

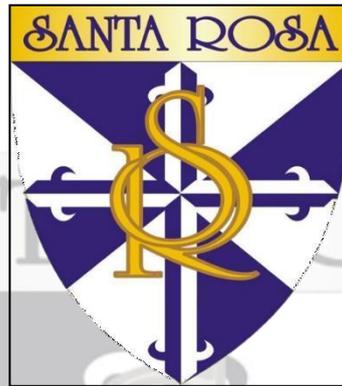


ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA

PÚBLICA SANTA ROSA



PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

**DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MATEMÁTICO A
TRAVÉS DE LOS JUEGOS CONCRETOS DE LOS NIÑOS DE 3
AÑOS DE LA I.E.I. 166 VIRGEN DEL CARMEN - HUASAO**

Línea de Investigación:

DIDÁCTICA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR:

AGUILAR HUILLCA MARYORIE

Asesor:

DR. HUGO ENRIQUEZ ROMERO

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

CUSCO - PERÚ

2023



INDICE DE CONTENIDO

CAPITULO I - PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	4
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	6
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	7
1.3.1. OBJETIVO GENERAL	7
1.3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	7
1.4. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL ESTUDIO	8
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	9
1.6. LIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	9
CAPITULO II - MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	10
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	10
2.2. BASES TEÓRICO – CIENTÍFICAS.....	21
CAPÍTULO III – MARCO METODOLÓGICO.....	36
3.1 HIPOTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....	36
3.1.1 HIPOTESIS GENERAL.....	36
3.1.2 HIPOTESIS ESPECÍFICAS	36
3.2 VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN	37
3.2.1 VARIABLE INDEPENDIENTE	37
3.2.2 VARIABLE DEPENDIENTE.....	37
3.2.3 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	38
3.3 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	39
3.3.1 ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN	39
3.3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	39
3.3.3 ALCANCE.....	39
3.3.4 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	40
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO.....	40
3.4.1 POBLACIÓN	40
3.4.2 MUESTRA	40
3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	41



3.6	TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	
	TÉCNICA DE PROCESAMIENTO DE DATOS.....	41
3.7	ASPECTOS ÉTICOS.....	42
3.7.1.	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS.....	43
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	46 - 47
	ANEXOS.....	48

LISTA DE TABLAS

Tabla 1.....	38
Tabla 2.5 v Presupuesto del proyecto.....	43
Tabla 3. Cronograma de Actividades	44

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	40
----------------	----

CAPITULO I - PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En el presente contexto, el conocimiento matemático es un instrumento fundamental para la comprensión y análisis de la realidad y se debe poner práctica de manera diaria para que el niño se sienta cómodo con el lenguaje y el método de pensar, razonar y divertirse con los juegos concretos.

Según Unicef (2019), los niños latinoamericanos que tuvieron experiencia preescolar demostraron un mayor conocimiento y un logro en las habilidades matemáticas básicas en el primer y segundo grado. El 63% de los niños de primer grado con experiencia preescolar llegaron a las capacidades numéricas básicas; por otro lado, aquellos que no cuentan con esa experiencia, el resultado fue del 49%. En Uruguay, las niñas que participaron en actividades preescolares mostraron un buen desempeño en el primer grado, demostrando sus competencias en matemáticas. En Chile se ha demostrado que la participación preescolar afecta de manera positiva el aprendizaje en matemática en los estudiantes del nivel primario. Esto demuestra que, en la etapa preescolar, hubo calidad de enseñanza a los niños. Los resultados de las actividades preescolares en matemáticas en el nivel inicial fue un 75% de estudiantes que tenían competencias positivas en matemáticas y, en Chile, el 65% obtuvieron un nivel positivo en aritmética.

Según Minedu (2018), la matemática adquiere un significado importante y se comprende mejor cuando se aplica a las actividades diarias. Los niños se sentirán más satisfechos cuando puedan relacionar cualquier cálculo numérico con situaciones que conozcan. Al aprender la aritmética con el entorno cotidiano se convierte en un elemento importante para la vida. Asimismo, resulta fundamental aplicar en la etapa de preescolar, ya que los conocimientos se construyen de manera global a esa edad del niño. Esta disciplina debe ser una práctica diaria en el aprendizaje de los niños y cualquier circunstancia puede utilizarse para mejorar y fortalecer los conocimientos matemáticos. Según DREA (2019), el problema de enseñar contenidos matemáticos sin considerar la edad de los niños podría determinar el avance y limitar la capacidad intelectual de los más pequeños.

se trabajan números naturales, contando incluso hasta 50 y, en distintos casos, hasta 100, así como enseñarles a sumar y restar. A esta edad los niños no deberían invertir energía estando sentados, sino cooperando, explorando e indagando sensorialmente. La situación es preocupante porque cada conocimiento dependerá del nivel de conocimiento. Si la forma de adquirir el conocimiento básico de matemáticas ha sido de manera apresurada, puede provocar una aberración por la aritmética en un futuro.

Se ha identificado que los niños en la área matemáticas en la Institución Educativa I.E.I 166 Virgen del Carmen, distrito de Oropesa provincia de Quispicanchis, departamento de Cusco, muestran deficiencias en el aprendizaje, sobre todo en las ideas numéricas debido a las diferentes variables académicas identificadas con los docentes y padres de familia, fundamentalmente por las limitaciones en la utilización de materiales instructivos y los juegos identificados en el área curricular. Con estos antecedentes de la educación tradicional, se puede identificar que los niños de nivel inicial, al ingresar al nivel primario, presentan deficiencias al momento de identificar y representar los números, lo cual genera desconocimiento de las actividades fundamenta.

El problema que se presenta en la mayoría de los docentes es que no utilizan los juegos concretos como medio del aprendizaje o como estrategia en las competencias, siendo el juego una de las herramientas necesarias y eficaces para desarrollar en los niños y niñas las nociones de las matemáticas.

Sin embargo, en las aulas de inicial se puede observar ausencia de juegos que desarrollen al máximo el pensamiento matemático acompañado con los juegos concretos. Los docentes disponen con materiales que el Ministerio de Educación les ha brindado, pero no hacen uso oportuno ni didáctico, por ello es necesario contribuir al desarrollo del pensamiento matemático de los niños y niñas, mediante los juegos concretos.

Los primeros 6 años de vida, el niño va atravesando por las diferentes etapas, donde están en proceso de desarrollo cognoscitivo alcanzando enormes progresos y gran parte de ellos, se llevan a cabo con las

matemáticas. Y esa edad debemos incentivar, de tal forma que las matemáticas se conviertan en un áreas muy divertidas de aprender y el eje principal será acompañado con los juegos concretos, es ahí donde comienza su desarrollo de habilidades, que posterior pasaran a asimilar, interiorizarse y comprenderlos con mucha facilidad, cuando el niño y niña comience su preparación escolar.

Los juegos concretos es una estrategia educativa que permitirá que el docente despierte el interés en los niños. La evaluación censal de estudiantes debe ser el reflejo, donde los docentes estén comprometidos con variar las estrategias y no seguir enseñando de forma tradicional.

El propósito es resolver este problema que todos los años trae, las dificultades en aprender las matemáticas, y la finalidad de este proyecto es lograr que el niño y niña desarrollen naciones matemáticas al jugar, cantar, mover su cuerpo en interacción con su entorno con ello su pensamiento matemático.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿En qué medida el uso de los juegos concretos contribuye al desarrollo del pensamiento matemático de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial “N°166 Virgen del Carmen” del nivel inicial de Huasao año 2023?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- ¿En qué medida el uso de los juegos concretos contribuye al desarrollo de memoria de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial “N°166 Virgen del Carmen” del nivel inicial de Huasao año 2023?
- ¿En qué medida el uso de los juegos concretos contribuye al desarrollo de noción espacial de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial “N°166 Virgen del Carmen” del nivel inicial de Huasao año 2023?
- ¿En qué medida el uso de los juegos concretos contribuye al

desarrollo de expresión numérica de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial “N°166 Virgen del Carmen” del nivel inicial de Huasao año 2023?

- ¿En qué medida el uso de los juegos concretos contribuye al desarrollo de concentración de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial “N°166 Virgen del Carmen” del nivel inicial de Huasao año 2023?
- ¿En qué medida el uso de los juegos concretos contribuye al desarrollo de estimación de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial “N°166 Virgen del Carmen” del nivel inicial de Huasao año 2023?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar en qué medida el uso de los juegos concretos contribuyen al desarrollo del pensamiento matemático de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial “N° 166 Virgen del Carmen” del nivel inicial de Huasao año 2023.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Determinar en qué medida el uso de los juegos concretos contribuyen al desarrollo de memoria de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial “N° 166 Virgen del Carmen” del nivel inicial de Huasao año 2023.
- Determinar en qué medida el uso de los juegos concretos contribuyen al desarrollo de noción espacial de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial “N° 166 Virgen del Carmen” del nivel inicial de Huasao año 2023.
- Determinar en qué medida el uso de los juegos concretos contribuyen al desarrollo de expresión numérica de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial “N° 166 Virgen del Carmen” del nivel inicial de Huasao año 2023.
- Determinar en qué medida el uso de los juegos concretos contribuyen al desarrollo de concentración de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial “N° 166 Virgen del Carmen” del nivel inicial de Huasao año 2023.
- Determinar en qué medida el uso de los juegos concretos

contribuyen al desarrollo de estimación de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial “N° 166 Virgen del Carmen” del nivel inicial de Huasao año 2023. Describir los resultados obtenidos por los niños de 3 años.

1.4 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL ESTUDIO

La presente investigación se justifica en la medida de establecer la aplicabilidad del “Desarrollo del pensamiento matemático a través de los juegos concretos en los niños de 3 años. Es muy importante porque permite establecer las relaciones de los juegos concretos con las matemáticas, para un mejor desarrollo en la autonomía en los niños y niñas de educación inicial, porque no solo busca un desarrollo cognitivo, sino también un desarrollo físico, emocional y social con la adquisición de hábitos, habilidades para desarrollar el juego, las responsabilidades de trabajar en equipo y acompañados con la buena práctica de valores que le impulsara a construir una personalidad que le servirá para adaptarse en el medio social. De esta forma es posible lograr grandes cambios y progresos, para formar niños íntegros, que está en la mano de todos los docentes para lograr el propósito, formar generaciones de niños y niñas con mentalidad divergente que beneficien a nuestra ciudadanía.

Teniendo en conocimiento que los niños y niñas desde que nacen tienen aptitudes propias y en el transcurso del tiempo, desarrollan sus capacidades sensorio – motrices con la ayuda de las madres. El niño tiene la mentalidad inventiva y creativa, donde realizara juegos individuales y grupales, utilizando juguetes u objetos que le sirven para lograr el propósito.

