



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Escuela de Posgrado

El juego en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús” - Hualmay, durante el año escolar 2016

Tesis

Para optar el Grado Académico de Maestra en Docencia Superior e Investigación
Universitaria

Autora

Annie Elvira Nuñez Vargas

Asesor

Dra. Victoria Flor Carrillo Torres

Huacho - Perú

2024



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Inicial y Arte

INFORMACIÓN DE METADATOS

| DATOS DEL AUTOR (ES): | | |
|--|----------|-----------------------|
| NOMBRES Y APELLIDOS | DNI | FECHA DE SUSTENTACIÓN |
| Núñez Vargas, Annie Elvira | 44484810 | 23/02/2022 |
| | | |
| DATOS DEL ASESOR: | | |
| NOMBRES Y APELLIDOS | DNI | CÓDIGO ORCID |
| Carrillo Torres, Victoria Flor | 15724523 | 0000-0002-6476-1592 |
| DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO: | | |
| NOMBRES Y APELLIDOS | DNI | CODIGO ORCID |
| Hijar Guzman, Raymundo Javier | 15685212 | 0000-0002-6182-0542 |
| Arana Rizabal, Gladys Victoria | 16010726 | 0000-0002-2854-7978 |
| Castillo Corzo, Adriana María | 15842593 | 0000-0003-0786-6029 |
| | | |
| | | |

EL JUEGO EN EL DESARROLLO LÓGICO MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N° 656 "PASITOS DE JESÚS"-HUALMAY, DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2016

INFORME DE ORIGINALIDAD

| | | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|----------------------------|---------------------------------------|
| 20% INDICE DE SIMILITUD | 19% FUENTES DE INTERNET | 1% PUBLICACIONES | 13% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE |
|-----------------------------------|-----------------------------------|----------------------------|---------------------------------------|

FUENTES PRIMARIAS

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | idoc.pub Fuente de Internet | 4% |
| 2 | www.scribd.com Fuente de Internet | 1% |
| 3 | repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet | 1% |
| 4 | repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet | 1% |
| 5 | 1library.co Fuente de Internet | 1% |
| 6 | es.slideshare.net Fuente de Internet | 1% |
| 7 | repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet | 1% |
| 8 | Submitted to Universidad Peruana de Las Americas Trabajo del estudiante | 1% |

TESIS

**EL JUEGO EN EL DESARROLLO LÓGICO MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS DE
LA I.E.I. N° 656 “PASITOS DE JESÚS”-HUALMAY, DURANTE EL AÑO
ESCOLAR 2016**

JURADO EVALUDOR

Dr. RAYMUNDO JAVIER HIJAR GUZMAN

PRESIDENTE

M(a). GLADYS VICTORIA ARANA RIZABAL

SECRETARIO

M(a). ADRIANA MARIA CASTILLO CORZO

VOCAL

DEDICATORIA

El presente estudio o investigación, está ligado a un sentimiento grande, hacia los niños que en el Perú hacen enormes esfuerzos por contribuir con su trabajo y estudio, a la consecución de la canasta básica familiar y apoyar a sus madres en el desarrollo de sus hermanos menores.

Annie Elvira Nuñez Vargas

AGRADECIMIENTO

El más sincero agradecimiento a mi asesora y al comité consejero de tesis, así como a los directivos y personal docente de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús” del Distrito de Hualmay, por apoyarme con su tiempo y orientaciones en la realización del presente trabajo investigativo.

El cariño tremendo y profundo que aún guardo por ustedes mis niños y sus respectivos padres, no los podría dejar de mencionar, ya que en el periodo de ejecución del estudio tuve el gusto y honor de conocerlos, en el trabajo diario y ejercicio docente....quedará en mi recuerdo las experiencias compartidas con ustedes, muchas gracias.

Annie Elvira Nuñez Vargas

ÍNDICE

| | |
|--|-------------|
| DEDICATORIA | viii |
| AGRADECIMIENTO | ix |
| RESUMEN | xii |
| ABSTRACT | xiii |
| CAPÍTULO I | 1 |
| PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 1 |
| 1.1 Descripción de la realidad problemática | 1 |
| 1.2 Formulación del problema | 2 |
| 1.2.1 Problema general | 2 |
| 1.2.2 Problemas específicos | 3 |
| 1.3 Objetivos de la investigación | 3 |
| 1.3.1 Objetivo general | 3 |
| 1.3.2 Objetivos específicos | 3 |
| 1.4 Justificación de la investigación | 3 |
| 1.5 Delimitaciones del estudio | 4 |
| 1.6 Viabilidad del estudio | 4 |
| CAPÍTULO II | 5 |
| MARCO TEÓRICO | 5 |
| 2.1 Antecedentes de la investigación | 5 |
| 2.1.1 Investigaciones internacionales | 5 |
| 2.1.2 Investigaciones nacionales | 6 |
| 2.2 Bases teóricas | 8 |
| 2.3 Bases filosóficas | 17 |
| 2.3.1. El juego | 17 |
| 2.4.1. Desarrollo lógico matemático | 34 |
| 2.4 Definición de términos básicos | 43 |
| 2.5 Hipótesis de investigación | 45 |
| 2.5.1 Hipótesis general | 45 |
| 2.5.2 Hipótesis específicas | 45 |
| 2.6 Operacionalización de las variables | 46 |
| CAPÍTULO III | 47 |
| METODOLOGÍA | 47 |
| 3.1 Diseño metodológico | 47 |

| | |
|---|-----------|
| 3.2 Población y muestra | 47 |
| 3.2.1 Población | 47 |
| 3.2.2 Muestra | 47 |
| 3.3 Técnicas de recolección de datos | 47 |
| 3.4 Técnicas para el procesamiento de la información | 47 |
| CAPÍTULO IV | 48 |
| RESULTADOS | 48 |
| 4.1 Análisis de resultados | 48 |
| 4.2 Contrastación de hipótesis | 72 |
| CAPÍTULO V | 73 |
| DISCUSIÓN | 73 |
| 5.1 Discusión de resultados | 73 |
| CAPÍTULO VI | 74 |
| CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 74 |
| 6.1 Conclusiones | 74 |
| 6.2 Recomendaciones | 74 |
| REFERENCIAS | 76 |
| 7.1 Fuentes documentales | 76 |
| Bibliografía | 76 |
| 7.2 Fuentes bibliográficas | 77 |
| Referencias | 77 |
| ANEXOS | 79 |
| Objetivos específicos | 82 |

RESUMEN

El presente estudio tiene el siguiente propósito, determinar la influencia que ejerce el juego en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016. Para este fin la pregunta de investigación es la siguiente: *¿De qué manera el juego influye en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016?* La pregunta de investigación se responde a través de la lista de cotejo sobre el juego en el desarrollo lógico matemático de los niños de 5 años, la misma que consta con una tabla de doble entrada, con 24 ítems y 4 alternativas a las que se le asignó un valor cuantitativo para procesar los datos en el sistema estadístico SPSS, este instrumento fue aplicado por el equipo de apoyo de la investigadora a los 50 sujetos que integran la población. Los resultados guardan relación con lo que sostienen Gómez Rodríguez, Patricia Molano y Rodríguez Calderón (2015); en su estudio concluyeron que: la lúdica es un elemento importante ya que esta característica es innata en los niños y su desarrollo permite que el aprendizaje sea divertido y natural, esta a su vez brinda una serie de actividades agradables, divertidas, que relajan, interesan o motivan. Se concluyó que, el juego influye de manera significativa beneficiando el desarrollo lógico matemático, más del 80% de los niños se motiva, muestra interés y participa activamente, dando rienda suelta a su capacidad de imaginación y creatividad en la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016.

Palabras clave: juego, uso, función, percepción y desarrollo lógico matemático.

