

“AÑO DEL DIÁLOGO Y LA RECONCILIACIÓN NACIONAL”

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN – ICA

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICO

“SAN FRANCISCO DE ASÍS” – CHINCHA



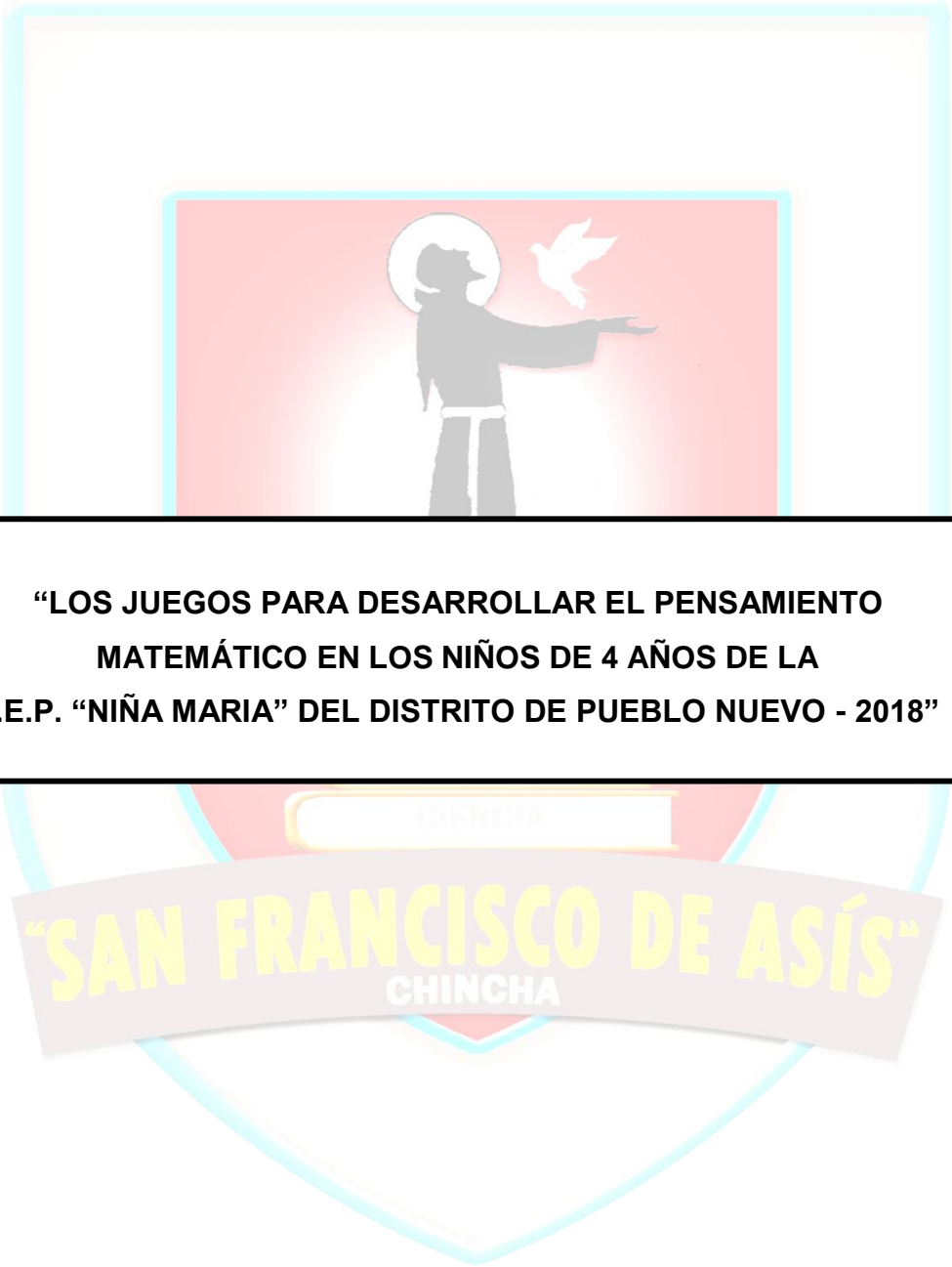
**“LOS JUEGOS PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO
MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA
I.E.P. “NIÑA MARIA” DEL DISTRITO DE PUEBLO NUEVO - 2018”**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE
PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL**

PRESENTADO POR:

- **HUAMÁN FLORES, YASMÍN ULDARICA.**
- **HUAMÁN SÁNCHEZ, LIZET MARGARITA.**

**PROMOCIÓN 2018
CHINCHA – ICA - PERÚ**



**“LOS JUEGOS PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO
MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA
I.E.P. “NIÑA MARIA” DEL DISTRITO DE PUEBLO NUEVO - 2018”**

“SAN FRANCISCO DE ASÍS”
CHINCHA



DEDICATORIA

A Dios, quien supo guiarme por el buen camino, dándome fuerzas para seguir adelante y no desmayar, ni desfallecer en el intento, a mis padres por su apoyo incondicional de la misma manera a mis hijos, por su gran paciencia y comprensión.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación aborda el tema de los juegos para desarrollar el pensamiento matemático en los niños de cuatro años, y tiene como propósito la utilización de los juegos no solo como una actividad recreacional, sino que implica múltiples aprendizajes que ayudan a fortalecer el desarrollo del pensamiento matemático. Al transcurrir de los tiempos se le ha dado al juego el valor educativo que se merece, en cada una de las sesiones de aprendizajes que se realizaron en el estudio.

A través de los juegos va a desarrollar habilidades, destrezas y capacidades muy importantes que forman parte de un aprendizaje para la vida, el niño demuestra un desarrollo en tres fases fundamentales, identificados en las sesiones de aprendizaje: experimenta la vivenciación con el cuerpo y el espacio, manipulación del material concreto, representación de la actividad realizada.

Por tanto, la investigación explica la importancia del juego en cada una de las sesiones de aprendizaje para poder lograr un desarrollo del pensamiento matemático en los niños.

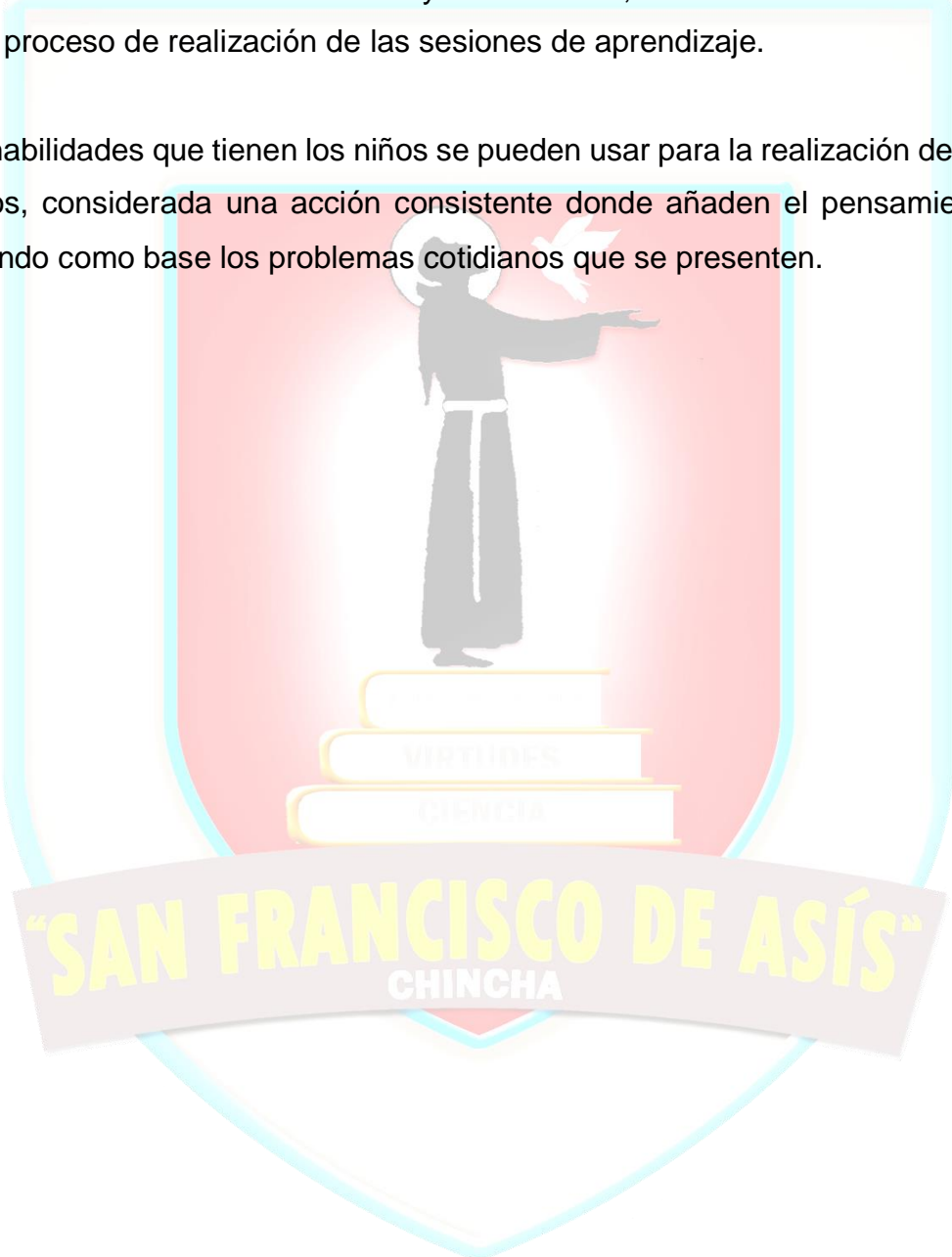
Los juegos en las matemáticas son un impulso para motivar a los niños en el aprendizaje de las matemáticas, ya sean juegos de mesa, juegos de recreación, juegos de diversión; siendo un conjunto de actividades que permite en los niños la expresión de su energía, la necesidad de mover su cuerpo, adquiriendo formas complejas que propician el desarrollo de competencias, por lo que se descubren estrategias propias del niño adquiriendo un aprendizaje significativo, a través de la manipulación de los materiales concretos que buscan dar solución al problema planteado.

A través de los juegos el niño desarrolla competencias como saber hacer y poder hacer, facilitando la relación consigo mismo y con los demás,

potenciando habilidades que permitan el desarrollo del pensamiento matemático en los niños.

Por lo tanto, es importante el juego que ayuda a identificar las características de los niños de acuerdo a su edad y necesidades, las cuales ha demostrado en el proceso de realización de las sesiones de aprendizaje.

Las habilidades que tienen los niños se pueden usar para la realización de los juegos, considerada una acción consistente donde añaden el pensamiento tomando como base los problemas cotidianos que se presenten.



ÍNDICE

CARÁTULA	
TÍTULO	
DEDICATORIA	
INTRODUCCIÓN	
ÍNDICE	

	Pág.
CAPÍTULO I. FASE DE CONSTRUCCIÓN.	
1.1. DIAGNÓSTICO.	10
1.1.1. Caracterización de la práctica pedagógica.	10
1.1.1.1. De la comunidad.	10
1.1.1.2. De la institución educativa.	11
1.1.1.3. Del aula.	12
1.1.2. Análisis y síntesis categorial de la descripción de la práctica pedagógica cotidiana.	13
1.1.3. Selección de la teoría formal a aplicarse para la interpretación.	26
1.1.4. Interpretación de la práctica pedagógica comparada con la teoría formal.	55
1.1.5. Jerarquización de problemas identificados.	61
1.1.6. Selección y formulación del problema.	62
1.2. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN – TRATAMIENTO.	62
1.2.1. Problema seleccionado.	62
1.2.2. Análisis de factores asociados al problema.	63
1.2.3. Análisis de los actores involucrados.	68
1.2.4. Campos de acción.	69
1.3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.	71
1.3.1. Reflexión sobre la priorización y fundamento teórico del problema.	71
1.3.2. Síntesis de la problemática (interpretación de la red conceptual fundamentada en teorías).	79
1.3.3. Compromisos.	82

CAPÍTULO II. FUNDAMENTO DE LA NUEVA PROPUESTA.

2.1. NUEVA PROPUESTA DE LA PRÁCTICA.	84
2.1.1. Descripción de la nueva propuesta.	84
2.1.2. Fundamento teórico de la nueva propuesta.	86
2.1.3. Diseño del proyecto en función a la nueva propuesta. (Plan de aplicación).	90
2.2. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL.	141
2.2.1. Teorías relacionadas a la nueva propuesta estratégica.	141
2.2.2. Teoría relacionada a la evaluación aplicando la nueva estrategia.	166
2.2.3. Definición de términos básicos.	178

CAPÍTULO III. RECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA.

3.1. DESCRIPCIÓN DE LOS TEXTOS POR SESIÓN.	181
3.1.1. Texto descriptivo por sesión.	181
3.1.2. Descripción de las evidencias por sesión de aprendizaje.	214
3.2. ANÁLISIS CUALITATIVO DEL TEXTO DESCRIPTIVO.	240
3.2.1. Técnica aplicada.	240
3.2.2. Proceso de categorización estructura de red categorial.	242
3.2.2.1. Análisis categorial del texto descriptivo.	242
3.2.2.2. Formación de la red categorial.	247
3.2.2.3. Interpretación de la red categorial.	247
3.2.2.4. Síntesis de la comparación de la interpretación con la teoría formal.	248
3.3. ESBOZO DE LA NUEVA TEORÍA.	249

CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS DE EVALUACIÓN CON LA NUEVA TEORÍA.

4.1. EVALUACIÓN DEL PROYECTO POR RESULTADOS.	254
4.2. COMPARACIÓN DE LOS RESULTADOS DE EVALUACIÓN CON LA NUEVA TEORÍA.	264
4.3. SÍNTESIS TEÓRICA FINAL.	268
CONCLUSIONES.	269
SUGERENCIAS.	270
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	

+271

ANEXOS.

274



The logo is a shield-shaped emblem. At the top, a grey silhouette of a man in a habit with a halo stands on a white base, holding a white dove in his outstretched hand. The background of the shield is red. A white banner with a black border is superimposed over the center, containing the text 'CAPÍTULO I'. Below the banner, the words 'SAN FRANCISCO DE ASÍS' are written in yellow, and 'CHINCHA' is written in white below it.

CAPÍTULO I

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

FASE DE CONSTRUCCIÓN

1.1. DIAGNÓSTICO.

1.1.1. Caracterización de la práctica pedagógica.

1.1.1.1. De la comunidad.

El centro de aplicación de la investigación se ubica en la avenida Benavides en el distrito de Pueblo Nuevo, que se caracteriza por tener una población mayoritariamente migrante de diversa zonas del país, especialmente de la serranía, el carácter multiétnico de la población del distrito la identifica como colaboradora y responsable con las actividades de desarrollo del distrito, siendo el aspecto educativo de mucha importancia para la comunidad.

En los alrededores de la Institución educativa, se puede observar que existe mucho tránsito de moto taxis, muy cerca se encuentra el parque denominado “Ovalo de la Amistad” donde los fines de semana practican danzas los jóvenes y niños del distrito, en la misma avenida y a tres cuadras se ubica la Plaza de Armas del distrito, también se tiene muy cerca la alameda y el cementerio general de Chincha.

Hacia el lado izquierdo del colegio, a una cuadra está ubicada un grifo, y al costado se ubica el antiguo camal de Chíncha, que pronto se pasaran a otro lugar del distrito de Pueblo Nuevo, donde cuente con muy buena implementación.

Las casas de sus alrededores son de material noble, en su gran mayoría son de dos y tres pisos, algunas cuentan con tiendas ya sea de repuestos para las motos como también tiendas de abarrotes.

La comunidad del distrito de Pueblo Nuevo cuenta con el apoyo de serenazgo que cuida y protege al distrito durante las veinticuatro horas.

1.1.1.2. De la institución educativa.

La Institución Educativa Privada “Niña María” del Distrito de Pueblo Nuevo cuenta con tres auxiliares y siete profesoras, cuatro del nivel inicial (dos, tres, cuatro y cinco años), una en el área computación, una en el área de inglés y una en el área de danza, se puede observar un buen clima institucional, de la misma manera con los padres de familia, porque se trabaja de manera conjunta con las profesoras de las diferentes aulas, esto se ve reflejado en las actividades programadas por la institución educativa.

En cuanto a la distribución de los ambientes de la institución, cuenta con siete aulas, de las cuales cuatro son del nivel de inicial (dos, tres, cuatro y cinco años), un aula de computación que se encuentra bien implementada con siete computadoras, y cada una de

ellas cuenta con internet, otra aula de psicomotricidad que cuenta con materiales adecuados para la realización de los talleres ya sean en el desarrollo de su motricidad fina y gruesa, un aula de inglés donde se puede apreciar los trabajos realizados por los niños de las diferentes edades, con que cuenta la institución.

Todas las aulas están construidas de material noble y en cada aula se cuenta con baño propio, uno de niños y otro de niñas. La institución educativa cuenta con una dirección, en las aulas se puede apreciar los materiales didácticos ya que la institución educativa trabaja con el Método Montessori, también cuenta con un televisor, DVD, radio en las aulas que fueron obtenidas a través de las actividades realizadas en la institución educativa.

La institución educativa cuenta con una extensa área verde que se ubican la parte posterior de las aulas, dos áreas verdes chicas que están ubicadas en la entrada del colegio y otro en la parte intermedia de la misma, cuenta también con un pequeño patio usado para la formación de todos los lunes cívicos.

1.1.1.3. Del aula.

El aula de cuatro años está construida de material noble tiene un aproximado de 30 m², cuenta con piso de cemento de color negro, tiene dos ventanas grandes cuadradas, de madera y vidrios, una pizarra, radio para CD, también observamos un armario de madera donde se encuentran los cuadernos de los niños, libros y materiales como: colores, borradores, plumones, tajadores, goma, loncheras, individuales, temperas entre

otros, para la realización de las actividades; el otro estante que tenemos cuenta con materiales didácticos en las distintas áreas, materiales concretos para el trabajo con los niños en la realización de las sesiones de aprendizaje.

Cuenta con once sillas chicas de acorde a al tamaño del niño y una silla para la profesora. También cuenta con dos mesas chicas que tienen forma de figuras geométricas, un círculo de color amarillo y un rectángulo de color rojo que sirven para los trabajos de grupo, cuenta con un estante para colocar los documentos de la maestra y también para los materiales de los niños, cuenta con una escoba, tacho, recogedor; también se observa que los trabajos de cada niño son exhibidos en la parte posterior de la pizarra.

1.1.2. Análisis y síntesis categorial de la descripción de la práctica pedagógica cotidiana.

“SAN FRANCISCO DE ASÍS”
CHINCHA

OBSERVACIÓN N° 01

Fecha : 02 de abril

Hora : 7:30 am. hasta 12:30 pm.

Duración : Cinco horas

RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN	N°	CATEGORÍAS
El día jueves a las 7:30am. entre al aula salude a mis niños, esperando a sus otros compañeros mientras que los niños estaban presente escribían sus nombres para su asistencia en el momento, que se comenzó a realizar la sesión de aprendizaje la profesora de aula, la gran mayoría de los niños como que no querían tomar atención a las clase, ya que se trataba de las matemáticas donde tenían que seguir una secuencia, de números la niña Xiomara comenzó a molestar a su compañero Gael de manera que le quitaba los materiales a su otro compañero que se encontraba al costado de él, cuando la profesora comenzó a repartir los materiales comenzaron a pedir el de su color favorito y no querían el color que les había dado la profesora, tomando la clase a la broma y siempre molestando a todos los demás niños sin entender	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18	7, desatención 12, materiales inadecuados 32,poco interés de los niños

que tenían que realizar en los	19	
materiales que les entregaron,	20	
cuando llegaron las fichas	21	
aplicativas que sean desarrolladas	22	
por los niños, todos comenzaron	23	
preguntar que se hace, Ashlyn	24	
comenzó a romper su hoja porque	25	
decía que no había jugado con los	26	
materiales así que se sentía muy	27	
mal, demostrándolo al momento	28	
que rompió su hoja, los demás	29	
niños no querían seguir jugando	30	
con los materiales, sino que	31	
querían que les leerán un cuento,	32	
sin poder controlar a los niños no	33	
quedo más estrategia de parte de la	34	
docente que les conto un cuento de	35	
su agrado, los niños no demuestran	36	
interés por las matemáticas como	37	
que se les hace difícil poder lograr	38	
llamar su atención en dicha área	39	
de aprendizaje, la profesora no	40	
pudo realizar otras estrategias,		
Micaela no sabe ni siquiera como		
escribir los números, cuenta		
apenas hasta seis, pero no sabe		
cómo es en una representación		
gráfica que le pedí que o realice,		
así como ella son muchos los niños		
que no quieren a las matemáticas,		
siempre dicen los mismo.		

OBSERVACIÓN N°02

Fecha : 20 de abril

Hora : 7:30 am. hasta 12:30 pm.

Duración : 5 horas

RESULTADO DE LA OBSERVACIÓN	N°	CATEGORÍAS
Por la mañana a la hora de entrada, en el momento de la asistencia Gael borró los números que se encontraban al costado de los nombres, y el niño se molestó se sentó en su lugar, tuve que conversar con el preguntándole porqué había hecho eso, sin palabra alguna se quedó quieto en su lugar, luego en la hora de los sectores el niño Rodrigo, no puso en práctica los acuerdos y botó su tempera en la mesa por no querer compartir con otros compañeros y al piso, también tuve que decirle que el mismo lo limpie, con ayuda de la auxiliar, para que otro día no lo vuelva hacer y tenga más cuidado, de ahí el niño Gael estaba de un sector a otro y estaba inquieto molestando a los demás compañeros , tuve que sentarlo solo, adelante de la pizarra, después nos fuimos a los servicios higiénicos y el niño Jhen se puso a mojar a sus compañeros, y las niñas jugaban en el baño, los lleve al aula y les dije que han venido muy inquietos y que se comprometan a portarse bien durante	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19	7,escases de acuerdos 35, no se evidencia hoja aplicativa

la clase, en la hora que fue un ensayo	20	
para el simulacro el niño, Gael y Jhen	21	
lo llevaron todo a la broma por más, que	22	
le explicamos antes de hacer la	23	
actividad pues ellos no pusieron	24	
atención al momento que la profesora	25	
les dijo que formaran un círculo algunos	26	
por el juego y otros porque sabían	27	
cómo hacerlo y cuando regresamos al	28	
aula después del simulacro les hable	29	
que no era juego, lo estamos	30	
preparando para cualquier momento	31	
cuando se presente un temblor en hora	32	
de clase y sepan que hacer así que otro	33	
día deben poner atención y no llevar	34	
todo a broma, luego seguimos con la	35	
actividad y en el momento de la clase el	36	
niño Gael con cristal se pusieron a	37	
pelear por un material que entrego la	38	
profesora y no era de su preferencia,	39	
les dije así no saldrán al recreo, al	40	
terminar la hoja aplicativa de la clase la	41	
niña cristal se demoró en presentar por	42	
estar jugando se demoró en sus		
alimentos quedándose a limpiar las		
mesas y luego salga al recreo, en el		
momento de la salida cuando los forme		
para la salida y teníamos que rezar		
Lyans y Jhen se pusieron a jugar y no		
rezaron así que ellos se quedaron solo		
en el aula y tuvieron que rezar solos		
ante de retirarse.		

OBSERVACION N° 03

Fecha : 23 de abril

Hora : 7:30 am. hasta 12:30 pm.

Duración : 5 horas

RESULTADO DE LA OBSERVACIÓN	N°	CATEGORÍAS
Lunes 23 de abril, después de terminada la formación los niños se dirigieron a los sectores, en especial al sector de construcción en donde siempre se pelean por los materiales, es en ese momento que la profesora le pone turnos para que todos puedan jugar un poco, mientras que los niños que se encontraban en el sector de cocina botaron arroz al piso, por estar saliéndose de un sector a otro sector, luego que terminó la hora de los sectores, comenzó la clase sobre, que necesitamos para cosechar, estuvo todo bien, hasta que el niño Lians comenzó a llorar por no querer compartir sus materiales a su compañero porque lo quería solo para él y es ahí que interrumpió la clase, luego salimos al recreo y en el parque de juegos	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16	6, no se evidencia juegos 14, insuficiente materiales 23, escasas de psicomotricidad

había polvo blanco de tiza, la niña	17	
Cristal agarro un poco para poder	18	
pintar un circulo que realizo en el	19	
suelo me la tuve que llevar al baño	20	
para lavarle las manos. La	21	
profesora se encargó de hablar con	22	
la niña para que no se ensucie,	23	
luego en la hora del taller salimos al	24	
patio a realizar actividades de	25	
psicomotricidad el tema era	26	
trasladamos el globo con el cuerpo	27	
hacia el otro compañero pero	28	
siempre en cuando mencionando el	28	
color del globo y el niño Gael todo	30	
lo hacía a la broma y no	31	
mencionaba el color correcto	32	
demorando así el turno a sus	33	
demás compañeros, no lo realizaba	34	
como debía de hacer. La auxiliar	35	
tuvo que llevarlo al aula ya que	36	
inquietaba a sus compañeros y en	37	
la hora de salida cuando su mamá	38	
de Gael fue a recogerlo y le	39	
informamos por su comportamiento		
de su hijo y no quiso escuchar dijo		
que no tenía tiempo en ese		
momento, sucedió que Jhen le		
quitó su trabajo a Rony y el niño		
tuvo que irse sin su trabajo porque		
Jhen se lo rompió y no tenía con		
quien hablar porque sus padres no		
fueron a recogerlo.		

OBSERVACIÓN N° 04

Fecha : 24 de abril

Hora : 7:30 am. hasta 12:30 pm.

Duración : 5 horas

RESULTADO DE LA OBSERBACIÓN	N°	CATEGORÍAS
A la hora de la entrada, salude a mis niños, y espere la llegada de los demás niños, ya que ese día hizo mucho frío, y los niños llegaron tarde, primero llegó el niño Jhen junto con la niña Xiomara y se pusieron hacer desorden, aventándose las pieza de los rompecabezas lastimando a la niña Cristal que justo en ese momento hacia su ingreso al aula, cayéndole una pieza del rompecabezas cerca a la vista, la niña Cristal empezó a llorar, en ese momento me acerque de Inmediato hacia ella para revisarla y consolarla, también le llame la atención a los dos niños que estuvieron haciendo el desorden en el aula y como no me obedecían, los lleve donde la directora, que también es la docente en el aula donde hago mis	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16	4, tardanza de los niños 5, desorden 12, poca atención de los niños

prácticas, los deje ahí a los dos,	17	
regrese al aula y la niña Cristal	18	
continuaba llorando, así que la	19	
senté junto a mi lado hasta que se	20	
calmara, a medida que llegaban los	21	
niños ya Cristal se calmó, así que	22	
regresó a su sitio, una vez que	23	
todos los niños llegaron y terminó la	24	
hora de trabajar en los sectores,	25	
nos dirigimos al baño de manera	26	
ordenada, pero como siempre el	27	
niño Jhen haciendo desorden, llegó	28	
empujando a su amigo Gael, así	29	
que de manera rápida hice que	30	
regresaran al aula, una vez que	31	
llegamos, les llame la atención de	32	
su mal comportamiento, pero al	33	
niño le da igual, así que no tuve	34	
más que trabajar con él a mi lado	35	
toda la sesión y en el momento del	36	
recreo, no salió y lo deje con la	37	
auxiliar, mientras ella hacía la	38	
limpieza, Jhen comenzó a gritar,	39	
llamando a su mamá, así que la		
directora llegó al aula y le conté lo		
sucedido y me dio la razón porque,		
no es la primera vez que hace eso,		
regresamos del recreo y Jhen ya		
más calmado se acercó a mi lado y		
me abrazó, así que hable con él y		
le dije que no se volviera a repetir,		
porque la próxima vez él se		
quedaría solo y me dijo, que ya no		

se portaría mal, lo senté en su lugar	40	
y comencé con mi taller, no quiso	41	
trabajar el niño Jhen, ya no insistí y	42	
lo deje, para que recapacite, pero al	43	
momento de entregar su hoja de	44	
trabajo, me lo entregó todo sucio y	45	
no había hecho nada así que	46	
espere la salida para que lo	47	
recogieran luego su mamá y le	48	
comente de lo sucedido y le llamo		
la atención y me dijo que le ponga		
mano dura para que obedezca.		

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

OBSERVACIÓN N° 05

Fecha : 25 de abril

Hora : 7:30 am. hasta 12:30 pm.

Duración : 5 horas

RESULTADO DE LA OBSERBACIÓN	N°	CATEGORÍAS
Los niños en la mañana cuando estaban anotándose en la asistencia el niño Aly, se salió del aula y se fue al jardín, les dije que pase y le hable que hoy deben portarse bien ya que su profesora está mal de la garganta y no puede hablar fuerte, les informé que hoy nadie irá a los sectores de arte, ya que el día anterior no trabajaron bien, es por ese motivo están castigados y nadie irá a dicho sector. Luego el niño Gael salió del sector de cocina y se fue al de construcción y estaba inquietando a sus demás compañeros y no quería volver al sector donde estaba primero, en la hora de clase el niño Gael comenzó a molestar a su compañero, le llame la atención tres veces, luego a la cuarta vez lo tuve que sentar delante de la	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16	11, no realiza construcción 17, 18, no se evidencia normas 21, 22, escasos trabajo 34, 35, poco desarrollo psicomotriz

pizarra para que preste atención,	17	
cuando le estaba dando las normas	18	
para ir al campo el niño Lyan le	19	
habló lisuras a su compañero.	20	
Cuando fuimos al campo, fue todo	21	
ordenado, pero después que	22	
llegamos al aula, para trabajar con	23	
las hojas secas, que pudieron	24	
recoger en el campo, en el grupo de	25	
Jhen el niño estaba quitando sus	26	
hojas al compañero, tuve que	27	
intervenir mandándole a traer	28	
chapitas para repartirles la goma y	29	
darle a cada mesa de trabajo y así	30	
logré ponerlos tranquilo y que no	31	
molestase a sus compañeros del	32	
grupo al momento que salieron a la	33	
pizarra a exponer su trabajo no	34	
reconocieron muy bien lo que era	35	
agrupación, tampoco los números	36	
para escribirlos eran muy pocos los	37	
que respondieron lo mismo, fue	38	
cuando lo trabajaron en la página	39	
del libro no todos reconocían los		
números para desarrollar sus		
hojas, tuve que indicarles en la		
pizarra, al terminar tomaron su		
lonchera, cuando de pronto me di		
cuenta que dos niños no había		
traído su lonchera, solo comieron lo		
que le habían dado en el desayuno		
de Kali Warma, después salieron al		
recreo, cuando fueron al baño el		

niño Gael en la formación molestó	40	
a su compañero Lyans	41	
empujándolo, cuando llegué al aula	42	
conversé con ellos que se	43	
comportaron mal, diciéndole que si	44	
continuarían así, el día de mañana	45	
no saldrían al recreo, luego al	46	
realizar al taller, cuando le estaba	47	
explicando el niño Gael estaba		
remedando lo que la profesora		
estaba hablando..		

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

1.1.3. Selección de la teoría formal a aplicarse para la interpretación.

Con la observación de los niños en el aula de investigación se pudo identificar las categorías que caracterizan los diversos problemas que se manifiestan en este grupo de estudio, siendo:

1. Atención.

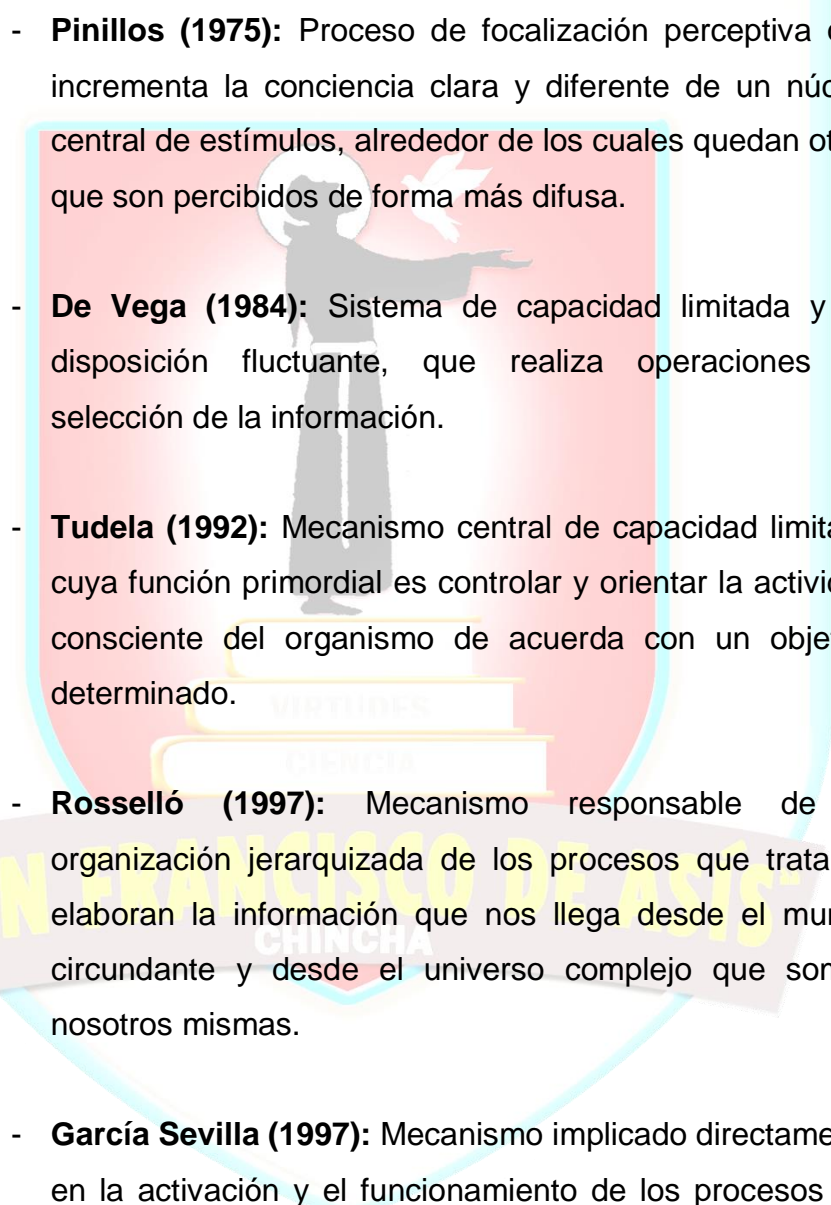
La atención es un mecanismo que posee el ser humano para poder discriminar, entre los miles de estímulos que percibe, aquellos que son relevantes o necesarios para él. El nivel de atención no debe sobrepasar unos límites máximos, que producirían cansancio o fatiga, ni unos mínimos que concluirían en aburrimiento y distracción.

La atención es un proceso discriminativo y complejo que acompaña todo el procesamiento cognitivo, además es el responsable de filtrar información e ir asignando los recursos para permitir la adaptación interna del organismo en relación a las demandas externas

Algunas de las definiciones de la atención son las elaboradas por los siguientes autores:

- **Luria (1975):** La atención consiste en un proceso selectivo de la información necesaria, la consolidación de los programas de acción elegibles y el mantenimiento de un control permanente sobre el curso de los mismos.
- **Kahneman (1973, 1997):** El concepto de atención implica la existencia de un control por parte del organismo, de la elección de los estímulos que, a su vez, controlarán su

conducta, siendo la atención algo más que una mera selección, ya que se relaciona también con la cantidad o la intensidad. El autor considera que tanto con la selección voluntaria como con la involuntaria hay que tener en cuenta los aspectos intensivos de la atención.

- 
- **Pinillos (1975):** Proceso de focalización perceptiva que incrementa la conciencia clara y diferente de un núcleo central de estímulos, alrededor de los cuales quedan otros que son percibidos de forma más difusa.
 - **De Vega (1984):** Sistema de capacidad limitada y de disposición fluctuante, que realiza operaciones de selección de la información.
 - **Tudela (1992):** Mecanismo central de capacidad limitada cuya función primordial es controlar y orientar la actividad consciente del organismo de acuerdo con un objetivo determinado.
 - **Roselló (1997):** Mecanismo responsable de la organización jerarquizada de los procesos que tratan y elaboran la información que nos llega desde el mundo circundante y desde el universo complejo que somos nosotros mismos.
 - **García Sevilla (1997):** Mecanismo implicado directamente en la activación y el funcionamiento de los procesos y/u operaciones de selección, distribución y mantenimiento de la actividad psicológica.

El niño requiere de un grado de atención para la adquisición del aprendizaje. La disminución de la atención en el proceso

de aprendizaje es una señal de aviso de fallos o problemas en el proceso, repercutiendo de forma muy importante en la eficacia del aprendizaje.

2. Materiales.

El material educativo es cualquier objeto usado en las instituciones educativas que sirve como medio de enseñanza o de aprendizaje.

El material educativo es el conjunto de medio de los cuales se vale el maestro para la enseñanza - aprendizaje de los niños para que estos adquieran conocimientos a través del máximo número de sentidos. Es una manera práctica y objetiva donde la maestra ve resultados satisfactorios en la enseñanza - aprendizaje.

El material educativo es un medio que sirve para estimular el proceso educativo, permitiendo al niño adquirir informaciones, experiencias, desarrollar actitudes y adoptar normas de conductas de acuerdo a las competencias que se quieren lograr. Como medio auxiliar de la acción educativa fortalece de enseñanza - aprendizaje pero jamás sustituye la labor de la docente.

Los materiales educativos pueden estar dentro o fuera del aula, considerando que las murallas de la institución educativa sirve solo de protección y que la realidad natural y social en su plenitud deben estar a disposición del niño, por lo que las relaciones entre el material presentado en clase y los conocimientos previos del niño es tarea central de la docente, para hacer significativo el aprendizaje.

Los materiales educativos facilitan los aprendizajes de los niños (a) y consolidan los haberes con mayor eficacia estimula la función de los sentidos y los aprendizajes previos para acceder a la información, al desarrollo de capacidades y a la formación de actitudes y valores.

Presentan como objetivos:

- Ayudar a la docente acrecentar los conceptos de cualquier área en forma fácil y clara.
- Lograr la proyección de los efectos de la enseñanza en las aplicaciones posteriores por el niño.
- Desarrollar la capacidad de observación y el poder de apreciación de lo que nos brinda la naturaleza.
- Despertar y mantener el interés de los niños.
- Posibilitar la capacidad creadora de los niños.
- Promover la participación activa de los niños en la construcción de sus propios aprendizajes.

Los materiales son elementos principales en la planificación de las actividades educativas en educación inicial, junto con la organización del espacio y tiempo. Esta es una de las razones de la importancia de saber seleccionar y clasificar los diferentes materiales que están en continuo contacto con los niños para fomentar y adaptarse a las rápidas transformaciones que se dan en el niño en estas edades. Son múltiples y variados los recursos materiales que se pueden utilizar en la formación integral de los niños de educación inicial, y está claro que no todo material se adapta a las características y necesidades de los discentes, es por ello necesario una formación del profesorado en selección y clasificación de materiales que apoyen el proceso de enseñanza/aprendizaje. El docente ha de conocer las diferentes características que debe reunir cualquier tipo de

material que entre en interacción con los niños, que cualidades poseen, que funciones realiza, como puede fomentar el aprendizaje, etc. No se puede configurar un aula sin tener presente también el ambiente, el clima donde el niño se desarrolla e interioriza las pertinentes competencias educativas. Espacio y tiempo son también recursos que se han de cuidar y planificar junto con los materiales.

3. Desarrollo.

En la Real Academia Española (RAE), encontraremos que el desarrollo está vinculado a la acción de desarrollar o a las consecuencias de este accionar. Es necesario, por lo tanto, rastrear el significado del verbo desarrollar: se trata de incrementar, agrandar, extender, ampliar o aumentar alguna característica de algo físico (concreto) o intelectual (abstracto).

Desarrollo significa crecimiento, progreso, evolución, mejoría. Como tal, designa la acción y efecto de desarrollar o desarrollarse. El concepto de desarrollo puede hacer referencia a una tarea, una persona, un país o cualquier otra cosa.

En este sentido, podemos hablar de desarrollo cuando nos referimos a la ejecución de una tarea o la realización de una idea: el desarrollo de un proyecto, de un entrenamiento, de un concurso.

Como desarrollo también denominamos la explicación amplia y detallada de un asunto o tema: “El desarrollo de mi concepto de pensamiento matemático obtuvo buena calificación”.

En el área matemática, el desarrollo hace referencia al conjunto de operaciones que deben hacerse para obtener un resultado y explicarlo.

Como tal, la palabra desarrollo se deriva del verbo “desarrollar”, que se compone del prefijo “des-”, que denota negación o inversión de la acción, y “arrollar”, del latín rotulāre, derivado de rotūlus, que traduce ‘rodillo’. En este sentido, desarrollar es una derivación de desenrollar, y puede significar desenvolver, extender o ampliar.

El desarrollo infantil es el proceso que vive cada ser humano hasta alcanzar la madurez. Incluye una serie de cambios físicos, psicológicos y culturales que se encuentran repartidos en las diferentes etapas de la vida, desde el nacimiento hasta el momento en el que el individuo deja la infancia. Dentro de cada sociedad existen condiciones que se consideran propias de todos los niños de esa sociedad en etapa de desarrollo.

En el desarrollo infantil tanto los aspectos físicos como psicológicos son indisolubles del proceso, están íntimamente relacionados y pueden afectarse mutuamente.

Como desarrollo social designamos aquel enfocado en la evolución y mejoramiento de las condiciones de vida y las relaciones entre los individuos, grupos e instituciones que constituyen el tejido social de una nación.

Como tal, incluye aspectos como la salud, la educación, la vivienda, la seguridad social, el empleo, y la disminución de los niveles de pobreza y desigualdad.

En este sentido, el desarrollo social es el siguiente paso al desarrollo económico y humano, pues su fin último es el bienestar social.

El desarrollo personal hace referencia al conjunto de técnicas motivacionales articuladas con principios de la psicología, la ciencia y el espiritualismo, orientadas a ofrecer a las personas herramientas de crecimiento personal.

Como tal, el desarrollo personal, también conocido en el ámbito editorial como autoayuda y en el terapéutico motivacional como superación o crecimiento personal, le plantea a la persona la toma de conciencia de sí misma, de sus pensamientos, sentimientos, inquietudes y problemas, con el objetivo de que sea capaz de comprenderlos, aceptarlos y dominarlos para su propio provecho, ya sea en la vida personal o profesional.

En este sentido, su objetivo es lograr que el individuo alcance, con las herramientas que le proporciona, la plenitud de su potencial personal.

4. Representación.

Es la acción y efecto de representar (hacer presente algo con figuras o palabras, referir, sustituir a alguien, ejecutar una obra en público). La representación, por lo tanto, puede tratarse de la idea o imagen que sustituye a la realidad.

En el transcurso de las actividades escolares y más específicamente en las actividades que tienen que ver con el área de las matemáticas, los niños desarrollan habilidades, destrezas, capacidades, conceptos y diferentes

representaciones de su mundo cotidiano, el cual, a su vez, van perfeccionando y modificando.

En el largo proceso del desarrollo evolutivo, los seres humanos, están inmersos en un mundo donde las representaciones forman parte de la cotidianidad, debido a que desde los primeros años de vida los adultos se encargan de envolver al niño dentro de todas sus actividades las cuales, en su mayoría, están permeadas por imágenes, escritos y un sinnúmero de lenguajes que se deben aprender para desenvolverse en el medio que los rodea. Los niños no crean estos sistemas de representación sino que los aprenden a entender y utilizar, siendo esto lo que les permite desarrollar un proceso de construcción que pasa por diferentes etapas y donde se relacionan los aspectos cognitivos, sociales y culturales.

