar la dramatización del cuento y acomodamos la escenografía que prepararon los niños. - Nos aseguramos de que el espacio esté libre para que puedan moverse sin tropezar. - Ensayamos la lectura para adaptar los gestos y la entonación de manera que podamos involucrar a los niños en la historia y transmitirles interés, sorpresa, emoción y entusiasmo. - Les volvemos a leer el cuento para recordar la historia y la secuencia en la que se dan los hechos. - Al concluir la lectura, les ayudamos a recordar cómo se desarrolla la historia. - Preguntamos ¿Qué pasa primero? ¿Qué	Escenografía Cuento

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA WANKA WILLKA PERU

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
		ocurre después? ¿Cómo finaliza? - Recordamos los personajes que hay en la historia y cada uno elige qué personaje quiere ser. - Si más de un niño elige un personaje, pueden alternar los papeles. - Si son pocos, en cada ensayo podemos darle oportunidad a uno de ellos para que interprete el personaje; si son muchos, podemos hacer un sorteo. - Definimos algunas normas y acuerdos de convivencia para jugar a dramatizar el cuento utilizando un papelote. - Podemos intervenir ayudándoles a identificar normas que ayuden a cuidar los materiales que han elaborado y a expresarse libremente sin temor a la burla. - Comenzamos a hacer la representación del cuento haciendo primero una improvisación. Les pedimos que se ubiquen en sus lugares en función del personaje que eligieron. - Vamos narrando una parte de la historia y damos lugar para que los niños improvisen diálogos y movimientos. - Podemos volver a hacer la dramatización intercambiando personajes, de manera que vayan experimentando otros puntos de vista y definiendo cuál es el personaje que quieren	Papelote Disfraces

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
		interpretar. - Los que hicieron de elefantas hacen de elefantes, lo que hicieron de papás y mamás elefantes hacen de hijos e hijas. - A través de las representaciones que se van haciendo vamos definiendo con los niños qué cosas van quedando mejor en la interpretación, a nivel de movimientos y diálogos. - Con esas decisiones se procede a hacer un ensayo final de la obra.	
	Rutinas ¡Bailamos con muñecos! **Inicio**	**Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:** Acciones de rutina. **TALLER DE DANZA:** **Motivación:** - Proponemos a los niños bailar con una pareja dispareja. - Para adivinar con quién bailaremos les recitamos el poema "Muñeco de Trapo". MUÑECO DE TRAPO Yo soy un muñeco muñeco de trapo ni alto ni bajo ni gordo ni flaco. Soy un muñeco de trapo, viejo, sucio, maloliente, que abreviando irá a la fuente allí a lavar su retrato, y su mente. Soy amable, de buen trato, histriónico e impaciente. Voy siguiendo la corriente y hago al fin un garabato, de repente. - Establecemos las normas para el desarrollo de la actividad. **Exploración del Material:** - Presentamos un muñeco de trapo y decimos	Poema Papelote Muñeco

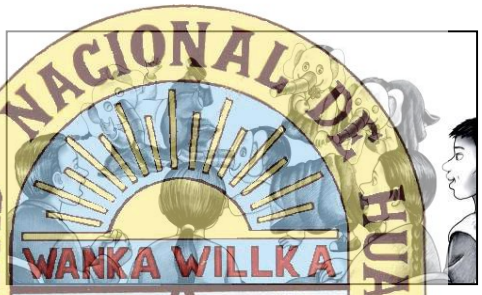
UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

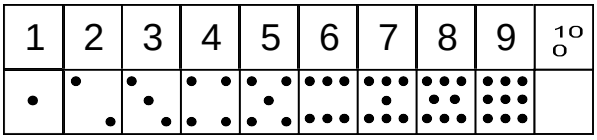
Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
		que serán nuestras parejas de baile. - Invitamos a los niños a sacar sus muñecos (los que trajeron en abril para identidad sexual) - Si no contamos con ellos solicitamos que nos envíen un muñeco o peluche. - Los niños manipulan explorando sus muñecos o peluches que trajeron.	de trapo Muñecos
	Desarrollo	**Expresividad Corporal:** - Previamente preparamos algunas pistas musicales con temas como: vals, festejo, cumbia, etc. (música variada) - Salimos al patio y nos sentamos en círculo. - Comentamos que bailaremos diferentes géneros musicales con nuestras parejas (muñecos) - Los niños buscan un lugar para bailar procurando no juntarse para no interrumpirse. - Ponemos la música y los niños bailan libremente, mientras observamos cómo vivencian los distintos ritmos musicales.	Grabadora CD Música Muñecos
	Cierre	**Verbalización:** - Guardamos los materiales. - Verbalizamos lo realizado y cómo se sintieron bailando.	
	¡Pintamos el número 10! **Inicio**	**TALLER GRÁFICO PLÁSTICO:** **Motivación:** Previamente dibujamos sobre el piso del patio el número 10 con tizas de colores. Motivamos a los niños a salir al patio y caminar sobre el número que está dibujado. Preguntamos ¿Qué número es? ¿Cómo se escribe? Caminan sobre los números trazados, indicándoles que primero es el uno y luego el cero. Proponemos a los niños hacer el número 10 de diversas formas. Recordamos las normas para el trabajo y cuidado de los materiales. **Exploración del Material:** Presentamos los materiales con los que trabajaremos: lana, serpentina, fideos, etc.	Tizas

