



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
HUACHO**

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Tesis:

**LOS JUEGOS MOTRICES COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE
MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. INICIAL
PARROQUIAL SAN JOSÉ DE HUACHO**

Presentada por los:

Bach. YOSSELIN SMIT, LEON SALVADOR

Asesora:

DRA. JULIA MARINA, BRAVO MONTOYA

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN – ESPECIALIDAD EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE**

**HUACHO – PERÚ
2019**



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

ESQUEMA DE PROYECTO DE TESIS

I. GENERALIDADES

1. TÍTULO DEL PROYECTO:

“LOS JUEGOS MOTRICES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. INICIAL PARROQUIAL SAN JOSÉ DE HUACHO”

2. PERSONAL INVESTIGADOR:

2.1 Autores: Bach. YOSSELIN SMIT, LEON SALVADOR

2.2 Asesor: DRA. JULIA MARINA, BRAVO MONTOYA

3. TIPO DE INVESTIGACIÓN:

3.1 De acuerdo al fin que persigue: Aplicada.

3.2 De acuerdo al diseño de Investigación:

Descriptiva Correlacional

4. ESPECIALIDAD : EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE

5. LOCALIDAD E INSTITUCIÓN DONDE SE DESARROLLARÁ EL PROYECTO:

5.1 Ciudad : HUAURA

5.2 Institución : Institución Educativa Inicial Parroquial San José

5.3 UGEL N° : 09 – Huaura

TÍTULO

**LOS JUEGOS MOTRICES COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO DEL
APRENDIZAJE MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5
AÑOS DE LA I.E. INICIAL PARROQUIAL SAN
JOSÉ DE HUACHO**

MIEMBROS DEL JURADO

.....
DR. MELCHOR EPIFANIO, ESCUDERO ESCUDERO

PRESIDENTE

.....
DRA. YANETH MARLUBE, RIVERA MINAYA

SECRETARIA

.....
LIC. ROSA MERCEDES, VILCHEZ JAIME

VOCAL

.....
DRA. JULIA MARINA BRAVO MONTOYA

ASESORA

DEDICATORIA

A Dios que
En todo momento
Estuvo conmigo a
Mi lado.

A mi familia
Por todo su apoyo, cariño, amor
Y comprensión que me brindaron
Para lograr una de mis metas como es
Mi carrera profesional.

La autora.

AGRADECIMIENTO

Mi más sincero agradecimiento a todos mis docentes de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión de Huacho, en especial a los docentes de la Facultad de Educación, especialidad educación inicial y arte, por sus sabios consejos y sus nobles e invalorables enseñanzas, que ha servido para tener una base sólida para la culminación y cumplimiento de una de mis metas.

A todas las personas que de alguna u otra manera nos dieron su apoyo desinteresadamente para culminar carrera profesional.

La autora.

RESUMEN

En la presente investigación Titulada: Los juegos motrices como estrategia didáctica en el desarrollo del aprendizaje matemático en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial parroquial San José de huacho, demostramos la importancia de los juegos motrices en el desarrollo del aprendizaje matemático.

Los juegos motrices en educación inicial es muy importante y se puede expresar ideas valores y sobre todo sentimientos, que representen hechos de la vida diaria, y al niño un aprestamiento y estimulación que le permite hablar bien y mejorar su lenguaje enriquecer su vocabulario, y esta le va permitir aprender y escucharse entre ellos, los juegos motrices es estimulante para los niños.

Tenemos que tener en cuenta que el empleo de los juegos motrices como técnica para motivar y estimular los aprendizajes en los niños de 5 años por lo general es expresiva.

La práctica de los juegos motrices en la enseñanza de niños de 5 años es una de las estrategias más usadas por los docentes del nivel inicial, su desarrollo adecuado proporciona seguridad y confianza, desarrollando con ella habilidades y destrezas.

Palabras Claves: Juegos motrices, estrategias, didácticas, aprendizaje matemático, motor grueso, motor fino.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad educación inicial su desarrollo en niños menores es de suma importancia en el desarrollo físico y personal del niño, los niños con buen aprestamientos en la motricidad gruesa tendrán más coordinaciones corporales, podrán correr bailar saltar jugar con más seguridad, y con todo ello afianzar mejor las enseñanzas en el área de las matemáticas.

Los niños que desarrollan correctamente la motricidad fina sabrán escribir correctamente, dibujar colorear etc. Los juegos motrices en la etapa infantil en niños de 5 años es muy importante ya que promueve y despierta el interés y la creatividad, para desarrollar en ellos habilidades y destrezas que le permiten crecer y desarrollarse como seres humanos.

Los juegos motrices en los niños de 5 años favorecen el aprendizaje, optimiza el intercambio y recreación de los significados, además de contribuir con el desarrollo de la personalidad de los niños de 5 años en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El desarrollo de los juegos motrices tanto en la motricidad fina y la motricidad gruesa son importantes durante su desarrollo en el aprendizaje de las matemáticas, en las aulas fortalecen y mejoran las relaciones entre alumno y docente generando en los niños el logro de los aprendizajes significativos y con ello una educación de calidad.

En la actualidad se investigan y se demuestra que los juegos motrices influye significativamente en el aprendizaje de las matemáticas, se debe enseñar aplicando las estrategias metodológicas asertivas que permitan al niño comprender llamar su atención y generar la creatividad entre otros.

Por lo tanto, el trabajo de investigación se realizó con el objetivo de conocer la influencia que tienen los juegos motrices en el desarrollo del aprendizaje matemático en niños de la I.E.I. Parroquial San José de Huacho

De acuerdo a lo anterior expuesto, la investigación queda estructurada de la siguiente manera:

En el Capítulo I abordaremos el planteamiento del problema en estudio, la formulación del problema general, objetivos generales y la justificación de la investigación.

En el Capítulo II desarrollamos el marco teórico, antecedentes de la investigación, bases teóricas – científicas, definición de conceptos y la formulación de la hipótesis.

El Capítulo III trata sobre la metodología de la investigación, técnicas, tipo, población y muestra de la investigación.

El Capítulo IV incluye los resultados de la investigación.

En el Capítulo V, exponemos las conclusiones y recomendaciones sobre el trabajo de investigación.

Y, finalmente, en el Capítulo VI, se mencionan las fuentes de información y los anexos considerados en la investigación.

Estamos seguros, que esta gran iniciativa que desarrollamos, puede tener algunas deficiencias; estamos atentos a sus sugerencias; fue ardua, para llegar a la meta trazada.

ÍNDICE GENERAL

Portada.....	02
Título.....	03
Asesor y Miembros del Jurado.....	04
Dedicatoria.....	05
Agradecimiento.....	06
Resumen.....	07
Introducción.....	08
Índice.....	10

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. - DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA	14
1.2. -FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	17
1.2.1. PROBLEMA GENERAL.....	17
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS.....	17
1.3. -OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	18
1.3.1. OBJETIVO GENERAL	18
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	18
1.4. -JUSTIFICACIÓN	20

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1.-ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	25
2.2.-BASES TEÓRICAS - CIENTÍFICAS	31

2.3.-BASES PSICOLÓGICAS – PEDAGÓGICAS	57
2.4.-DEFINICIONES CONCEPTUALES	70
2.5.-FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS	76
2.5.1.-HIPÓTESIS GENERAL.....	76
2.5.2.-HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	76

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO	79
3.1.1.-TIPO DE LA INVESTIGACIÓN.....	79
3.1.2.-ENFOQUE	79
3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	80
3.3 OPERALIZACIÓN DE LAS VARIABLES E INDICADORES .	
3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	
3.4.1.-TÉCNICAS A EMPLEAR	83
3.4.2.-DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS.....	83
3.5.-TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	
3.5.1.-PROCESAMIENTO MANUAL.....	84
3.5.2.-PROCESAMIENTO ELECTRÓNICO	84
3.5.3.-TÉCNICAS ESTADÍSTICAS	85

CAPÍTULO IV:

RESULTADOS PRESENTACIONES DE CUADROS GRAFICOS E INTERPRETACIONES

4.1.-ANÁLISIS DESCRIPTIVO POR VARIABLES	87
4.1.1.-VARIABLE 1	88
4.1.2.-VARIABLE 2	91

4.2.-CONTRACCION DE HIPOTESIS	95
4.3.-RESULTADO DE HIPOTESIS.....	97

CAPÍTULO V:

DISCUSION CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.- CONCLUSIONES.....	102
5.2.- RECOMENDACIONES.....	103

CAPITULO VI

FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

5.1.-FUENTES BIBLIOGRAFICAS	105
5.2.-FUENTES ELECTRÓNICAS	108
ANEXOS	109
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	113

CAPÍTULO I:
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA:

Nuestra investigación planteamos con la finalidad de conocer la importancia que tiene los juegos motrices en la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas y así lograr un aprendizaje significativo en la enseñanza del área de lógico matemáticas en el nivel inicial y como es en esta investigación en niños de 5 años del nivel inicial.

El desarrollo de los juegos motrices en el nivel inicial es de suma importancia ya esta le va permitir al niño mejorar la psicomotricidad tanto gruesa y fina siendo estas de suma importancia para el desarrollo del niño, Piaget nos manifiesta en su investigación que los niños y niñas deben aprender a través de experiencias concretas, ya que esto les permite desarrollar mejor su personalidad al niño en concordancia a su estadio de desarrollo cognitivo.

Los estudios realizados por Piaget el acomodamiento de los contenidos de aprendizaje a las estructuras de pensamiento lógico-matemático, solo suceden a partir de los primeros años de edad, antes de esta edad los niños (as) solo realizan una aprendizaje prelógico de los contenidos porque no son capaces todavía de razonar y de reflexionar sobre la realidad que los rodea.

Frente a esta situación el aprendizaje de los contenidos lógico-matemático solo se memorizan y en la mayoría luego se olvidan.

Piaget sostiene que el acomodamiento (memorización) de los contenidos de aprendizajes matemáticos, a las estructuras lógicas naturales que tiene el niño(a), y de igual manera el acomodamiento del conocimiento matemático nuevo a los conocimientos previos del niño(a) son los que ayudan al desarrollo del pensamiento lógico-matemático, y que es ahí precisamente en donde radica la importancia de la organización de los juegos lógicos que se puedan usar para desarrollar el pensamiento lógico-matemático de los niños(as) en el nivel inicial, que es la edad en que los niños adquieren solo conocimientos pre- lógicos.