ABSTRACT

The present study has the following purpose, to determine the influence that the game exerts on the mathematical logical development of the children of the I.E.I. N ° 656 “Pasitos de Jesús” -Hualmay, during the 2016 school year. For this purpose the research question is the following: How does the game influence the logical mathematical development of the children of the I.E.I. No. 656 “Pasitos de Jesús” -Hualmay, during the 2016 school year? The research question is answered through the checklist on the game in the mathematical logical development of 5-year-old children, which consists of a double-entry table, with 24 items and 4 alternatives to which I assign a quantitative value to process the data in the SPSS statistical system, this instrument was applied by the researcher's support team to the 50 subjects that make up the population. The results are related to what Gómez Rodríguez, Patricia Molano and Rodríguez Calderón (2015) maintain; in their study they concluded that: playfulness is an important element since this characteristic is innate in children and its development allows learning to be fun and natural, this in turn provides a series of pleasant, fun activities that relax, interest or motivate It was concluded that, the game influences significantly benefiting the mathematical logical development, more than 80% of children are motivated, show interest and actively participate, giving free rein to their imagination and creativity in the I.E.I. No. 656 “Pasitos de Jesús” -Hualmay, during the 2016 school year.

Keywords: game, use, function, perception and mathematical logical development.

INTRODUCCIÓN

Nuestro país evidencia problemas en educación, los mismos que se reflejan en la problemática social existente en nuestra sociedad, ante esta situación debemos de reflexionar los maestros, ya que nosotros formamos a las nuevas generaciones y debemos apuntar a vivir en el futuro en una sociedad justa y equitativa con libertad. Para ello hay la necesidad de reflexionar en nuestro trabajo, entender que solo la educación cambiara a nuestra sociedad y para que ello ocurran nosotras las docentes jugamos un papel muy importante, es por ello que me propuse trabajar con los variables juego y desarrollo lógico matemático el presente estudio. Pienso que le debemos brindar las docentes toda la importancia debida al juego, ya que con este medio, estrategia e instrumento; podemos lograr que nuestros niños aprendan en forma conjunta y con mayor rapidez los contenidos o nociones matemáticas importantes para su desarrollo futuro. En este marco, el presente estudio busca determinar la influencia que ejerce el juego en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016; el mismo que se divide en seis capítulos:

El primer capítulo corresponde al **Planteamiento del Problema**, donde desarrollo la descripción de la realidad problemática, realizo la formulación del problema, se determinan los objetivos de la investigación, la justificación, las delimitaciones y la viabilidad del estudio. En el segundo capítulo desarrollo el **Marco Teórico**, donde considero a los antecedentes de la investigación, las bases teóricas, las bases filosóficas, la definición de términos básicos, las hipótesis de investigación y la operacionalización de variables.

En el tercer capítulo doy a conocer la **Metodología** de la investigación empleada, en el cuarto los **Resultados** de la investigación con el análisis de los resultados, en el quinto capítulo doy a conocer la **Discusión** y en el sexto las **Conclusiones y Recomendaciones** a las que he arribado en el presente estudio. Además de las referencias bibliográficas y anexos del estudio.

Es así como he realizado mi tesis, los pasos o etapas son explicados a lo largo de cada capítulo. Espero que con el desarrollo de esta investigación se generen nuevos conocimientos, los cuales a su vez producirán nuevas ideas e interrogantes para investigar y es así como avanza la ciencia, la tecnología, la educación y todas las demás áreas del saber.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

En el diseño curricular del Perú en los últimos años, basado en la realización de las expectativas importantes y duraderas de la conciencia de los niños, hemos encontrado nuevas sugerencias didácticas para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes en la educación básica convencional entre los estudiantes en la convencional educación básica. Cultivar las disciplinas educativas que estudian, y desarrollar estrategias que satisfagan sus necesidades e intereses tanto como sea posible sin destruir el entorno circundante y circundante, desarrollando así su razonamiento, habilidades analíticas, pensamiento creativo, pensamiento crítico, toma de decisiones y resolución de problemas cotidianos en vida.

A través del juego, los niños descubrieron y exploraron espacios importantes, establecieron gradualmente la relación posicional entre los objetos, desarrollaron su pensamiento creativo, habilidades analíticas y críticas, y formaron sus propias actitudes, como la confianza en sí mismos, buscando la perseverancia en la solución. Muestre la alegría y el gusto de aprender. El aprendizaje de conceptos matemáticos, métodos de resolución de problemas, razonamiento lógico y pensamiento científico son desarrollos importantes que el diseño curricular nacional debe lograr entre los estudiantes. Para lograr este objetivo y estimularlo desde los primeros años de vida escolar, es necesario combinar las tareas docentes con los juegos. Están conectados como un medio y una herramienta para el aprendizaje activo en nuestros niños.

En particular, creo que nuestro diseño nacional en el Perú debe enfocarse en el desarrollo del razonamiento lógico matemático aplicable a la vida real de los niños peruanos, buscando explicaciones conceptuales, el desarrollo de habilidades, destrezas de juego, destrezas y actitudes matemáticas, que son el aprendizaje de los niños. Un

excelente medio de. Asimismo, se debe considerar que los niños deben manipular materiales específicos como base para alcanzar el nivel de pensamiento abstracto.

Por otro lado, las diversas encuestas que he podido realizar muestran que el buen desarrollo del pensamiento lógico matemático permite a las personas aprender a ordenar datos, calcular y comprender las dimensiones de los problemas, expresar e ilustrar ideas, organizar el pensamiento, argumentar, modelar y utilizar lenguaje matemático. En resumen, me doy cuenta de que el buen desarrollo del razonamiento lógico tiene un alto valor educativo, y debido a que se expresa en diversas formas de humanos, tiene usos prácticos en la vida diaria de nuestros hijos.

En nuestro país, la realidad es lamentable y nos muestra la situación contraria, pues en algunas instituciones junior y junior, encontramos que los temas en diversos campos se desarrollan bajo el supuesto de métodos tradicionales, principalmente porque los docentes no han aceptado mucho Time enfrenta el sistema educativo actual, en el que se pueden distinguir nuevas estrategias metodológicas en el aprendizaje, incluyendo juegos, visitas y experiencia directa. Además, si solo los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar métodos de aprendizaje de memoria, su inteligencia, creatividad e imaginación no se desarrollarán.

El problema del aprendizaje en el campo de las matemáticas y la lógica se atribuye a las fallas metodológicas más activas y favorables en el aprendizaje de niños y niñas, ante este problema planteó la necesidad de encontrar nuevos conceptos metodológicos para hacer efectiva la labor docente en la escuela. Para estimular operaciones específicas en la etapa inicial, evalúe la importancia de los juegos en el desarrollo del aprendizaje y proporcione una guía de métodos para que los juegos promuevan el desarrollo de la lógica matemática y la dirección de la enseñanza. Darse cuenta de la capacidad de nuestros hijos para mejorar el razonamiento, la creatividad, la participación activa y la reflexión en su entorno.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera el juego influye en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cómo influye el uso de los juegos en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016?
- ¿Cómo influye la función de los juegos en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016?
- ¿Cómo influye la percepción de los juegos en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la influencia que ejerce el juego en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016.

1.3.2 Objetivos específicos

- Conocer la influencia que ejerce el uso de los juegos en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016.
- Establecer la influencia que ejerce la función de los juegos en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016.
- Conocer la influencia que ejerce la percepción de los juegos en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016.

1.4 Justificación de la investigación

En el primer año de vida escolar, cuanto más el trabajo docente tienda a apoyar la construcción de conceptos matemáticos lógicos, más se mejorará la motivación y la calidad del aprendizaje matemático, reduciendo así el miedo tradicional de los niños a esta materia. Estos juegos son medios efectivos para el desarrollo cognitivo de los niños, que pueden permitirles desarrollar habilidades relacionadas con las operaciones mentales típicas de las matemáticas, lo que les ayudará a aplicarlas en la vida diaria.

El progreso cognitivo del niño también favorece el establecimiento de un plan mental que le permitirá absorber activamente la lectura. Para muchos investigadores, los conceptos de lógica y matemáticas adquiridos por los niños al principio del año escolar forman la base de todo su aprendizaje futuro de lógica y matemáticas. Estos los guiarán a profundizar su comprensión de conceptos y procesos para resolver ejercicios en el campo de la lógica matemática.

1.5 Delimitaciones del estudio

Temporal: Se desarrolló durante el año escolar 2016.

Espacial: Se ejecutó en la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”, barrio La Esperanza, Distrito de Hualmay.