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
		- Exploran de manera libre los materiales.	
	Desarrollo	- Entregamos a cada niño un papelote. - Dibujan en todo su papelote el número 10 utilizando los diferentes materiales que tienen a disposición. - Decoran escribiendo con plumones el número 10 en el contorno del papelote.	Papelotes Fideos Serpentina, etc.
	Cierre	**Verbalización:** Dialogamos sobre la actividad que realizamos. Los niños expresan cómo se sintieron durante la actividad.	
	Rutinas	**Actividades Permanentes de Salida:** Acciones de rutina. **Nota:** Pedimos a los padres que nos envíen algún bocadito y bandejas para compartir después de la dramatización de nuestro cuento. Solicitamos que cada niño traiga mañana una cinta scoch chica. **Salida.**	
Jueves	**Rutinas**	**Actividades Permanentes de Entrada:** Acciones de rutina. **Intención Pedagógica del Día:** Dramatizan el cuento. Utilizan el tablero posicional para ubicar la decena.	
	¡Juego con mis amigos! ¡Dramatizamos el cuento y contamos a nuestras familias que los niños tenemos muchas cosas en común!	**Utilización Libre de los Sectores:** - Acciones de rutina. **Ejecución del Proyecto:** - Nos aseguramos de que los niños que dramatizarán el cuento puedan moverse con libertad sin tropezar. - Disponemos las sillas donde se ubicarán los invitados. - Les recordamos a los niños que los diálogos y movimientos son espontáneos; no tenemos que decir las mismas palabras, ni decirlas de la misma forma como las dijimos en los ensayos. - Damos la bienvenida a nuestras familias. - Les comentamos que vamos a dramatizar un	Mesas Sillas Carteles Disfraces Escenografía Bocaditos Bandejas Refrescos

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
VANKA VILLKA
PERU

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
		cuento que se llama “Rosa Caramelo”. - Invitamos a los niños encargados de la presentación del cuento y a pedir silencio para empezar. - Los niños dramatizan el cuento haciendo uso de su creatividad para contar la historia a su manera, tomando decisiones sobre los diálogos y los movimientos.  Cerramos la presentación contándoles a las familias cómo hicimos para hacer la dramatización. Podemos mostrarles los papelógrafos que elaboramos durante el proyecto para que vean cada uno de los diferentes momentos del proceso. - Durante la presentación, invitamos a los niños para que compartan de manera voluntaria sus experiencias acerca de las actividades que realizamos, lo que aprendimos y sentimos. - Realizamos un pequeño compartir con los bocaditos que los papás trajeron. - Dibujan y pintan en hojas cómo realizamos la dramatización.	Papel Crayones
	Rutinas ¡Utilizamos el tablero posicional para ubicar la decena!	**Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:** Acciones de rutina. **Actividad de Experiencia Directa:** Trabajan con tapas y explicamos que cuando un objeto está solo se le dice unidad porque solo hay uno. Trabajamos con la banda numérica, mientras contamos vamos colocando debajo de cada número unidades.	Tapas

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
		 Preguntamos ¿Cuántas unidades hay en el 3? ¿Cuántas en el 6?, etc. Al llegar al 10 preguntamos ¿Cuántas unidades hay en el 10? ¿Cómo se le llama cuándo hay 10 unidades? ¿Cuántos números forman el 10? ¿Cuáles? Decimos que al 10 se le llama decena porque tiene 10 unidades, además el número ya no camina solo, ahora caminan 2 números juntos, 1 y el 0. Colocamos cajas con tapas o chapas y bolsas de plástico que llevarán pegada una etiqueta con el número 10. Pedimos que cuenten y coloquen 10 unidades en cada bolsa de manera que formemos decenas. - Ponemos dos cajas: una roja con "UNIDADES" y otra verde con las bolsas de las "DECENAS". - Colocamos una bolsa en la caja de las decenas y 0 tapas en las unidades. - Preguntamos ¿Cuántas tapas hay en total en las dos cajas? - Ponemos dos papeles delante de la caja: en uno escribimos las unidades y en el otro la decena. (solo debe ir una bolsa con su decena) 	Banda Siluetas de círculos Bolsas Trapas Cartulina Cajas Hojas

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
		- Preguntamos nuevamente ¿Cuántas unidades hay? ¿Cuántas decenas hay? ¿Cuántas tapas hay en total? - Explicamos que hay una decena de 10 unidades y al otro lado hay 0 unidades. - Decimos que utilizaremos el tablero posicional para ubicar la decena. - Presentamos en la pizarra el tablero posicional y representamos la decena. Les decimos que más adelante cuando aprendamos los otros números trabajaremos en el tablero posicional. Trabajan las fichas del libro del número 10 y la decena.	Tablero Plumón Siluetas Fichas
	Rutinas	**Actividades Permanentes de Salida:** Acciones de rutina. **Salida.**	
Viernes	**Rutinas** ¡Juego con mis amigos! ¡Evaluamos nuestro proyecto!	**Actividades Permanentes de Entrada:** Acciones de rutina. **Intención Pedagógica del Día:** Evaluamos el proyecto. Reconocemos el heroísmo de Miguel Grau. **Utilización Libre de los Sectores:** - Acciones de rutina. **Ejecución del Proyecto:** - Recordamos algunas de las cosas que pasaron en la dramatización que hicimos y abrimos un espacio de intercambio para compartir cómo se sintieron, qué les gustó, qué no les gustó. - Revisamos lo que nos habíamos propuesto.	Papelote Cuadro Plumones

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
		- Para ello, les podemos preguntar: ¿Se acuerdan lo que nos propusimos al inicio de nuestro proyecto? - Les mostramos el papelógrafo en el que planificamos las actividades y les decimos que vamos a leerles lo que nos habíamos propuesto. - Luego de la lectura, conversamos sobre lo realizado y marcamos con un check las actividades que logramos hacer. - Evaluamos las actividades realizadas y preguntamos ¿Logramos lo que nos propusimos? ¿Tuvimos algún problema para hacer lo que nos propusimos? ¿Hicimos algo que no habíamos planificado? - Les preguntamos qué quieren hacer con los materiales (vestuarios, escenografía) que hemos elaborado. - Los niños podrían proponer que los dejemos por un tiempo en uno de los sectores del aula para jugar, o llevárselos a su casa, etc. - Podemos terminar el proyecto leyendo nuevamente el cuento que dramatizaron o jugando a hacer la dramatización nuevamente. - Trabajan las fichas del cuento y recortan los recuadros armando un librito. - Dibujan y pintan la portada de su cuento.	Cuento Fichas Tijeras Grapas
	Rutinas ¡Recordando a nuestro héroe Miguel Grau y el Combate de Angamos! **Inicio**	**Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:** - Acciones de rutina. **TALLER GRÁFICO PLÁSTICO:** **Motivación:** Presentamos una lámina con la imagen de Miguel Grau. Hacemos preguntas sobre lo observado. Preguntamos ¿Saben quién es este personaje? ¿Cómo se llama? ¿Qué hizo por nuestra Patria? Vemos un video sobre su historia, resaltando su valor y heroísmo para defender el Perú desde su barco el	Lámina https://www.youtube.com/watch?v=VgsoD9zWa_k