Los psicopedagogos consideran que el acercamiento a los contenidos lógico matemáticos se da en las actividades prácticas y en la manipulación de objetos concretos siendo de primer orden la observación, la experimentación y la reflexión necesaria para construir sus propias ideas lógicas que es como aprenden el área de lógico matemática.

Los juegos motrices en clase debe ser un elemento activo y habitual y no puede reducirse a la visualización esporádica de algún modelo presentado por el docente, sino que se debe utilizar el material que tenga a la mano de acuerdo con el contenido matemático que se pretende desarrollar.

De acuerdo a estos postulados se puede decir que el material didáctico constituye un recurso auxiliar importante para el aprendizaje de lógico-matemático. Esto le dará confianza en sí mismo para aventurarse a dar sus propias soluciones a los problemas y obtener de esa manera el cambio de sus estructuras lógico matemáticas propiciando su desarrollo.

Los juegos motrices en el área de Lógico matemática con un buen aprestamiento y estimulación va permitir lograr el aprendizaje significativo en los niños de 5 años del nivel de inicial.

La organización de los juegos lógicos los docentes del área planifican con anticipación teniendo en cuenta su edad cronológico del niño. Promoviendo la motivación del niño de 5 años y para ello se debe trabajar con diferentes materiales didácticos que permitan desarrollar y lograr el aprendizaje significativo.

Es por ello la organización de juegos lógicos es el material didáctico que las profesoras del nivel de inicial utilizan para promover el aprendizaje en el área de lógico matemática teniendo en cuenta que para ello los juegos es su prioridad y en ello se tiene que planificar sabemos que utilizando el juego los niños pueden lograr los objetivos planificados por las profesoras.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

1.2.1 Problema general:

¿En qué medida los juegos motrices como estrategia didáctica influyen en el aprendizaje matemático en niños de 5 años de I.E.I. Parroquial San José de Huacho?

1.2.2 Problemas Específicos:

- a) ¿Cómo influye los juegos de motricidad fina como estrategia didáctica en el desarrollo del aprendizaje matemático en niños de 5 años en la I.E.I Parroquial San José de Huacho?

- b) ¿Cómo influye los juegos de motricidad gruesa como estrategia didáctica en el desarrollo del aprendizaje matemático en niños de 5 años en la I.E.I Parroquial San José de Huacho ?

1.3.- OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1 Objetivo general

Determinar en qué medida los juegos motrices como estrategia didáctica influyen en el aprendizaje matemático en niños de 5 años de I.E.I. Parroquial San José de Huacho

1.3.2 Objetivos específicos

- a) Determinar cómo influye los juegos de motricidad fina como estrategia didáctica en el desarrollo del aprendizaje matemático en niños de 5 años en la I.E.I Parroquial San José de Huacho.

- b) Determinar cómo influye los juegos de motricidad gruesa como estrategia didáctica en el desarrollo del aprendizaje matemático en niños de 5 años en la I.E.I Parroquial San José de Huacho.

1.4.- JUSTIFICACION:

La importancia del juego motrices en el nivel inicial es grande, observamos las definiciones del juego motrices y con ello la profesora organizara, seleccionara y preparara como material didáctico los juegos lógicos para el desarrollo de su clase con los niños de 5 años del nivel inicial.

El juego para un niño es la actividad más importante que va desarrollar y pone en actividad todos los órganos del cuerpo, la motricidad en un niño y su desarrollo asertivamente ya que esta fortifica y ejercita su desarrollo del niño. El juego a un niño le da seguridad de desenvolverse socialmente.

La importancia de los juegos motrices en el área de lógico matemática, genera en el niño la posibilidad de mejorar lo concreto a través de una realidad tangible de carácter abstracto; también el juego n permite a los niños exteriorizar sus pensamientos, sentimientos y vivencias, los docentes observando a un niño la manipulación de los materiales didácticos pueden darse cuenta de sus pensamiento en el momento del niño.

Es sabido que los pequeños como es el caso de niños de 5 años tienen una gran recepción con los juegos lógicos, por ello la importancia del uso de los juegos lógicos en los niños de 5 años, el ámbito de motivación en aula es implementando los espacios en aula con las diferentes áreas educativas para los juego lógicos.

En el caso de los juegos lógicos del área de lógico-matemático, que son conocimientos abstractos, y que son más difíciles de asimilar en las tempranas edades, el material didáctico cumple una función importantes de fijación de los conocimientos abstractos en relación con los conocimientos objetivos del entorno y de la realidad, y es por ello que el material didáctico debe ser utilizado con mucho cuidado.

CAPITULO II
MARCO TEÓRICO

1.-ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN:

En el nivel inicial los niños llegan a las instituciones educativas con conocimientos diversos que por lo general son aprendidos en casa de la familia, también influye en la formación de los niños los medios de comunicación los medios tecnológicos informativos, como es la televisión, internet y los juegos que desarrollan, ya sean físicos o electrónicos.

Estos conocimientos en los niños forman estructuras lógicas del pensamiento del niño, podemos observar los juegos motrices del área de lógico matemática la importancia que tiene cuando se desarrolla en aula con buen asesoramiento se logra en el alumno el aprendizaje matemático en niños de 5 años.

El desarrollo del área de lógico matemática con juegos motrices ayuda a comprender mejor al niño la realidad socio cultural y natural que lo rodea, el compartir constantemente con otras personas también ayuda a mejorar las relaciones sociales con su entorno, estas desarrollaran las estructuras en lo visual, auditivo, táctil, gustativas, olfativas de razonamiento lógico matemático.

Según Wilfredo Gonzales (2010), es importante su opinión:

“El juego es la actividad fundamental durante el crecimiento del niño y ayuda a desarrollarse en forma integral al niño. Que para un niño se afirmar que no existe una diferencia entre educar y jugar en los niños, convirtiéndose en los niños las exigencias en algo placentero por lo que será el medio más adecuado de educación” (pág.6).

Teniendo en cuenta el aporte de Wilfredo Gonzales, el juego para un niño es una de las actividades mas importante que desarrolla y a la ves mediante el juego podemos enseñar y ellos aprender jugando, muchos pedagogos nos hablan sobre la importancia del juego en un niño y como dicha actividad se puede utilizar para lograr aprendizajes educativos de todas las áreas académicas.

Mavilo Calero Pérez (2010), “El juego es uno de los medios que tiene el niño para aprender y demostrar que está aprendiendo, se tiene que tener en cuenta que es la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño” (pág.10)

En realidad el ser humano juega desde que nace hasta que se hace adulto, por ello es importante determinar la importancia es identificar el juego en un niño, y aprovechar para enseñarles de aprendizaje mediante el juego, jugando se puede enseñar a identificar las partes de su cuerpo, reforzar las manos y pies que es la motricidad gruesa y luego pasar a la motricidad fina introduciendo reglas en un juego.

1.1. Teoría Psicogenética de Jean Piaget acerca del juego

Según Piaget, Jean (1982, pág.25) El juego en un niño nos va ayudar a consolidar esquemas psicofísicos en los niños, observando con atención el comportamiento mental también mediante ciertas actitudes podemos observar la reacción.

Para Piaget, el desarrollo del juego en un niño pasan por diferentes periodos, el juego permite desarrollar la inteligencia en un niño, clasificando en tres grandes manifestaciones:

- El juego sensorio motor.
- El juego simbólico.
- El juego reglado.

- **Juego sensorio motor** .- Según Piaget lo considera desde el nacimiento hasta los 2 años, el niño en esta etapa desarrolla mediante ejercicios de manera placentera la coordinación sensorial y la motricidad. Observamos en esta edad una repetición de movimientos siempre son reacciones circulares y ejercicios simples.

- **Juego simbólico** .- Según Piaget lo considera de 2 a 6 años aproximadamente, el niño en esta etapa manifiesta conflictos afectivos, asimilación de lo real, capacidad de evocación de un objeto o fenómeno ausente Su función principal es la asimilación de lo fantástico a lo real. En esta etapa aparece la capacidad de evocación de un objeto o fenómeno ausente.

Y es en esta etapa donde el juego en un niño es de vital importancia porque los aprendizajes más significativos se van aprendiendo mediante el juego, socializando escenificando e imitando los niños juegan.

- **Juego reglado**.- Según Piaget lo considera a partir de los 6 años aproximadamente el juego sigue siendo importante en el niño, pero esta vez se debe respetar las normas de comportamiento social, los juegos son en equipo, juegos organizados, juegos competitivos.

1.2. Teoría de la Simulación de la Cultura

Bruner y Garner,(1983)

Nos manifiestan que mediante el juego los niños desarrollan habilidades y destrezas los niños mediante el juego logran ejercitar la conducta y los sentimientos de acuerdo a la conducta que viven.

El entorno donde se desarrolla el niño le permite desarrollar sus capacidades y habilidades individuales, y esta es transmitida mediante el juego y comportamiento social, la forma más coherente que el niño aprende es

mediante el juego, cualquier actividad de aprendizaje el niño lo va convertir en juego.

1.3. Teoría Socio Cultural de Vygotsky

Vygotsky (1930)

Para Vygotsky el juego era un instrumento y recurso sociocultural, el nos manifiesta la importancia del juego en un niño, también nos dice mediante el juego el niño se sienta aceptado socialmente en aula, el desarrollo mental del niño como la atención, la memoria y la voluntad.

Él nos manifiesta que el secreto de una persona muy sociable, comienza a formarse en la niñez mediante el juego los niños tienden a sentirse cómodos y con naturalidad poder comunicarse entre ellos, estos juegos deben estar orientadas al respeto y la formación de valores es importante las reglas y orientaciones del juego.

Mediante el juego el niño logra desarrollar habilidades y destrezas como concentrar la atención del niño, memorizar y recordar los juegos desarrollados de manera consciente, y muy divertida y sin ninguna dificultad.