Toda representación que llega a la mente del niño se da por medio de una imagen mental. Esta imagen intenta responder algún cuestionamiento y es de esta manera que surgen en la mente representaciones parecidas a dibujos o fotografías, que traen consigo determinadas propiedades del objeto o situación que se desea resolver. Las imágenes mentales son generalmente de tipo visual y llegan a la mente del sujeto como una proyección “en la que los objetos representados pueden inspeccionarse y transformarse de diversas formas.

Las imágenes son representaciones mentales concretas, formas de “ver” las cosas, los fenómenos, se les utiliza para recuperar y captar la esencia de las mismas o los detalles que han resultado relevantes al individuo que las construye. El hombre logra almacenar, de manera constante, gran cantidad de información, la cual en el momento de ser requerida, por

cualquier motivo, llega a la mente con relativa rapidez, en situaciones diversas.

5. Acuerdos.

Un acuerdo es un convenio entre dos o más partes o una resolución premeditada de una o más personas.

6. Actividad.

Se trata de las acciones que desarrolla un individuo o una institución de manera cotidiana, como parte de sus obligaciones, tareas o funciones.

Este vocablo etimológicamente tiene su origen del latín “Activitas” que significa “actuar”. Las actividades son todas aquellas tareas o labores que cada individuo ejerce diariamente, están las actividades laborales, las actividades escolares, las actividades recreativas, las actividades físicas, etc.

Las actividades educativas, son todas aquellas tareas programadas por los educadores y estudiantes, ya sea en forma individual o grupal, dentro o fuera del aula de clases, con el fin de lograr los objetivos de la materia.

Todas las actividades educativas que se llevan a cabo en el colegio tienen como objetivo el desarrollo y el crecimiento de la persona en todas sus facetas.

Por un lado, están actividades educativas propias del centro, que forman parte de nuestra jornada escolar y las

desarrollamos a nivel de colegio, de etapa o de clase, en función de cada una.

La actividad educativa es, por otro lado, una actividad social y su razón de ser es la de formar a niños y jóvenes en el saber científico, humanístico, estético, moral, a fin de que el desarrollo de todas sus capacidades en esos campos les permita participar plenamente en la vida de su sociedad.

En la actividad educativa, por lo tanto, existe la intención de parte del docente, de que el alumno se apropie de determinados contenidos-culturales establecidos por el sistema escolar, pero también la de guiarlo en el desarrollo de todo su potencial cognoscitivo, afectivo, ético, estético... Sin embargo, esa intención no basta por sí misma para que la actividad educativa logre su propósito. Es preciso que la tarea orientadora del maestro encuentre eco en la sensibilidad del alumno para aprender y para avanzar en su desarrollo. Se debe hablar de sensibilidad para referirse a la ausencia de expectativas respecto a que el aprendizaje podría no tener lugar y señala que se nace con ella. Aprender es algo que el niño da por sentado; hablar, caminar, conocer el mundo de personas y objetos que lo rodean son aprendizajes naturales para él, y aunque demanden esfuerzo no cejará en su empeño, seguro de dominarlos. Entre las necesidades más profundas del ser humano parece estar la de querer seguir, avanzar, desarrollarse. Considerar que si se fuerza al niño a permanecer en el nivel más elemental, se cansa e impacienta con aquello mismo que antes le producía placer. Sólo en el caso de que el siguiente estadio le proporcione frustración, fracaso, desaprobación o ridículo, se inmovilizará o volverá atrás.

Así entendida la actividad educativa no puede descansar ni en el alumno ni en el maestro, sino en la relación entre ambos. Educador y educando son parte del proceso global de la transacción y, por lo tanto, ambos determinan su desarrollo y son a la vez determinados por él.

7. Juegos.

La actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes es conocida como juego. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo. Se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

El juego puede ser definido tanto por el objetivo que sus jugadores tratan de alcanzar como por el conjunto de reglas que determinan qué es lo que pueden hacer estos jugadores

El juego se considera una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente ya que implica una difícil categorización.

Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Algunas lo definen en relación a una forma de diversión, otros como forma de competencia, otras como una acción libre y espontánea de los niños.

De ahí que se considere al juego como un término polisémico, es decir, con varios significados, dependiendo del enfoque con que se le describa.

Sin embargo, pueden extraerse características comunes, las que nos pueden dar un marco general del concepto. Algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es una acción voluntaria. Nadie está obligado a jugar.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que es parte de su atractivo.
- Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo ficticio, con un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional y de consenso, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus límites y sus reglas.

Un juego educativo es un juego diseñado para enseñar a los niños sobre un tema específico y/o darles una habilidad. Como educadores, los padres nos debemos dar cuenta de la necesidad psicológica y los beneficios que los juegos y

juguets tienen en el aprendizaje de nuestros hijos, considerándolos como una herramienta educativa más. Los juegos y juguetes educativos nos enseñan objetivos, reglas, adaptación, resolución de problemas, interacción, todos representados como una historia. Nos dan las necesidades fundamentales del aprendizaje, proporcionando diversión, disfrute, estructura, motivación, gratificación del ego, la creatividad, la interacción social y la emoción.

El primer paso hacia la comprensión de cómo los juegos educativos infantiles pueden transformar el aprendizaje y la educación está cambiando la perspectiva ampliamente compartida de que los juegos son “mero entretenimiento “. En el juego educativo hay algo más que una industria y más que un juguete atractivo para los niños. Los juegos infantiles educativos son importantes porque permiten a los niños que juegan, pensar, hablar y actuar.

Estas formas de educación a través de la enseñanza, el aprendizaje y la expresión creativa es la piedra angular de los juegos educativos y de aprender jugando

Los juegos para aprender son una forma en la que los niños experimenten las luchas y éxitos de colaboración trabajando hacia una solución a un problema ubicado dentro de un argumento interesante.

8. Construcción.

El niño como el adulto son organismos activos que seleccionan e incorporan estímulos del medio y ejerce sus propios mecanismos de control. La finalidad primordial de la programación de estructuras cognitivas es proporcionar a las

personas herramientas cada vez más calificadas para la construcción de la realidad.

La construcción del conocimiento se ha convertido en un tema coyuntural en la actualidad, porque se trata de llegar a través de la educación que el ser humano consiga integrar el saber conocer, saber hacer, saber ser y el saber convivir; es decir, lograr lo óptimo del conocimiento y que este le sirva en todo los ámbitos en los cuales se tiene que desenvolver y contribuir a la sociedad crítica y creativamente. El tema de la construcción del conocimiento, es un aspecto complejo y diverso que se podría abarcar desde diversos ámbitos (biológico, psicológico, pedagógico y educativo); por cuanto, es conveniente precisar que en este documento se lo ha desarrollado desde el óptica que tiene el nuevo enfoque de la educación, considerando como la teoría y la práctica educativa has sido y son los motores para el cambio de concepción de los parámetros educativos, en esta labor la filosofía de la educación se convierte en eje integrador para que la teoría y la práctica educativa vayan a la par.

9. Psicomotricidad

La psicomotricidad es una disciplina que, basándose en una concepción integral del ser humano, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el cuerpo y el movimiento y de su importancia para el desarrollo de la persona, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en un contexto social.

Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación,

cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico.

El término psicomotricidad se divide en dos partes: el motriz y el psiquismo, que constituyen el proceso de desarrollo integral de la persona. La palabra motriz se refiere al movimiento, mientras que psico determina la actividad psíquica en dos fases: la socio-afectivo y la cognitiva. En otras palabras, en las acciones de los niños se articula toda su afectividad y sus deseos, pero también todas sus posibilidades de comunicación y conceptualización.

La teoría de Piaget afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz de los niños. En los primeros años de vida, hasta los siete años aproximadamente, la educación del niño es psicomotriz. Todo, el conocimiento y el aprendizaje, se centra en la acción del niño sobre el medio, los demás y las experiencias, a través de su acción y movimiento.

A través de la psicomotricidad se puede estimular y reeducar los movimientos del niño. La estimulación psicomotriz educativa se dirige a individuos sanos, a través de un trabajo orientado a la actividad motriz y el juego, mientras que en la reeducación psicomotriz se trabaja con individuos que presentan alguna discapacidad, trastornos o retrasos en su evolución y se tratan corporalmente mediante una intervención clínica realizada por un personal especializado.

La psicomotricidad, como estimulación a los movimientos del niño, tiene como objetivo final:

- Motivar los sentidos a través de las sensaciones y relaciones entre el cuerpo y el exterior.

- Cultivar la capacidad perceptiva a través del conocimiento de los movimientos y de la respuesta corporal.
- Organizar la capacidad de los movimientos representados o expresados a través de signos, símbolos, planos, y de la utilización de objetos reales e imaginarios.
- Hacer que los niños puedan descubrir y expresar sus capacidades, a través de la acción creativa y la expresión de la emoción.
- Ampliar y valorar la identidad propia y la autoestima dentro de la pluralidad grupal.
- Crear seguridad al expresarse a través de diversas formas como un ser valioso, único e irrepetible.
- Crear una conciencia y un respeto a la presencia y al espacio de los demás.

10. Comportamiento.

El comportamiento es la manera de comportarse (conducirse, portarse). Se trata de la forma de proceder de las personas u organismos frente a los estímulos y en relación con el entorno.

Es importante y fundamental establecer el que todo comportamiento está influenciado por una serie de elementos. En concreto, se estipula que aquel estará marcado tanto por la cultura que tenga la persona en cuestión como por las normas sociales existentes en su entorno o la actitud que presente en todo momento.

No obstante, no menos relevante es el hecho de que el comportamiento de cualquier ciudadano también está influenciado por sus creencias y por la genética.

Elementos todos ellos que también influirán en mayor o menor medida en la acción de una persona en función de la edad que tenga.

Así, por ejemplo, en el caso de los niños hay que subrayar el hecho de que actúan de un modo determinado en base a una serie de factores lógicos como son los siguientes: los propios comportamientos de sus progenitores y la relación que mantienen con ellos, los problemas de audición, la capacidad para controlar su actitud, etc.

Existen distintos modos de comportamiento, de acuerdo a las circunstancias en cuestión. El comportamiento consciente es aquel que se realiza tras un proceso de razonamiento. Un ejemplo de este tipo de comportamiento es saludar a un conocido cuando lo vemos en la calle.

El comportamiento inconsciente, en cambio, se produce de manera casi automática ya que el sujeto no se detiene a pensar o a reflexionar sobre la acción (como rascarse tras una picadura de mosquito).

El comportamiento privado tiene lugar en la intimidad del hogar o en soledad. En este caso, el individuo no está sometido a la mirada de otras personas. El comportamiento público es lo contrario, ya que se desarrolla frente a otros seres humanos o en espacios compartidos con el resto de la sociedad.

Para la psicología, el comportamiento es todo lo que hace un ser humano frente al medio. Cada interacción de una persona con su ambiente implica un comportamiento. Cuando dicho comportamiento muestra patrones estables, puede hablarse de una conducta.

Del análisis conceptual de las categorías halladas con la observación de los niños del aula de 4 años de la Institución Educativa “Niña María”, se han seleccionado algunas teorías educativas:

- **Teoría Conductista – Pavlov.**

El condicionamiento clásico es un tipo de aprendizaje y comportamiento que consiste en aparear un estímulo natural con su respuesta natural y conectarlo con un segundo estímulo para generar una respuesta que no se da naturalmente, de otra manera el condicionamiento clásico es el mecanismo más simple por el cual los organismos pueden aprender acerca de las relaciones entre estímulos y cambiar su conducta en conformidad con las mismas. Permite a los seres humanos y animales aprovecharse de la secuencia ordenada de eventos de su ambiente y aprender qué estímulos tienden a ir con qué eventos.

Se enfoca en el aprendizaje de respuestas emocionales o psicológicas involuntarias, temor, incremento de ritmo cardíaco, salivación, sudoración, etc. En ocasiones llamados respondientes porque son respuestas automáticas o estímulos. A través del proceso del condicionamiento clásico es posible capacitar a animales y a humanos para reaccionar de manera involuntaria a un estímulo que antes no tenía ningún efecto. El estímulo llega a producir o generar la respuesta en forma automática.

- **Teoría conductista – Watson.**

John B. Watson fue el primer psicólogo norteamericano en usar las ideas de Pavlov. Al igual que Thorndike, primero

comenzó sus estudios con animales y posteriormente introdujo la observación de la conducta humana.

Watson pensaba que los humanos ya traían, desde su nacimiento, algunos reflejos y reacciones emocionales de amor y furia, y que todos los demás comportamientos se adquirirían mediante la asociación estímulo-respuesta; esto mediante un acondicionamiento.

Para poner a prueba su hipótesis de que las emociones podían aprenderse por la asociación condicionada, Watson utilizó a un niño de 11 meses llamado Albert como sujeto experimental. Hay que mencionar que este estudio no podría llevarse a cabo en la actualidad por incumplir la ética científica.

Albert fue llevado al laboratorio donde se le presentaba una rata blanca. Cuando el pequeño se acercaba para tocarla, Watson golpeaba una barra metálica con un martillo. Como consecuencia del fuerte golpe, el bebé se alteraba y fruto del miedo se ponía a llorar. Watson repitió este proceso media docena de veces, y observó que, tras distintos ensayos, el pequeño Albert se asustaba simplemente por el hecho de ver la rata blanca. Albert había aprendido que cada vez que la rata aparecía, el martillo golpearía la tabla metálica. Es decir, que anticipaba el fuerte golpe.

- **Teoría Socio Cultural – Vigotsky.**

Vigotsky quien otorgo al juego, como instrumento y recurso socio – cultural, el papel de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Según sus propias palabras “El juego

es una realidad cambiante y sobre todo impulsadora del desarrollo mental del niño” decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje, su propia realidad social y cultural, jugando con otros niños aumentando su capacidad de comprender la realidad de su entorno, Vigotsky llama “zona de desarrollo próximo” es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, a la capacidad de resolver con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces.

Vigotsky analiza, además el desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil destacando dos fases significativas: En la primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga, donde aprende lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio – cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten, en el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos, o lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Segunda fase de tres a seis años, a la que llama “juego socio dramático” es donde despierta un interés creciente por el mundo de los adultos imitando o representando, de esta manera avanza en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter permitiendo averiguar el tipo de vivencias de las personas de su entorno próximo, donde juegan a ser la maestra, papá o mamá, a medida de su crecimiento la representación se realizara de manera teatral y musical con carácter lúdico.

- Teoría del Desarrollo Cognitivo – Piaget.

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al anima); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa

operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el

concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

- **Teoría del Descubrimiento – Albert Bandura**

Para Bandura el pensamiento es un elemento clave en la conducta, cuando un niño aprende, es muy importante que construya representaciones simbólicas conceptuales es decir, el contexto y el porqué, expone que si el niño no es consciente de las consecuencias de su conducta, no aprenderá correctamente. Cuando educamos a niños en las aulas, debemos explicarles que se consigue con las cosas que hacen, para que aprendan y cuáles son los objetivos desarrollando comportamientos carentes de sentido para ellos y serán autónomos, produciendo una integración dejando así espacios mentales para seguir aprendiendo, la atención resulta imprescindible para el aprendizaje sin tener ningún distractor.

La observación e imitación también llamado aprendizaje social, cuyo precursor es Albert Bandura, plantea que además de los otros tipos de aprendizaje, existe aprendizaje que ocurren en la observación, ello plantea esta corriente porque existen mecanismos internos de la representación de la información, que son cruciales para que exista aprendizaje

son construidas a partir de las asociaciones estímulo – respuesta determinando un aprendizaje.

Existen tres concepciones centrales en el corazón de la teoría del aprendizaje social, la primera es la idea de que la gente puede aprender a través de la observación, la siguiente es la noción de que los estados mentales internos son una parte esencial de este proceso, por último, esta teoría reconoce que solo porque algo ha sido aprendido, no significa que dará lugar a un cambio en el comportamiento del niño desarrollando así sus pensamientos matemáticos.

- **Teoría de Wallon.**

Este autor se interesó por la evolución psicológica de los niños abriendo camino para múltiples ensayos prácticos en el campo del movimiento y el juego, considera al juego como una actividad del niño la cual sigue siendo espontánea y no recibe sus objetivos de las disciplinas educativas, considera que el niño juega a imitar modelos, pero no de cualquier cosa, sino aquellos que es relevante para su vida, de lo que influye en sus sentimientos y emociones, y así, asimila y se acerca a dichos modelos que son elegidos del entorno que le rodea, el juego es espontáneo siempre que el niño juegue de forma natural sin estar influenciado por normas o reglas, siendo parte de manera esencial para su desarrollo como niño.

Además, Wallon nos menciona que toda actividad puede convertirse en un juego, siempre que se realice libremente, porque se quiere, y por lo tanto, cualquier juego puede dejar de serlo si se obliga a realizarlo, aunque esto no quiere decir que internamente el juego no tenga unas obligaciones siendo una manera de descargar su energía a través de los juegos.

Entonces se puede decir que el juego es la actividad más importante de los niños, no solo para divertirse o distraerse, también lo hacen para aprender, no es una pérdida de tiempo, es fundamental para los niños ya que al jugar desarrollan su mente y sus capacidades de razonamiento.

- **Teoría de Johann Heinrich Pestalozzi.**

Consciente en carne propia de lo anticuado de las prácticas pedagógicas en Suiza y otros países europeos, Pestalozzi se propuso abolir los castigos corporales impartidos cuando el niño no conseguía memorizar el abecedario, ni el catecismo. Disciplinado por inspiración, implementa un tipo de instrucción humanizada que se vale de explicaciones sencillas de objetos y materiales como preludio hacia las complejidades de los conceptos. Su afán apunta a enriquecer memoria y percepciones, a modo de favorecer en el niño cuanto le es útil en la práctica diaria –como ejemplo de ello valida la habilidad del dibujo, en tanto herramienta de enseñanza que por basarse en la medición de los objetos en los que se enfoca la vista, facilita la adquisición de habilidades que ejercitan la escritura. Afán por enriquecer memoria y percepciones que, por cierto, también explica el que la educación física acompañada por música y cantos le resultara fundamental.

Su afán por trascender el método analítico a partir de la psicología es tal, que lo mueve a retomar los procedimientos formativos que se dan en la naturaleza. Los maestros, por ende, debían enseñar prioritariamente aquello que al educando le fuera posible observar y que deviniera en acuerdo a su interés específico. Necesario es, por ende, otorgarle libertad suficiente para que jugando explore y

ejercitando experimente. Cuatro son los principios intuitivos a los que atiende:

- La importancia de la afectividad en el desarrollo del niño – por cuanto implica para su desarrollo social, primeramente en familia y posteriormente en la escuela.
- La educación sin discriminación por razón de género.
- La organización de experiencias y actividades mediante el juego –que tanto propician la espontaneidad del niño y que en buena medida contribuyen a ejercitar las actividades manuales.
- Priorizar el desarrollo del lenguaje correcto mediante el recurso de la conversación sencilla, dejando para después el aprendizaje de la lectura.

- **La Teoría de Pascual-Leone.**

La teoría de los operadores constructivos de Pascual-Leone constituye la primera de las formulaciones neopiagetianas. Trata de integrar la perspectiva constructivista y el concepto de estructura de origen piagetiano, con el uso de herramientas conceptuales del enfoque de los procesos de procesamiento de información.

Parte del concepto de esquema que lo considera (al igual que Piaget) como la unidad psicológica básica que posee el sujeto y que media su interacción con el mundo. Éstos actúan en diferentes ámbitos y existen esquemas perceptivos, motores, afectivos y cognitivos. Para definir este concepto usa las categorías propias del enfoque computacional.

Un esquema contiene 2 componentes básicos:

- Un componente desencadenante constituido por el conjunto de características o condiciones que producen la activación del esquema.
- Un componente efector que especifica el conjunto de acciones (internas o conductuales) a realizar.

Estos esquemas pueden ser activados siempre que se den las condiciones desencadenantes y permiten así construir una representación del medio o realizar acciones externas o interiorizadas (operaciones). Este conjunto de esquemas que son activados constituyen el campo de activación.

- **Teoría del Juego como Anticipación Funcional - Karl Gross.**

El juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el “como si” con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

- **Método Montessori.**

Esta teoría sostiene que el niño necesita estímulos y libertad para aprender. El maestro tiene que dejar que el alumno exprese sus gustos, sus preferencias y algo más importante aún, hay que dejar que se equivoque y que vuelva a intentarlo. Montessori insistía en que el rol del maestro dominante había que cambiarlo y dejar que el alumno tuviera un papel más activo y dinámico en el proceso de aprendizaje.

Por primera vez, una técnica pedagógica incluía en su fórmula la idea de que el aprendizaje debía provocar felicidad y alentar la propia creatividad y capacidad natural de los niños. Algunas de las ideas que María Montessori puso en práctica están aquí resumidas:

- El nivel y tipo de inteligencia se conforman fundamentalmente durante los primeros años de vida. A los 5 años, el cerebro alcanza el 80% de su tamaño adulto. La plasticidad de los niños muestra que la educación de las potencialidades debe ser explotada comenzando tempranamente.
- Los conocimientos no deben ser introducidos dentro de la cabeza de los niños. Por el contrario, mediante la información existente los conocimientos deben ser percibidos por ellos como consecuencia de sus razonamientos.
- Lo más importante es motivar a los niños a aprender con gusto y permitirles satisfacer la curiosidad y experimentar el placer de descubrir ideas propias en lugar de recibir los conocimientos de los demás.
- Permitir que el niño encuentre la solución de los problemas. A menos que sea muy necesario, no aportar desde afuera nuevos conocimientos. Permitir que sean ellos los que construyan en base a sus experiencias concretas.
- Con respecto a la competencia, la doctora Montessori creía que este comportamiento debía ser introducido solo después de que el niño tuviera confianza en el uso de los conocimientos básicos. Entre sus escritos aparece: "Nunca hay que dejar que el niño se arriesgue a fracasar hasta que tenga una oportunidad razonable de triunfar".
- Ella consideraba no se podían crear genios pero sí, darle a cada individuo la oportunidad de satisfacer sus potencialidades para que sea un ser humano independiente, seguro y equilibrado.
- Otro de sus conceptos innovadores fue que cada niño marca su propio paso o velocidad para aprender y esos tiempos hay que respetarlos.

1.1.4. Interpretación de la práctica pedagógica comparada con la teoría formal.

CATEGORÍA	AUTOR	INTERPRETACIÓN
Atención	Pascual Leone. Piaget.	Para Pascual Leone el sistema psicológico humano está compuesto por dos niveles que interactúan entre ellos, el sistema subjetivo, compuesto por los esquemas que utilizamos para procesar la información, y los operadores constructivos que actúan sobre estos esquemas posibilitando la forma en la que funcionan y se aplican. Como lo es para Piaget una noción fundamental que consta de componentes básicos, ambos destacan la importancia de ciertos aspectos maduraciones e integración de conceptos, que pueden aumentar su poder explicativo.
Materiales	María Montessori	María Montessori elaboró un material didáctico específico que constituye el eje fundamental para el desarrollo e implementación de su método, no solo como un pasatiempo, sino que contiene una fuente de información para poder enseñar, con el único fin de captar la curiosidad del niño, guiarlo por el

		<p>deseo de aprender, para poder conseguir esta meta han de presentarse agrupados, según su función, de acuerdo con las necesidades innatas de cada niño.</p> <p>Los materiales pueden ser utilizados individualmente o en grupos para participar en la conversaciones, discusiones, esfuerzos de trabajo cooperativo, canto, juegos al aire libre y actividades que se realicen en una sesión de aprendizaje, los materiales poseen cierto grados de valores, funcional, experimental, de estructuración y de relación. Siendo la pintura, papeles de diferentes texturas, los colores, objetos multiformes y las figuras geométricas de tres dimensiones las incitan a la expresión creativa.</p>
Desarrollo	Jean Piaget	<p>En el desarrollo se explican los cambios cualitativos que ocurren en el pensamiento durante la infancia, esencial tener presente que el niño es una persona consciente y que conoce, tratando con su actividad, de entender y predecir cómo va a reaccionar a la realidad física y esencial en la que vive. Las capacidades cognitivas del niño son de importancia, siempre que exista la necesidad de</p>

		<p>una organización conceptual para dirigir su conducta, aprender a comprender y conocer las actividades mentales como son plantear, anticipar y escoger. El desarrollo del niño debe integrar una visión global, donde se ve como un ser que siente, desea y hace planes, el niño como actor que conoce, vive en una variedad de ambientes sociales que determinan los problemas que el niño debe resolver y los recursos que objetivamente dispone para encararlos.</p>
Representación	Jean Piaget	<p>Impulso la aplicación de las representaciones donde defiende que todos los niños construyen por igual estructuras lógicas matemáticas y espacio temporales, donde distingue tres tipos de conocimientos relacionados entre sí:</p> <p>Social: Su medio es a través de los sentidos y del lenguaje oral y escrito, donde consiste en normas, convenios, signos, representaciones y lenguajes mediante la interacción.</p> <p>Físico: Su medio es a través de los sentidos que consiste en la interacción del sujeto con el medio.</p>

		<p>Lógico: Establece relaciones entre los objetos y sus propiedades, mediante comparaciones, clasificaciones y ordenaciones utilizando el lenguaje y la simbolización, no es directamente algo enseñable, todo esto se desarrolla en una dirección que contenga coherencia, una vez que estas son representadas nunca se olvidan</p>
Acuerdos	Karl Groos	<p>Es el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio, por ello es una preparación para la vida adulta y la supervivencia con acuerdos establecidos, define que la naturaleza de los acuerdos en el juego es algo intuitivo y lo prepara al niño para desarrollar sus actividades.</p>
Actividad	Johan Heinrich Pestalozzi	<p>Define la individualidad del niño y la necesidad, a pesar de que su enseñanza se basa en una educación elemental, dando importancia al desarrollo del niño, poniendo en práctica la organización de experiencias y actividades por medio del juego,</p>

		valorándolas de manera espontánea, ejercita el lenguaje por medio de la conversación que se realizan en los juegos presentados.
Juegos	Vigotsky	Refiere que las interacciones favorecen el desarrollo que incluye la ayuda activa, participación constante en los juegos experimentando a plenitud, surgiendo de la necesidad de reproducir contacto con los demás, presenta escenas que van más allá de los instintos, donde establece el juego como una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niño, se logra adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, donde se ocupa del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación obteniendo distintos significados.
Construcción	Jean Piaget Lev Vigotsky	La manipulación, exploración y probando con estos objetos, los niños comienzan a descubrir sus propiedades, las cosas se van organizando la textura, color, tamaño y formas que constituyen un aprendizaje acerca de las cualidades, las experiencias son la base para seguir el juego en donde

		<p>predomina la construcción y la invención guían a los niños siendo un ejemplo sencillo puede ayudar a comprender la complejidad que esconde jugar con objetos que estimulan su motricidad por completo desarrollando capacidades innatas propias del niño según la edad en que se encuentre. Realizando no solo juegos de construcción sino también espacios democráticos y participativos donde surge un conocimiento.</p>
Psicomotricidad	Henry Wallon	<p>Considera a la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y motriz, afirmando que el niño se construye a sí mismo, a partir del movimiento y que el desarrollo va del acto al pensamiento, mediante la actividad corporal de los niños aprenden, crean, piensan, actúan para afrontar, resolver problemas y afirma su desarrollo de la inteligencia de los niños dependen de la actividad motriz que le realice desde los primeros años de vida, donde sostiene que todo el conocimiento y aprendizaje se centra en la acción del niño con el medio que le rodea experimentando a través de las</p>

		acciones de su movimiento y acción.
Comportamiento	Ivan Pavlov John Watson	Las teorías conductistas fueron importantes porque pusieron énfasis en como la interacción de un individuo con su entorno influye en su comportamiento, a pesar de que ambas teorías apuntan al ámbito del aprendizaje, se ocupan solo de conductas observables, por lo tanto el desarrollo es considerado una secuencia de recompensas y castigos, y no tienen en cuenta a los pensamientos internos o sentimientos tal y como son concebidos se consideran atribuciones o conductas más difíciles de observar que los movimientos.

1.1.5. Jerarquización de problemas identificados.

1. Insuficiente aplicación de juegos para desarrollar el pensamiento matemático.
2. Escasa atención de los niños al momento de realizar las sesiones de aprendizaje en el área de matemática.
3. Mínimas actividades en el proceso de enseñanza.
4. Insuficiente desarrollo de las habilidades que puedan demostrar los niños en cada sesión de aprendizaje.
5. Pocos materiales al momento de compartir con los niños.
6. En el sector de construcción los niños demuestran poca, interés por elaborar nuevos retos.

7. La psicomotricidad gruesa y fina de los niños no se han desarrollado de manera progresiva.
8. Deficiente desarrollo de las representaciones ya sea con su cuerpo o en material concreto.
9. No se evidencia la práctica de acuerdos tomados antes de cada actividad a realizarse.
10. Se evidencia comportamientos inadecuados en la gran mayoría de los niños ya sea en el momento de la realización de las actividades o en el momento de la realización de otras actividades.

1.1.6. Selección y formulación del problema.

- Problema seleccionado.

Insuficiente aplicación de juegos para desarrollar el pensamiento matemático en los niños de cuatro años de la I.E.P. Niña María.

- Formulación del problema.

¿Cómo hacer para que a través del juego se desarrolle el pensamiento matemático en los niños de la I.E.P. Niña María?

1.2. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN – TRATAMIENTO.

1.2.1. Problema seleccionado.

A través de la técnica de observación se ha podido detectar, que a los niños, tienen deficiente desarrollo del pensamiento matemático, en el momento de las actividades de trabajo en el aula, por tal motivo se ha seleccionado el siguiente problema:
¿Cómo hacer para que a través del juego se desarrolle el pensamiento matemático en los niños de la I.E.P. Niña María?

1.2.2. Análisis de factores asociados al problema.

A. Estrategias de aprendizaje.

Al entender a las estrategias de aprendizaje como un conjunto de actividades, tácticas y recursos que empleamos de manera consciente para alcanzar unos objetivos concretos. De manera reflexiva usamos una estrategia u otra dependiendo de lo que queramos conseguir.

Para el problema de estudio será de gran ayuda identificar que actividades se pueden realizar para lograr que los juegos ayuden al desarrollo del pensamiento matemático. Pudiendo seleccionar las estrategias más acordes al estudio planteado:

- **Creación de nexos.** Es una estrategia en la que, para aprender una nueva materia, lo que se hace es establecer nexos entre lo que ya se sabe y lo que es nuevo. De esta manera, aquello que aún no hemos adquirido o asimilado queda más rápidamente grabado en nuestra mente porque lo enganchamos con algo que ya conocemos. Cuando se estudia con este tipo de estrategia de aprendizaje es habitual crear analogías o describir de forma concisa como está relacionado el material nuevo y el que ya nos es familiar.
- **Estructuración.** El aprendizaje con esta estrategia consiste en organizar los contenidos para que su adquisición nos resulte más sencilla y para que asimilemos y anclamos bien esos conocimientos. Es una tarea que resulta bastante efectiva porque al estructurar la materia ya estamos realizando un ejercicio de análisis y comprensión.

B. Técnica de la Observación.

El problema seleccionado fue caracterizado para poder comprender mejor sus causas y los efectos en los niños del cuatro años, razón por la cual la técnica de la observación nos ayuda en este proceso debido a que es un proceso de recolección de información, de manera sistemática, válida y confiable, que requiere atención voluntaria (intencionalidad), dirigida hacia un objeto de conocimiento (temática, sujeto, grupo, situación, entre otros), con el fin de obtener información del objeto de conocimiento y las posibles relaciones que se establecen, como es el caso de los juegos y su relación con el desarrollo del pensamiento matemático en niños de cuatro años.

La técnica de la observación nos permite hacer el registro pormenorizado de como los niños se comportan ante los juegos de mesa y cómo evolucionan en su relación con los mismos, para ello se aplica la guía de observación, la lista de cotejo y el registro anecdótico.

C. Indagación científica.

Para poder determinar cómo se ha originado el problema y como podría solucionarlo, utilizamos la indagación científica como el hacer ciencia de los estudiantes para responder a cuestionamientos sobre hechos y fenómenos naturales. Esta competencia les da la posibilidad de comprender el mundo a través de preguntas sobre hechos de la vida cotidiana y la búsqueda de soluciones a determinadas situaciones.

La indagación científica pretende que los niños, en su deseo por descubrir los juegos, logren desarrollar, a partir de

situaciones de indagación, diversas capacidades que les permitan obtener e integrar información acerca de los juegos de mesa. De esta manera, construirán conocimientos respaldados en sus experiencias previas y en su afán por conocer sobre los juegos de mesa que son de su interés.

La indagación en la investigación es una actividad en la que los niños aprenden desde la acción. El procedimiento natural que sigue un niño cuando quiere saber algo que le interesa es muy similar al que utilizan los científicos cuando investigan. El aprendizaje basado en la indagación está conformado por una serie de acciones que ellos realizan espontáneamente. Por ejemplo: observar, explorar, hacer preguntas, experimentar y comunicar sus ideas sobre los juegos de mesa.

La indagación está impulsada por preguntas y situaciones problemáticas, que motivan a los niños a resolverlas. Su fascinación por saber el porqué y el cómo funcionan las cosas los lleva a hacerse cuestionamientos que podemos aprovechar para invitarlos a razonar, imaginar y expresar sus ideas previas, sobre el tema de investigación.

D. Práctica pedagógica.

En el desarrollo de la investigación la práctica pedagógica es importante para determinar las variables de estudio y poder lograr los objetivos para la solución de la problemática planteada, por ello las investigadoras deben pensar en la práctica pedagógica teniendo en cuenta el rol que desempeñan los docentes y niños dentro del proceso educativo, de tal forma que estas sean cada vez más dinámicas, participativas, críticas, reflexivas e innovadoras,

para crear ambientes agradables de aprendizaje que faciliten la construcción de conocimientos.

La caracterización presentada sobre la práctica pedagógica es la que permite considerar a los juegos de mesa como la alternativa para lograr el desarrollo del pensamiento matemático.

E. Para formular hipótesis.

El problema de investigación como tal no será tomado siempre, ningún docente e incluso los niños van a esperar que el problema persista siempre en la práctica pedagógica, buscarán como solucionarla.

Las posibles soluciones a las que arriben serán la base para poder verificarlas en la práctica si son razonables y concretas para la solución del problema.

Siendo la hipótesis primera para la investigación la utilización de los juegos de mesa para desarrollar el pensamiento matemático en los niños de cuatro años, el efecto que tengan los juegos es lo que promueve la presente investigación.

F. Gestión de recursos.

Para poder brindar solución a la problemática planteada, no solo se requiere ganas y buena voluntad, son necesarios recursos de índole humano y material, por ello se tienen a los directivos de la institución educativa, las docentes, auxiliares, practicantes, niños y padres de familia, así como los juegos de mesa que han sido elaborados por las investigadoras.

La adecuada gestión de los recursos con que se cuenta para la investigación, harán que sea eficiente y se tendrán los resultados esperados.

G. Cumplimiento de funciones.

Cada actor de la investigación tiene sus funciones asignadas y deben de cumplirlas para que la investigación logre los resultados esperados y con ello la solución a la problemática planteada. Los directivos deben velar por brindar las autorizaciones necesarias para la aplicación de la investigación, las docentes y auxiliares apoyar en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, los niños deben de asistir a las sesiones de aprendizaje por lo que debe de existir el compromiso de los padres de familia. Mientras que las investigadoras deben de viabilizar todos los recursos asignados así como la coordinación con cada actor para que la aplicación se dé correctamente.

H. Dirección.

La investigación tiene una sola dirección, la obtención de resultados positivos para la investigación, no deben existir factores que distraigan el desarrollo de la investigación, razón por la cual las investigadoras se ajustaron al desarrollo del proyecto de investigación de manera precisa, no deben existir aplicaciones conexas ni cambios en las estrategias planteadas. La comunidad educativa de la institución de aplicación debe de entender la importancia del estudio para el desarrollo del pensamiento matemático de sus niños y con ello direccionar el fortalecimiento de los juegos en los hogares de los niños.

1.2.3. Análisis de los actores involucrados.

- Los niños.

Comprende a los niños del aula de cuatro años de la Institución Educativa Niña María, de los cuales 4 son niñas y 10 son niños, provienen de hogares que en su mayoría son funcionales y con un nivel socioeconómico medio alto, presentando un nivel bajo de aprendizaje en el área de matemática, de tal manera que no desarrollan su pensamiento matemático, obteniendo un bajo rendimiento en las actividades de aprendizaje.

- Los investigadores.

Cada integrante de investigación se caracteriza por la calidad de su formación académica, lo que permite la adecuada implementación de la investigación, la actualización previa en materiales educativos que han desarrollado las hace conocedoras del tema de investigación, además del compromiso y la vocación de servicio que tienen para con la educación, las hace merecedoras de la garantía en cuanto a los resultados obtenidos en el estudio.

- El docente y la auxiliar.

La docente del aula muestra interés para el desarrollo de la investigación, que ayudará a los niños en la superación de sus debilidades encontradas en el área de matemática, le interesa conocer la estrategia de los juegos de mesa planteada para el mejoramiento del pensamiento matemático debido a que no tiene información para ella poder realizarla, de igual forma a la auxiliar de educación le parece innovadora la estrategias de los juegos para el área de matemática.

- **Los Padres de Familia.**

Los padres de familia en su mayoría están formando hogares funcionales, a pesar de ciertos problemas familiares como son las discusiones, presentan un nivel socioeconómico medio alto, con un nivel educativo en su mayoría superior, dedican casi la totalidad de su tiempo al trabajo descuidando con ello la atención de los niños. También se ha observado que los padres son jóvenes y que no tienen el suficiente conocimiento para orientar adecuadamente a los niños, produciéndose muchas veces maltrato físico al no cumplir con sus actividades académicas.

1.2.4. Campos de acción.

- **Pedagógica.**

En la actualidad, la pedagogía es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, como algo que pertenece, siendo del desarrollo social, es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como su principal interés de estudio que forma parte de la red de enseñanza donde brinda el servicio de orientación, organización, programación de metodologías, asesoramientos, técnicas y diagnósticos de las mismas. Es importante destacar que la pedagogía se nutre de los aportes de diversas ciencias y disciplinas, como un tipo de conocimiento, que estudia la educación y la didáctica como la disciplina que favorecen el aprendizaje formando parte de una dimensión más amplia como las etapas de desarrollo de acuerdo a sus vivencias sociales y culturales.

- **Práctica profesional.**

Es el proceso mediante el cual desarrollamos y formalizamos las habilidades y conocimientos adquiridos durante la formación profesional entendiendo como un periodo que posibilita un aprendizaje actualizado que vaya a la vanguardia de nuestros objetivos, donde permite aplicar nuestros conocimientos, las prácticas profesionales también son de útil experiencia para conocer cómo funcionan las dinámicas laborales, que se valoran en la carrera de la educación de la mano con los hábitos de trabajo que se encuentren relacionados al área.

- **Área.**

La sociedad del tercer milenio en la cual vivimos, es de cambios acelerados en el campo de la ciencia y tecnología: los conocimientos, las herramientas y las maneras de hacer y comunicar la matemática evolucionan constantemente; por esta razón, tanto el aprendizaje como la enseñanza de la Matemática deben estar enfocados en el desarrollo de las destrezas necesarias para que el niño sea capaz de resolver problemas cotidianos, a la vez que se fortalece el pensamiento lógico y creatividad, donde nuestros niños merecen y necesitan la mejor educación posible en Matemática, lo cual les permitirá cumplir sus ambiciones personales y sus objetivos profesionales en la actual sociedad del conocimiento, por consiguiente es necesario que todas las partes interesadas en la educación como autoridades, padres de familia, estudiantes y profesores, trabajen conjuntamente creando los espacios apropiados para la enseñanza y el aprendizaje de la Matemática, se deben desarrollar la capacidad de realizar conjeturas, aplicar información, descubrir, comunicar ideas. Es

esencial que los niños desarrollen la capacidad de argumentar y explicar los procesos utilizados en la resolución de un problema, de demostrar su pensamiento lógico matemático y de interpretar fenómenos y situaciones cotidianas, es decir, un verdadero aprender.

1.3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.

1.3.1. Reflexión sobre la priorización y fundamento teórico del problema.

Dicho tema de investigación, es escogida por el bajo rendimiento académico de los niños y niñas en el área de matemática, observando en ellos el escaso desarrollo del pensamiento matemático, que al momento de la realización de las actividades, esto conlleva a realizar trabajos de juego que ayuden desarrollar el pensamiento matemático, donde el niño se encontrará concentrado, para poder ganar, así pueda lograr ser una persona resolutiva en sus problemas cotidianos.

1. Teoría Genética de Piaget.

Para Piaget el conocimiento no es una mera copia de lo real sino el resultado de una construcción lógica. Que el niño y la niña efectúan de modo propio.

Piaget distingue distintos tipos de conocimiento: el físico, el lógico matemático y el social. El conocimiento lógico – matemático y el conocimiento físico son los principales según Piaget. El conocimiento físico es el conocimiento de objetos de la realidad exterior. El conocimiento lógico – matemático se compone de relaciones construidas por cada individuo. Por ejemplo, cuando se nos muestra dos fichas, una roja y otra

azul, y creemos que son diferentes, esta diferencia es un ejemplo de los fundamentos del conocimiento lógico – matemático.

2. Teoría de Vigotsky.

Señala dos criterios que permita distinguir al juego infantil de otra forma de actividad: la creación por parte del niño de una situación imaginaria y la presencia de reglas como parte de esta situación. Esta presencia de las reglas no queda restringida solo a los juegos clásicamente descriptos “reglados”, sino que resulta constitutiva de toda situación de juego simbólico.

La creación de una situación imaginaria no es un hecho fortuito en la vida del pequeño, sino más bien la primera manifestación de su emancipación de las limitaciones situacionales. La primera paradoja del juego es que el niño opera con un significado alienado en una situación real. La segunda es que en el juego el pequeño adopta la línea de menor resistencia y, al mismo tiempo, aprender a seguir la línea de mayor resistencia, sometiendo a ciertas reglas y renunciando a la acción impulsiva constituye el camino hacia el máximo placer en el juego.

3. Teoría de Howard Gardner.

La inteligencia lógico matemática tiene que ver con la habilidad de trabajar y pensar en términos de números y de utilizar un razonamiento lógico. Es el tipo de inteligencia que usan los científicos que crean hipótesis y las prueban con datos experimentales. Es el tipo de inteligencia del programador de computación y del matemático. Gardner afirma que en las

personas dotadas con esta inteligencia, el proceso de “solución de problemas” es notablemente rápido y eficaz. Muchas veces la solución del problema puede aparecer en la mente, antes de articularlo verbalmente.

Este tipo de inteligencia es el que tradicionalmente se conoce como “la inteligencia” y es medida por el IQ. El desarrollo de esta inteligencia a partir de las experiencias físicas lo documenta Piaget.

4. Teoría María Montessori.

Se basa en la teoría para el desarrollo y liberación de los niños. Considera que el niño necesita mucho cariño pero que está dotado mucho cariño pero que está dotado en una inmensa potencialidad latente, el niño es inquieto y en el continua transformación corporal. Los principios que fundamentan esta teoría en relación con el niño son: libertad, actividad, vitalidad, individualidad. La escuela debe brindar al niño un ambiente apropiado en el que pueda actuar con total libertad y pueda encontrar el material y los juguetes didácticos que respondan a su profunda necesidad de moverse, actuar y realizar ejercicios. El método Montessori concibe la educación con una “auto educación” porque es donde le niño realiza ejercicios de la vida practica; no hay inversión directa del ecuador, en razón de que le niño debe hacer su trabajo por sí mismo. El método se apoya en el asocian ismo y por medio del material adecuado se inicia la educación de los sentidos.