1.6 Viabilidad del estudio

- El estudio se realizó en la I.E.I. donde estaba ejerciendo mi carrera profesional, por ello se pudo contar con el apoyo del personal directivo, docentes y padres de familia.
- La existencia de otros estudios me han permitido enfocar mejor el estudio y no cometer algunos errores.
- La existencia de bibliografía me permitió conocer, fundamentar y argumentar con facilidad el desarrollo de mi estudio.
- Contar con los medios económicos necesarios, me permitió financiar mi estudio, acceder a información a través de la internet y otros.
- El apoyo de mi asesora, tanto en la metodología como en la práctica, contribuyó a la toma de confianza en los procesos de planificación y ejecución del estudio.
- La lectura diaria, de la información bibliográfica encontrada, me brindó la satisfacción y deseo de sortear con éxito esta etapa de mi desarrollo profesional.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Gómez, Patricia & Rodríguez (2015); en su tesis titulada “*La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga*”, aprobada por la Universidad del Tolima-Colombia que tuvo como propósito principal de “Favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga”, donde llego a la siguiente conclusión:

“El juego es un factor importante, pues esta característica es innata en los niños, y su crecimiento hace que el aprendizaje sea divertido y natural, lo que a su vez brinda una serie de actividades placenteras e interesantes para relajarse, interesar o inspirar, pero también limitado a determinadas situaciones. Las actividades recreativas en las actividades de aprendizaje deben usarse como una estrategia de enseñanza, y deben incorporarse al espacio de aprendizaje como un factor facilitador de las estrategias de aprendizaje para mejorar el interés y las habilidades de los estudiantes en el aprendizaje. Niño Jesús de Praga.”

Arevalo & Carreazo (2016), en su tesis titulada “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el Aula Jardín “A” del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos”, aprobada por la Universidad de Cartagena-Colombia que tuvo como objetivo “Analizar la causas existentes por las cuales los estudiantes del Aula Jardín “A” H.I. Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos muestran un desinterés por las actividades académicas”, y en el que concluyeron lo siguiente:

“Los juegos son una combinación de aprendizaje serio y diversión. Los juegos son los elementos básicos de la vida de los niños. Los juegos bien diseñados pueden cubrir fácilmente la integración de varios campos y entrelazar el eje horizontal de una manera armoniosa y agradable. Esta integración requerida para el nuevo diseño curricular aparece en el juego como una estrategia de aprendizaje en el aula del juego, es importante que el docente visualice y amplíe sus horizontes cognitivos, para que pueda ponerlo en práctica sin ningún esfuerzo. Tener suficientes ganas de hacer y amar el trabajo.”

Tzic (2012), en su tesis titulada “Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias” aprobada por la Universidad Rafael Landívar de Guatemala, estudio que tuvo el objetivo “determinar la forma en que las actividades lúdicas favorecen el logro de competencias en los estudiantes del Instituto Básico por Cooperativa de la Aldea Chuatroj Totonicapán”, y en el que concluyó lo siguiente:

“Se puede determinar que cuando los profesores a veces incluyen actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje, ajustarán el comportamiento de los estudiantes de acuerdo con su interés por aprender. Los resultados muestran que las actividades divertidas son muy importantes y un recurso valioso que pueden hacer del proceso de enseñanza un momento más ameno y participativo.”

2.1.2 Investigaciones nacionales

Carrasco & Tecesi (2017), en su tesis titulada “*La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015*” aprobada por la Universidad Cesar Vallejo, presentaron la investigación denominada: estudio que tuvo como problema general ¿Cuál es la efectividad de la actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres, 2015?, y en el que concluyeron lo siguiente:

“Las actividades de juego aprenden eficazmente la relación y el número de operaciones en el campo de las matemáticas, y las actividades de juego aprenden eficazmente la relación y el

número de operaciones en matemáticas. De acuerdo con los resultados obtenidos, se evidencia que en promedio más del 70% de los niños del V ciclo de educación primaria de la muestra de investigación de la institución educativa lograron desarrollar la capacidad propuesta en el área curricular, por lo que si puede afectar el proceso de enseñanza.”

Gastelu & Padilla (2017), en su tesis titulada “Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa, Huaycán”; aprobada por la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, que tuvo como objetivo principal “determinar la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de Matemática en los alumnos de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa, Huaycán”; donde concluyeron lo siguiente:

“La enseñanza de juegos ha mejorado significativamente el aprendizaje de los estudiantes de primer grado en el campo de las matemáticas, la enseñanza de juegos ha mejorado significativamente el reconocimiento y el aprendizaje de clasificación de los estudiantes de primer grado, y la enseñanza de juegos ha mejorado significativamente el aprendizaje en serie de los estudiantes de primer grado. y los juegos educativos han mejorado enormemente el aprendizaje de conceptos digitales entre los alumnos de primer año de la Institución Educativa Huaycán.”

Luna (2017), en su tesis titulada “Juegos didácticos como estrategia metodológica en el aprendizaje de las operaciones matemáticas en alumnos de primaria de la I.E. N° 7080, 2016” aprobada por la Universidad César Vallejo, que tuvo como objetivo principal “determinar el efecto de los Juegos didácticos en el aprendizaje de las operaciones matemáticas de los alumnos de primaria de la I.E. N° 7080, 2016”; en el que concluyo lo siguiente:

“La aplicación del programa de juegos didácticos tiene un impacto significativo en el aprendizaje de operaciones matemáticas de los alumnos del I.E.7080, 2016; de acuerdo a los resultados obtenidos tras la prueba, se observa una señal sig significativa. = 0.000 es menor que alfa = 0.05, por lo tanto, se rechaza H0 y se acepta Hi, lo que indica que hay una diferencia

significativa entre los dos grupos. Prueba: La aplicación de programas de juegos educativos tiene un impacto significativo en el aprendizaje de matemáticas de los estudiantes de I.E.7080, 2016.”

2.2 Bases teóricas

2.2.1. El Juego

A. PUNTO DE VISTA TEÓRICO

“Todos los niños del mundo están jugando, este tipo de actividad es muy común en su existencia, se puede decir que esta es la razón de la existencia de la infancia. De hecho, los juegos son cruciales. Regula el desarrollo armonioso del cuerpo, la inteligencia y la emoción. Los niños que no juegan son niños enfermos física y mentalmente. La guerra y el sufrimiento hacen que los individuos solo se concentren en la supervivencia, lo que hace que el juego sea difícil o incluso imposible, lo que lleva al debilitamiento de la personalidad.

Aunque el desarrollo de los niños y sus juegos, como las necesidades generales del juego, se nos presenta como una realidad universal, los juegos aún están arraigados en lo más profundo de las personas, y su identidad cultural pasa por los juegos y juguetes que crean.: Actividades de entretenimiento y los objetos varían infinitamente y tienen características étnicas y sociales específicas. Bajo la restricción o estimulación de las instituciones familiares, políticas y religiosas, y restringidos por el hábitat o el tipo de sustento, los juegos de los niños mismos tienen funciones reales, tienen sus tradiciones y reglas, y constituyen un verdadero espejo social.

A través del juego y su historia, las personas no solo pueden leer el presente de la sociedad, sino también el pasado. Una parte importante de cada capital cultural étnica reside en su patrimonio de entretenimiento, que se enriquece continuamente con descendientes, pero que a veces se enfrenta a la amenaza de corrupción y extinción.

Además, los juegos son una de las actividades educativas esenciales y deberían funcionar de forma independiente dentro del marco de las instituciones escolares, mucho más allá de los jardines de infancia o guarderías, a menudo restringidos. De hecho, los juegos brindan a los educadores una forma de comprender mejor a los niños y actualizar los métodos de enseñanza. Sin

embargo, cuando se introduzca en las escuelas, traerá muchos problemas, especialmente cuando la investigación sobre juegos es aun relativamente escasa y no ha llevado al desarrollo teórico de responder a las diversas preguntas que plantean las actividades de entretenimiento.” (Unesco, 1980, pág. 5)

- B. **El juego en el animal** “Varios expertos en comportamiento animal intentan esclarecer el problema del juego humano observando a los animales. Por tanto, a principios de este siglo, Groos propuso la teoría del “movimiento preparatorio”. Según él, este tipo de juego constituirá un programa instintivo en la primera edad de humanos y animales a la misma edad para obtener comportamientos que se adapten a la situación que deberán enfrentar los adultos en el futuro.