Vygotsky tiene una teoría constructivista, ya que a través del juego el niño logra construir su propio aprendizaje teniendo en cuenta su realidad de su entorno social natural, y jugando con los demás niños en el niño crece su capacidad de comprender mejor la realidad de su entorno social natural.

Lo que Vygotsky llama "zona de desarrollo próximo" nos dice que es la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más

capaces lo que no sabe o desconoce (el desarrollo de una clase en aula) manifiesta que es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, y el nivel de desarrollo potencial.

Donde el desarrollo cognitivo real viene a ser los saberes previos de los alumnos lo que el alumno ya sabe antes de llegar al aula o la capacidad adquirida hasta ese momento, que le permita resolver problemas de forma independiente tomar decisiones sin ayuda de otros.

Y el nivel de desarrollo potencial viene a ser , la capacidad de resolverlos los problemas, es cuando el niño ya aprendió lo enseñado o cuando ya se logró el objetivo planificado, cuando el alumno puede hacerlo por si solo.

Vygotsky también nos plantea, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

- **Primera fase**, está considerada en niños de dos a tres años, donde los niños manifiestan mediante el juego el significado de su entorno más inmediato, ellos juegan con objetos según el significado que le van a dar de acuerdo a sus experiencias cortas vividas.

- **Segunda fase**, está considerada en niños de tres a seis años, el los llamo fase del "juego socio-dramático". Que los niños optan por imitar un personaje, dramatizar lo observado o lo vivido, y el niño en esta fase también despierta un interés creciente por el mundo de los adultos, la cual mediante el juego construyen representan e imitan lo observado.

1.4. Teoría de María Montessori

María Montessori (1930) Siendo una de las más grandes representantes de la educación inicial ella es una de las pioneras más importantes de la educación inicial, ella nos manifiesta de la importancia del juego en un niño y si

mediante el juego uno puede prestar y estimular a un niño mucho mejor son los resultados.

Para ella es importante el autoestima del niño, comenzó en un Hospital de niños especiales solía a reforzarlos mientras desarrollaba las actividades mediante el juego hacían actividades manuales, mientras jugaba les enseñó a leer y a escribir, estas actividades le hicieron reflexionar, sobre desarrollar dichas actividades con niños que no sean especiales.

Llegando a la conclusión que el juego es una herramienta muy valiosa, esta experiencia le hizo pensar en su método de María Montessori.

Ella en su método nos habla de la necesidad del niño como un ser que necesita desarrollar la libertad, y esta se debe trabajar mediante el juego con el niño, ya sea independiente y en grupo, mediante el juego y su corta edad se puede aprovechar para que ellos aprendan a tomar sus propias decisiones, que tomen decisiones ante la solución de problemas reales, ya que pueden solucionar problemas reales, escoger alternativas apropiadas y manejar bien su tiempo.

Los niños mediante el juego son motivados a incentivar y a intercambiar ideas y a discutir sus trabajos libremente con otros niños. Las destrezas comunicativas concebidas mediante el juego le va permitir al niño insertarse socialmente en ambientes nuevos.

En este método es el niño que mediante el juego logra y construye sus propios conocimientos mediante la manipulación y observación de los objetos, dichos objetos han sido seleccionados por el docente, para facilitar el aprendizaje en los niños, respetando los intereses, y las necesidades del niño.

1.5 - La Teoría de Zoltan Dienes

Matemático canadiense inventor del material de los bloques lógicos.

Dienes establece que la base de todo conocimiento que mediante el juego el niño explora diferentes realidades sociales culturas etc. El juego le va permitir la adaptación o el proceso de adaptación en su entorno nuevo.

La importancia del juego motriz y su desarrollo con orientaciones en niños que van insertándose a la sociedad y van adaptándose a su entorno apropiándose del aspecto social cultural y dialectico de sus compañeros de aula.

Dienes plantea para el desarrollo lógico matemático frases estructuradas, que de la más simple a la más compleja, son los siguientes:

- Exploración de los elementos ricos en cualidades próximas y variadas.

- A través del juego libre y con el material que se le ofrece, propone reglas y establece relaciones, clasifica y va dando posibilidades a este material; que en una primera fase solo había explorado.
- En esta etapa, el niño comienza la simbolización para llegar así a un proceso de reglas y establece la abstracción, por ejemplo: rojo como....., delgado como.....
- Para iniciar el proceso de abstracción, la mente del niño necesita unas formas de representación que se hagan presentes y le permiten la reflexión.
- Después de representar, se necesita ser capaz de describir las propiedades de dicha representación.
- Interrelacionar con las distintas propiedades estableciendo generalizaciones que se pueden denominar.

2.- BASES TEÓRICAS

2.1.- LA MATEMÁTICA EN EL NIVEL INICIAL:

Zoltan Dienes (2004) nos define “Uno de los objetivos del área de lógico matemática es enseñar a los niños partiendo del objetivo de la matemática ya está favorece mediante el juego al niño, mediante el juego el niño logra una buena estructuración mental, y esta le permite tener una buena comunicación social o en su entorno” (pág. 123), podemos concretarlos desde el punto de vista de la siguiente manera:

- Favorecer la construcción de esquemas de conocimiento cada vez más coherentes.

- Proporcionar al niño de pensamiento intuitivo los medios para alcanzar las diferentes habilidades y destrezas que el niño necesita para desarrollarse al máximo y potencializarse en una estructura matemática, construida con los primeros materiales didácticos que fueron los bloques lógicos, donde al niño le ayuda a interpretar después del asesoramiento del docente interpretar el mundo que le rodea.

- Crear con esta estructura la base tanto para el acceso al pensamiento operatorio con los bloques lógicos en el aprendizaje de las matemáticas, entre los juegos

lógicos con los niños tenemos: operaciones seriales, juegos de emparejar, dominós, bloques lógicos, barajas de figuras, cubos para encajar, etc., estos juegos con los niños nos va permitir lograr el aprendizaje de las matemáticas.

Si queremos que los juegos motrices se enseñe en el área de lógico matemática para lograr un aprendizaje significativo de las matemáticas, el mejor material didáctico lo encontraremos en los juegos con objetos de la vida cotidiana, mediante el juego del niño el docente debe aprovechar diferentes materiales como figurativos, con base de madera, palos, arcillas, plastilina etc.

Los juegos motrices en un niño es un determinado material didáctico no es único, lo importante es utilizarlo y desarrollarlo de forma correcta conociendo sus limitaciones.

Los bloques lógicos de Dienes son un ejemplo de material con atributos y resultan de gran interés por la variedad de actividades y juegos lógicos que permiten. La única objeción a realizar es que se utilicen como único material para estudiar las nociones que están representadas en sus atributos (forma, tamaño, color, etc.) o como elementos con los que se pueden hacer conjuntos.

Podemos determinar que una de las finalidades de este método que mediante el juego el niño desarrolle las actividades teniendo en cuenta el significado conceptual de las cosas. Para favorecer la generalización de las actividades hay que representar la noción variando tanto las actividades como las situaciones y el material.

2.2.-DEFINICIÓN DE MATEMÁTICA

Con respecto a la definición de las matemáticas encontramos diferentes conceptos, desde lo más sencillo hasta lo más amplio.

Se sabe que el conocimiento matemático tiene su origen en la capacidad que tiene el niño de entablar relaciones entre los niños(niña o niño) mediante el juego demuestran que son niños que piensan construyen ellos con juegos usan lo que necesitan haciendo uso de su cuerpo y otros instrumentos que necesitan.

actores que hacen uso de su cuerpo, y utilizan instrumentos para obtener lo que se proponen.

Según el término griego Mathema, vino el término de matemática, que actualmente quiere decir aprendizaje, estudio y ciencia. Esta además podemos decir construcción del conocimiento.

Finalmente podemos afirmar que:

“La matemática es una disciplina que mejor prepara para pensar, nos ayuda a organizar nuestra interacción con el mundo, nos ayuda a resolver ciertos problemas que se nos presentan en la vida cotidiana, comunicarnos con los demás, entender el mundo y desenvolvernosen él. Para ellos es importante que se desarrolle un pensamiento muy lógico, la matemática forma parte del pensamiento del ser humano.

2.3.-OBJETIVOS DE LA MATEMATICA.

Los principales objetivos de la matemática es que mediante el juego el niño tenga una buena estructura mental partiendo de su vida cotidiana,

- Favorecer la construcción de esquemas de conocimiento cada vez más coherentes.
- Desarrolla la capacidad cognitiva
- Modifica esquemas de interpretación de la realidad
- Apoya el gusto por aprender

- Desarrolla el pensamiento creativo
- Desarrolla la lógica.

2.4.- ELEMENTOS DE LOS JUEGOS LOGICOS:

Estos son los elementos de los juegos lógicos en el área de matemática estos por lo general concreta la metodología y estrategia didáctica del docente en los Juegos lógicos – actividad:

a.-Los niños y niñas:

b.-La docente:

Los recursos materiales: los diferentes juguetes y materiales que enriquecen el equipo del juego lógico para la hora del juego – trabajo en el sector del área de lógico matemática. La área de lógico matemática en un aula por lo general están ambientados con materiales desechables como cajas de cartón son materiales didáctico para el desarrollo de temas seleccionados con anticipación pero para el niño todo es un juego y aprender con mucho placer.

Todos los espacios del salón son ambientados por los docentes del aula en otros casos por el apoyo de los padres de familia si fuera posible con los niños, estos espacios están ambientados con el único propósito de estimular y motivar a los niños a desarrollar el área planificado y estos deben ser cambiados constantemente a medida que se va avanzando.

El área de lógico matemática debe ser un espacio donde el niño juega con mucho gusto se siente cómodo al desarrollar dichas actividades planificadas por el docente, los niños y niñas deben sentirse identificados y jugar todos los días en este área.

Las condiciones para el mejor espacio de las diferentes áreas en aula y que el niño pueda jugar y para el mejor desarrollo se debe tener en cuenta las siguientes condiciones:

1.- La seguridad física del niño es de vital importancia en el aula, el niño debe desenvolverse y desarrollar todas las actividades planificadas por el docente en un ambiente y lugar seguro.

2.- La seguridad psíquica del niño se observa cuando los ambientes donde desarrolla las actividad debe estar ambientada donde el niño se sienta motivado ya sea con la ornamentación que sea un ambiente acogedor y alegre para el niño.