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN WANKA WILLKA PERÚ

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
		Huáscar ante el ataque invasivo de los chilenos en la Batalla De Angamos. Proponemos a los niños elaborar el barco de Miguel Grau "El Huáscar" con la técnica del origami. Recordamos las normas para el trabajo y cuidado de los materiales. **Exploración del Material:** Presentamos los materiales con los que trabajaremos: papel afiche, plastilina. - Exploran de manera libre los materiales.	Video
	Desarrollo	Presentamos en un papelote las instrucciones para realizar la elaboración del barco. Se les entrega un cuadrado de papel de color y se coloca el instructivo para realizar el doblado del barco. La docente va realizando paso por paso demostrando el doblado del papel. Se entrega la silueta de Miguel Grau para que la coloreen y le coloquen un palito de color azul. Entregamos una bandeja blanca descartable (salchipaperos). La pintan con témpera de color celeste. Mientras seca la pintura pegarán a Miguel Grau en el centro del barco. Al barco le pegarán en el centro un bajalenguas de manera que quede por debajo del barco y la parte sobrante del palito será introducida en el centro de la bandeja. Terminan el trabajito y sujetan su bandeja del palito que sale por debajo.	Papelote Papel de colores Paletas Témperas Goma Bandejas de tecnopor

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

Fecha	Momentos	Actividades	Recursos
	¡San Francisco de Asís, el santo amigo de los animales! **Ver** **Juzgar** **Actuar** **Rutinas**	**Actividad de Religión:** - Decimos a los niños que el día lunes ha sido el día de San Francisco de Asís. - Preguntamos ¿Quién es San Francisco de Asís? ¿Qué habrá hecho? ¿Por qué lo recordamos? - Presentamos un video "San Francisco un nombre un santo". - Dialogamos acerca de lo visto en el video. - Con ayuda de láminas comentamos algo de la historia de San Francisco y cómo dedicó su vida a Dios en la pobreza. - También decimos que es el Santo de los animalitos, porque los quería mucho y siempre los protegía, aún cuando fueran tan feroces como el hermano lobo. - Dialogamos acerca de la importancia de cuidar a los animales que Dios ha creado para que habiten en la tierra con los seres humanos y qué a El no le agrada que los maltratemos. - Hacemos el compromiso de cuidar a todos los animalitos y sobre todo a los que tenemos en casa, no pegándoles, dándoles de comer, bañándoles, etc. Trabajan la ficha del libro sobre San Francisco de Asís y elaboran su gallito cantor. **Actividades Permanentes de Salida:** Acciones de rutina. **Salida.**	Video https://www.youtube.com/watch?v=7BsLC-YU7zA Láminas Ficha Tijera Colores

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

4.3. Actividades e instrumentos empleados

Las variables del presente informe son.

4.3.1. Variable N° 01.

Juegos infantiles

Con respecto de esta variable se ha operacionalizado para construir el instrumento luego se pasó al proceso de instrumentalización de la siguiente manera.

A. Operacionalización de la variable: juegos infantiles

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	índice de medición
Juegos infantiles	Es una actividad constante en la vida propia del ser humano. Desde que nace y durante todas sus etapas de desarrollo, hombre y mujeres sienten atracción hacia las actividades lúdica como forma de actuación. De ahí la importancia de su aplicación en el aprendizaje.	Son las actividades, técnicas y procedimientos que utiliza el docente para ejecutar los juegos lúdicos y se mide con la lista de cotejo	Importancia del juego en el desarrollo del niño	1. El juego es una necesidad vital y un motor del desarrollo humano para el niño/a 2. El juego desarrolla el cuerpo y los sentidos 3. El juego estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad 4. El juego favorece la comunicación y la socialización 5. El juego es un instrumento de expresión y control emocional	Nominal
			Los juegos lúdicos como estrategias metodológicas	6. Los juegos lúdicos permite enseñar a los niños/as a tomar decisiones ante problemas de aprendizaje. 7. Los juegos lúdicos garantizar la posibilidad de la adquisición de experiencias significativas 8. Los juegos lúdicos	Nominal

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA VILLKA
PERU

				contribuyen a la asimilación de conocimientos técnicos - teóricos de las diferentes áreas del aprendizaje 9. El juego es una de las habilidades que los niños aprenden a través de la imitación. 10. Los juegos lúdicos preparan a los estudiantes en la solución de los problemas de las actividades diarias. 11. Los juegos lúdicos despiertan el interés personal hacia las áreas del desarrollo. 12. Los juegos lúdicos exigen la aplicación de conocimientos técnicos adquiridos en diferentes áreas 13. Los juegos lúdicos favorece la comunicación y mejora las relaciones del niño con el adulto 14. Los juegos lúdicos realizar actividades de animación infantil relacionadas principalmente con el juego	
			D3: Los tipos de juegos lúdicos como	15. Los niños/as participan en los juegos lúdicos de construcción.	Nominal

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

			estrategias metodológicas	16. Los niños/as participan en los juegos lúdicos de dramatización 17. Los niños/as participan en los juegos lúdicos con materiales lógicos	

B. Instrumento sobre el "Juegos infantiles"

LISTA DE COTEJO

(JUEGOS INFANTILES)

Instrucción: la lista de cotejo forma parte de un trabajo de investigación educativa en el nivel inicial que tiene por objetivo determinar si los juegos infantiles como estrategias metodológicas contribuyen en las habilidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años. Por esta razón se solicita marcar con un aspa las alternativas de las preguntas que a continuación se indican, de acuerdo a la respuesta correcta que ud. considere.