Más cerca de nosotros, Konrad Lorenz escribió al analizar el comportamiento de los gatitos: ¿En qué se diferencian estos comportamientos divertidos de la vida real? En un avión formal, los ojos más experimentados no pueden encontrar diferencias. Pero, las hay. En todos estos juegos, él se toman las acciones necesarias para capturar a la presa, atacar a otro gato y repeler al enemigo, la persona que desempeña estos roles nunca ha sido realmente herida. Observe meticulosamente durante el juego Cuando se trata del tabú social de prohibir las garras profundas y las mordeduras reales, en realidad, este tabú se cambia por la emoción.

La situación real pone al animal en un estado mental específico, que implica la práctica de una determinada conducta, y es solo una conducta. Lo especial del juego es que experimenta un comportamiento preciso sin los correspondientes estados emocionales. Por tanto, hay un teatro en cada juego porque el jugador simulará la existencia de emociones que no sintió en el teatro. Por tanto, el juego constituirá un ejercicio virtual de caza y defensa.” (Unesco, 1980, pág. 6)

- C. **Juego y sociedades**

“La situación real pone al animal en un estado mental específico, que implica la práctica de una determinada conducta, y es solo una conducta. Lo especial del juego es que experimenta un comportamiento preciso sin los correspondientes estados emocionales. Por tanto, hay un teatro en cada juego porque el jugador simulará la existencia de emociones que no sintió en el teatro.

Por tanto, el juego constituirá un ejercicio virtual de caza y defensa. Por ejemplo, la etimología nos dice que el adjetivo “lúdico” (o “lúdico”) es la fuente de términos modernos (como “ludoteca”), derivados del latín “ludus”, que también significa entretenimiento infantil, juegos, bromas y escuela. Una evolución similar es de la palabra griega “schola” (originalmente refiriéndose al ocio antes de adquirir el significado de “aprendizaje del ocio”) al significado actual de “escuela”.

La investigación sistemática que aún no se ha probado aportará elementos interesantes al estudio de la relación entre drama y cultura. Desde un punto de vista etnográfico, de hecho, los juegos son un verdadero indicador cultural, al igual que los modales en la mesa o la etiqueta. Sin embargo, su investigación en esta área todavía está demasiado sesgada. Teóricos como Huizinga incluso creen que los juegos son la base fundamental de la cultura porque es el único comportamiento que no puede ser restaurado por el instinto básico de supervivencia. Afirma que el juego es el origen de todas las instituciones sociales, el poder político, las guerras y el comercio, y revela sus elementos lúdicos. Según él, los juegos son también el origen del arte, de hecho, los juegos contienen una parte importante de la actividad creativa y presentan una analogía con el arte, aunque a diferencia del arte, escapa a cualquier plan de duración.

Al contrario de Huizinga, el sueco Yrjo Him cree que los juegos son el resultado final del proceso de descomposición del sistema social, lo que demuestra que muchos rituales de desaparición de los juegos representan una reducción en la supervivencia.

Al contrario de Huizinga, el sueco Yrjo Him cree que los juegos son el resultado final del proceso de descomposición del sistema social, lo que prueba que muchos rituales de desaparición de los juegos representan una reducción en la supervivencia. Por otro lado, no hay duda de que, si bien este juego está arraigado en las profundidades de las tradiciones culturales de una nación, también se desarrolla con el desarrollo de la sociedad. La historia nos dice que la formación de juegos depende de sistemas económicos y políticos. Por lo tanto, los juguetes simples hechos con juguetes suelen ser hechos por los propios niños, y su marca aún se puede encontrar en los tiempos modernos en

la sociedad occidental. En la era industrial, la producción y venta de estos juguetes son un juguete exitoso.” (Unesco, 1980, pág. 8)

D. PUNTO DE VISTA PSICOLÓGICO

Para estudiar la evolución de las actividades de entretenimiento desde el nacimiento hasta la adolescencia, por un lado, puede remitirse fácilmente a la teoría psicoanalítica, que explica el juego al reducir la necesidad de ejercicio y juega un papel importante en la formación del yo; por el lado Por otro lado, para el Conde (para los psicólogos infantiles basados en la psicogenética de Piaget, utilizan los juegos como una herramienta para medir la madurez y el desarrollo psicológico y emocional.

Estas dos teorías se basan en el supuesto de la universalidad humana y pueden interpretarse como “el orden de ocurrencia de las etapas de desarrollo es el mismo para todos; lo importante es el concepto de este orden, porque es general, no la edad en que aparece el escenario., La aparición de los estadios no solo puede diferir de una cultura a otra, sino también entre individuos de la misma cultura”. Sin embargo, como veremos, las condiciones socioeconómicas de la vida de los niños pueden tener un impacto importante en la importancia relativa de estas diferentes etapas. (Unesco, 1980, pág. 8)

E. PUNTO DE VISTA SOCIOLÓGICO

Las sociedades y sus juegos

Al evocar las etapas básicas del desarrollo psicológico del niño (como se revela a través de sus juegos), la estrecha dependencia del entorno se ve más de una vez: no importa desde qué punto de vista, los juegos de los niños están directamente relacionados con la sociedad.

La presencia o ausencia de la madre, la organización familiar, las condiciones de vida y de vida, el entorno y los medios de subsistencia afectan directamente las prácticas lúdicas, y cuando el niño se encuentra en una situación de desventaja, este estilo de trabajo no puede desarrollarse. “El juego es una actividad de lujo que implica ocio. La gente hambrienta no juega”, escribió Roger Caillois en el prefacio de *Les jeux et les hommes*.

De hecho, el juego no se puede jugar en ningún lugar, en ningún momento ni de ninguna manera. Desarrollar-escribir Y.S. Toureh es una especie de admitir la existencia de un espacio dinámico que puede denominarse área de juego en

un medio que no está plenamente comprometido con él. Esta área se compone de los siguientes componentes:

- a) El espacio definido por su tamaño y contenido,
- b) Experiencia personal, recursos económicos y aspiraciones.
- c) Presión externa
- d) Adaptabilidad de modificación.

Por tanto, se puede decir que hasta el año de edad, el área de juego de un niño se define por una cuna, un cojín, un cochecito o la espalda de una madre que lo carga, la cabecera y los pies de la cama, un colchón, una cuna, sábanas, mantas, pañales y cuerpos de madres y niños.

“En otras palabras, el área de juego es una colección de individuos y espacios específicos. Los espacios específicos son estables y llenos de vitalidad, expresando la dialéctica de la vida. Por lo tanto, la diversidad de espacios culturales y de entretenimiento corresponde a la diversidad de diferentes individuos, porque, en última instancia, los lugares de entretenimiento son solo una parte del espacio social y cultural, y fuerzas de diferentes fuentes se unen para construir este centro. La fusión creativa es individualidad”.

Por tanto, podemos decir que un espacio de entretenimiento específico es establecido por la sociedad rompiendo con la práctica de la vida diaria en el plano espacial y temporal adecuado. Dependiendo de la sociedad, ya sea rural, urbana, industrial o en desarrollo, el niño a veces deambula libremente por los vastos campos, bosques, praderas, o en ocasiones se encuentra superpoblado y es demasiado racional. Del cautiverio no podrás restar el ángulo más pequeño de la tierra “libre”. En los países industrializados, aunque las condiciones de vivienda sean las correctas, se puede ver que muchos padres, con fantasías de animar a sus hijos a jugar, llenan sus habitaciones de muchos muebles complicados, tradicionales y extraños y ponen cosas para sus hijos. No tienen ningún otro efecto excepto paralizar casi por completo la actividad del juego.

A nivel de tiempo, condiciones muy diversas pueden conducir a situaciones objetivamente desfavorables para el juego. Algunos niños que están completamente abandonados por sí mismos no pueden percibir la continuación de diferentes momentos de sus vidas y pierden la capacidad de jugar, y lo mismo ocurre con los niños que caen en el círculo del infierno del trabajo diario

(asistir al trabajo de adultos o la escuela). Tarea: ni siquiera tienen unos minutos de tiempo libre al día.

Por el contrario, cuantos más juguetes tenga un niño, menos “saldrá”, y cuanto peor sea su juego, más difícil será la relación con los adultos. Incluso se puede considerar que “la importancia de las actividades recreativas es inversamente proporcional al rol que le confiere la formación del carácter de los niños. En la sociedad tradicional, el contacto físico entre adultos y niños es muy frecuente (en tiempo y espacio), por lo que su importancia disminuyó. Y en la sociedad moderna (tipo europea), la ausencia de adultos le lleva a concebir juegos y juguetes que sustituyan su pensamiento, sensibilidad y capacidad técnica. (Unesco, 1980, pág. 13)

F. PUNTO DE VISTA ETNOLÓGICO

“Al igual que el parentesco o los modales en la mesa, las prácticas interesantes constituyen una base teórica y de investigación sorprendentemente poco utilizada por los etnólogos.

