



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
HUACHO**

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Tesis:

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

Presentada por la:

Bach. Katherin Lisandra, Pretel Caballero

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN Nivel INICIAL especialidad: EDUCACIÓN
INICIAL Y ARTE**

Asesor:

Mag. Eliseo Toro Dextre



HUACHO – 2021

TÍTULO

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

MIEMBROS DEL JURADO

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

PRESIDENTE

.....
MAG. ZILDA JULISSA, FLORES CARBAJAL

SECRETARIA

.....
LIC. ROSA MERCEDES, VILCHES JAIME

VOCAL

.....
MAG. ELISEO TORO DEXTRE

ASESOR

DEDICATORIA

A mi familia que estuvo en todo momento

A mi lado, brindándome su apoyo con

sus consejos y cariño

Katherin Lisandra, Pretel Caballero

AGRADECIMIENTO

Mi sincero agradecimiento a los docentes de la Facultad de Educación, en especial a los docentes de la especialidad de primaria .

Por sus enseñanzas y consejos, brindadas durante mi trayectoria universitaria

Katherin Lisandra, Pretel Caballero

RESUMEN

En mi investigación desarrollada sobre los juegos motrices como estrategia didáctica para lograr el aprendizaje matemático en los niños del nivel inicial, es fundamental desarrollar diversas actividades que promuevan el desarrollo de la motricidad en los niños tanto la gruesa y la fina siendo un complemento en su desarrollo integral.

Mavilo Calero Pérez (2016), los juegos motrices en el nivel inicial es muy importante ya que promueve y despierta el interés y la creatividad en los niños, ayuda al desarrollo de las habilidades y destrezas que le van a permitir crecer y desarrollarse correctamente. Es importante tener en cuenta que los juegos motrices contribuye al desarrollo de la personalidad de los niños, y su práctica de la motricidad fina y la motricidad gruesa son importantes en su desarrollo en la enseñanza aprendizaje de las matemáticas, logrando en los niños el aprendizaje significativo. Los juegos motrices como estrategia didáctica influye en el desarrollo del aprendizaje matemático, se debe desarrollar aplicando las estrategias metodológicas asertivas que permitan al niño, sentirse más motivado, comprender, llamar su atención y generando su propio interés, creatividad y aprendizaje. (p.27).

El logro de los aprendizajes matemáticos en los niños, de todas las actividades planificadas a desarrollar en aula, es el desarrollo mediante diferentes actividades de la motricidad fina y gruesa, ya que esta es vital en el desarrollo integral del niño, y a la vez utilizarla como estrategia didáctica en la enseñanza de las matemáticas.

Palabras Claves: juegos motrices, estrategias didácticas, motricidad gruesa, motricidad fina, aprendizaje matemático.

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo de investigación del nivel inicial, sobre LOS JUEGOS MOTRICES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, EN LA I.E. I. PARROQUIAL SAN JOSÉ DE HUACHO, el desarrollo de los juegos motrices en el nivel inicial, como estrategia didáctica facilita al docente desarrollar diferentes áreas académicas en aula.

Mavilo Calero Pérez (2016), nos dice “los juegos motrices usados como estrategia didáctica promueve y despierta el interés y la creatividad en los niños, ayuda al desarrollo de las habilidades y destrezas”. (p.25).

El trabajo de investigación se desarrolló con la finalidad de conocer la influencia que existe en los juegos motrices como estrategia didáctica para lograr el aprendizaje matemático en los niños de 5 años del nivel inicial.

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 todos los cuadros estadísticos con la interpretación respectiva 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.

ÍNDICE GENERAL

Portada.....	01
Título.....	02
Asesor y Miembros del Jurado.....	03
Introducción.....	04
Resumen	06
Índice.....	07

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. - DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA.....	10
1.2. -FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	12
1.2.1. PROBLEMA GENERAL	12
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS	12
1.3. -OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	13
1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	13
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	13
1.4. -JUSTIFICACIÓN	14

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1.-ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	17
2.2.-BASES TEÓRICAS - CIENTÍFICAS	21
2.3.-BASES PSICOLÓGICAS – PEDAGÓGICAS.....	27
2.4.-DEFINICIONES CONCEPTUALES	30
2.5.-FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS	39
2.5.1.-HIPÓTESIS GENERAL	39
2.5.2.-HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.....	39

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1-DISEÑO METODOLÓGICO	39
3.1.1.-TIPO DE LA INVESTIGACIÓN.....	39
3.1.2.-ENFOQUE	39
3.2-POBLACIÓN Y MUESTRA	40
3.3-OPERALIZACIÓN DE LAS VARIABLES E INDICADORES	
3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	
3.4.1.-TÉCNICAS A EMPLEAR	53
3.4.2.-DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS	53
3.5.-TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN....	
3.5.1.-PROCESAMIENTO MANUAL	54
3.5.2.-PROCESAMIENTO ELECTRÓNICO	54
3.5.3.-TÉCNICAS ESTADÍSTICAS.....	55

CAPÍTULO IV:

RECURSOS PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA

4.1.-RECURSOS PRESUPUESTO	61
4.1.1.-PRESUPUESTO	61
4.1.2.-CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	62
4.1.3.- FINANCIAMIENTO.....	63

CAPITULO V

FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

5.1..-FUENTES BIBLIOGRAFICAS	65
5.2..-FUENTES ELECTRÓNICAS.....	58
ANEXOS	64
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	65

CAPÍTULO I:
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA:

Los juegos Motrices desarrollado como estrategia didáctica, en aprendizaje matemático, los docentes del nivel inicial deben de potencializar en los niños sus habilidades y destrezas desarrollando diferentes actividades empleando los juegos motrices, , donde la enseñanza de las matemáticas parte del uso del material concreto y los juegos lógicos donde permite que el niño experimente el concepto desde la estimulación de sus sentidos, los docentes del área descuidan el uso adecuado de los juegos motrices en el desarrollo de las diversas actividades en aula.

Piaget (1989), como bien lo dice Piaget los alumnos necesitan aprender a través de experiencias concretas, en concordancia a su estadio de desarrollo cognitivo, los estudios realizados por Piaget sobre 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 un 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, (p.112).

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 Problema general:

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

1.2.2.- Problemas específicos:

a.- ¿En qué medida los juegos motrices de la motricidad fina como estrategia didáctica influye en el aprendizaje matemático en los niños de 5 años de la I. E. I. Parroquial San José de Huacho?

b.- ¿En qué medida los juegos motrices de la motricidad gruesa como estrategia didáctica influye en el aprendizaje matemático en los niños de 5 años de 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 influye en el aprendizaje matemático en los niños de 5 años de la I. E. I. Parroquial San José de Huacho?

1.3.2 Objetivos específicos

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

b.- Determinar en qué medida influye los juegos motrices de la motricidad gruesa como estrategia didáctica en el aprendizaje matemático en los niños de 5 años de la I. E. I. Parroquial San José de Huacho?

1.4.- JUSTIFICACION DE LA INVESTIGACION:

Reggio Emilia, (2016), en sus investigaciones los niños no son apurados para cambiar de actividad, sino que se respeta su ritmo y se los motiva a repetir sus acciones, es importante que los docentes del área de matemática planifiquen sus actividades teniendo en cuenta la diversificación curricular en los niños, ya que el desarrollo de estas actividades promueven el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años, observando y representando simbólicamente sus experiencias. Para los juegos de construcciones y destrucciones se utilizan materiales de juego, tales como almohadones, bloques de poliuretano y colchonetas, que permiten jugar sin peligro. Derrumbar, desarmar, empujar, dispersar las torres, los muros, las montañas armadas y rearmadas adquiere un sentido profundo de relación con el otro. La destrucción no implica la desaparición, sino la reconstrucción y la permanencia, la continuidad en la discontinuidad. También son importantes los juegos de fuerzas y tácticas para vencer, oponerse o defender. Al concluir de jugar, se solicita a los niños realizar un relato con la finalidad de contener, sin bloquear, las emociones liberadas, solicitar la representación simbólica de lo jugado y preparar el pasaje al espacio de la distanciaci3n. Los juegos motrices es una actividad donde el docente del nivel inicial encuentran diferentes actividades a desarrollar teniendo en cuenta la iniciativa del ni1o sobre los juegos motrices por iniciativa propia solo se le debe facilitar las materiales y orientar los juegos a desarrollar donde todos los 3rganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones s3quicas. El juego es un factor poderoso para la preparaci3n de la vida social del ni1o; los docentes del nivel inicial deben aprovechar al m3ximo su inter3s y motivaci3n del ni1o por los juegos motrices, jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el car3cter y se estimula el poder creador.

Los juegos motrices en el área de matemática es la que posibilitan un acercamiento concreto, a través de una realidad tangible y simplificada, a los conocimientos de carácter abstracto; por otro, facilita a los alumnos la exteriorización de su pensamiento; además, el docente, al ver manipular el material, puede seguir el curso de su pensamiento, (p.35)

Bruner y Garner (2014), según sus investigaciones de ambos personajes sobre la enseñanza de las matemáticas se inicia en los niños en una etapa exploratoria, la que requiere de la manipulación de material concreto, y sigue con actividades que facilitan el desarrollo conceptual a partir de las experiencias recogidas de los niños durante la exploración. Pero también habrá que tener en cuenta la iluminación, el mobiliario, la ventilación y la ubicación de los aseos, el suelo, las propias barreras físicas y la rapidez de limpieza y ordenación de cada sector. Es fundamental seleccionar las actividades y separar las áreas de juego en función del tipo de actividad que va a realizarse en cada una de ellas, como es el desarrollo de la motricidad fina y de la motricidad gruesa, (p.39).

1.4.1.- Justificación teórica.