El docente juega el papel fundamental de encaminar correctamente las diversas acciones de jugar del niño y niña en beneficio de su formación educativa, y crear ambientes de seguridad en la que el niño pueda desarrollar sus habilidades creativas de manera libre. La investigación se basa teniendo en consideración que el desarrollo infantil es global y mediante los juegos concretos los niños y niñas mejoren su independencia y autonomía. Los principales beneficiarios serán los niños y niñas porque también aprenderán un autocontrol de sus emociones que podría ser cuando ganen o pierdan en los diversos juegos concretos, si perder la sensación y la esencia de ser participe, porque de hecho que todos ya son ganadores en su desarrollo individual. También los padres de familia, colegas y la comunidad educativa adquirirán los conocimientos de

trabajar en equipo y tener en conocimiento que los niños tiene una autonomía desde los 3 años, los juegos concretos estarán en cada momento involucrado lo que es el afecto, buenos hábitos, valores y costumbres que ayudara a formar un buen estudiante logrando que su aprendizaje sea significativo y eficaz conjuntamente aprendiendo el desarrollo de las matemáticas

1.5 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1 Delimitación Temporal

Los datos que serán considerados para el desarrollo del trabajo de investigación serán enumerados dentro del periodo 2023 considerando los juegos concretos relacionados con la matemática, en la institución educativa de la ciudad de Cusco, esto será obtenidos a través de fuentes primarios y secundarios como fuentes orales que permitirá determinar los juegos concretos para el mejor desempeño y rendimiento académico.

1.5.2 Delimitación Espacial

Proyecto de investigación es en la ciudad de Cusco, provincia de Quispicanchis, distrito de Huasao en la institución educativa N°166 Virgen del Carmen.

1.5.3 Delimitación Académica

El proyecto de investigación cumplirá con lo exigido por la I.E.S.P.P. Santa Rosa entorno al grado investigativo y el esquema de presentación para proyectos de tesis, para ello se sustentará bibliografías, textos y fuentes Orales.

1.6 LIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Dentro de la limitación menciono algunas: La limitación principal que se me presento fue, las pocas investigaciones sobre el material educativo y al no existir instrumentos estandarizados a nuestra realidad que sea válida y confiabilidad.

Dificultad para ingresar a la biblioteca y repositorio de otras Universidades particulares y así poder acceder a las fuentes de las tesis sobre el tema de mi investigación. La escasez de soporte teórico específico para investigar mucho más.

CAPITULO II - MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Burgos, V; Fica, D. Navarro, L; Paredes, M; Rebolledo, D. (2005), En su investigación, “Juegos educativos y materiales manipulativos: un aporte a la disposición para el aprendizaje de las matemáticas”, tesis sustentada en la ciudad de Temuco – Chile. Tuvo como objetivo central conocer la influencia de los juegos educativos y materiales en la enseñanza de las matemáticas. Para esta investigación utilizaron el Método Cualitativo (descriptivo). Llegando a las siguientes conclusiones:

La implementación de recursos pedagógicos innovadores como los juegos educativos y materiales manipulativos en las clases de matemáticas genera una serie de ventajas entre las que se puede destacar:

- Permitir captar la atención de los alumnos y alumnas
- Generan el deseo de ser partícipes activos de las actividades que estos se desarrollan.
- Socialización más a los alumnos

Sin embargo, la teoría de Piaget está más enfocada al desarrollo cognitivo, siendo el juego una gran herramienta para la estimulación de este; mientras que, por otra parte, la teoría de Vygotsky está más enfocada al ámbito social, no se puede considerar el desarrollo del niño sin tener en cuenta el contexto socio-cultural, siendo el juego un elemento esencial para la socialización y el conocimiento del entorno social.

Los otros tres autores trabajados, Steiner, Montessori y Freinet, también defienden el papel activo del niño para la adquisición de aprendizajes. El juego es como un instrumento fundamental para el desarrollo espiritual y potencia los momentos de respiración. El juego es una actividad natural. Para Freinet solo el juego, en sí mismo, no tiene el componente social fundamental que sí tiene el trabajo y juego.

El juego facilita la adquisición de conocimientos, habilidades, competencias, actitudes y valores mientras el niño y niña disfruta.

Es una herramienta para el desarrollo integral del niño, ya que sus beneficios abarcan todos los ámbitos.

García (2013) en su tesis de licenciatura titulada Juegos Educativos para el Aprendizaje de la Matemática, sustentada en la Universidad Rafael Landívar, con la idea de encontrar el avance en el grado de saberes de los alumnos al emplear los juegos académicos como técnicas de aprendizaje del área de matemáticas, el diseño metodológico en el que se centró el autor fue el experimental, donde se tuvo el apoyo de 60 alumnos, divididos en dos grupos, uno experimental y el otro de control, a los cuales se les aplicó la técnica de recolección de las pruebas. El autor concluye en que el emplear los juegos académicos, aumenta el grado de saberes y aprendizaje del curso de matemáticas, llegando a cumplir las metas propuestas, esto se da porque el juego ayuda a aprender, ya que cambia la manera en que los alumnos desarrollan sus labores que aparte de relacionarlos con la gente de su alrededor también le dan saberes que refuerzan el aprendizaje. Sin embargo, lo que hemos observado en la práctica diaria es que el proceso de enseñanza y aprendizaje de las Matemáticas suele estar regido por un modelo tradicional, presentándose, en la mayoría de los casos, como un mero proceso de transmisión y recepción de información.

De Rincon, A. (2010). En su tesis: importancia del material didáctico en el proceso matemático de educación preescolar, para optar el título de Licenciada en Educación en la Universidad de los Andes.

Esta investigación cualitativa descriptiva se llevó a la práctica con un grupo de 2 docentes y 25 niños y niñas cursantes de preescolar sección "C" todos pertenecientes al Centro de Educación Inicial " Arco Iris" del estrado de Mérida – Venezuela, utilizando los siguientes instrumentos: Observación directa y entrevistas, llegando a las siguientes conclusiones

Emplear el material didáctico como estrategias permite la motivación en los niños y niñas. Despierta la curiosidad, mantiene la atención y reduce

la ansiedad produciendo efectos positivos.

El material didáctico estimula la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de las habilidades y destrezas.

El material didáctico favorece el proceso de enseñanza y aprendizaje, les ayuda a los niños y a las niñas a desarrollar la concentración, permitiendo control sobre sí mismo.

El material didáctico pone a prueba los conocimientos, en un ambiente lúdico, de manera favorable y satisfactoria en los niños y las niñas.

Considero que este trabajo será de gran ayuda a todos los docentes de nivel inicial y agentes educativas, tanto de escuelas públicas y privadas, y del cómo, estas utilizan el juego relacionando a las matemáticas, que se tiene que promover dentro de la sesión de clases, motivando en todo momento con los juegos concretos.

Jugar pero también al mismo tiempo aprendiendo las matemáticas. Sabemos que los niños y niñas tienden a jugar muchísimo, mas no participan en sus juegos, menos lo ven como una formación de la personalidad, pero tenemos que cambiar esta mentalidad, justamente de ir de la mano las matemáticas y los juegos concretos. Los juegos concretos es el pilar fundamental de la educación, un cambio a las metodologías tradicionales de enseñar y aprender las matemáticas, a potenciar la imaginación, la creatividad y las relaciones socio afectivas con sus compañeros. Por tanto los juegos influyeran bastante en el aprendizaje significativo, ya que estos ayudaran a los niños en referencia a su aparato motor, tanto fino como grueso, así mismo les ayudara en la coordinación moto.

Vara (2013) en su tesis de licenciatura denominada La Lógica Matemática en Educación Infantil, sustentada en la Universidad de Valladolid, España, dada con el propósito de tomar en cuenta la educación en el curso de matemáticas como un componente adicional en el desarrollo de la personalidad de los menores, y la formación de todas sus habilidades, el enfoque que se trabajó en la investigación fue el de tipo cualitativo, donde se tuvo la intervención de 40 menores, a los cuales se les aplicaron pruebas para poder determinar los resultados. El autor alegó que los saberes del curso de matemáticas ayudan a percibir e interactuar con la realidad, se debe de considerar que este saber debe de iniciar desde muy pequeños, con el apoyo de herramientas didácticas, ejercicios, prácticas, cabe resaltar que para apoyar a los



menores se deben emplear palabras para reconocer de forma más sencilla los conceptos y así el curso se les hará más sencillo de aprender. El niño está inmerso en números desde su nacimiento y uno de los roles fundamentales de la escuela es posibilitar una comparación entre el conocimiento intuitivo, informal y el conocimiento formal, sistematizado, y tener sentido para los niños.

Viadys Guynett Burgos Navarrete, Dámaris Natalia FicaRiffo, Luisa Claudina Navarro Quezada, Daniela Soledad Paredes Contreras, María Elisa Paredes Albornoz, Dora Margareth Rebolledo Herrera (2005). “Juegos Educativos y 14 materiales manipulativos: Un aporte a la disposición para el Aprendizaje de las matemáticas”, Tesis sustentada en la Universidad Católica de Temuco - Chile, quienes concluyen en que: La presente investigación se realizó en un período de cinco meses en un establecimiento particular subvencionado de la ciudad de Temuco en Chile.

La investigación está destinada a dar respuestas a las diversas preguntas en relación a la disposición de aprendizaje hacia el Subsector de educación Matemática por parte de una muestra heterogénea escogida de dos cuartos años básicos A y B. La investigación se llevó a cabo mediante la planificación de actividades que considerando los cuatro ejes del Subsector, mediante la implementación de una metodología basada en juegos educativos y materiales manipulativos.

La recolección de datos se realizó mediante la aplicación de diferentes instrumentos tales como: entrevistas aplicadas a los profesores jefes del Subsector, las que sólo cumplieron el papel de referencia; cuestionarios inicial y final aplicados a los alumnas y alumnos, los que arrojaron como resultado una baja disposición por parte de la muestra, lo que cambió rotundamente luego del trabajo con la metodología de enseñanza antes mencionada. Conociendo algunos de los antecedentes de nuestra investigación podemos decir los materiales didácticos juegan un papel importante en el campo pedagógico, y también en la institución educativa en donde laboramos.

ANTECEDENTES NACIONALES

De Lauracio, N. (2006). En su tesis: **Uso de materiales didácticos en un centro educativo inicial del programa de educación bilingüe intercultural (Puno - Perú), para obtener el título de Magister en Educación Intercultural Bilingüe en la Universidad Mayor de San Simón.** La investigación fue realizada en el Centro Educativo Inicial N° 221, en la cual existe la modalidad unidocente y asisten niños de tres a cinco años que son procedentes del medio rural y urbano. Se observó a todos los niños que asistieron en forma regular (los cuales no excedieron el número de ocho), y se entrevistó a la mayoría de los padres de dichos niños.