Esto puede deberse a que los juegos se consideran costumbres religiosas a estudiar, o actividades puramente ingenuas, que aún son informales y tienen un significado pre cultural.

Pero esto es en realidad una parte importante de la práctica de parte de los miembros de la comunidad, es imposible ver una colección de anécdotas recopiladas al azar. Al contrario, es una estructura compleja, un todo coherente, que debe ser estudiado de la misma forma que la mitología, y todas las modificaciones introducidas por cualquiera pueden llegar al conjunto de la estructura y sufrir cambios profundos.

En casi todas las sociedades conocidas, las niñas han jugado un juego tan común como las muñecas, lejos de mostrar una apariencia uniforme sin sentido. Al respecto, el etnólogo P. Erny señaló: “Cuando las niñas africanas juegan con muñecas, esta es definitivamente una ocupación ingenua, cumpliendo las mismas funciones psicológicas que otras partes del mundo; sin embargo, a los ojos de los adultos, este juego no es No es pura diversión, se piensa que los niños no son conscientes de este significado y efecto al principio, pero a veces descubren este significado y efecto poco a poco durante el verdadero proceso de iluminación. Para esas sociedades tradicionales, se puede decir que no hay niños sin valor. Las muñecas pertenecen tanto al mundo de los adultos como al

de los niños, pero de formas completamente diferentes: en el segundo, el juego se opera de forma inconsciente; en el primero, el juego considera, explica e interpreta el juego. Especuló sobre esto.”

Por eso, Charles Béart ha notado que en un pueblo, obviamente, hay los mismos objetos que las niñas pueden usar, y estas niñas los manipulan como muñecas cuando juegan muñecas, y se los dan a las mujeres estériles que han perdido a sus hijos. O la madre perdió su vida como objeto mágico con funciones sagradas.

Un estudio reciente realizado por Suzanne Lallemand sobre “el simbolismo de las muñecas y la aceptación de la maternidad entre los Moisés” enfatizó que las estatuillas de madera hechas por los herreros del pueblo están en el pueblo de Walter superior. La ambigüedad se juega en la película; estos niños de madera son especialmente indicados para recién casados o mujeres infértiles, y su función principal es “atraer a los niños”. Cuando nació el niño real, el “niño de madera” seguía siendo objeto de un cuidado meticuloso e incluso recibió la primera gota de leche materna. Después, si es una niña nacida, dale el mismo “niño de madera” para que lo pueda manipular durante muchos años, y trátelo como un niño real y una muñeca a la vez, divirtiéndose, pero también Sepa que accidentes, la pérdida o el daño pueden tener consecuencias indeseables para la propia descendencia.

Evidentemente, según los grupos étnicos, varios juguetes presentan diferencias, reflejando la cultura en la que están arraigados. Por lo tanto, aunque los niños de todo el mundo son adictos a uno de sus juegos favoritos, que incluyen objetos en movimiento, animales u otros niños (la acción de imprimir es dominar algo), pero a la hora de elegir el objeto transmitido y el objeto en movimiento, una gran diferencia puede ser observado. El procedimiento para la transferencia. Se puede ver que algunas personas tienen una preferencia constante por la tracción (por ejemplo, con la ayuda de una cuerda), mientras que otras usan principalmente sistemas de empuje. Quizás esta preferencia deba estar ligada al pasado de la sociedad: puede ser principalmente agricultura o pasto, y puede sobrevivir en juguetes.

Puede verse que no existe barrera entre la visión del mundo de los adultos y la comprensión del mundo de los niños, que prepara a África para la vida social. Las herramientas de los niños para jugar o hacer juguetes suelen ser

herramientas de trabajo para adultos; los niños y niñas reunidos por grupo de edad se preparan para sus roles y se preparan para futuros fabricantes de bienes de consumo y administradores de bienes para el hogar. Jugar en comunidades rurales es una herramienta de comunicación de estilo de vida.” (Unesco, 1980, pág. 18)

2.2.1. Desarrollo lógico matemático

Enfoques teóricos relacionados con las matemáticas

Para Alvarado (2017) manifiesta que “las dos teorías descritas son la teoría de la absorción y la teoría cognitiva. Todos estos reflejan la naturaleza del conocimiento, las formas de adquirir conocimiento y las diferencias en lo que significa el conocimiento.”

1. Teoría de la absorción:

Respecto a la Teoría de la absorción Fariñas (2009) expresa que esta teoría “afirma que el conocimiento se imprime en la mente desde el exterior. En esta teoría encontramos diferentes formas de aprendizaje” (pág. 121)

- **Aprendizaje a través de la asociación.** Según Fariñas (2009) la teoría de la absorción, “el conocimiento matemático es esencialmente un conjunto de datos y técnicas. En el nivel más básico, el aprendizaje de hechos y tecnología requiere asociaciones. La generación automática simple y simple de combinaciones numéricas básicas es un hábito arraigado de asociar respuestas específicas con estímulos específicos. En resumen, la teoría de la absorción asume que el conocimiento matemático es una colección de datos y hábitos compuestos por elementos básicos llamados asociaciones.” (pág. 131)
- **Aprendizaje pasivo y receptivo.** Según Fariñas (2009) Desde esta perspectiva, “el aprendizaje implica copiar datos y tecnología: es esencialmente un proceso negativo. Lenovo impresiona la mente principalmente a través de la repetición. La práctica conduce a la perfección. El alumno solo necesita ser capaz de aceptar y estar dispuesto a practicar. En otras palabras, el aprendizaje es fundamentalmente un proceso de memoria.” (pág. 133)
- **Aprendizaje acumulativo.** Según Fariñas (2009) “la teoría de la absorción, el crecimiento del conocimiento incluye el establecimiento

de almacenes de datos y tecnología. Amplíe el conocimiento recordando nuevas conexiones. En otras palabras, la expansión del conocimiento es básicamente un aumento en el número de asociaciones almacenadas.” (pág. 143)

- **Aprendizaje efectivo y unificado.** Fariñas (2009) “asume que los niños simplemente no comprenden la situación y pueden obtener información fácilmente. Dado que el aprendizaje de asociaciones es un proceso de copia claro, debe realizarse de manera rápida y confiable. El aprendizaje debe realizarse de forma relativamente constante.” (pág. 145)
- **Control externo.** Según esta teoría, el aprendizaje debe controlarse desde el exterior. El docente debe moldear la respuesta del alumno a través de premios y castigos, es decir, la motivación para aprender y controlarla es externa al niño.

2. Teoría cognitiva:

Respecto a la teoría cognitiva, cabe mencionar que Gil (2010) señaló: “El conocimiento no es una simple acumulación de datos. La esencia del conocimiento es la estructura: los elementos de información conectados a través de relaciones forman un todo organizado y significativo” (pág. 90).

Al igual que las teorías anteriores, González (2009) “nos introdujo en diferentes aspectos de la adquisición de conocimiento”:

- **Construcción activa del conocimiento.** Para González (2009) “esta teoría el aprendizaje genuino no se limita a ser una simple absorción y memorización de información impuesta desde el exterior. Comprender requiere pensar. En resumen, el crecimiento del conocimiento significativo, sea por asimilación de nueva información, sea por integración de información ya existente, implica una construcción activa.” (pág. 45)
- **Cambios en la forma de pensar.** Para González (2009) esta teoría, “la adquisición de conocimiento implica más que la simple acumulación de información, en otras palabras, la comprensión puede proporcionar visiones frescas y poderosas. Los cambios en la forma de pensar son esenciales para el desarrollo de la comprensión.” (pág. 56)

- **Limitaciones del aprendizaje.** Según González (2009) la teoría cognitiva “propone que debido a que los niños no se limitan simplemente a absorber información, su capacidad de aprendizaje es limitada. Los niños fueron estableciendo poco a poco una comprensión de las matemáticas. Por tanto, la comprensión y el aprendizaje significativo dependen de la preparación personal.” (pág. 59)
- **Supervisión interna.** Según González (2009) “la teoría cognitiva afirma que el aprendizaje es en sí mismo una recompensa. Los niños tienen una curiosidad natural por comprender el mundo. A medida que se amplían sus conocimientos, los niños buscan espontáneamente desafíos cada vez más difíciles”. (pág. 61) De hecho, la mayoría de los niños pequeños abandonan inmediatamente algunas tareas triviales. Sin embargo, al resolver los problemas que les interesan, los niños dedicarán mucho tiempo a dominarlos. (Alvarado, 2017, pág. 31)

2.3 Bases filosóficas

2.3.1. El juego

2.3.1.1. *¿Qué es el juego?*

Según la Unesco (1980) “existen comportamientos indiscutibles en diversas actividades de supervivencia, como la búsqueda de alimento, cría, defensa, etc., así como los objetos producidos por la industria humana. Estos comportamientos no pueden clasificarse bajo cualquier título habitual: armas, herramientas, ropa, adornos o elementos necesarios para el culto. Sin embargo, no hay nada que decir con certeza que el comportamiento es un juego y el objeto es un juguete.”