5. Teoría del Guy Brousseau.

La teoría de situaciones didácticas es la principal contribución teórica de Guy Brousseau a la didáctica de las matemáticas.

Es una teoría de la enseñanza, basada en la hipótesis de que los conocimientos matemáticos no se construyen espontáneamente y busca las condiciones para una génesis artificial de los mismos. La visión sobre la enseñanza y el aprendizaje de la matemática es una construcción colaborativa de una comunidad educativa que permite “comprender las interacciones sociales entre alumnos, docentes y saberes matemáticos que se dan en una clase y condicionan lo que los alumnos aprenden y cómo lo aprenden”.

6. Teoría del excedente energético de Herbert Spencer

La Teoría del excedente energético está basada en que, debido a las mejoras sociales, el individuo acumula grandes cantidades de energía las cuales estaban anteriormente dedicadas a la supervivencia. Estas grandes cantidades de energías sobrantes deben ser liberadas en actividades sin una finalidad inmediata para evitar tensiones al organismo siendo el juego, junto con las actividades artísticas y estéticas, una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno.

La teoría de Spencer se apoya en la idea de que la infancia y niñez son dos etapas del desarrollo en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de sus congéneres adultos, y elimina el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres. Aquí encontramos la parte fundamental de la teoría, si se orienta toda la energía a los juegos de mesa los niños podrán adquirir rápidamente un pensamiento matemático elevado.

Para Spencer, el proceso pedagógico debe imitar el transcurso de la evolución social, de modo que la mente del niño pasara de forma “natural” por las diferentes etapas de evolución de las sociedades humanas. Aunque la teoría tiene fundamento, no se cumple siempre, puesto que el juego sirve no sólo para liberar el excedente de energía, sino también recuperarse, descansar y liberarte de las tensiones psíquicas vividas en la vida diaria, después de haber consumido gran parte de nuestras energías, en actividades serias y útiles. Es decir, el juego tiene también un efecto recuperatorio y catártico.

7. Teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk.

Interpreta el juego como una actividad derivada de una actitud o dinámica infantil. Si una persona adulta no dispone de esta actitud juvenil no puede participar de la pertinencia del juego. Para él, el juego es una expresión de la naturaleza inmadura, desordenada, impulsiva, tímida y patética de la infancia; y el juego es juego con algún objeto, con algún elemento y no sólo.

Este autor señala que el juego depende de la dinámica infantil, y que un niño juega porque es niño, es decir, que los caracteres propios de su ‘dinámica’ le impulsan a no hacer otra cosa que jugar. Se explica la dinámica del juego en cinco puntos: jugar es siempre jugar con algo; todo juego debe desarrollarse; hay un elemento de sorpresa, de aventura; existe también una demarcación, un campo de juego, y unas reglas; y tiene que haber una alternativa entre tensión y relajación.

Esta teoría especifica que el juego es innato los niños y que no existe reglas para enseñarles a jugar, ellos juegan por ser niños, lo que se debe de canalizar son los tipos de juegos a los que pueden acceder, como son los juegos de mesa y que les

ayuda a mejorar su capacidad de aprendizaje, como es el caso del pensamiento matemático.

8. Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède.

La teoría del juego elaborada por Claparède recoge ciertos aspectos de la importante función que los juegos desempeñan en el desarrollo psicomotor, intelectual, social, y afectivo-emocional del niño. Según este autor, cuya interpretación de los juegos infantiles es conocida como “Teoría de la derivación por ficción”, no pudiendo el niño desplegar su personalidad, siguiendo la línea de su mayor interés, o por causa de su poco desarrollo, o porque las circunstancias se opongan a la manifestación de sus actividades serias y reales, deriva por ficción a través del “figurarse” donde la imaginación sustituye a la realidad; la “derivación por ficción” se asemeja en cierto modo a la “conducta mágica” de modernos autores de la corriente existencialista. Es una especie de sortilegio, y no sólo los niños, sino también los adultos se refugian en un mundo ficticio, no-real, virtual, posible, imaginario, que sustituye al mundo real.

La teoría de Claparède “sostiene que el juego persigue fines ficticios, los cuales vienen a dar satisfacción a las tendencias profundas cuando las circunstancias naturales dificultan las aspiraciones de nuestra intimidad. Este planteamiento, en el mundo del niño, nos descubre que el juego puede ser el refugio en donde se cumplen los deseos de jugar con lo prohibido, de actuar como un adulto”. Para este autor, el juego es una actitud abierta a la ficción, que puede ser modificable a partir de situarse en el “como sí”, y lo que verdaderamente caracteriza el juego es la función simbólica. Según este autor, es la función simbólica la que da rasgo de naturaleza al juego, considerando

que en los juegos de los niños puede desarrollarse el protagonismo que la sociedad les niega.

Para este autor, el niño quiere ser protagonista de los eventos y situaciones de la vida diaria aunque este rol lo tiene perdido en favor del adulto. Así, a través del juego el niño puede recuperar este protagonismo, sirviéndole para recuperar su autoestima y para autoafirmarse.

Por tanto, el juego es el elemento de compensación afectiva que tiene el niño. Este autor concibe el juego como el medio más útil para movilizar al niño en lo que se podría considerar como escuela nueva o activa. En este sentido, afirma que el juego es el puente que va a unir la escuela y la vida; el puente levadizo mediante el cual la vida podrá penetrar en la fortaleza escolar, cuyos muros y torreones parecían separarla para siempre.

9. Teoría de Gastón Mialaret.

Considera seis etapas en la adquisición del conocimiento matemático, que se exponen a continuación:

Primera etapa: es importante el contacto directo con el objeto lo que él llama la manipulación.

Segunda etapa: el lenguaje es universal y por lo tanto es la que no permite la comunicación, es por ello que el niño necesita de ello para dar entender sus ideas, conceptos y saber en qué consisten.

Tercera etapa: aquí el niño, es capaz de narrar o evocar lo que piensa

Cuarta etapa: si el niño es capaz de evocar sus ideas, entonces es capaz de aplicarlos a cualquier situación real.

Quinta etapa: el niño es capaz de matematizar cualquier situación que se le presente, ya sea gráficamente o en algún cuadro comparativo etc.

Sexta etapa: proceso de asimilación del conocimiento matemático, podrá realizar simbólicamente cualquier problema establecido.

Como se aprecia las matemáticas tendrán un mejor efecto para el aprendizaje de los niños si se utilizan materiales que puedan interrelacionarlos, y para el estudio son los juegos de mesa.

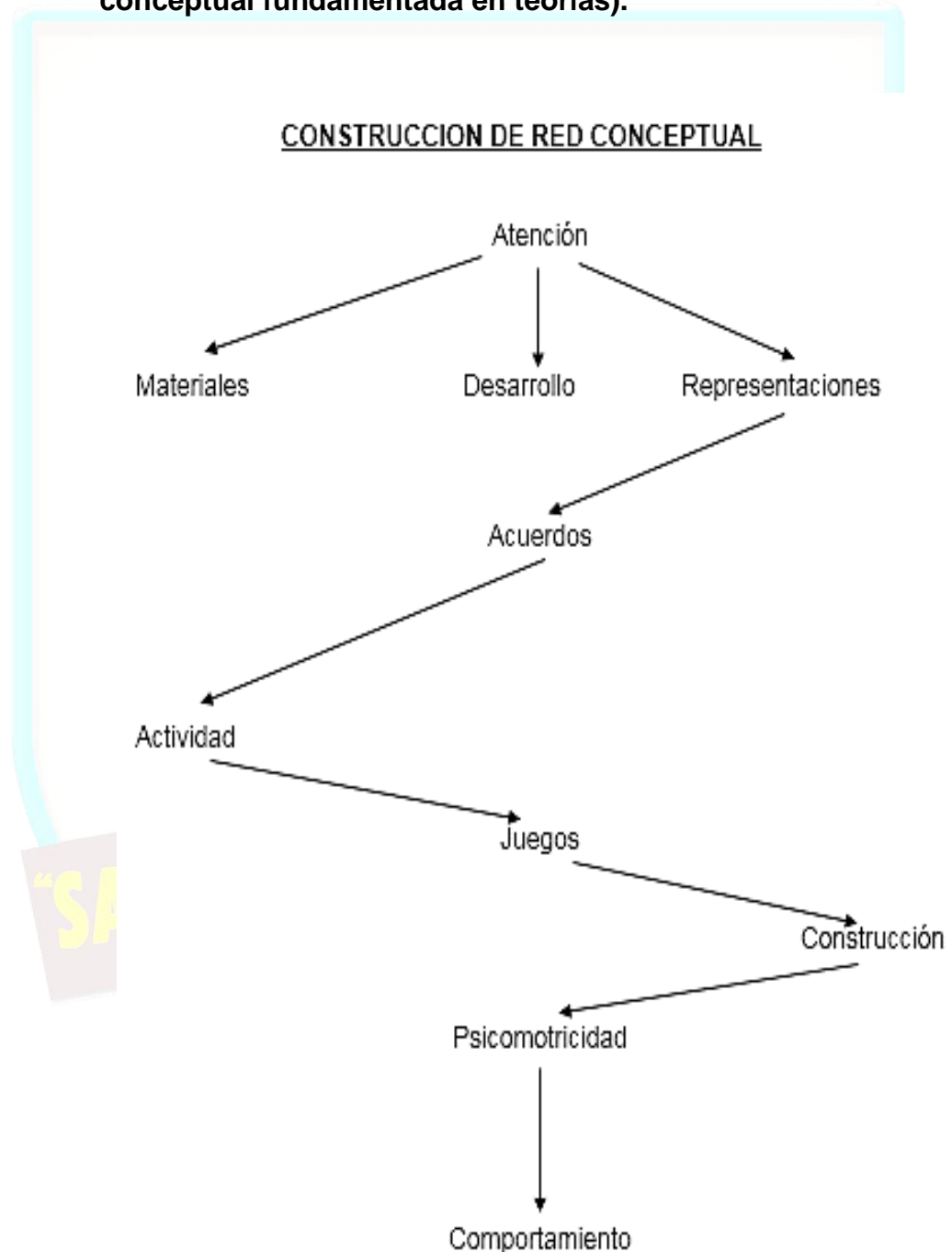
10. Teoría de Bruner.

Bruner al igual que Piaget, aceptó la idea de Baldwin de que el desarrollo intelectual del ser humano está modelado por su pasado evolutivo y que el desarrollo intelectual avanza mediante una serie de acomodaciones en las que se integran esquemas o habilidades de orden inferior a fin de formar otros de orden superior.

Consideró que para mejorar su teoría debía considerarse que la cultura y el lenguaje del niño desempeñan un papel vital en su desarrollo intelectual. Para Bruner, de las diversas capacidades biológicas que surgen durante los dos primeros años de vida, las más importantes son las de codificación inactiva, icónica y simbólica. Éstas aparecen alrededor de los 6, 12 y 18 meses de vida. Adquieren importancia porque permiten a los niños pequeños elaborar sistemas representacionales, es decir sistemas para codificar y transformar la información a la que están expuestos y sobre la que deben actuar. La obra de Bruner ha ejercido una gran influencia en el campo de la enseñanza/aprendizaje de las matemáticas. Esta influencia se observa en los análisis que se

realizan sobre el tipo de representación que utilizará el alumno y el tipo de lenguaje utilizado.

1.3.2. Síntesis de la problemática (interpretación de la red conceptual fundamentada en teorías).



Síntesis interpretativa
<p>La red conceptual se determina por una primera categoría, la atención que presenta un bajo nivel durante la observación de las sesiones de aprendizaje, debido a que los materiales que se usan en las sesiones son poco atractivos al interés de los niños, ocasionando retraso en el desarrollo de su aprendizaje y con ello una pobre representación de los contenidos estudiados, derivando en el aburrimiento y la indisciplina que van en contra de los acuerdos tomados en las reglas de convivencia y para el desarrollo de las actividades académicas, se dedican a realizar juegos que no los ayudan a mejorar su capacidad de construcción y menos la psicomotricidad, teniendo un comportamiento negativo para el logro de sus aprendizajes.</p>

SINTESIS INTERPRETATIVO	TEORÍA O FÍN	INTERPRETACIÓN
<p>La red conceptual se determina por una primera categoría, la atención que presenta un bajo nivel durante la observación de las sesiones de aprendizaje, debido a que los materiales que se usan en las sesiones son poco atractivos al interés</p>	<p>Las verdaderas causas de los problemas de atención son diversas y habría que distinguir entre motivos personales y colectivos o de grupo. (Garcia, 2017).</p> <p>Es fundamental elegir adecuadamente los recursos y materiales didácticos porque</p>	<p>La falta de conocimiento o sobre la selección y aplicación de juegos de mesa hace que la docente de aula no utilice los juegos adecuados</p>

<p>de los niños, ocasionando retraso en el desarrollo de su aprendizaje y con ello una pobre representación de los contenidos estudiados, derivando en el aburrimiento y la indisciplina que van en contra de los acuerdos tomados en las reglas de convivencia y para el desarrollo de las actividades académicas, se dedican a realizar juegos que no los ayudan a mejorar su capacidad de construcción y menos la psicomotricidad, teniendo un comportamiento negativo para el logro de sus aprendizajes.</p>	<p>constituyen herramientas fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos. (Quispe, 2011)</p> <p>Los acuerdos tomados con los niños deben de respetarse para mantener la disciplina en el aula y motivar el interés por las sesiones de aprendizaje. (Mateo, 2009)</p> <p>Se debe tener en cuenta los juegos que se realizan con los niños, se debe de sacar el mayor provecho posible de ellos para mejorar su psicomotricidad y construcción de nuevos aprendizajes. (Tineo, 2013)</p> <p>Si no existe una estrategia adecuada para lograr la atención de los niños, la indisciplina tomará el</p>	<p>ente y se genere el problema de estudio.</p>
--	---	---

	aula de clases y el comportamiento será negativo en todo nivel. (Castilla, 2010)	

1.3.3. Compromisos.

- Las integrantes del equipo de investigación nos comprometemos a realizar nuestra tesis de investigación de acuerdo a los enfoques actualizados con nuevo diseño curricular para sí lograr en los niños propósitos adecuados en su edad.
- La realización de dichas actividades serán realizados con materiales adecuados para la utilización de nuestros niños y así lograr que los niños desarrollen su pensamiento matemático.
- Nos comprometemos a llegar puntual a cada realización de nuestra actividad dedicándole disponibilidad y tiempo.

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA



FUNDAMENTO DE LA NUEVA PROPUESTA

2.1. NUEVA PROPUESTA DE LA PRÁCTICA.

La investigación presenta como propuesta, para mejorar el desarrollo del pensamiento matemático en los niños de cuatro años de la Institución Educativa “Niña María”, a los juegos de mesa como rompecabezas, encuentra las diferencias, origami, jenga, construyendo con figuras geométricas, juegos de puntos, buscando la pareja, domino, tres en línea, corre caminos, palitos de fósforos, bingo matemáticos, mini dama, carrera de caballos, busca y encuentra, que ayudaran a mejorar el nivel de abstracción de los niños y con ello el desarrollo del pensamiento matemático.

2.1.1. Descripción de la nueva propuesta.

El presente estudio parte de la recuperación del valor didáctico de un recurso que resulta muy efectivo en el aprendizaje de los niños: el juego. Ha resultado importante aplicar diferentes juegos de mesa como metodología activa pues ello ayuda a desarrollar el pensamiento matemático; incrementa la capacidad de razonamiento y potencia los valores humanos en los que la alegría, el aprendizaje, la razón y la emoción se complementan. En este marco, el juego es de vital importancia porque ayuda a que los procesos de enseñanza y aprendizaje sean atractivos,

recreativos e interesantes en la medida en que los niños aprendan y en que aquello sea significativo.

Para lograr aprendizajes significativos en los niños, se desarrolló una propuesta que involucró la aplicación de un conjunto de juegos de mesa cuyo objetivo es facilitar la comprensión y solución de problemas de manera entretenida y divertida. Además estos juegos en el pensamiento matemático tienen relevancia teórico metodológica y aplicabilidad práctica.

Por otro lado, la razón de ser de esta investigación se basó en los aportes que brinda la línea de investigación en la didáctica de la matemática y en la práctica docente, así como la sistematización de los fundamentos teóricos recientes y novedosos sobre los juegos de mesa entendidos como recursos didácticos que favorecen el desarrollo del pensamiento matemático. Los juegos se consideran educativos porque aparecen dentro del aula y ayudan a los niños a superar sus dificultades y a los docentes en su formación teórica; condición necesaria para orientar de manera más efectiva sus intervenciones en el contexto del aprendizaje del niño.

En la dimensión metodológica, este estudio permitió indagar, seleccionar, descubrir e innovar juegos significativos e interesantes para aplicarlos en el desarrollo del pensamiento matemático y como motivación para que los niños sientan deseos por aprender, desarrollen la lógica, mejoren lo afectivo y lo moral.

Los aportes que este trabajo le hace al proceso de enseñanza aprendizaje son muy significativos, con didácticas y métodos innovadores, que obligan al docente salirse de la rutina de la clase tradicional, y utilizar los juegos como estrategias o alternativas que buscan dejar huellas en sus niños, facilitando el trabajo en el

aula. Y se verá un niño más seguro, motivado, con mejor predisposición para la clase de matemáticas, mejorando el ambiente escolar

2.1.2. Fundamento teórico de la nueva propuesta.

La aplicación de los juegos en las sesiones de aprendizaje con los niños de cuatro años para lograr el desarrollo de pensamiento matemático, tiene los siguientes fundamentos teóricos:

La teoría del juego en el desarrollo del niño de Vigotsky, para efectos de esta investigación es relevante también abordar la Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores, propuesta por Vigotsky en la cual se reconocen dos características:

- **El juego como valor socializador:** El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive: contexto familiar, escolar, amigos, etc.; considera el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la comunicación y socialización.

En ese sentido, el juego cobra notable importancia para este estudio debido que la muestra seleccionada son niños de 4 años, edad en que el juego es espontáneo y permite la interacción con los demás.

- **El juego como factor de desarrollo:** El juego es concebido como una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; por tanto no es el rasgo predominante en el niño, sino un factor básico en su desarrollo. La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico.

Además, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo.

La teoría educativa del juego de Froebel, sostiene que “la educación más eficiente es aquella que proporciona a los niños actividades, auto expresión y participación social”.

Considera el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, sin olvidar el aprecio y el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad; el juego es la expresión más elevada del desarrollo humano, pues solo el juego constituye la expresión más libre que contiene el alma del niño o niña y en él debe basarse todo aprendizaje.

La educación debe dirigirse a favorecer y no a contrariar las inclinaciones naturales del niño las cuales son:

- Al movimiento tal como lo señala Rousseau significa no impedir sus movimientos y favorecer la actividad lúdica
- A palpar los objetos materiales, ya que el contacto con el objeto es capaz de entregar conocimiento, también señala que es el medio perceptivo que más temprano aparece.
- A desplazar objetos por que el niño desea conocer el mundo y cómo están hechos los objetos, pasa del todo a las partes y vuelve a integrarlos.
- A cuidar algo, aprende a respetar los objetos y posesiones de los demás.
- A preguntar todo, indicando que los niños más preguntones son los que más aprenden. El niño tiene sed de conocimientos.

En la Teoría estructuralista del juego de Jean Piaget, se tiene que el aprendizaje se da a través de dos procesos inseparables y complementarios: Asimilación que se da cuando se incorporan

nuevos objetos a la estructura previa y acomodación que se da cuando las estructuras previas sea modifican en función de la nueva realidad que acaba de ser asimilada. Ambos procesos son invariables y complementarios ya que a la interacción de ellos se da el equilibrio del esquema cognitivo. Asimismo, desarrolló una propuesta sobre los estadios de la inteligencia humana, considerando el sensoriomotriz, pre operacional, operaciones concretas y operaciones formales.

Para Muñiz, comenta que muchas veces se brindan los elementos conceptuales, sobre los fundamentos metodológicos de la pedagogía lúdica como estrategia para la planeación y vivencia educativa con los alumnos, la cual permite que los participantes planeen e implementen programas en el área lúdica y recreativa, dirigida a apoyarse en las mismas, en su trabajo regular en el aula de clases, como también en diferentes sectores de la recreación. Pero lamentablemente no se hace uso de los mismos.

La teoría que plantea burgos sobre los juegos en clase, las traduce en: aunque sin duda los juegos individuales y los juegos para varias personas enriquecen el día a día, tan solo necesitamos dos ingredientes para que los niños aprendan matemáticas.

El primero es conocer los gustos y las necesidades de nuestro hijo o hija. Así, podremos hacerles propuestas de su agrado.

El segundo ingrediente es desarrollar nuestra mirada matemática del entorno para darnos cuenta de que en multitud de ocasiones los niños están desarrollando su pensamiento matemático y por tanto están aprendiendo matemáticas.

Todos los juegos desarrollan el pensamiento lógico, la percepción visual y espacial y son autocorrectivos.

Las edades siempre son orientativas ya que dependiendo del gusto y de la experiencia previa, un juego puede ser adecuado antes o después de la edad indicada.

Muchas propuestas permiten que los niños jueguen de manera libre, sin seguir las instrucciones y debes permitirles esa exploración, los niños aprenden también a partir de sus juegos inventados.

Las seis razones para utilizar juegos de mesa planteados por Macarena Paz, son:

- Trabajan la comprensión de todo tipo de conceptos matemáticos. Desde el juego más sencillo hasta maravillosos juegos de lógica o geometría, los niños pueden ayudarse de los juegos para comprender mejor todo tipo de conceptos matemáticos.
- Favorecen la adquisición de métodos de resolución de problemas. Esto es especialmente significativo en los juegos de estrategia. Infinidad de veces oímos como los niños no saben resolver problemas pero pocas veces nos planteamos si creamos situaciones donde tengan que elaborar estrategia y libremente puedan probar y probar.
- Crean ambientes que incitan a pensar matemáticamente. Con los juegos de mesa se crean situaciones que incitan a pensar matemáticamente. Puede ser llegar al final de un circuito o pensar cómo disponer las piezas en un puzle, pero siempre

hay una situación que requiere de un pensamiento de tipo matemático.

- Aumentan la capacidad de los niños de ayudarse entre ellos. Fomentan el espíritu de equipo. Tanto sean juegos que implique hacer equipos como juegos que se jueguen individualmente, los niños piensan en voz alta y echan un cable a aquel que está en apuros. Son ese tipo de ayudas sin intervención adulta, entre pares, aquellas que “realmente” sirven.
- Ayudan a identificar errores y dificultades y los niños a medida que practican un juego van disminuyendo las equivocaciones. Los niños llevan al límite sus capacidades, corrigen sus errores y piden más y más. No subestimemos el trabajo que realizan los niños al jugar.
- Propician el debate y la búsqueda de mejores estrategias. Delante de errores, dudas y dificultades aparecen, con el tiempo, diálogos más largos y complejos, para llegar a soluciones efectivas y compartidas.

2.1.3. Diseño del proyecto en función a la nueva propuesta. (Plan de aplicación).

PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO

1. TÍTULO DEL PROYECTO:

“Los juegos para desarrollar el pensamiento matemático de los niños de 4 años de la I.E.P. Niña María del Distrito de Pueblo Nuevo - 2018.”

2. INTEGRANTES.

- Huamán Flores, Yasmín Uldarica.
- Huamán Sánchez, Lizet Margarita.

3. FUNDAMENTO.

Dicho trabajo de investigación permite lograr que los niños desarrollen su pensamiento matemático a través de los juegos, de una manera divertida, creativa y sobre todo despertando el interés por las matemáticas.

A través de las sesiones de aprendizajes de aprendizaje, se desarrollara el pensamiento matemático en los niños de cuatro años.

4. CARACTERIZACIÓN DEL ESPACIO DONDE SE DESARROLLARÁ EL PROYECTO.

La infraestructura del aula es de material noble, tiene piso de cemento de color negro, las paredes se encuentran pintada de color pastel y azul que son pinturas lavables, tiene dos ventanas amplias y son corredizas tiene una puerta de salida, cuenta con un baño que esta echo con piso de porcelanato de color blanco y el tamaño de los inodoros son adecuados para el uso de los niños, el aula consta de dos mesas en forma de figuras geométricas, una redonda de color amarillo y una rectangular de color rojo cada una con cinco sillas de madera, tenemos una pizarra acrílica mediana, un radio a corriente con entrada de USB y CD.

Se cuenta con dos estantes de madera uno con materiales de sector de construcción y el otro estantes se encuentra con los cuadernos y libros de los niños, así mismo existe un escritorio que cuenta con su silla para el uso de la docente

5. IMPORTANCIA DEL PROYECTO.

Además de ser divertidos, los juegos tienen muchos beneficios. Pueden ser una manera atractiva de hacer los deberes escolares sin usar lápiz y papel y pueden reducir el estrés académico.

Los chicos están menos cohibidos durante un juego porque se están divirtiendo. Puede que estén menos preocupados de fallar o cometer errores de lo que están cuando practican matemáticas de la forma tradicional. Eso puede reducir la ansiedad matemática y ayudar a los niños a desarrollar una actitud más positiva hacia el trabajo escolar.

Los niños pueden descubrir maneras de aplicar las habilidades matemáticas que sean prácticas y relacionadas con la realidad. Los que tienen diferentes niveles de competencia y maneras de pensar pueden aprender el uno del otro. Pueden explorar las matemáticas en formatos que conocen y disfrutan y pueden probar nuevas estrategias e ideas sin sentir la presión de estar siendo calificados.

En resumen, el juego es de vital importancia en el desarrollo del niño, ya que ellos necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. Permite romper con la rutina, dejando de lado la enseñanza tradicional, la cual es monótona. Desarrollan capacidades en los niños: ya que mediante los juegos se puede aumentar la disposición al aprendizaje. Permiten la socialización; uno de los procesos que los niños y niñas deben trabajar desde el inicio de su educación. En lo intelectual - cognitivo fomentan la

observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, entre otros.

6. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.

El proyecto busca aplicar los juegos en las sesiones del área de matemática de los niños de 4 años del Institución Educativa “Niña María”, debido a que los niños presentan un deficiente nivel de rendimiento en el Área de Matemática, porque no tienen interés por las clases que tienen un corte tradicional en cuanto a materiales, ocasionando el aburrimiento de los niños que se dedican a realizar otras actividades propiciando la indisciplina y desorden en el aula de clases, la metodología aplicada por la profesora de aula no ha dado los resultados esperados teniendo casi una nula atención, escaso desarrollo del aprendizaje, baja representación de los contenidos, se han roto los acuerdos de convivencia, falta de construcción de contenidos y un deficiente comportamiento, provocando que los niños no desarrollen su pensamiento matemático. Esta descripción del contexto justifica la aplicación de los juegos de mesa para mejorar el pensamiento matemático de los niños de cuatro años.

7. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.

- Sesión 1: “Rompecabezas”

Los rompecabezas son un conjunto de piezas planas que combinadas correctamente forman una figura, un objeto o una escena, es como una forma de relajarse, entretenerse o divertirse, armar los rompecabezas es una actividad tanto para niños como para los grandes, de lo cual se pueden obtener muchos beneficios que ayudan a desarrollar el pensamiento matemático, y muchas destrezas donde se puede observar la capacidad de análisis y síntesis, la coordinación óculo manual, visión espacial, todo esto ayuda al niño a trabajar la

motricidad fina de los dedos a través de la manipulación de las piezas y de los movimientos, desarrollando la capacidad lógica y el ingenio de los niños, que tienen que crear diferentes estrategias para lograr armar todo el conjunto.

El objetivo es lograr la mejora en los niños de su capacidad de observación, análisis, concentración y atención. Ejercita también su memoria visual, puesto que deben tener un esquema previo de cómo era la imagen y recordar en qué lugar tienen que colocar cada pieza..

- **Sesión 2: “Encuentra las diferencias”**

El juego de encuentra las diferencias, es un juego de concentración en donde los niños tienen que observar con mucha atención las imágenes que les presentemos porque esencia cierta parecen muy similares pero si observan con mucho cuidado existen muchas diferencias ocultas entre ambos dibujos.

El objetivo es desarrollar la percepción visual, potenciar la capacidad de observación y atención visual y autoevaluar el resultado de la actividad.

- **Sesión 3: “Origami”**

Uno de los centros importantes en el género del origami es España, en donde el arte geométrico de hacer plegados para figuras de papel. El origami se originó en China y llegó a Japón, dicha técnica es conocido como papiroflexia, no es más que el arte de doblar o plegar el papel con el objetivo de crear diversas y creativas formas. Tiene la única condición de que no se puede utilizar más que el papel y las manos, sin realizar cortes ni usar pegamento, estimulando la coordinación y la imaginación.

El objetivo es desarrollar habilidades oculo-manuales a través de la elaboración de piezas, criterios para la selección y el manejo del material. Familiarizar al participante con la técnica del plegado de papel, desarrollando la destreza, exactitud y precisión manual, requiriendo atención y concentración en la elaboración de figuras en papel que se necesite, creando espacios de motivación personal para desarrollar la creatividad y medir el grado de coordinación entre lo real y lo abstracto.

- **Sesión 4: “Jenga”**

Tiene origen en África, el juego de jenga significa construir, fue inventada por una mujer Británica, en donde ayuda al niño a desarrollar la concentración, la observación óculo manual, que determina el pensamiento de los niños al momento de la realización del juego, convirtiéndose de manera divertida, y motivadora .

Su objetivo es estimular la determinación, la toma de decisiones y la asunción de riesgos, desarrolla la observación y la atención, favorece la precisión y potencia el desarrollo social cooperativo.

- **Sesión 5: “Construyendo con figuras geométricas”**

Las figuras geométricas planas, formadas por líneas rectas cerradas, el círculo también es una figura plana pero a diferencia de las anteriores está formado por una línea curva cerrada, promoviendo el desarrollo de las capacidades intelectuales y psicomotrices de los niños, permitiendo a su vez enlazar la manipulación concreta de materiales con la formación de ideas abstractas, en donde el niño desarrolla también su pensamiento matemático a través de las figuras geométricas que logran una imagen distinta, de manera muy divertida.

Su objetivo es adquirir el conocimiento sobre las figuras geométrica, haciendo uso de herramientas didácticas, para la comprensión e

interiorización del conocimiento que pueda aplicar a su vida diaria y adaptándose al medio en que vive ubicándose en su entorno social.

- **Sesión 6: “Juegos de puntos”**

El juego de punto o también llamado geo plano, es un recurso didáctico para la introducción de gran parte de las figuras geométricas. El carácter manipulativo de éste permite a los niños una mayor comprensión de toda una serie de términos abstractos, que muchas veces o no entienden o nos generan ideas erróneas en torno a ellos.

Su objetivo es ayudar al niño a trabajar la motricidad fina de los dedos a través de la manipulación de las piezas y de los movimientos de pinzado. Estimula, su inteligencia espacial y a mantener despierto el interés de llegar al final. Desarrolla la capacidad lógica y el ingenio de los niños, que tienen que crear diferentes estrategias para lograr armar todo el conjunto. Contribuye en la resolución de problemas, así como desarrolla la capacidad de tolerancia

- **Sesión 7: “Buscando la pareja”**

Este juego, también conocido como memoria o busca parejas, es un juego donde las tarjetas están boca abajo, en cada turno se da la vuelta a dos de ellas, si la imagen es la misma se quedan hacia arriba en el caso contrario se vuelven a girar, también es un juego de mesa, desarrollando muchas habilidades en especial el pensamiento matemático. Óculo manual y la concentración plena para la realización de los juegos.

Su objetivo es mejorar y desarrollar la memoria, la percepción y la atención.

- **Sesión 8: “Domino”**

El domino es un juego de mesa en el que se emplean unas fichas rectangulares, generalmente son con fondo blanco y puntos negros, divididas en dos parte cada uno de los cuales son marcados, ayuda a fortalecer el cálculo mental y las estrategias fomentando así el conocimiento de las figuras geométricas y de sus características, el juego está compuesto por varias fichas. El objetivo es alcanzar una determinada puntuación. El domino ofrece a los niños múltiples ventajas no solamente momentos de diversión sino también muchos beneficios en lo cognitivo y afectivo desarrollando habilidades de lógica y resolución de problemas.

Su objetivo es favorecer la concentración y la memoria para pensar la estrategia a seguir en función de las piezas que van colocando los contrincantes y mejora el conocimiento matemático al tener que contar los puntos de las fichas así como las secuencias numéricas.

- **Sesión 9: “Tres en línea”**

Jugar es muy importante ya que es una actividad que se utiliza para que los niños disfruten y se diviertan, desarrollando el pensamiento matemático, según los participantes quienes las integren, demuestran estrategias que son propias de su edad dando como ejemplo a los demás de manera tan sencilla que favorece mucho en su desarrollo tanto cognitivo, afectivo e intelectual, sorprendiendo la capacidad de los más grandes, el gusto por las matemáticas no tiene edad que la impida.

Su objetivo es desarrollar destrezas sensoriales-perceptuales: posicionamiento del cuerpo, mantenimiento del plano visual y tacto. También destrezas motoras: coordinación óculo-manual, cruce de la línea media.

- **Sesión 10: “Corre caminos”**

Clásico juego que consiste en la persecución, pero dado el caso lo realiza con los números en donde los niños tendrán que avanzar o retroceder según la cantidad que puedan lograr sacar en el dado de manera de suerte, realizando estrategias que logren llegar a la meta de la manera más rápida, intermediando el turno que le toque jugar con su compañero en donde no solo aprende de manera divertida el juego sino complementa mucho la socialización con sus demás compañeros de forma afectiva.

Su objetivo es desarrollar la coordinación óculo-manual, la psicomotricidad y la atención para generar estrategias.

- **Sesión 11: “Palitos de fósforos”**

La principal fascinación de los juegos con los palitos de fosforo en su construcción figurativa, siempre haciendo referencia a formas fáciles de reproducir, números o figuras geométricas, la mayoría de los juegos son productos de su imaginación y creatividad que son sin duda algo que inspira a los demás niños creando nuevas ideas.

Su objetivo es desarrollar la capacidad de intuir, imaginar, pensar y la psicomotricidad.

- **Sesión 12: “Bingo matemáticos”**

El bingo matemático es un juego de azar que consiste jugar de manera divertida con los números ya que se encuentran en el interior de un bombo y también son encontrados en las cartillas, los jugadores tendrán consigo las cartillas en donde tendrán que ir marcando el número que será cantado de manera consecutiva, mencionando el rango en que se encuentre cada número que le toque mencionar,

desarrollando la concentración en el juego de mesa donde es muy llamativo por los premios que les presentemos al inicio de cada bingo a realizar.

Su objetivo es favorecer la concentración y la memoria para pensar la estrategia a seguir en función de las piezas que van colocando los contrincantes y mejora el conocimiento matemático al tener que contar los números que ya han salido.

- **Sesión 13: “Mini dama”**

Las damas son un juego de mesa para desarrollarse con dos jugadores en solo tablero, como es mini dama contara con pocos cuadros que son de color blanco y negro. El juego consiste en mover las fichas en diagonal sobre los cuadros negros con el objetivo de comer la pieza del jugador contrario saltando sobre ella, se juego con turnos alternos comenzando siempre el equipo de color blanco, cada jugador mueve la pieza avanzando en una posición adelante en diagonal, a la derecha, o ala izquierda donde se encuentre una posición adyacente al otro equipo.

Su objetivo es mejorar las habilidades de atención y concentración.

- **Sesión 14: “Carrera de caballos”**

Para que se logre afianzar el ajedrez con los niños de cuatro años es necesario motivarlos con este juego llamado carrera de caballos, siendo de vital importancia que se despierte este deseo por aprender y participar.

Juego de mesa que ayuda a desarrollar la acción mental de los niños, ayudando también en la formación de hábitos, habilidades de las mismas. En la primera etapa se realiza un diagnostico en donde se determina conocer a todos los integrantes del juego por su nombre,

siendo este el punto de partida para que el juego se vuelva más didáctico. El movimiento del caballo es inusual entre las piezas de ajedrez, cuando se mueve, se mueve dos casillas horizontales y una casilla verticalmente o dos casilla en posición vertical y una horizontal, en otras palabras el movimiento tendría que realizarse en forma de “L”.

Su objetivo es desarrollar la coordinación óculo-manual, la psicomotricidad y la atención para generar estrategias.

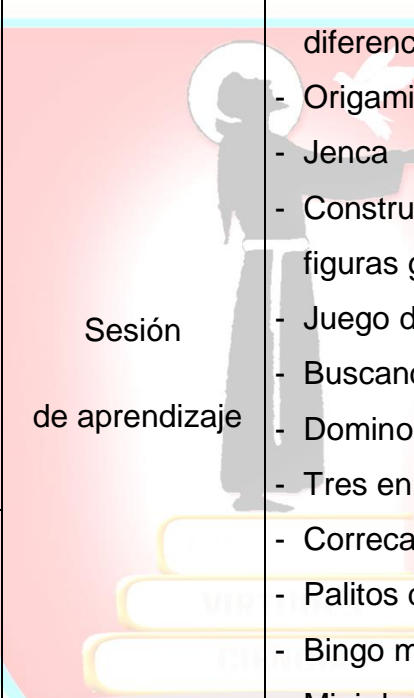
- **Sesión 15: “Busca y encuentra”**

Dicho juego consiste en la concentración de los niños, siendo este un juego de mesa en donde los niños por turno tendrán que ir adivinando en donde se encuentre la imagen en igual a la que ellos acertaron en un inicio sin perder el turno, siendo este juego jugado por dos integrantes de manera divertida y fomentando la socialización, respeto por los demás sin perder el control por el juego, motivados por su atracción del juego que demuestra una conexión entre los integrantes de dicho juego.

Su objetivo es mejorar y desarrollar la memoria, la percepción y la atención.

SAN FRANCISCO DE ASÍS
CHINCHA

8. ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN ACTIVIDADES.

Resultado	Estrategia	Actividad	Evidencia
Los niños aceptan los juegos de mesa en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje del área de matemática.	 <p>Sesión de aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rompecabezas - Encuentra las diferencias. - Origami - Jenca - Construyendo con figuras geométricas - Juego de puntos - Buscando la pareja - Domino - Tres en línea 	<p>Lista de cotejo.</p> <p>Fichas aplicativas.</p>
Los niños logran mejorar el desarrollo de su pensamiento matemático.		<ul style="list-style-type: none"> - Correcaminos - Palitos de fosforo - Bingo matemático - Mini dama - Carrera de caballos - Busca y encuentra 	

Producto final	Indicador	Evidencias
El óptimo desarrollo de las fichas aplicativas	<ul style="list-style-type: none"> • Asociar problemas diversos con modelos referidos a propiedades de las formas, localización y movimiento en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas aplicativas • Materiales

	<ul style="list-style-type: none"> • Asociar problemas diversos con modelos que involucren patrones, igualdades, desigualdades y relaciones • Justifica y valida conclusiones, supuestos hipótesis respecto a las propiedades de las formas, sus transformaciones y la localización en el espacio • Expresar las propiedades de las formas, localización y movimiento en el espacio, de manera oral o escrita haciendo uso de diferentes representaciones y lenguaje matemático • Expresa el significado de conceptos estadísticos y probabilísticos de manera oral y escrito, haciendo uso de diferentes representaciones y lenguajes matemáticos. • Expresa problemas diversos en modelos matemáticos relacionados en los números • Planifica estrategias de procedimiento de cálculos, comparación usando diversos recursos para resolverlos 	
--	---	--

CRONOGRAMA DE SESIONES PARA EL PROYECTO

I.E.P “NIÑA MARÍA”

ESTUDIANTES : HUAMÁN FLORES, Yasmín Uldarica

HUAMÁN SANCHEZ, Lizet Margarita

SEMESTRE : IX Ciclo

CARRERA : Educación Inicial

Fecha	Nombre de sesiones
21-06-18	SESION 1: “Rompecabezas
28-06-18	SESION 2: “Encuentra la diferencias”
05-07-18	SESION 3: “Origami”
12-07-18	SESION 4: “Jenga”
19-07-18	SESION 5: “Construyendo con figuras geométricas”
26-07-18	SESION 6: “Juegos de puntos”
16-08-18	SESION 7: “Buscando la pareja”
17-08-18	SESION 8: “Domino”
23-08-18	SESION 9: “Tres en línea”
24-08-18	SESION 10: “Corre camino”
06-09-18	SESION 11: “Palito de fosforo”
07-09-18	SESION 12: “Bingo matemático”
13-09-18	SESION 13: “Mini dama”
14-09-18	SESION 14: “Carrera de caballos”
20-09-18	SESION 15: “Busca y encuentra”

9. ORGANIZACIÓN DE RECURSOS.

9.1. Potencial Humano.

Investigadores:

- Huamán Flores, Yasmín Uldarica.
- Huamán Sánchez, Lizet Margarita.

Colaboradores:

- Directora de la I.E. Niña María.
- Profesores de aula.
- Padres de Familia.