Apellidos y Nombres : ……

ITMS	SI	NO
D1: Importancia del juego en el desarrollo del niño/a		
1. El juego es una necesidad vital y un motor del desarrollo humano para el niño/a		
2. El juego desarrolla el cuerpo y los sentidos		
3. El juego estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad		
4. El juego favorece la comunicación y la socialización		
5. El juego es un instrumento de expresión y control emocional		
D2: Los juegos lúdicos como estrategias metodológicas		
6. Los juegos lúdicos permite enseñar a los niños/as a tomar decisiones ante problemas de aprendizaje.		
7. Los juegos lúdicos garantizar la posibilidad de la adquisición de experiencias significativas		
8. Los juegos lúdicos contribuyen a la asimilación de conocimientos técnicos - teóricos de las diferentes áreas del aprendizaje		
9. El juego es una de las habilidades que los niños aprenden a través de la imitación.		
10. Los juegos lúdicos preparan a los estudiantes en la solución de los problemas de las actividades diarias.		
11. Los juegos lúdicos despiertan el interés personal hacia las áreas del		

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA WANKA WILLKA PERU

desarrollo.		
12. Los juegos lúdicos exigen la aplicación de conocimientos técnicos adquiridos en diferentes áreas		
13. Los juegos lúdicos favorece la comunicación y mejora las relaciones del niño con el adulto		
14. Los juegos lúdicos realizar actividades de animación infantil relacionadas principalmente con el juego		
D3: Los tipos de juegos lúdicos como estrategias metodológicas		
15. Los niños/as participan en los juegos lúdicos de construcción.		
16. Los niños/as participan en los juegos lúdicos de dramatización		
17. Los niños/as participan en los juegos lúdicos con materiales lógicos		

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

4.3.2. Variable N° 02.

Aprendizaje de nociones matemáticas

A. Instrumento sobre el "Aprendizaje de nociones matemáticas"

LISTA DE COTEJO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE I.E. EL PROGRESO

(EVALUACIÓN INDIVIDUAL)

ÁREA: Matemática **SECCION: única** **FECHA: 05/08/17**

APRENDIZAJE ESPERADO : Hoy Conocemos La Decena Mediante Fichas lúdicas.

PROFESORA : Vilma Ottos Ñañacc

	APELLIDOS Y NOMBRES	Reconoce los numeros de acuerdo a un criterio(menos, mas)	Agrupa los números de acuerdo a cantidades dadas	Participa activamente de acuerdo al tema tratado	CALIFICACION
01	Ángelo Efraín				
02	Ángel Jesús				
03	Mirian Elisa				
04	Sayuri Yusuki				
05	Ángelo Alex				
06	Luz Clarita				
07	Andy Kenyi				
08	Marleny Elida				
09	Leonardo Anthony				
10	Sheyla Sandra				
11	Josimar Jesus				
12	Milan Keny				
13	Rodrigo Jeferson				
14	Abrahan Anthony				
15					

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

4.4. Logros alcanzados

4.4.1. Logros alcanzados de la variable Juegos infantiles.

Tabla N° 01 Importancia del juego en el desarrollo del niño

D1: Importancia del juego en el desarrollo del niño/a	SI		NO		
	fi	%	fi	%	TOTAL
1. El juego es una necesidad vital y un motor del desarrollo humano para el niño/a	13	93%	1	7%	14
2. El juego desarrolla el cuerpo y los sentidos	12	86%	2	14%	14
3. El juego estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad	14	100%	0	0%	14
4. El juego favorece la comunicación y la socialización	13	93%	1	7%	14
5. El juego es un instrumento de expresión y control emocional	14	100%	0	0%	14

Fuente: Niños y niñas de 5 años de la institución Educativa El Progreso, Satipo

Interpretación.

Del 100% de los niños que equivale a14 elementos de la muestra observada, lograron de 86% hacia el 100% puntos positivos respecto a la importancia del juego en el desarrollo del niño o niña y mientras que por debajo del 14 % se estima puntos negativos respecto a dicha variable. Por lo tanto, se estima que la importancia del juego en el desarrollo del niño es importante.

Tabla N° 02 Los juegos lúdicos como estrategia metodológica.

D2: Los juegos lúdicos como estrategias metodológicas	SI		NO		Total
	fi	%	fi	%	
6. Los juegos lúdicos permite enseñar a los niños/as a tomar decisiones ante problemas de aprendizaje.	14	100%	0	0%	14
7. Los juegos lúdicos garantizar la posibilidad de la adquisición de experiencias significativas	13	93%	1	7%	14
8. Los juegos lúdicos contribuyen a la asimilación de conocimientos técnicos - teóricos de las diferentes áreas del aprendizaje	14	100%	0	0%	14

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA WANKA WILLKA PERU

9. El juego es una de las habilidades que los niños aprenden a través de la imitación.	14	100%	0	0%	14
10. Los juegos lúdicos preparan a los estudiantes en la solución de los problemas de las actividades diarias.	14	100%	0	0%	14
11. Los juegos lúdicos despiertan el interés personal hacia las áreas del desarrollo.	13	93%	1	7%	14
12. Los juegos lúdicos exigen la aplicación de conocimientos técnicos adquiridos en diferentes áreas	14	100%	0	0%	14
13. Los juegos lúdicos favorece la comunicación y mejora las relaciones del niño con el adulto	13	93%	1	7%	14
14. Los juegos lúdicos realizar actividades de animación infantil relacionadas principalmente con el juego	14	100%	0	0%	14

Fuente: Niños y niñas de 5 años de la institución Educativa El Progreso, Satipo

Interpretación.

Del 100% de los niños que equivale a14 elementos de la muestra observada, lograron de 93% hasta 100% puntos positivos respecto a la importancia del juego lúdico como estrategias metodológicas y mientras que por debajo del 13 % se estima puntos negativos respecto a dicha variable. Por lo tanto, se estima que la importancia de los juegos lúdicos como estrategias metodológicas

Tabla N° 03 Los tipos de juegos lúdicos como estrategia metodológica.

D3: Los tipos de juegos lúdicos como estrategias metodológicas	SI		NO		TOTAL
	fi	%	fi	%	
15. Los niños/as participan en los juegos lúdicos de construcción.	14	100%	0	0%	14
16. Los niños/as participan en los juegos lúdicos de dramatización	14	100%	0	0%	14
17. Los niños/as participan en los juegos lúdicos con materiales lógicos	14	100%	0	0%	14

4.4.2. Logros alcanzados de la variable

Aprendizaje de nociones matemáticas

Para saber sobre la variable de aprendizaje de conocimientos se ha utilizado la ficha de cotejo llegando al siguiente resultado.