No hay signos objetivos observables que brinden la posibilidad de conclusiones definitivas, sobre este tema, todos los juicios están llenos de subjetividad. Por ejemplo, el mismo objeto, como un martillo o una sierra, ahora puede ser una herramienta para el carpintero que lo maneja, y ahora puede ser un juguete para hijos o adultos puramente para entretenimiento.

En este caso, se puede explicar que según las diferentes disciplinas, los investigadores pueden plantear teorías diferentes y, a veces, opuestas. (pág. 6)

2.3.1.2. *Definición y clasificación*

Para Unesco (1980) “estos intentos son intentos de capturar los detalles del juego mediante la observación de comportamientos específicos. Al mismo tiempo,

muchos autores están tratando de limitar los problemas del juego en la teoría general”. Por la influencia que aún ejerce en la actualidad, una de las figuras más importantes es el francés Roger Caillois. Su obra “Les jeux et les hommes” se publicó hace veinte años y es un intento de definición y clasificación general de los juegos.

De acuerdo con la definición propuesta por el holandés Huizinga, Caillois especifica las características que nos permiten distinguir los juegos de otras prácticas humanas: luego definen los juegos como “una actividad:

- 1) **Libertad:** si el juego no pierde inmediatamente su atractivo y su carácter alegre, el jugador no puede ser forzado;
- 2) **Separación:** limitada al rango preciso de tiempo y espacio determinado de antemano;
- 3) **Incierto:** el resultado del desarrollo no se puede determinar, y el resultado no se puede determinar de antemano, por lo que los jugadores tienen un cierto grado de autonomía para inventar y crear;
- 4) **No productivo:** no creará bienes, riqueza ni ningún elemento nuevo y, excepto por la transferencia de propiedad dentro del círculo del jugador, conducirá a la misma situación que cuando comenzó el juego;
- 5) **Controlado:** Sujeto a las reglas regulares de suspensión del derecho consuetudinario y establecimiento temporal de nueva legislación, esta es la única ley importante;
- 6) **Virtual:** acompañado de una conciencia específica franca y poco realista de la segunda realidad o relacionada con la vida real.”

Los juegos definidos de esta manera se pueden dividir en cuatro categorías:

- 1) Un juego que implica competencia, desafío y arrojar ideas a los oponentes o al propio bajo el supuesto de igualdad de oportunidades al principio;
- 2) Juegos basados en el azar, que son básicamente la categoría opuesta al juego anterior;
- 3) Juegos de simulación, drama o ficción, en los que el jugador no parece ser lo suyo;
- 4) El juego final es “un juego basado en la búsqueda del vértigo, que incluye un intento de destruir instantáneamente la estabilidad de la percepción e imponer una conciencia clara a una conciencia clara”. (pág. 7)

2.3.1.3. Funciones psicológicas del juego

Para la Unesco (1980) “el esfuerzo de describir los juegos como objetos, diversos métodos psicológicos intentan captar el papel que juegan los juegos en el desarrollo psicológico individual.”

Para el británico Henry Bett, los juegos son el resurgimiento involuntario de instintos vitales que ahora han perdido su significado. Para otros, los juegos son una actividad de relajación funcional o un medio de invertir energía, y las actividades de supervivencia no pueden o ya no pueden absorber esta energía.

En este campo, dos teorías marcan la investigación en curso actual:

La teoría de la psicogenética establecida por Jean Piaget no solo ve el crecimiento de los niños, sino también su crecimiento en el juego. Un cierto tipo de juego está indisolublemente ligado a cada etapa, aunque es posible verificar el ritmo o la edad del juego de una sociedad a otra, de una persona a otra, es para todos, el orden es el mismo. Los juegos constituyen el verdadero revelador de la evolución psicológica de los niños.

Estas teorías recopiladas por J. Chateau y H. Wallon cobran mayor importancia porque conducen a métodos de enseñanza completamente nuevos, por lo que se invocan muchas veces en este trabajo.

Respecto a la teoría psicoanalítica de Freud, “el juego puede estar relacionado con otras actividades fantasmas de los niños, especialmente el sueño. Resulta que la función básica del juego es aliviar la tensión provocada por la incapacidad de lograr un deseo; sin embargo, se relaciona con los sueños. La diferencia es que el juego se basa en una transacción permanente entre poder y reglas, entre ficción y realidad”.

Según J. Henriot, el juego se dividirá en tres momentos diferentes:

1. Atraído por su juego, el jugador parece fascinado por la fantasía. Transfórmate en el mundo. La silla no es una silla, sino un automóvil. La muñeca está dormida. El palo no es un trozo de madera, sino una espada.
2. De hecho, “El jugador todavía está sobrio. Nunca se ha dejado engañar. Sabe que la silla es solo una silla y la muñeca no vivirá”.
3. Sin embargo, es necesario un cierto grado de ilusión: “Si te excluyen, si no juegas, corres el riesgo de no saber qué juego es o incluso el juego”.

Evidentemente, hasta cierto punto, los juegos juegan un rol importante en la integridad de la personalidad y el desarrollo de la inteligencia, y su papel en el

proceso de aprendizaje es crucial. Volveremos a esta función, que corresponde al desarrollo de los niños como individuos y miembros activos de la sociedad. (pág. 7)

2.2.1.4. La pedagogía y el juego

Para la Unesco (1980) “por la misma razón, según el tipo de sociedad, si este juego se integra en la educación, se acepta y se fomenta, o se rechaza como un obstáculo para la productividad de los ciudadanos”.

Sin embargo, independientemente de cuál sea la actitud de la sociedad hacia los juegos infantiles, estos siempre desempeñan un papel fundamental en la educación. Incluso se puede decir que el juego actúa como una verdadera institución educativa fuera de la escuela. Los educadores deseosos de actualizarse todavía no son indiferentes a las grandes posibilidades que ofrece el entretenimiento.

En la antigüedad y el Renacimiento, algunos filósofos han enfatizado la importancia de los juegos. Sin embargo, en los países europeos en proceso de industrialización, el juego se consideraba inútil o incluso dañino, y los primeros trabajos de Claparède en 1916 fueron útiles para restaurar el entretenimiento a los ojos de los educadores más avanzados. Mientras estudiaba las posibilidades educativas de los discapacitados mentales, el Dr. Ovide Decroly tuvo que llamar la atención sobre el uso práctico de esta verdadera herramienta de enseñanza.

En la antigüedad y el Renacimiento, algunos filósofos han enfatizado la importancia de los juegos. Sin embargo, en los países europeos en proceso de industrialización, el juego se consideraba inútil o incluso dañino, y los primeros trabajos de Claparède en 1916 fueron útiles para restaurar el entretenimiento a los ojos de los educadores más avanzados. Mientras estudiaba las posibilidades educativas de los discapacitados mentales, el Dr. Ovide Decroly tuvo que llamar la atención sobre el uso práctico de esta verdadera herramienta de enseñanza. (pág. 8)

2.3.1.5. Juegos e instituciones

Para la Unesco (1980) “la conexión entre juego y sociedad es tan estrecha que algunos teóricos han apuntado la siguiente hipótesis: Existe una estrecha dependencia entre los principios y reglas de los juegos estratégicos y los modelos socioeconómicos, y “monopolio” son las características típicas de una sociedad basada en el comercio, y los juegos tipo “awelé”—“mancala” corresponden al trueque.”