Encontrando una situación problemática de no aprovechar los juegos motrices como estrategia didáctica en el desarrollo del aprendizaje matemático en el nivel inicial, es importante y fundamental desarrollar como estrategia didácticas los juegos motrices para promover el gusto por la matemática, formación en valores, desarrollo social entre otros aprendizajes, que permita mediante esa motivación de los juegos motrices debidamente seleccionados por sus docentes lograr el tan esperado aprendizaje significativo en los niños de 5 años.

1.4.2 Justificación práctica.

Los juegos motrices cobran mayor importancia desde siempre para los niños, ya que están son accesibles y prácticos para los niños de desarrollarlos se debe coordinar con las docentes del área para la selección apropiada de su práctica y siendo este una herramienta vital para promover el rendimiento académico en los niños del nivel inicial.

1.4.3 Justificación metodológica.

Los juegos motrices como estrategia didáctica, permiten con mucha facilidad promover el interés de los niños, se sienten motivados , hasta logran relacionarlo con sus propias vivencias, ayuda bastante a la formación de valores cuando el docente desarrolla dichas actividades didácticas de manera asertiva con los niños. Donde fijan su personalidad, con la participación activa de los niños, ayudando a su formación integral.

1.4.4 Justificación social

El desarrollo de los juegos motrices ayuda tremendamente a socializarse al niño, creando en ello un vinculo de amistad, es importante cuando se desarrolla los juegos motrices en aula, se haga participar de diferentes maneras a los niños, logrando desarrollar habilidades y destrezas sociales, es importante y fundamental que los docentes del nivel inicial aprovechen estas herramientas didácticas en aula, logrando el aprendizaje significativo en los niños.

Es importante trabajar coordinadamente con la comunidad educativa ya que esta debe participar y hacer participar a docentes, niños y padres familia para lograr que los cuentos sean parte de la curricular diaria en las instituciones educativas de nivel inicial.

1.5 Delimitaciones del estudio.

1.5.1 Delimitación espacial.

La investigación se desarrolló con los estudiantes de 5 años en la I.E. I. Parroquial San José de Huacho, se consideraron como componentes de la muestra a los niños matriculados en el año 2019 de ambos sexos.

1.5.2 Delimitación temporal.

La investigación se realizó durante el segundo semestre 2019, donde se incluye el trabajo de gabinete, trabajo de campo. La redacción de informe final para la sustentación respectiva se realizará en el año 2020, por todo este escenario actual será el 2021.

1.5.3 Delimitación teórica

La investigación estuvo enfocada a conocer la influencia entre los juegos motrices como estrategia didáctica para el logro del aprendizaje matemático en los niños de 5 años de en la I.E. I. Parroquial San José de Huacho.

1.6 Viabilidad del estudio.

1.6.1 Evaluación Técnica

En el desarrollo de investigación de mi tesis se ha considerado los elementos necesarios para su desarrollo, de acuerdo a lo establecido por la comisión de grados y títulos de la facultad de educación.

1.6.2 Evaluación Ambiental

Debido a su naturaleza de investigación descriptiva correlacional netamente académica, no ha generado impacto ambiental negativo en ninguno de los componentes del ecosistema.

1.6.3 Evaluación Financiera

El presupuesto de la investigación y su financiamiento estuvo debidamente garantizado por la investigadora.

1.6.4 Evaluación Social

Se constituyó un equipo de trabajo debidamente implementado, tanto a nivel teórico como metodológico, para su participación pertinente.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

1.-ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN:

Reggio Emilia, (2015), en sus investigaciones sobre el “desarrollo intelectual del niño”, en el sistema Reggio Emilia concibe al niño como un ser integral que expresa y desarrolla su ser intelectual, emocional, social y moral, los docentes en aula deben desarrollar diversas actividades que promuevan el desarrollo intelectual emocional y social donde el niño desarrolla su intelecto a través de la expresión de su pensamiento simbólico, a la vez manifiesta lo importante de la estimulación de forma correcta a niño se estimula a explorar su medio ambiente y a utilizar los llamados “múltiples lenguajes del niño”: es enfático en mencionar en su libro sobre la importancia en el desarrollo integral del niño, por ello la importancia de conocer el lenguaje múltiple del niño al comunicarse de diferentes formas, palabras, movimientos, juego, dibujo, pintura, construcción, escultura, teatro de sombras, collage, drama, música, también en sus investigaciones los niños no son apurados para cambiar de actividad, sino que se respeta su ritmo y se los motiva a repetir sus acciones, observando y representando simbólicamente sus experiencias. Para los juegos de construcciones y destrucciones se utilizan materiales de juego, tales como almohadones, bloques de poliuretano y colchonetas, que permiten jugar sin peligro. Derrumbar, desarmar, empujar, dispersar las torres, los muros, las montañas armadas y rearmadas adquiere un sentido profundo de relación con el otro. La destrucción no implica la desaparición, sino la reconstrucción y la permanencia, la continuidad en la discontinuidad. También son importantes los juegos de fuerzas y tácticas para vencer, oponerse o defender. Al concluir de jugar, se solicita a los niños realizar un relato con la finalidad de contener, sin bloquear, las emociones liberadas, solicitar la representación simbólica de lo jugado y preparar el pasaje al espacio de la distanciaci3n, (p.35)

Wilfredo Gonzales (2014), en su investigación sobre “El juego es la actividad fundamental que ayuda a desarrollar y educar al niño en forma integral, no existe una diferencia entre educar y jugar cualquier juego que presente nuevas exigencias de aprendizaje, se convierte en un aprendizaje placentero siendo un medio más adecuado de educación”, (p. 6).

Según **Wilfredo Gonzales (2014)**, sus investigaciones sobre: “ Los juegos motrices en el nivel inicial” realizadas desde diferentes aspectos nos manifiesta sobre la importancia de los juegos motrices lo considera fundamental en el desarrollo integral del niño, para ellos docentes del área deben aprovechar el juego para incentivar y promover el rendimiento académico en todas las áreas pero en especial el área de matemática, Nos indica que si un docente desarrolla diversas actividades mediante el juego el aprendizaje para el alumno se convierte en un aprendizaje placentero, siendo este el medio más adecuado para mejorar el rendimiento académico, por ello la importancia de enseñar jugando mediante el juego el docente puede lograr insertar la parte académica, es fundamental el desarrollo de diversas actividades seleccionadas cuidadosamente para lograr lo planificado, la selección de actividades de acuerdo al área que se va enseñar, ese aprovechamiento del juego en un niño para lograr el aprendizaje significado de los niños(p.12).

Mavilo Calero Pérez (2016), en su investigación “El juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo. Es probable que es la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño” (p.10).

Mavilo Calero(2016), nos manifiesta la importancia del principio de juego libre, nos señala que el ser humano juega, desde que nace hasta que se hace adulto. Al inicio usa el juego para descubrir las partes de su cuerpo por eso juega con sus manos o pies, para luego realizar juegos en los que se sigue reglas. Por este motivo, al introducir el juego como parte de nuestra rutina diaria, estamos aprovechando la misma naturaleza del niño. Los niños en los primeros años, el juego debe ser libre, espontaneo, creado por el niño y a iniciativa de él, pero en la institución educativa esos juegos deben ser orientados a los aprendizajes por el docente donde el también el niño puede y sabe jugar con sus propios recursos. nos comenta en sus investigaciones que desde 1959, el derecho al juego está reconocido en el principio 7 de la declaración de los derechos del niño adoptadas por la asamblea general de la ONU y se considera para el niño tan fundamental como la salud, seguridad o educación, (p. 34-35).

Zoltan Dienes, (2015), el fue un matemático canadiense inventor del material de los bloques lógicos, en sus investigaciones sobre las enseñanzas de la matemática, Dienes establece que la base de todo conocimiento es la exploración del niño es un medio rico que le permite el proceso de adaptación y conocimiento del entorno. Por ello los docentes al enseñar el área de las matemáticas, deben seleccionar cuidadosamente las actividades a desarrollar, ya que dichas actividades deben promover realmente el aprendizaje matemático, Dienes plantea para el desarrollo lógico matemático frases estructuradas, que de la más simple a la más compleja, dentro de sus aportes a las enseñanzas de las matemáticas plantea, frases estructuradas desde lo más simple a lo más complejo, y es de importancia considerarlo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en el área de las matemáticas, considerarlo 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, también se debe tener en cuenta que 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, para iniciar el proceso de abstracción, la mente del niño necesita unas formas de representación que se hagan presentes y le permiten la reflexión es de vital importancia promover dichos conocimientos, después de representar, se necesita ser capaz de describir las propiedades de dicha representaciones permite interrelacionarse con las distintas propiedades estableciendo generalizaciones que se pueden denominar, (p. 28).

2.- BASES TEÓRICAS:

2.1.- LOS JUEGOS MOTRICES

Bruner y Garner (2014), nos manifiestan en sus investigaciones realizadas sobre los juegos motrices que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos, por ello indican la importancia en la formación de valores mediante el juego, además se puede afianzar su identidad cultural que corresponden a la cultura que viven, es importante enseñarles a ser nacionalistas amar lo nuestro, es uno de los valores que ayudan al desarrollo de la persona, también nos manifiesta la importancia de su entorno ya que este ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “cómo si” que permite que cualquier actividad se convierta en juego, los docentes deben usarla como estrategia en el aula, (p.45).

Reggio Emilia, (2015), El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos, (p.34).

Reggio Emilia, (2015), Nos manifiesta que los niños disfrutan mucho del juego de tipo motor:

- **Juego social .-** El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial, (p. 33).

- **Juego cognitivo.-** El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos, (p.33).

- **Juego simbólico** .- El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”, (p.33).