Tabla N° 01 Reconoce los números de acuerdo a un criterio dado

N°	Reconoce los números de acuerdo a un criterio	Si		No		total
			%	fi	%	
1	Ángelo Efraín	4	80%	1	20%	5
2	Ángel Jesús	3	60%	2	40%	5
3	Mirian Elisa	5	100%	0	0%	5
4	Sayuri Yusuki	4	80%	1	20%	5
5	Ángelo Alex	5	100%	0	0%	5
6	Luz Clarita	4	80%	1	20%	5
7	Andy Kenyi	5	100%	0	0%	5
8	Marleny Elida	5	100%	0	0%	5
9	Leonardo anthony	5	100%	0	0%	5
10	Sheyla Sandra	5	100%	0	0%	5
11	Josimar Jesus	4	80%	1	20%	5
12	Milan Keny	4	80%	1	20%	5
13	Rodrigo Jeferson	5	100%	0	0%	5
14	Abrahan Anthony	4	80%	1	20%	5

Fuente. Niños y niñas de Institución Educativa "EL PROGRESO" de Satipo

Interpretación.

En el proceso del desarrollo del proyecto se ha logrado aplicar el instrumento a cada estudiante durante 5 días, de los cuales, un estudiante reconoce los números de acuerdo al criterio en un 60%, 6 estudiante a un 80% y la gran mayoría en un 100%, esto significa que la enseñanza de la matemática con los juegos da un resultado favorable.

Tabla N° 02 Agrupa los números de acuerdo a cantidades dadas

N°	Agrupa los números	Si		No		total
			%	fi	%	
1	Ángelo Efraín	5	100%	0	0%	5
2	Ángel Jesús	5	100%	0	0%	5
3	Mirian Elisa	5	100%	0	0%	5
4	Sayuri Yusuki	5	100%	0	0%	5
5	Ángelo Alex	4	80%	1	20%	5
6	Luz Clarita	5	100%	0	0%	5
7	Andy Kenyi	5	100%	0	0%	5
8	Marleny Elida	5	100%	0	0%	5
9	Leonardo Anthony	4	80%	1	20%	5
10	Sheyla Sandra	5	100%	0	0%	5
11	Josimar Jesus	5	100%	0	0%	5
12	Milan Keny	5	100%	0	0%	5
13	Rodrigo Jeferson	5	100%	0	0%	5
14	Abrahan Anthony	5	100%	0	0%	5

Fuente. Niños y niñas de Institución Educativa "EL PROGRESO" de Satipo

Interpretación. Respecto a esta dimensión 2 estudiantes agrupan los números en un 80%, 12 estudiantes de los 14 que conforman la sección tuvieron un resultado al 100%, con ello se concluye que el desarrollo de las clases utilizando los juegos como etrategia para agrupar los números da un resultado favorable.

Tabla N° 03 Participa activamente de acuerdo al tema tratado

N°	Participa activamente	Si		No		total
			%	fi	%	
1	Ángelo Efraín	4	80%	1	20%	5
2	Ángel Jesús	5	100%	0	0%	5
3	Mirian Elisa	4	80%	1	20%	5

4	Sayuri Yusuki	5	100%	0	0%	5
5	Ángelo Alex	4	80%	1	20%	5
6	Luz Clarita	4	80%	1	20%	5
7	Andy Kenyi	5	100%	0	0%	5
8	Marleny Elida	5	100%	0	0%	5
9	Leonardo Anthony	4	80%	1	20%	5
10	Sheyla Sandra	5	100%	0	0%	5
11	Josimar Jesús	5	100%	0	0%	5
12	Milan Keny	4	80%	1	20%	5
13	Rodrigo Jeferson	5	100%	0	0%	5
14	Abrahan Anthony	4	80%	1	20%	5

Fuente. Niños y niñas de Institución Educativa "EL PROGRESO" de Satipo

Interpretación.

Respecto a la participación activamente, 7 niños y niñas de la institución educativa el progreso obtuvieron sus calificativos mayores que 80%, el resto de los niños y niñas obtuvieron calificativos al 100% esto significa que la enseñanza con juegos les motiva a los estudiantes a participar activamente en el aula

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

4.5. Discusión de resultados

Para la discusión del resultado se realizó en función de los objetivos.

Diagnosticar los conocimientos básicos matemáticos que poseen los niños y niñas de 5 años de la I.E. "EL PROGRESO" de Satipo.

Los resultados encontrados en la presente investigación se relación con la tesis de Guynett (2005) sobre Juegos educativos y materiales manipulativos: un aporte a la disposición para el aprendizaje de las matemáticas; quien concluye: al momento de hacer una estructura de las actividades que implementará en el salón de clase, debe tomar en cuenta las características del grupo y esa diversidad que se presenta constantemente. Las cuales brindarán un ambiente de trabajo que les facilite lograr los propósitos planteados, también hará las modificaciones que el crea necesarias en el momento y tiempo oportuno, para que así todos los estudiantes tengan la oportunidad de adquirir un aprendizaje significativo

Para saber sobre la variable de aprendizaje de conocimientos se ha utilizado la ficha de cotejo llegando al siguiente resultado

En el proceso del desarrollo del proyecto se ha logrado aplicar el instrumento a cada estudiante durante 5 días, de los cuales, un estudiante reconoce los números de acuerdo al criterio en un 60%, 6 estudiante a un 80% y la gran mayoría en un 100%, esto significa que la enseñanza de la matemática con los juegos da un resultado favorable. Respecto a esta dimensión 2 estudiantes agrupan los números en un 80%, 12 estudiantes de los 14 que conforman la sección tuvieron un resultado al 100%, con ello se concluye que el desarrollo de las clases utilizando los juegos como estrategia para agrupar los números da un resultado favorable. Finalmente respecto a la participación activamente, 7 niños y niñas de la institución educativa el progreso obtuvieron sus calificativos mayores que 80%, el resto de los niños y niñas obtuvieron calificativos al 100% esto significa que la enseñanza con juegos les motiva a los estudiantes a participar activamente en el aula.