Por tanto, el juego tiene una relación directa con las instituciones sociales, no solo con la vivienda y las condiciones de vida. No es descabellado que Hisinga vea el origen y la existencia de varias instituciones en el juego. Basta con evocar los diferentes componentes de entretenimiento de los deportes y los concursos y sus roles en la selección de líderes (concursos, desafíos de discurso en eventos electorales, etc.).

Presta atención a las cosas que me diste, como “interese”, “juegos políticos”, “justicia” y otras expresiones. Las novelas, películas y seriales han establecido una estrecha conexión entre los juegos y las investigaciones policiales a través de la narración continua de miles de casos criminales reales o ficticios. El juego también juega un papel en la especulación financiera o bursátil, por no hablar de los juegos de dinero a gran escala: loterías, grupos, carreras de caballos o diversas apuestas. Por ejemplo, en el tiercé de Francia, todos son verdaderas instituciones nacionales.

Aunque este último juego parece ser típico de la sociedad industrial, en otros lugares, cuando el juego pasa de una época a otra, desempeña una función esencial, generalmente en forma de pruebas dolorosas o peligrosas o rituales de inducción, pero entretenidos. Elementos, que despertaron el júbilo de fiestas y colectivos. A través de la simulación “jugando a juegos”, hemos realizado muchos años de preparación para el desarrollo de la prueba, y luego los niños viven en simbiosis con el entorno.

Incluso en sociedades industrializadas donde toda la sociedad se esconde o se niega a entrar en la adolescencia o la edad adulta, los jóvenes de ambos sexos retomarán espontáneamente determinadas pruebas (motos, drogas...); sin embargo, estos terroríficos juegos han perdido todo contacto con todo el equipo. , rechazándolos, negando todo su valor y tratando de detenerlos sin hacer otras sugerencias equivalentes.

Los juegos de iluminación revelan la estrecha conexión entre el juego y lo sagrado. Roger Caillois observó la simetría y posiciones opuestas del juego, así como las cosas sagradas relacionadas con las cosas cotidianas y ciertas analogías emocionales provocadas entre sí. Sin embargo, a veces es difícil hacer una distinción: el etnólogo Levy-Bruhl escribió lo siguiente sobre las observaciones hechas por los viajeros en Nueva Guinea: “Por lo tanto, el juego del swing se juega con un ratán o

un bastón que cuelga de una rama, que se cree que tiene una buena influencia en la plantación de ñame más cercana. Por lo tanto, hombres y mujeres, jóvenes y viejos, se balanceaban en ese momento”. Añadió: “Los juegos... es una profesión seria y sagrada. Es necesaria durante un tiempo y está prohibida en cualquier otro momento”.

Ahora, en la misma sociedad, la profanidad y las costumbres lúdicas sagradas pueden coexistir. Por ejemplo, en muchas sociedades africanas, la etiqueta todavía se lleva a cabo de manera ritual, pero puede verse fuera del contexto de la etiqueta, como el simple entretenimiento, deshacerse de los imperativos y tabúes del momento. A veces, el entretenimiento profano muestra que un ritual ha desaparecido por completo: por lo tanto, los “voladores” de Centroamérica ahora realizan hazañas en fiestas populares y mítines, una vez realizando bailes acrobáticos abandonándose a sí mismos. En la ceremonia del sacrificio, se ataba la parte superior de un pilar con una cuerda.

Este enfoque (que volveremos a mencionar en el apartado de perspectivas etnológicas) debe estar relacionado con los actos ilícitos que realiza el juego. Si tiene en cuenta la categoría de juego denominada “ilinx” o “vértigo” definida por Roger Caillois, y si la interpretación psicoanalítica del juego se considera una forma de resolver la tensión sexual, la frecuencia de este comportamiento lúdico aumentará durante este período. El jugador trata deliberadamente de resistir la muerte y se pone a sí mismo en el estado máximo de resistencia física y mental para despertar miedo o terror.

El folclore popular tiene ricas fiestas de máscaras, historias que evocan la muerte, personajes de ficción como brujas, fantasmas, cocos, ogros, etc. En México, las calaveras y los terrones de azúcar se venden y pueden ser disfrutados por niños y mayores por igual. Innumerables tipos de juegos de texto y gráficos hacen posible que las personas eludan prohibiciones rituales, morales o lógicas (ridículas).

Los juegos de simulación permiten a los niños burlarse de la jerarquía familiar imitando a su padre o autoridad social, utilizando osos o muñecos para burlarse de la jerarquía familiar, e incluso mostrar la muerte de su padre o madre a través de juegos dramáticos. En diversas culturas, los delitos lúdicos se institucionalizan en el marco de fiestas indulgentes o carnavales. Se puede decir que el juego es en realidad una

verdadera “institución infractora”. Si los niños y los adultos no corren un riesgo psicológico grave y su capacidad de integración no se modifica profundamente, el juego no puede ser reprimido. (pág. 14)

2.3.1.6. Función educativa del juego

Para la Unesco (1980) “los juegos son una válvula de escape vital y una institución educativa verdaderamente espontánea. Es un espacio restringido por la sociedad, por lo que el poder oprimido puede ser ventilado libremente. El juego asume esta función antes de ir a la escuela y seguirá funcionando antes o en paralelo con la escuela. A través de juegos se pueden difundir conocimientos técnicos o prácticos e incluso conocimientos generales.”

Sin conocimientos de primera mano, los niños no pueden aprender nada en la escuela. Estará irremediablemente separado del entorno natural y del entorno social. A través del juego, los niños comienzan a desempeñar el papel que desempeñarán en el comportamiento de los adultos. Desarrollar sus habilidades físicas, lingüísticas e intelectuales y de comunicación. El juego es una institución que impregna a toda la sociedad, constituye un factor de comunicación más amplio que el lenguaje hablado, abre el diálogo entre individuos de diferentes lenguas u orígenes culturales, permite la conexión entre el psicópata y su terapeuta.

Por sus razones institucionales, por la arbitrariedad de sus reglas y formas casi obligatorias de transmisión, y por la estructura jerárquica del grupo de jugadores, los juegos constituyen un micro-sociedad a través de la cual los niños realizan su primera formación de aprendizaje. Vida social. Jean Piaget observó los juegos de canicas de los niños en el área de Ginebra. Notó que la “ley” se propaga de la misma manera, y cada niño acepta espontáneamente la obligación sin conocer el camino y la gente. Ha interferido con la transmisión de estas “leyes”. Este es el caso de varios modelos culturales.

“En los juegos grupales, el niño aprende a ubicarse en el marco de una estructura jerárquica definida. Este descubrimiento le permite comprender que es un miembro del grupo, determinar su identidad personal y luego percibir la relación del grupo consigo mismo. Relaciones con otros grupos”. A través del juego, acepta o rechaza a los recién llegados. Los niños que juegan internalizan los valores morales de la sociedad a la que pertenecen. Los grupos o asociaciones de niños juegan un

papel fundamental. El etnólogo Pierre Erny describió el papel de este grupo en los niños africanos de la siguiente manera:

“Pronto, los niños de toda la aldea o de toda la comunidad se mezclarán: las personalidades se yuxtaponen, las actividades son primero paralelas y luego se van perturbando poco a poco, y eventualmente se vuelven comunes y maduras pronto”. Que se lleva a cabo más o menos fuera del mundo adulto, y no puede ser exagerado ver los principales factores de socialización en el entorno habitual.

Concluyó: “En un grupo de edad organizado por una verdadera institución educativa, los niños encuentran un entorno diferente al de su familia, en el que pueden socializar fuera de la estrecha conexión entre intimidad, pertenencia y dependencia. El aprendizaje de la vida. En el ambiente respira, hay bacterias, que luego caracterizarán la vida pública de los adultos. La sociedad es una nueva etapa para él. Pasa por etapas sucesivas, dispuesta a entrar en la sociedad y responder a todas sus demandas”.

Por supuesto, esta institución de entretenimiento educativo no solo es una herramienta para heredar el patrimonio cultural, sino también una herramienta para ciertas normas sociales, como la separación de niños y niñas, que pueden estar desactualizadas. Respetando el juego, los educadores pueden trabajar duro para idear nuevos modelos. Una de las cualidades más importantes del juego es que es un agente de transferencia particularmente eficaz y un espacio siempre disponible para la innovación y la creatividad. Por su contenido técnico o ideológico, los juegos infantiles pueden progresar en el entorno social y constituir la fuente vital de intención y progreso.