El tipo de investigación que utilizó la autora fue una investigación cualitativa, en efecto, se ha realizado un trabajo de descripción. Para el desarrollo de este tipo de investigación, se utilizó los siguientes instrumentos: Ficha del distrito de Huacullanim, Ficha del CEI, Guías de observación, Guía de entrevista, Guías para la docente y cuaderno de campo. A las conclusiones que llega la autora son las siguientes:

Los niños, manifiestan dos tipos contrastados de actitudes cuando realizan actividades con los materiales didácticos: mientras que en grupo se muestran colaboradores y cooperadores, cuando trabajan individualmente manifiestan competitividad e individualismo, actitudes en las que cada uno parece velar más por sí mismo que por el compañero o compañera. En ambos casos, los niños revelan una relativa autonomía, dependiendo esto del tipo de actividad desarrollada.

Se constató, en efecto, que los materiales didácticos empleados en los procesos de enseñanza y aprendizaje influyen particularmente en el uso de la lengua (aimara o castellano) en la docente y los niños.

Sin embargo, se constató también un insuficiente uso de recursos del entorno natural y cultural de los niños, así como poco o ningún involucramiento de los padres de familia en la vida escolar del centro educativo estudiado. Una estrategia estaría dada por la promoción de la participación de los padres de familia en la elaboración y el uso de materiales propios del contexto en el cual sus hijos se desenvuelven.

De Chang, E; Paredes, F. (2003). En su tesis: **Programa de actividades de elaboración de material didáctico para desarrollar la noción número en los niños de 5 años del Centro Educativo Parroquial “José Lefebvre Francour del distrito de Moche-Trujillo,** para optar el título en Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Trujillo. La investigación tuvo como participantes una muestra de 36 niños de 5 años, el estudio se realizó mediante una investigación Cuasi-Experimental, Pre test y Pos test a través de la aplicación de técnicas de observación, trabajo individual y trabajo en grupo enfatizando las siguientes conclusiones:

En el presente trabajo encontraron que de acuerdo a los resultados obtenidos en el pre y post test la aplicación de un programa de actividades de materiales didácticos tuvo la propiedad de desarrollar la noción número en los niños de 5 años.

Se comprobó mediante la aplicación del pre test que el nivel de rendimiento del grupo experimental y grupo control es respectivamente 11.78 y 13.28 existiendo diferencias significativas.

Se comprobó en la aplicación del post test que después de la aplicación del estímulo el nivel de rendimiento del grupo control y grupo experimental es 16.64 y 17.42 respectivamente, encontrándose que existen diferencias significativas.

El material didáctico elaborado por los niños permitió incrementar significativamente el desarrollo de la noción número en la ejecución de las actividades

De Oria, M. y Pita, K. (2011). En su tesis: **Influencia del uso del material didáctico en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N°1683 Mi Pequeño Mundo del distrito de Víctor Larco de la ciudad de Trujillo,** para optar el título en Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Trujillo. El estudio fue realizado con una muestra de 10 niños utilizando el diseño de investigación pre-experimental de pre-test y post test, concluyendo en lo siguiente:

El nivel de aprendizaje en los niños de 5 años de edad en el área de Lógico Matemático según el pre test determinó un bajo rendimiento.

Se ha demostrado que el uso del material didáctico si influyó significativamente en el aprendizaje del área Lógico Matemática en niños de 5 años edad.

Se ha determinado que el uso del material didáctico aplicado a través del programa educativo ha brindado una alternativa pedagógica a los docentes de educación inicial para mejorar el aprendizaje en el área de Lógico Matemático.

De Ávalos, P; Bon, C. y Mio, R. (2007). En su tesis: Influencia del uso del material didáctico reciclable en el desarrollo del aprendizaje de seriación, clasificación y agrupación en el área Lógico Matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Mentas Brillante de la localidad de Trujillo, para optar el título en Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Trujillo. Las autoras trabajaron con una muestra de 32 niños de 4 años de edad y con una investigación Cuasi-experimental, llegando a las siguientes conclusiones:

Los alumnos de la I.E.P “Mentas Brillantes” del aula de 4 años de edad tanto el grupo experimental como el grupo control presentan un deficiente aprendizaje y nos revela el 49.6% del grupo control.

El grupo experimental después de haber aplicado el programa y tomado el post test logró un puntaje equivalente al 88.44%, que comparado con el pre test logra un incremento global del 39.69%.

Los resultados del Post test correspondientes al grupo control nos da a conocer que alcanzaron un puntaje equivalente al 59.31%, es decir logró un incremento del 10.25% en relación al pre Test. Haciendo la comparación del grupo experimental y el grupo control después de haber aplicado el post test son los alumnos del grupo experimental los que logran un aprendizaje

significativo, como lo revela un 29.44% en relación al grupo control

ANTECEDENTES LOCALES

Cáceres Ninan, Nohelia; Puma Castilla, Cinthya (2019), en su tesis: Los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo, Cusco, para optar el título de licenciatura en Educación – Especialidad Inicial – Primaria. Tuvo como objetivo, determinar el nivel de relación entre material educativo y desarrollo del pensamiento matemático. Es indispensable que en la educación de hoy, se busque no solo alcanzar los aprendizajes, sino también desarrollar la creatividad, por ser muy importante en la formación de los niños. Las autoras trabajaron con una muestra de 25 niños y con una investigación de carácter descriptivo, el diseño metodológico en el que se centraron las autoras fue el experimental, el trabajo de investigación permitió llegar a las siguientes conclusiones:

Dado que el valor de (r) encontrado es de 0,66 podemos deducir que existe una correlación directa, moderna y significativa entre material educativo con el desarrollo del pensamiento matemático (r=0,66)

Dado que el valor (r) encontrado es de 0.64, podemos deducir que existe una correlación directa, moderada y significativa entre material educativo con el aprendizaje de números y operacionales.

Dado que el valor de (r) encontrado es de 6,55, podemos deducir que existe una correlación directa, moderada y significativa entre material educativa con el desarrollo de cambio y relaciones.

Mallqui Garcia, Yudit Roxana (2021), Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de una institución educativa pública inicial, Cusco, para optar el título de Maestría en psicología educativa, en la Universidad Cesar Vallejo. Tiene como objetivo de demostrar como las estrategias lúdicas mejoran

el pensamiento crítico de los alumnos segundo ciclo del nivel inicial ubicada en el distrito de Pichari provincia la Convención, trabaja con un muestra de 105 estudiantes, cual se centra a los niños de 3, 4 y 5 años. En el estudio empleo como técnica a la observación y el instrumento fue la prueba. Y con una investigación de carácter descriptivo, Asimismo, Espinoza (2018) elaboró un artículo teniendo como fin determinar la mejora de las habilidades lúdicas en el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes, el diseño metodológico en el que se centró el autor fue el experimental. El trabajo de investigación permitió llegar a las siguientes conclusiones:

Las estrategias lúdicas empleadas en las diferentes sesiones de aprendizaje mejoran sustancialmente el pensamiento crítico de los estudiantes del segundo ciclo de inicial de la institución educativa pública de Cusco, 2021, de acuerdo a los resultados obtenidos en la presente investigación.

Los recursos lúdicos empleados en las diferentes sesiones de aprendizaje mejoran sustancialmente el pensamiento crítico de los estudiantes del segundo ciclo del nivel inicial de la institución educativa de Cusco, 2021, lo cual está determinado en los resultados obtenidos en el presente estudio.

El material didáctico empleado en las sesiones de aprendizaje mejora sustancialmente el pensamiento crítico de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021; esto se confirma gracias a los resultados obtenidos en el presente estudio.

El recurso tecnológico empleado en las diferentes sesiones de aprendizaje mejora el pensamiento crítico de los estudiantes del segundo ciclo del nivel inicial de la institución educativa de Cusco, 2021, ello se evidencia a partir de los resultados obtenidos en la investigación.

La variable las estrategias lúdicas empleadas en las diferentes sesiones de aprendizaje mejoran sustancialmente el pensamiento crítico de los estudiantes del segundo ciclo de inicial de la institución educativa pública de Cusco, 2021, de acuerdo a los resultados

obtenidos en la presente investigación. Los recursos lúdicos empleados en las diferentes sesiones de aprendizaje mejoran sustancialmente el pensamiento crítico de los estudiantes del segundo ciclo del nivel inicial de la institución educativa de Cusco, 2021, lo cual está determinado en los resultados obtenidos en el presente estudio.

Huamán Aucca, Elizabeth Denis; Valencia Valencias, Marilu Margot: realizando la tesis: “El juego para desarrollar la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Divino Amor.

Para optar el título de segunda especialidad con mención en Educación Inicial. En la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Tiene como objetivo, determinar en qué medida el juego desarrolla la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años. El diseño metodológico de la investigación es de carácter descriptivo y experimental. Llegando las siguientes conclusiones:

El juego desarrollar significativamente la psicomotricidad de los niños y niñas en la muestra en estudio, esto se asumen del valor del pre test= 13, 424 y del valor del post test= 35=235, cuyo valor $p= 0,000 = 0.0\%$, por lo que se rechaza la hipótesis nula, aceptándose la hipótesis alterna

En el post test los escolares obtuvieron el 95.0% en Satisfactorio, que significa que los escolares han desarrollado sus habilidades psicomotrices y el 5% en proceso, en cuanto a la dimensión de esquema corporal el 95.0% se encuentran en satisfactorios y 5 % en proceso y en lateralidad el 95.0% se encuentra satisfacotio.

Luego de aplicar las sesiones sobre el juego, existe una variabilidad positiva en la psicomotricidad después de aplicar el juego en los niños y niñas.

Vilches Canal, Litania; Olivera Ccollatupa, Julia (2018), realizando la tesis: El juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 5 años de la institución Educativa inicial de Pacchanta, distrito de Ocongate - Quispicanchi – Cusco.

Para optar el título de segunda especialidad con mención en Educación Inicial. Tiene como objetivo de demostrar de qué manera incide el juego como estrategias en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 5



años en la I.E.I. Pacchanta, Ocongate, Quispicanchis – Cusco. En el estudio empleo como técnica de la observación y experimentación, y el diseño metodológico de la investigación es de carácter descriptivo, con una muestra de 21 estudiantes, El trabajo de investigación permitió llegar a las siguientes conclusiones:

Se demuestra que el juego incide significativamente como estrategias en el desarrollo de la dimensión de lateralidad en los niños de 5 años, pasando de 19% y 9% a 85% y 15% en el nivel de medianamente satisfactorio y plena satisfactorio.

Se comprueba que el juego influye de forma significativa como estrategia en el desarrollo de la dimensión del esquema corporal de los niños de 5 años, logrando pasar de 19% y 9% a 95% y 5%, respectivamente en el nivel de medianamente satisfactorio y plenamente satisfactorio.

Se evidencia que el juego inclina favorablemente como estrategias hacia el desarrollo de la dimensión de equilibrio en los niños de 5 años, logrando de 57% y 9 a 86% y 14% respectivamente, en los niveles de medianamente satisfactorio y plenamente satisfactorio.