Con estos resultados se diagnosticó sobre los conocimientos

Seleccionar los juegos infantiles que contribuyen en el aprendizaje de las nociones matemáticas en niños y niñas de 5 años de la I.E. "EL PROGRESO" de Satipo

Así como señala en su investigación García, (2013), en su tesis titulado "Juegos Educativos para el Aprendizaje de la Matemática" con el objetivo de Determinar el progreso en el nivel de conocimientos de los estudiantes al utilizar juegos educativos como estrategia de aprendizaje de la matemática. Con su hipótesis Los Juegos educativos mejoran el aprendizaje de los alumnos Con el tipo y nivel de investigación experimental con la muestra y población comprendida por 60 estudiantes llegando a la siguiente conclusión: "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 tenemos por otro lado a Vara, (2013) en su tesis titulado "La Lógica Matemática en Educación Infantil" con el objetivo de que Debemos de considerar la educación Lógico-Matemática como un elemento más en la formación integral de la personalidad del niño, y en el desarrollo de todas y cada una de sus capacidades física, social, afectiva, intelectual Con el tipo y nivel de investigación cualitativa; con una Población y Muestra comprendida por 40 niños, llegó a la siguiente conclusión:

"Como conclusión podemos señalar que el conocimiento matemático sirve para percibir y operar con la realidad. Tenemos que tener en cuenta, que este conocimiento debe comenzar en la edad temprana y con la ayuda de diferentes medios".

"El niño, desde que nace, va desarrollando el pensamiento lógico-matemático. No todos los niños aprenden al mismo ritmo, sino que cada uno tiene un ritmo diferente y los profesores se deben ir adecuando a ellos".

"Es muy importante que en la Educación Infantil se usen palabras usuales para identificar los conceptos, ya que así será más fácil la comprensión para los niños. Estos conceptos no han de formarse todos a la vez, sino que deben ir creándose sucesivamente".

Estas investigaciones guardan relación y se concluye

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

Respecto a la importancia del juego en el desarrollo del niño. Del 100% de los niños que equivale a14 elementos de la muestra observada, lograron de 86% hacia el 100% puntos positivos respecto a la importancia del juego en el desarrollo del niño o niña y mientras que por debajo del 14 % se estima puntos negativos respecto a dicha variable. Por lo tanto, se estima que la importancia del juego en el desarrollo del niño es importante.

Los juegos lúdicos como estrategias metodológicas. Del 100% de los niños que equivale a14 elementos de la muestra observada, lograron de 93% hasta 100% puntos positivos respecto a la importancia del juego lúdico como estrategias metodológicas y mientras que por debajo del 13 % se estima puntos negativos respecto a dicha variable. Por lo tanto, se estima que la importancia de los juegos lúdicos como estrategias metodológicas

Los tipos de juegos lúdicos como estrategia metodológica. Del 100% de los niños que equivale a14 elementos de la muestra observada, lograron de 93% hasta 100% puntos positivos respecto a la importancia del juego lúdico como estrategias metodológicas y mientras que por debajo del 13 % se estima puntos negativos respecto a dicha variable. Por lo tanto, se estima que la importancia de los juegos lúdicos como estrategias metodológicas

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

CONCLUSIONES

1. Los juegos lúdicos como estrategias metodológicos contribuyen el aprendizaje de las nociones matemáticas en los niños y niñas de la institución educativa El Progreso de la provincia de Satipo.

2. Se observó el resultado respecto a la importancia del juego en el desarrollo del niño**.** Del 100% de los niños que equivale a 14 elementos de la muestra observada, lograron de 86% hacia el 100% puntos positivos respecto a la importancia del juego en el desarrollo del niño o niña y mientras que por debajo del 14 % se estima puntos negativos respecto a dicha variable. Los juegos lúdicos como estrategias metodológicas. Del 100% de los niños que equivale a14 elementos de la muestra observada, lograron de 93% hasta 100% puntos positivos respecto a la importancia del juego lúdico como estrategias metodológicas y mientras que por debajo del 13 % se estima puntos negativos respecto a dicha variable. Por lo tanto, se estima que la importancia de los juegos lúdicos como estrategias metodológicas.

3. Se diagnosticó respecto al aprendizaje de nociones matemáticas. Un estudiante reconoce los números de acuerdo al criterio en un 60%, 6 estudiante a un 80% y la gran mayoría en un 100%, esto significa que la enseñanza de la matemática con los juegos da un resultado favorable. Respecto a esta dimensión 2 estudiantes agrupan los números en un 80%, 12 estudiantes de los 14 que conforman la sección tuvieron un resultado al 100%, con ello se concluye que el desarrollo de las clases utilizando los juegos como estrategia para agrupar los números da un resultado favorable. Finalmente respecto a la participación activamente, 7 niños y niñas de la institución educativa el progreso obtuvieron sus calificativos mayores que 80%, el resto de los niños y niñas obtuvieron calificativos al 100% esto significa que la enseñanza con juegos les motiva a los estudiantes a participar activamente en el aula

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

SUGERENCIAS

Utilizar como estrategia en el desarrollo de la enseñanza matemática los juegos lúdicos por que permiten preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de las actividades diarias, así mismo despierta el interés personal hacia las áreas del desarrollo.

A los docentes del nivel inicial se le recomienda ampliar y profundizar los estudios sobre los juegos infantiles que permita mejorar el aprendizaje de en matemática en los niños y niñas de las instituciones educativas.

A los órganos intermedios del sector educación, desarrollar estrategias o proyectos que ayuden a mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial para contribuir en mejora de la calidad educativa

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aliaga Arroyo, C. G. (2010). *Programa de juegos de razonamiento lógico para estimular las operaciones concretas en niños de segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Particular Rosa de Santa María de la ciudad de Huancayo.* tesis, Universidad Nacional de Educación, Lima. Recuperado el 11 de Noviembre de 2017, de http://psicologiaactiva.org/web/images/tesisdemaestria.pdf

Allvé. (2003). *Juegos de Ingenio* (Segunda ed.). México: Parragón S.A.