Reggio Emilia, (2015), Según sus investigaciones realizadas nos indica que el niño es capaz de “convertir” a las muñecas en agentes de las acciones imaginarias que simula. De esta forma, una muñeca puede ser la “mamá” que le da el biberón a su hijito, que es otro muñeco más pequeño. Sin embargo, la capacidad simbólica avanzada permite que un plátano se transforme en un teléfono si así el juego lo requiere. Jugar simbólicamente supone el logro de una capacidad muy especializada del pensamiento: sustituir una realidad ausente por un objeto (símbolo o signo) que la evoca y la representa mentalmente. En otras palabras, se trata de transformar un objeto para representar una realidad ausente con éste, (p. 32).

María Montessori (1980), es sus investigaciones sobre el desarrollo del niño se convirtió en una de las pioneras más importantes de la educación inicial, en su contacto con ellos les reforzaba su autoestima y confiaba en sus habilidades mientras hacían actividades manuales jugando, de esta forma, les enseñó a leer y escribir, por ello la importancia de se planifique en las sesiones de aprendizaje juegos motrices donde los niños reflexionen y logren los aprendizajes planificados por el docente mediante el juego. Esta experiencia le hizo reflexionar sobre su método y pensó que podría ser más eficaz con niños que no presentaran ningún tipo de dificultad y que el juego sería una herramienta muy valiosa. Este método Montessori considera al niño

como un ser que necesita desarrollar la libertad, el orden y la estructura; y debe aprender a trabajar independientemente o en grupo. Debido a que desde una corta edad se motiva a los niños a tomar decisiones, éstos pueden resolver problemas, escoger alternativas apropiadas y manejar bien su tiempo. Ellos son incentivados a intercambiar ideas y a discutir sus trabajos libremente con otros. Sus buenas destrezas comunicativas suavizan el camino en ambientes nuevos, (p. 38).

María Montessori (1980), “el proceso educativo como un “guía”, es decir, como un facilitador del aprendizaje. Son los propios niños los que a través de la libre exploración del ambiente y el juego construyen su conocimiento, observando y manipulando objetos”, (p. 45).

María Montessori (1980), nos dice “El maestro planifica la clase respetando los intereses, las necesidades y el ritmo de aprendizaje de los alumnos dentro de un aula que permite la libertad, la comunicación y estimula el trabajo en grupo”, (p.43).

Piaget, Jean (1989), en su investigación “El juego ayuda a consolidar esquemas psicofísicos de comportamiento mental y nervioso, así pues, es parte integral del desarrollo de la inteligencia, el juego son manifestaciones: juego sensorio motor, juego simbólico y juego reglado, (p.25).

Según Piaget, Jean (1989), nos indica en sus investigaciones la importancia de conocer los juegos de acuerdo a la edad cronológica del niño , los Juego sensorio motor en el niño obtiene placer al realizar ejercicios en los que interviene la coordinación sensorial y motriz. En este momento el juego constituye una repetición de movimientos,

logrando aprendizajes de otros nuevos. Son juegos de ejercicio simple, también el nos habla de los Juego simbólico, estos juegos en los niños tienen su función principal es la asimilación de lo real, nos manifiesta que esa etapa la capacidad de evocación de un objeto o fenómeno ausente y con ello las circunstancias propicias para que se manifiesten en él conflictos afectivos latentes, durante este periodo los aprendizajes más significativos tienen lugar a través del juego, también nos habla de los juegos reglados en esta edad los juegos motrices realizados se combina la espontaneidad del juego con el cumplimiento de las normas que los docentes desarrollan en aula estos juegos deben promover el aprendizaje en los alumnos además cumple con su función especialmente social y suelen ser juegos organizados, que con frecuencia se realizan en equipo y que entrañan algún tipo de competitividad, los juegos desarrollados en aula por el docente deben ser debidamente seleccionados de acuerdo al tema que van a trabajar en aula, (p.28).

Vygotsky (1994), en sus investigaciones quien se le conoce por su teoría del aprendizaje sociocultural quien otorgó al juego, como instrumento y recurso sociocultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida

y sin ninguna dificultad, decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural, (p.87).

Vygotsky (1994), en sus investigaciones manifiesta "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño", (p. 88)

Vygotsky (1994), "Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente "zona de desarrollo próximo" es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida", (p. 89)

Vygotsky (1994), nos dice "las Zonas Desarrollo es para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces", (p.92).

2.2.1- EL DESARROLLO MOTOR GRUESO

Zoltan Dienes, (2015), es importante tener en cuenta que se determina como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y poco a poco mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco, extremidades, como sincronía al correr bailar diversos juegos, y desplazarse con facilidad para caminar y caminar correctamente, correr; además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. Dicho factor es el primero en hacer su aparición en el desarrollo del menor, desde el momento en el que empieza a realizar movimientos que

complementen la actividad que está desarrollando como armar bloques saltar, subir escaleras, etc.; son otros logros de motricidad gruesa que, con el paso de los años, irá mejorando y aprendiendo con mayor facilidad, (p.26).

2.2.2.- EL DESARROLLO MOTOR FINO:

María Montessori (1980), nos manifiesta y aporta con sus investigaciones sobre la importancia de la estimulación y aprestamiento en los juegos de motricidad fina, se hace patente un poco más tarde, este se refiere a los movimientos desde agarrar correctamente el lápiz, existen diversas actividades donde se desarrolla estas habilidades permite desde temprana edad estimular la motricidad fina, 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. La motricidad fina incluye habilidades 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, realizar torres de piezas, tapan o destapan objetos, cortar con tijeras respetando las líneas, hasta alcanzar niveles muy altos de complejidad, (p.39).

María Montessori (1980), teniendo en cuenta sus aportes al desarrollo motriz del niño, es importante destacar que influyen movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. En niños los movimientos de la motricidad fina son más acertados de acuerdo al aprestamiento o estimulación que haya tenido en los primeros años las mises del nivel inicial son las promotoras de este aprestamiento. El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, pues posteriormente juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo. La coordinación fina (músculo de la mano) es fundamental antes del aprendizaje de la lecto- escritura, si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos. Un buen desarrollo de esa destreza se reflejará cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno, a continuación vamos a detallar 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, (p.44).

2.4.-CAPACIDADES QUE DESARROLLA EL NIÑO MEDIANTE LOS JUEGOS MOTRICES:

Bruner y Garner (2014), en sus investigaciones nos indican sobre las capacidades de los juegos motrices: (p.46).

2.4.1. Desarrollo Psicomotor

- Postura más firme.
- Fuerza en sus extremidades.
- Equilibrio.
- Saltará, correrá, hará volatines.
- Aprenderá a orientarse espacial y temporalmente.
- Mayor dominio de su lateralidad.
- Manipulación de objetos
- Dominio de los sentidos
- Discriminación sensorial
- Coordinación viso motora

2.4.2. Desarrollo Cognitivo

- Estimular la atención.
- La memoria.
- La imaginación.
- La creatividad.
- La discriminación de la fantasía con la realidad.
- La comunicación y el lenguaje.
- El pensamiento abstracto
- Facilita la construcción de su pensamiento.

Es a través de juego y del placer, que el niño y la niña incorporan a sus conocimientos los elementos del mundo exterior, (p.46).

2.4.3. Desarrollo Afectivo

- Función de asimilación y acomodación.
- Adquiere mayor seguridad y confianza en sí mismo y en sus posibilidades.
- Asume roles socio-emocionales y se identifica con ellos.
- Aprende a resolver conflictos
- Mejora el desarrollo de la autoestima, (p.46).

2.4.4. Desarrollo Social .- La socialización es el proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad. A nivel individual el niño y la niña van conformando su personalidad y el concepto de sí mismos, a través del contacto con los demás. Las relaciones con los demás le ayudarán a lograr una plena adaptación e integración social, (p.47).

2.2.4.- DEFINICIÓN DEL AREA DE MATEMÁTICA:

Zoltan Dienes, (2015), con respecto a la definición de las matemáticas encontramos diferentes conceptos, desde lo más sencillo hasta lo más amplio, tenemos:

- Se sabe que el conocimiento matemático tiene su origen en la capacidad que tiene el niño de establecer relaciones entre los objetos y de construir, un niño o niña no son solo seres pensantes, sino actores

que hacen uso de su cuerpo, y utilizan instrumentos para obtener lo que se proponen, (p.27).

– “El término matemáticas viene del griego “máthema”, que quiere decir aprendizaje, estudio y ciencia. Y justamente las matemáticas son una disciplina académica que estudia conceptos como la cantidad, el espacio, la estructura y el cambio, (p. 27).

El alcance del concepto ha ido evolucionando con el tiempo, desde el contar y calcular hasta abarcar lo mencionado anteriormente. Aunque algunos las consideran como una ciencia abstracta, la verdad es que no se puede negar que está inspirada en las ciencias naturales, y uno de sus aplicaciones más comunes se lleva a cabo en la física”. Finalmente podemos afirmar que, (p.28).

– “La matemática es una disciplina que mejor prepara para pensar. La matemática es como la lógica, una herramienta utilísima en el proceso de aprender, 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 desenvolvernos en él. Para ellos se requiere un pensamiento muy lógico, un manejo adecuado de los conceptos”, (p.28).

– La matemática forma parte del pensamiento del ser humano y se va estructurando desde los primeros años de vida en forma gradual y sistemática, a través de las interacciones cotidianas. Los niños observan y exploran su entorno inmediato y los objetos que lo configuran, estableciendo relaciones entre ellos cuando realizan actividades concretas de diferentes maneras: utilizando materiales, participando en

juegos didácticos y en actividades productivas familiares, elaborando esquemas, gráficos, dibujos, entre otros. (Rutas del aprendizaje, ministerio de educación, (p.28).

2.2.5 -OBJETIVOS DE LA MATEMATICA.