9.2. Materiales.

Sesión N° 01:

- Cartulina cartón
- Papel adhesivo
- Cinta de embalaje
- Tijera
- Punzón
- Hoja bond
- Cartón de reciclaje
- Sobre de colores

Sesión N° 02:

- Cartulina simple
- Plumones de pizarra
- Papel adhesivo
- Cinta de embalaje
- Regla
- Hoja bond

Sesión N° 03:

- Hojas de colores
- Tijera
- Regla
- Silicona líquida
- Cartulina canso

Sesión N° 04:

- Juego didáctico jenga
- Cajas vacías
- Papel adhesivo
- Cartulina de colores

Sesión N° 05:

- Cartón
- Papel adhesivo
- Cinta de embalaje
- Tijera
- Sobres de colores

Sesión N° 06:

- Triplay
- Ligas de colores
- Tecno por
- Silicona líquida
- Presionador

Sesión N° 07:

- Casino
- Papel adhesivo
- Cinta de embalaje

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

Sesión N° 08:

- Cartón
- Papel adhesivo
- Cinta de embalaje
- Paño lenci
- Cola de rata
- Silicona de barra
- Micro poroso

Sesión N° 09:

- Cartulina de hilo
- Plumones de pizarra
- Tiza
- Cinta de embalaje
- Triplay
- Pintura negra
- Cinta maskitey

Sesión N° 10:

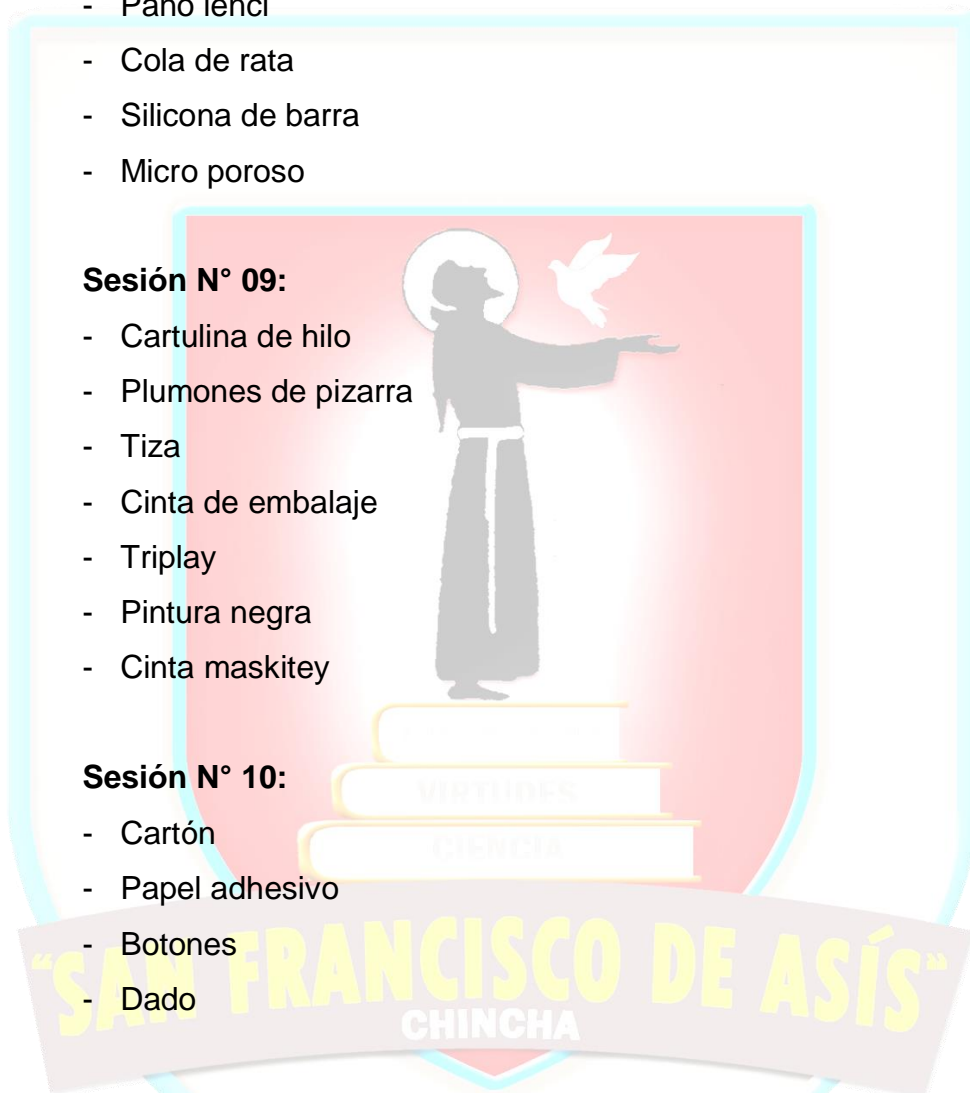
- Cartón
- Papel adhesivo
- Botones
- Dado

Sesión N° 11:

- Palitos de fosforo
- Hoja bond
- Silicona liquida
- Tubos de cartón
- Bolitas de tecno por

Sesión N° 12:

- Hojas de colores



- Silicona líquida
- Papel adhesivo
- Plumones
- Papel crepe
- Paño lenci
- Cola de rata
- Silicona en barra
- Cinta de embalaje

Sesión N° 13:

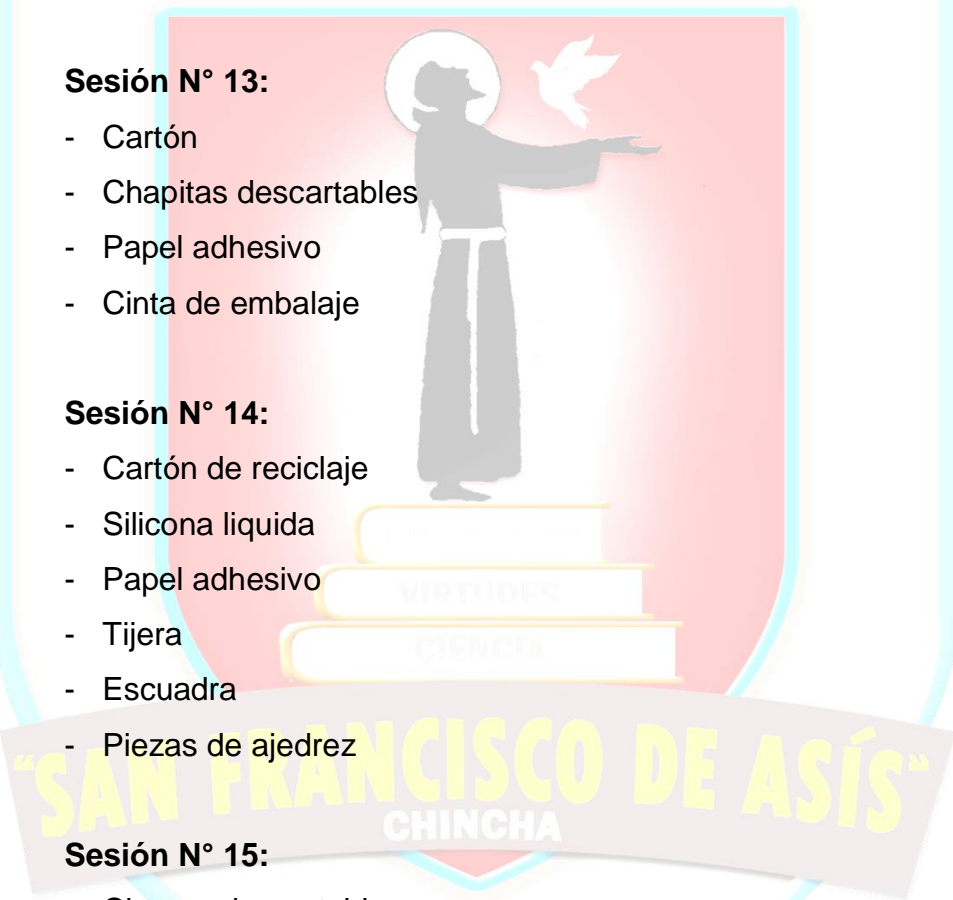
- Cartón
- Chapitas descartables
- Papel adhesivo
- Cinta de embalaje

Sesión N° 14:

- Cartón de reciclaje
- Silicona líquida
- Papel adhesivo
- Tijera
- Escuadra
- Piezas de ajedrez

Sesión N° 15:

- Chapas descartables
- Papel adhesivo
- Paño lenci
- Micro poroso
- Cola de rata
- Silicona de barra



10. EVALUACIÓN.

10.1. Evaluación de proceso.

Procesos	Indicadores	Evidencias	Marque
ORGANIZACIÓN	Se organiza adecuadamente		✓
ASISTENCIA	Asiste regularmente		✓
LOGISTICA	Provisión de materiales oportuna y adecuada	Anexos	✓
PRESENTACIÓN DE INFORMES	Presenta oportunamente sus informes		✓

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

10.2. Evaluación de producto.

Resultados	Indicadores	Producto	Evidencia
Los niños aceptan los juegos de mesa en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje del área de matemática.	<ul style="list-style-type: none"> - Asociar problemas diversos con modelos referidos a propiedades de las formas, localización y movimiento en el espacio. - Asociar problemas diversos con modelos que involucran patrones, igualdades, desigualdades y relaciones. - Justifica y valida conclusiones, supuestos hipótesis respecto a las propiedades de las formas, sus transformaciones y la localización en el espacio. 	El óptimo desarrollo de las fichas aplicativas	Anexo
Los niños logran mejorar el desarrollo de su pensamiento matemático.	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar las propiedades de las formas, localización y movimiento en el espacio, de 		

	<p>manera oral o escrita haciendo uso de diferentes representaciones y lenguaje matemático.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresa el significado de conceptos estadísticos y probabilísticos de manera oral y escrito, haciendo uso de diferentes representaciones y lenguajes matemáticos. - Expresa problemas diversos en modelos matemáticos relacionados en los números. - Planifica estrategias de procedimiento de cálculos, comparación usando diversos recursos para resolverlos. 		
--	---	--	--

11. SESIONES.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1



• DATOS INFORMATIVOS:


- NOMBRE DE IE ASOCIADA : “Niña María”- Pueblo Nuevo
- EDAD : 4 años
- FECHA : 21/06/18
- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : Rompecabezas
- PROPOSITO DEL DIA : Los niños arman de manera correcta los Rompecabezas considerando formas, figuras y Colores.
- INVESTIGADORAS : Huamán Sánchez, Lizet Margarita
Huamán Flores, Yasmín Uldarica

• INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Matematiza situaciones	Asociar problemas diversos con modelos referidos a propiedades de las formas, localización y movimiento en el espacio.	Ficha de observación

• SECUENCIA PEDAGOGICA:

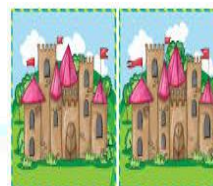
ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA		MATERIALES
RUTINAS	<ul style="list-style-type: none"> Actividades de rutina: Iniciamos la mañana con un saludo afectuoso de Paz y Bien, oración agradeciéndole a nuestro padre celestial, alabanza donde cantamos una canción a dios. 		
	I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> Organización: Conversamos con los niños y niñas sobre la actividad que realizaremos el día de hoy. Motivación: realizo un juego donde cada niño escogerán una piza de una caja sorpresa y uno por uno saldrán a pegar en la pizarra la pieza que le toco donde observaran y descubrirán donde debe ser ubicada Recojo de saberes previos: 	

DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDACTICA		<p>Realizo las siguientes interrogantes: ¿Qué imagen observan? ¿Y cómo lo realizamos? ¿Cómo se llama lo que han realizado? ¿Conocen este juego? ¿Es fácil o difícil?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema del día: “rompecabezas” • Propósito: los niños arman de manera correcta los rompecabezas considerando formas, figuras y colores. 	
	DESARROLLO	<p>Vivenciarían con el cuerpo y el espacio: se reparte a los niños diferentes imágenes divididas en dos, tres y cuatro partes, en cual los niños tendrán que reconocer y juntarse para formar la imagen que le correspondido</p> <p>Manipulación del material concreto: se le entrega la rompecabezas de 20 piezas a cada niño, a la vez estará armada para que ellos puedan observar y luego ellos lo puedan armar de manera correcta en un determinado tiempo.</p> <p>Representación: les entrego una hojas donde coloreen, recorten y armen la rompecabezas indicada en una hoja aparte</p>	
	CIERRE	<p>METACOGNICION: ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos?</p> <p>Evaluación : ¿Todos participamos en el trabajo de hoy? ¿Cómo nos comportamos? ¿Cumplimos con los acuerdos?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

• DATOS INFORMATIVOS:

- NOMBRE DE IE ASOCIADA : “Niña María”- Pueblo Nuevo
- EDAD : 4 años
- FECHA : 28/06/18
- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : Encuentra las diferencias
- PROPOSITO DEL DIA : los niños reconozcan las diferencias entre las Imágenes presentadas
- INVESTIGADORAS : Huamán Sánchez, Lizet Margarita
Huamán Flores, Yasmín Uldarica




• INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio	Matematiza situaciones	Asociar problemas diversos con modelos que involucran patrones, igualdades, desigualdades y relaciones	Ficha de observación

• SECUENCIA PEDAGOGICA:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA	MATERIALES
RUTINAS	<ul style="list-style-type: none"> Actividades de rutina: Iniciamos la mañana con un saludo afectuoso de Paz y Bien, oración agradeciéndole a nuestro padre celestial, alabanza donde cantamos una canción a dios. 	
	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> Organización: Conversamos con los niños y niñas sobre la actividad que realizaremos el día de hoy. Motivación: Les presentare dos cubos donde se encuentra cada lado diferentes imágenes de los servidores de la comunidad y en el otro cubo se encontrara las mismas imágenes pero habrá ciertas diferencias. Recojo de saberes previos: ¿Qué imágenes observaron entres los cubos? ¿Qué diferencia encuentran entre los dos cubos? Tema del día: Encuentra la diferencia 	

DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDACTICA		<ul style="list-style-type: none"> • Propósito: los niños arman de manera correcta los rompecabezas considerando formas, figuras y colores. 	
	DESARROLLO	<p>Vivenciarían con el cuerpo y el espacio: Pondremos dos niños al frente a la pizarra para que los demás observen sus características una vez observado los niños saldrán afuera del aula para realizarle 5 cambios, luego ingresan al aula para que los demás niños descubran los cambios realizados en ellos.</p> <p>Manipulación del material concreto: Pondremos dos imágenes grandes en la pizarra donde unas de ellas se encuentran 7 diferencias y los niños observaran e indican donde se encuentran las diferencias y saldrán a marcar las que encuentren.</p> <p>Representación: Les reparto una hoja donde habrá dos imágenes unas de ellas con 7 diferencias donde ellos tendrán que buscar y marcar.</p>	
	CIERRE	<p>METACOGNICION: ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos?</p> <p>Evaluación : ¿Todos participamos en el trabajo de hoy? ¿Cómo nos comportamos? ¿Cumplimos con los acuerdos?</p>	

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

• **DATOS INFORMATIVOS:**

- NOMBRE DE IE ASOCIADA : “Niña María”- Pueblo Nuevo
- EDAD : 4 años
- FECHA : 05/07/18
- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : Origami
- PROPOSITO DEL DIA : Los niños realizan origami formando figuras Geométricas.
- INVESTIGADORAS : Huamán Sánchez, Lizet Margarita
Huamán Flores, Yasmín Uldarica



• **INFORMACION CURRICULAR:**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio	Matematiza situaciones	Asociar problemas diversos con modelos que involucran patrones, igualdades, desigualdades y relaciones	Ficha de observación

• **SECUENCIA PEDAGOGICA:**

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA		MATERIALES
RUTINAS	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de rutina: Iniciamos la mañana con un saludo afectuoso de Paz y Bien, oración agradeciéndole a nuestro padre celestial, alabanza donde cantamos una canción a dios. 		
	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Organización: Conversamos con los niños y niñas sobre la actividad que realizaremos el día de hoy. • Motivación: les diremos que observen el aula y mencionen los objetos que tengan formas de figuras geométricas • Recojo de saberes previos: ¿Qué figuras geométricas han podido observar? ¿Conocen todas estas figuras geométricas? ¿Cómo se llama las figuras geométricas que observaron? • Tema del día: Encuentra la diferencia 	

DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDACTICA		<ul style="list-style-type: none"> • Propósito: los niños arman de manera correcta los rompecabezas considerando formas, figuras y colores. 	
	DESARROLLO	<p>Vivenciarían con el cuerpo y el espacio: Nos dirigimos al patio para realizar un juego donde los niños se agruparan de tres y formaran figuras geométrías como según las indicaciones que le dé profesora</p> <p>Manipulación del material concreto: En la pizarra pegaremos un papelote cuadrado donde los niños observaran y nos dirán que otra figura podemos formar si doblamos la hoja en dos realizando diferentes figuras como: cuadrado, rectángulo y triángulo.</p> <p>Representación: Les entrego a los niños una hoja de forma cuadrada donde los niños tendrán que formar un triángulo, después con dos triángulos formar un cuadrado, y con dos cuadrados formar un rectángulo.</p>	
	CIERRE	<p>METACOGNICION: ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos?</p> <p>Evaluación : ¿Todos participamos en el trabajo de hoy? ¿Cómo nos comportamos? ¿Cumplimos con los acuerdos?</p>	

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

• DATOS INFORMATIVOS:

- NOMBRE DE IE ASOCIADA : “Niña María”- Pueblo Nuevo
- EDAD : 4 años
- FECHA : 12/07/18
- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : Jenca
- PROPOSITO DEL DIA : Los niños realizan movimiento de óculo manual para Realizar dicho juego
- INVESTIGADORAS : Huamán Sánchez, Lizet Margarita
Huamán Flores, Yasmín Uldarica




• INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Matematiza situaciones	Asociar problemas diversos con modelos referidos a propiedades de la forma, localización y movimiento en el espacio	Ficha de observación

• SECUENCIA PEDAGOGICA:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA		MATERIALES
RUTINAS	<ul style="list-style-type: none"> Actividades de rutina: Iniciamos la mañana con un saludo afectuoso de Paz y Bien, oración agradeciéndole a nuestro padre celestial, alabanza donde cantamos una canción a dios. 		
	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Organización: Conversamos con los niños y niñas sobre la actividad que realizaremos el día de hoy. Motivación: Cantamos una canción de los colores en inglés: Rojo red, rojo red, azul blue, azul blue, amarillo yellow amarillo yellow, verde Green verde Green Recojo de saberes previos: ¿Conocen la canción? ¿Qué colores mencionamos? ¿Cuántos colores mencionamos? Tema del día: Jenca 	

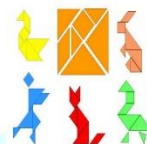
DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDACTICA		<ul style="list-style-type: none"> Propósito: Los niños realizan movimientos de óculo manual para realizar dicho juego. 	
	DESARROLLO	<p>Vivenciarían con el cuerpo y el espacio: Ordenamos a los niños que se pongan de pie para realizar una dinámica de las estatuas donde los niños tendrán que poner a prueba su equilibrio colocándose de un solo pie para ver quien dura mas</p> <p>Manipulación del material concreto: Formamos grupo de cuatro integrantes para realizar el juego de la jenca le entregamos los materiales como: la jenca y 1 dado en la cual realizaran el juego por turno perderá el integrante al que se le caiga primero la torre</p> <p>Representación: Les entregare una hoja donde esta dibujado una jenca, y los niños colorean de acuerdo a lo observado en el juego que anteriormente ha realizado.</p>	
	CIERRE	<p>Meta cognición: ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos?</p> <p>Evaluación : ¿Todos participamos en el trabajo de hoy? ¿Cómo nos comportamos? ¿Cumplimos con los acuerdos?</p>	

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

• DATOS INFORMATIVOS:

- NOMBRE DE IE ASOCIADA : “Niña María”- Pueblo Nuevo
- EDAD : 4 años
- FECHA : 19/07/18
- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : Construyendo con figuras geométricas
- PROPOSITO DEL DIA : Los niños construyan diferentes imágenes con las Figuras geométricas
- INVESTIGADORAS : Huamán Sánchez, Lizet Margarita
Huamán Flores, Yasmín Uldarica




• INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Razona y argumenta generando ideas matemáticas	Justifica y valida conclusiones, supuestos hipótesis respecto a las propiedades de las formas, sus transformaciones y la localización en el espacio	Ficha de observación

• SECUENCIA PEDAGOGICA:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA	MATERIALES
RUTINAS	<ul style="list-style-type: none"> Actividades de rutina: Iniciamos la mañana con un saludo afectuoso de Paz y Bien, oración agradeciéndole a nuestro padre celestial, alabanza donde cantamos una canción a dios. 	
	INICIO <ul style="list-style-type: none"> Organización: Conversamos con los niños y niñas sobre la actividad que realizaremos el día de hoy. Motivación: Les mostrare una cajita sorpresa donde los niños irán descubriendo las figuras que se encuentran en ellas como: círculo, cuadrado, triangulo, rectángulo Recojo de saberes previos: ¿Qué sacaron de la caja de sorpresa? ¿Mencionen los nombres 	

DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDACTICA		<p>de la figura? ¿Qué pueden hacer con esas figuras?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema del día: Construyendo con figuras geométricas • Propósito: los niños arman de manera correcta los rompecabezas considerando formas, figuras y colores. 	
	DESARROLLO	<p>Vivenciarían con el cuerpo y el espacio: Los ubicamos a los niños en un círculo sentados en el piso donde al medio se encuentra la figuras geométricas de tamaño grande donde todos los niños de manera organizada tendrán que formar una imagen con todas las figuras que se encuentra en el medio</p> <p>Manipulación del material concreto: A cada niño le entregamos las figuras geométricas del tamaño necesario y también un ficha de una imagen que esta armada de figuras geométricas donde ellos tendrán que realizar el mismo ejemplo con el material concreto</p> <p>Representación: Les entregamos una hoja donde los niños tendrán que dibujar la misma figura que realizaron en el material concreto</p>	
	CIERRE	<p>Meta cognición: ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos?</p> <p>Evaluación : ¿Todos participamos en el trabajo de hoy? ¿Cómo nos comportamos? ¿Cumplimos con los acuerdos?</p>	

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

• DATOS INFORMATIVOS:

- NOMBRE DE IE ASOCIADA : “Niña María”- Pueblo Nuevo
- EDAD : 4 años
- FECHA : 26/07/18
- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : Juegos de puntos
- PROPOSITO DEL DIA : Que los niños realicen y reconozcan las figuras Geométricas a través del geo plano.
- INVESTIGADORAS : Huamán Sánchez, Lizet Margarita
Huamán Flores, Yasmín Uldarica




• INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresar las propiedades de las formas, localización y movimiento en el espacio, de manera oral o escrita haciendo uso de diferentes representaciones y lenguaje matemático	Ficha de observación

• SECUENCIA PEDAGOGICA:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA		MATERIALES
RUTINAS		<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de rutina: Iniciamos la mañana con un saludo afectuoso de Paz y Bien, oración agradeciéndole a nuestro padre celestial, alabanza donde cantamos una canción a dios. 	
	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Organización: Conversamos con los niños y niñas sobre la actividad que realizaremos el día de hoy. • Motivación: Les muestro un papelote en la pizarra llenos de puntos donde los niños tendrán que unir los puntos para armar una imagen • Recojo de saberes previos: 	

DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDACTICA		<p>¿Qué le mostré al inicio? ¿Qué imagen descubrieron? ¿Se les hizo fácil?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema del día: Juegos de punto • Propósito: Que los niños realicen y reconozcan las figuras geométricas en el geo plano. 	
	DESARROLLO	<p>Vivenciarían con el cuerpo y el espacio: Cada niño representara un punto donde realizaremos un juego con ellos, se formaran diferentes figuras geométricas con una parte de su cuerpo en donde descubrirán por sí mismo lo que pueden formar.</p> <p>Manipulación del material concreto: Les entregamos a los niños geo planos en donde podrán realizar diferentes figuras geométricas con las respectivas ligas que les entregamos.</p> <p>Representación: Una vez terminada la actividad, los niños desarrollan sus hojas que se encuentra con puntos en donde tendrán que dibujar las figuras que han realizado en el geo plano, y así cada niño demostrara lo aprendido.</p>	
	CIERRE	<p>METACOGNITION: ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos?</p> <p>Evaluación : ¿Todos participamos en el trabajo de hoy? ¿Cómo nos comportamos? ¿Cumplimos con los acuerdos?</p>	

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

• DATOS INFORMATIVOS:

- NOMBRE DE IE ASOCIADA : “Niña María”- Pueblo Nuevo
- EDAD : 4 años
- FECHA : 16/08/18
- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : Buscando la pareja
- PROPOSITO DEL DIA : Que los niños asocian diversas igualdades de imágenes
- INVESTIGADORAS : Huamán Sánchez, Lizet Margarita
Huamán Flores, Yasmín Uldarica




• INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.	Matematiza situaciones	Asociar problemas diversos con modelos que involucran patrones, igualdades, desigualdades y relaciones.	Ficha de observación

• SECUENCIA PEDAGOGICA:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA		MATERIALES
RUTINAS	<ul style="list-style-type: none"> Actividades de rutina: Iniciamos la mañana con un saludo afectuoso de Paz y Bien, oración agradeciéndole a nuestro padre celestial, alabanza donde cantamos una canción a dios. 		
	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Organización: Conversamos con los niños y niñas sobre la actividad que realizaremos el día de hoy. Motivación: Les presentare a los niños una canasta en donde se encuentra las frutas por mitades, y cada niños debe estar con los ojos vendados para poder coger una mitad de la fruta de la canasta luego terminada de repartir las frutas, abrirán los ojos y deben de encontrar a su compañero que tenga la mitad de su la fruta que escogieron. Recojo de saberes previos: 	

DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDACTICA		<p>¿Qué le mostré al inicio? ¿Qué fruta les toco? ¿Se les hizo fácil encontrar su otra mitad?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema del día: Buscando la pareja • Propósito: Que los niños asocian diversas igualdades de imágenes. 	
	DESARROLLO	<p>Vivenciarían con el cuerpo y el espacio: Le entrego a cada niño una tarjeta en donde tendrán que colgárselo en el cuello, y se dispersaran por el patio de tan modo que se busquen con su pareja de acuerdo a la imagen que le ha tocado en la tarjeta que llevan en el cuello.</p> <p>Manipulación del material concreto: Formo parejas para la realización de dicha actividad en donde les entregare un sobre a cada pareja con sus cartas respectivas donde ellos tendrán que jugar a buscar la pareja, ya que las cartas se encontraran volteadas en la mesa y adivinaran que imagen sale y en donde se encuentra su pareja de dicha imagen.</p> <p>Representación: Realizan su hoja en donde se encuentran imágenes en ambas columnas y tendrán que unir cada imagen con su respectiva pareja.</p>	
	CIERRE	<p>METACOGNICION: ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos?</p> <p>Evaluación : ¿Todos participamos en el trabajo de hoy? ¿Cómo nos comportamos? ¿Cumplimos con los acuerdos?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

• DATOS INFORMATIVOS:

- NOMBRE DE IE ASOCIADA : “Niña María”- Pueblo Nuevo
- EDAD : 4 años
- FECHA : 17/08/18
- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : Domino
- PROPOSITO DEL DIA : Que los niños unen las imágenes para lograr el Desarrollo de la actividad
- INVESTIGADORAS : Huamán Sánchez, Lizet Margarita
Huamán Flores, Yasmín Uldarica




• INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Matematiza situaciones	Asociar problemas diversos con modelos referidos a las propiedades de las formas, localización y movimiento en el espacio.	Ficha de observación

• SECUENCIA PEDAGOGICA:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA		MATERIALES
RUTINAS	<ul style="list-style-type: none"> Actividades de rutina: Iniciamos la mañana con un saludo afectuoso de Paz y Bien, oración agradeciéndole a nuestro padre celestial, alabanza donde cantamos una canción a dios. 		
	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Organización: Conversamos con los niños y niñas sobre la actividad que realizaremos el día de hoy. Motivación: Realizamos un juego con todos los niños donde tendrán que coger una caja de té de un sesto donde encontraran imágenes y puntos, los niños tendrán que armar el domino de acuerdo a su criterio, terminada la actividad pasaremos a corregir Recojo de saberes previos: ¿Qué les entregue? ¿Que tuvieron que hacer? ¿Se le hizo fácil? Tema del día: 	

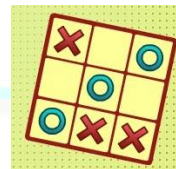
DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDACTICA		<p>Domino</p> <ul style="list-style-type: none"> Propósito: Que los niños unen las imágenes para lograr el desarrollo de la actividad 	
	DESARROLLO	<p>Vivenciarían con el cuerpo y el espacio: Le coloco a cada niño una gorra con diferentes imágenes de animales, luego les daré inicio de 3 animales donde cada niño tendrá que seguir la secuencia establecida.</p> <p>Manipulación del material concreto: Los niños se ubicaran en parejas para realizar el juego de domino, luego les entrego el material donde tendrán que seguir la secuencia de imágenes de acuerdo a su criterio.</p> <p>Representación: Les entrego una hoja donde ya está plasmada la secuencia de tres imágenes donde los niños deberán dibujar tres veces más la secuencia.</p>	
	CIERRE	<p>Metacognición: ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos?</p> <p>Evaluación : ¿Todos participamos en el trabajo de hoy? ¿Cómo nos comportamos? ¿Cumplimos con los acuerdos?</p>	

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

• DATOS INFORMATIVOS:

- NOMBRE DE IE ASOCIADA : “Niña María”- Pueblo Nuevo
- EDAD : 4 años
- FECHA : 23/08/18
- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : tres en línea
- PROPOSITO DEL DIA : Que los niños logren la concentración en el juego
- INVESTIGADORAS : Huamán Sánchez, Lizet Margarita
Huamán Flores, Yasmín Uldarica




• INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e incertidumbre	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa el significado de conceptos estadísticos y probabilísticos de manera oral y escrito, haciendo uso de diferentes representaciones y lenguajes matemáticos.	Ficha de observación

• SECUENCIA PEDAGOGICA:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA		MATERIALES
RUTINAS		<ul style="list-style-type: none"> Actividades de rutina: Iniciamos la mañana con un saludo afectuoso de Paz y Bien, oración agradeciéndole a nuestro padre celestial, alabanza donde cantamos una canción a dios. 	
	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Organización: Conversamos con los niños y niñas sobre la actividad que realizaremos el día de hoy. Motivación: Formamos dos equipos de trabajo donde realizaremos un juego en la pizarra llamada tres en línea, con la ayuda de los niños podremos ganar la primera partida Recojo de saberes previos: ¿Qué jugamos? ¿Ya conocían el juego? ¿Les gusto? ¿Se le hizo fácil? 	

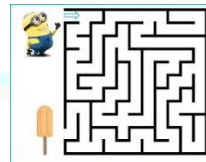
DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDACTICA		<ul style="list-style-type: none"> Tema del día: Tres en línea Propósito: Que los niños logren la concentración en los juegos 	
	DESARROLLO	<p>Vivenciarían con el cuerpo y el espacio: En el piso marcamos con tiza dos líneas horizontales y enzima dos verticales y se harán dos grupos de tres donde cada grupo tendrán tres botellas y saldrán de uno en uno hasta lograr ubicar cada botella en el recuadro y así formar una línea con las botellas de cada color del grupo gana quien logre primero.</p> <p>Manipulación del material concreto: los niños se ubicarán en pareja donde les haremos entrega de una tabla y una tiza para que realicen el juego tres en línea y así despertar su pensamiento y habilidad de cada niño al momento de marcar el tablero</p> <p>Representación: Terminada la actividad desarrollan su hoja donde se encuentra el tablero para desarrollar tres en línea</p>	
	CIERRE	<p>Metacognición: ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? _____</p> <p>Evaluación : ¿Todos participamos en el trabajo de hoy? ¿Cómo nos comportamos? ¿Cumplimos con los acuerdos? _____</p>	

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

• DATOS INFORMATIVOS:

- NOMBRE DE IE ASOCIADA : “Niña María”- Pueblo Nuevo
- EDAD : 4 años
- FECHA : 24/08/18
- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : Corre camino
- PROPOSITO DEL DIA : Que los niños expresen oralmente los números
Mediante el juego
- INVESTIGADORAS : Huamán Sánchez, Lizet Margarita
Huamán Flores, Yasmín Uldarica




• INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidades	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa el significado de los números y operaciones de manera oral y escrita haciendo uso de diferentes representaciones y lenguajes matemáticos	Ficha de observación

• SECUENCIA PEDAGOGICA:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA		MATERIALES
RUTINAS	<ul style="list-style-type: none"> Actividades de rutina: Iniciamos la mañana con un saludo afectuoso de Paz y Bien, oración agradeciéndole a nuestro padre celestial, alabanza donde cantamos una canción a dios. 		
	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Organización: Conversamos con los niños y niñas sobre la actividad que realizaremos el día de hoy. Motivación: A cada niño se le entregara un sobre la cuales entrega una tarjeta con puntos, a cada niño les tocara diferentes tarjeta con distintas cantidades lo cual tendrán que realizar palmadas de a la cantidad de puntos que le ha tocado en su tarjeta 	

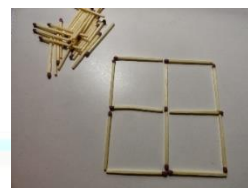
DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDACTICA		<ul style="list-style-type: none"> • Recojo de saberes previos: ¿Qué se entregó? ¿Qué obtenía en el sobre? ¿Cuántos puntos les toco? • Tema del día: Corre camino • Propósito: Que los niños expresan oralmente los números mediante el juego 	
	DESARROLLO	<p>Vivenciarían con el cuerpo y el espacio: Realizamos un juego con los niños donde utilizaremos un dado, realizamos un camino con numero en el piso del patio donde los niños tendrán que ir avanzando de acuerdo a la cantidad que le toque en el dado según el turno ganara quien llegue primero</p> <p>Manipulación del material concreto: Los niños escogerá su pareja para realizar pequeña competencia donde les entregamos una tabla, dado y ficha; que cuenta con imágenes y un pequeño camino enumerados y gana el niño quien llegue primero la meta</p> <p>Representación: Les hago entrega de una hoja donde ellos tendrán que dibujar el corre camino que realizo con su compañero y en que numero se quedaron</p>	
	CIERRE	<p>Metacognición: ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos?</p> <p>Evaluación : ¿Todos participamos en el trabajo de hoy? ¿Cómo nos comportamos? ¿Cumplimos con los acuerdos?</p>	

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

• DATOS INFORMATIVOS:

- NOMBRE DE IE ASOCIADA : “Niña María”- Pueblo Nuevo
- EDAD : 4 años
- FECHA : 06/09/18
- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : Palito de fosforo
- PROPOSITO DEL DIA : Que los niños representa a través de la creatividad Lógica lo que ha realizado con los palitos de fósforos
- INVESTIGADORAS : Huamán Sánchez, Lizet Margarita
Huamán Flores, Yasmín Uldarica




• INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa el significado de los números y operaciones de manera oral y escrita haciendo uso de diferentes representaciones y lenguajes matemáticos	Ficha de observación

• SECUENCIA PEDAGOGICA:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA		MATERIALES
RUTINAS	<ul style="list-style-type: none"> Actividades de rutina: Iniciamos la mañana con un saludo afectuoso de Paz y Bien, oración agradeciéndole a nuestro padre celestial, alabanza donde cantamos una canción a dios. 		
	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Organización: Conversamos con los niños y niñas sobre la actividad que realizaremos el día de hoy. Motivación: Les mostramos imágenes grandes de fósforos y realizamos dibujos geométricos en la pizarra con ayuda de los niños Recojo de saberes previos: ¿Qué se mostró? ¿Qué hicimos con los fósforos? ¿Qué imágenes hicimos? Tema del día: Palitos de fósforos Propósito: 	

DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDACTICA		Que los niños representa a través de la creatividad lógica lo que ha realizado con los palitos de fósforos	
	DESARROLLO	<p>Vivenciación con el cuerpo y el espacio: Los niños saldrán al patio y simularan que cada uno representan un palitos de fósforos y se irán ubicando echados en el piso del patio para formar una figura que yo le mostrare</p> <p>Manipulación del material concreto: A cada niños les entregaremos ciertas cantidad de palitos de fósforos donde realizaran distintos dibujos que observen en la pizarra a través de los bits</p> <p>Representación: Los niños realizaran dibujo en sus hojas referentes al tema que hemos realizado donde el niños escogerá el dibujo de su preferencia</p>	
	CIERRE	<p>Metacognición: ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos?</p> <p>Evaluación : ¿Todos participamos en el trabajo de hoy? ¿Cómo nos comportamos? ¿Cumplimos con los acuerdos?</p>	

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

• DATOS INFORMATIVOS:

- NOMBRE DE IE ASOCIADA : “Niña María”- Pueblo Nuevo
- EDAD : 4 años
- FECHA : 07/09/18
- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : Bingo matemático
- PROPOSITO DEL DIA : Que los niños se expresen oralmente en la realización
De los juegos matemáticos
- INVESTIGADORAS : Huamán Sánchez, Lizet Margarita
Huamán Flores, Yasmín Uldarica




• INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidades	Matematiza situaciones	Expresa problemas diversos en modelos matemáticos relacionados en los números	Ficha de observación

• SECUENCIA PEDAGOGICA:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA	MATERIALES
RUTINAS	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de rutina: Iniciamos la mañana con un saludo afectuoso de Paz y Bien, oración agradeciéndole a nuestro padre celestial, alabanza donde cantamos una canción a dios. 	
	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización: Conversamos con los niños y niñas sobre la actividad que realizaremos el día de hoy. • Motivación: Realizamos un pequeño juego de bingo donde el niños que encuentre los tres primeros números ganara su premio • Recojo de saberes previos: ¿Qué juego hemos realizado? ¿Conocen el juego que hemos realizado? ¿Lo han jugado antes? • Tema del día: Bingo matemáticos • Propósito: Que los niños se expresen oralmente 	

DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDACTICA		Vivenciación con el cuerpo y el espacio: En el patio del colegio dibujaremos dos bingos donde los niños de una cajita de sorpresa sacaran un papelito donde les tocara un número y ellos tendrán que buscar el número correspondiente en el bingo, ganara el equipo que se encuentre lleno de niños en el bingo	
	DESARROLLO	Manipulación del material concreto: Se le entrega una cartilla a cada niños para realizar el bingo que consiste en llenar completamente todos los casilleros, el niños que gane recibirá su premio	
	CIERRE	Representación: Los niños en una hoja dibujaran un bingo donde ellos pondrán sus propios números Metacognición: ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? Evaluación : ¿Todos participamos en el trabajo de hoy? ¿Cómo nos comportamos? ¿Cumplimos con los acuerdos?	

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

DATOS INFORMATIVOS:

- NOMBRE DE IE ASOCIADA : “Niña María”- Pueblo Nuevo
- EDAD : 4 años
- FECHA : 13/09/18
- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : Mini dama
- PROPOSITO DEL DIA : Que los niños desarrollan sus pensamientos Matemáticos a través del juego de mini dama
- INVESTIGADORAS : Huamán Sánchez, Lizet Margarita
Huamán Flores, Yasmín Uldarica




INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidades	Matematiza situaciones	Expresa problemas diversos en modelos matemáticos relacionados en los números	Ficha de observación

SECUENCIA PEDAGOGICA:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA		MATERIALES
RUTINAS		<ul style="list-style-type: none"> Actividades de rutina: Iniciamos la mañana con un saludo afectuoso de Paz y Bien, oración agradeciéndole a nuestro padre celestial, alabanza donde cantamos una canción a dios. 	
	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Organización: Conversamos con los niños y niñas sobre la actividad que realizaremos el día de hoy. Motivación: Les mostramos un sobre donde los niños irán sacando cartillas sobre imágenes sobre dama donde ellos irán respondiendo las siguientes interrogantes Recojo de saberes previos: ¿Cómo se llama ese juego? ¿Lo han jugado alguna vez? ¿Saben cuáles son las reglas? Tema del día: Mini dama Propósito: 	

DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDACTICA		Que los niños desarrollen su pensamiento matemático a través del juego de mini dama.	
	DESARROLLO	<p>Vivenciación con el cuerpo y el espacio: En el pitio dibujaremos un recuadro donde lo dividiremos en 36 cuadritos, donde los niños formaran dos equipos luego cada niño representa una ficha del juego y avanzaran diagonal uno por uno y los niños se irán eliminando verticalmente con el equipo contrario hasta lograr que ningún participante quede en el equipo contrario</p> <p>Manipulación del material concreto: Les aremos entregas de pequeños damas a los niños para que realicen sus competencias con su compañero recibiendo su medalla el niño ganador</p> <p>Representación: Los niños dibujan en una hoja como va ubicada las fichas antes de comenzar el juego de dama</p>	
	CIERRE	<p>Meta cognición: ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos?</p> <p>Evaluación : ¿Todos participamos en el trabajo de hoy? ¿Cómo nos comportamos? ¿Cumplimos con los acuerdos?</p>	

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

• DATOS INFORMATIVOS:

- NOMBRE DE IE ASOCIADA : “Niña María”- Pueblo Nuevo
- EDAD : 4 años
- FECHA : 14/09/18
- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : Carrera de caballos
- PROPOSITO DEL DIA : Que los niños desarrollen su concentración a través de
Juego de carrera de caballos.
- INVESTIGADORAS : Huamán Sánchez, Lizet Margarita
Huamán Flores, Yasmín Uldarica




• INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización	Matematiza situaciones	Asocia problemas diversos con modelos referidos a propiedades de la forma, localización y movimiento en el espacio	Ficha de observación

• SECUENCIA PEDAGOGICA:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA	MATERIALES
RUTINAS	<ul style="list-style-type: none"> Actividades de rutina: Iniciamos la mañana con un saludo afectuoso de Paz y Bien, oración agradeciéndole a nuestro padre celestial, alabanza donde cantamos una canción a dios. 	
	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> Organización: Conversamos con los niños y niñas sobre la actividad que realizaremos el día de hoy. Motivación: Realizamos un juego de competencia donde cada uno de los niños tendrán que colocarse unos pequeños gorros con imagen de caballos, cada niño simulara ser un caballo de tal forma que solo tendrá una opción, de trotar en “L” para poder desplazar a su otro compañero. Recojo de saberes previos: 	

DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDACTICA		<p>¿Qué animal estaba en su gorro? ¿Cómo creen que se llama el juego? ¿Qué hemos realizado en el patio?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema del día: Bingo matemáticos • Propósito: Que los niños desarrollan su concentración a través del juego de carrera de caballo. 	
	DESARROLLO	<p>Vivenciación con el cuerpo y el espacio: Realizamos un juego de competencia donde cada uno de los niños tendrán que colocarse unos pequeños gorros con imagen de caballitos, cada niño simulara ser un caballo de tal forma que solo tendrá una opción, de trotar en "L" para poder desplazar a su otro compañero</p> <p>Manipulación del material concreto: Les entregamos a los niños por parejas una pequeña tabla de ajedrez con sus respectivas piezas para que jueguen lo que hemos realizado en el patio</p> <p>Representación: Los niños en una hoja dibujaran las piezas que usaran en un ajedrez</p>	
	CIERRE	<p>METACOGNICION: ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? _____</p> <p>Evaluación : ¿Todos participamos en el trabajo de hoy? ¿Cómo nos comportamos? ¿Cumplimos con los acuerdos? _____</p>	

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15

• DATOS INFORMATIVOS:

- NOMBRE DE IE ASOCIADA : “Niña María”- Pueblo Nuevo
- EDAD : 4 años
- FECHA : 20/09/18
- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : busca y encuentra
- PROPOSITO DEL DIA : Que los niños utilicen la concentración para realizar El juego
- INVESTIGADORAS : Huamán Sánchez, Lizet Margarita
Huamán Flores, Yasmín Uldarica




• INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidades	Elabora y usa estrategias	Planifica estrategias de procedimiento de cálculos, comparación usando diversos recursos para resolverlos	Ficha de observación

• SECUENCIA PEDAGOGICA:

ACTIVIDADES	SECUENCIA DIDACTICA		MATERIALES
RUTINAS	<ul style="list-style-type: none"> Actividades de rutina: Iniciamos la mañana con un saludo afectuoso de Paz y Bien, oración agradeciéndole a nuestro padre celestial, alabanza donde cantamos una canción a dios. 		
	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Organización: Conversamos con los niños y niñas sobre la actividad que realizaremos el día de hoy. Motivación: Les entregamos a todos los niño cartillas con diferentes imágenes donde los niños se tendrán q para y alzar su cartilla y buscar a su compañero q tenga su misma imagen Recojo de saberes previos: ¿Qué imágenes obtuvieron cada uno? ¿Se le fue fácil encontrar a su pareja? Tema del día: Busca y encuentra Propósito: Que los niños utilicen la concentración para realizar el juego. 	

DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDACTICA	DESARROLLO	<p>Vivenciación con el cuerpo y el espacio: Les pondré cartillas en el piso donde los niños se ubican en cada cartillas de tal forma uno por uno van descubriendo donde se encuentra la otra imagen igual</p> <p>Manipulación del material concreto: Los niños se formaran en pareja y les entregaremos un juego de chapitas donde los niños lo colocaran de manera volteada en su mesa donde tendrán que buscar a su pareja gana el equipo quien logre encontrar todas sus imágenes,</p> <p>Representación: Los niños en una hoja dibujaran que encontraron en las chapas.</p>	
	CIERRE	<p>METACOGNICION: ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos?</p> <p>Evaluación : ¿Todos participamos en el trabajo de hoy? ¿Cómo nos comportamos? ¿Cumplimos con los acuerdos?</p>	

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

2.2. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL.

2.2.1. Teorías relacionadas a la nueva propuesta estratégica.

2.2.1.1. Concepto de juego.

Por definición de juego, Tineo (2010), afirma que el juego es “una actividad física y mental que proporciona alegría, diversión y esparcimiento a los sujetos que los practican, brindando momentos de felicidad. El juego es algo espontáneo y voluntario por su carácter no obligatorio, es libremente elegido por el que lo va a realizar”.