3.- La libertad e independencia del niño se da cuando al realizar las diferentes actividades mediante el juego no hay obstáculos materiales, ni barreras, esto al niño le da independencia siente que tiene acceso facial a su libertad pero siempre con una supervisión de un adulto con mucha sutileza.

2.5.- NIVELES DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE

- Generalización y Transferencia
- Síntesis
- Análisis
- Clasificación
- Comparación
- Descripción
- Observación

Sector de Construcción

Son los sectores del aula donde el niño juega

y se desarrolla logrando actividades de aprendizaje de pensamiento matemático, en estos espacios el niño logra desarrollar su pensamiento espacial, su creatividad su lenguaje y además ejercita sus coordinaciones motora fina y gruesa.

EL DESARROLLO MOTOR GRUESO:

El desarrollo del motor grueso en un niño lo observamos a medida que va creciendo y a la vez como va moviendo los músculos de su cuerpo, como sincronía al correr bailar diversos juegos, y además pueda desplazarse con mucha facilidad y armonía en sus movimientos.

El desarrollo de motor grueso en un niño nos va permitir conocer usar los bloques lógicos que le permitirán realizar movimientos que complementen la actividad que está desarrollando, como armar bloques, correr saltar, bailar el ritmo que lleva hasta subir escaleras saltar, subir escaleras, etc; todo estos movimientos a medida que pasa y con diferentes actividades que va realizando mejora con mucha facilidad, y esto le va permitir al niño sentirse aceptado socialmente frente a un grupo de niños.

El desarrollo del motor grueso, detalla los diversos juegos que permitirán desarrollar habilidades del motor grueso en diversos aspectos es de suma importancia para su desarrollo físico el buen desarrollo de los juegos de la motricidad gruesa esto permite una buena coordinación en los juegos deportivos el baile hasta el caminar correctamente todo esto conlleva a un buen desarrollo físico del niño.

EL DESARROLLO MOTOR FINO:

Podemos determinar el desarrollo de motor fino, es importante observar a niño desde como agarra correctamente el lápiz, los abollados más perfectos, dibujar pintar tener mayor precisión en juegos y en diferentes actividades que requieran precisión con las manos existen diversos juegos motrices finos que permiten desarrollar el aprendizaje significativo en las diferentes áreas pero en especial en el área de lógico matemático.

El desarrollo de la motricidad fina son habilidades que se va desarrollar en diferentes actividades como dar palmadas bien sincronizadas la habilidad de pinza cualquier juego o actividad que desarrolle más la pinza desarrolla en el niño mejorar su escritura, armar con esa precisión que se necesita las torres de piezas, cerrar y abrir objetos, cortar figuras con precisión respetando las líneas va ayudar a estimular al motor fino.

En niños de 5 años los movimientos de la motricidad fina son más acertados de acuerdo al aprestamiento o estimulación que haya tenido en los primeros años, en esta edad ya podemos observar el grado de aprestamiento que haya tenido el niño en el motor fino, por su letra o cuando corta un papel con mucha precisión etc. son actitudes observables .

Representación gráfica y verbalización: Podemos observar como se desarrolla el lenguaje matemático:

a.- Durante las actividades permanentes: asistencia, calendario, organización temporal y otras.

b.- Al plantear y orientar la resolución de problemas de las diferentes situaciones que se encuentran en el aula y estas deben ser resueltas por los mismos niños con el apoyo del docente.

c.- Ofrecer a los niños y niñas oportunidades suficientes de “comunicar experiencias matemáticas”.

d.- Al propiciar las representaciones gráficas de los niños ya sea niño o niña en el área de las matemáticas, con el desarrollo de la psicomotricidad gráfica plásticas o científicas, experimentos a nivel corporal o concreto, dichas actividades desarrolladas mediante el juego por el docente tienen contenidos matemáticos.

f.- Al retomar producciones y experimentaciones que los niños realizan mediante el juego son proyectos de agrupaciones comparaciones y estas son usadas por el docente en la introducción de conceptos de conjuntos gráfica y numérica.

La Conservación de Cantidad

Los niños en el periodo pre operacional son altamente influenciados, si dos dimensiones se alteran simultáneamente, el niño pre operacional centrará su atención solamente en una de ellas e ignorará la otra.

Son incapaces de abarcar mentalmente dos dimensiones al mismo tiempo.

Se puede ejercitar a los niños con actividades de equivalencia establecida ejemplo:

Se le coloca una bola de masa de medio kilogramo y luego con la misma cantidad se hacen varias bolitas, luego se pregunta a los niños ¿Dónde hay más cantidad?

Los niños tienden a dar su atención en el producto final en vez de fijarse en todo el proceso y valorar la actitud .

La Seriación

Se realiza a partir de diferencias. Se inicia con la comparación con su cuerpo y objetos.

Jugar con material concreto.

- Descubrir y seguir patrones.
- Ordenar en forma creciente y decreciente.

Los Cuantificadores

- También llamados conceptos básicos de cantidad. Tienen un papel central en relación con los aprendizajes matemáticos.
- Son conceptos aproximativos: mucho/poco, nada/todo, algunos/ninguno, etc.
- También comparativos: más que, tanto como, etc.
- También se incluyen transformaciones relativas a operaciones manipulativas.

Los Números y Cantidades

- Jugar con su cuerpo.
- Con material representativo.
- Con material concreto.

2.7.9.- Los bloques lógicos:

Los bloques lógicos son de los materiales didácticos más usados por el docente para promover el desarrollo del pensamiento lógico mediante el juego en los niños, siendo material de aprendizaje de las matemáticas.

Aunque son más conocidos como los bloques lógicos, si no que se denominan así por su principal función, que es la de ser material para trabajar los procesos de los juegos lógicos en el aprendizaje de las matemáticas.



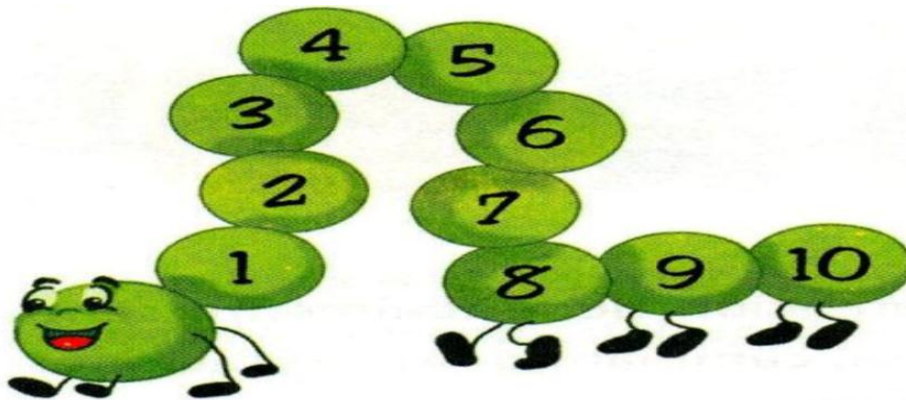
2-7-10.- Comparar: para comparar dos colecciones de objetos, el niño o la niña puede utilizar procedimientos variados: representación de la cantidad por los dedos de la mano, correspondencia con los puntos del dado (hasta 6 puntos), lo cual, en realidad, es una correspondencia UNO – UNO.



La Sucesión de Números:

En la sucesión de números se ve la sucesión de cantidades, En el proceso de desarrollo de la construcción de todo el sistema numérico, de desarrolla mediante el juego dichos juegos deben estar bien planificados y seleccionados y los niños jugando pueda identificar el valor cardinal y el valor ordinal del número.

Y jugando bailando cantando será sus primeras experiencias que el niño aprende a contar objetos concretos y luego conocerán los nombre de los números y llegar a la sucesión.



ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA RELACIONAR FORMAS:

1.- Iniciación a la geometría; Como hemos observado existen una serie de estrategias que el docente puede usar en el aula para enseñar las matemáticas

- Actividad psicomotriz
- Actividad de relacionar formas

2.- Comparar y seriar:

En esta situación observamos:

a.- **Conservar o medir:** En esta situación estamos enseñando que mediante el juego los niños logren identificar las longitudes iguales así estén reapretadas en diferente forma.

b.- **Longitud:** Antes de llegar a la I.E.I. los niños ya se han enfrentado con el hecho de que las cosas son de diferente longitud. El largo de los pasadores de sus zapatos, de su pantalón y el largo de su cabello pueden ser comparados con interés.

3.- Capacidad: El tema de la capacidad con los niños se va trabajando mediante el juego usando las capacidades que poseen algunos objetos y ellos puedan diferenciarlos ya sea líquido o sólido, como el agua o arena. Es decir, la posibilidad que tienen algunos objetos de ser llenados. Cuando una niña expresa como: "la jarra está llena de agua", " falta arena para llenar este balde". Sabemos que ha empezado a manipular al menos lingüísticamente.



CARTELES DEL ÁREA DE MATEMÁTICA:

A.- El establecer relaciones entre personas sobre todo en niños y objetos en forma autónoma y creativa.

- Identifica objetos: color- tamaño – textura – forma y uso.
- Relaciona objetos: Semejanza - diferencias y lo explica.
- Relaciona los objetos: Muchos – pocos - uno – ninguno – varios.
- Agrupa objetos: 2 ó 2 atributos- pertenece o no pertenece a la selección.

B.- El resolver situaciones cotidianas mediante el juego y comunicarse de manera sencilla utilizando los números en diferentes contextos.

- Relaciona objetos con sus características:
- Relaciona las colecciones hasta 5 objetos:
- Ordena objetos hasta tercer lugar: Quitar – separar – prestar.

C.- Establece y comunica las posición de objeto, personas y lugares valora la importancia de orientarse en el espacio.

- Calcula la longitud de objetos: mediante, manos – pie – brazo.
- Estima la duración de actividades día – noche - la hora.

D.- Realiza las mediciones y medidas mediante el juego en su vida cotidiana desarrollando la utilidad de la medición en la vida.

- Además mediante el juego utilizamos cuantificadores como: palotes - puntos.