Zoltan Dienes, (2015), fundamenta sobre el desarrollo del área de la matemática en el nivel de inicial El desarrollo de las competencias matemáticas adopta algunos rasgos específicos en el nivel de Educación Inicial. Los niños, desde que nacen, tienen una fuerza interior que los moviliza a conocer y explorar de manera natural todo aquello que los rodea utilizando sus propias estrategias para encontrar relaciones y resolver problemas cotidianos o situaciones que suponen un desafío para ellos. En un principio, niños y niñas realizan asociaciones básicas y utilizan un lenguaje muy sencillo para expresar sus ideas y hallazgos, lo que contribuye poco a poco a desarrollar su pensamiento matemático. Estas características propias de los niños y niñas hacen que la mirada curricular en este nivel no sea sobre todas las competencias que deben ser logradas al final de la EBR, sino sobre aquellas que constituyen la base para el desarrollo y aprendizaje del niño y niña en el nivel de Educación Inicial y en sus aprendizajes futuros, (p.28).

Zoltan Dienes, (2015), los objetivos generales de la matemática, favorecer en el niño una buena estructuración mental y proporcionarle un instrumento para el conocimiento de su entorno, (p.29) :

- Favorecer la construcción de esquemas de conocimiento cada vez más coherentes. (p.29).

- Desarrolla la capacidad cognitiva
- Modifica esquemas de interpretación de la realidad
- Apoya el gusto por aprender
- Desarrolla el pensamiento creativo
- Desarrolla la lógica.

- ELEMENTOS DE LOS JUEGOS LOGICOS:

Zoltan Dienes, (2015), Estos son los elementos que resultan imprescindibles para la concreción de la metodología del Período de los Juego lógicos – Trabajo:

a.-Los niños y niñas:

b.-La docente:

Zoltan Dienes, (2015), 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. Muchos de estos accesorios pueden ser contruidos con cajas de cartón o materiales reciclables, se trata hacerlo con amor y creatividad, con el apoyo de los padres de familia si fuera posible y con los niños. Espacio: todos los espacios del salón deberían diseñarse y distribuirse con intencionalidad educativa, de manera estable y variada, de modo que su uso permita atender satisfactoriamente las necesidades de movimiento, afecto, juego, exploración, comunicación o descanso de niños y niñas. El área de lógico matemática debe ser un espacio donde el niño juega por lo menos 60 minutos diarios para esta actividad. Los niños y niñas deben jugar todos los días, (p.30).

Zoltan Dienes, (2015), Las condiciones para el mejor espacio de juego en el aula y para el mejor desarrollo se debe tener en cuenta las siguientes condiciones:

- **Seguridad física**, en tanto que permite al niño/a desenvolverse de acuerdo con sus posibilidades sin que tenga que mediar necesariamente la intervención del adulto, (p.30).
- **Seguridad psíquica**, plasmada en la ambientación y ornamentación que garantice al niño/a un estar distendido, alegre y acogedor, (p.30).
- **Libertad e independencia**, sin barreras ni obstáculos materiales, con fácil acceso a las dependencias del edificio, (p.30).

2.7.- GEOMETRÍA Y MEDICIÓN:

Zoltan Dienes, (2015), El aprendizaje geométrico tiene doble significado, por una parte supone el desarrollo de nociones espaciales y, por otra, la comprensión de conocimientos específicos, que los docentes atenderán mediante estrategias metodológicas apropiadas que comprende experiencias de tipo geométrico como: juegos de desplazamientos, relaciones entre elementos, ubicaciones en el espacio y manipulación de material concreto. Para el niño, a partir de los 3 años, el concepto de nociones espaciales está dado por los desplazamientos que realiza con su cuerpo desde el gatear hasta el caminar. Descubre que puede desplazarse en diferentes direcciones, caminar haciendo círculos y que pueda llegar a un lugar por diferentes caminos, avanza y retrocede en un espacio determinado, todos estos desplazamientos son previos a la adquisición posterior de conceptos geométricos. Entre los conocimientos específicos geométricos están considerados las formas geométricas y los cuerpos cilíndricos que

los irán descubriendo en su entorno. La medida está relacionada con el conocimiento del medio natural: el niño conoce a través de experimentos las principales magnitudes de longitud, masa, superficie y volumen. El niño realiza mediciones utilizando medidas arbitrarias (mano, pie, jarra, vaso, balanza, etc.), registrando y comunicando los resultados y apreciando la utilidad de la medición en la vida cotidiana, (p.31).

NÚMERO Y RELACIONES Establece relaciones de semejanza y diferencia entre personas y objetos de acuerdo a sus características con seguridad y disfrute, (p.32).

GEOMETRÍA Y EDICIÓN Establece y comunica relaciones espaciales de ubicación, identificando formas relacionando espontáneamente objetos y personas, (p.32).

Realiza cálculos de medición utilizando medidas arbitrarias y resolviendo situaciones en su vida cotidiana, (p.32).

Reggio Emilia, (2015), uno de sus aportes nos menciona sobre el sector de construcción es lo que el niño desarrolla su inteligencia espacial, es fundamental el desarrollo con juegos motrices el pensamiento matemático, su lenguaje y creatividad, ejercita la coordinación motora fina y su capacidad de observación y análisis al descubrir las formas, tamaños y características de los objetos al realizar las construcciones, por ello es de vital importancia el desarrollo

en temprana edad de los juegos motrices donde se desarrollan los juegos de la motricidad fina y el desarrollo de la motricidad gruesa, (p.36).

MATERIALES

Reggio Emilia, (2015), según Reggio nos manifiesta la importancia, de la preparación y el uso adecuado de los materiales seleccionados para desarrollar actividades en el aula consideramos de acuerdo a la edad cronológica a los Bloques, latas de diferentes tamaños. Chapas, tapas roscas, tapas de plumones y goma Juguetes de plástico. Conos y carretes de hilos. Aros de cartón de cinta de embalaje. Conos de cartón y plástico, etc. Toda actividad a desarrollar en el aula permiten al niño y niña la función simbólica, entendiéndola como la capacidad de representar las ideas, los conceptos, los significados que el niño construye en base a la experiencia directa con la realidad, (p.37).

Sector de Construcción

Reggio Emilia, (2015), dichos símbolos que son representaciones creadas son:

- **Vivencia con el propio cuerpo.**- las actividades que se realizan permiten desarrollar nociones de ubicación espacial y tiempo, con el propio cuerpo y en relación con otros; es por ello que en el inicio de la programación curricular debe dársele énfasis, (p.38).

- **Exploración y manipulación del material concreto.**- capacidades que se potencializan en la “exploración” que se da en las actividades, donde se brindan oportunidades de relacionarse de manera libre con los diferentes objetos estructurados y no estructurados, que permiten que el

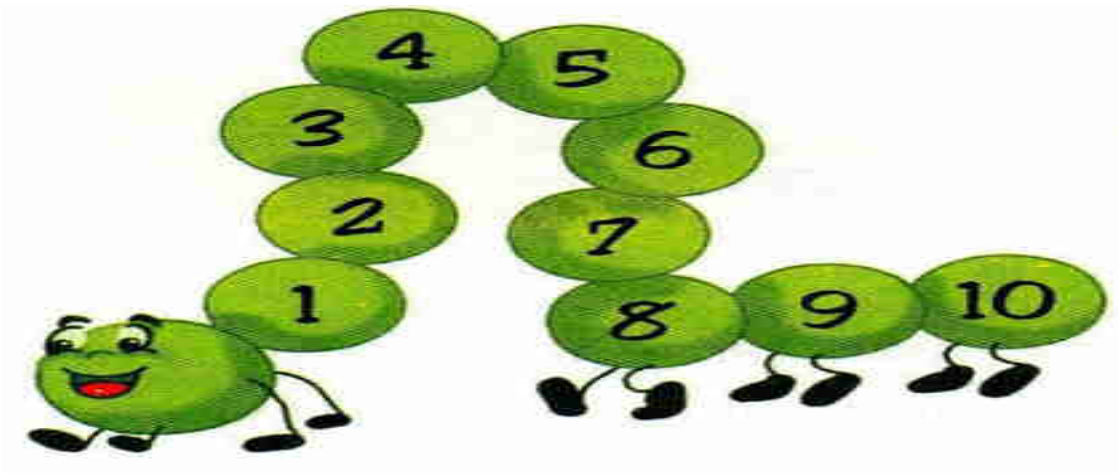
niño descubra características, propiedades, funciones, relaciones, y otras nociones y competencias matemáticas requeridas para el nivel inicial, (p.38).

- Iniciación a la Geometría:

Zoltan Dienes, (2015), para que los niños puedan apropiarse de los contenidos enseñados, es necesario que el docente proponga un trabajo intencional en el que actividades que impliquen la observación, construcción, anticipación, representación, descripción, interpretación, etc. Se proyectan en la resolución de situaciones problemáticas de tal forma que favorezcan el pasaje a un plano de conceptualización. De esta situación los niños pueden dar cuenta cuando pueden explicar, lo realizado desde las propiedades geométricas puestas en juego en las resoluciones, e intentar llegar a pequeñas generalizaciones en las que juegan un papel importante las propiedades geométricas de cuerpos y figuras, (p.32).

- Los bloques lógicos:

Zoltan Dienes, (2015), es uno de los materiales más usados para el desarrollo del pensamiento lógico de niños y niñas de los primeros ciclos, como 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, (p.32).



- Comparar:

Zoltan Dienes, (2015), nos indica 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, (p.35).