La relevancia social de este trabajo radica en las experiencias motrices que se van proporcionando al niño, van a permitir la orientación de su cuerpo de los objetos. El seguimiento de los itinerarios que describe su actividad, así como la construcción de espacios personales (cerrados) o compartidos son datos a tener en cuenta para sus desplazamientos, posiciones y después que pueda iniciar el proceso de lectoescritura.

2.2 BASES TEÓRICAS

2.2.1 JUEGOS

Muñiz y Peláez (2010) considera al juego como una actividad libre y además desinteresada por que los niños y niñas que participan en los juegos lo hacen de manera voluntaria.

Según Gutton (1982) define al juego como una manifestación privilegiada en las acciones de los niños.

En la teoría de la relajación Lazarus (1883) refiere a la fatiga, a las actividades trabajosas, aburridas, que llenan de tensión, exhortando al juego como un desprendimiento del cansancio, y como alternativa de descanso y sosiego.

Para Vygotsky (1966) incentiva la interrelación social, contribuyendo a la capacidad simbólica del niño, destacando el juego como si fuera más grande de lo que es en realidad, como en el foco de una lupa, el juego contiene todas las tendencias de desarrollo de forma condensada y es, de hecho, una gran fuente de desarrollo.

Tenemos a Minerva (2002) que establece que el juego como un hecho social, por ello, su significado depende del significado que le atribuya cada sociedad, del lugar y del tiempo en cuestión, asumiendo diferentes significados.

Muñiz y Peláez (2010) consideran al juego como una actividad libre y además desinteresada por lo que los niños y niñas que participan en los juegos lo hacen de manera voluntaria

Gallardo (2018) nos dice que el juego es una función de la vida, pero no se puede definir con precisión en términos lógicos, biológicos o estéticos. El concepto de juego debe permanecer distinto de todas las demás formas de pensamiento a través de las cuales expresamos la estructura de la vida espiritual y social.

Garvey (1985), considera que el juego desarrolla el placer y es sumamente divertido para los niños, permite que disfruten el momento, muchas veces se desarrolla de manera improvisada, se involucra al jugador que se conecta sistemáticamente, con lo cual va desarrollando su creatividad, comienza a resolver problemas, también sirve para

fortalecer el aprendizaje del lenguaje y otros fenómenos sociales y cognitivos.

Delgado (2011), define que “el juego es un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

Cotrina (2009), conceptualiza el juego como “una actividad fundamental que ayuda a desarrollar y educar al niño en forma integral” (p. 44).

Por lo que, afirmamos que efectivamente entre la acción de educar y jugar no existe diferencia alguna, por que el niño mientras juega aprende, es decir, que de forma natural y espontánea el niño tendrá la oportunidad de adquirir conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Todo niño siente gusto y placer por jugar, es por esta razón que debe de aplicar actividades de aprendizaje considerando el juego como recurso pedagógico. Como se sabe, el juego es una actividad espontánea y natural, donde el niño demostrará su expresión creadora o inventora.

Por lo tanto, el juego le facilitará al niño pasar de la percepción de las sensaciones a través de los sentidos al conocimiento, pues será capaz de identificar los colores, el olor, la textura, el sonido y el sabor de los objetos; todo esto se logrará mediante una constante interacción entre el juego, el desarrollo y el crecimiento.

El juego además permite al niño plantear la solución de diversas tareas que requieren un esfuerzo mental, también permite mejorar la atención, así mismo la memoria empieza a potenciarse al igual que la imaginación. Piaget (1984, citado por Ribes, 2011), define al juego como “una acción libre considerada como ficticia situada al margen de la vida real, capaz de absorber totalmente al individuo que juega” (p.134).

En ese entender, los juegos caseros elaborados y utilizados por los niños muchas veces serán construidos y utilizados de manera libre y espontánea, no necesariamente seguirán los procedimientos dados por un adulto o la maestra de aula, porque el propósito fundamental de los diversos juegos es desarrollar la creatividad e imaginación de los niños.

El juego en la educación inicial de acuerdo al MINEDU (2015), expresa “Es indispensable que los niños experimenten situaciones en contextos lúdicos y en interrelación con la naturaleza, porque potenciará el desarrollo de la creatividad de los niños” (p. 48). Por esta razón,

consideramos que los juegos caseros son de vital importancia retomarlos para desarrollar la creatividad, asimismo, generar espacios de aprendizajes significativos de una forma más divertida, espontánea y natural.

Incluso el MINEDU (2009), recomienda lo siguiente: Destinar 60 minutos diarios para la actividad del juego porque, los niños deben de recrearse a través de juego todos los días.

Y este tiempo no debe ser utilizado ni reemplazado por otra actividad, es prioritaria para el desarrollo y aprendizaje de los niños. Por eso se recomienda esta actividad durante las primeras horas de la mañana, porque permite a los niños descargar sus tensiones, les da energía y luego de jugar, aprenden mejor en las siguientes horas (p. 65). En ese entender, los niños pueden jugar al inicio o al final de la jornada escolar; lo importante es cumplir con los 60 minutos sugeridos por el MINEDU. De este modo, es importante incorporar los juegos concretos con las matemáticas dentro de las actividades de aprendizaje, para desarrollar y potenciar la creatividad de los niños, las mismas que permitirán que los niños estén descansados y relajados para así regresar a casa tranquilos. Los Juegos concretos a finalidad de desarrollar habilidades, destrezas, en la motricidad fina y facilitar el aprendizaje de las áreas curriculares en el nivel inicial.

2.2.2 Tipos de juego según Piaget

A. Juegos funcionales

Según la propuesta de Piaget, el juego funcional se vincula a la fase sensorio motora. Este juego se trabaja con ejercicios, en los cuales se considera el simbolismo, que consiste en realizar y repetir algunas actividades o rutinas con la intención de adaptarse al contexto y realidad poco a poco. Teniendo en cuenta que a través de la manipulación de objetos los niños comprenderán y establecerán relaciones con los elementos que existan en su entorno (Piaget, 1983).

B. Juegos simbólicos

Este tipo de juego se caracteriza porque sustituye la funcionalidad de un objeto por otro imaginario. Por ejemplo: se puede hacer uso de

una caja de cartón para simular que es una casa o, también que los niños usen un tubo como si fuese un cañón. Son juegos que resaltan la creatividad e imaginación de los niños. Estos juegos muchas veces van acompañados de personajes imaginarios, que no existen o de los amigos que se consideran como invisibles pero que son creados por la imaginación de los niños, y muchas veces los acompañan en los juegos. La primera etapa se juega de forma individual, para posteriormente dar paso a una fase colectiva, donde se empieza a compartir con otros niños los objetos imaginarios, así como los amigos invisibles (Piaget, 1983)

C. Juegos reglados

Los juegos reglados suelen aplicarse a los niños entre los 6 y 12 años, porque desde los 6 años, las reglas se van incorporando y estas a su vez se van complejizando. Este tipo de juegos, promueve la interacción entre los mismos y poco a poco se va comprendiendo las reglas y de esta forma promover el pensamiento estratégico y una planificación. Como sabemos, los niños antes de los 6 años ya demuestran diversas habilidades que les permiten entender el tipo de juego que se realizara.

Piaget (1983), manifiesta: En fases más tempranas, entre los 3 y 4 años, su interés se centra en juegos físicos, donde debe respetar normas sencillas: no salirse de una línea, esperar turno, hablar cuando le pregunten, etc. Son normas que no requieren una alta concentración, ni una atención que en esta fase temprana es corta y es una habilidad poco desarrollada (p. 34).

Es importante saber elegir los juegos concretos, y estas a su vez sean adaptadas según el nivel de dificultad para ser aplicados con niños menores de 6 años.

Para que estos juegos puedan ser aplicados por los niños, es necesario que una persona adulta inicie el juego, dando a conocer cuáles son las principales reglas y el procedimiento que se debe de seguir y hacer el acompañamiento mientras dure el juego, de tal forma poder romper con la barrera de resistencia, aprovechando pasar un tiempo con ellos y establecer vínculos sociales que puedan infundir la

práctica de valores como son: el respeto, saber ceder, perder un poco para luego ganar, control de emociones, negociación y frustraciones.

Juegos de construcción

Piaget (1983), “en este tipo de juegos los niños crean construcciones, vehículos de transporte o cualquier tipo de objeto mediante la suma de pequeñas piezas de distinto tamaño, color y forma” (p. 56). Tomando como referencia a Jean Piaget, el trabajo de investigación está centrado en el uso y aplicación de los juegos concretos elaborados por los niños como parte de los juegos de construcción y añadiendo las matemáticas.

Objetivo:

Ejercitar los dedos y las manos de una forma sencilla y divertida. Hacer la actividad dos veces al día, o cuando el niño necesite relajarse.

Potencia aprendizajes a nivel sensorial a través del reconocimiento de texturas, tamaños, colores, etc. ejemplos: duro, suave, con grumos, con bolitas, sin bolas, ruido, limpiar los dedos, estirar, hacer una bola.

Fortalecer la motricidad fina y fomentar la conversación entre compañeros, la familia durante todo el proceso poniendo a prueba la creatividad y flexibilidad de los niños.

2.2.3 CLASES DE JUEGO

A. Juego simbólico:

Periodo entre los 2 y los 6 años, la tendencia lúdica se manifiesta predominantemente en forma de juego simbólico, es decir, un juego de ficción, imaginación e imitación. Esta categoría incluye la metamorfosis de los objetos, por ejemplo: un palo de escoba se convierte en un caballo, una caja de fósforos en un carro, una caja se convierte en un camión o en un trenecito, también tengo juegos de rol: jugando a mamá y niño, maestra y estudiante, médico y paciente, etc. En este sentido, el juego simbólico es, a la vez, una forma de asimilación de lo real y un medio de autoexpresión, porque como el

niño juega a la casa, desempeña

los roles de madre, padre e hijo, o juega de la escuela, reproduciendo los roles de maestra y alumna, está, al mismo tiempo, creando nuevos escenarios y también imitando situaciones reales que vive.

B. Juegos de reglas:

La tercera forma de actividad lúdica que surge es el juego de reglas, que comienza alrededor de los 5 años, pero se desarrolla principalmente en la fase que va de los 7 a los 12 años, predominando a lo largo de la vida del individuo. Los juegos de reglas son combinaciones sensoriomotoras (carreras, juegos de pelota) o intelectuales (cartas, ajedrez) en las que hay competencia entre individuos (sin la cual la regla sería inútil) y regulada ya sea por un código transmitido de generación en generación, o por acuerdos momentáneos. Lo que caracteriza al juego de reglas es el hecho de la regulación a través de un conjunto sistemático de leyes (las reglas) que aseguran la 28 reciprocidad de los medios empleados.