EL APRENDIZAJE:

Podemos definir el aprendizaje como un proceso que mediante la acción de construye los conocimientos y de adquisición de habilidades y actitudes, los mismos que son habilidades que posee todo niño o niña de manera autónoma o con el apoyo de agentes mediadores: padre, madre, adulto cuidador, docente u otros niños, entre otras personas significativas.

Niñas y niños reciben estímulos del mundo exterior, los asimila, transforman e interiorizan de una manera personal y muy única, llevando los aprendizajes hacia el exterior a través de la acción, el movimiento y la creación de sonidos o palabras. Niñas y niños aprenden mediante el juego planificado y seleccionado por los docentes, en la interacción con los demás niños y objetos que se relacionan en su entorno, y se puede observar su comportamiento conductas y los aprendizajes adquiridos. Sus aprendizajes se reconocen en comportamientos y conductas observables. Los adultos pueden registrar estos comportamientos e identificar los aprendizajes que niñas y niños han logrado.

LA TEORÍA DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO:

Postula un proceso que va de lo general a lo específico

Según **David Ausbel**, el define al aprendizaje significativo como un aprendizaje a larga duración que queda en los alumnos y que le permitirá tomar decisiones ante la solución de problemas reales es esa habilidad y destreza que desarrolla el individuo.

David Ausbel nos manifiesta para que se logre el aprendizaje significativo en nuestros alumnos el docente antes de desarrollar un nuevo tema el docente debe generar en sus alumnos conflictos cognitivos en sus alumnos mediante una lluvia de preguntas o preguntas similares al tema que le va permitir al

docente conocer los saberes previos de los alumnos y recién allí se pueda articular los nuevos conocimientos.

Para que ocurra el aprendizaje significativo, el modo didáctico adecuado debe ser transmisión – recepción, en cuanto la mayor parte de los conocimientos que aprendemos nos son dados.

La Teoría Constructivista del aprendizaje. -

En la teoría constructivista el docente promueve la construcción del conocimiento del alumno el conocimiento brindado al alumno el conocimiento más rico y concreto posible.

Las actividades educativas y del proceso enseñanza-aprendizaje, se orienta a la construcción de operaciones mentales y el logro de las competencias o adquisiciones asociadas a ellas.

Para la aplicación de este modelo es importante considerar:

a) Relación sujeto – objeto, en el proceso de conocimiento hay una relación dinámica del sujeto que por lo general es la que interpreta toda información teniendo en cuenta su entorno donde se desarrolla.

c) Siendo el sujeto el que construye su propio conocimiento, sin una actividad mental constructiva propia de cada individuo, no se produce el conocimiento.

Según el modelo didáctico constructivista su desarrollo en el aula es muy importante debido los conceptos y definiciones de dicha teoría, el conocimiento en nuestros jóvenes estudiantes se construye gracias a un proceso de interacción entre los alumnos, el profesor y el contenido.

2.4 DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINO:

PLANIFICACION:

La planificación es un modo de jugar con dichas restricciones y so-pesarlas, en función de realizar el mejor balance posible.

La planificación es un paso que no debe obviar un docente en el proceso enseñanza aprendizaje, ya que el docente planifica lo que debe cumplir uno o varios propósitos.

METODOLOGIA:

Es la forma como el docente brinda sus conocimientos a los alumnos, es importante contar con una buena metodología de parte del docente ya que esto permite que el alumno adquiera conocimientos.

LOS MODOS DIDÁCTICOS:

Vienen a ser las diferentes formas o maneras como se desarrollan las estrategias didácticas que permitan una mejor comprensión de las enseñanzas de aprendizajes en nuestros alumnos.

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Las estrategias de aprendizaje vienen a ser lo que el docente desarrolla en aula con la única finalidad que los alumnos logren el aprendizaje significativo. A ese conjunto de modos y medios que los docentes usan cuando desarrollan las actividades académicas.

JUEGOS DIDÁCTICOS:

Los juegos didácticos son los seleccionados y planificados por el docente para desarrollar en aula, el docente les enseña a ganar y perder y que lo importante es jugar o participar.

CONOCIMIENTO PEDAGÓGICO:

Permite justificar la selección y secuenciación de contenidos realizada, cuáles se trabajaron con los alumnos y cómo se abordaron.

AUTOCONCEPTO

Conjunto de características (físicas, intelectuales, afectivas, sociales, etc.) que conforman la imagen que una persona tiene de sí mismo, y que va desarrollando y construyendo gracias a la intervención de factores cognitivos y a la interacción social.

CAPACIDAD:

Es la habilidad que posee una persona cuando desarrolla una tarea encomendada y lograr con éxito los resultados obtenidos.

CONTEXTO EDUCATIVO:

Es una serie de elementos y factores que favorecen el proceso de la enseñanza y el aprendizaje escolar.

CONOCIMIENTO SOCIAL:

Permite analizar el marco en el cual se inserta la enseñanza.

2.5.- FORMULACIÓN DE LAS HIPÓTESIS**2.5.1 Hipótesis general**

Los juegos motrices como estrategia didáctica influyen significativamente en el aprendizaje matemático en niños de 5 años de I.E.I. Parroquial San José de Huacho.

2.5.2 Hipótesis específicas:

- a. Existe influencia en los juegos de motricidad fina como estrategia didáctica con el desarrollo del aprendizaje matemático en niños de 5 años en la I.E.I Parroquial San José de Huacho.

- b. Existe influencia en los juegos de motricidad gruesa como estrategia didáctica con el desarrollo del aprendizaje matemático en niños de 5 años en la I.E.I Parroquial San José de Huacho.

VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN:

- Variable Independiente:

JUEGOS MOTRICES

- Variable Dependiente:

APRENDIZAJE MATEMATICO

CAPÍTULO III:
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO

3.1.1 Tipo de la Investigación

El tipo de investigación utilizado corresponde al descriptivo – correlacional.

Descriptiva porque describe los juegos motrices en el aprendizaje matemático en niños de 5 años; correlacional, ya que se orienta a determinar el nivel influencia de una variable sobre otra.

En esta modalidad de nuestra investigación el procesamiento de la información obtenida se establece la relación estadística entre las variables de estudio y sus indicadores; así como cualitativa de observación y encuestas a las docentes del nivel de inicial.

3.1.2 Enfoque

Las características de la muestra y el problema, de la presente investigación se basa en un enfoque cuantitativo, teniendo en cuenta los objetivos e hipótesis planteados.

3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

La Institución Educativa Inicial Parroquial San José de Huacho, brinda educación inicial y pertenece a la Unidad de Gestión Educativa Local N° 09 de Huaura. Esta Institución cuenta con una población escolar matriculados entre mujeres y varones de 144 niños de 5 años

POBLACIÓN

En la investigación planteada hemos considerado al aula de niños de 5 años población estudiantil del nivel inicial es de 144 niños en secciones de las cuales existen aulas de 2 años 3 años 4 años 5 años del nivel de inicial .

MUESTRA

Para el desarrollo de nuestra investigación se ha considerado una muestra de 38 niños del aula de 5 años entre mujeres y varones se seleccionó mediante la siguiente fórmula:

$$m = \frac{ZxNxPxQ}{E^2(N-1) + Z^2xPxQ}$$

Dónde:

M = El Tamaño de la muestra

N = La Población

Z = Nivel de Confianza (95% = 1.96)

E = Margen de Error (5%)

P = Probabilidad de ocurrencia (0.5)

Q = Probabilidad de no ocurrencia (0.5)

$$m = \frac{1.96 \times 144 \times 0.5 \times 0.5}{5^2(144-1) + 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}$$

POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

Niveles	Cantidades	%
<u>Población</u> : Total estudiantes del nivel de inicial donde cuenta con 2 sesiones de 2;3;4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial Parroquial San José de Huacho .	144	100
<u>Muestra</u> : Segmento de estudiantes del aula de 5 años entre mujeres y varones	38	26

3.3 OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLES E INDICADORES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
<p><u>Variable</u></p> <p><u>Independiente</u></p> <p>Juegos Motrices</p> <p>La organización de los juegos lógicos promueve el aprendizaje en el área de las matemáticas es importante ese aprestamiento</p>	<p>Motricidad</p> <p>Fina</p>	<p>Comienza desde agarrar correctamente el lápiz, los abolillados más perfectos, dibujar pintar tener mayor precisión en juegos y en diferentes actividades que requieran precisión con las manos existen diversos juegos motrices finos que permiten desarrollar el aprendizaje significativo en las diferentes áreas pero en especial en el área de lógico matemático.</p>

<p>asertivo en el nivel inicial ya que es la base del aprendizaje de las matemáticas</p>	<p>Motricidad gruesa</p>	<p>Se determina con el desarrollo de diferentes actividades que desarrollan los niños y estos generan la sincronía al correr bailar diversos juegos, y desplazarse con facilidad para caminar y caminar correctamente, correr; además de adquirir velocidad en sus movimientos.</p>
<p><u>Variable dependiente</u></p> <p>Aprendizaje Matemático</p> <p>Lograr el aprendizaje significativo es de vital importancia en la calidad educativa, la organización de juegos lógicos por parte de la docente propiciara dicho aprendizaje.</p>	<p>Aprendizaje Matemático</p>	<p>Los niños promoviendo la construcción de sus aprendizajes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se desarrolla las clases con dinamismo y motivación en el área de lógico matemática. - Se informa en clase que actualmente es considerado al área de lógicos matemáticas como un medio de integración social. - Tenemos en cuenta que entre más temprana edad el estudiante tenga buena base en las matemáticas, más sencillo será después. - Existe una preocupación para que todo lo planificado se cumpla - Hacemos buen uso del tiempo libre. - Estamos pendientes del desarrollo y aprendizaje del niño.

--	--	--

3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1 TÉCNICAS A EMPLEAR

Las técnicas que se van a utilizar en la investigación son las siguientes:

Técnica de Observación:

Las técnicas de observación en la investigación, describen y evidencian el problema y las debilidades encontradas.

Técnica de Encuesta:

Las técnicas de la encuesta son necesarias nos permite verificar objetivamente las dificultades en los estudiantes.

Técnica de Fichaje:

Las técnicas de fichaje son utilizadas en la investigación para la sustentación científica y tecnológica.