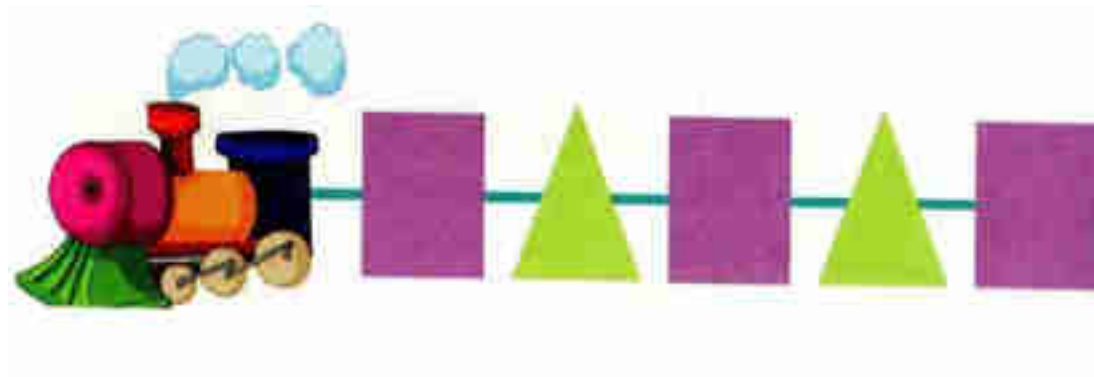


- Conservar:

Zoltan Dienes, (2015), se da una colección modelo, por ejemplo: cinco chapitas y se pide a los niños hacer lo mismo con otros objetos: cajitas, piedras, bloques, semillas, niños, cuadernos, libros, etc. Teniendo estas colecciones a la vista, se promueve la verbalización, la descripción, la comparación de estas mediante preguntas similares a las que se han mencionado anteriormente, (p.35).

- Sucesión de Números:

Zoltan Dienes, (2015), con sucesión de cantidades. En el proceso de construcción del sistema numérico, se debe proponer actividades para que los niños logren la identificación del valor cardinal y del valor ordinal del número. Se trata de que un niño o una niña que sabe contar, este contando concretamente objetos. Los niños conocen el nombre de los números y saben cómo es la sucesión, (p.35).



- La cantidad:

Zoltan Dienes, (2015), Es importante durante el desarrollo de las actividades en el aula que los niños tomen contacto con la noción de la cantidad, a través de colecciones de objetos que ellos mismos pueden construir, compara, contar, dibujar, (p.36).



– **El nombre de la cantidad:**

Zoltan Dienes, (2015), “los niños manejan la sucesión oral de los nombres de las cantidades, saben contar, uno, dos, tres, cuatro, hemos visto que tienen que identificar la sucesión de los nombres con la sucesión de las cantidades”, (p.36).

– **El código de la cantidad:**

Zoltan Dienes, (2015), Es importante considerar una vez experimentados e identificados estos aspectos, recién tiene sentido atribuir a cada cantidad un código que puede ser el convencional u otro no convencional, (p.36).

-ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA RELACIONAR FORMAS:

Zoltan Dienes, (2015), Iniciación a la geometría; por medio de las estrategias anteriores se han trabajado los aspectos que intervienen en la construcción del número:

- Actividad psicomotriz
- Actividad de relacionar formas

A.- Estrategias para identificar magnitudes:

Zoltan Dienes, (2015), “se hará mención a una serie de estrategias que el docente debe identificar magnitudes como longitud, masa, volumen y capacidad. El trabajo de longitud implica la comprensión de nociones tales como”, (p.37).

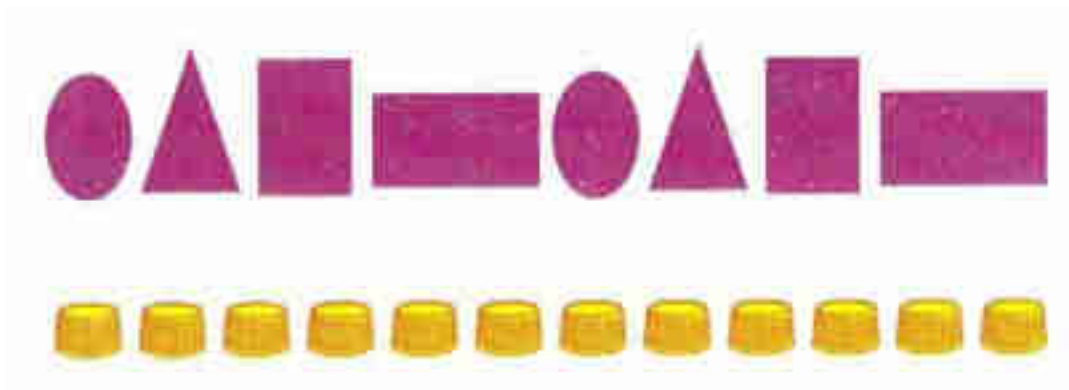


– **Conservar o medir:**

Zoltan Dienes, (2015), ahora “debemos proporcionar experiencias a los niños para que identifiquen longitudes iguales, o que las longitudes pueden ser variantes a pesar de que están representadas de manera diferente”, (p.38)

– **Longitud:**

Zoltan Dienes, (2015), 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. Por ello es fundamental que los niños visualicen el largo de los pasadores de sus zapatos, de su pantalón y el largo de su cabello pueden ser comparados con interés, (p.38).



C.- Capacidad des:

Zoltan Dienes, (2015), con los niños y niñas se trabaja solo el concepto de capacidad como propiedad que poseen algunos objetos que contienen 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. El instrumento que se utiliza para medir la capacidad de un recipiente es el vaso graduado. Es conveniente que el niño de educación inicial conozca los utensilios que se utilizan a diario en la cocina, (p.38).



2.4 DEFINICIONES DE TERMINOS CONCEPTUALES:

MOVIMIENTO:

Entendido como movimiento humano y específicamente como educativo, es el componente externo, ambiental de la actividad humana, expresado en los cambios de posición del cuerpo humano o de sus partes en la interacción de fuerzas mecánicas entre el organismo y el medio ambiente, (Jean Piaget 1980, p.123).

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

Conjunto de acciones planificadas llevadas a cabo por docentes y estudiantes, dentro o fuera del aula, de carácter individual o grupal, que tienen como finalidad alcanzar los objetivos y finalidades de la enseñanza, (Clemente 2011, p.88).

CONOCIMIENTO PEDAGÓGICO:

Permite justificar la selección y secuenciación de contenidos realizada, cuales se trabajaran con los alumnos y como se abordaran, (Clemente 2011, p.89).

NATURALES.

Son aquellos materiales que los tomamos de la naturaleza. Por ejemplo, las piedras, hojas, semillas, etc.

ARTIFICIALES.

Son aquellos en los que ha de intervenir la mano del hombre. Por ejemplo láminas, etc.

ESTRUCTURADOS.

Son aquellos materiales que se adquieren en el comercio: bloque lógicos, mapas, globos terráqueos, etc.

NO ESTRUCTURADOS

Son aquellos que el docente elabora él solo o con sus alumnos, tales con móviles, láminas, carteles, etc.

PLANIFICACION:

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

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, (Clemente 2011, p.88).

LOS MODOS DIDÁCTICOS:

Los modos didácticos en general, son las diferentes formas o maneras que pueden adoptar la situación de enseñanza-aprendizaje, según cual sea la interrelación

entre el docente y el discente. El docente debe estructurar de una manera específica, el modo de ayudar a aprender al discente, (Adell 2012, p.52).

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Las estrategias de aprendizaje son el conjunto de modos y medios con que los educandos desarrollan el proceso de construcción de sus conocimientos, es fundamental siendo de recepción, organización, procesamiento, elaboración y comunicación de conocimientos, (Adell 2012, p.52).

JUEGOS DIDÁCTICOS:

Los juegos son recursos valiosos para atender las diferencias individuales” los juegos también suelen ser un medio de estímulo y a su vez de diversión mientras se está aprendiendo, es como un ejercicio recreativo sometido a ciertas reglas donde ganar es aprender y perder es volver a intentarlo, (Zoltan Dienes, 2015, p.28).

APRENDIZAJE:

Proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación, (Carpio, 2016, p.30).

2.5.- FORMULACIÓN DE LAS HIPÓTESIS

2.5.1 Hipótesis general

Influyen significativamente los juegos motrices como estrategia didáctica en el aprendizaje matemático en los niños de 5 años de la I. E. I. Parroquial San José de Huacho?

2.5.2 Hipótesis específicas:

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

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

VARIABLES DE LA INVESTIGACION:

- **VARIABLE INDEPENDIENTE:**

JUEGOS MOTRICES

- **VARIABLE DEPENDIENTE:**

APRENDIZAJE MATEMATICO

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

DISEÑO METODOLÓGICO

3.1.1 Tipo de la Investigación

P. Gonzales, (2005), El tipo de investigación utilizado corresponde al descriptivo – correlacional. Descriptiva porque describe los juegos motrices y el aprendizaje matemático en los niños de 5 años del nivel inicial; correlacional, ya que se orienta a determinar el nivel influencia de una variable sobre otra. Por la modalidad del procesamiento de la información es cuantitativa porque hace uso de procedimientos numéricos y estadísticos, establece la influencia estadística entre las variables de estudio y sus indicadores; así como cualitativa porque emplea la guía de observación y encuestas a las docentes del nivel inicial, (p.85).

3.1.2 Enfoque

P. Gonzales, (2005), “debido a las características de la muestra y el problema, la presente investigación se basa en un enfoque cuantitativo, de acuerdo con los objetivos e Hipótesis planteados”, (p.86).