Alsina, A. (2006). *Cómo desarrollar el pensamiento matemático de los 0 a los 6 años.* España, España: Octaedro. Recuperado el Noviembre de 2017

Bunge, M. (2014) *La investigación científica.* colección Ariel

Castro E., Rico L., & Castro E. (1992). *Números y Operaciones-Fundamentos para una aritmética escolar.* Santiago de Chile: Editoria Síntesis.

Cebrian. (2001). *Materiales Didácticos.*

Condemarin Grimberg, M. (1986). *Madurez Escolar.* Santiago de Chile: Andrés Bello.

Córdova Cánova , M. S. (2012). *Propuesta Pedagógica para la Adquisición De La Noción De Número, en el Nivel Inicial 5 Años De La I.E. 15027, De La Provincia De Sullana.* tesis, Universidad de Piura, Facultad de Educación, Piura. Recuperado el 11 de Noviembre de 2017, de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/1419/MAE_EDUC_088.pdf%3bjsessionid=CB5DDFDA6974EFD5A04BDCBB8F3888D3?sequence=1

Crisólogo, A. (2000). *Tecnología Educativa.* Lima.

Croos, K. (2016). *El niño y el juego* (UNESCO ed.). Francia. Recuperado el 13 de Noviembre de 2017, de http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf

DCN. (2009). Lima, Perú.

Delgado, I. (2011). *El Juego Infantil su metodología* (Primera ed.). Madrid, España: Paraninfo.

Diaz B., & Hernandez, R. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una Interpretación constructiva* (2 ed.). Bogotá: McGraw-Hill.

Dubovick, A., & Tocaichi, S. (1994). *El número a través del juego.* Colombia: Actilibro S.A. Recuperado el 13 de Noviembre de 2017

Euceda Amaya, T. M. (2007). *El Juego Desde El Punto De Vista Didáctico A Nivel De Educación Pre básica.* tesis, Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán., Facultad de Educación, Tegucigalpa. Recuperado el 11 de Noviembre de 2017, de

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA WANKA WILLKA PERU

file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/el-juego-desde-el-punto-de-vista-didactico-a-nivel-de-educacion-prebasica.pdf

Fernández Mendoza, C. (2012). *Estrategias lúdicas para facilitar el aprendizaje de habilidades de conteo y razonamiento matemático en los niños de 3° de preescolar.* tesis, Universidad Pedagógica Nacional, Facultad de Educación, México. Recuperado el 09 de Noviembre de 2017, de http://200.23.113.51/pdf/28675.pdf

Ferrero, L. (2001). *El juego y la matemática.* Madrid, España: S.A., La Muralla. Recuperado el Noviembre de 2017

Frontera Sancho, M. (1992). *Adquisicion De Los Conceptos Matematicos Basicos:Una Perspectiva Cognitiva.* tesis, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación, Madrid. Recuperado el 11 de Noviembre de 2017, de http://biblioteca.ucm.es/tesis/19911996/S/5/S5001501.pdf

García Ríos, 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, Universidad Nacional De La Amazonía, Facultad de Ciencias de la Educación, Iquitos. Recuperado el 11 de Noviembre de 2017, de http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4215/Dina_Tesis_T%C3%ADtulo_2016.pdf.pdf?sequence=1

García Solís, P. A. (2013). *Juegos Educativos para el aprendizaje de la Matemática.* tesis, Universidad Rafael Landívar, Facultad de Humanidades, Quetzaltenango. Recuperado el 09 de Noviembre de 2017, de http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Garcia-Petrona.pdf

Gómez Naranjo, M. E. (2012). *Didáctica de la Matemática basada en el Diseño Curricular de Educación Inicial - Nivel Preescolar.* tesis, Universidad de León, Departamento de Didáctica General, Específica y Teoría de la Educación, León. Recuperado el 10 de Noviembre de 2017, de https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/2017/tesis_2a8a7c.PDF

Gómez Ramírez, J. F. (2015). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo* (Vol. X). Lima, Perú. Recuperado el 13 de Noviembre de 2017, de https://scp.com.co/precop-old/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf

Guía Curricular de Educación Inicial. (2009).

Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación.* México, México: Mc Graw Hill.

Huizinga. (2005). *Juego.*

Lachi Jesús, R. A. (2015). *Juegos Tradicionales Como Estrategia Didáctica Para Desarrollar La Competencia De Número Y Operaciones En Niños (As) De Cinco Años.* tesis, Universidad San Ignacio de Loyola, Facultad de Educación, Lima. Recuperado el 09 de Noviembre de 2017, de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2063/2/2015_Lachi.pdf

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA AMAZONIA PERUANA
WANKA WILLKA

Leyva Garzón, A. M. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil.* tesis, Pontificia Universidad Javeriana, Facultad de Educación, Bogotá. Recuperado el 09 de Noviembre de 2017, de https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1

Maza. (1989). *El connocimiento numérico no viene dado, ni se adquiere súbtamente,sinno que se llega a él a través de que un camino evoluciona desde la infancia hasta la madurez.*

MED. (2009). Lima.

Morín, E. (2008).

Pérez. (2008). *La inteligencia busca la transformación existentes para adecuarlos a las exigencias de la realidad.*

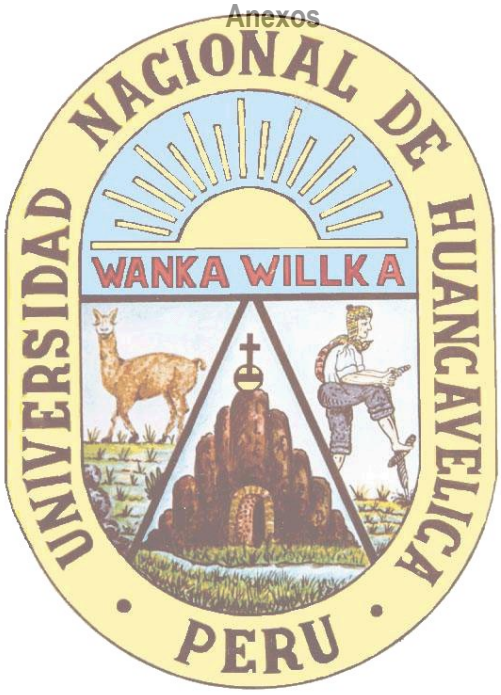
Pérez, J. (2004). *Clasificación de los juegos.* (XII edición ed.). Mdrid: Pearson.