Ayarza (2004) señala que el juego es “la expresión natural y el modo peculiar de la creación del niño. Es una actividad estructurada que consiste en el ejercicio de las funciones sensorio motriz, intelectuales y sociales, proporcionando al niño estímulos de diversa especie y orden”.

También podemos encontrar la definición de Casimiro, Tobalino, Guadalupe, Chumbimune y Díaz (2008) quienes afirman que “el juego es la actividad natural y uno de los instintos más preciosos del niño, constituye la manifestación espontánea y el modo peculiar de satisfacer la necesidad de movimiento y acción haciendo uso de la creatividad”.

Podemos deducir de estas definiciones que el juego, es una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico, asimismo, viene a ser una de las manifestaciones de la vida activa del niño. También

se puede mencionar que el juego es una actividad dotada de placer funcional, proporcionando al niño los medios de crear libre y espontáneamente las más variadas acciones; constituyendo la praxis de esta actividad, el resorte que lo impulsará a la conquista de lo nuevo, poniendo en evidencia su dinamismo motor, íntimamente al proceso de desenvolvimiento psíquico y social del educando.

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño, y el niño el objetivo del proceso educativo, procede considerar la actividad lúdica ya no solo como componente natural de la vida del niño, sino como un elemento del que puede valerse la pedagogía, para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en las escuelas.

2.2.1.2. Características del juego.

El juego posee características propias del mismo, por ejemplo, de movimiento libre, espontáneo y sin reglas.

Pero, se podría decir también, que el juego posee otras características ya que tienen que responder finalidades, para Tineo (2010), las características esenciales del juego son:

- Es una actividad necesaria para el desarrollo físico, psicológico, social y educativo.
- Permite descubrir ciertas anomalías biológicas sociales como también permite corregirla.
- En el niño el juego constituye una preparación, una actividad, un ejercicio.

- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- No tiene un fin inmediato, pero si mediato.
- El juego permite observar las diversas conductas del niño, tanto en sus posibles causas y efectos, como: temor, aspiración material, que puede ser aprovechado para la terapia en base analítica, de niños con problema.

Para Casimiro, et al. (2008), las características del juego son:

- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia.
- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación
- El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.
- El juego oprime y libera, el juego arrebató, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar: ritmo y armonía.

- El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en práctica las facultades del niño.
- El juego en sí es un misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.

2.2.1.3. Objetivos de los juegos.

Para Tineo (2010) los objetivos son:

- Alcanzar actitudes positivas tales como: trabajo cooperativo, respeto al derecho ajeno, confianza en sí mismo, autoridad y obediencia.
- Mejorar el comportamiento de los educandos prestando las experiencias que interesan a su grado de desarrollo.
- Preparar a los alumnos para los trabajos en grupo, mediante la colaboración entre compañeros, ofreciéndolos la oportunidad de desarrollar la responsabilidad y el comportamiento social.
- Estimular el desenvolvimiento de la inteligencia y su afianzamiento de las cualidades morales.
- Lograr la liberación emocional y el regocijo del alumno, como una ayuda que permita mantener el interés y entusiasmo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Lograr que el proceso de enseñanza y aprendizaje se desarrolle de un modo más activo y dinámico.

2.2.1.4. Teorías psicológicas del juego.

Se han hecho referencia anteriormente a algunas teorías tradicionales, como la de K. Groos, que veía en el juego un valor adaptativo en tanto que pre ejercicio de

aquellos instintos aún no desarrollados y necesarios para la supervivencia de individuo y especie.

Algunas de las más modernas teorías funcionales tendrían en Groos un insigne precedente. El problema con estas teorías es que son necesariamente parciales, pues si el juego consiste en una orientación del individuo hacia su propia conducta, en una disociación entre los medios y el fin que se persigue, de modo que el placer se obtiene por la puesta en funcionamiento de esos medios, cabría suponer que cualquier conducta o habilidad es susceptible de verse beneficiada por su práctica en el juego.

Como Fajen (1981, citado por Cabezas, 2011) ha señalado, habría una posible versión “simulada”, no literal, lúdica, de la mayor parte de los comportamientos “serios” o literales. En realidad, todos estos estudios etológicos se centran en el juego motor. Las teorías a las que dan lugar ignoran las características peculiares tanto del juego simbólico como del de reglas.

Freud (1987) vincula el juego a los sentimientos inconscientes y al símbolo como disfraz en el que éstos se ocultan. La realización de deseos, que en el adulto encuentran expresión a través de los sueños, se lleva a cabo en el niño a través del juego

Pero Freud, en su trabajo sobre una fobia infantil, se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de deseos conflictivos. Tiene también que ver con experiencias reales, en especial si éstas han sido

desagradables y han impresionado vivamente al niño. Al revivirlas en su fantasía llega a dominar la angustia que le produjeron éstos originariamente.

El interés del psicoanálisis por el juego ha sido fundamentalmente clínico, como expresión de otros procesos internos y cuya importancia estriba, precisamente, en el acceso que permiten a ellos. No considera, por tanto, más que un tipo de juego simbólico.

Para Piaget, al cual le dedicaremos más adelante considera que, el juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación.

Cualquier adaptación verdadera al medio supone, en la teoría, un equilibrio entre ambos polos. Y si la imitación es el paradigma de predominio de la acomodación, el juego, en el que se distorsiona esa realidad externa a favor de la integridad de las propias estructuras, será el paradigma de la asimilación.

Al mencionar las teorías psicológicas sobre el juego infantil hay que referirse necesariamente a la obra de L. S. Vygotsky (1982) y a la de sus colaboradores y discípulos, especialmente de Elkonin (1980), que ha recogido una interesantísima muestra de estas investigaciones.

Ambos autores consideran que la unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico colectivo, o como ellos le llaman, el “juego protagonizado”, característico de los últimos años preescolares. Se trata, por tanto, de

un juego social, cooperativo, de reconstitución de papeles adultos y de sus interacciones sociales.

La condición necesaria para que un determinado comportamiento pueda ser interpretado como lúdico, estribaría en su componente de ficción. Por esta misma razón, cuando la teoría aborda el caso de los juegos de reglas, concibe a éstos como un mero cambio en el énfasis de sus componentes de ficción y de regulación.

Los juegos de ficción o juegos protagonizados tendrían ya unas reglas. Lo que ocurre es que dichas reglas sólo serían implícitas mientras que el énfasis en estos juegos estaría en su componente de ficción. Las reglas aparecerían de forma explícita, mientras que el componente de ficción se tornaría implícito.

Elkonin (1980) insiste en la importancia que tiene la cooperación ya en estos niveles de juego protagonizado. La interacción de roles que en él tienen lugar supone un continuo ejercicio de descentramiento para poder colocarse en el punto de vista de otro.

Garvey (1982) señala que las conversaciones de los niños, cuando juegan entre sí, tiene una riqueza lingüística y una complejidad que no alcanzan cuando la conversación se establece con un adulto o en su presencia.

Estas diferencias entre el comportamiento en situaciones de interacción espontánea con los iguales frente al adulto, llevan a valorar más aún las experiencias de Elkonin.

Cabe la hipótesis de que, al igual que ocurre con ciertos aspectos del lenguaje las situaciones de juego, nos proporcionen una visión más realista de las auténticas capacidades del niño preescolar. Es este sentido en el que Vygotsky (1982) calificaba al juego como “guía del desarrollo”.

Bruner (1984) ha confirmado que “en lo referente a la adquisición del lenguaje, “las formas más complejas gramaticalmente y los usos pragmáticos más complicados aparecen en primer lugar en contextos de juego”.

Si concebimos el juego como la categoría genérica no tiene sentido seguir invalidando su utilidad como concepto, porque agrupa una gran variedad de conductas distintas.

Pero además, las sucesivas transformaciones que las estructuras biológicas y psicológicas van sufriendo en el curso del desarrollo, es imposible poder entender la importancia del juego.

Se ve, por tanto, que todas estas teorías psicológicas hacen prevalecer un tipo de juego sobre otras formas lúdicas, generalizando su formulación a todas ellas sin matizar sus diferencias estructurales.

2.2.1.5. Función de los juegos

La función de los juegos se puede clasificar según los siguientes autores:

Castro (1987), clasifica la función del juego según sus campos de desarrollo:

- Aspecto intelectual.
- Aspecto físico.
- Aspecto moral.

Para Calero (1998) la función del juego tiene dos áreas importantes:

a) Según su función educativa

1. Juegos que interesan a la movilidad (motora)
2. Los juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos).
3. Juegos para desenvolver la inteligencia (inteligencia).
4. Los juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad (afectivos).
5. Juegos artísticos

b) Según su naturaleza biológica.

1. Juegos de herencia
2. Juegos de imitación
3. Juegos de imaginación

2.2.1.6. Dimensiones de los juego.

a) Juegos espontáneos

Martínez (citado por Quispe, 2010), señala que “sus características son la absoluta y libre determinación de los niños para realizarlos. Este juego ofrece posibilidades de socializarse con los demás: se aprovechará la espontaneidad lúdica del niño”.

Es decir, este tipo de juego carece de reglas, apelando a espontaneidad del niño, es decir este juego surge por iniciativa propia del niño, por lo que no hay adultos que influyan en la decisión del niño.

b) Juegos de recreación.

Martínez (citado por Quispe, 2010), afirma que “son aquellos juegos que sirven de interrupción y descanso a otras tareas y que tienen características espontáneas de grupo, de adiestramiento y de auto-aprendizaje”.

En este tipo de juego, la principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores. De todas formas, los juegos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas

c) Juegos de reglas.

Según Dienes (1970, citado por Castro, Olmo y Castro, 2002) son juegos en las que “se dan unas reglas que en cierto modo son restricciones en el juego, éstas representan las limitaciones de las situaciones matemáticas. Cuando se manipulan estas limitaciones se consigue dominar la situación”. Una vez realizada el juego libre, los niños inventan reglas o aplican sugerencias de parte del profesor.

Estos tipos de juego poseen una serie de beneficios para el desarrollo del niño, ayudando a la

socialización de los pequeños, a la relación con los demás y a las relaciones personales. Los niños adquieren habilidades y competencias propias del razonamiento lógico.

d) Juegos de construcción.

Martínez (citado por Quispe, 2010), afirma que “son aquellos en que los niños usan materiales para hacer cosas, no con fines utilitarios sino, para el gozo que obtienen en su construcción”. Contribuyen a la socialización y la autosuficiencia. Estimulan también la creatividad.

Este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad. Desde el primer año de la vida del niño existen actividades que cabría clasificar en esta categoría: los cubos de plástico que se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc.

En resumen, el juego es importante en el desarrollo del niño porque le permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas distintas a como se nos aparecen, de llegar a cambiarlas en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su vida social.

2.2.1.7. Reglas de juego.

Las reglas de un juego, no precisamente se transmiten por tradición, sino que algunas veces podemos moderarlas a las necesidades de acuerdo a la edad del

niño, o bien, a sus necesidades. Cualquier juego que represente nuevas exigencias al niño, se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje. En el juego, los niños aprenden con facilidad notable porque están especialmente dispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer.

El hecho de que los niños aprendan con gusto, convierte al juego en un medio de educación importante. En el cual a veces se rompen ciertas reglas al no cumplirlas, o quizá se altera al agregarle de más.

De cierta manera hay que enseñarle al niño que todo juego tiene reglas que hay que cumplir y que en algunos casos podemos modificarlas y en otros hay que respetarlas tal y como son.

2.2.1.8. El juego y la educación.

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la criticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad, la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

2.2.1.9. El juego y su función en la escuela.

El juego forma parte de las necesidades que tiene el niño para lograr un desarrollo socio emocional equilibrado, si

no tiene oportunidad de jugar, perdería muchas de las formas de aprendizajes, ya que a través del juego, expresa de manera adecuada y socialmente aceptable sus emociones; aprende a conocer por intermedio de sus juguetes, los colores, texturas, formas, tamaños, uso y significado de muchos objetos, aprender; a dar y a recibir, respetar reglas acordadas en los juegos, aprende a establecer relaciones sociales, logra mejor desarrollo físico.

Para ampliar esta información, Calero (2000), agrega: Durante los primeros meses de vida sus juegos están centrados en mirar a las personas a su alrededor y los juguetes, que le hayan dado para entretenerlo, realizará unos incardinados movimientos para intentar agarrarlos, esto puede ocurrir entre los tres primeros meses de vida del infante.

Dentro de esta perspectiva, el niño adquiere cierto control voluntario, tomará los pequeños juguetes para examinarlos y así obtener una satisfacción lúdica, tan pronto empiezan a ponerse en movimientos más evolucionados como andar y correr, va avanzando hasta llegar a la edad de los juguetes.

El juego es uno de los medios de mayor importancia con el cual el niño tiene oportunidad de ejercitar su impulso, desarrollarse y actuar espontáneamente en su entorno. Le sirve para ponerse a prueba a sí mismo, ya sea con su imaginación a través de fantasías o activamente como persona. Por medio del juego el niño puede pasar de lo conocido a lo desconocido, aspecto este importante en su desarrollo, ya que el comienzo de toda

experiencia nueva, puede encerrar un elemento de peligro.

Según lo explica Hemsy (2002) al agregar que “él juego requiere repetición y ésta le da al niño la oportunidad para afianzar las habilidades que el juego le exige”.

El mismo Calero (2000) afirma que “en educación Inicial, Primaria y Secundaria, el docente utiliza el juego como medio en el proceso de enseñanza y aprendizaje”.

Las situaciones de juego y experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros.

En educación inicial y los primeros grados de educación primaria, en experiencias de tipo concreto, el niño ejercita sus sentidos, ya que tiene oportunidad de observar, manipular, oler, etc. Cuanto más sentidos ponga en juegos el niño, más sólidos y ricos serán los aprendizajes que realice. Posteriormente, estas nociones se afianzan utilizando materiales estructurados y no estructurados, entre los que podemos nombrar los rompecabezas, en caja, bloques, latas, maderas, semillas, etc., para finalmente llegar al material gráfico, láminas, loterías, domino, tarjetas, fichas y hojas de preparación. De esta manera, el niño va gradualmente de lo concreto a lo abstracto, lo que favorece el pensamiento matemático.

2.2.1.10. Valor pedagógico del juego.

El juego cumple una función pedagógica en el proceso enseñanza aprendizaje tal como se detalle a continuación.

- **El valor físico:** Sostiene que, para su normalidad y crecimiento, el hombre necesita moverse, hacer ejercicios con los juegos en que tenga que intervenir. La acción de los músculos de una parte y la inteligencia de otra naturalmente.

Se tiene que estar cultivado y fomentado con el desarrollo del cuerpo humano.

El ser humano tiene por necesidad imperdonable la actitud y para cumplir en su mayoría tiene que hacer uso de los juegos traducidos como deporte, gimnasio u otras destrezas de movimiento.

- **El valor moral:** Constituye a la forja del carácter, ya que el juego hay lucha decisiones a tomar, temores que vencer, derrotas que saber sufrir, todo esto representa una preparación, para la vida. Fomentar también la alegría. Forma espiritual, decidida ejercita la obediencia y el respeto.

- **El valor social:** El juego es un medio de entablar acciones sociales con los amigos, familiares y los demás miembros de la sociedad.

- **Valor didáctico:** El profesor debe reconocer los numerosos aspectos de los procesos de la educación.

La pedagogía aplicada al juego, debe tener en cuenta por medio de las cuales emane al niño.

Además, el juego tiene que ser una acción activa, para que pedagógicamente deba estar vinculado al juego, a la lección.

- **Valor práctico:** El desarrollo del juego al niño en la escuela primaria encierra un valor práctico. La educación en la escuela, a través del juego, desarrolla las potencialidades implícitas y explícitas, y las decisiones para el rol de su vida.

En el juego el niño aprende a comportarse, aprende a reconocer las actividades que desempeñan las personas y grupos en la vida real. Internaliza, forma como se conduce, y el rol que desempeñan.

Por medio del juego, él niño intenta y realiza las partes de conducta que se dan en la vida diaria y razona que la sociedad impone determinados reglas y acciones así como estímulos que recompensan. Las relaciones sociales las manifiestan en el juego que ejecuta.

El niño percibe que la vida es práctica a la continuidad, es trabajo. De tal manera que cuando él juega, lo hace como si fuera en la vida real, pone interés y voluntad en el juego.

Para el niño no es juego, es la vida emitida y actúa en el juego de manera normal por qué cree que el juego es diversión. Juega porque quiere ser adulto, juega porque quiere participar de la vida real.

2.2.1.11. El juego como estrategia metodológica.

En la etapa preescolar, entre los tres y cinco años, la actividad del niño, se basa en el juego, por consiguiente, el juego es el trabajo de este nivel escolar, por lo cual este debe constituir en los docentes, la herramienta garante en la promoción de actividades significativas que fomente la construcción de aprendizajes por parte de los educandos.

En este sentido Dunyó (2004) acota que “el maestro tiene que estar convencido de la importancia de las actividades lúdicas del niño, como forma de expresión y de aprendizaje, en todas las áreas del saber” (p.20), por tal razón el docente debe tener en cuenta de la necesidad que tiene el niño de jugar y de la importancia que éste reviste en la formación cognitiva, afectiva y psicomotriz de los infantes.

En consecuencia el docente es la persona más adecuada para estimular, observar y dirigir los juegos, educativos, donde los objetivos deben estar predeterminados y de esta manera poder ejecutar actividades que resulten divertidas y educativas al mismo tiempo, de lo contrario los niños no asumirá el juego como tal, sino como una tarea que deben cumplir.

De igual forma, el docente debe tener presente que es también la etapa del descubrimiento de la realidad externa donde realiza con sus familiares compañeros, y otros adultos, lo cual representa el inicio de la competencia.

Al respecto la misma fuente indica:

El niño a través del juego constituye competencias, y ésta en educación, no es más que usar una motivación infantil y permisiva, la verdadera escuela y el buen docente de preescolar utiliza la etapa de juego simbólico que va paralelo a la evaluación del lenguaje y los aspectos psicomotriz, elementos imprescindibles en el aprendizaje (Dunyó, 2004).

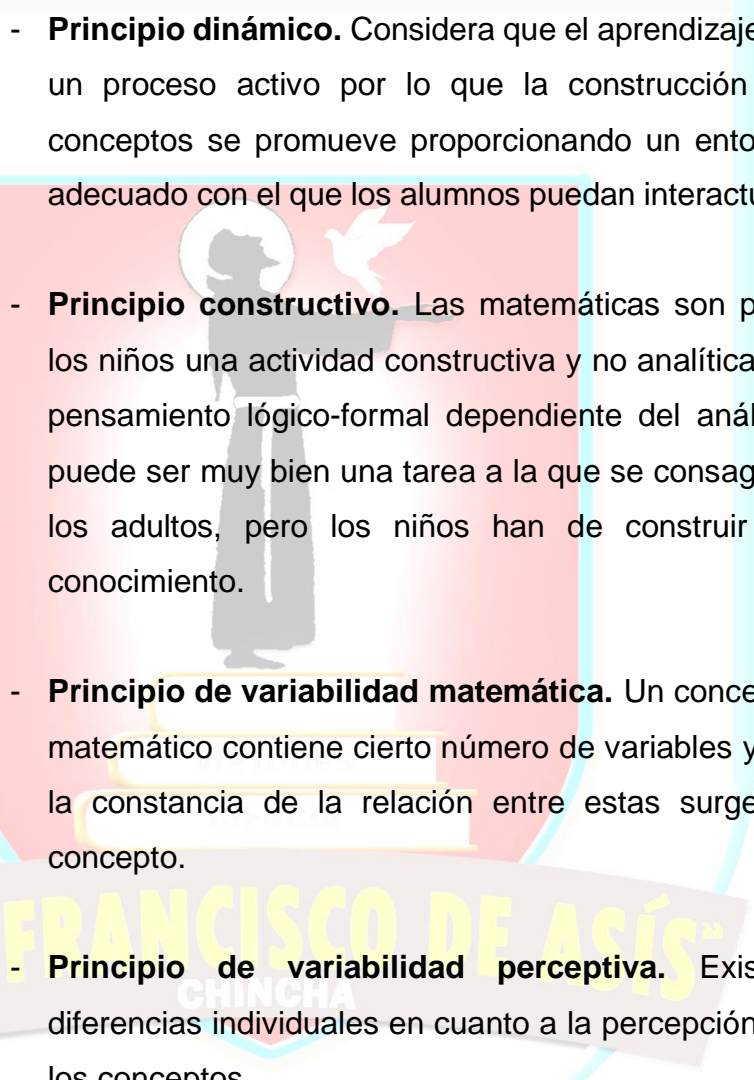
Por consiguiente, a través de estas estrategias, el niño aprende a ser consciente de las propias acciones, a ser consciente de que cualquier objeto tiene significado, ya que para el niño el juego tiene un carácter serio, por lo que lo conduce a una actitud hacia la realidad, desarrollando su intelectualidad.

2.2.1.12. Aprendizaje de las matemáticas a través del juego según Dienes.

Buena parte de su pensamiento pedagógico en torno a la enseñanza aprendizaje de la Matemática queda sintetizado en una entrevista (Sriraman y Lesh, 2007). Allí señala Dienes:

La Matemática se caracteriza por las estructuras, no hay negación a este hecho y en mi opinión es importante exponer a los estudiantes a estas estructuras tan temprano como sea posible. Esto no significa que nosotros le digamos directamente lo que estas estructuras son sino usar juegos matemáticos y otros materiales para ayudarles a descubrir y a entender estas estructuras.

Dienes se inspiró en la obra de Piaget y Bruner y realizó experiencias que le llevaron a enunciar una teoría sobre el aprendizaje de las matemáticas, dicha teoría tiene cuatro principios sobre los que se apoya.

- 
- **Principio dinámico.** Considera que el aprendizaje es un proceso activo por lo que la construcción de conceptos se promueve proporcionando un entorno adecuado con el que los alumnos puedan interactuar.
 - **Principio constructivo.** Las matemáticas son para los niños una actividad constructiva y no analítica. El pensamiento lógico-formal dependiente del análisis puede ser muy bien una tarea a la que se consagran los adultos, pero los niños han de construir su conocimiento.
 - **Principio de variabilidad matemática.** Un concepto matemático contiene cierto número de variables y de la constancia de la relación entre estas surge el concepto.
 - **Principio de variabilidad perceptiva.** Existen diferencias individuales en cuanto a la percepción de los conceptos.

Refiriéndose a las etapas en la formación de un concepto, Dienes las denominó: etapa del juego, etapa de la estructura y etapa de la práctica. Más tarde estas etapas se transformarían en seis, y además la del juego podía ser no lúdica para alumnos mayores. Las seis etapas que recorrer en el aprendizaje de un concepto matemático según Dienes son:

- **Juego libre.** Se introduce al individuo en un medio preparado especialmente y del que se podrán extraer algunas estructuras matemáticas, el objetivo es que se vaya adaptando al medio y se familiarice con él.

- **Juego con reglas.** Se dan unas reglas que en cierto modo son restricciones en el juego, éstas representan las limitaciones de las situaciones matemáticas. Cuando se manipulan estas limitaciones se consigue dominar la situación

- **Juegos Isomorfos.** Como no se aprenden matemáticas solo jugando a un juego estructurado según unas leyes matemáticas. Los niños habrán de realizar varios juegos de apariencia distinta pero con la misma estructura de donde llegarán a descubrir las conexiones de naturaleza abstracta que existen entre los elementos de los distintos juegos.

- **Representación.** Dicha abstracción no ha quedado todavía impresa en la mente del niño para favorecer este proceso es necesario hacer una representación de la actividad realizada a la vez que se habla de ella lo que además permite contemplarla desde fuera del juego.

- **Descripción.** Hay que extraer las propiedades del concepto matemático implícito en todo este proceso del que ya se ha llegado a su representación, para ello es conveniente inventar un lenguaje que describa todo aquello que se ha realizado. En un principio cada niño inventará su propio lenguaje, pero más tarde y con ayuda del profesor será conveniente ponerlos todos de

acuerdo y conseguir un lenguaje común. Esta descripción constituirá la base de un sistema de axiomas.

- **Deducción.** Las estructuras matemáticas tienen muchas propiedades, unas se pueden deducir de otras así que se tomarán un número mínimo de propiedades (axiomas) y se inventarán los procedimientos (demostraciones) para llegar a las demás (teoremas).

Según Dienes habrá que contar con estas etapas cuando se vaya a organizar la enseñanza de las matemáticas si se pretende que todos los niños accedan a ella.

2.2.1.13. El pensamiento matemático.

Es el que no existe por sí mismo en la realidad (en los objetos). La fuente de este razonamiento está en el sujeto y éste la construye por abstracción reflexiva. De hecho se deriva de la coordinación de las acciones que realiza el sujeto con los objetos. El ejemplo más típico es el número, si nosotros vemos tres objetos frente a nosotros en ningún lado vemos el "tres", éste es más bien producto de una abstracción de las coordinaciones de acciones que el sujeto ha realizado, cuando se ha enfrentado a situaciones donde se encuentren tres objetos. El pensamiento matemático es el que construye el niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos. Por ejemplo, el niño diferencia entre un objeto de textura áspera con uno de textura lisa y establece que son diferentes. El pensamiento matemático "surge de una abstracción

reflexiva", ya que este conocimiento no es observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo, teniendo como particularidad que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida, ya que la experiencia no proviene de los objetos sino de su acción sobre los mismos. De allí que este conocimiento posea características propias que lo diferencian de otros conocimientos.

2.2.1.14. Características del pensamiento matemático de los niños.

La multitud de experiencias que el niño vive de forma "consciente", mediante su percepción sensorial consigo mismo, en su relación con los demás y con los objetos del mundo circundante, le permiten transferir a su mente hechos sobre los que elabora un sinnúmero de ideas que le sirven para relacionarse con el exterior.

El pensamiento matemático se logra a través de experiencias, en las que el acto intelectual se construye mediante una dinámica de relaciones sobre la cantidad y posesión de los objetos en el espacio y el tiempo. En este sentido, hay que entender el pensamiento lógico-matemático desde tres categorías básicas:

- Comprensión del entorno que nos rodea con mayor profundidad, mediante la aplicación de los conceptos aprendidos.

- Utilización de la representación o conjunto de representaciones con las que el lenguaje matemático hace referencia a esas ideas.

“Capacidad para generar ideas cuya expresión e interpretación sobre lo que se concluya tienda a ser verdad o mentira para todos”. ALSINA, A. (2006).

2.2.1.15. Los juegos como estrategia para el desarrollo de capacidades matemáticas.

Es indiscutible que el juego tiene un rol muy importante y significativo en la vida de los niños, así como también en el adulto, ya que constituye una de las actividades naturales más propias del ser humano según Froebel, “el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esa edad ´por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el interior mismo según la significación propia de la voz del juego” el juego es el testimonio de la inteligencia del hombre en este grado de la vida: es por lo general el modelo y la imagen de la vida. GARCIA, N. (2005).

Los niños juegan porque al jugar, el niño exterioriza sus alegrías, miedos, angustias y el juego es el que le ofrece resolver significativamente problemas. Poniendo en práctica distintos procesos mentales y sociales, por lo tanto los docentes deben promover tiempos de juego y exploración no dirigidos, tiempos en que los niños puedan elegir de manera libre a que jugar con quien hacerlo. A su vez debe acompañarlo observando y registrando las acciones que emprende los niños sin interrumpirlos en su momento de juego con que

materiales y por cuanto tiempo hacerlo y por otro lado pueden proponer actividades lúdicas que sean motivadoras y placenteras.

El promover el jugar, el movimiento, la exploración y el uso del material concreto, sumados a un acompañamiento que deben propiciar los docentes en el proceso de aprendizaje, posibilita el desarrollo de hábitos de trabajo, de orden, de autonomía, seguridad, satisfacción por las acciones que realiza, de respeto de socialización y cooperación entre sus pares. En esta etapa, el juego se constituye en la acción pedagógica de nuestro nivel, porque permite partir desde lo vivencial a lo concreto debido a que el cuerpo y el movimiento son las bases para iniciar a los niños, en la construcción de nociones y procedimientos matemáticos básicos.

Este tipo de aprendizaje significativo, en la iniciación en la matemática porque facilita los aprendizajes en los niños de una manera divertida despertando el placer por aprender, adquiriendo significado y usándolos en situaciones nuevas.

En esta dinámica los niños en educación inicial tienen la oportunidad de escuchar a los otros, explicar y justificar sus propios descubrimientos, confrontar sus ideas y compartir emociones, y aprender mutuamente de sus aciertos y desaciertos.

Por consiguientes las actividades de juego son:

- Son actividades naturales que desarrollan los niños en donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas.

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

2.2.2. Teoría relacionada a la evaluación aplicando la nueva estrategia.

2.2.2.1. Escalas de evaluación del aprendizaje matemático.

Para la evaluación de la aplicación de los juegos en el desarrollo del pensamiento matemático, se tienen cinco escalas del aprendizaje lógico matemático que permiten comprender mejor cómo es que los niños aprenden. Estas escalas están relacionadas a una secuencia metodológica muy pertinente para poder enseñar adecuadamente las matemáticas y permitir que los niños comprendan el verdadero sentido de las matemáticas. En primer lugar se encuentran las actividades sensoriales o vivenciales, luego el material concreto, el material gráfico, el lenguaje simbólico, y para finalizar el refuerzo y aplicación.

El trabajo de investigación se centra en las siguientes escalas, debido a sus características:

- **Actividades sensoriales.**

En primer lugar encontramos las actividades sensoriales. El niño desde muy temprana edad aprende y recibe conocimientos primero desde la experimentación con su propio cuerpo. Es de esta manera que al igual que estos conocimientos, aquellos que están ligados a las matemáticas también deben de estar conectados en primer lugar con su propio cuerpo y los sentidos que tenemos como por ejemplo el del tacto. Esto debe reforzarse especialmente entre los primeros siete años de vida, debido a que es aquí donde se da la transición entre una inteligencia basada en la acción hacia una inteligencia basada en el pensamiento conceptual y simbólico.

Este tipo de actividades, ayuda a los sistemas sensoriales a captar lo que se está trabajando y enviar cierta comunicación directamente hacia el cerebro, y así desarrollar su pensamiento a través del movimiento.

- **Material concreto.**

Luego de la etapa sensorial, en la que el niño puede experimentar a través de su propio cuerpo lo que está aprendiendo, viene la experimentación a través del cuerpo del niño y un objeto. Esto les permite a los niños, en el área de lógico matemática, corresponder

lo aprendido a través de ciertos objetos estructurados para responder antes sus necesidades.

Dentro de estos materiales concretos, podemos encontrar cubos, fichas numéricas, barras, etc. Todos estos elementos le permiten al niño poder plasmar su conocimiento matemático a través de materiales previamente estructurados. Esto les permite plasmar sus aprendizajes e ir modelando sus esquemas mentales en relación a esta área.

- **Material gráfico.**

Dentro del área lógico matemática existen ciertos pasos para que los niños puedan comprender significativamente y puedan cumplir con los objetivos planteados. Luego de haber trasladado sus conocimientos a materiales concretos, llegan a un nivel más alto, en el que comienzan a plasmar esto a través de la escritura o el dibujo con materiales gráficos.

Generalmente estos materiales están relacionados con las fichas de aplicación con las que cada colegio cuenta y les permite obtener un resultado concreto de sus aprendizajes. Por otro lado, también encontramos como material gráfico a todos aquellos dibujos que representan algún conocimiento que el niño ha ido desarrollando. Es debido a esto que como nos menciona la autora, los dibujos deben de estar acompañados de una verbalización de lo que ha sido plasmado para enriquecer este material que define lo que ha aprendido.

- Lenguaje simbólico.

Cuando el niño ya comprende las distintas capacidades o habilidades matemáticas y las demuestra a través de juegos, fichas de aplicación, representaciones gráficas o a través de materiales concreto, entonces ya se encuentra preparado para poder utilizar un lenguaje simbólico que caracterice y demuestre todo esto que él está aprendiendo.

El lenguaje simbólico se utiliza desde su forma más sencilla, hasta la más compleja. El niño empieza a utilizar términos que le permiten reflejar lo que ha aprendido o lo que está haciendo. Estos términos dentro de esta área están estrictamente ligados a términos matemáticos como los términos de suma, resta, numerales (unos, dos tres), mayor que, menor que, entre muchos otros.

2.2.2.2. Tipos de habilidades matemáticas a evaluar.

Existen distintos tipos de habilidades matemáticas y a continuación se presentarán aquellos que tienen mayor incidencia durante la infancia, que es motivo de la evaluación de la investigación:

- Cuantificar.

Los cuantificadores se utilizan para demostrar cantidades a partir de situaciones problemáticas que se encuentren en la vida cotidiana o una situación dada por la misma profesora. Esto les permite a los niños poder expresar sus conocimientos a través de

palabras que no precisen exactamente la cantidad que se observa o que quiere expresar.

Por ejemplo, se puede empezar contextualizando al niño en su propio ambiente. Se le colocan algunas piezas en el rompecabezas y el resto fuera de este, se le puede preguntar dónde hay más, donde hay menos y porqué. Este tipo de ejercicios le permiten al niño desde su propia experiencia comprender cuándo se utilizan los cuantificadores y a que equivalen cada uno de estos, para así poder comprender en un futuro posibles problemas matemáticos que necesiten del uso de estos.

- **Corresponder.**

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

Dentro de esta habilidad, podemos encontrar muchos ejemplos de correspondencia de uno a uno que se le llama correspondencia unívoca. Esta se refiere a que cada elemento de un grupo se debe corresponder de manera unívoca con otro del otro grupo.

- **Conservación de cantidad.**

Dentro de una actividad de conservación, el cambio por los que sufren ciertos objetos suelen ser a través de su posición o su transformación, sin embargo las invariantes usualmente están ligadas a la cantidad

(sustancia, peso, volumen), longitud, superficie y número.

Para poder desarrollar la habilidad matemática de conservación, la característica de reversibilidad debe estar desarrollada en el niño ya sea a través del factor de anulación o compensación de las relaciones recíprocas.

- **Clasificar.**

Esta habilidad de clasificación, es la actividad de agrupar objetos y es esencialmente parte del pensamiento lógico matemático. Esta habilidad se expresa inicialmente a través del establecimiento de semejanzas y diferencias entre los elementos que estamos observando o en los que tenemos interés. De esta manera se llegan a formar distintas subclases de objetos.

La verdadera habilidad de clasificar sólo se alcanza cuando el niño es capaz de establecer una relación entre el todo y a o las partes, es decir, cuando domina la relación de inclusión de elementos con cualidades comunes.

- **Seriar.**

Cuando hablamos de seriación, nos referimos al establecimiento de una sistematización de algún o algunos objetos, siguiendo cierto orden o secuencia determinada previamente.

Esta habilidad de seriación se desarrolla con los niños desde muy temprana edad y permite que establezcan una secuencia lógica entre dos o más elementos. Estas actividades empiezan a través de vivencias, sea con objetos de su entorno o materiales concretos, para que así puedan comprender a través de su propio cuerpo y el contacto con objetos.

2.2.2.3. Estrategias para la evaluación del juego en el desarrollo del pensamiento matemático.

- Según Montessori.

La propuesta de Montessori se desarrolla como una estrategia de aprendizaje para poder modelar el proceso de desarrollo de los niños desde muy temprana edad en el área de las matemáticas.

En el método Montessori, el material didáctico es muy importante para su desarrollo adecuado porque nos permite captar la curiosidad del niño y fomentar ese deseo por aprender las matemáticas de una manera natural. Es debido a esto que los materiales son presentados de tal manera que les incite al descubrimiento

Estos materiales se encuentran estructurados a través de tres tipos: Materiales de vida práctica, materiales de desarrollo de sentidos y materiales de inteligencia.

Por otro lado, todos estos materiales son situados en espacios de aprendizaje permitiéndoles a los niños

acceder de manera dinámica y ágil sin mayor preocupación a estos. Para ello se ubican en estantes de madera bajos y abiertos para promover el fácil acceso a estos y tienen siempre un lugar específico, ordenados desde los más simples al más complejo.

De esta manera podemos observar que dentro de la metodología Montessori, el área de matemáticas es desarrollada de una manera integral abarcando no solo materiales concretos sino también sensoriales y de la vida diaria, haciendo así el aprendizaje aún más perdurable y significativo, abarcando todos los aspectos de la vida del niño, comprendiéndolo y respetándolo a nivel integral.

- **El constructivismo según Piaget.**

En el caso de la experiencia lógico matemática, Piaget ya no se refiere a conocimiento que adquiere el niño a través de su experiencia, sino a través de la acción que él tenga sobre estos objetos. Por ejemplo, cuando un niño nos menciona que hay más bloques verdes que rojos, ha podido obtener esta información a partir de la acción de separación de los bloques verdes frente a los rojos. De esta manera, Piaget nos demuestra que el conocimiento lógico matemático se construye por abstracción reflexiva, es decir, que el conocimiento proviene de la acción del sujeto frente a los objetos y es él, el que construye en su mente el conocimiento a través de estas relaciones, desde lo más simple a lo más complejo.

- **Escuela de la vida para la vida: Decroly.**

Uno de los principales elogios que recibe el método Decroly, es el de la inclusión de las matemáticas dentro de la vida cotidiana, como un desarrollo necesario y normal dentro de nuestras actividades diarias. En preescolar se basa en despertar el interés por las matemáticas como una actividad entretenida necesaria para realizar cantidad de ellas como puede ser cocina, preparar comidas, recetas, etc. Dentro de estas actividades existen una serie de elementos relacionados y repartidos de un modo determinado que finalmente hacen un objeto, una comida un plato que a su vez es posible que se tenga que repartir entre ciertas personas como por ejemplo los trozos de los pasteles o el tamaño que estos vayan a tener. Por otro lado, también se ejerce durante el desarrollo de ciertas actividades de relación social como por ejemplo el comercio y el juego del tendero, las tiendas en las que hay que organizar los objetos, pesarlos, venderlos, fraccionarlos, etc.

- **Propuesta de Dienes.**

Su trabajo supone una propuesta de combinar los principios psicológicos y matemáticos en la enseñanza basada en la estructura. Es muy característico de su enfoque el empleo de materiales y juegos concretos, para el desarrollo de las distintas secuencias de aprendizaje

2.2.2.4. Evaluación de capacidades matemáticas del pensamiento matemático.

Las capacidades que se movilizan en el actuar y pensar matemáticamente son los siguientes:

Capacidad 1: Matematiza situaciones.

Es la capacidad de expresar en un modelo matemático un problema reconocido en una situación. En su desarrollo, se usa, interpreta y evalúa el modelo matemático, de acuerdo a la situación que le dio origen.

Por ello esta capacidad implica:

- Identificar características, datos, condiciones y variables del problema que permitan construir un sistema de características matemáticas (modelo matemático) de tal forma que reproduzca o imite el comportamiento de la realidad.
- Usar el modelo obtenido estableciendo conexiones con nuevas situaciones en las que puede ser aplicable. Esto permite reconocer el significado y la funcionalidad del modelo en situaciones similares a las estudiadas.
- Contrastar, valorar y verificar la validez del modelo desarrollado, reconociendo sus alcances y limitaciones.

Capacidad 2: Comunica y representa ideas matemáticas

Es la capacidad que comprende el significado de las ideas matemáticas y expresarlas de forma oral y escrita usando el lenguaje matemático y diversas formas de

representación con material concreto, gráfico, tablas, símbolos y transitando de una representación a otra.

La comunicación es la forma como se expresa y representa información con contenido matemático, así como la manera en que se interpreta.

Las ideas matemáticas adquieren significados cuando se usan diferentes representaciones y se es capaz de transitar de una representación a otra, de tal forma que se comprende la idea matemática y la función que cumple en diferentes situaciones.

Capacidad 3: Elabora y usa estrategias.

Es la capacidad de planificar, ejecutar, y valorar una secuencia organizada de estrategias y diversos recursos entre ellos las tecnologías de información y comunicación empleándolos de maneras flexibles y eficaces en el planteamiento y resolución de problemas. Esto implica ser capaz de elaborar un plan de solución, monitorear su ejecución y poder incluso reformular el plan en el mismo proceso con la finalidad de resolver el problema. Asimismo revisar todo el proceso de resolución, reconociendo si las estrategias y herramientas fueron usadas de manera apropiada y óptima.

Las estrategias se definen como actividades conscientes e intencionales que guían el proceso de resolución de problemas. Estas pueden combinar la selección y ejecución tanto de procedimientos matemáticos así como estrategias heurísticas de manera pertinente y adecuada al problema planteado.

La capacidad elabora y usa estrategias y recursos implica que:

- Los niños elaboren y diseñen un plan de solución.
- Los niños seleccionen y apliquen procedimientos y estrategias de diversos tipos (heurísticas, de cálculo mental o escrito).
- Los niños hagan una valoración de la estrategias, procedimientos y los recursos que fueron empleados, es decir que reflexionen sobre su pertinencia y si le fueron útiles.

Capacidad 4: Razona y argumenta generando ideas matemáticas

Es la capacidad de plantear supuestos, conjeturas e hipótesis de implicancia matemática mediante diversas formas de razonamiento, así como de verificarlos y validarlos usando argumentos. Para esto se debe partir de la exploración de situaciones vinculadas a las matemáticas, o fin, de establecer relaciones entre ideas y llegar a conclusiones sobre la base de inferencias y deducciones que permitan generar nuevas ideas matemáticas.

La capacidad Razona y argumenta generando ideas matemáticas implica que los niños:

- Expliquen sus argumentos al plantear supuestos conjeturas e hipótesis.
- Observen los fenómenos y establezca diferentes relaciones matemáticas.
- Elaboren conclusiones a partir de sus experiencias.

- Defiendan sus argumentos y refute otros en base a sus conclusiones.

2.2.3. Definición de términos básicos.

- **Juego.**

Se denomina juego a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. El juego establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el deporte, por lo que no supone una obligación necesaria de concretar.

- **Habilidad matemática.**

Las habilidades matemáticas, son aquellas que se forman durante la ejecución de las acciones y operaciones que tienen un carácter esencialmente matemático. A partir del análisis realizado acerca del concepto de habilidad, del papel de la resolución de problemas en el aprendizaje de la Matemática y lo que caracteriza la actividad matemática del alumno consideramos la habilidad matemática como la construcción y dominio, por el alumno, del modo de actuar inherente a una determinada actividad matemática, que le permite buscar o utilizar conceptos, propiedades, relaciones, procedimientos matemáticos, emplear estrategias de trabajo, realizar razonamientos, emitir juicios y resolver problemas matemáticos.

- **Juego de mesa.**

Es la clasificación que se da a los juegos que constan de un tablero y fichas de diferentes formas y colores, lo que obliga a

que se organice sobre una superficie plana, generalmente una mesa, de ahí su nombre. Según las reglas, que son diferentes para cada juego, pueden participar en ellos una o más personas.

- **Pensamiento matemático.**

Es la sistematización y la contextualización del conocimiento de las matemáticas. Este tipo de pensamiento se desarrolla a partir de conocer el origen y la evolución de los conceptos y las herramientas que pertenecen al ámbito matemático.

- **Material concreto.**

Se refiere a todo instrumento, objeto o elemento que el maestro facilita en el aula de clases, con el fin de transmitir contenidos educativos desde la manipulación y experiencia que los estudiantes tengan con estos.