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 existiendo 150 niños matriculados en el año lectivo 2019

POBLACIÓN

Para nuestro trabajo de investigación hemos considerado al aula de los niños de 5 años cuenta con 2 aulas (20, 25), siendo la población estudiantil total del nivel inicial es de 150 niños en secciones de las cuales existen aulas de 2,3,4 y 5 años del nivel inicial

MUESTRA

Para llevar adelante la presente investigación se seleccionó una muestra de 45 niños de 5 años entre mujeres y varones se seleccionó mediante la siguiente fórmula:

$$m = \frac{Z \times N \times P \times Q}{E^2 (N - 1) + Z^2 \times P \times Q}$$

Dónde:

M =Tamaño de la muestra

N =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)

$$m = \frac{1.96 \times 150 \times 0.5 \times 0.5}{0.05^2(150-1) + 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5} \quad \mathbf{45}$$

POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACION:

Niveles	Cantidades	%
<u>Población:</u> Total alumnos del nivel inicial donde cuenta con aulas de 2,3,4 y 5 años de edad del nivel de inicial	150	100
<u>Muestra:</u> niños del aulas 2 aulas de 5 años del nivel de inicial entre mujeres y varones	45	30

<p><u>Variable dependiente</u></p> <p>Desarrollo del área de matemática</p> <p>El desarrollo de las competencias matemáticas adopta algunos rasgos específicos en el nivel de Educación Inicial. Los niños, desde que nacen, tienen una fuerza interior que los moviliza a conocer y explorar de manera natural todo aquello que los rodea utilizando sus propias estrategias para encontrar relaciones y resolver problemas cotidianos o situaciones que suponen un desafío para ellos.</p>	<p>Principios y características básicas en la enseñanza de las matemáticas</p>	<p>En un principio, niños y niñas realizan asociaciones básicas y utilizan un lenguaje muy sencillo para expresar sus ideas y hallazgos, lo que contribuye poco a poco a desarrollar su pensamiento matemático.</p> <p>Estas características propias de los niños y niñas hacen que la mirada curricular en este nivel no sea sobre todas las competencias que deben ser logradas al final de la EBR.</p> <p>Es importante el desarrollo de las competencias de la curricular del área de matemática, siendo aquellas que constituyen la base para el desarrollo y aprendizaje del niño y niña en el nivel de Educación Inicial y en sus aprendizajes futuros.</p>
--	--	--

3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1.- TÉCNICAS A EMPLEAR

Se utilizarán las siguientes técnicas:

- Técnica de Observación:

P. Gonzales, (2005),

Con la finalidad de describir el problema de investigación y evidenciar las debilidades que presentan los estudiantes en determinados aspectos, (p.86)

- Técnica de Encuesta:

Con el propósito de verificar objetivamente los avances y dificultades en los estudiantes.

- Técnica de Fichaje:

Se utilizará esta técnica para la sustentación científica y tecnológica del problema de investigación.

3.4.2 DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

Ficha de Observación:

Este instrumento se empleará para recoger información sobre los estudiantes de la muestra.

Cuestionarios:

Se aplicará según modelo del anexo.

Libreta de notas:

En donde se registrarán las actividades más significativas realizadas en el proceso de la investigación.

Fichas bibliográficas:

Se elaborarán fichas durante el estudio, análisis bibliográfico y documental.

3.5.- TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN:**3.5.1.- PROCESAMIENTO MANUAL**

P. Gonzales, (2005), en este estudio, se utilizará un cuestionario tal como se muestra en el Anexo. 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 docentes de aula niños de 5 años encuestados con las instrucciones dadas y del contenido sobre el tema investigado, (p.89).

CAPITULO IV

RESULTADOS PRESENTACION DE CUADROS GRAFICOS E INTERPRETACIONES

RESULTADOS E INTERPRETACION

Variables de la investigación:

Juegos motrices / Rendimiento Académico

1.- ¿Manipula objetos pequeños con mayor destreza y coordinación?

Tabla 01 – Manipulación de objetos

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA Y PORCENTAJE		
		NI	HI	%
A	SIEMPRE	17	0.37	37
B	CASI SIEMPRE	10	0.23	23
C	A VECES	12	0.26	26
D	CASI NUNCA	05	0.12	12
E	NUNCA	01	0.02	2
TOTAL		45	1.00	100

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

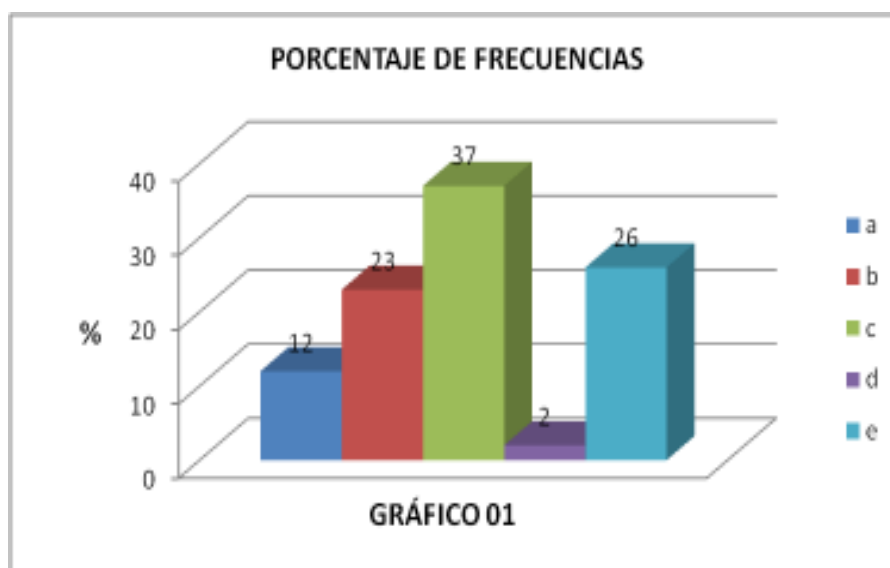


Figura N° 01- Manipulación de objetos

INTERPRETACION:

En el presente grafico podemos observar que la mayoría de niños de una muestra de 45 niños del aula de 5 años contestaron de la siguiente manera: 17 (37%) dijeron que siempre manipulan objetos con mayor destreza y coordinación; 1 (2%) dijo que nunca manipulaba un objeto con destreza y coordinación; 10 (23%) dijeron que casi siempre manipulan objetos con destreza y coordinación; 5 (12%) dijeron que casi nunca manipulan objetos con destreza y coordinación, 12 (26%) dijo que a veces manipula objetos con destreza y coordinación.

2.- ¿Puede pasar perfectamente las páginas de los cuentos, abrir y cerrar tapones, jugar con juguetes más complicados (construcciones, piezas...)?

Tabla 02 - Construcción de piezas motricidad fina

Código	Categoría	Frecuencia y porcentaje		
		ni	hi	%
a	Siempre	19	0.43	43
b	Casi siempre	13	0.28	28
c	A veces	06	0.14	14
d	Casi nunca	04	0.09	9
e	Nunca	03	0.06	6
	total	45	1.00	100

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

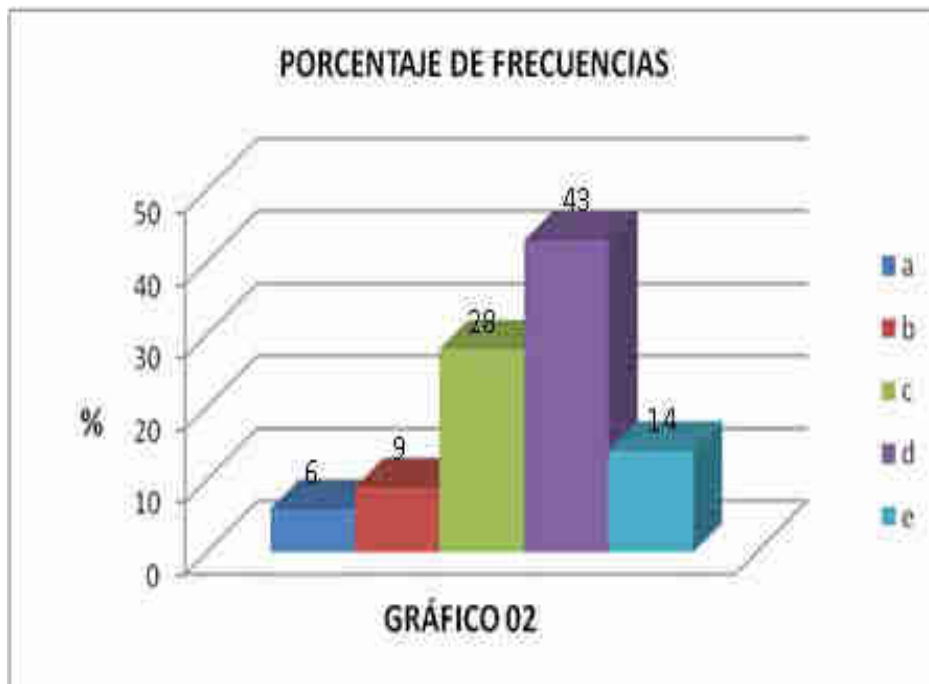


Figura N° 02

Construcción de piezas motricidad fina

INTERPRETACION:

En el presente grafico podemos observar que la mayoría de niños de una muestra de 45 niños del aula de 5 años contestaron de la siguiente manera: 19 (43%) dijeron que siempre desarrollan juegos más complejos, construcciones de objetos; 13 (28%) dijo que casi siempre desarrollan juegos más complejos construcciones de objetos; 06 (14%) dijeron que dijeron que a veces desarrollan juegos más complejos construcciones de objetos; 4 (9%) dijeron que casi nunca desarrollan juegos más complejos construcciones de objetos; 3 (6%) dijo que nunca desarrollan juegos más complejos construcciones de objeto.

3.- ¿Las muñecas, los dedos y las palmas de las manos pueden realizar funciones concretas como comer y beber solos?

Tabla 03- Actividades con funciones concretas

Código	Categoría	Frecuencia y porcentaje		
		ni	hi	%
a	Siempre	22	0.48	48
b	Casi siempre	08	0.17	17
c	A veces	06	0.14	14
d	Casi nunca	05	0.12	12
e	Nunca	4	0.09	9
total		45	1.00	100

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



Figura N°03

Actividades con funciones concretas

INTERPRETACION:

En el presente grafico podemos observar que la mayoría de niños de una muestra de 45 niños del aula de 5 años contestaron de la siguiente manera: 22 (48%) dijeron que siempre pueden comer y beber solos; 08 (17%) dijo que casi siempre pueden comer y beber solos; 06 (14%) dijeron que veces pueden comer y beber solos; 5(12%) dijeron que veces pueden comer y beber solos; 02 (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?