Piaget, J., Beth, E., & Diedudonne, J. (1971). *La enseñanza de las matemáticas.* España: Musigraf arabí S.A.

Vara Blanco, E. (2013). *La Lógica Matemática en Educación Infantil.* tesis, Universidad de Valladolid, Facultad de Educación y Trabajo, Valladolid. Recuperado el 09 de Noviembre de 2017, de https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/4002/1/TFG-G%20374.pdf

Zabalza, M. (1987). *Didáctica de la Educación Infantil* (4ª ed.). Madrid: Narcea.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
PERU
WANKA WILLKA


UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

Operacionalización de la variable: Juegos infantiles

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	índice de medición
Juegos infantiles	Es una actividad constante en la vida propia del ser humano. Desde que nace y durante todas sus etapas de desarrollo, hombre y mujeres sienten atracción hacia las actividades lúdica como forma de actuación. De ahí la importancia de su aplicación en el aprendizaje.	Son las actividades, técnicas y procedimientos que utiliza el docente para ejecutar los juegos lúdicos y se mide con la lista de cotejo	Importancia del juego en el desarrollo del niño Los juegos lúdicos como estrategias metodológicas	1. El juego es una necesidad vital y un motor del desarrollo humano para el niño/a 2. El juego desarrolla el cuerpo y los sentidos 3. El juego estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad 4. El juego favorece la comunicación y la socialización 5. El juego es un instrumento de expresión y control emocional	Nominal
				6. Los juegos lúdicos permite enseñar a los niños/as a tomar decisiones ante problemas de aprendizaje. 7. Los juegos lúdicos garantizar la posibilidad de la adquisición de experiencias significativas 8. Los juegos lúdicos contribuyen a la asimilación de conocimientos técnicos - teóricos de las diferentes áreas del aprendizaje 9. El juego es una de las habilidades que los niños aprenden a través de la imitación. 10. Los juegos lúdicos preparan a los estudiantes en la solución de los problemas de las actividades diarias. 11. Los juegos lúdicos despiertan el interés personal hacia las áreas del desarrollo. 12. Los juegos lúdicos exigen la aplicación de conocimientos técnicos adquiridos en diferentes áreas 13. Los juegos lúdicos favorece la comunicación y mejora las relaciones del niño con el adulto 14. Los juegos lúdicos realizar actividades de	Nominal

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

				animación infantil relacionadas principalmente con el juego	
			D3: Los tipos de juegos lúdicos como estrategias metodológicas	15. Los niños/as participan en los juegos lúdicos de construcción. 16. Los niños/as participan en los juegos lúdicos de dramatización 17. Los niños/as participan en los juegos lúdicos con materiales lógicos	Nominal

LISTA DE COTEJO

(JUEGOS INFANTILES)

Instrucción: la lista de cotejo forma parte de un trabajo de investigación educativa en el nivel inicial que tiene por objetivo determinar si los juegos infantiles como estrategias metodológicas contribuyen en las habilidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años. Por esta razón se solicita marcar con un aspa las alternativas de las preguntas que a continuación se indican, de acuerdo a la respuesta correcta que ud. considere.

Apellidos y Nombres : ……

ITMS	SI	NO
D1: Importancia del juego en el desarrollo del niño/a		
1. El juego es una necesidad vital y un motor del desarrollo humano para el niño/a		
2. El juego desarrolla el cuerpo y los sentidos		
3. El juego estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad		
4. El juego favorece la comunicación y la socialización		
5. El juego es un instrumento de expresión y control emocional		
D2: Los juegos lúdicos como estrategias metodológicas		
6. Los juegos lúdicos permite enseñar a los niños/as a tomar decisiones ante problemas de aprendizaje.		
7. Los juegos lúdicos garantizar la posibilidad de la adquisición de experiencias significativas		
8. Los juegos lúdicos contribuyen a la asimilación de conocimientos técnicos - teóricos de las diferentes áreas del aprendizaje		
9. El juego es una de las habilidades que los niños aprenden a través de la imitación.		
10. Los juegos lúdicos preparan a los estudiantes en la solución de los problemas de las actividades diarias.		
11. Los juegos lúdicos despiertan el interés personal hacia las áreas del desarrollo.		
12. Los juegos lúdicos exigen la aplicación de conocimientos técnicos adquiridos en diferentes áreas		
13. Los juegos lúdicos favorece la comunicación y mejora las relaciones del niño con el adulto		
14. Los juegos lúdicos realizar actividades de animación infantil relacionadas principalmente con el juego		
D3: Los tipos de juegos lúdicos como estrategias metodológicas		
15. Los niños/as participan en los juegos lúdicos de construcción.		
16. Los niños/as participan en los juegos lúdicos de dramatización		
17. Los niños/as participan en los juegos lúdicos con materiales lógicos		

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU

LISTA DE COTEJO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE I.E. EL PROGRESO

(EVALUACIÓN INDIVIDUAL)

ÁREA: Matemática **SECCION: única** **FECHA: 05/08/17**

APRENDIZAJE ESPERADO : Hoy Conocemos La Decena Mediante Fichas lúdicas.

PROFESORA : Vilma Ottos Ñañacc

	APELLIDOS Y NOMBRES	Reconoce los números de acuerdo a un criterio(menos, mas)	Agrupa los números de acuerdo a cantidades dadas.	Participa activamente de acuerdo al tema tratado	CALIFICACION
01	Ángelo Efraín	A	B	A	A
02	Ángel Jesús	B	A	A	A
03	Mirian Elisa	A	A	A	A
04	Sayuri Yusuki	A	A	A	A
05	Ángelo Alex	A	A	B	A
06	Luz Clarita	A	A	A	A
07	Andy Kenyi	A	B	A	A
08	Marleny Elida	A	A	A	A
09	Leonardo Anthony	A	A	A	A
10	Sheyla Sandra	A	A	A	A
11	Josimar Jesus	B	A	B	B
12	Milan Keny	A	A	B	A
13	Rodrigo Jeferson	A	A	A	A
14	Abrahan Anthony	A	A	A	A
15					

PROF. DE AULA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
WANKA WILLKA
PERU