"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

The logo is a shield-shaped emblem. At the top, a grey silhouette of a saint with a halo and a white dove are set against a red rectangular background. Below this, two stacked books are shown with the words 'VIRTUDES' and 'CIENCIA' on their spines. At the bottom, a grey banner contains the text 'SAN FRANCISCO DE ASÍS' in yellow, with 'CHINCHA' in smaller grey letters underneath. A large, black-outlined box with rounded corners is superimposed over the center of the logo, containing the chapter title.

CAPÍTULO III

RECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

3.1. DESCRIPCIÓN DE LOS TEXTOS POR SESIÓN.

3.1.1. Texto descriptivo por sesión.

SESIÓN DE APRENDIZAJE - N° 01

TITULO DE LA SESION : Rompecabezas

PROPOSITO : Los niños arman de manera correcta los Rompecabezas considerando formas, figuras y Colores.

FECHA : 21/06/18

DURACIÓN : INIICIO: 11:30 FIN: 12:30

TEXTO	cód.	CATEGORIAS
Al ingresar al aula la investigadora Yasmin Huamán Flores quien es la encargada del aula y a la vez pareja de nuestro proyecto me presento hacia los niños y les menciono que a partir de hoy algunos días íbamos a reunirnos para trabajar unos talleres muy divertidos con ustedes comenzamos con el saludo de Paz y Bien, y para comenzar motivándolos les presentamos una caja de sorpresa donde	1 2 3 4 5 6 7	6,7, motivación 8, anhelo 14,15, lógica o interés 16, 17, interacción 18, angustia 42, ansias

los niños mostraron ansias por saber qué	8	
es lo que había dentro de esa caja a la vez	9	
que lo fuimos llamando uno por uno	10	
íbamos cantando “vamos a ver “ cro-cro	11	
“vamos a ver” cro-cro(bis), cada niños que	12	
iba sacando las piezas los iban pegando a	13	
la pizarra se iban dando cuenta que la	14	
piezas tenía una partes de la imagen que	15	
tenían que armar luego que las fichas	16	
estaban todas pegadas en la pizarra cada	17	
niños de su lugar levantaba la mano para	18	
salir a juntar ficha con ficha y se puedo	19	
observar que entre ellos hablaban y	20	
intercambiaban sus ideas para salir a	21	
juntar las fichas y comprobar si era o no	22	
era, algunos mostraban ansiedad para ser	23	
la persona que más fichas junte y así ver	24	
qué imagen salía, hubieron dos niños que	25	
se ayudaron y lograron a terminar de	26	
juntar todas las fichas y armar la	27	
rompecabezas, luego los forme los niños	28	
para dirigirnos al patio donde a cada uno	29	
les entregue un pieza de acuerdo a su	30	
tamaño pero estaban volteado hacia su	31	
pecho, y se escuchaba que entre ellos se	32	
decían que tenían pero se dio la orden de		
que no se mostrara hasta que la maestra		
cuenta hasta tres, luego que la profesor		
conto hasta tres los niños comenzaron a		
voltear sus fichas y se dieron cuenta que		
ellos tenían que juntar sus fichas entre		
ellos para lograr armar la imagen entre		
ellos se mostraba desesperación por		
armas más rápido, después uno de ellos		
les dijo que se junten por color de la		
imagen y así lograr juntar las fichas y		

descubrir la imagen entre todos, luego que	33	
ingresaron al aula se ubicaron en su lugar	34	
les entregamos un rompecabezas de	35	
veinte piezas y tuvieron que descubrir qué	36	
imagen es, mientras ellos iban armando	37	
observamos diferentes estrategias de	38	
ellos que usaban para armar la	39	
rompecabezas, observamos que uno de	40	
ellos primero armaron los bordes ya que	41	
los bordes es recto, otro niños iban	42	
juntando las fichas de dos en dos y así se	43	
pudo observar diferentes pensamientos y	44	
estrategias por ellos mismos, luego que	45	
iban terminando pudimos observar que	46	
todos querían terminar antes que otros,	47	
después que todos terminaron les		
entregamos una imagen para que		
coloreen luego recorten por las líneas y lo		
armen y recién peguen en otra hoja para		
observar si los niños lograron a despertar		
sus habilidades por armar su		
rompecabezas.		

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

SESIÓN - N° 02

TITULO DE LA SESIÓN : Encuentra la diferencia

PROPOSITO : los niños reconozcan las diferencias entre las imágenes presentadas

FECHA : 28 /06/ 18

DURACIÓN : INIICIO: 11:30 FIN: 12:30

TEXTO	cód.	CATEGORIAS
Siendo a las 11:30 comenzamos con la	1	17,18 atentos
siguiente sesión, cantando saludamos	2	28,29 observativos
a los niños ¿cómo están mis niños	3	34 atentos
cómo están? Luego para motivarlos	4	52 observativos
les mostramos dos cubos con	5	
diferentes imágenes y les	6	
preguntamos qué es lo que observan,	7	
comenzamos a llamar uno por uno y	8	
lanzaban los dados al salir las	9	
imágenes de ambos dados y les	10	
tocaba las mismas imágenes se dieron	11	
cuenta que tenían cosas diferentes	12	
entonces les preguntamos cual era la	13	
diferencia que observaban, como	14	
algunos no se habían dado cuenta,	15	
luego les propuse a realizar un juego	16	
con ellos donde tenían que observar	17	
bien, les propuse escoger a dos	18	
compañeros escogieron a un hombre y	19	
a una mujer los puse hacia delante y	20	
les dije que se observen como estaban	21	
sus compañeros que vean que es lo	22	
que tenían puesto luego que paso 10	23	

min les preguntar si ya habían	24	
observado bien a sus compañeros, los	25	
invite a los dos a salir hacia afuera y	26	
darles unos cambios para que al	27	
ingresar sus compañeros observen	28	
que es lo que se había cambiado,	29	
cuando ingresaron los dos niños les	30	
conté hasta tres y les dije que levanten	31	
la mano el niños que encuentre algo	32	
diferentes entre ellos, se observó que	33	
los niños observaban muy atentos a	34	
sus compañeros querían decir algo	35	
pero no estaban seguros para decir las	36	
indicaciones hasta que uno de ellos	37	
fue el primero en decir que diferencia	38	
era cuando comenzaron a decir lo que	39	
observaban algunos se confundían	40	
algunos estaban muy atentos para	41	
acertar la diferencias hasta que	42	
pudieron acertar las 7 diferencias se	43	
había hecho a sus compañeros, luego	44	
les mostramos en la pizarra dos	45	
imágenes grandes a color donde los	46	
niños nos decían mis pero son iguales	47	
y le respondimos casi iguales saben	48	
por? Porque tiene algunas diferencias	49	
pueden observar bien para eso a la	50	
cuenta de tres todos en silencio y muy	51	
atentos observaran primero y luego a	52	
la cuenta de tres me dirán uno por uno	53	
que diferencia tienen la imagen, se	54	
observaban los niños muy atentos	55	
otros con desesperación de adivinar	56	

cuál era la diferencia después la	57	
mayoría de los niños comenzaron	58	
adivinar porque se ayudaban	59	
mutuamente, es por eso que con	60	
seguridad daban su respuestas hasta	61	
que lograron adivinar las 7 diferencias,	62	
luego les entregamos una hoja para	63	
que ellos trabajen solos y puedan	64	
adivinar y concentrarse, fuimos	65	
pasando por sus lugares cada uno los	66	
observamos muy concentrados y muy	67	
atentos a sus hojas y así fueron que	68	
culminaron desarrollo.	69	



SESIÓN - N° 03

TITULO DEL TALLER : Origami

PROPOSITO : Los niños realizan Origami formando figuras Geométricas.

FECHA : 05/07/18

DURACIÓN : INIICIO: 11:30 FIN: 12:30

TEXTO	cód.	CATEGORIAS
Siendo a las 11:30 nos presentamos	1	4 motivados
hacia los niños con el saludo de Paz y	2	7 entusiasmado
Bien, después de culminar los	3	8, espectador
motivamos con un juego	4	10, observador
seguidamente tuvimos que explicarle	5	16,17 atento
el juego ya que ellos estaban	6	37 pensativo
entusiasmado que juego les íbamos a	7	49, unión
presentar, les decimos que observen	8	58 observativo
bien su aula que la cuenta de tres ellos	9	
tenían que observar las cosas que	10	
tenían en sus aula que tengan formas	11	
de figuras geométricas luego de 10	12	
min ellos irán levantando y	13	
diciéndonos que cosas han	14	
observados que tengan forma de	15	
figuras geométricas, todos	16	
participaron, hubo un niño que lo	17	
primero que me dijo fue la forma de su	18	
mesa donde él estaba sentado, luego	19	
los demás compañeros le siguieron,	20	
después de culminar con la motivación	21	
los formamos para dirigirnos al patio	22	
para jugar con ellos les cantamos las	23	

estatuas de marfil y les di la orden que	24	
se formen de tres y así poder jugar con	25	
ellos luego que ellos se agruparon	26	
rápidamente comenzamos a contar,	27	
luego que estén agrupados de tres le	28	
dimos la orden que se agarren de la	29	
mano y que primero formen un	30	
triángulo, en algunos grupos se	31	
observaba desesperación por ganar, y	32	
otros coordinación por lograr a ser su	33	
triángulos, después le di la orden que	34	
armen circulo, cuadrado y rectángulo	35	
en los grupos se observaba interacción	36	
y pensativos de como armar las figuras	37	
entre ellos, después que terminamos	38	
nos dirigimos al aula todos se sentaron	39	
en orden y en la pizarra les dije que iba	40	
a pegar un papelote que tenga la forma	41	
cuadrada y les pregunte aparte de	42	
cuadrado ¿cómo lo podemos doblar	43	
para que salga un rectángulo? Algunos	44	
se quedaron observando como tenían	45	
que doblar para que salga un	46	
rectángulo, después le dije para formar	47	
un triángulo ¿cómo debemos de	48	
doblar? que debemos unir y uno de	49	
ellos me dijeron punta con punta pero	50	
como y un niños se animó en salir y	51	
logro hacerlo, después los niños se	52	
ubicaron cada uno en su lugar y les	53	
dimos una hoja en forma cuadrada	54	
donde los niños tenían que doblar para	55	
hacer un rectángulo, cuadrado, y	56	

triangulo, en algunos niño lo	57	
observaba pensativos, otros	58	
manipulaban la hoja para lograr en ser	59	
las figuras que les indicamos, todos	60	
los niños lograron a ser las figuras	61	
geométricas que se indicaron.	62	



SESIÓN - N° 04

TITULO DEL TALLER : Jenca

PROPOSITO : Los niños realizan movimientos de óculo manual
para realizar dicho juego.

FECHA : 12 /07/ 18

DURACIÓN : INIICIO: 11:30 FIN: 12:30

TEXTO	cód.	CATEGORIAS
Siendo a las 11:30 am , realizo el	1	22, interesado
saludo de Paz y Bien y de la misma	2	32, equilibrio
manera la asistencia de las todos los	3	37, observativo
niños y niñas, terminada la asistencia	4	38, pensativo
dialogo con los niños para poder	5	
realizar una dinámica de los colores en	6	
ingles donde todos los niños les	7	
gustaba cantar con el lenguaje en	8	
ingles por el modo de cómo lo	9	
interpretaba, luego les invite a ponerse	10	
de pie y que junten sus sillas para jugar	11	
un juego muy divertido, donde todos	12	
tenían que estar atentos y	13	
concentrados para el juego a la cuenta	14	
de tres todos los niños se paran de un	15	
solo pie el primero que baje el pie	16	
pierde, en algunos se comenzaron a	17	
reír y es así como perdieron el	18	
equilibrio luego a les dimos otra orden	19	
que se paren con el otro pie y de igual	20	
manera que si lo baja pierde y esta vez	21	
los niños estaban más concentrados y	22	
atentos y así fuimos dándole varias	23	

mandatos para el juego y seguir con	24	
sus equilibrio, luego que terminaron de	25	
realizar el juego de equilibrio les	26	
ordenamos a los niños que se ubiquen	27	
en grupo de 4 integrantes para realizar	28	
el juego de la Jenga pero antes de	29	
comenzar les dimos unas reglas que	30	
se necesita para jugar el juego de la	31	
Jenga que es concentración, equilibrio	32	
y tranquilidad luego que se dio las	33	
normas les hicimos entrega de los	34	
materiales que era el juego de la Jenga	35	
y un dado el primero que se le caiga la	36	
torre perderá fuimos observando a los	37	
niños y algunos estaban nerviosos y	38	
otros concentrados que ficha elegir en	39	
algunos niños estaban muy contentos	40	
al jugar este juego, después que	41	
culminaron el juego, se le entro a cada	42	
niños una hoja donde tenían que	43	
dibujar al juego de la Jenga y que más	44	
utilizaron para jugar y dibujarse de	45	
cómo se sintieron al momento de	46	
realizar el juego con sus compañeros.	47	

SESIÓN - N° 05

TITULO DEL TALLER : Construyendo con figuras geometrías

PROPOSITO : Construyen diferentes imágenes con las figuras geométricas.

FECHA : 19 /07/ 18

DURACIÓN : INIICIO: 11:30 FIN: 12:30

TEXTO	cód.	CATEGORIAS
Los saludamos a los niños con el	1	5,6 inclinación o
saludos de Paz y Bien les cantamos	2	motivación
una canción diciéndole como están	3	28 unión
mis niños cómo están?	4	39, concentración
Muy bien, después del saludo	5	40, pensativos
seguimos con una motivación para	6	
despertar su interés en ellos les	7	
presento una caja de sorpresa donde	8	
ellos mostraban interés por saber que	9	
había dentro de la caja de sorpresa,	10	
fuiamos llamando a uno por uno para	11	
que retiren lo que se encontraba	12	
dentro los niños iban mencionando lo	13	
que sacaban que era un circulo,	14	
cuadrado, triangulo y rectángulo luego	15	
que sacaron todos las fichas, les dije a	16	
los niños que se ubicaran hacia	17	
delante que se den la mano y que	18	
formen un circulo luego que se suelten	19	
y que se sentaran en el lugar que	20	
están, le pondré en el centro del circulo	21	
figuras geométricas para que entre	22	
ellos armen una imagen con las figuras	23	

geométricas que se encuentra en el	24	
centro de ellos ayudándose	25	
mutuamente entre ellos y eso fue lo	26	
que observamos que entre ellos	27	
trabajaban unidos para sí lograr armar	28	
imágenes con la figuras geométricas,	29	
luego los niños en orden se dirigieron	30	
a su carpeta para entregarle cada uno	31	
fichas de figuras geométricas como	31	
cuadrado, círculo, triángulo y	32	
rectángulo y también se le entrego a	33	
cada uno una hoja con una imagen	34	
echo de figuras geométricas donde los	35	
niños tenían que armar las figuras	36	
correspondiente con sus fichas	37	
entregadas, se fue notando que los	38	
niños estaban concentrado y otros	39	
pensativos de como colocar cada ficha	40	
y a la vez trabajar en orden ya que las	41	
fichas se podían mover, y los que iban	42	
culminando les íbamos entregando	43	
una hoja donde los niños tenía que	44	
dibujar la imagen que le toco armar	45	
individualmente y así obtener una	46	
prueba que sí pudieron armar con las	47	
fichas geométricas.	48	

SESIÓN - N° 06

TITULO DEL TALLER : Juegos de puntos

PROPOSITO : Que los niños realicen y reconozcan las figuras

FECHA : 26 /07/ 18

DURACIÓN : INIICIO: 11:30 FIN: 12:30

TEXTO	cód.	CATEGORIAS
Realizo el saludo de Paz y Bien,	1	11, espontáneos
tomo la asistencia de mis niños, una	2	15, coordinación
vez terminada la actividad les	3	19, 20, alborotados,
presento un juego muy divertido ya	4	observativos
que en la pizarra se pondrá un	5	29, asombro
papelote con varios puntitos donde	6	31 pensativos
le damos a conocer a los niños que	7	33, 34, creatividad
irán a salir uno por unos donde	8	
tendrán que juntar los puntos para	9	
que armen figuras geométricas	10	
según sus ideas, luego a los niños	11	
los llevamos al patio y los ponemos	12	
en forma de un cuadrado donde ellos	13	
representaran un punto don ellos	14	
misimos tendrán que coordinar para	15	
estirar sus manos y formar diferentes	16	
figuras geométricas con lo que ha	17	
estado trabajando anteriormente se	18	
observó en los niños bullicio,	19	
coordinación y observativos luego	20	
que los niños intentaron a unir los	21	
puntos para armar las figuras, luego	22	
se formaron y nos dirigimos al aula	23	
para seguir trabajando cada niño se	24	
ubicó en su sitio para entregarle un	25	

geoplano con ligas donde cada niños	26	
en su geoplano tenían que armar	27	
figuras geométricas los niños	28	
asombrados ya que nunca habían	29	
observado un geoplano los niños	30	
pensativo comenzaron a trabajar	31	
para lograr hacer las figuras algunos	32	
estaban observando a sus	33	
compañeros como lo trabajaba y así	34	
pudieron terminar todos, luego que	35	
terminaron se les entrego una hoja	36	
con puntos al igual que el geoplano	37	
donde los niños tuvieron que hacer	38	
lo mismo que plantearon en el	39	
geoplano, tuvieron que unir los	40	
puntos para hacer las figuras	41	
geométricas y los niños usaron	42	
diferentes colores para que se	43	
notara sus figuras geométricas que	44	
ellos realizaban, en el algunos se	45	
sentían más seguro en trabajar	46	
como en algunos estaban intentando	47	
que le salga las figuras para así	48	
terminar sus hojas que se le había	49	
entregado, los niños estaban	50	
contentos con el trabajo que se le	51	
presento.	52	

SESIÓN - N° 07

TITULO DEL TALLER : Buscando la pareja

PROPOSITO : Que los niños asocian diversas igualdades de imágenes

FECHA : 16 /08/ 18

DURACIÓN : INIICIO: 11:30 FIN: 12:30

TEXTO	cód.	CATEGORIAS
Realizo el saludo de Paz y Bien,	1	14, angustia
tomo la asistencia de mis niños, una	2	15, localización
vez terminada la actividad les	3	22 rapidez
presento una dinámica muy divertida	4	43, pensativo
donde los niños se vendaran los ojos	5	
y les pondré una canasta que habrá	6	
frutas por mitad donde los niños	7	
tendrán que coger un pedazo de la	8	
fruta cuando todo tengan sus frutas	9	
por mitad a la cuenta de tres todos	10	
los niños abrirán los ojos y buscaran	11	
a sus compañeros que tengan la otra	12	
mitad de su fruta los niños se	13	
desesperaban por buscar a su	14	
pareja hasta que lo lograron, luego	15	
de que se junten ellos nos dirán que	16	
buscaron, luego de que terminaron	17	
nos dirigimos con los niños hacia el	18	
patio les entregamos una cartilla a	19	
cada uno donde se lo colgaran en el	20	
cuello al revés, a la cuenta de tres lo	21	
voltearon donde estaba la imagen	22	
donde los niños tenían que buscar a	23	

sus compañeros que tenían a la	24	
misma imagen de su cartilla en	25	
algunos niños fueron muy rápidos	26	
mientras otros iban comparando sus	27	
imágenes hasta que encontraron sus	28	
parejas, luego todos los niño se	29	
dirigieron al salón y se ubicaron en	30	
su lugar luego los niños se ubicaron	31	
en pareja para el siguiente juego, a	32	
cada pareja se le hizo entrega de un	33	
sobre con cartillas donde obtenían	34	
imágenes repetidas los niños tenían	35	
que ponerlo en la mesa volteadas,	36	
donde los niños tenían que ir	37	
volteando y a adivinando donde se	38	
encontraba la otra imagen, si no	39	
encuentra la imagen le da pase a su	40	
compañero y así sucesivamente,	41	
gana quien tenga más cartillas, se	42	
observaba a niños pensativos antes	43	
de voltear sus cartillas, después que	44	
terminaron se le entrego una hoja	45	
donde los niños buscaron la misma	46	
imagen para que puedan unir y	47	
ponerlo en pareja.	48	

SESIÓN - N° 08

TITULO DEL TALLER : Domino

PROPOSITO : Que los niños unen las imágenes para lograr el desarrollo de la actividad

FECHA : 17 /08/ 18

DURACIÓN : INIICIO: 11:30 FIN: 12:30

TEXTO	cód.	CATEGORIAS
Realizo el saludo de Paz y Bien,	1	15, angustiado
tomo la asistencia de mis niños, una	2	30, organización
vez terminada la actividad les	3	42, pensativo
presento una dinámica muy divertida	4	
donde le mostrare un sesto donde	5	
ellos tendrán que escoger una caja	6	
de té en cada caja está pegado en	7	
un lado imágenes y puntos ellos	8	
tienen que juntar las cajas con lo de	9	
sus compañeros pero buscando la	10	
misma imagen o puntos para poder	11	
unirlo y así seguir la secuencia,	12	
perderá el niño que no ubique la	13	
secuencia y se quede con su caja,	14	
los niños desesperados buscaban su	15	
pareja de sus cajas de té para unirlo	16	
con el de sus compañeros, luego	17	
que terminaron todos de unir y	18	
buscar la secuencia, luego para que	19	
se le haga más fácil los niños se	20	
ubicaron en su lugar y le entregue	21	
una gorra que tenía imagen de	22	
animales, después que todos tenían	23	

su gorra les mostré un patrón de tres	24	
animales en la pizarra ellos tenían	25	
que seguir el patrón saliendo hacia	26	
delante según la gorra que le había	27	
tocado a cada uno se notó entre	28	
ellos mucha coordinación y sobre	29	
todo que siguieron la secuencia por	30	
algunos niños le iba diciendo que	31	
seguía y así para que sus	32	
compañeros terminen la secuencia,	33	
después que culminaron les di la	34	
orden que se ubiquen en pareja para	35	
el siguiente juego, les ice entrega del	36	
juego de domino donde entre ellos	37	
tenían que seguir la secuencia	38	
según su criterios de ellos mismo en	39	
algunas pareja se notó	40	
concentración, y sobre todo	41	
pensativo para seguir la secuencia	42	
que ellos mismo habían formado.	43	

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

SESIÓN - N° 09

TITULO DEL TALLER : tres en línea

PROPOSITO : Que los niños logren la concentración en el
juego

FECHA : 23 /08/ 18

DURACIÓN : INIICIO: 11:30 FIN: 12:30

TEXTO	cód.	CATEGORIAS
Realizo el saludo de Paz y Bien,	1	14, apoyo
tomo la asistencia de mis niños, una	2	25, concentración
vez terminada la actividad les	3	33, habilidad
presento una dinámica muy divertida	4	
donde los niños tendrán que	5	
repartirse en dos grupos y es cojera	6	
un representante de cada grupo	7	
quien va salir a la pizarra donde	8	
habrá dos líneas verticales y encima	9	
dos líneas horizontales, donde cada	10	
niños irán marcando cada casillero	11	
hasta obtener tres marcas rectas	12	
para que pueda ganar y lo hicieron	13	
con la ayuda de sus grupos que de	14	
su lugar le indicaban se mostró	15	
trabajo en equipo, luego que salió el	16	
ganador, los niños se dirigieron al	17	
patio donde en el piso estaba	18	
dibujado los mismo pero ahora iban	19	
a jugar con botellas cada grupo tenía	20	
su color donde tuvieron que colocar	21	
la botella hasta formar una recta	22	
gano el grupo que logro hacerlo	23	

primero, los niños se mostraron	24	
concentración al momento de	25	
colocar las botellas, luego se	26	
dirigieron al aula y formaron en	27	
pareja para que puedan trabajar le	28	
hicimos entrega de una tabla y tiza	29	
donde tenían que hacer los mismo	30	
que realizaron en el patio y se	31	
observó que los niños estaban	32	
pensativos y demostraban habilidad	33	
para poder ganar a su compañero	34	
Luego se le entregara una hoja	35	
donde los niños tendrán que buscar	36	
las mismas imágenes para que lo	37	
pueda unir pero que muestre línea	38	
recta ya sea horizontal o vertical.	39	

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

SESIÓN - N° 10

TITULO DEL TALLER : Corre camino

PROPOSITO : Que los niños expresan oralmente los números
mediante el juego

FECHA : 24 /08/ 18

DURACIÓN : INICIO: 11:30 FIN: 12:30

TEXTO	cód.	CATEGORIAS
Realizo el saludo de Paz y Bien,	1	29, habilidad 43, diferenciación 49, reconocimiento
tomo la asistencia de mis niños, una	2	
vez terminada la actividad les	3	
presento una dinámica muy divertida	4	
les mostrare una buena cantidad de	5	
sobres donde los niños tendrán que	6	
escoger una a la cuenta de tres los	7	
niños tendrán que sacar la cartilla	8	
que encuentran adentro con una	9	
cantidad de puntos lo que hicieron	10	
fue dar palmadas de acuerdos a la	11	
cantidad de puntos que les toco fue	12	
al muy divertido y a la vez los niños	13	
aprendieron a contar, luego de	14	
terminar con esta actividad nos	15	
dirigimos al patio con todos los niños	16	
se formaron en pareja para realizar	17	
el juego siguiente donde en el piso	18	
del patio había un camino con	19	
recuadros y números y aparte le	20	
mostramos un dado donde cada	21	
recuadro tenía una cantidad de	22	
puntos los niños al lanzar el dado y	23	

según la cantidad que le salga tenía	24	
que avanzar en el camino que se	25	
encontraba en el piso ganaba el niño	26	
que llegue primero a la meta, los	27	
niños mostraron desesperación y	28	
habilidad por llegar primero, luego	29	
que terminaron todos los niños de	30	
jugar nos dirigimos al aula para	31	
seguir el siguiente juego los niños	32	
siguieron con su misma pareja para	33	
la realización del juego que era los	34	
mismo pero ahora se le hizo entrega	35	
de una tabla con camino con	36	
número, dado y fichas donde cada	37	
participante lanzara el dado y el	38	
número que saque avanzara la	39	
cantidad de casillero gana quien	40	
llegue primero a la meta, a través de	41	
este juego logramos que los niños	42	
reconozcan y diferencien los	43	
números, después que todo	44	
terminaron de jugar los niños tenían	45	
que dibujar el corre camino con sus	46	
respectivos casilleros y con sus	47	
números, donde se logró que los	48	
niños escriban y reconozcan los	49	
números	50	

SESIÓN - N° 11

TITULO DEL TALLER : Palito de fosforo

PROPOSITO : Que los niños representa a través de la
creatividad lógica lo que ha realizado con los
palitos de fósforos

FECHA : 06 /09/ 18

DURACIÓN : INIICIO: 11:30 FIN: 12:30

TEXTO	cód.	CATEGORIAS
Realizo el saludo de Paz y Bien,	1	23,24, imaginación 38, 39, creatividad lógica
tomo la asistencia de mis niños, una	2	
vez terminada la actividad les	3	
presento una dinámica muy divertida	4	
les mostraremos en la pizarra	5	
imágenes de palito de fosforo y con	6	
la ayuda de los niños armamos	7	
figuras geométricas sin aumentar	8	
más palitos, luego que los niños	9	
tuvieron ideas de como armar las	10	
figuras geométricas con los palitos,	11	
salimos con los niños hacia el patio y	12	
ello tendrán que simular como palito	13	
de fosforo para poder armar las	14	
figuras geométricas que le	15	
mostramos en la cartillas se observó	16	
que los niños mostraban su	17	
creatividad lógica para lograr armar	18	
sus figuras geométricas, luego que	19	
terminaron con esta actividad, los	20	
niños se dirigieron al aula cada uno	21	
en su lugar, se le hizo entrega de una	22	

cantidad de palitos de fosforo para	23	
que los niños armaran las figuras	24	
geométricas que se le mostraba en	25	
la pizarra pero dándoles un límite de	26	
tiempo para que puedan armar cada	27	
figura geométrica se notó que los	28	
niños estaban pensativos y a la vez	29	
atentos para lograr armar sus figuras	30	
geométricas , luego que terminaron	31	
de armar todas la figuras les	32	
entregamos a cada niño una hoja	33	
donde los niños tenían que dibujar	34	
las figuras geométricas que armaron	35	
con los palitos de fósforos y así	36	
observar a cada uno de ellos si	37	
lograron desarrollar su creatividad	38	
lógica en el desarrollo de la	39	
actividad.	40	

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

SESIÓN - N° 12

TITULO DEL TALLER : Bingo matemático

PROPOSITO : Que los niños se expresen oralmente los
diversos modelos matemáticos

FECHA : 07 /09/ 18

DURACIÓN : INIICIO: 11:30 FIN: 12:30

TEXTO	cód.	CATEGORIAS
Realizo el saludo de Paz y Bien,	1	6, óculo visual
tomo la asistencia de mis niños, una	2	12, observativos
vez terminada la actividad les	3	23, atentos
presento una dinámica muy divertida	4	46,47 diferenciación,
donde los niños tendrán que trabajar	5	reconocimiento
con su óculo visual ya que le	6	
presentamos un cartón de bingo	7	
donde uno de ellos tuvieron que	8	
marcar los tres primeros números el	9	
que completo los tres primeros	10	
números gano el juego, los niños	11	
estaban muy atentos en el momento	12	
de jugar, nos dirigimos al patio con	13	
los niños donde estaban dibujados	14	
dos cartones de bingo en el piso	15	
donde los niños tenían que ir	16	
sacando un papelito de una caja de	17	
sorpresa y el número que le tocaba	18	
lo buscaban en el bingo que estaba	19	
dibujado en el piso y el primer bingo	20	
que llenaron con ellos mismo fue el	21	
ganador, se observó que los niños	22	
trabajaron en unión y muy atentos en	23	

buscar los números del bingo, luego	24	
que terminaron con esta actividad	25	
nos dirigimos al aula en orden,	26	
donde se le entrego a los niños una	27	
cartillas con fichas los niños tenía	28	
que llenar completamente los	29	
casilleros según lo que la profesora	30	
les iba dictando los números que iba	31	
sacando de la cajita de sorpresa	32	
gano una pequeña sorpresa el niños	33	
que logro llenar todo el cartón, se	34	
observaba a los niños muy atentos y	35	
a la vez utilizaba su óculo visual para	36	
buscar los numero respetivo en el	37	
cartón, después que obtuvimos un	38	
ganador se les entrego a los niños	39	
una hoja donde ellos mismo tuvieron	40	
que crear su propio cartón de bingo	41	
porque ellos mismo tenían que llenar	42	
su cartón con sus propios números	43	
que ellos eligieran para su cartón de	44	
bingo se pudo observar que los	45	
niños lograron a diferenciar y	46	
reconocer los números	47	

SESIÓN - N° 13

TITULO DEL TALLER : Mini dama

PROPOSITO : Que los niños desarrollan sus pensamientos matemáticos a través del juego de dama

FECHA : 13 /09/ 18

DURACIÓN : INIICIO: 11:30 FIN: 12:30

TEXTO	cód.	CATEGORIAS
Realizo el saludo de Paz y Bien,	1	17, pensativo
tomo la asistencia de mis niños, una	2	27, atentos, memorización
vez terminada la actividad les	3	39, 40 memorización
presento una dinámica muy	4	
divertida donde los niños tenían que	5	
sacar una cartillas de un sobre y ver	6	
las imágenes y decirnos que	7	
imágenes es y si lo han visto alguna	8	
vez o decirnos si son partes de que	9	
juego y si lo han jugado alguna vez,	10	
se le mostro la imagen de un tablero	11	
de una dama, las fichas con dos	12	
colores diferentes, y les	13	
preguntamos si sabían jugar y si	14	
conocían las reglas del juego, se	15	
observaba a los niños muy	16	
pensativos, luego nos dirigimos al	17	
patio donde en el piso estaba	18	
dibujado el juego de la dama pero los	19	
niños tuvieron que dividirse en dos	20	
grupos donde los niños tuvieron que	21	
simular las fichas de la dama donde	22	
entre ellos jugaban y eran dueño del	23	

juego pero antes de jugar se le dio	24	
las reglas del juego y de cómo tenían	25	
que desplazarse los niños tuvieron	26	
que estar atentos y captar las reglas	27	
y de cómo tenían que desplazarse,	28	
los niños se sintieron muy nerviosos	29	
al momento de elegir su movimiento	30	
en el juego gano el equipo que logro	31	
eliminar todos los integrantes del	32	
equipo contrario, luego que	33	
terminaron los niños se dirigieron al	34	
aula y se ubicaron en pareja para	35	
realizar el juego de damas le hizo	36	
entrega de un tablero de dama,	37	
fichas y dado los niños tuvieron que	38	
realizar lo mismo que realizaron en	39	
el patio ganaron los niños que	40	
eliminaron a su compañero del	41	
juego, luego los niños tuvieron que	42	
dibujar el juego de dama en una hoja	43	
para observar si captaron como	44	
ubicar la fichas de dama	45	

SESIÓN - N° 14

TITULO DEL TALLER : Carrera de caballo

PROPOSITO : Que los niños desarrollen su concentración a través de Juego de carrera de caballos.

FECHA : 14 /09/ 18

DURACIÓN : INIICIO: 11:30 FIN: 12:30

TEXTO	cód.	CATEGORIAS
Realizo el saludo de Paz y Bien,	1	12, pensativos
tomo la asistencia de mis niños, una	2	15 inteligencia
vez terminada la actividad les	3	28,30 memorización
presento una dinámica muy divertida	4	33,34 comprender
donde los niños tendrán que	5	
colocarse unos gorros de caballo	6	
donde los niños tuvieron que simular	7	
que eran caballo y de dimos unas	8	
reglas que solo y tenían que	9	
desplazarse en "L" para si poder	10	
eliminar a sus otro compañeros, los	11	
niños se mostraron muy pensativos	12	
antes de desplazarse de un lado a	13	
otro porque tuvieron que utilizar su	14	
inteligencia antes de movilizarse de	15	
un lugar a otro para así logra no ser	16	
eliminado, luego nos dirigimos al	17	
aula y se ubicaron en pareja donde	18	
se le hizo entrega a cada pareja un	19	
tablero y las fichas que son del	20	
ajedrez, antes de comenzar en la	21	
pizarra se hizo una explicación de	22	
los movimiento de cada ficha del	23	

ajedrez se dejó en la pizarra para	24	
que los niños se guíen al momento	25	
que iban jugando con su compañero,	26	
se logró que los niños vayan	27	
captando los movimientos de las	28	
fichas del ajedrez, luego se le	30	
entrego una hoja donde los niños	31	
tenían que dibujar todas las fichas	32	
del ajedrez y así observar si lograron	33	
captar las fichas.	34	



SESIÓN - N° 15

TITULO DEL TALLER : Busca y encuentra

PROPOSITO : Que los niños utilicen la concentración para realizar el juego.

FECHA : 20 /09/ 18

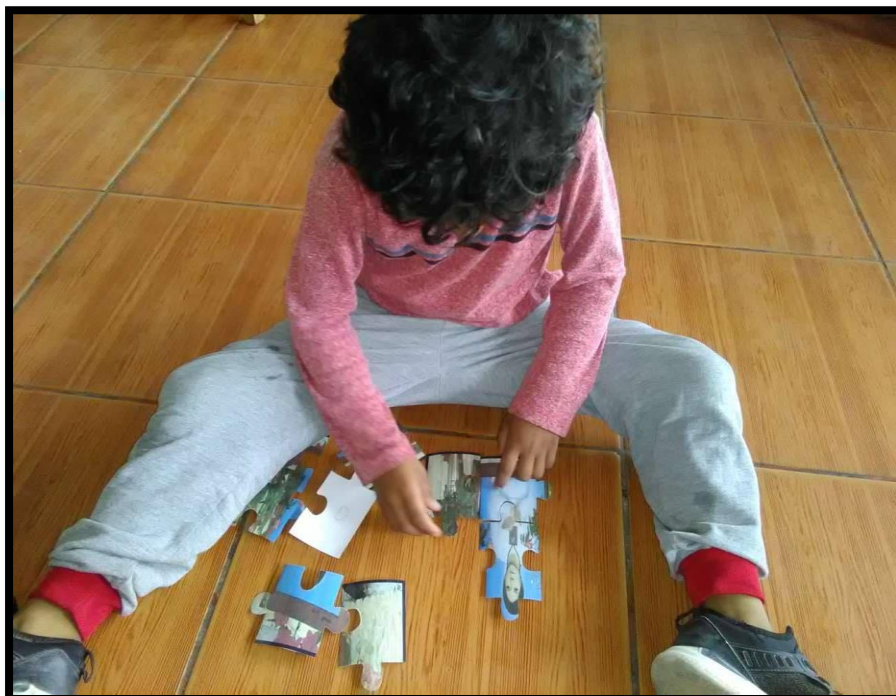
DURACIÓN : INIICIO: 11:30 FIN: 12:30

TEXTO	cód.	CATEGORIAS
Realizo el saludo de Paz y Bien,	1	14, óculo visual
tomo la asistencia de mis niños, una	2	23, retención
vez terminada la actividad les	3	36, concentración
presento una dinámica muy divertida	4	
donde a los niños se le hará entrega	5	
de una cartilla con imágenes,	6	
tuvieron que observar que imagen le	7	
toco y la cuenta de tres todos	8	
tuvieron que alzar y voltear las	9	
cartillas para que entre ellos	10	
observen donde estaba su otra	11	
imagen igualito y juntarse	12	
rápidamente, se logró que los niños	13	
trabaje su óculo visual y su rapidez,	14	
luego en el piso se colocara cartilla	15	
volteadas donde cada niño se paró	16	
sobre ellas y uno por uno escogerá	17	
que compañero gire su cartilla y si no	18	
cierta con la misma imagen le damos	19	
oportunidad a sus otros compañeros	20	
y así logara encontrara la pareja de	21	
cada imagen, logramos que los	22	
niños logren memorizar donde	23	

estaba cada imagen para encontrar	24	
su pareja, de la misma manera	25	
realizaran la misma actividad pero	26	
ahora con chapas los niños se	27	
colocaran en pareja y se le hará	28	
entrega de chapas que dentro de la	29	
chapa tendrán imagen donde los	30	
niños tendrán que ubicarlo al revés e	31	
irán girando hasta encontrar donde	32	
está ubicada su otra pareja ganara el	33	
niño que logre encontrar más pareja	34	
fue así que los niños desarrollaron	35	
su inteligencia, concentración y	36	
trabajaron su óculo visual, luego que	37	
terminaron con la actividad los niños	38	
en una hoja dibujaran las imágenes	39	
que lograron adivinar en el juego	40	
realizado.	41	

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

3.1.2. Descripción de las evidencias por sesión de aprendizaje.



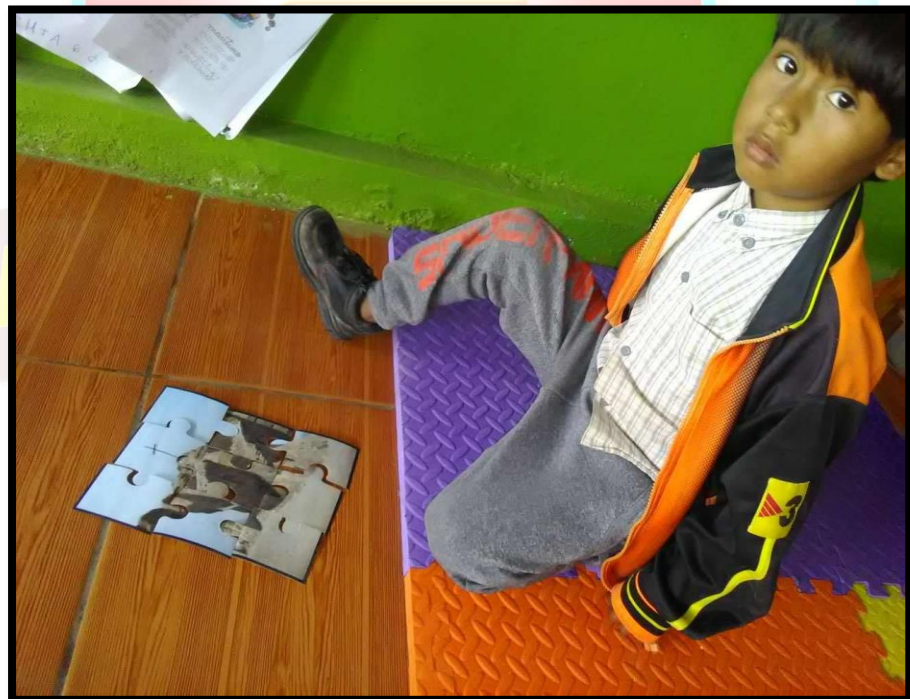
Arma su rompecabezas, para descubrir la imagen sobre la virgen de Beatita Melchorita.



Trabajan en manera grupal para poder realizar los juegos de rompecabezas



Buscando solución para poder armar los rompecabezas, de manera grupal



Cumpliendo con el armado del rompecabezas donde puede demostrar que imagen encontró cuando termino de armarlo



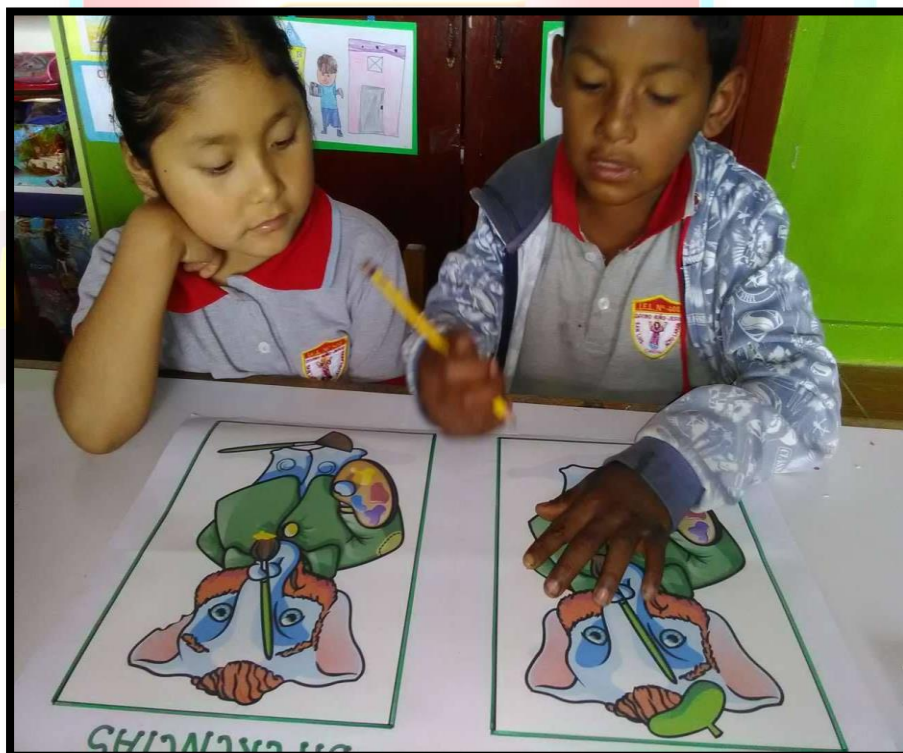
Buscando diferencias entre sus imágenes, de manera muy concentrada



Jugando de manera grupal a encontrar las diferencias.