Tabla 03 – Juegos de motricidad gruesa

CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIA Y PORCENTAJE		
		NI	HI	%
a	siempre	18	0.40	40
b	casi siempre	08	0.17	17
c	a veces	10	0.23	23
d	casi nunca	05	0.11	11
e	nunca	04	0.09	9
TOTAL		45	1.00	100

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

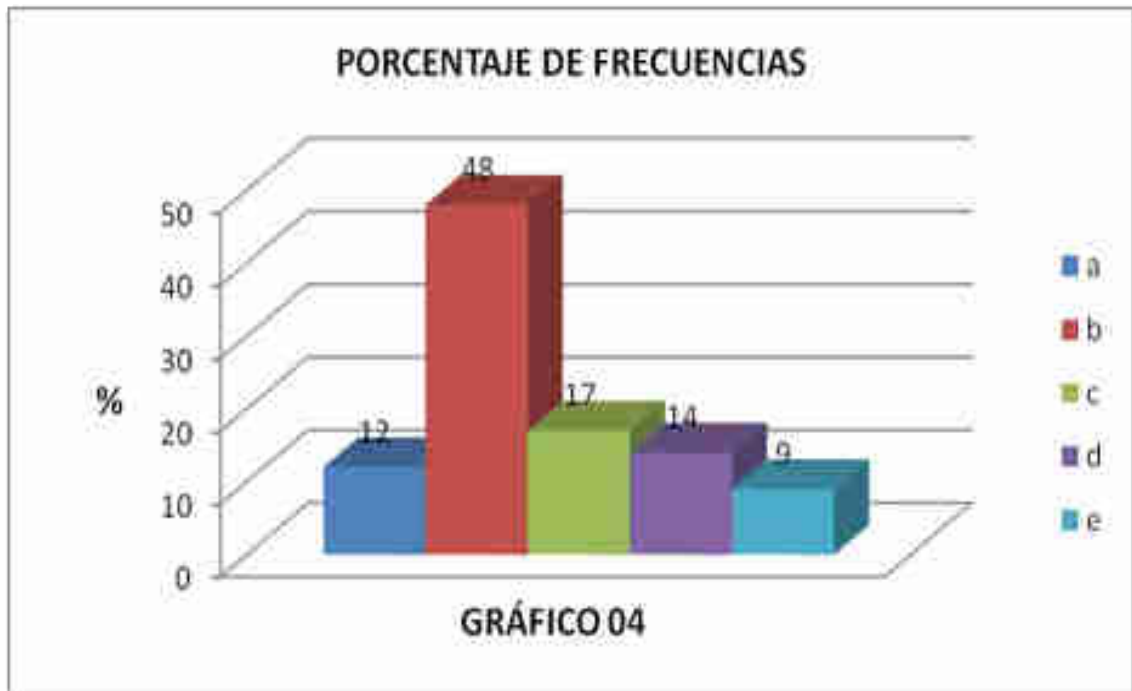


Figura N° 04

Juegos de motricidad gruesa

INTERPRETACION:

En el presente grafico podemos observar que la mayoría de niños de una muestra de 45 niños del aula de 5 años contestaron de la siguiente manera: 18 (40%) dijeron que siempre juegan esos juegos saltando con un pie y dos pies; 08 (17%) dijeron que casi siempre juegan esos juegos saltando con un pie y dos pies ; 10 (23%) dijo que a veces juegan esos juegos saltando con un pie y dos pies; 5(11%) dijeron que casi nunca juegan esos juegos saltando con un pie y dos pies; 04 (9%) dijo que nunca podía comer solo ni beber alguna bebida solo.

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

Tabla 05 – Desarrollo y habilidades lógicas

Código	Categoría	Frecuencia y porcentaje		
		ni	hi	%
a	Siempre	17	0.37	37
b	Casi siempre	13	0.29	29
c	A veces	09	0.20	20
d	Casi nunca	03	0.08	8
e	Nunca	03	0.06	6
total		45	1.00	100

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

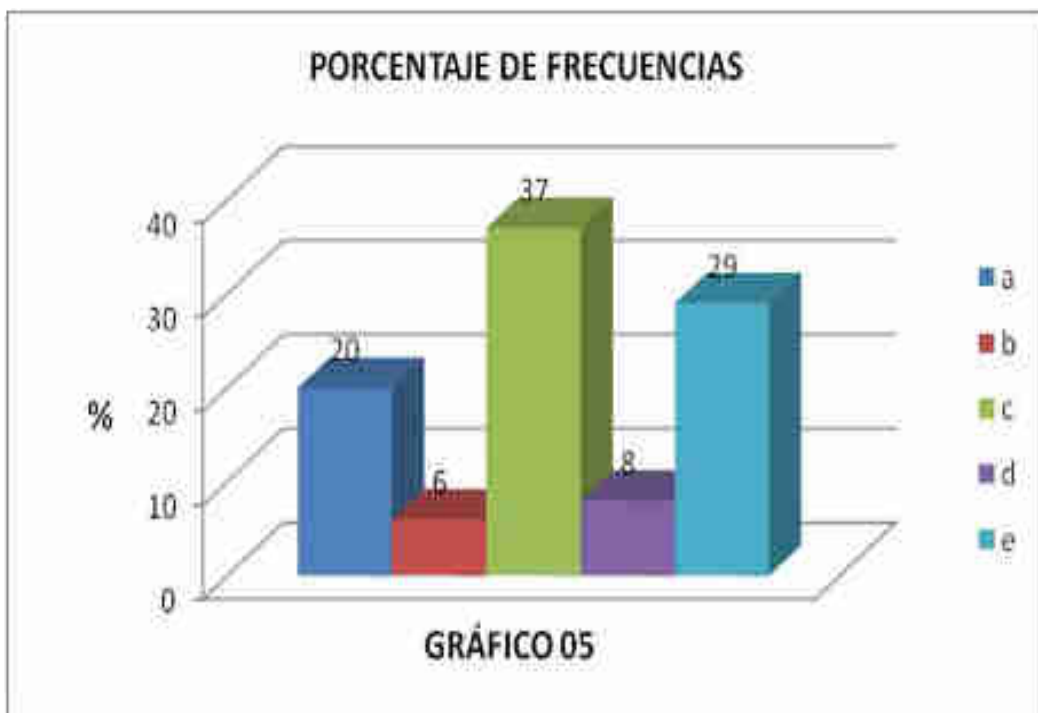


FIGURA N° 05

Desarrollo y habilidades lógicas

INTERPRETACION:

En el presente grafico podemos observar que la mayoría de niños de una muestra de 45 niños del aula de 5 años contestaron de la siguiente manera: 17 (37%) dijeron que siempre construyen los juegos de LEGO con más de 100 piezas con facilidad ; 08 (29%) dijo que casi siempre construyen los juegos de LEGO con facilidad; 09 (20%) dijeron que a veces logran armar los juegos de LEGO con facilidad; 3 (8%) dijeron que casi nunca logran armar los juegos de LEGOS; 03 (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 desarrollo del aprendizaje matemático en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial San José de Huacho

b) **Hipótesis específica alternativa.**

Los juegos motrices influyen significativamente como estrategia didáctica en el desarrollo del aprendizaje matemático en los niños de 5 años de 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 .

d) **Cuadro Estadístico para contrastar la Hipótesis**

VARIABLES		JUEGOS MOTRICES	APRENDIZAJE MATEMATICO
JUEGOS MOTRICES	Correlación de Pearson	1	,832(**)
	Sig. (bilateral)		,000
	N	45	45
APRENDIZAJE MATEMATICO	Correlación de Pearson	,832(**)	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	45	45

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

En el presente gráfico podemos observar que la mayoría de niños de una muestra de 45 niños del aula de 5 años, de la muestra en la tabla se obtuvo un coeficiente de

correlación de $r= 0.832$, con una $p=0.000(p<.05)$ con lo cual se acepta la Hipótesis alternativa y se rechaza la Hipótesis nula.

Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe influencia entre los Juegos Motrices y el desarrollo del aprendizaje matemático en los niños del aula de 5 años de la I.E.I. Parroquial San José de Huacho .

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **muy buena**.

4.3.1 PRUEBA DE LAS HIPOTESIS ESPECÍFICAS

PRIMERA HIPÓTESIS ESPECÍFICA:

a) Hipótesis específica nula.

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

b) Hipótesis específica alternativa.

Existe influencia en los juegos motrices de la motricidad gruesa como estrategia didáctica en el desarrollo del área de matemática en los niños de 5 años de 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 DIMENSIONES		MOTRICIDAD FINA	APRENDIZAJE MATEMATICO
JUEGOS MOTRICES	Correlación de Pearson	1	76,7(**)
	Sig. (bilateral)		0,00
	N	45	45
APRENDIZAJE MATEMATICO	Correlación de Pearson	76,7(**)	1
	Sig. (bilateral)	0,00	
	N	45	45

(**) 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 como estrategia didáctica 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 los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial San José de Huacho. Es de 76,7%.

SEGUNDA HIPÓTESIS ESPECÍFICA:

a) Hipótesis específica nula.

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

b) Hipótesis específica alternativa.