En la teoría de Piaget, el juego de reglas es un comportamiento lúdico que asume relaciones sociales o interindividuales. Por tanto, esta forma de juego prevé la existencia de socios comunes y determinadas obligaciones (las reglas), lo que le confiere un carácter eminentemente social.

2.2.4 TIPOS DE JUEGOS

Según el Minedu (2010) la tipología de juegos se realiza de manera libre, sin embargo, para efectos de este estudio se dan a conocer los siguientes tipos de juegos que servirán para estimular al niño:

A. Juego motor.

Siguiendo la justificación del Minedu (2010) se denomina al juego motor se presenta en forma de simples ejercicios motores, dependiendo exclusivamente de la maduración del sistema motor.

Su objetivo es simplemente el placer de operar en sí. Casi todos los esquemas motores dan lugar a un ejercicio lúdico, estos ejercicios motores consisten en la repetición de gestos y movimientos sencillos, con valor exploratorio. En los primeros meses de vida, el bebé estira

y tira de las piernas y los brazos, sacude las manos y los dedos, toca los objetos y los sacude, haciendo ruidos o sonidos. Estos ejercicios tienen valor exploratorio, aunque los ejercicios motores.

B. Juego cognitivo.

Según el Minedu (2010) los juegos cognitivos se denominan así porque implican el uso de habilidades cognitivas para el buen desempeño del jugador; éstos se refieren a un conjunto de juegos variados que trabajan aspectos cognitivos, proponiendo la intersección entre los conceptos de juego, diversión y cognición.

El uso de juegos en el contexto escolar posibilita el ejercicio de habilidades emocionales y sociales, ya que su uso favorece la interacción social y la colaboración mutua.

El uso de juegos cognitivos implica jugadores en una situación de negociación, conflicto y oposición, debido a que es una actividad delimitada por reglas en las que la persona necesita autorregular su comportamiento y aprender a lidiar con la frustración derivada de una derrota, con el ejemplo.

C. Juego social

Según el Minedu (2010) los juegos sociales permiten que el niño interiorice las reglas sociales, respete los espacios, los materiales y los compañeros. De esta forma, como hecho social, el juego asume la imagen, el significado que cada sociedad le atribuye. Este es el aspecto que nos muestra por qué el juego se presenta de formas tan distintas, según el lugar y la hora.

D. Juego simbólico

De acuerdo con el Minedu (2010) el juego simbólico permite al niño comenzar a imaginar, reflexionar, razonar, dándole esta adquisición de conocimientos físicos o mentales, un nuevo poder, que, si se pone en acción, va acompañado de un placer que incita al ejercicio.

El juego simbólico es una actividad fantasiosa acompañada de acción corporal, para vivir su fantasía, los niños tienen en cuenta la realidad. Pero, si la realidad es una construcción que se va elaborando poco a poco, por cada persona, en la primera infancia no hay nada que deformar,

simplemente porque la realidad del niño todavía se está construyendo.

2.2.5 Importancia del juego en educación inicial

Para conocer la importancia de los juegos en educación inicial, se nombra a Caba (2004) para quien: El juego brinda la oportunidad de aprender al alumno, finalmente, para este autor, el concepto de lúdico es amplio.

La aplicación de la alegría desarrolla el placer, despertando así el interés del alumno por aprender, así como otras habilidades consideradas relevantes en su desarrollo, tales como: las afectivas, cognitivas y motoras (p. 40). En ese sentido, jugar en el jardín de infancia tiene una gran relevancia para el desarrollo del niño, por lo tanto, podemos afirmar que: El juego es una actividad fundamental para los niños pequeños y, al jugar, el niño experimenta, descubre, inventa, aprende y confiere habilidades, es jugando como los bebés desentrañan el mundo, se comunican y se integran en un contexto social.

Los juegos son una oportunidad de aprendizaje, cuantas más veces son practicadas y sin importar si es el mismo pero aplicado en diversas circunstancias, hace al estudiante experto, así como también lo prepara para desarrollar estrategias personales, crear juegos y por ende proponerlas, siendo importantes al aplicarlas en contextos parecidos.

Es una oportunidad que fortalece aprendizajes con desarrollos de competencias, movilizandocapacidades específicas, ya que el juego es la relación entre el arte, juego y aprendizaje, imprescindible trabajo para el docente de nivel inicial.

2.2.6 Características del juego en educación inicial.

Para conocer las características de los juegos se cita a Moreno (1992) quien nos dice que las características del juego en educación inicial son:

- A. **No literalidad**, los juegos donde predomina la realidad interna sobre la externa. El sentido habitual es reemplazado por uno nuevo. Ejemplos de situaciones en las que el significado no es literal son el osito de peluche que actúa como un hijo pequeño y el niño que imita al hermano que llora.
- B. **Efecto positivo**, el juego de los niños se caracteriza por signos de placer o alegría, incluida la sonrisa, que expresa la satisfacción del niño cuando juega libremente. Este proceso

- C. tiene efectos positivos en los aspectos corporales, morales y sociales del niño.
- D. **Flexibilidad**, el juego lleva a los niños a ser flexibles y buscar alternativas de acción.
- E. **Prioridad del proceso de juego**, mientras el niño juega, su atención se centra en la actividad en sí y no en sus resultados o efectos. El juego infantil solo puede recibir esta designación cuando el objetivo del niño es jugar.
- F. **Libre elección**, el juego infantil solo puede ser un juego cuando el niño lo elige libre y espontáneamente, de lo contrario es trabajo o enseñanza.
- G. **Control interno**, en los juegos infantiles, los propios jugadores determinan el desarrollo de los eventos, proporcionando a los estudiantes libertad y control interno.

A estas características podemos agregar las siguientes:

Incentiva a crear espacios con climas agradables, fomentando desarrollar actitudes de respeto, tolerancia, cooperación.

La experiencia social y física aviva a consolidar sus conocimientos, aprendiendo de manera autónoma, estimulando a la autorregulación de sus aprendizajes, actitudes, habilidades comunicativas, ya que mientras se juega se experimenta el respeto a las normas, reglas, así como jugando, aprende parte de la vida.

Desarrolla pensamientos críticos y reflexivos, generando interrogantes en función a resolver problemas cotidianos, proponiendo alternativas creativas de solución.

Permite asumir roles de ciudadanía, ayudando a actuar de manera asertiva, proactiva frente a diversidades de problemas de índoles contextos, enriqueciendo sus saberes para el bienestar de su comunidad. Siendo participe de juegos grupales, incentiva al trabajo colaborativo, donde involucra a todos hacia el logro de un objetivo común y cooperativo, donde enseña a valorar sus talentos y poderlos compartirlo para el logro del objetivo.

De esta manera el juego desarrolla una actitud y comportamiento de pertenecer a un grupo social, donde el respeto a las normas es un

compromiso personal y social.

Según Caneo (1987) el juego tiene la función natural en el desarrollo de los procesos psicológicos básicos, a través de los juegos, los niños no solo experimentan situaciones que se repiten, sino que también aprenden a lidiar con los símbolos y a pensar por analogía.

Al crear estas analogías, se convierten en productores de lenguajes creadores de convenciones, permitiéndose someterse a reglas y dar explicaciones.

Con el uso de juegos, es posible desarrollar en el alumno, además de las habilidades matemáticas, la concentración, la curiosidad, la conciencia de grupo, el compañerismo, la confianza en sí mismo y la autoestima. El juego es una preparación del joven para las serias tareas que le demandará la vida posterior, es un ejercicio de autocontrol indispensable para el individuo.

El juego se vuelve importante para estimular la construcción de esquemas de razonamiento a través de su activación, para brindar la búsqueda de soluciones problemáticas, a través del esfuerzo voluntario.

A las funciones de Caneo (1987), añadimos una serie de funciones, destacando según su propósito:

Hace descubrir posibilidades a los niños a acercarse a un conjunto de conocimientos relacionados a los números naturales.

Incrementa una posición y actitud constructiva frente al trabajo propuesto; durante los juegos, los niños tomarán decisiones en función a las reglas establecidas, la oportunidad de llegar a acuerdos en conjunto, estableciendo lazos objetivos para responder y resolver propuestas retadoras y superar obstáculos.

Ayuda a desarrollar autonomía y decisión, así como discernir y respetar aportes en función a un mismo objetivo.

2.2.7 Factores que influyen en el juego.

Si se desea aplicar los juegos como una estrategia, se requiere de algunos factores importantes que nos ayudan a favorecer y garantizar una eficiente práctica. En este sentido, se deben de organizar los espacios educativos, así como usarlo de forma adecuada y permitiente, de los recursos educativos, y con la tarea docente que otorga en los espacios

donde interactúan con los estudiantes teniendo un clima apacible para su aprendizaje. Es así que se presentan los siguientes factores que influyen en el juego:

A. Sobre los espacios educativos.

Adornar el espacio de un aula es colaborar a mantener la calma, paz y armonía en el aula, evitando de llenar las paredes de las aulas con carteles, fotos e imágenes, que hayan producido los niños, además de renovarlas periódicamente. Se debe destacar que en el caso de niños y niñas del II ciclo, la ambientación debe ser resultado de un trabajo en conjunto, maestros y estudiantes, así se les da la libertad de apropiarse de cada espacio, ya que cada elemento colocado tiene un significado adicional de solo una ambientación, está su aporte y por ende su consideración.

B. Sobre los materiales.

Los juegos deben de ser favorecidos con una manipulación adecuada de materiales tanto estructurados como no estructurados deben responder a la edad del estudiante, a la diversidad cultural, suficiente para la cantidad de los niños y niñas, con respecto al último, deben ser reciclados, preparados también en unidad con los niños y niñas, pintarlos, transformarlos, mientras se realiza, se genera un contexto de comunicación y de familiarización sobre su uso.

C. Sobre el rol del adulto:

El adulto o el docente, tiene que prestar atención y estar siempre dispuesto para que pueda responder oportunamente y de manera afectuosa a las necesidades de todos los niños y niñas dentro o fuera del aula. Al interactuar con los niños, el adulto debe mantener una actitud tranquila, sosegada, usando los recursos como la voz, gestos, miradas, movimiento corporal, como medios para incentivar la práctica amigable. También debe estar atento a la coyuntura climática de la zona para integrar acciones, materiales, etcétera

2.2.8 Problemática de la didáctica de la matemática

Los profesores de matemáticas han pasado por momentos angustiosos en lo que se refiere a problemas de aprendizaje, ya que es un área que

se ocupa de la complejidad de los números, los problemas de enseñanza-aprendizaje en esta área son evidentes tanto en las clases teóricas como prácticas.

Las huellas heredadas de las reflexiones históricas de una enseñanza reprimida de las Matemáticas, hasta hoy se reflejan en nuestros alumnos y esto ha comprometido la enseñanza-aprendizaje en esta área del conocimiento.