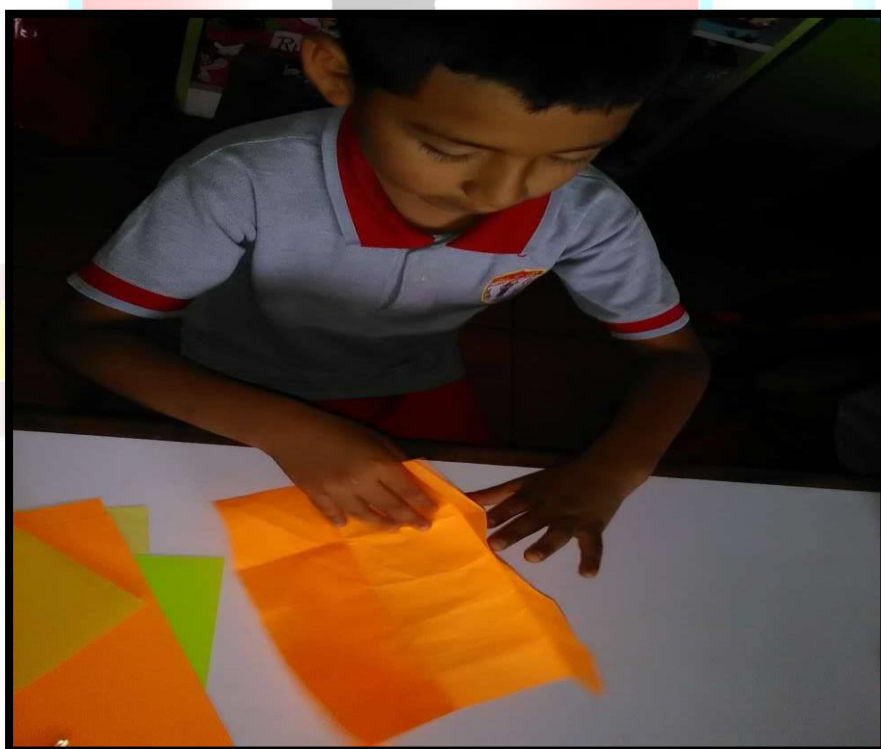
Demostrando lo aprendido a través del material concreto



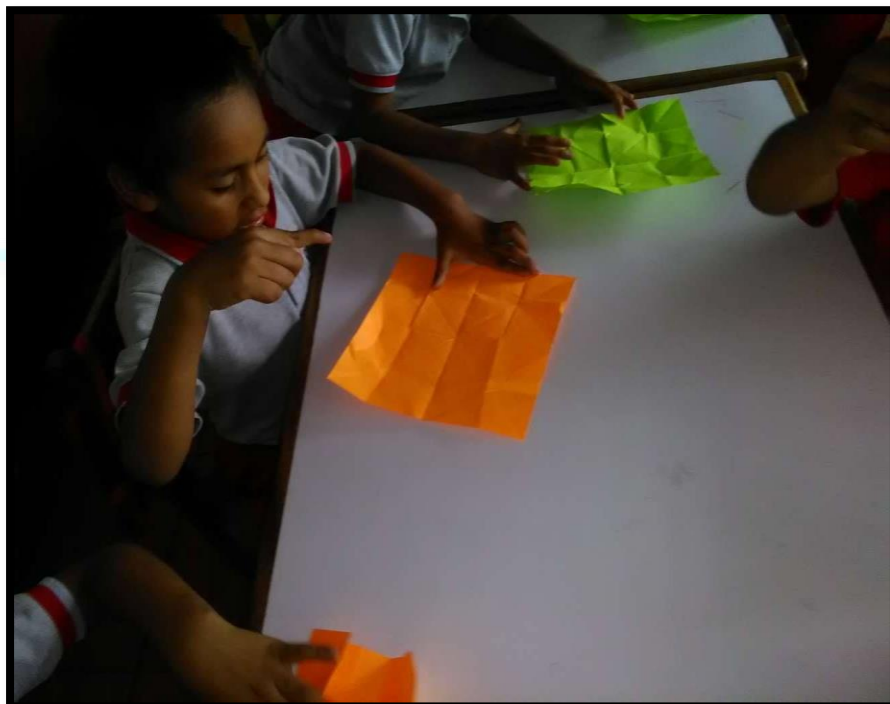
Resolviendo las diferencia encontradas en las imágenes.



Realizando figuras geométricas con hojas de colores



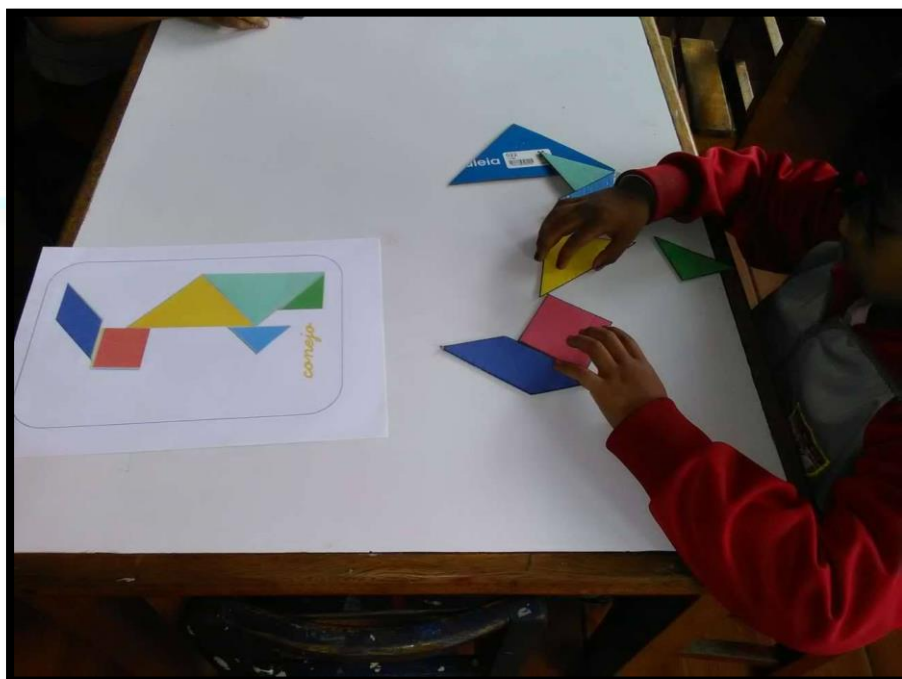
La manera más divertida de formar nuestras propias figuras geométricas con hojas de colores



Descubriendo que figuras geométricas se puede realizar con las hojas de colores.



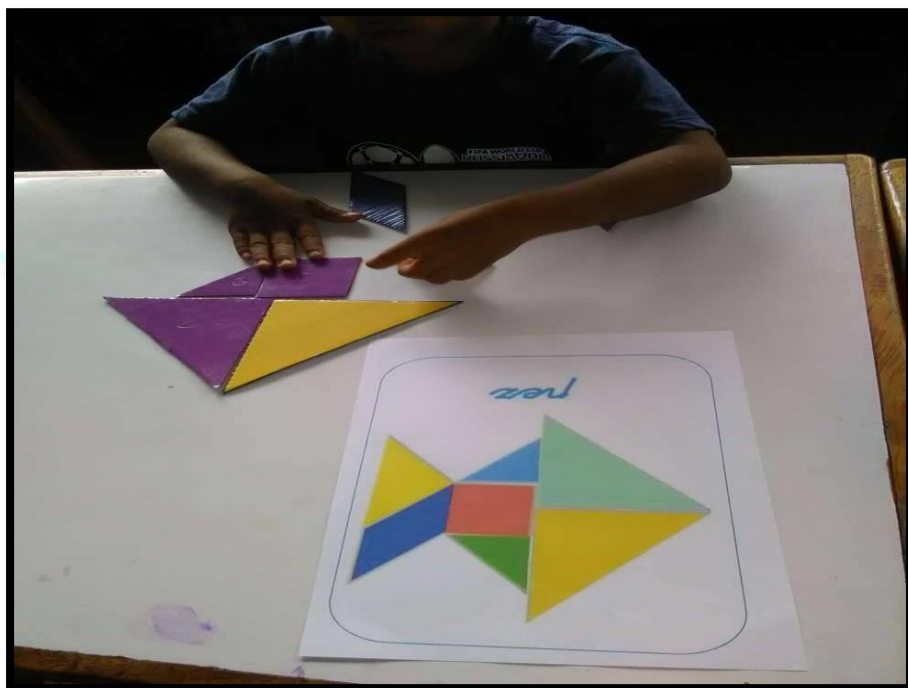
Observando a sus demás compañeros para poder realizar figuras geométricas de la manera más sencilla posible



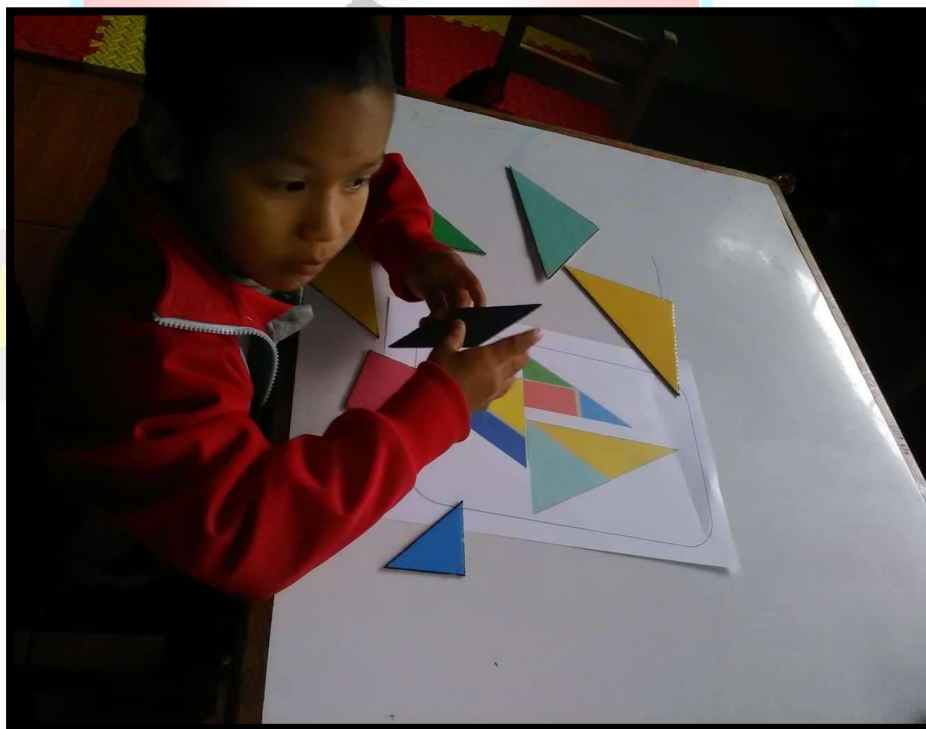
Armando la imagen presentada en la hoja a través de las figuras geométricas.



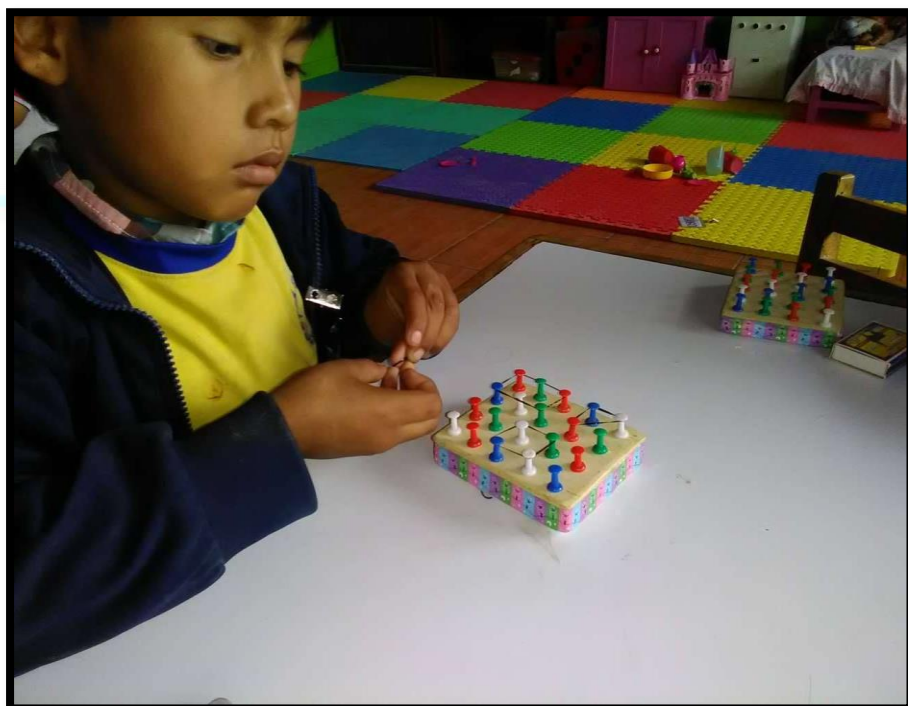
Realizando dibujos con los patrones demostrados en las figuras geométricas



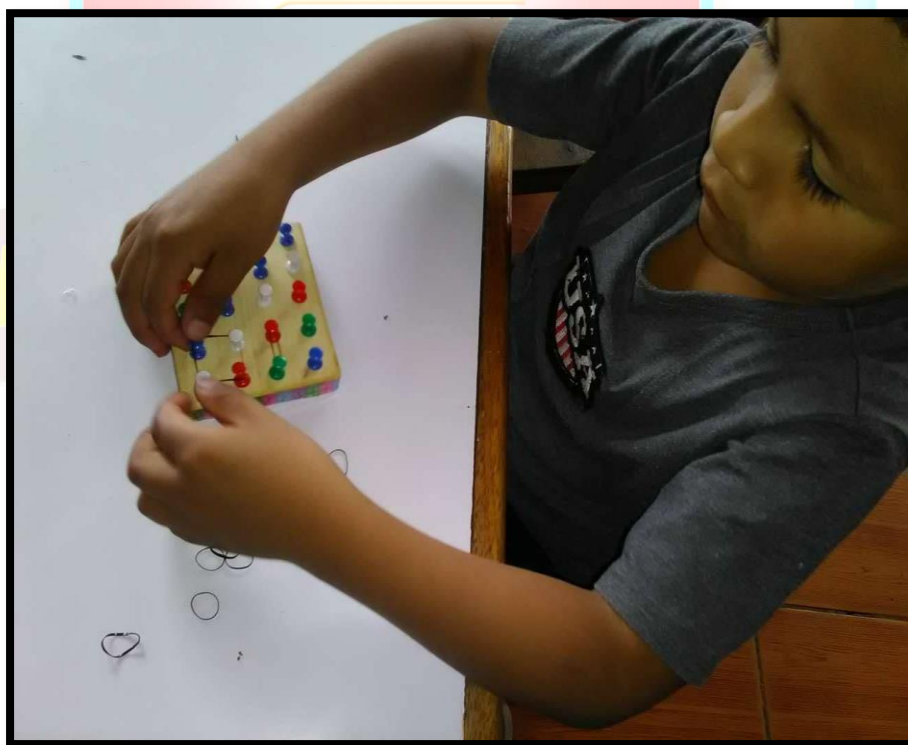
Descubriendo la imagen que puede armar con las figuras geométricas



Realizando el reconocimiento de las figuras geométricas en el material concreto



Realizando juegos de puntos con las ligas



Formando figuras geométricas con las ligas



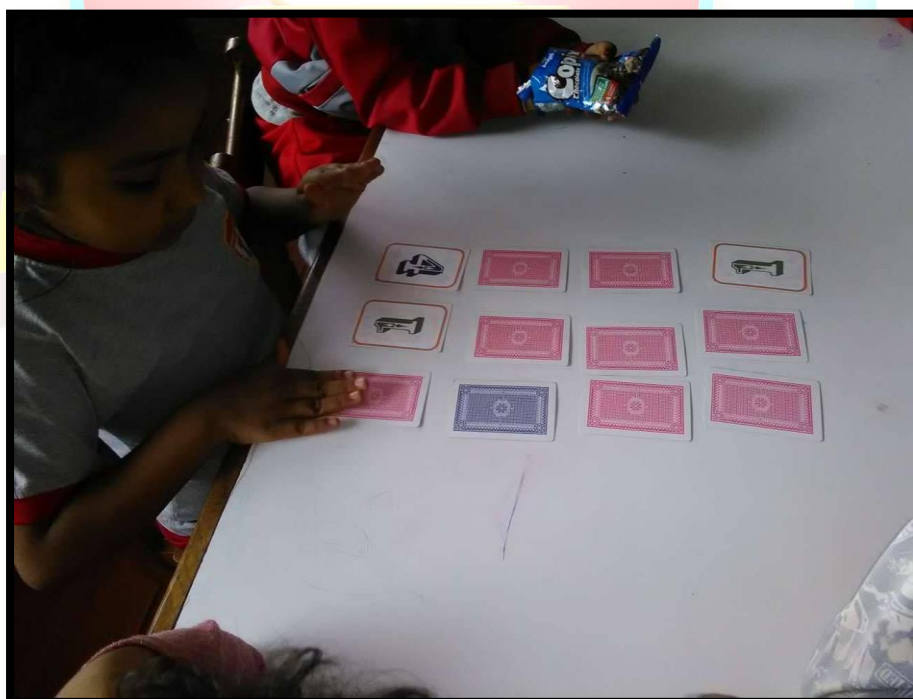
Formando figuras geométricas con las ligas en el juego de puntos



Demostrando lo aprendido en los juegos de punto.



Realizando juegos de buscar la pareja en las cartillas de una manera muy divertida



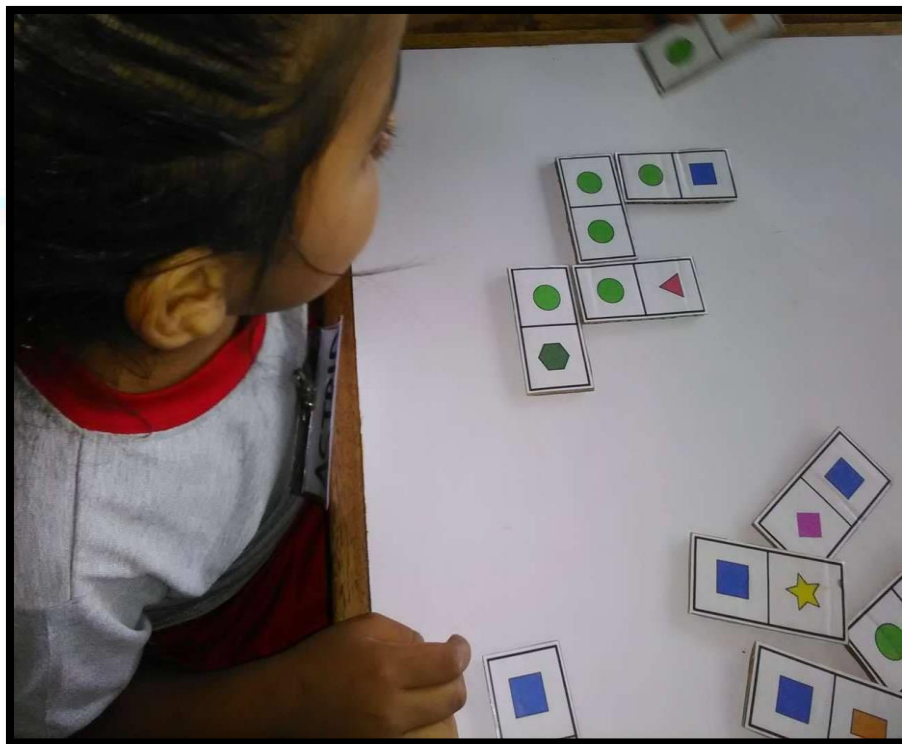
Buscando la pareja de los números que se encuentran en las cartillas



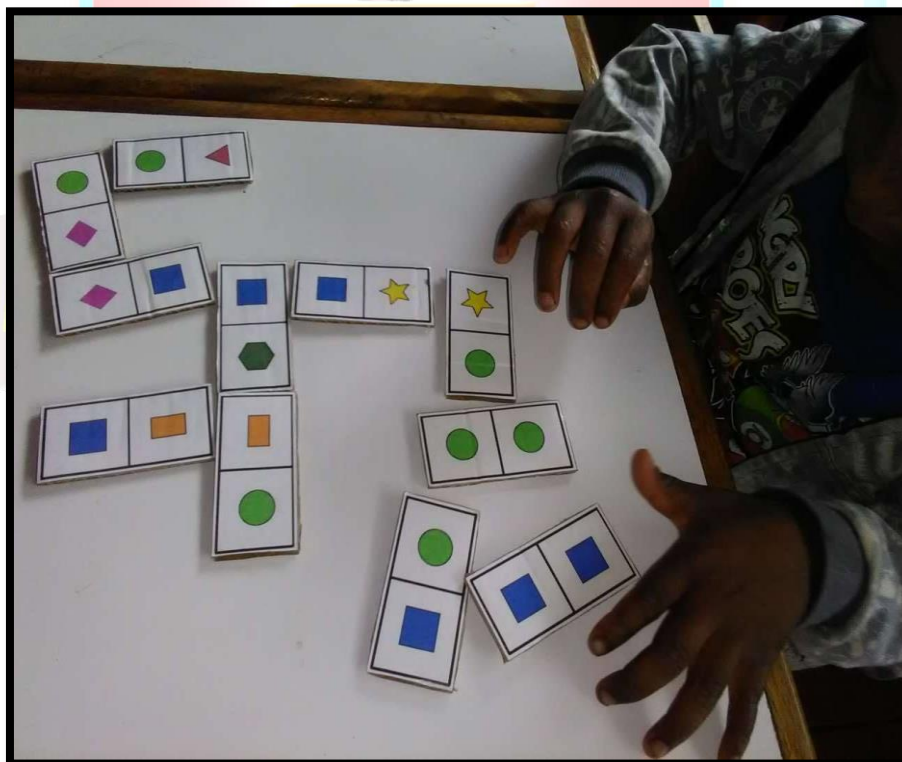
Ganando en el juego de buscando la pareja, de una manera muy didáctica



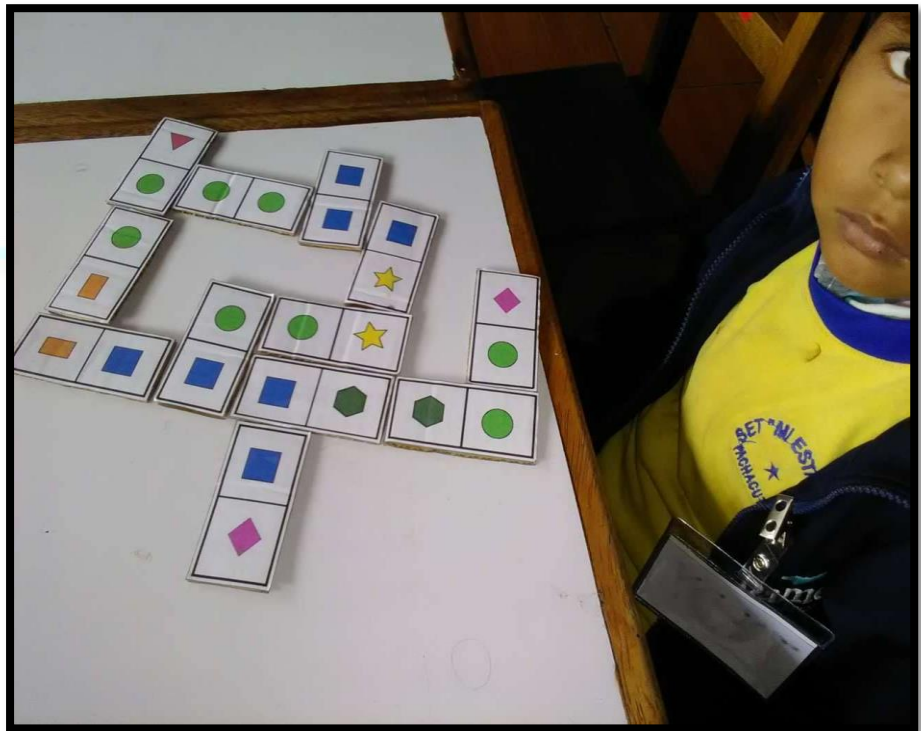
Juego de buscando la pareja con imágenes de animales



Jugando domino de la manera más divertida



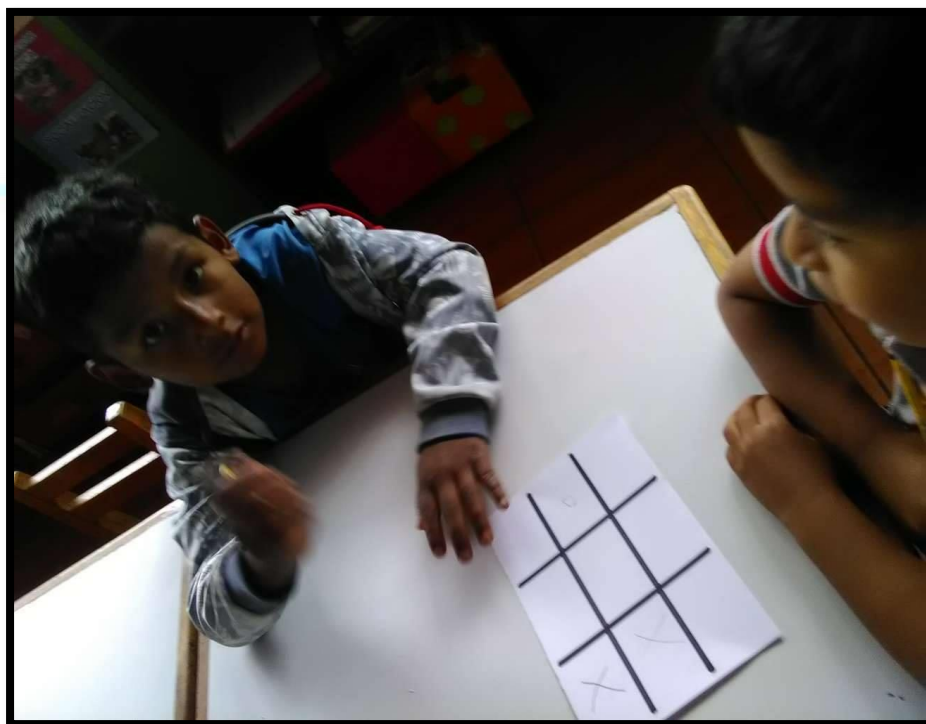
Descubriendo las maravillas que se puede hacer con el juego de dominó



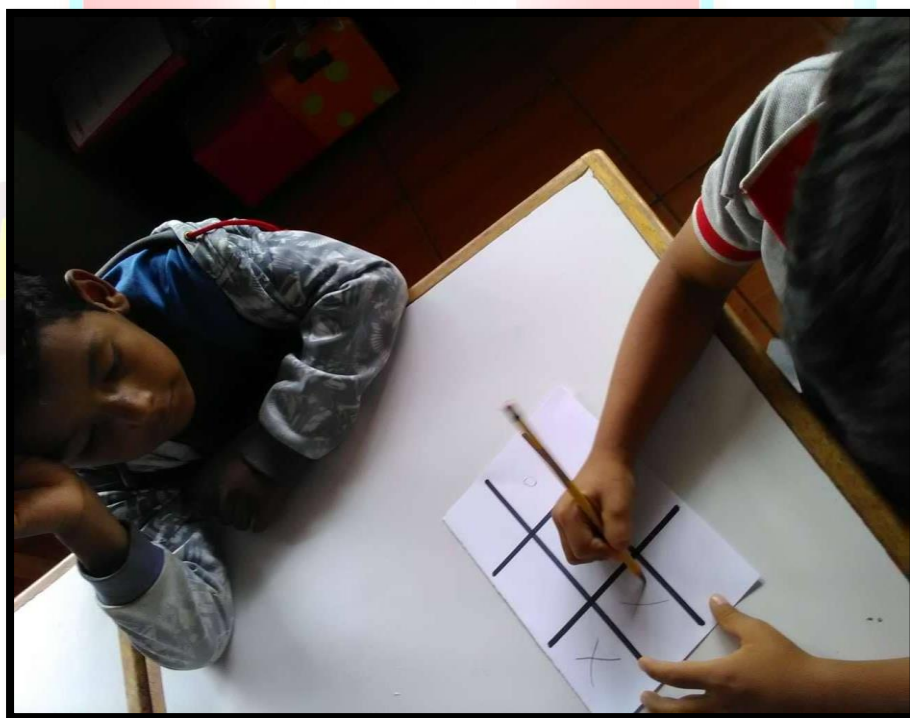
Demostrando lo aprendido con el juego



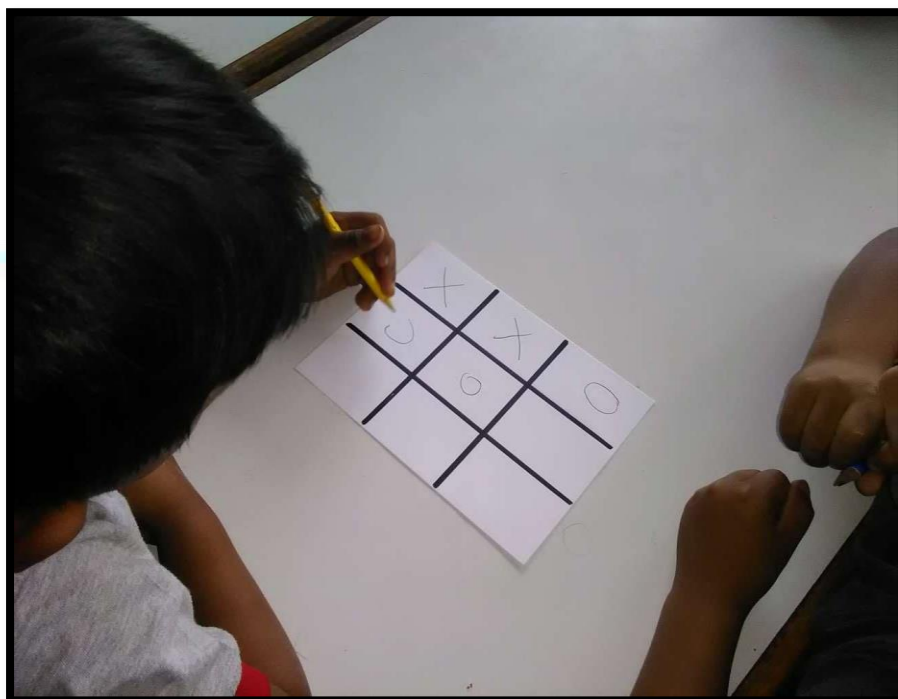
Buscando soluciones a los problemas presentado en el dominó



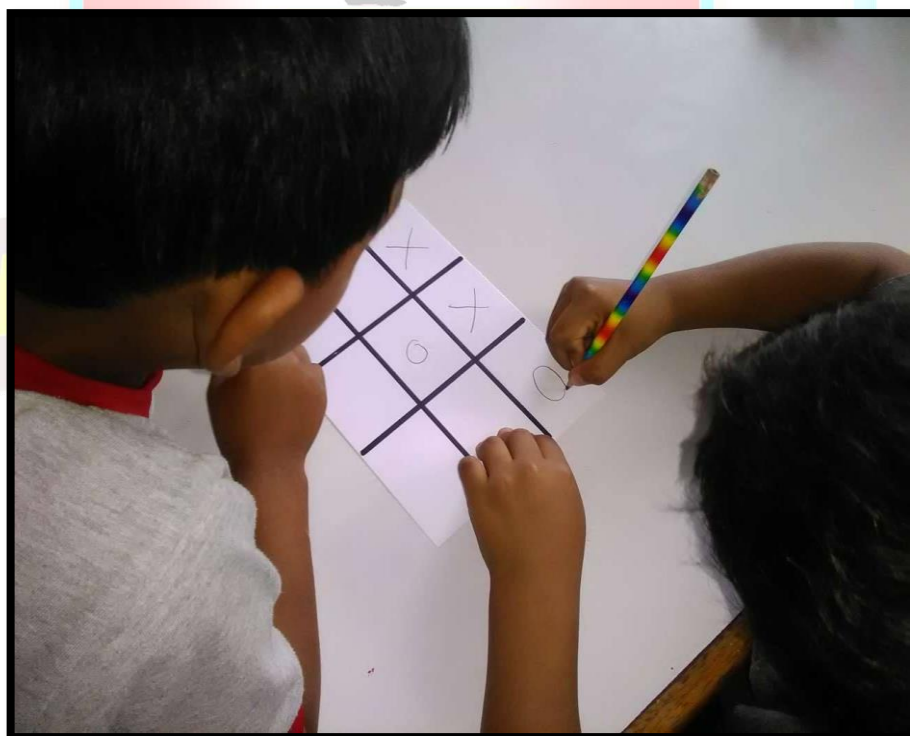
Comenzando el juego de tres en línea



Observando las estrategias que utiliza su compañera para poder realizar el juego de tres en línea



Realizando turnos para poder jugar tres en línea



Realizando juegos de tres en línea



Concentrado los niños en el juego del corre camino



Buscando estrategias para ganar en el juego de corre camino



Jugando en el corre camino de la manera más divertida



Llegando a la meta, con muchos ánimos



Formando imágenes con los palitos de fósforo



Descubriendo que se pueden realizar con los palitos de fósforo



Armando figuras geométricas con los palitos de fósforo



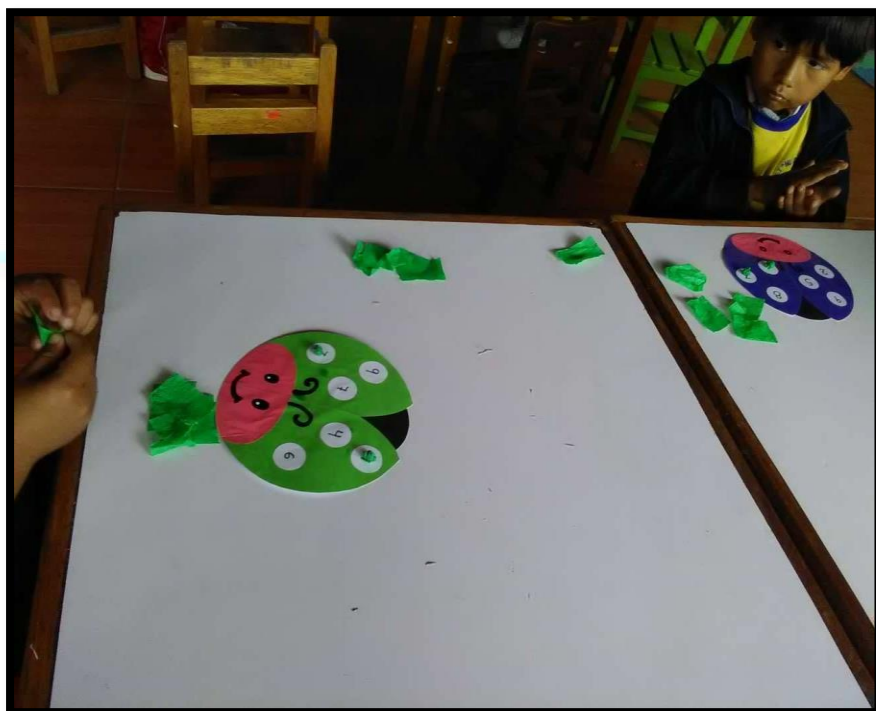
Jugando con los números a través del bingo



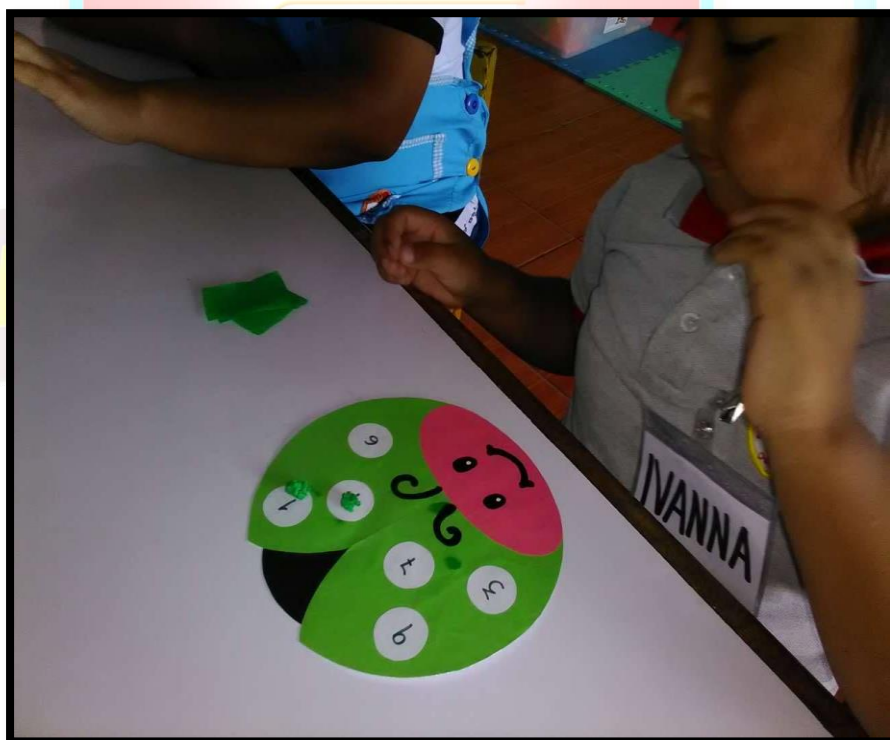
Jugando bingo matemático



La manera más divertida de aprender los números



Jugando bingo matemático de manera creativa



Buscando el número mencionado en el bingo



Jugando de manera grupal con dama



Jugando dama con fichas muy atractivas referente a chincha.



Los niños realizando juegos de dama, con ayuda de su compañero



Ganando en el juego de dama con mucha concentración



Jugando carrera de caballos en el ajedrez



Ganando en la carrera de caballos



Demostrando lo aprendido en el ajedrez, con los niños muy concentrados



Los niños muy entusiastas jugando en el ajedrez de la manera más divertida con la carrera de caballo

3.2. ANÁLISIS CUALITATIVO DEL TEXTO DESCRIPTIVO.

3.2.1. Técnica aplicada.

- **Representación:**

El dibujo infantil es un medio de expresión muy importante en los niños. Las características del dibujo infantil evolucionan parejas al crecimiento del niño. El desarrollo de la psicomotricidad fina y el desarrollo cognitivo del niño influyen enormemente en el dibujo. Así, cuando son pequeños, los niños garabatean. A medida que van creciendo, sus dibujos son más detallados y organizados.

- **Coordinación Óculo - manual:**

La coordinación óculo manual tiene como campo de acción la visión y la delicada motricidad de la mano y dedos. Por eso programamos muchos ejercicios de manipulaciones de objetos, lanzamientos y recepciones de pelotas de diferentes tamaños, colores y textura.

- **Coordinación Viso - motora.**

Es la capacidad que permite ajustar con precisión el movimiento corporal como respuesta a estímulos visuales. Debe desarrollarse en los primeros 5 años de vida del niño; le corresponde al nivel inicial facilitar actividades con variados materiales y objetos. Ya que a través de la manipulación y la ejercitación con estos, se va formando el pensamiento y el aprendizaje de habilidades más complejas.

- **Coordinación Motora fina.**

Las habilidades motoras finas no son habilidades específicas del aprendizaje, como lo son la lectura o las matemáticas. Pero tienen un impacto directo en la capacidad de aprender de los niños y demostrar lo que saben. Por ejemplo, se necesitan habilidades motoras finas para encerrar en un círculo la respuesta de un examen, sostener un crayón o un lápiz, dibujar imágenes y escribir con claridad, apilar bloques y ensartar cuentas, usar tijeras, reglas y otros objetos.

- **Contar y clasificar cosas.**

Sentarnos un ratito cada día con nuestros hijos para realizar actividades de conteo puede ser una actividad muy productiva. Podemos contar juguetes, diferentes tipos de piezas, botones...contar y clasificar cosas puede ayudarles mucho en el desarrollo del pensamiento matemático y beneficiarles de cara a su futuro escolar.

- **Observar tamaños y formas.**

Podemos también ayudarles a observar los tamaños de los objetos en el mundo que les rodea. Por ejemplo, los pantalones que llevan bolsillos grandes, las camisas que llevan botones y contarlos, que su agenda de clase es más pequeña que sus libros...También podemos pedirles a partir de ahí, que piensen en su propio tamaño y el espacio que ocupan en relación a otras cosas de su alrededor.

3.2.2. Proceso de categorización estructura de red categorial.

3.2.2.1. Análisis categorial del texto descriptivo.

El texto descriptivo facilita información sobre el desarrollo y las formas de interés de los niños durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, originando una serie de categorías que prevalecen, tales como:

- **Atención.**

La atención es un proceso complejo, relacionado con actividades como seleccionar información relevante sobre lo irrelevante, mantener la atención de forma constante durante un tiempo prolongado o realizar una actividad evitando distractores. En el aula de aplicación los niños de cuatro años han logrado mantener su atención en las sesiones de aprendizaje debido a que la estrategia de los juegos de mesa les ha motivado a no distraerse y permanecer concentrados en la sesión de aprendizaje del área de matemática.

- **Motivación.**

Despertar el interés de los alumnos puede ser algo que se torne un poco complicado en algunas ocasiones y contextos. Los maestros deben emplear recursos, técnicas, dinámicas, juegos y demás herramientas para poder conseguir la motivación de sus alumnos respecto al tema que se está dando.

Al ser la motivación un acto volitivo del ser humano, algo que depende de la voluntad de las propias personas, el papel del docente es crucial. Cuando estos consiguen crear un entorno de estudio agradable, donde los niños se sientan partícipes y a gusto, la aparición de la motivación de ellos será algo más fácil de lograr.

Tal como se afirma, “la motivación no se activa de manera automática ni es privativa del inicio de la actividad o tarea, sino que abarca todo el tramo de la enseñanza”. Tanto el docente como los niños deben realizar acciones; antes, durante y después, para que persista o se aumente una disposición favorable para el estudio.

En el aula de aplicación todos los niños esperan con ansias la clase de matemática, debido a que están motivados con la aplicación de los juegos de mesa, y están atentos para saber que juego les toca en la sesión de aprendizaje.

“SAN FRANCISCO DE ASÍS”

- **Interés** CHINCHA

La investigación nos ha demostrado que no se nos debe olvidar, que los niños mientras se divierten también aprenden, y que para que tengan interés por algo, deben tener tiempo para experimentar, probar y decidir. Debemos intentar que tengan tiempo para ellos, y para algo más que hacer deberes y estudiar, aunque sea difícil...ya que el conocimiento no solo está en los libros de texto. Por esta razón los juegos de mesa ayudan a que los niños adquieran un mejor

pensamiento matemático, de forma divertida y están motivados de tal manera que tienen mucho interés por las sesiones de aprendizaje en el área de matemática.

- Interacción.

Existen dos condiciones importantes para la generación de ambientes educativos seguros. La primera es que haya estabilidad del docente a cargo del grupo, pues ello posibilita la interacción prolongada entre éste y sus niños, y permite tanto la construcción de lazos afectivos, como la experimentación de nuevos aprendizajes.

La segunda es que estas interacciones faciliten el desarrollo de las competencias personales y sociales de los niños, por lo cual deben ser cálidas, sensibles a sus necesidades, y permitirles conocerse a sí mismos; es decir, desarrollar su auto-regulación, autonomía e independencia.

La investigación ha logrado que los niños interactúen entre ellos sin excepción alguna, ya que todos están integrados a través de los juegos de mesa.

- Coordinación.

El término "coordinación" puede referirse a distintos significados según el contexto, en la investigación se ha logrado que los niños desarrollen su coordinación óculo-manual, coordinación viso-motora y coordinación motriz, que es la coordinación general,

es la capacidad o habilidad de moverse, manejar objetos, desplazarse solo o con un compañero, coordinarse con un equipo en un juego, etc. Es la forma más amplia de coordinación, es el resultado de un buen desarrollo de las anteriores.