3.4.2 DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS:

Ficha de Observación:

Cuestionarios:

Libreta de notas:

Fichas bibliográficas:

3.5 TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

En la siguiente investigación, se utilizará y aplicara el cuestionario elaborado que se encuentra en el Anexo.

Es importante determinar que se tienen que usar las guías de observación que nos va permitir medir. También se usarán las guías de observación para medir la interacción de las variables planteadas.

La validez del instrumento se realizará mediante el método Delphy, lo que se verificará con la comprensión de los estudiantes, padres de familia y docentes que fueron encuestados cumpliendo las instrucciones planteadas y que los temas este contenido sobre la investigación planteada.

CAPITULO IV

RESULTADOS PRESENTACIÓN DE CUADROS GRÁFICOS E INTERPRETACIONES

RESULTADOS E INTERPRETACIÓN

Variables de la investigación:

Juegos motrices / aprendizaje matemático

4.1 RESULTADOS: ENCUESTA A DOCENTES.

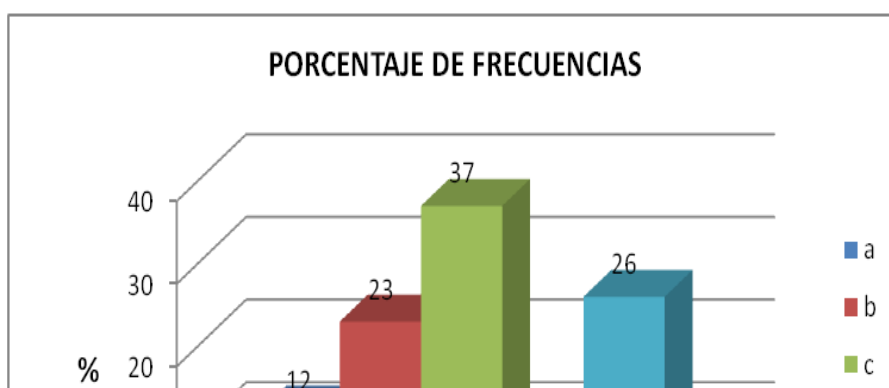
CUADRO N° 01

1.- ¿Determina la Manipulación de los objetos pequeños con mayor destreza y coordinación?

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA Y PORCENTAJE		
		NI	HI	%
A	SIEMPRE	10	0.26	26
B	CASI SIEMPRE	09	0.23	23
C	A VECES	14	0.37	37
D	CASI NUNCA	05	0.12	12
E	NUNCA	01	0.02	2
TOTAL		38	1.00	100

FUENTE: I.E.I. Parroquial San José de Huacho

GRAFICO I



INTERPRETACION:

En el presente grafico podemos observar a los niños de una muestra de 38 niños de 5 años de edad contestaron de la siguiente manera: 14 niños (37%) dijeron que a veces manipula objetos con mayor destreza y coordinación; y el (2%) dijo que nunca manipulaba un objeto con destreza y coordinación; y 1 niños (23%) dijeron que casi siempre manipulan objetos con destreza y coordinación; 5 niños (12%) dijeron que casi nunca manipulan objetos con destreza y coordinación, y 10 niños (26%) de niños dijo que siempre manipula objetos con destreza y coordinación.

2.- ¿Tiene buena coordinación como ojear un libro, abrir y cerrar tapones, jugar con juguetes más complicados?

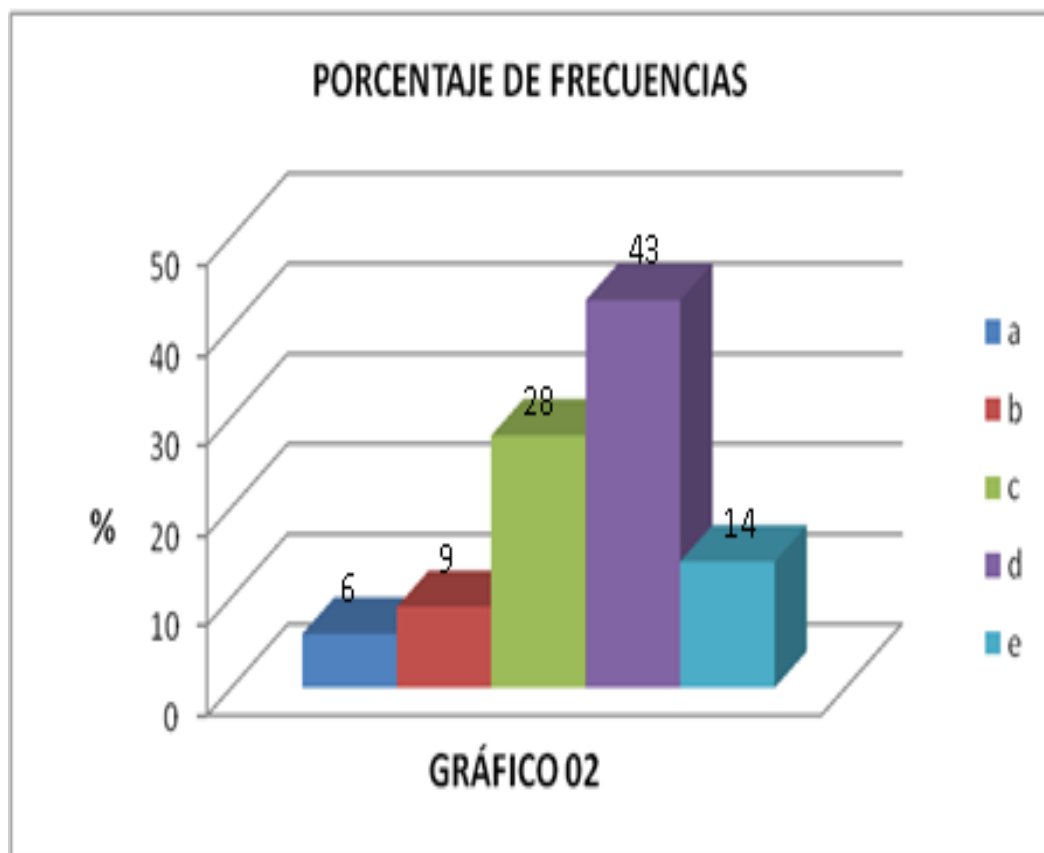
CUADRO N° 02

Código	Categoría	Frecuencia y porcentaje
--------	-----------	-------------------------

		ni	hi	%
a	Siempre	11	0.28	28
b	Casi siempre	16	0.43	43
c	A veces	05	0.14	14
d	Casi nunca	04	0.09	9
e	Nunca	02	0.06	6
total		38	1.00	100

FUENTE: I.E.I. Parroquial San José de Huacho

GRAFICO 02



INTERPRETACION:

En el presente grafico podemos observar a los niños de una muestra de 38 niños de 5 años de edad contestaron de la siguiente manera: si 16 niños (43%) dijeron que casi siempre desarrollan juegos más complejos construcciones de

objetos; 11 niños (28%) dijo que siempre desarrollan juegos más complejos construcciones de objetos; 5 niños (14%) dijeron que veces desarrollan juegos más complejos construcciones de objetos; 4 niños (09%) dijeron que casi nunca desarrollan juegos más complejos construcciones de objetos; 02 niños (6%) dijo que nunca desarrollan juegos más complejos construcciones de objeto.

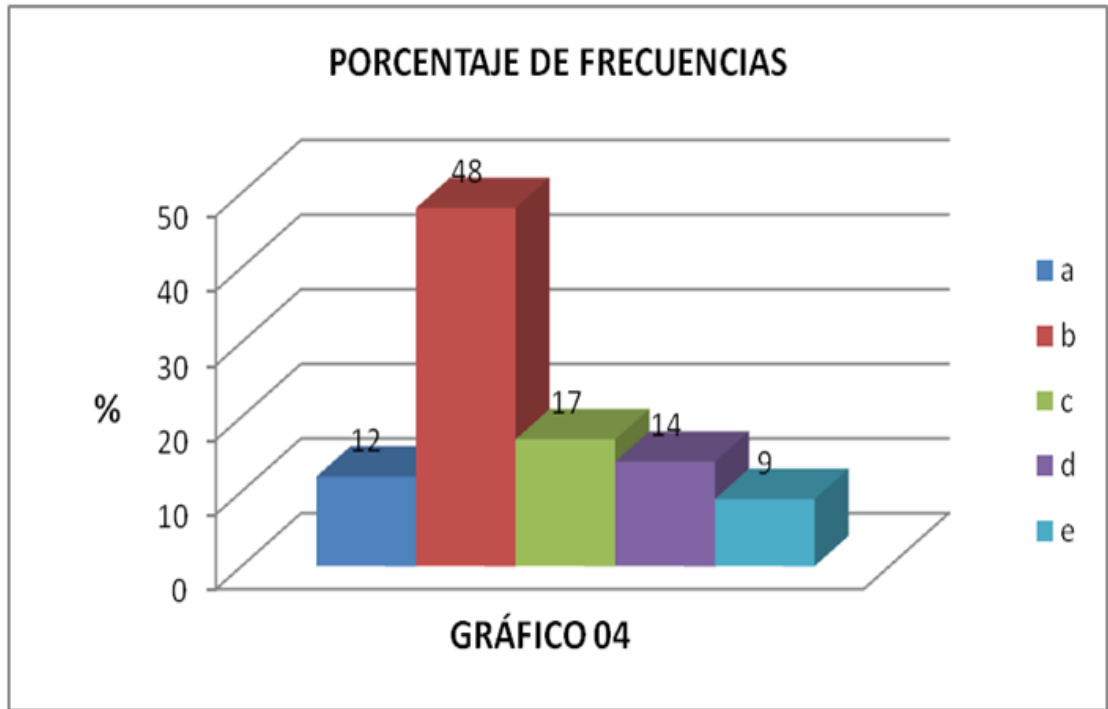
3.- ¿Los niños pueden realizar funciones concretas como comer y beber solos?