Existe influencia en los juegos motrices de la motricidad gruesa como estrategia didáctica en el y el desarrollo del aprendizaje matemático en los niños de 5 años de 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

VARIBLES Y DIMENSIONES		MOTRICIDAD GRUESA	APRENDIZAJE MATEMATICO
JUEGOS MOTRICES	Correlación de Pearson	1	84,5(**)
	Sig. (bilateral)		,000
	N	45	45
APRENDIZAJE MATEMATICO	Correlación de Pearson	84,5(**)	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	45	45

** 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 en la motricidad gruesa como estrategia didáctica en los niños de 5 años de la I.E.I. Parroquial San José de Huacho, tiene influencia directa con el aprendizaje matemático.

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

CAPÍTULO V
DISCUSION, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

DISCUSIONES

Después del análisis desarrollado tanto estadístico como se ha observado, se puede evidenciar y sobre todo determinar que si existe influencia significativa entre los juegos motrices tanto la motricidad fina como la motricidad gruesa como esta influye en el aprendizaje matemático, los docentes del área de ,matemática tienen esa inquietud sobre la enseñanzas de las matemáticas en el nivel primario como es el caso en los alumnos del 1er grado de primaria, por ello la importancia que encontramos en el afianzamiento que existe con la estimulación de los juegos motrices.

Reggio Emilia, (2015), En sus investigaciones realizadas sobre el juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños disfrutaban mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos, (p.34).

Zoltan Dienes, (2013), nos brinda sus aportes sobre los juegos lógicos matemáticos el fue un matemático canadiense inventor del material de los bloques lógicos, en sus investigaciones sobre las enseñanzas de la matemática, Dienes establece que la base de todo conocimiento es la exploración del niño es un medio rico que le permite el proceso de adaptación y conocimiento del entorno. Por ello los docentes al enseñar el área de las matemáticas, deben seleccionar cuidadosamente las actividades a desarrollar, ya que dichas actividades deben promover realmente el

aprendizaje matemático, Dienes plantea para el desarrollo lógico matemático frases estructuradas, que de la más simple a la más compleja, (p.25).

Llegando a la conclusión sobre la importancia de los juegos motrices desde temprana edad e los niños de educación inicial ya dichos aprestamientos y estímulos permiten desarrollar en los niños mayor nociones sobre los juegos lógicos siendo los inicios de una buena base y formación matemática.

CONCLUSIONES

1.- Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe influencia entre los Juegos Motrices como estrategia didáctica en el desarrollo del aprendizaje matemático en los niños del aula de 5 años de la I.E.I. Parroquial San José de Huacho. Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **muy buena**.

2.- La correlación de los juegos motrices en la motricidad fina como estrategia didáctica en el desarrollo del aprendizaje matemático en los niños del aula de 5 años de la I.E.I. Parroquial San José de Huacho, Es de 76,7%.

3.- La correlación de los juegos motrices en la motricidad gruesa como estrategia didáctica en el desarrollo del aprendizaje matemático en los niños del aula de 5 años de la I.E.I. Parroquial San José de Huacho, es de 84.5%.

RECOMENDACIONES

1.- Los niños del nivel inicial en especial los de 5 años deben estar estimulados mediante las diferentes actividades que desarrollan en aula que promuevan el desarrollo de los juegos motrices como estrategia didáctica en el Razonamiento lógico y el desarrollo del área de matemática para lograr la calidad educativa.

2.- Es importante el desarrollo y práctica de la motricidad fina y la motricidad gruesa, esta le va permitir desarrollar habilidades, destrezas y capacidades que lo ayudara en su desarrollo académico y físico al niño.

3.- Se recomienda para que el alumno logre un mayor potencial en su desarrollo de lógico matemático, tanto cognitivo, motriz, lenguaje y socio emocional es necesario que los docentes en aula desarrollen actividades de juegos motrices.

CAPITULO V

FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRAFICAS

5.1 FUENTES BIBLIOGRÁFICAS:

Adell (2012), “ Modelo para articular y explicar los fenómenos observados en el Rendimiento Académico”, Barcelona: Editorial Paidós, España.

Bruner y Garner (2014), “ Los juegos motrices en los niños del nivel Inicial”
Editorial Coenter- Chicago – EEUU.

Carpio (2016), “ las consecuencias de un mal rendimiento académico en los alumnos” - Guía práctica. Caracas, Venezuela.

Clemente (2011), “La educación necesitan docentes competentes y competitivos en aulas” Editorial Marzano – Lima Perú.

Mavilo Calero Pérez (2016), “El juego como medio de aprendizajes en los niños a temprana edad” Guía práctica. Caracas, Venezuela.

María Montessori (1980), “ desarrollo del niño y su desarrollo personal” editorial TRD- Italia Francia.

Piaget, Jean (1989), “El juego y los esquemas psicofísicos de comportamiento mental y nervioso del niño” Editorial – SERFD - Suiza.

Reggio Emilia, (2015), “ El niño como un ser integral que expresa y desarrolla su ser intelectual” Barcelona: Editorial Paidós, España.

Vygotsky (1994), “Con su teoría del aprendizaje siocultural y las zonas de desarrollo” Editorial EMC- Nueva York – EEUU.

Wilfredo Gonzales (2014), “El juego es la actividad fundamental que ayuda a desarrollar y educar al niño en forma integral” la cantuta - Lima -Perú.

Zoltan Dienes, (2015), “inventor del material de los bloques lógicos, en sus investigaciones sobre las enseñanzas de la matemática” Editorial PERV -Canada.

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_recreativa

ANEXO

Anexo 1

TEST DE LOS JUEGOS MOTRICES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL Y EL APRENDIZAJE MATEMATICO DE LA I. E. I. PARROQUIAL SAN JOSÉ DE HUACHO

Anote sus datos personales en la hoja de respuestas. Las diversas actividades del niño desarrolla, en la psicomotricidad del motor fino y del motor grueso la frase es verdadero marca SI; si cree que es falso marca NO; y si es más o menos marca X.

Recuerde que con este cuestionario se pretende conocer a los niños; sus habilidades y destrezas de su edad, no intente reflejar la opinión de los demás miembros de ésta.

1.- ¿Manipula objetos pequeños con mayor destreza y coordinación?

Verdadero () Falso () Mas o menos ()

2.- ¿Puede pasar perfectamente las páginas de los cuentos, abrir y cerrar tapones, jugar con juguetes más complicados (construcciones, piezas...)?

Verdadero () Falso () Mas o menos ()

3.- ¿Las muñecas, los dedos y las palmas de las manos pueden realizar funciones concretas como comer y beber solos?

Verdadero () Falso () Mas o menos ()

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

Verdadero () Falso () Mas o menos ()

5.- ¿Gira un recipiente para ver el contenido?

Verdadero () Falso () Mas o menos ()

6. ¿Construye juegos de LEGOS de más de 100 piezas?

Verdadero () Falso () Mas o menos ()

7.- ¿Corre con velocidad más de 10 mt y sabe respirar cuando corre?

Verdadero () Falso () Mas o menos ()

8.- ¿Es ordenado en el aula después que juega ordena los juguetes que utilizo?

Verdadero () Falso () Mas o menos ()

9.- ¿Durante el baile sabe llevar el ritmo de la música de su preferencia?

Verdadero () Falso () Mas o menos ()

10.- ¿Sube y baja las escaleras con seguridad y precaución?

Verdadero () Falso () Mas o menos ()

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>“LOS JUEGOS MOTRICES COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EN EL APRENDIZAJE MATEMATICO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. I. PARROQUIAL SAN JOSÉ DE HUACHO</p>	<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿ En qué medida los juegos motrices como estrategia didáctica influye en el aprendizaje matemático en los niños de 5 años de la I. E. I. Parroquial San José de Huacho?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>a.- ¿En qué medida los juegos motrices de la motricidad fina como estrategia didáctica influye en el aprendizaje matemático en los niños de 5 años de la I. E. I. Parroquial San José de Huacho?</p> <p>b.- ¿En qué medida los juegos motrices de la motricidad gruesa como estrategia didáctica influye en el aprendizaje matemático en los niños de 5 años de la I. E. I. Parroquial San José de Huacho?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar en qué medida los juegos motrices como estrategia didáctica influye en el aprendizaje matemático en los niños de 5 años de la I. E. I. Parroquial San José de Huacho.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>a.- Determinar en qué medida influyen los juegos motrices de la motricidad fina como estrategia didáctica en el aprendizaje matemático en los niños de 5 años de la I. E. I. Parroquial San José de Huacho.</p> <p>b.- Determinar en qué medida influye los juegos motrices de la motricidad gruesa como estrategia didáctica en el aprendizaje matemático en los niños de 5 años de la I. E. I. Parroquial San José de Huacho.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Influyen significativamente los juegos motrices como estrategia didáctica en el desarrollo del aprendizaje matemático en los niños de 5 años de la I. E. I. Parroquial San José de Huacho.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECIFICAS</p> <p>a.- Existe influencia en los juegos motrices de la motricidad fina como estrategia didáctica y el desarrollo del aprendizaje matemático en los niños de 5 años de la I. E. I. Parroquial San José de Huacho.</p> <p>b.- Existe influencia en los juegos motrices de la motricidad gruesa como estrategia didáctica y el desarrollo del aprendizaje matemático en los niños de 5 años de la I. E. I. Parroquial San José de Huacho.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>LOS JUEGOS MOTRICES</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>APRENDIZAJE MATEMATICO</p>	<p>INVESTIGACIÓN</p> <p>Descriptivo-correlacional</p> <p>DISEÑO</p> <p>Cuasi Experimental</p>	<p>MÉTODO:</p> <p>Científico</p> <p>TÉCNICAS:</p> <p>Fichaje</p> <p>Observación</p> <p>Encuestas</p> <p>INSTRUMENTOS</p> <p>Fichas bibliográficas</p> <p>Cuaderno de campo.</p> <p>Cuestionarios</p>	<p>ALUMNOS:</p> <p>Población: 150</p> <p>Muestra: 45</p> <p>DOCENTES:</p> <p>Población: 8</p> <p>Muestra: 8</p>