De acuerdo con Guerra (2010) actualmente, la Matemática es una asignatura que forma parte de los componentes curriculares de la educación básica, lo que contribuye significativamente a la formación de los estudiantes. Si bien es una asignatura obligatoria, los problemas vividos en esta relación profesor-alumno y las clases de Matemáticas son grandes, presentan falta de atención, conductas inadaptadas, falta de afecto, falta de compromiso con el proceso de aprendizaje, muchas veces estos problemas se derivan de la experiencia del profesor.

Actitud, dificultando la lógica del razonamiento y provocando el desinterés de los estudiantes por participar en las clases de matemáticas.

Se entiende que estos hechos son causados por su propia historia, donde la Matemática siempre ha sido vista y etiquetada por los alumnos como la peor asignatura de la escuela, incluso los docentes alimentan esta cultura de dificultades en la escuela, contribuyendo quizás a la evasión y el fracaso, excluyendo en consecuencia la estudiante del entorno social de la escuela. Asimismo, Bermejo (2004) señala que la Matemática tiene un valor formativo que ayuda a estructurar el pensamiento y el razonamiento deductivo, pero juega un papel instrumental en la educación de los ciudadanos, ya que es una herramienta que sirve para el día a día. La vida y para muchas tareas en las actividades humanas. Es necesario que el alumno perciba las Matemáticas como un sistema de códigos y reglas que conforman el lenguaje de la comunicación y las ideas y le permiten modelar la realidad e interpretarla. Así, números y álgebra como sistema de código, geometría en la lectura e interpretación del espacio, estadística y probabilidad en la comprensión de fenómenos en universos finitos vinculados a aplicaciones. El proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación matemática no se limita a simples cálculos de ecuaciones.

funciones, sino que permite al individuo reflexionar sobre sus posibilidades de comprensión lógica con autonomía, ejercitándolas de forma significativa y adecuada.

Así también, Rivière (1990) afirma que los problemas cruciales en la enseñanza aprendizaje de las Matemáticas derivan de la falta de apreciación de su importancia en el planeta tierra, porque factores como la exacerbación de contenidos inapropiados promovidos por una escuela caracterizada por factores históricos tradicionales, hasta el día de hoy, la mayoría de ellos son aún con profesionales no calificados etiquetando la enseñanza de las Matemáticas con contenidos estandarizados por libros de texto conformados por la esencia de la globalización que no representa cambio, por lo que los problemas de enseñanza-aprendizaje continúan existiendo y pocos son los que se esfuerzan por promover cambios significativos en esta área.

2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS:

- **Actividad**

Conjunto de fenómenos de la vida activa, como los instintos, las tendencias, la voluntad, el hábito, etc., que constituye una de las tres partes de la psicología clásica, junto con la sensibilidad y la inteligencia.

- **Acompañamiento**

El apoyo o sostén que se le brinda a algo o a alguien también recibe el nombre de acompañamiento.

- **Creación**

Se entiende por creación la acción y efecto de inventar, establecer o instituir algo que anteriormente no existía ni posee antecedentes. La palabra creación deriva del latín creativo (Cuba y Palpa, 2015).

- **Creatividad**

Es la capacidad de crear o generar nuevas ideas o conceptos, o nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que normalmente llevan a conclusiones nuevas, resuelven problemas y producen soluciones originales y valiosas (Arce y Saldaña, 2013).

- **Conocimiento**

“Es la información adquirida por una persona a través de la experiencia o

la educación, la comprensión teórica o práctica de un asunto referente a la realidad”. (Arce y Saldaña, 2013, p. 46)

- **Enseñanza**

“La enseñanza es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien” (Delgado, 2011, p.34).

- **Emoción**

Sentimiento muy intenso de alegría o tristeza producido por un hecho, una idea, un recuerdo.

- **Flexibilidad**

La flexibilidad por tanto es entendida como la capacidad que tienen las personas para cambiar de modo de pensar y permite realizar clasificaciones de diferentes maneras y abordar un problema desde diferentes perspectivas.

- **Fluidez**

Habilidad que tienen las personas de emitir de forma rápida muchas ideas, pensar en muchas más cosas de las que en un primer momento lo pueda hacer.

- **Juguete**

Un juguete es un objeto para jugar, entretener y aprender, generalmente destinado a niños.

- **Imaginación**

Es la capacidad mental de representar las imágenes de las cosas reales o ideales. También se trata de una imagen creada por la fantasía. Originalidad Habilidad que tienen las personas de aportar ideas novedosas, diferentes, únicas y apartadas de la normalidad o convencionalidad.

- **Aprendizaje en el área de matemática**

De acuerdo con lo mencionado en el Minedu (2016) “La finalidad de la matemática en el currículo es desarrollar formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones que permitan a los niños interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, el

planteamiento de supuestos” (p. 10)

- **El juego simbólico:**

De acuerdo con el Minedu (2010) el juego simbólico permite al niño comenzar a imaginar, reflexionar, racionar, dándole esta adquisición de conocimientos físicos o mentales, un nuevo poder, que, si se pone en acción, va acompañado de un placer que incita al ejercicio.

- **Estrategia:**

Son acciones muy bien planificadas en función al propósito, que facilita el logro de los objetivos.

- **Enseñanza-aprendizaje:**

Se denomina como el proceso que se realiza mediante las actividades cognoscitivas de un estudiante que está bajo la tutela de un docente, teniendo como meta dominar conocimientos, adquirir distintas habilidades, así como formar hábitos y sobre todo intervenir en la formación científica universal.

- **Juego motor:**

Siguiendo la justificación del Minedu (2010) se denomina al juego motor se presenta en forma de simples ejercicios motores, dependiendo exclusivamente de la maduración del sistema motor. Su objetivo es simplemente el placer de operar en sí.

- **Juego cognitivo:**

Según el Minedu (2010) los juegos cognitivos se denominan así porque implican el uso de habilidades cognitivas para el buen desempeño del jugador; éstos se refieren a un conjunto de juegos variados que trabajan aspectos cognitivos, proponiendo la intersección entre los conceptos de juego, diversión y cognición.

- **Juego social:**

Según el Minedu (2010) los juegos sociales permiten que el niño interiorice las reglas sociales, respete los espacios, los materiales y los compañeros. De esta forma, como hecho social, el juego asume la imagen, el significado que cada sociedad le atribuye.

- **Juegos:**

Minerva (2002) que establece que el juego como un hecho social, por ello, su significado depende del significado que le atribuya cada sociedad, del lugar y del tiempo en cuestión, asumiendo diferentes significados.

CAPITULO III - MARCO METODOLÓGICO

3.1 HIPOTESIS DE LA INVESTIGACION

3.1.1 Hipótesis general

El Uso De Los Juegos Concretos Contribuye Al Desarrollo Del Pensamiento Matemático De Los Niños Y Niñas De 3 Años De La Institución Educativa N° 166 “Virgen Del Carmen” Nivel Inicial De Huasao Año 2023

3.1.2 Hipótesis específica

- ¿El uso de los juegos concretos contribuye al desarrollo de la memoria de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 166 “Virgen del Carmen” Nivel Inicial de Huasao Año 2023?
- ¿El uso de los juegos concretos contribuye al desarrollo de la noción espacial de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 166 “Virgen del Carmen” Nivel Inicial de Huasao Año 2023?
- ¿El uso de los juegos concretos contribuye al desarrollo de la expresión numérica de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 166 “Virgen del Carmen” Nivel Inicial de Huasao Año 2023?
- ¿El uso de los juegos concretos contribuye al desarrollo de la concentración de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 166 “Virgen del Carmen” Nivel Inicial de Huasao Año 2023?
- ¿El uso de los juegos concretos contribuye al desarrollo de la estimación de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 166 “Virgen del Carmen” Nivel Inicial de Huasao Año 2023?



3.2 VARIABLES DE LA INVESTIGACION

3.2.1 VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos Concretos (Piaget)

Dimensiones:

- Motriz
- Creativo
- Cognitivo
- Social
- Afectivo
- Emocional

3.2.2 VARIABLE DEPENDIENTE

Pensamiento Matemático (CNEB)

Dimensiones:

- Memoria
- Noción espacial
- Expresión numérica
- Concentración
- Estimación

3.2.3 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla 1 Operaciones de variables

Variable	Definición	Dimensiones (elementos – Carácter - Etapas)	Definiciones
V. Independiente: Juegos Concretos	El juego concreto se caracteriza porque los niños y las niñas empiezan a utilizar la lógica, dentro de sus capacidades. En este momento también se vuelve muy importante compartir el juego, especialmente con otros niños y niñas.	Motriz	La motricidad es la capacidad que tiene un organismo de generar movimiento o dedesplazarse, también alude específicamente a la facultad del sistema nervioso central de provocar contracciones musculares.
		Creativo	La creatividad es algo que se puede potenciar y que está vigente en el ser humano desde la etapa de la niñez. A través de juegos y dinámicas se pone de manifiesto
		Cognitivo	Es el proceso de adquisición de conocimiento (cognición) mediante la información recibida por el ambiente y el aprendizaje.
		Afectivo	Es todo aquello que se relaciona con los afectos o los sentimientos. En este sentido, los afectos pueden entenderse como sensaciones internas que nos generan distintos tipos de inclinaciones o rechazos hacia personas, circunstancias, etc.
		Emocional	Es la reacción tanto biológica como psicológica de un individuo ante determinado tipo de situaciones o fenómenos que ejercen influencia sobre su comportamiento o conducta.
V. Dependiente :Pensamiento Matemático	Son las capacidades que los estudiantes que van desarrollando asociadas a conceptos matemáticos, de razonamiento lógico, de comprensión y exploración del mundo a través de proporciones, relaciones... logrando potenciar aspectos más abstractos del Pensamiento	Memoria	Es esa capacidad cognitiva que nos permite operar con la información que estamos recibiendo y que ya tenemos almacenada. Es una función cognitiva esencial
		Noción espacial	El desarrollo de la noción espacial en niños condiciona su ubicación en el ambiente en el que se encuentran y su aprendizaje en la escuela y en la vida. Al principio, el pequeño tendrá como referencia su propio cuerpo, y poco a poco alcanzará las abstracciones propias del pensamiento adulto.
		Expresión numérica	La capacidad numérica es aquella capacidad mental que permite comprender las cantidades, tamaños, porciones, etc. Esta capacidad es un sentido numérico temprano, que permite reconocer cantidades antes de conocer los números y sus símbolos.
		Concentración	los niños se concentran mejor y más tiempo en tareas que les resultan divertidas o atractivas, como los juegos; y la atención voluntaria es residual, es decir, les cuesta hacer el esfuerzo de poner atención en aquellas actividades que les parecen monótonas y menos atractivos
		Estimación	Aprender a estimar cantidades es una habilidad importante que los niños deben adquirir durante la etapa de preescolar. Esta habilidad les permite hacer predicciones rápidas y aproximadas sobre la cantidad de objetos que se encuentran en un grupo, lo que les ayuda a tomar decisiones y a resolver problemas en su vida cotidiana

3.3 MÉTODO DE INVESTIGACION

3.3.1 ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

El presente estudio corresponde al enfoque cuantitativo que, en la postura de Hernández y Fernández (2004) el método cuantitativo es concluyente y tiene como objetivo cuantificar un problema y comprender su dimensión, me refiero que este tipo de investigación proporciona información numérica sobre el comportamiento de una variable.