Código	Categoría	Frecuencia y porcentaje		
		ni	hi	%
a	Siempre	18	0.48	48
b	Casi siempre	07	0.17	17
c	A veces	05	0.14	14
d	Casi nunca	05	0.12	12
e	Nunca	04	0.09	9
	total	38	1.00	100

CUADRO 3

FUENTE: I.E.I. Parroquial San José de Huacho

GRAFICO 03



INTERPRETACION:

En el presente grafico podemos observar a los niños de una muestra de 38 niños de 5 años de edad contestaron de la siguiente manera: 18 niños (48%) dijeron que siempre pueden comer y beber solos; 07 niños (17%) dijo que casi siempre pueden comer y beber solos; 5 niños (14%) dijeron que veces pueden comer y beber solos; 5 niños (12%) dijeron que casi nunca pueden comer y beber solos; 02 niño (9%) dijo que nunca podía comer solo ni beber alguna bebida solo.

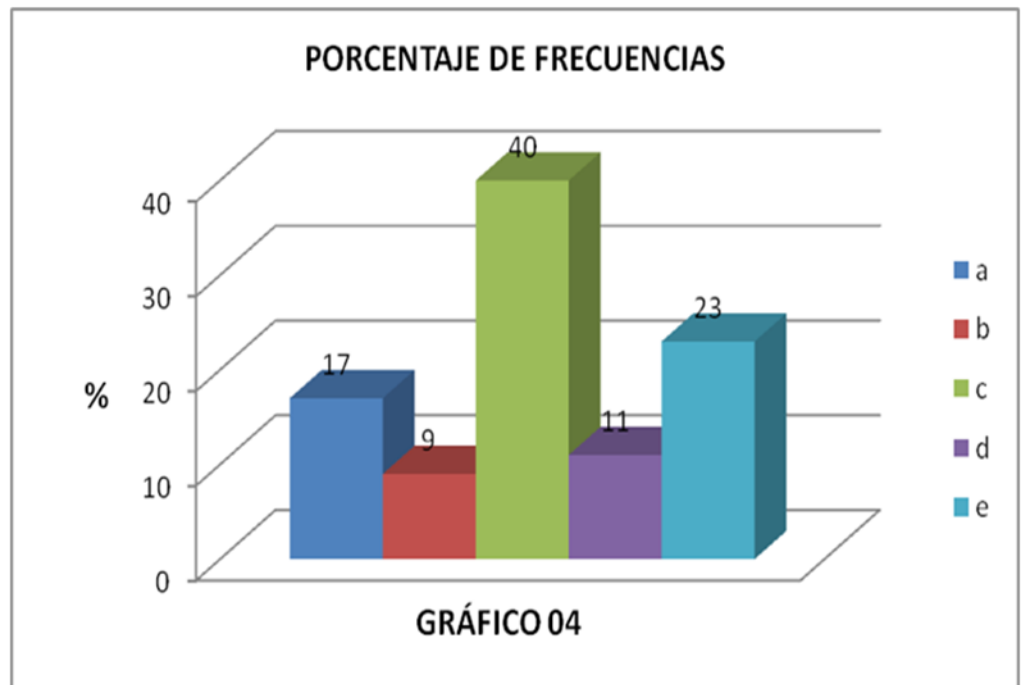
4.- ¿Juega los juegos saltando con un pie y dos pies y tiene equilibrio?

CUADRO 04

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA Y PORCENTAJE		
		NI	HI	%
a	siempre	15	0.40	40
b	casi siempre	07	0.17	17
c	a veces	09	0.23	23
d	casi nunca	05	0.11	11
e	nunca	04	0.09	9
TOTAL		38	1.00	100

FUENTE: I.E.I. Parroquial San José de Huacho

GRAFICO 04



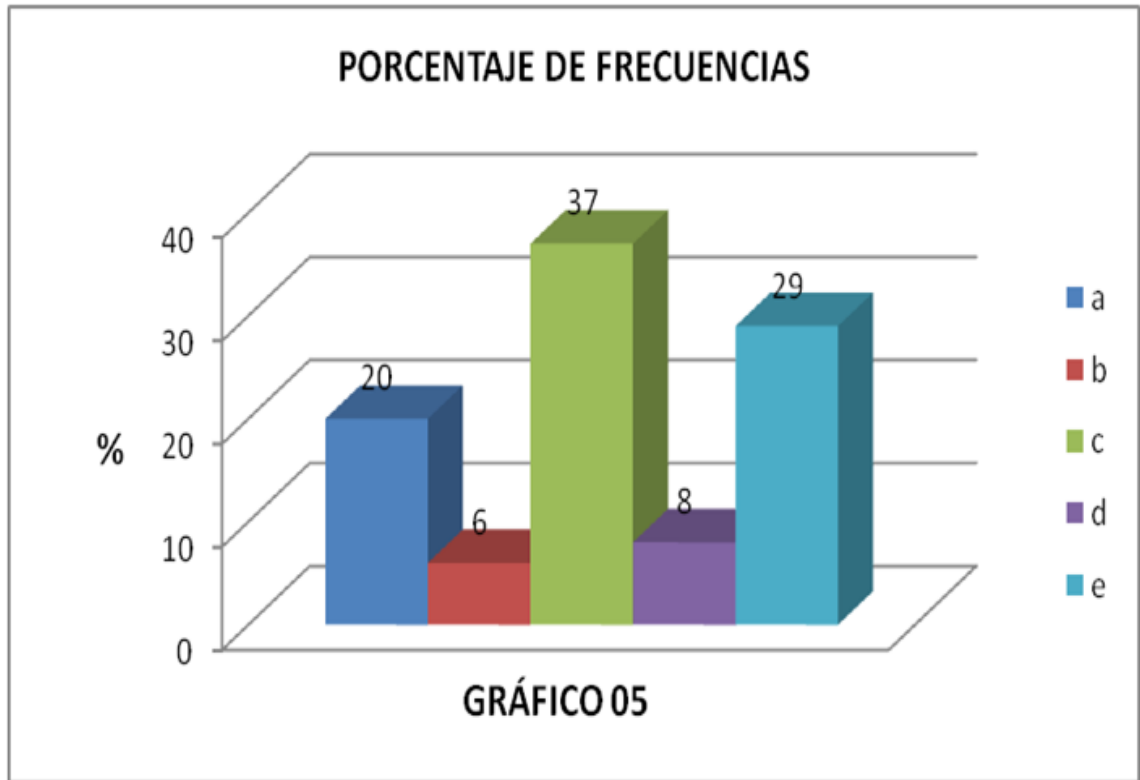
INTERPRETACION:

En el presente grafico podemos observar a los niños de una muestra de 38 niños de 5 años de edad contestaron de la siguiente manera: 15 niños (40%) dijeron que siempre juegan esos juegos saltando con un pie y dos pies; 9 niño (23%) dijo que a veces juegan esos juegos saltando con un pie y dos pies; 7 niños (17%) dijeron que casi siempre juegan esos juegos saltando con un pie y dos pies ; 4 niños (11%) dijeron que casi nunca juegan esos juegos saltando con un pie y dos pies; 02 niño (9%) dijo que nunca juegan esos juegos saltando con un pie y dos pies.

5.- ¿Construye juegos de LEGOS de más de 100 piezas con facilidad?

CUADRO N° 05

Código	Categoría	Frecuencia y porcentaje		
		ni	hi	%
a	Siempre	14	0.37	37
b	Casi siempre	11	0.29	29
c	A veces	08	0.20	20
d	Casi nunca	04	0.08	8
e	Nunca	21	0.06	6
	total	38	1.00	100



INTERPRETACION:

En el presente grafico podemos observar a los niños de una muestra de 38 niños de 5 años de edad contestaron de la siguiente manera: 14 niños (37%) dijeron que siempre construyen los juegos de LEGO con más de 100 piezas con facilidad ; 11 niño (29%) dijo que casi siempre construyen los juegos de LEGO con facilidad ; 8 niños (20%) dijeron que a veces logran armar los juegos de LEGO con facilidad; 3 niños (8%) dijeron que casi nunca logran armar los juegos de LEGOS; 01 niño (6%) dijo que nunca pueden armar ni construir los juegos de LEGO con más de 100 piezas.

4.3.- CONTRASTACION DE LA PRUEBA DE HIPOTESIS:

Prueba de hipótesis General:

a) Hipótesis específica nula.

Los juegos motrices NO influyen significativamente como estrategia didáctica en el aprendizaje matemático en niños de 5 años de I.E.I. Parroquial San José de Huacho.

b) Hipótesis específica alternativa.

Los juegos motrices influyen significativamente como estrategia didáctica en el aprendizaje matemático en niños de 5 años de I.E.I. Parroquial San José de Huacho.

c) Regla para contrastar la hipótesis

Si el valor $p > 0,04$, se acepta H_0 . Si el valor $p < 0,04$ se rechaza H_0

d) Cuadro Estadístico para contrastar la hipótesis

VARIABLES		JUEGOS MOTRICES	APRENDIZAJE MATEMATICO
JUEGOS MOTRICES	Correlación	1	,832(**)
	Sig. (bilateral)		,000
	N	38	38
APRENDIZAJE MATEMATICO	Correlación de Pearson	,832(**)	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	38	38

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

En el presente gráfico podemos observar la mayoría de niños de una muestra de 38 niños de 5 años de edad del nivel inicial, observando la muestra planteada se obtuvo un coeficiente de $r = 0.832$, con una $p = 0.000$ ($p < 0.5$) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

De acuerdo a los datos mostrados se puede evidenciar estadísticamente que si existe influencia entre los Juegos Motrices y el Desarrollo del Aprendizaje de las matemáticas en niños de 5 años en la I.E.I. Parroquial San José de Huacho.

Podemos apreciar de acuerdo a los realizados mostrados que el coeficiente de correlación es de una magnitud **muy buena**.

4.3.1. PRUEBA DE LAS HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

PRIMERA HIPÓTESIS ESPECÍFICA:

a) Hipótesis específica nula.

NO Existe influencia en los juegos de motricidad fina como estrategia didáctica con el desarrollo del aprendizaje matemático en niños de 5 años en la I.E.I Parroquial San José de Huacho.

b) Hipótesis específica alternativa.