- **Óculo visual.**

La coordinación óculo-manual también llamada ojo-mano, es una habilidad cognitiva compleja, que nos permite realizar simultáneamente actividades en las que tenemos que utilizar los ojos y las manos. Los ojos fijan un objetivo y son las manos las que ejecutan una tarea concreta. Los diversos juegos aplicados en la investigación han logrado que los niños desarrollen este tipo de coordinación.

- **Organización.**

El atender y respetar los procesos en las sesiones de aprendizaje permite observar una adecuada organización, así mismo el respetar la reglas de cada juego, el turno de cada jugador y al ganador de cada juego, nos hace estar organizado y los niños asimilan estas actividades y se vuelven más organizados con sus cosas en el aula, especialmente para trabajar el área de matemática.

- **Creatividad.**

El ser proactivo, el buscar soluciones, el analizar el problema, hace que los niños demuestren su creatividad, inventando nuevos juegos, nuevas

reglas, nuevos premios, etc. Lo que ayuda al desarrollo de su pensamiento matemático, ya que la creatividad es la base para poder afrontar todo tipo de problemas en el área de matemática.

- **Habilidad.**

Todos los niños no realizan de la misma forma y en el mismo tiempo las actividades programadas, no todos dominan los juegos de mesa inmediatamente, los ritmos de aprendizaje son distintos.

La habilidad es la capacidad que tiene los niños para afrontar una actividad y desarrollarla, aplicando su conocimiento y su creatividad.

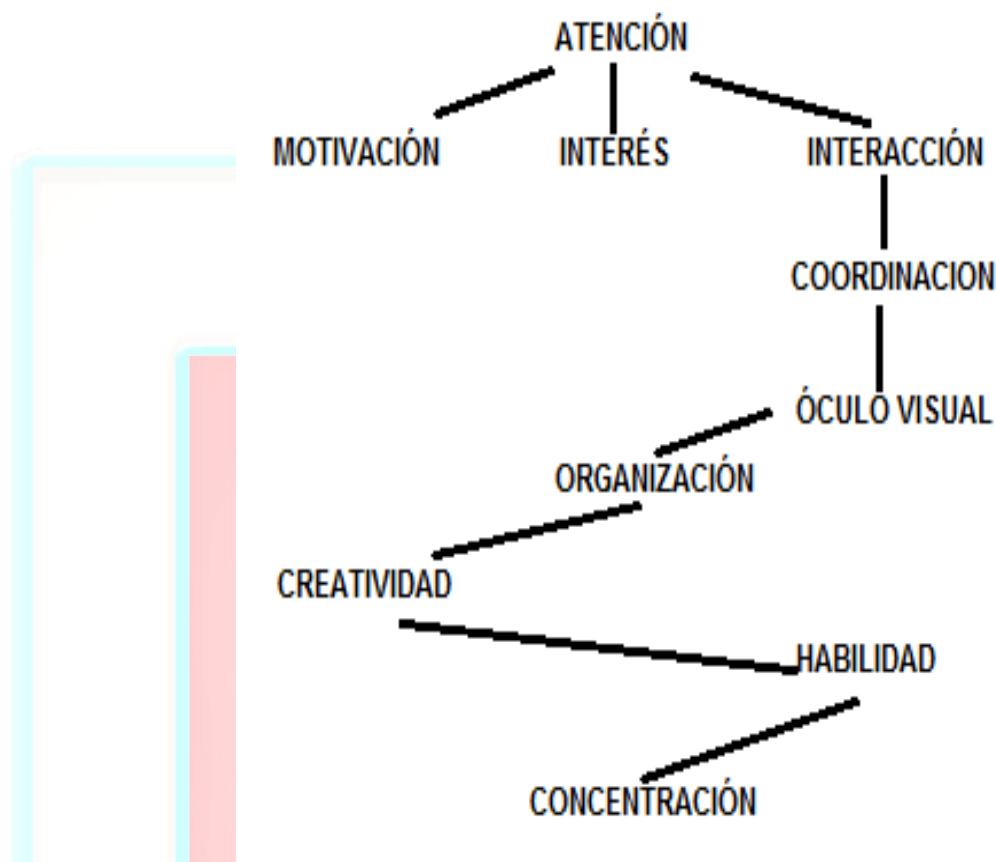
La investigación ha logrado que los niños desarrollen sus habilidades motoras, cognitivas, de lenguaje y socioemocionales.

- **Concentración.**

Con la concentración, una de las habilidades fundamentales en el proceso de conocimiento, mantenemos la atención focalizada sobre un punto de interés, durante el tiempo que sea necesario.

Sin concentración es prácticamente imposible aprender algo, por tanto, la concentración es imprescindible para el desarrollo del pensamiento matemático.

3.2.2.2. Formación de la red categorial.



3.2.2.3. Interpretación de la red categorial.

La red de categorías nos indica que los juegos originan la atención de los niños, provocando la motivación de estos para el desarrollo de la sesión de aprendizaje con un elevado nivel de interés por conocer como trabajar con cada uno de los juegos.

Otra categoría determinante es la interacción que se origina entre los niños y del niño con la docente, para determinar las formas del juego lo que le proporciona la coordinación de tipo óculo manual, que le permite la organización de las reglas, piezas y estrategias para poder jugar.

Al familiarizarse con el juego se estimula la creatividad para lograr mejores jugadas y con ello la mejor asimilación de los procesos de la matemática. Esto origina que se desarrolle su habilidad matemática y por ende el pensamiento matemático, que es perceptible por la concentración que muestran los niños al momento de estar jugando los diversos juegos propuestos en la investigación.

3.2.2.4. Síntesis de la comparación de la interpretación con la teoría formal.

Cuando obtenemos categorías como atención, motivación e interés, nos estamos acercando a lo planteado por el método Montessori, el material didáctico es muy importante para su desarrollo adecuado porque nos permite captar la curiosidad del niño y fomentar ese deseo por aprender las matemáticas de una manera natural. Es debido a esto que los materiales son presentados de tal manera que les incite al descubrimiento.

Las categorías de interacción, coordinación y óculo manual, nos acercan a lo planteado por el constructivismo de Piaget, ya no se refiere a conocimiento que adquiere el niño a través de su experiencia, sino a través de la acción que él tenga sobre estos objetos.

Las categorías de organización, creatividad y habilidad, permiten que los estudiantes se relacionen y utilicen su experiencia cotidiana en el aprendizaje de la matemática, mediante juegos de mesa sencillos y

populares, esto nos acerca a lo planteado por la escuela de la vida para la vida: Decroly, que anota la inclusión de las matemáticas dentro de la vida cotidiana, como un desarrollo necesario y normal dentro de nuestras actividades diarias.

La categoría de la concentración, tiene mucha relación con la propuesta de Dienes, ya que el empleo de materiales como es el caso de los juegos permite que los niños estén concentrados en el juego, es decir que su trabajo supone una propuesta de combinar los principios psicológicos y matemáticos en la enseñanza basada en la estructura. Es muy característico de su enfoque el empleo de materiales y juegos concretos, para el desarrollo de las distintas secuencias de aprendizaje.

3.3. ESBOZO DE LA NUEVA TEORÍA.

Los rompecabezas en los niños han logrado mejorar en su capacidad, de observación, análisis, concentración y atención, debido a que no pueden dejar de observar el rompecabezas o no podrán armarlo, deben analizar cada una de las piezas y buscar su ubicación en el tablero, esto denota que deben estar concentrado y atentos a cada movimiento que se dé, también ejercitan su memoria visual, puesto que deben tener un esquema previo de cómo era la imagen y recordar en qué lugar tienen que colocar cada pieza.

Así mismo también los niños han logrado desarrollar la percepción visual, potenciar la capacidad de observación y atención visual y autoevaluar el resultado de la actividad, debido a que si no están atentos y no mantienen una adecuada observación de las imágenes no podrán encontrar las diferencias que es el objetivo del juego.

El Origami, en los niños ha logrado desarrollar habilidades óculo-manuales a través de la elaboración de piezas, criterios para la selección y el manejo del material. Se han familiarizado con la técnica del plegado de papel, desarrollando la destreza, exactitud y precisión manual, requiriendo atención y concentración en la elaboración de figuras en papel que se necesite. Del mismo modo en el juego de jenga los niños han logrado estimular la determinación, la toma de decisiones y la asunción de riesgos, desarrolla la observación y la atención, favorece la precisión y potencia el desarrollo social cooperativo.

Debido a que el juego es de riesgo con cada pieza que se saque, lo que hace que los niños estén atento y sea muy observador, además de desarrollar su psicomotricidad. Como lo ha venido desarrollando en los juegos de construyendo con las figuras geométricas donde los niños han logrado adquirir el conocimiento sobre las figuras geométrica, haciendo uso de herramientas didácticas, para la comprensión e interiorización del conocimiento que pueda aplicar a su vida diaria y adaptándose al medio en que vive, ubicándose en su entorno social.

Este juego ha permitido la interacción entre los niños, además de mejorar su creatividad al momento de realizar las figuras en los papeles de colores. Los niños han logrado trabajar la motricidad fina de los dedos a través de la manipulación de las ligas en los juegos de punto donde estimula, su inteligencia espacial y a mantener despierto el interés de llegar al final. Desarrolla la capacidad lógica y el ingenio de los niños, que tienen que crear diferentes estrategias para lograr armar todo el conjunto.

Contribuye en la resolución de problemas, así como desarrolla la capacidad de tolerancia. Buscando parejas los niños logran mejorar y desarrollar la memoria, la percepción y la atención, debido a que deben de recordar las imágenes para identificar las parejas, esto conlleva también a mejorar la atención y la concentración, muy importante para el desarrollo del pensamiento matemático. El domino es un juego donde los niños han logrado favorecer la concentración y la memoria para pensar la estrategia a seguir en función de las piezas que van colocando

los contrincantes y mejora el conocimiento matemático al tener que contar los puntos de las fichas así como las secuencias numéricas.

Los niños desarrollan el juego de tres en línea logrando desarrollar destrezas sensoriales-perceptuales: posicionamiento del cuerpo, mantenimiento del plano visual y tacto. También destrezas motoras: coordinación óculo-manual, cruce de la línea media. Además de tener que fijar una estrategia para ganar deben estar atentos al conteo de las posiciones, ejercitando su pensamiento matemático.

Los niños han logrado desarrollar la coordinación óculo-manual, en el juego de corre camino la psicomotricidad y la atención para generar estrategias. Este juego permite a los niños mejorar la coordinación óculo manual al tener que arrojar los dados de tal manera que obtenga el mayor puntaje posible, contar los espacios que se debe avanzar y los que faltan para lograr ganar el juego. Los palitos de fosforo logra en los niños desarrollar la capacidad de intuir, imaginar, pensar y la psicomotricidad.

Este juego es importante porque trabaja mucho la intuición y la imaginación para poder armar las figuras y transformarlas en otras con el movimiento de algunos de los palitos, por ser los palitos pequeños ayudan a mejorar la psicomotricidad. También en los bingos matemáticos los niños han logrado favorecer la concentración y la memoria para pensar la estrategia a seguir en función de las piezas que van colocando los contrincantes y mejora el conocimiento matemático al tener que contar los números que ya han salido en el bingo, es decir les ayuda a mejorar la memoria y la atención.

En el juego de mini dama los niños han logrado mejorar las habilidades de atención y concentración. El juego de mini dama también les ayuda a mejorar la observación y la psicomotricidad, al momento de saber dónde debe de mover las fichas para lograr ganar el juego.

Los niños han logrado desarrollar la coordinación óculo-manual, en el juego de carrera de caballos la psicomotricidad y la atención para generar estrategias. Este juego relacionado con el ajedrez despierta el interés de los niños, especialmente por las fichas y las reglas que tiene,

necesita una dosis mayor de concentración y observación para lograr ganar. Los niños han logrado mejorar y desarrollar la memoria, a través del juego llamado busca y encuentra la percepción y la atención. Este juego por ser de memoria requiere la participación de la observación y la atención necesaria para ubicar la figura que se encontró al inicio, esto ejercita su pensamiento matemático.



CAPÍTULO IV

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS DE EVALUACIÓN CON LA NUEVA TEORÍA.

4.1. EVALUACIÓN DEL PROYECTO POR RESULTADOS.

Resultados esperados	Evaluación de sesiones
R1 Los niños aceptan los juegos de mesa en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje del área de matemática	<p>En la primera sesión “Rompecabezas”, debido a la versatilidad y sencillez del rompecabezas hace que los niños se sientan atraídos y acepten tener el juego en las sesiones de aprendizaje, les divierte mucho y capta su atención y concentración, como se puede verificar en el desarrollo de la sesión de aprendizaje en donde se entregó a los niños un rompecabezas de veinte piezas y tuvieron que descubrir qué imagen es, mientras ellos iban armando observamos diferentes estrategias que ellos usaban para armar el rompecabezas, observamos que uno de ellos primero armaron los bordes ya que los bordes es recto, otro niños iban juntando las fichas de dos en dos y así se pudo observar diferentes pensamientos y estrategias por ellos mismos, luego que iban terminando pudimos observar que todos querían terminar antes que otros, después que todos</p>

	<p>terminaron les entregamos una imagen para que coloreen luego recorten por las líneas y lo armen y recién peguen en otra hoja para observar si los niños lograron a despertar sus habilidades por armar su rompecabezas.</p> <p>En la segunda sesión “encuentra la diferencia”, los niños se quedaron maravillados con el juego y desarrollaron su observación, atención y concentración para poder encontrar la diferencia, es decir los niños aceptan el juego y lo toman como parte de la sesión, como queda demostrado con el desarrollo de la sesión de aprendizaje, en donde se mostraron a los niños dos imágenes grandes a color donde los niños nos decían mis pero son iguales y le respondimos casi iguales saben porque. Porque tiene algunas diferencias pueden observar bien para eso a la cuenta de tres todos en silencio y muy atentos observaran primero y luego a la cuenta de tres me dirán uno por uno que diferencias tienen la imagen, se observaban los niños muy atentos otros con desesperación de adivinar cuál era la diferencia después la mayoría de los niños comenzaron adivinar porque se ayudaban mutuamente, es por eso que con seguridad daban su respuestas hasta que lograron adivinar las 7 diferencias, luego les entregamos una hoja para que ellos trabajen solos y puedan adivinar y concentrarse, fuimos pasando por sus lugares cada uno los observamos muy concentrados y muy atentos a sus hojas y así fueron que culminaron desarrollo.</p>
--	---

	<p>En la cuarta sesión “Jenga”, los niños se arriesgaban a quitar las piezas del juego intentando no derribar la torre poniendo en práctica su psicomotricidad, observación, atención, concentración, debido a que los niños aceptan el juego y quieren que siempre esté presente en su clases de matemática, como queda demostrado en el sesión de aprendizaje, en donde se dio reglas para jugar el juego de la Jenga que es concentración, equilibrio y tranquilidad luego que se dio las normas les hicimos entrega de los materiales que era el juego de la Jenga y un dado el primero que se le caiga la torre perderá fuimos observando a los niños y algunos estaban nerviosos y otros concentrados que ficha elegir en algunos niños estaban muy contentos al jugar este juego, después que culminaron el juego, se le entro a cada niños una hoja donde tenían que dibujar al juego de la Jenga y que más utilizaron para jugar y dibujarse de cómo se sintieron al momento de realizar el juego con sus compañeros.</p> <p>En la séptima sesión “Buscando la pareja”, los niños mejoraron su atención, concentración, memoria y observación para poder identificar a la pareja en los dibujos, también causo gran impacto en los niños quienes reclamaron que sea incluido en las sesiones de aprendizaje del área de matemática, como queda demostrado en el desarrollo de la sesión de aprendizaje, en donde los niños se ubicaron en pareja para el siguiente</p>
--	---

	<p>juego, a cada pareja se le hizo entrega de un sobre con cartillas donde obtenían imágenes repetidas los niños tenían que ponerlo en la mesa volteadas, donde los niños tenían que ir volteando y a adivinando donde se encontraba la otra imagen, si no encuentra la imagen le da pase a su compañero y así sucesivamente, gana quien tenga más cartillas, se observaba a niños pensativos antes de voltear sus cartillas, después que terminaron se le entrego una hoja donde los niños buscaron la misma imagen para que puedan unir y ponerlo en pareja.</p> <p>La décima sesión “Corre caminos”, los niños desarrollaron su interacción, psicomotricidad y atención para jugar, pidiendo a la profesora que la incluya en las sesiones del área de matemática, como queda demostrado en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, en donde los niños siguieron con su misma pareja para la realización del juego que era los mismo pero ahora se le hizo entrega de una tabla con camino con número, dado y fichas donde cada participante lanzara el dado y el número que saque avanzara la cantidad de casillero gana quien llegue primero a la meta, a través de este juego logramos que los niños reconozcan y diferencien los números, después que todo terminaron de jugar los niños tenían que dibujar el corre camino con sus respectivos casilleros y con sus números, donde se logró que los niños escriban y reconozcan los números</p>
--	---

	<p>En la décimo cuarta sesión “Carrera de Caballo”, los niños solicitaron en grupo que desean jugar todos los días el juego del caballo, les gusta las piezas del juego y es muy divertido para ellos, como queda demostrado con el desarrollo dela sesión de aprendizaje, en donde se ubicaron en pareja donde se le hizo entrega a cada pareja un tablero y las fichas que son del ajedrez, antes de comenzar en la pizarra se hizo una explicación de los movimiento de cada ficha del ajedrez se dejó en la pizarra para que los niños se guíen al momento que iban jugando con su compañero, se logró que los niños vallas captando los movimientos de las fichas del ajedrez, luego se le entrego una hoja donde los niños tenían que dibujar todas las fichas del ajedrez y así observar si lograron captar las fichas.</p>
<p>R2 Los niños logran mejorar el desarrollo de su pensamiento matemático</p>	<p>En la tercera sesión “Origami”, los niños pueden reconocer figuras geométricas, tamaños y pueden contar las fichas esto permite el desarrollo del pensamiento matemático, como demostrado en el desarrollo de la sesión de aprendizaje, en donde los niños se sentaron en orden y en la pizarra les dije que iba a pegar un papelote que tenga la forma cuadrada y les pregunte aparte de cuadrado ¿cómo lo podemos doblar para que salga un rectángulo? Algunos se quedaron observando como tenían que doblar para que salga un rectángulo, después le dije para formar un triángulo ¿cómo debemos de doblar? que debemos unir y uno de ellos me dijeron punta con punta pero como y un niños se</p>

	<p>animó en salir y logro hacerlo, después los niños se ubicaron cada uno en su lugar y les dimos una hoja en forma cuadrada donde los niños tenían que doblar para hacer un rectángulo, cuadrado, y triangulo, en algunos niño lo observaba pensativos, otros manipulaban la hoja para lograr en ser las figuras que les indicamos, todos los niños lograron a ser las figuras geométricas que se indicaron.</p> <p>En la quinta sesión “Construyendo figuras geométricas”, los niños adquirieron el conocimiento de las figuras geométricas, de trazos y de materiales idóneos para la realización de estos materiales, desarrollando con ello el pensamiento matemático, como queda demostrado en el desarrollo de la sesión de aprendizaje, en donde se le entrega a cada uno fichas de figuras geométricas como cuadrado, circulo, triangulo y rectángulo y también se le entrego a cada uno una hoja con una imagen echo de figuras geométricas donde los niños tenían que armar las figuras correspondiente con sus fichas entregadas, se fue notando que los niños estaban concentrado y otros pensativos de como colocar cada ficha y a la vez trabajar en orden ya que las fichas se podían mover, y los que iban culminando les íbamos entregando una hoja donde los niños tenía que dibujar la imagen que le toco armar individualmente y así obtener una prueba que sí pudieron armar con las fichas geométricas.</p>
--	--

	<p>En la sexta sesión “Juego de puntos”, los niños construyeron con las ligas figuras geométricas, contaron los espacios para la construcción de las figuras esto permite el desarrollo de su pensamiento matemático, como queda demostrado en el desarrollo de la sesión de aprendizaje, en donde se entrega un geoplano con ligas donde cada niño en su geoplano tenían que armar figuras geométricas los niños asombrados ya que nunca habían observado un geoplano los niños pensativo comenzaron a trabajar para lograr hacer las figuras algunos estaban observando a sus compañeros como lo trabajaba y así pudieron terminar todos, luego que terminaron se les entregó una hoja con puntos al igual que el geoplano donde los niños tuvieron que hacer lo mismo que plantearon en el geoplano, tuvieron que unir los puntos para hacer las figuras geométricas y los niños usaron diferentes colores para que se notara sus figuras geométricas que ellos realizaban, en algunos se sentían más seguros al trabajar como en algunos estaban intentando que le salga las figuras para así terminar sus hojas que se le había entregado, los niños estaban contentos con el trabajo que se le presentó.</p> <p>En la octava sesión “Dominó”, los niños pudieron mejorar su atención y su capacidad para recordar las cantidades que tenían cada ficha (puntos) y contarlos, ayudando con ello al desarrollo de su pensamiento matemático, como queda demostrado en el desarrollo de la sesión de</p>
--	---

	<p>aprendizaje, en que les entregan una gorra que tenía imagen de animales, después que todos tenían su gorra les mostré un patrón de tres animales en la pizarra ellos tenían que seguir el patrón saliendo hacia delante según la gorra que le había tocado a cada uno se notó entre ellos mucha coordinación y sobre todo que siguieron la secuencia por algunos niños le iba diciendo que seguía y así para que sus compañeros terminen la secuencia, después que culminaron les di la orden que se ubiquen en pareja para el siguiente juego, les ice entrega del juego de domino donde entre ellos tenían que seguir la secuencia según su criterios de ellos mismo en algunas pareja se notó concentración, y sobre todo pensativo para seguir la secuencia que ellos mismo habían formado</p> <p>En la novena sesión “Tres en línea”, los niños pueden deducir que jugada se pueden realizar haciendo cálculos mentales para poder colocar su ficha, haciendo que se ejercite su pensamiento matemático, como queda verificado con el desarrollo de la sesión de aprendizaje, en donde los niños se dirigieron al patio donde en el piso estaba dibujado los mismo pero ahora iban a jugar con botellas cada grupo tenía su color donde tuvieron que colocar la botella hasta formar una recta gano el grupo que logro hacerlo primero, los niños se mostraron concentración al momento de colocar las botellas, luego se dirigieron al aula y formaron en pareja para que puedan trabajar le hicimos entrega de una tabla</p>
--	--

	<p>y tiza donde tenían que hacer los mismo que realizaron en el patio y se observó que los niños estaban pensativos y demostraban habilidad para poder ganar a su compañero. Luego se le entregara una hoja donde los niños tendrán que buscar las mismas imágenes para que lo pueda unir pero que muestre línea recta ya sea horizontal o vertical.</p> <p>En la décimo primera sesión “Palito de fósforo”, los niños desarrollan su capacidad de contar los palitos, de definir la imagen geométrica que desean hacer y como modificar estas figuras con el solo movimiento de alguno de los palitos, ejercitando con estas acciones su pensamiento matemático, como queda verificado con el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, en donde cada niño en su lugar, se le hizo entrega de una cantidad de palitos de fosforo para que los niños armaran las figuras geométricas que se le mostraba en la pizarra pero dándoles un límite de tiempo para que puedan armar cada figura geométrica se notó que los niños estaban pensativos y a la vez atentos para lograr armar sus figuras geométricas , luego que terminaron de armar todas la figuras les entregamos a cada niño una hoja donde los niños tenían que dibujar las figuras geométricas que armaron con los palitos de fósforos y así observar a cada uno de ellos sí lograron desarrollar su creatividad lógica en el desarrollo de la actividad.</p>
--	--

	<p>En la décimo segunda sesión “Bingo matemático”, los niños reconocer los números y pueden representarlos debido al desarrollo de su pensamiento matemático, como queda demostrado en el desarrollo de la sesión de aprendizaje, en donde se entrega a los niños una cartillas con fichas los niños tenía que llenar completamente los casilleros según lo que la profesora les iba dictando los números que iba sacando de la cajita de sorpresa gano una pequeña sorpresa el niños que logro llenar todo el cartón, se observaba a los niños muy atentos y a la vez utilizaba su óculo visual para buscar los numero respetivo en el cartón, después que obtuvimos un ganador se les entrego a los niños una hoja donde ellos mismo tuvieron que crear su propio cartón de bingo porque ellos mismo tenían que llenar su cartón con sus propios números que ellos eligieran para su cartón de bingo se pudo observar que los niños lograron a diferenciar y reconocer los números</p> <p>En la décimo tercera sesión “Mini Dama”, los niños cuentan los espacios para que sus fichas se puedan desplazar, la dirección, el número de fichas que le quedan, esto permite el desarrollo de su pensamiento matemático, como queda demostrado en el desarrollo dela sesión de aprendizaje, en donde los niños tuvieron que simular las fichas de la dama donde entre ellos jugaban y eran dueño del juego pero antes de jugar se le dio las reglas del juego y de cómo tenían que desplazarse los niños tuvieron que</p>
--	---

	<p>estar atentos y captar las reglas y de cómo tenían que desplazarse, los niños se sintieron muy nerviosos al momento de elegir su movimiento en el juego ganó el equipo que logró eliminar todos los integrantes del equipo contrario, luego que terminaron los niños se dirigieron al aula y se ubicaron en pareja para realizar el juego de damas le hizo entrega de un tablero de dama, fichas y dado los niños tuvieron que realizar lo mismo que realizaron en el patio ganaron los niños que eliminaron a su compañero del juego, luego los niños tuvieron que dibujar el juego de dama en una hoja para observar si captaron como ubicar la fichas de dama.</p>
--	--

4.2. COMPARACIÓN DE LOS RESULTADOS DE EVALUACIÓN CON LA NUEVA TEORÍA.

El primer resultado hallado **“Los niños aceptan los juegos de mesa en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje del área de matemática”**.

Podemos verificar este resultado con la nueva teoría hallada en la investigación, que pone de manifiesto la gran aceptación de los niños por los juegos de mesa a la vez que han solicitado que estén siempre en la sesiones de aprendizaje del área de matemática, la gran motivación e interés que han despertado los juegos de mesa en los niños, no solo queda en la diversión sino que cada juego aporta para el desarrollo de ciertas capacidades y habilidades, como podemos ver en la nueva teoría hallada que se presenta a continuación:

Los “Rompecabezas”, han logrado en los niños que deben estar concentrados y atentos a cada movimiento que se dé, también ejercitan su memoria visual, puesto que deben tener un esquema previo de cómo era la imagen y recordar en qué lugar tienen que colocar cada pieza. En “Encuentra las diferencias”, ha logrado en los niños que se den cuenta que si no están atentos y no mantienen una adecuada observación de las imágenes no podrán encontrar las diferencias que es el objetivo del juego. La “Jenga”, ha logrado en los niños entiendan que el juego es de riesgo con cada pieza que se saque, lo que hace que los niños estén atento y sea muy observador, además de desarrollar su psicomotricidad. En “Buscando la pareja”, ha logrado en los niños que recuerden las imágenes para identificar las parejas, esto conlleva también a mejorar la atención y la concentración. En el “Corre caminos”, ha logrado en los niños mejorar la coordinación óculo manual al tener que arrojar los dados de tal manera que obtenga el mayor puntaje posible, contar los espacios que se debe avanzar y los que faltan para lograr ganar el juego. En la “Carrera de caballos”, ha logrado que los niños despertar el interés por el juego, especialmente por las fichas y las reglas que tiene, necesita una dosis mayor de concentración y observación para lograr ganar. En el “Busca y encuentra”, ha logrado en los niños la atención necesaria para ubicar la figura que se encontró al inicio.

La teoría formal también nos ofrece aportes teóricos sobre la aceptación de los juegos de mesa, como se detalla:

Para Ayarza (2004) señala que el juego es “la expresión natural y el modo peculiar de la creación del niño. Es una actividad estructurada que consiste en el ejercicio de las funciones sensorio motriz, intelectuales y sociales, proporcionando al niño estímulos de diversa especie y orden”.

Según Garvey (1982) señala que las conversaciones de los niños, cuando juegan entre sí, tiene una riqueza lingüística y una complejidad

que no alcanzan cuando la conversación se establece con un adulto o en su presencia.

Según lo explica Hemsy (2002) al agregar que “él juego requiere repetición y ésta le da al niño la oportunidad para afianzar las habilidades que el juego le exige”.

Dunyó (2004) acota que “el maestro tiene que estar convencido de la importancia de las actividades lúdicas del niño, como forma de expresión y de aprendizaje, en todas las áreas del saber”.

En el segundo resultado hallado: **“Los niños logran mejorar el desarrollo de su pensamiento matemático”**.

Podemos verificar este resultado con la nueva teoría hallada en la investigación, que pone de manifiesto la gran importancia del desarrollo del pensamiento matemático, a través de algunos juegos de mesa que estimulan los conocimientos de los números, las figuras geométricas, el conteo y otros, esto permite que los niños se interioricen en el mundo de las matemáticas, como podemos ver en la nueva teoría hallada que se presenta a continuación:

En el “Origami”, ha logrado en los niños que se familiaricen con la técnica del plegado de papel, desarrollando la destreza, exactitud y precisión manual, requiriendo atención y concentración en la elaboración de figuras en papel que se necesite. En “Construyendo con figuras geométricas”, ha logrado en los niños la interacción entre ellos, además de mejorar su creatividad al momento de realizar las figuras en los papeles de colores. En el “Juegos de puntos”, ha logrado en los niños Desarrolla la capacidad lógica y el ingenio, que tienen que crear diferentes estrategias para lograr armar todo el conjunto. Contribuye en la resolución de problemas, así como desarrolla la capacidad de tolerancia. En el “Dominó”, ha logrado en los niños la mejora del

conocimiento matemático al tener que contar los puntos de las fichas así como las secuencias numéricas. En “Tres en línea”, ha logrado en los niños mejorar las destrezas motoras: coordinación óculo-manual, cruce de la línea media. Además de tener que fijar una estrategia para ganar deben estar atentos al conteo de las posiciones, ejercitando su pensamiento matemático. En los “Palitos de fósforos”, ha logrado en los niños la intuición y la imaginación para poder armar las figuras y a mejorar la psicomotricidad. En el “Bingo matemáticos”, ha logrado en los niños la mejora en el conocimiento matemático al tener que contar los números que ya han salido en el bingo, es decir les ayuda a mejorar la memoria y la atención. En la “Mini dama”, ha logrado en los niños a mejorar la observación y la psicomotricidad, al momento de saber dónde debe de mover las fichas para lograr ganar el juego.

La teoría formal también nos ofrece aportes teóricos sobre el desarrollo del pensamiento matemático:

Para Dienes las denominó: etapa del juego, etapa de la estructura y etapa de la práctica. Más tarde estas etapas se transformarían en seis, y además la del juego podía ser no lúdica para alumnos mayores. Las seis etapas que recorrer en el aprendizaje de un concepto matemático.

Según Alsina el pensamiento matemático se logra a través de experiencias, en las que el acto intelectual se construye mediante una dinámica de relaciones sobre la cantidad y posesión de los objetos en el espacio y el tiempo

Importante lo aportado por Decroly, es el de la inclusión de las matemáticas dentro de la vida cotidiana, como un desarrollo necesario y normal dentro de nuestras actividades diarias.

Piaget ya no se refiere a conocimiento que adquiere el niño a través de su experiencia, sino a través de la acción que él tenga sobre estos objetos, como es el caso de los juegos.

La metodología Montessori, en el área de matemática es desarrollada de una manera integral abarcando no solo materiales concretos sino también sensoriales y de la vida diaria, haciendo así el aprendizaje aún más perdurable y significativo, abarcando todos los aspectos de la vida del niño, comprendiéndolo y respetándolo a nivel integral.

4.3. SÍNTESIS TEORÍA FINAL.

Mientras los niños simulan una carrera de caballos desarrollan su pensamiento probabilístico y construyen la idea de que al lanzar dos dados hay números que salen con más frecuencia que otros. Al jugar una partida de dominó de diferencias despliegan su habilidad para abstraer características y clasificar figuras. Cuando quieren obtener el mayor puntaje en el recorrido de un Corre camino, elaboran hipótesis sobre los resultados de las operaciones más convenientes y luego tienen la oportunidad de comprobarlas al consultarle a la profesora. Asimismo, quienes juegan también, desarrollan valores como saber esperar su turno, respetar las reglas del juego, y ser tolerante al fracaso si se pierde.

Los juegos bien elegidos permiten: Construir o reafirmar conocimientos, desarrollar habilidades, promover valores y actitudes positivas.

Hay algunos juegos en los que el contenido matemático es el protagonista; en otros, los conocimientos que se requieren son mínimos, y otros más en los que se promueve el pensamiento matemático.

La investigación nos proporciona el sustento en cuanto a información y contexto para determinar la importancia de los juegos como estrategia para el desarrollo del pensamiento matemático de los niños de cuatro años, acorde a las teorías psicológicas de la educación y del análisis de

las características de los participantes, se puede deducir el efecto de los juegos de mesa que han causado impacto en los estudiantes como el medio para lograr el desarrollo del pensamiento matemático, que se ven reflejados en los niveles de logro del área de matemática.



CONCLUSIONES

- La propuesta de la investigación es una alternativa científica para mejorar el nivel de desarrollo del pensamiento matemático porque abordar la integralidad del área de matemática ya que permite a los niños interactuar con diferentes elementos del contexto y situaciones de la vida diaria. Por lo tanto, las docentes deben considerar la investigación a través de los juegos de mesa como una unidad didáctica que demanda mayor planificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- La implementación de recursos pedagógicos innovadores como son juegos educativos y materiales manipulativos en las clases de matemática, genera en los niños una serie de ventajas entre las que se pueden destacar, que el uso de estos recursos permite captar la atención de los alumnos y alumnas, generando en ellos el deseo de ser partícipes activos de las actividades que con éstos se desarrollan. Si bien los alumnos en la cotidianeidad dan un uso de entretenimiento a los juegos, al ser éstos utilizados para una función educativa provocan en ellos dos efectos; que son el de divertirlos y a la vez el de enseñarles, de tal forma que el aprendizaje que se genere sea significativo, por lo cual, no será olvidado por el estudiante y perdurará a través del tiempo.
- La aplicación en las clases de Matemáticas de distintos tipos de juegos permite crear un ambiente investigativo en el aula y una atmósfera muy positiva en función de elevar a niveles superiores el pensamiento lógico matemático de los alumnos y con ello la calidad de la educación que desarrollamos.
- La investigación enfrenta distintos problemas de la vida, por lo que sólo con un adecuado desarrollo del pensamiento lógico estarán en condiciones de buscar las mejores alternativas de solución. La educación de forma general y los maestros en particular tienen el deber ineludible de

trabaja en función de elevar los niveles de desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños.

- La planificación de múltiples actividades por parte de los maestros con la intención de desarrollar el pensamiento lógico matemático de los niños, es una vía para elevar los niveles de calidad de la educación. Entre este conjunto de actividades se destacan sobre manera lo relacionado con los métodos de enseñanza que propicien una participación activa y consciente de los niños en el proceso de adquisición de los conocimientos, el trabajo con los problemas de diferentes tipos y naturaleza. La aplicación de los juegos de mesa donde encontraremos reglas y actividades descritas anteriormente, que permitan un desarrollo acelerado y continuo de las capacidades de los niños para emitir juicios, realizar razonamientos lógicos y resolver problemas con un alto nivel de independencia y creatividad.



"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA

SUGERENCIAS

- Las docentes deben cambiar sus concepciones sobre la enseñanza aprendizaje de la matemática como, aplicando estrategias adecuadas y pertinentes para que los niños resuelvan problemas, haciendo uso de los juegos de mesa y de situaciones de la vida diaria.
- La utilización de esta estrategia de igual forma puede también traer otras repercusiones, como es el caso de la indisciplina, debido que el juego al ser lúdico, permite que los niños interactúen en forma constante, lo que en algunos casos puede llevar a que los niños, conversen, se levanten de sus asientos o que conversen en exceso. Estas situaciones se pueden evitar si el docente posee un dominio de curso, como de igual forma de la estrategia utilizada.
- Sensibilizar a los docentes en la apertura y el sacrificio para la implementación de la estrategia de juegos, ya que sus opiniones coinciden en que esta estrategia de enseñanza aprendizaje, no se utiliza en algunas instituciones, debido a diversos factores, tales como el desconocimiento por parte de los profesores acerca de esta estrategia pedagógica que pueden utilizarse para el desarrollo de las actividades matemáticas y de cómo con ellos lograr el objetivo de sus clases, además de la falta de recursos económicos para la adquisición de juegos educativos o para la fabricación de los mismos, lo cual se ve influenciado además, por el factor tiempo, con el cual muchos no cuentan.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Accilio, Lurdes. (2015). Efectos de la aplicación del juego en el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes del 2º grado de educación primaria I.E. N° 1193 “Emilio del Solar”. Chosica – Perú.

Bishop, A. J. (1999). Enculturación Matemática. La educación matemática desde una perspectiva cultural. Editorial Paidós, SAICF. Impreso en España.

Cerdal y otros. (2011). Fortalecimiento de competencias Matemáticas tempranas en preescolares, un estudio chileno. Documento en línea. Disponible en: <http://www.psyce.org/articulos/23-39>

Cueto, C. F. (2006). Los juegos educativos en la educación primaria. Editorial San Marcos. Perú.

De Agüero, S. (2003). Estrategias para la solución de problemas en situaciones matematizables de la vida cotidiana. Ed. Grupo Ideograma editores. Ciudad de México.

Fernández, José. (2008). Desarrollo del pensamiento lógico y matemático: el concepto de número y otros conceptos. Ed. Paidós, Madrid – España.

Ferrero, L. (2004) El juego y la matemática 5ta Ed Madrid: La Muralla

García, Petrona. (2013). “Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática”. Universidad Rafael Landívar. Guatemala

Huaracha-Ortega, Maricela. (2015). Aplicación de juegos matemáticos para mejorar la capacidad de resolución de problemas aditivos en estudiantes de segundo grado de educación primaria de la I.E. Ignacio Merino. Universidad de Piura. Perú

Llactahuaman, Mariela. (2013). Influencia didáctica del juego en la enseñanza - aprendizaje, área de matemática en los alumnos del 3° de educación primaria, de la I.E. N° 1203 Manylsa – Ate. Universidad Enrique Guzmán y Valle. Chosica - Perú

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2016). La Hora del Juego Libre en los Sectores. Edición MINEDU. Lima Perú.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017). Guía de elaboración Uso y Conservación de materiales educativos. Edición MINEDU. Lima Perú.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017). Recursos y materiales educativos de Educación Básica Regular Educación Inicial. Edición MINEDU. Lima Perú

Navarro, Nancy. (2015). Influencia del juego didáctico en las dificultades de aprendizaje en el área de matemática en los alumnos(as) del 3° grado de la Institución Educativa Pública 21015 - Mala - Cañete. Chosica – Perú.

Ospina, María. (2015). “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar”. Universidad de Tolima – Colombia

Paredes, Diana. (2011). “Jugar y sus implicaciones en el desarrollo del pensamiento matemático”. Universidad del Valle. Cali – Colombia.

Payares, V. (2015). El juego como estrategia lúdica para mejorar las habilidades - lógico-matemáticas en estudiantes del grado 6° - 2 de la Institución Educativa Liceo Guillermo Valencia de la ciudad de Montería (Córdoba) Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá. Colombia

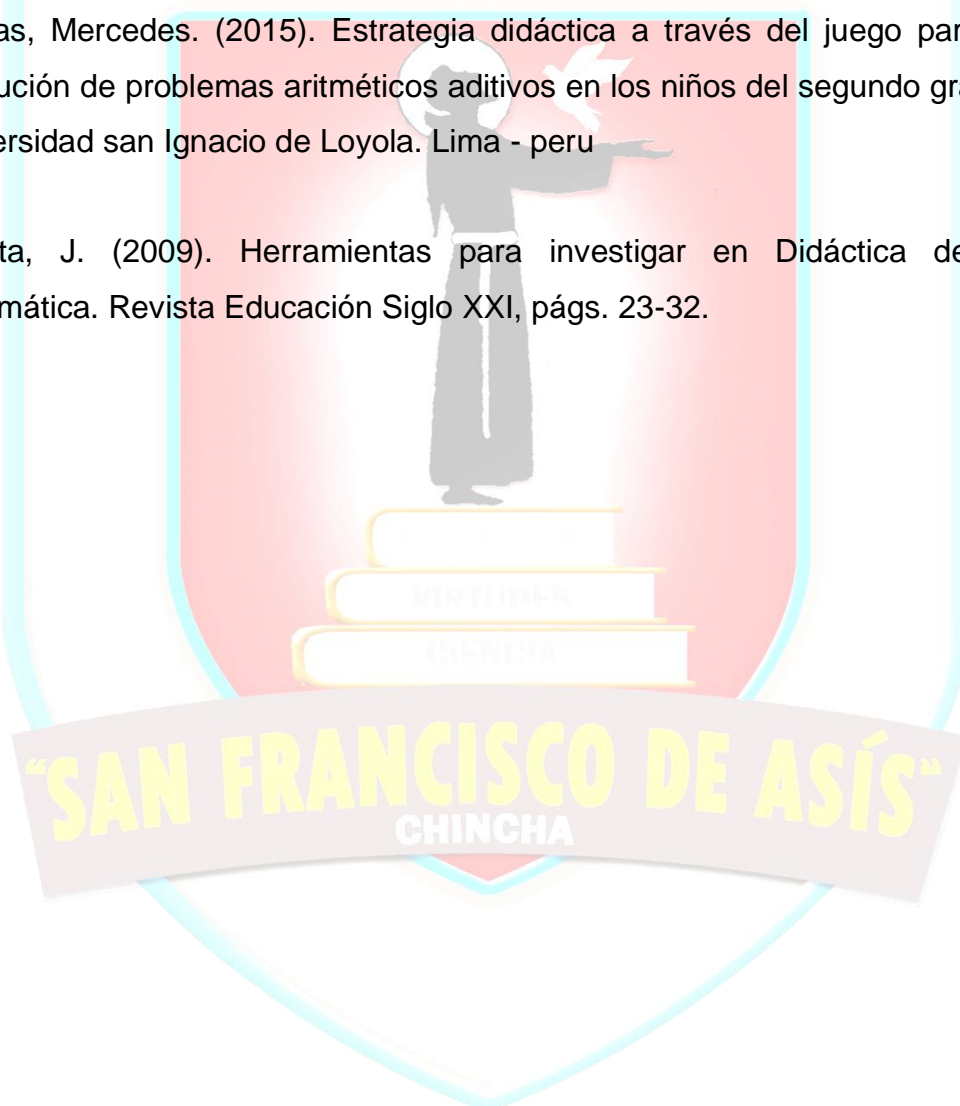
Pérez, J.H. (2006). El concepto de cardinal y la formación del pensamiento lógico matemático en educación infantil a través del juego de cartas. www.waece.org/cdlogicomatematicas/index.php.

Quispe, Keyla. (2014). Uso del juego en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos del 5º grado de educación primaria en la Institución Educativa Corazón de Jesús, UGEL N° 06 Vitarte. Chosica – Perú.

Salazar, Julia. (2013). Los juegos educativos en el aprendizaje del área de matemática y rendimiento académico de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres. UGEL N° 02. Chosica – Perú.

Vargas, Mercedes. (2015). Estrategia didáctica a través del juego para la resolución de problemas aritméticos aditivos en los niños del segundo grado. Universidad san Ignacio de Loyola. Lima - peru

Zapata, J. (2009). Herramientas para investigar en Didáctica de la matemática. Revista Educación Siglo XXI, págs. 23-32.





ANEXOS

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
CHINCHA