El método cuantitativo se pone en práctica para medir el tamaño de una variable, segmento de una muestra, participación, frecuencia o comportamiento de la variable, niveles de distribución.

3.3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El presente estudio corresponde a una investigación experimental. Para Fleischer et al (2002) la investigación experimental se utiliza en las ciencias sociales, psicología y la educación, donde se basa en la comparación entre dos o más grupos con una lógica sencilla, implican la recogida de datos cuantitativos y la realización de análisis estadísticos sobre ellos durante la investigación, como la interpretación y observaciones para llegar a una conclusión.

3.3.3 ALCANCE

El presente trabajo se basa en una investigación explicativa, busca determinar la relación entre el juego concreto y el pensamiento matemático en los estudiantes de 3 años de nivel inicial. Según Hernández, et al. (2004) en la investigación explicativa, determina las causas de los fenómenos, genera un sentido de entendimiento y estructurado, enfoca en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por la que se relacionan dos o más variables. El propósito de la investigación explicativa es explicar, registrar, observar y responder por las causas del mismo.

3.3.4 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño del presente trabajo es pre experimental. Según Hernández (1998) estos diseños son una medición, donde consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición de una o más variables para observar cuál es el nivel del grupo en estas variables. Algunas veces pueden servir como estudios exploratorios, pero sus resultados deben observarse con precaución, abren el camino, pero de ellos deben derivarse estudios más profundos. Para ello necesitamos dos grupos diferentes para llevar a cabo este método de diseño de investigación.

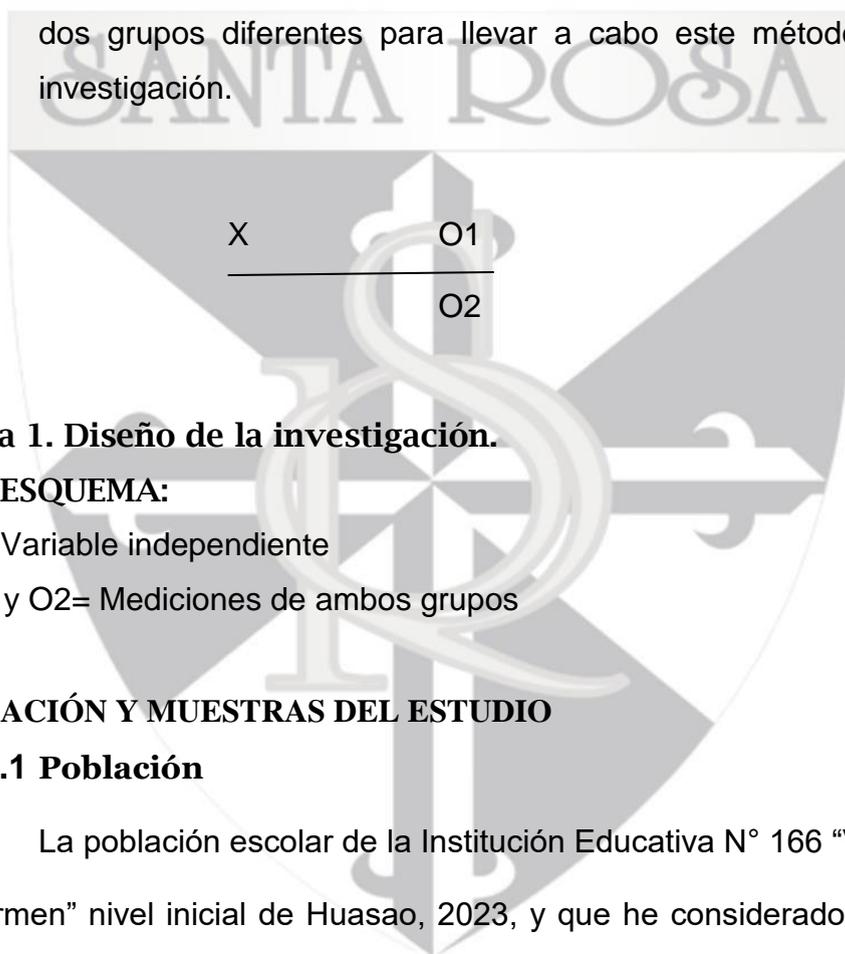


Figura 1. Diseño de la investigación.

EL ESQUEMA:

X= Variable independiente

O1 y O2= Mediciones de ambos grupos

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRAS DEL ESTUDIO

3.4.1 Población

La población escolar de la Institución Educativa N° 166 “Virgen del Carmen” nivel inicial de Huasao, 2023, y que he considerado como punto de partida para seleccionar nuestra muestra está constituido por 150 estudiantes de 3, 4 y 5 años. Para conocer la concepción de población, se da como referencia al autor Carrasco (2007) quien la define como: Conjunto de todos los elementos que forman parte del espacio territorial al que pertenece el problema de investigación. 236

Muestra

En consecuencia, la muestra del presente estudio está constituida por los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa inicial N° 166 “Virgen del

Carmen” en total de 23 estudiantes de 3 años; basándonos, según Carrasco (2007) en una selección directa e intencionadamente “muestreo intencional o de convivencia) es un esfuerzo deliberado de obtener un grupo representativo de la población”p.237

Según Esteban (2010) la muestra “Es una parte relativamente pequeña de elementos de una población” p. 190, en el caso del presente proyecto; se eligió como muestra a la sección de 3 años A

3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.5.1 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Dentro de las más importante técnicas se encuentra la prueba de ejecución pero también la observación, el cual permite recoger información directa de las variables, y uno de sus instrumentos más eficiente es la lista de cotejo que nos permite observar a los niños de educación inicial. Al respecto Carrasco (2006) concibe que es “un proceso intencional de captación de las características, cualidades y propiedades de los objetos y sucesos de la realidad a través de nuestros sentidos o con ayuda de poderosos instrumentos que amplían su capacidad p. 282.

3.5.2 INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS

Los instrumentos que se practicarán según las variables bajo estudio, tenemos a las siguientes:

Lista de cotejo: el cual se aplicara para evaluar la variable juego concreto.

Cuestionario: el cual se aplicará para obtener datos acerca de la variable, desarrollo del pensamiento matemático.

3.6 TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO DE DATOS

Luego de recolectar los datos se procede a las siguientes actividades: Tabulación de datos y elaboración de cuadros y gráficos estadísticos.

Análisis e interpretación de cuadros y gráficos estadísticos.

Comentarios de los datos mencionados.

Cuantificación de los resultados.

Cabe mencionar que parte del procesamiento y análisis de datos nos apoyamos en software informático como es: procesador de textos y hoja de cálculo (Excel) y

el programa SPSS que nos ayudara a conocer el grado de correlación entre las variables de estudio.

3.7 ASPECTOS ÉTICOS

Para desarrollar la investigación se pedirá la autorización y consentimiento de los padres de familia de todos los estudiantes de la muestra, así tener respaldo en la ejecución del proyecto de investigación. Sabiendo que la ética de la investigación con los seres humanos es una rama de la ética aplicada, cuyo objeto de estudio son las investigaciones científicas, en las cuales participan los seres humanos. Por tanto hace que los sujetos de esta investigación sean vulnerables al rastreo de sus identidades, involucrando potencialmente su privacidad; por esta razón se requiere de pasos adicionales para la protección de las personas que participan en estos estudios.

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

PRESUPUESTO O COSTO DEL PROYECTO

ACTIVIDADES	COSTO EN SOLES
Asesoría	1200
Bibliografía	600
Materiales de escritorio	300
Equipo de cómputo	500
Movilidad	450
Tipeo	200
Empaste	200
Sustentación	200
TOTAL	3 450

FINANCIAMIENTO

El financiamiento del proyecto de investigación será autofinanciando, de tal manera cubriendo todos los requerimientos económicos hasta la finalización de la investigación

CONTROL Y EVALUACION DEL PROYECTO

El control y la evaluación del proyecto de investigación es necesario en todas las etapas de su desarrollo. Una evaluación continua garantiza que cualquier irregularidad de detecte y corrija a tiempo, lo que permite reducir al mínimo los efectos perjudiciales para el proyecto así resulte verdaderamente eficaz, y de forma abierta con una amplia participación de los interesados.

El seguimiento es un proceso continuo que debe llevarse a cabo con una periodicidad regular, y que debe centrarse en la evaluación de cumplimiento de diversos aspectos en la ejecución; satisfacción del usuario, evaluación de los indicadores del rendimiento y formas de medir el efecto del sistema informático en la rentabilidad.



CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES	2023 – 2023							
	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre
Elaboración de proyectos						X		
Elaboración y/o selección de instrumentos						X		
Recolección de los datos						X		
Tratamientos de los datos						X		
Análisis de los resultados						X		
Contrastaciones de las hipótesis						x		
Formulación de conclusiones						X		
Formulación de recomendaciones						X		
Elaboración del informe final							X	X



Correcciones del informe final de la tesis								X	
Presentación de tesis									X
Sustentación de la tesis									X



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ✓ AEDES. 2002. Informe de investigación. Proyecto IFAD-NUS I. Arequipa. Apaza
V. 2002. Informe Anual. Proyecto IFAD-NUS I. Puno, Perú. Canahua A. 2002. Informe de Investigación. Proyecto IFAD-NUS I. Puno. INIA-Cusco. 2002. Informe de Investigación. Proyecto IFAD-NUS I. Cusco. Recuperado de: <https://iperu.pe/superalimentos/kiwicha/>
- ✓ Ibarra Mora, Jessica, Hernández Mosqueira, Claudio Marcelo, & Ventura- Vall-Llovera, Carles. (2019). Hábitos alimentarios y rendimiento académico en adolescentes de Chile. Revista Española de Nutrición Humana y Dietética, 23 (4), 292-301. Epub 13 de octubre de 2020. Recuperado de: <https://dx.doi.org/10.14306/renhyd.23.4.804>
- ✓ REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación. EL RENDIMIENTO ACADÉMICO: CONCEPTO, INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/551/55110208.pdf>
- ✓ https://www.midagri.gob.pe/portal/download/pdf/sectoragrario/agricola/linea_sdecultivosemergentes/KIWICHA.pdf
- ✓ Camacho, L. (2016) tesis El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales México: Ed. XXI.
- ✓ Campos, R (2008). Tesis El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa.
- ✓ Moreno, M (2002). Aprendizaje a través del juego. Madrid, España: Ed. Aljibes.
- ✓ Martínez, G. (1998). El juego y el desarrollo infantil. España: Ed. Octaedro
- ✓ García, M. (2019) Actividades de la matemática a contar para preescolar. Vol. 11. Universal
- ✓ Rivera, D. P. (1997). "Mathematics education and students with learning disabilities: introduction to special series". Journal of learning disabilities.
- ✓ Rivière, A.(1990). Problemas y dificultades en el aprendizaje de las matemáticas: una perspectiva cognitiva. En Marches, A., y Palacios, J. Desarrollo psicológico y educación, III. Necesidades educativas especiales y aprendizaje escolar,



Capítulo 9. Madrid: Alianza.