Existe influencia en los juegos de motricidad fina con el desarrollo del aprendizaje matemático en niños de 5 años en la I.E.I Parroquial San José de Huacho.

c) Regla para contrastar la hipótesis

Si el valor $p > 0,04$, se acepta H_0 . Si el valor $p < 0,04$ se rechaza H_0

e) Cuadro Estadístico para contrastar la hipótesis

VARIABLES Y DIMENSION ES		MOTRICIDAD FINA	APRENDIZAJE MATEMATICOS
JUEGOS MOTRICES	Correlación	1	76,7(**)
	Sig. (bilateral)		0,00
	N	38	38
APRENDIZAJE MATEMATICOS	Correlación de Pearson	76,7 (**)	1
	Sig. (bilateral)	0,00	
	N	38	38

en la correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

INTERPRETACIÓN:

- 1.- Como el valor de $p = 0,000 < 0,04$, se rechaza la hipótesis nula y podemos afirmar, con un 96% de probabilidad que:
- 2.- Los juegos motrices tiene influencia directa con el desarrollo del aprendizaje matemático en los niños de 5 años de la I.E.I Parroquial San José de Huacho.
- 3.- La correlación de los juegos motrices con el desarrollo del aprendizaje matemático en el área es de 76,7%.

SEGUNDA HIPÓTESIS ESPECÍFICA:

a) Hipótesis específica nula.

NO Existe influencia en los juegos de motricidad gruesa Como estrategia didáctica con el desarrollo del aprendizaje matemático en niños de 5 años en la I.E.I Parroquial San José de Huacho.

b) Hipótesis específica alternativa.

Existe influencia en los juegos de motricidad gruesa como estrategia didáctica con el desarrollo del aprendizaje matemático en niños de 5 años en la I.E.I Parroquial San José de Huacho.

c) Regla para contrastar la hipótesis

Si el valor $p > 0,04$, se acepta H_0 . Si el valor $p < 0,04$ se rechaza H_0

a) Cuadro Estadístico para contrastar la hipótesis

VARIBLES Y DIMENSIONES		MOTRICIDAD GRUESA	APRENDIZAJE MATEMATICO
JUEGOS MOTRICES	Correlación de Pearson	1	,845(**)
	Sig. (bilateral)		,000
	N	39	39
APRENDIZAJE MATEMATICO	Correlación de Pearson	,845(**)	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	39	39

mos que la correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

INTERPRETACIÓN:

Como el valor de $p = 0,000 < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula y podemos afirmar, con un 96% de probabilidad que:

1.- Los juegos motrices con la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial San José de Huacho tiene influencia directa con el desarrollo del aprendizaje matemático.

2.- La correlación de los juegos motrices con la motricidad gruesa en el desarrollo del aprendizaje matemático en niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial San José de Huacho es de 84.5%.

CAPITULO V
DISCUSIONES CONCLUSIONES Y
RECOMENDACIONES

DISCUSIONES

Después de haber determinado el análisis estadístico de nuestra investigación se pudo evidenciar la influencia que existe entre los juegos motrices como estrategia didáctica en el aprendizaje de las matemáticas.

Es importante tener en cuenta el desarrollo psicomotriz del niño en el desarrollo de diferentes actividades que promuevan el desarrollo de las enseñanzas de las matemáticas, similares a estos resultados se encuentran en la correlaciones de las dimensiones de influencia, de los juegos motrices como estrategia didáctica en el aprendizaje matemático.

También observamos que coincide con los resultados obtenidos en otras investigaciones como la de:

Según Wilfredo Gonzales (2010), es importante su opinión:

“El juego es la actividad fundamental durante el crecimiento del niño y ayuda a desarrollarse en forma integral al niño. Que para un niño se afirmar que no existe una diferencia entre educar y jugar en los niños, convirtiéndose en los niños las exigencias en algo placentero por lo que será el medio más adecuado de educación” (pág.6).

Mavilo Calero Pérez (2010), “El juego es uno de los medios que tiene el niño para aprender y demostrar que está aprendiendo, se tiene que tener en cuenta que es la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño” (pág.10)

Es interesante determinar que a través de la investigación se pudo conocer la influencia que existe entre los juegos motrices como estrategia didáctica en el aprendizaje de las matemáticas, en las diferentes investigaciones.

CONCLUSIONES

1.- El niño debe ser estimulado mediante los juegos motrices en el desarrollo del aprendizaje matemático para lograr la calidad educativa.

2.- Es importante el desarrollo y práctica de motricidad fina y su motricidad gruesa, porque así podrá desarrollar habilidades y capacidades que lo ayudara en su futuro como persona.

3.- Para que el niño logre un mayor potencial en su desarrollo de lógico matemático, tanto cognitivo, motriz, lenguaje y socio emocional es necesario que los padres desde su entorno familiar motiven al niño a realizar diferentes actividades, de juegos motrices.

RECOMENDACIONES

1.- Es importante para el desarrollo de los juegos motrices ya que estas estimulan al niño teniendo en cuenta la edad cronológica y permite desarrollar habilidades y destrezas para su desarrollo personal.

2.- Realiza y desarrolla ejercicios de motricidad fina y motricidad gruesa para promover motivación en el desarrollo del aprendizaje matemático, y los docentes deben ser asertivos en seleccionar las actividades a desarrollar.

3.- Durante la sesión de juegos motrices es importante muéstrale aprobación en cada logro de sus actividades eso permitirá darle seguridad y empeño al niño.

CAPÍTULO VI:
FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

5.1 FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

WILFREDO GONZALES, (2010), “El juego es la actividad principal del niño” UNASAM, Lima- Perú

MAVILO CALERO PEREZ, (2010), “ El juego como medio para lograr los aprendizajes esperados”

PIAGET (1936), El juego en un niño como esquema psicofísico” editorial Ginebra- Suiza

BRUNER Y GARNER (1983), “El juego como actividad que potencia las habilidades en un niño” Estados Unidos.

VYGOTSKY (1930), “El juego como instrumento psicológico histórico-sociocultural”, Universidad de Moscú - Rusia

MARIA MONTESSORI (1930), “ El juego en un niño estimula su autoestima” Roma - Italia

ZOLTAN DIENES (2004), “ Los bloques lógicos en las enseñanzas de las matemáticas” Hungría -Nueva Escocia - Canadá

SEGARRA, Luis. “Juegos Matemáticos para Estimular la Inteligencia”. Ceac. Buenos Aires-2009.

MOYA ROMERO, Andrés. “La matemática de los niños y niñas: contribuyendo a la EQUIDAD. Chile-2001.

CIBERBIBLIOGRAFIA CONSULTADA

<http://www.ceuandalucia.com/programas/pdf/I111.pdf>

<http://www.tetrakys.es/juegos-y-matematicas>

<http://www.surcultural.info/2008/06/elaborando-juegos-para-aprender-matematica/>

<http://www.eduardoochoa.com/joomla/>

http://es.wikipedia.org/wiki/Matem%C3%A1tica_recreativ

ANEXO

Anexo 1

TEST DE LOS JUEGOS MOTRICES EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN EL APRENDIZAJE MATEMATICO

Anote sus datos personales en la hoja de respuestas.

A continuación lea las frases de este impreso; Ud. Tiene que responder el desarrollo psicomotriz del niño.

Recuerde que se pretende conocer lo que piensa Ud. De sus niños; no intente reflejar la opinión de los demás miembros de ésta.

- 1.- ¿Manipula objetos pequeños con mayor destreza y coordinación?
- 2.- ¿Puede pasar perfectamente las páginas de los cuentos, abrir y cerrar tapones, jugar con juguetes más complicados (construcciones, piezas)
- 3.- ¿Las muñecas, los dedos y las palmas de las manos pueden realizar funciones concretas como comer y beber solos?
- 4.- ¿juega los juegos saltando con un pie y dos pies y tiene equilibrio?
- 5.- ¿Gira un recipiente para ver el contenido?
- 6.¿Construye juegos de LEGOS de más de 100 piezas?
- 7.- ¿Corre con velocidad más de 10 mt y sabe respirar cuando corre?
- 8.- ¿Es ordenado en el aula después que juega ordena los juguetes que utilizo?
- 9.- ¿Durante el baile sabe llevar el ritmo de la música de su preferencia?
- 10.- ¿Sube y baja las escaleras con seguridad y precaución?

GUIA DE OBSERVACIÓN

INSTRUCCIONES: La presente ficha para cada niño, se realizara mediante la observación del docente.

ITEMS	SI		NO	
	N°	%	N°	%
Dimensión área afectivo social				
Explora con iniciativa nuevas formas de desplazamiento y movimiento, demostrando un mayor control de su eje postural, equilibrio y coordinación.				
Realiza con iniciativa movimientos de coordinación óculo manual, demostrando una mayor precisión, durante actividades lúdicas y de la vida cotidiana.				
Explora con placer diferentes movimientos y desplazamientos e identifica algunas partes de su cuerpo, nombrándolas y señalándolas.				
Manifiesta placer o malestar ante determinadas situaciones, haciendo conocer sus deseos.				
Toma iniciativa por emprender algunos juegos y tomar juguetes de su agrado				
Evita algunas situaciones de peligro, siendo cauteloso en sus movimientos y desplazamientos				
Tiene iniciativa y colabora con las iniciativas de los demás al hacer encargos y asumir responsabilidades.				
Participa activamente en actividades en el ámbito familiar y en el aula, asumiendo responsabilidades sencillas.				
DESARROLLO MOTOR FINO				
Manipula objetos pequeños con mayor destreza y coordinación.				

Puede pasar perfectamente las páginas de los cuentos, abrir y cerrar tapones, jugar con juguetes más complicados (construcciones, piezas...).				
Las muñecas, los dedos y las palmas de las manos pueden realizar funciones concretas como comer y beber solos.				
• Garabatea espontáneamente				
• Gira un recipiente para verter el contenido				
Construye torres de cuatro bloques o más				
DIMENSION MOTOR GRUESO				
Camina solo				
Jala los juguetes detrás de él mientras que camina				
Lleva un juguete grande o varios juguetes mientras camina				
Empieza a correr				
Separa de puntillas				
Patea una pelota				
Sube y baja de los muebles sin ayuda				
Sube y baja escaleras apoyándose en el pasamanos				