- ✓ Moreno Palos, C. (1992). Juegos populares y deportes tradicionales. Editorial Alianza. Madrid
- ✓ Minedu (2019). PISA: Perú sigue siendo el país de América Latina que muestra mayor crecimiento histórico en matemática, ciencia y lectura. Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe/pisa-peru-sigue-siendo-el-pais-de-america-latina-quemuestra-mayor-crecimiento-historico-en-matematica-ciencia-y-lectura/>
- ✓ Vigotsky. L. S.: (1933 y 1966) El papel del juego en el desarrollo, Madrid. Aprendizaje Visor





MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MATEMATICO A TRAVÉZ DE LOS JUEGOS CONCRETOS EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. 166 VIRGEN DEL CARMEN - HUASAO

AUTOR(es): Maryorie Aguilar Huillca

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Metodología
<p>General: ¿En qué medida el uso de los juegos concretos contribuye al desarrollo del pensamiento matemático de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial “N°166 Virgen del Carmen” del nivel inicial de Huasao año 2023?</p> <p>Específicos: ¿En qué medida el uso de los juegos concretos contribuye al desarrollo de memoria de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial “N°166 Virgen del Carmen” del nivel inicial de Huasao año 2023? ¿En qué medida el uso de los juegos concretos contribuye al desarrollo de noción espacial de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial “N°166 Virgen del</p>	<p>General: Determinar en qué medida el uso de los juegos concretos contribuyen al desarrollo del pensamiento matemático de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial “N° 166 Virgen del Carmen” del nivel inicial de Huasao año 2023.</p> <p>Específicos: Determinar en qué medida el uso de los juegos concretos contribuyen al desarrollo de memoria de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial “N° 166 Virgen del Carmen” del nivel inicial de Huasao año 2023. Determinar en qué medida el uso de los juegos concretos contribuyen al desarrollo de noción espacial de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial “N° 166</p>	<p>General: El Uso De Los Juegos Concretos Contribuye Al Desarrollo Del Pensamiento Matemático De Los Niños Y Niñas De 3 Años De La Institución Educativa N° 166 “Virgen Del Carmen” Nivel Inicial De Huasao Año 2023</p> <p>Específicos: ¿El uso de los juegos concretos contribuye al desarrollo de la memoria de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 166 “Virgen del Carmen” Nivel Inicial de Huasao Año 2023? ¿El uso de los juegos concretos contribuye al desarrollo de la noción espacial de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 166 “Virgen del Carmen” Nivel Inicial de Huasao Año 2023? ¿El uso de los juegos concretos contribuye al desarrollo de la</p>	<p>V. Independiente: Juegos Concretos (Piaget)</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motriz • Creativo • Cognitivo • Social • Afectivo • Emocional <p>V. Dependiente: Pensamiento Matemático (CNEB)</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memoria • Noción espacial • Expresión numérica • Concentración • Estimación 	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo de investigación: Experimental</p> <p>Nivel / Alcance: Explicativo</p> <p>Diseño de investigación: Pre experimental</p> <p>Población: 150 niños y niñas de la Institución Educativa N° 166 “Virgen Del Carmen” Nivel Inicial De Huasao</p> <p>Muestra: 23 niños y niñas de 3 Años de la Institución Educativa Inicial N°166 “Virgen Del Carmen”</p> <p>Técnica de recojo de información: Prueba de ejecución</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>

<p>Carmen” del nivel inicial de Huasao año 2023?</p> <p>¿En qué medida el uso de los juegos concretos contribuye al desarrollo de expresión numérica de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial “N°166 Virgen del Carmen” del nivel inicial de Huasao año 2023?</p> <p>¿En qué medida el uso de los juegos concretos contribuye al desarrollo de concentración de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial “N°166 Virgen del Carmen” del nivel inicial de Huasao año 2023?</p> <p>¿En qué medida el uso de los juegos concretos contribuye al desarrollo de estimación de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial “N°166 Virgen del Carmen” del nivel inicial de Huasao año 2023?</p>	<p>Virgen del Carmen” del nivel inicial de Huasao año 2023.</p> <p>Determinar en qué medida el uso de los juegos concretos contribuyen al desarrollo de expresión numérica de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial “N° 166 Virgen del Carmen” del nivel inicial de Huasao año 2023.</p> <p>Determinar en qué medida el uso de los juegos concretos contribuyen al desarrollo de concentración de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial “N° 166 Virgen del Carmen” del nivel inicial de Huasao año 2023.</p> <p>Determinar en qué medida el uso de los juegos concretos contribuyen al desarrollo de estimación de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial “N° 166 Virgen del Carmen” del nivel inicial de Huasao año 2023.</p>	<p>expresión numérica de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 166 “Virgen del Carmen” Nivel Inicial de Huasao Año 2023?</p> <p>¿El uso de los juegos concretos contribuye al desarrollo de la concentración de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 166 “Virgen del Carmen” Nivel Inicial de Huasao Año 2023?</p> <p>¿El uso de los juegos concretos contribuye al desarrollo de la estimación de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 166 “Virgen del Carmen” Nivel Inicial de Huasao Año 2023?</p>		
--	---	--	--	--

Matriz de Operacionalización de variable – Problema de estudio

Título: DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MATEMATICO A TRAVÉZ DE LOS JUEGOS CONCRETOS EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. 166

VIRGEN DEL CARMEN - HUASAO

Variable	Definición	Dimensiones (elementos – Carácter - Etapas)	Definiciones
V. Independiente: Juegos Concretos	El juego concreto se caracteriza porque los niños y las niñas empiezan a utilizar la lógica, dentro de sus capacidades. En este momento también se vuelve muy importante compartir el juego, especialmente con otros niños y niñas.	Motriz	La motricidad es la capacidad que tiene un organismo de generar movimiento o dedesplazarse, también alude específicamente a la facultad del sistema nervioso central de provocar contracciones musculares.
		Creativo	La creatividad es algo que se puede potenciar y que está vigente en el ser humano desde la etapa de la niñez. A través de juegos y dinámicas se pone de manifiesto
		Cognitivo	Es el proceso de adquisición de conocimiento (cognición) mediante la información recibida por el ambiente y el aprendizaje.
		Afectivo	Es todo aquello que se relaciona con los afectos o los sentimientos. En este sentido, los afectos pueden entenderse como sensaciones internas que nos generan distintos tipos de inclinaciones o rechazos hacia personas, circunstancias, etc.
		Emocional	Es la reacción tanto biológica como psicológica de un individuo ante determinado tipo de situaciones o fenómenos que ejercen influencia sobre su comportamiento o conducta.
V. Dependiente :Pensamiento Matemático	Son las capacidades que los estudiantes que van desarrollando asociadas a conceptos matemáticos, de razonamiento lógico, de comprensión y exploración del mundo a través de proporciones, relaciones... logrando potenciar aspectos más abstractos del pensamiento	Memoria	Es esa capacidad cognitiva que nos permite operar con la información que estamos recibiendo y que ya tenemos almacenada. Es una función cognitiva esencial
		Noción espacial	El desarrollo de la noción espacial en niños condiciona su ubicación en el ambiente en el que se encuentran y su aprendizaje en la escuela y en la vida. Al principio, el pequeño tendrá como referencia su propio cuerpo, y poco a poco alcanzará las abstracciones propias del pensamiento adulto.
		Expresión numérica	La capacidad numérica es aquella capacidad mental que permite comprender las cantidades, tamaños, porciones, etc. Esta capacidad es un sentido numérico temprano, que permite reconocer cantidades antes de conocer los números y sus símbolos.
		Concentración	los niños se concentran mejor y más tiempo en tareas que les resultan divertidas o atractivas, como los juegos; y la atención voluntaria es residual, es decir, les cuesta hacer el esfuerzo de poner atención en aquellas actividades que les parecen monótonas y menos atractivos
		Estimación	Aprender a estimar cantidades es una habilidad importante que los niños deben adquirir durante la etapa de preescolar. Esta habilidad les permite hacer predicciones rápidas y aproximadas sobre la cantidad de objetos que se encuentran en un grupo, lo que les ayuda a tomar decisiones y a resolver problemas en su vida cotidiana

MATRIZ DE INSTRUMENTOS SOBRE EL PROBLEMA DE ESTUDIO

Título: DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MATEMATICO A TRAVEZ DE LOS JUEGOS CONCRETOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. N° 166 VIRGEN DEL CARMEN – HUASAO

Variable	Peso %	Dimensiones (elementos – carácter. – Etapas -)	Indicadores	Items / Reactivos	Valoración			
					1	2	3	4
Pensamiento matemático	20%	Memoria	2	• ¿Arman y memorizan los rompecabezas?	1	2	3	4
				• ¿Memorizan las imágenes y buscan su par?	1	2	3	4
	20%	Noción espacial	2	• ¿Comunica su ubicación utilizando expresiones como arriba, abajo, dentro y fuera?	1	2	3	4
				• ¿Ubica objetos en el espacio en relación a un punto de referencia y comunica dicha ubicación?	1	2	3	4
	20%	Expresión numérica	2	• ¿Compara y agrupa objetos y materiales diversos de su entorno?	1	2	3	4
				• ¿Menciona sus características perceptuales como color, forma y tamaño?	1	2	3	4
	20%	Concentración	2	• ¿Presta atención al momento de explicar el juego?	1	2	3	4
				• ¿Se concentra al momento de hacer su tarea?	1	2	3	4
	20%	Estimación	2	• ¿Utiliza expresiones como mucho, pocos, al referirse a la cantidad?	1	2	3	4
				• ¿Utiliza algunas expresiones como pesa mucho. Pesa poco al referirse al peso?	1	2	3	4

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

Preguntas reactivas	Sistema de calificación	Rango
10	• Excelente	4
	• Bueno	3
	• Regular	2
	• Deficiente	1

Variable	Dimensión	Calificación
40	• D 1 -10	• Excelente (31-40)
	• D 2 -10	• Bueno (21-30)
	• D 3 -10	• Regular (11-20)
	• D 4 -10	• Deficiente (0-10)