Por lo tanto, toda sociedad ansiosa por desarrollarse debe liderar el juego prestando atención a todos los signos de su declive. En los países industrializados, los niños son honrados y confinados a sus propios roles nihilistas, mientras que al mismo tiempo se sienten frustrados por las diferencias reales entre los adultos que comparten el lenguaje, las actuaciones y los estilos de vestir con él ... Generalmente, debido a la estructura comercial y publicitaria, el juego simbólico puede perderse en grandes cantidades, y la rehabilitación de niños y adolescentes, la verdadera clase socioeconómica de los holgazanes más o menos afortunados. (pág. 14)

2.2.1.7. Función pedagógica del juego

Según la Unesco (1980) “las actividades y materiales recreativos son el mejor medio para que los niños se expresen, y también son el mejor testimonio para los adultos que intentan comprenderlo; por otro lado, estas actividades y materiales pueden brindar a los estudiantes una forma de pensando en los niños confiados. Sentar las bases para el desarrollo de técnicas y métodos de enseñanza”.

De hecho, es natural que haya un juego adecuado en la escuela. Hace unos dos mil años, Quintiliano, profesor de retórica latina, planteó el deseo de “aprender a ser un juego de niños”. Sin embargo, aunque Claparède y más tarde Decroly y Freinet propusieron teorías innovadoras, el papel de los juegos está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas. “De hecho, cuando los adultos necesitan lidiar con asuntos más urgentes y serios, de hecho, odiarán o incluso reprimirán las actividades divertidas de los niños, como si fuera una pérdida de tiempo y energía. Esta es la actitud de algunos educadores. Están ansiosos por que sus hijos alcancen una edad razonable lo antes posible. Para algunos padres, para los niños, esto es una inversión para ellos. Debe basarse en cómo saben caminar, hablar y distinguir. Desde el momento en que les conviene, la mano izquierda de la mano derecha.”

Escribe también Y.S. Toureh, añadiendo: “Tal es el caso de esos padres de medio socioeconómico mediocre en el que se abrevia o se suprime la edad de los juegos para transformar al niño en un pequeño adulto que debe dedicarse a actividades de subsistencia aun antes de haber aprendido realmente a jugar”.

Negar que el juego no es exclusivo de los países en desarrollo o de las familias pobres. En una sociedad donde la educación se sobreestima como una forma ideal de progreso social, el juego también se considera inútil. Por lo tanto, al final del período preescolar, “cuando comienza un aprendizaje serio”, a menudo se lo aleja de la escuela y se lo reduce a simples actividades recreativas. Porque “las escuelas tradicionales se basan en el concepto de que cuando los niños comienzan a aprender a leer, escribir, calcular y enseñar conocimientos para grados o diplomas, los juegos no son solo una actividad ingenua, están destinados a tomar tiempo libre y aprender del Descanso durante la fatiga muscular y cerebral”.

Sin embargo, reconocer la importancia fundamental de los juegos no significa confundirlos con las actividades escolares. Cuando Krou llamó la atención sobre el peligro de esta confusión: “Cuando un adulto participa en un juego como adulto, el juego ya no es un juego para niños. Si a los niños se les permite jugar libremente, no satisfará los deseos de los educadores. Educación El autor espera guiarlo para que responda al propósito educativo que visualizó. En este caso, el juego puede convertirse en un trabajo como otros juegos. El educador con problemas cayó en una trampa. Sabía que el juego tenía una función educativa, pero no pudo cumplir su deseo.”

Por lo tanto, debemos entender: “La función de los juegos es la autoeducación. Creemos que lo único que los adultos pueden aprobar es apoyar el establecimiento de grupos de juegos, responder a las preguntas que los niños planteen espontáneamente en estos juegos y proporcionarles materiales "Esta tarea es difícil, porque" enseñar a evitar dar buenas respuestas es un arte; pero esto no significa que tengamos que caer al otro extremo: sentarse pasivamente y mirar mientras los niños juegan. Establecer comunicación y liderarlos. Probar hipótesis sobre objetos y humanos es un arte. Por eso, es imposible inventar una receta”.

Sin un entusiasmo ingenuo, no se le puede pedir a un educador que introduzca juegos en su salón de clases sin tener que considerar cuidadosamente las expectativas de su práctica profesional para los juegos. (pág. 19)

2.2.1.8. Reconocer y favorecer el juego

Para Unesco (1980) los juegos “son una forma maravillosa de entender a los niños, ya sea a nivel psicológico personal o cultural y social. Gracias a la observación del juego de los niños, es posible ver cómo se manifiestan los obstáculos al desarrollo emocional, psicomotor o intelectual, y es posible determinar la etapa de desarrollo mental que el niño ha alcanzado y debe tomar. Si desea mejorar sus habilidades, considere las técnicas de aprendizaje que utiliza y descubra la forma más probable de tener éxito.”

Porque “sin importar la edad, los niños pertenecen a una cultura específica y deben aprender a respetar y comprender. El hecho de que captar los diferentes sentimientos de esta cultura puede ayudar a los educadores a comprender el

pensamiento, las creencias, la experiencia y el Deseo y explicar sus métodos de enseñanza desde allí.”

A través de juegos, en ausencia de lenguaje oral, se establece la comunicación entre alumnos o entre profesores y alumnos. En definitiva, el juego trastoca el desarrollo de las escuelas compulsivas y las actividades cotidianas, suspende la necesidad de trabajo o disciplina grupal, y abre una laguna que se ha destacado como institución criminal en la perspectiva sociológica Importante papel.

Por ello, se cree que el juego es muy importante para los niños, y al mismo tiempo constituye un espacio reservado “separado” y es la primera institución educativa. El docente primero brindará el espacio de juego, incluso antes de encontrar la manera de integrar el espacio de juego. Pedagogía.

Se intentará encontrar un lugar de esparcimiento gratuito en el lugar de enseñanza y horario escolar para que los niños lo utilicen razonablemente de acuerdo con las necesidades docentes, excepto para la racionalización de la enseñanza. No hace falta decir que la forma de este espacio puede ser muy diferente según el entorno y las condiciones de vida. En el mundo rural, puede ser conveniente construir un área amplia e informal a través de puntos de referencia, obstáculos y señales. En un entorno urbano, el espacio de entretenimiento más efectivo es definitivamente un terreno vacío, sin rasgos distintivos y caóticos. Porque algunos terrenos pueden ser terrenos baldíos, es el último refugio del juego ciudadano. Del mismo modo, la libertad total será conveniente para los niños encerrados en un estilo de vida ordenado, mientras que para los niños que a menudo están abandonados y desolados, es preferible organizar juegos durante el tiempo libre.

Por lo tanto, en la primera etapa, los educadores utilizarán métodos cautelosos para promover el juego sin controlarlos, restringiéndose así a un método de estimulación predeterminado. Los niños serán tan sensibles que pensarán que los adultos son realmente muy buenos. Es bueno ver que los niños no quiero jugar juegos juntos. Sin embargo, los educadores suelen jugar un papel decisivo en la difusión del conocimiento sobre el entretenimiento. Él se esforzará por promover la difusión del conocimiento sobre el entretenimiento a través de la comunicación entre niños y niñas, grupos de edad y diferentes sociedades o etnias. Por tanto, contribuirá a

constituir una verdadera herramienta para el desarrollo de los conocimientos adquiridos a través de actividades recreativas en el medio natural. (pág. 20)

2.2.1.9. Juego y aprendizaje

Para la Unesco (1980) antes de introducir juegos en clase, “el educador debe definir claramente sus objetivos de enseñanza y comprender cómo los juegos y juguetes de los niños responden a estos objetivos. Inspirándose en la taxonomía de Bloom R. Dogbeh y S. N'Diaye, definieron el propósito de la enseñanza de acuerdo con siete objetivos”:

1. Nivel de conocimiento simple:

“Recuerde y conserve la información de registro”

2. Nivel de comprensión:

“Convertir de una forma lingüística a otra, interpretar datos de comunicación, inferir tendencias o sistemas”

3. Nivel de aplicación:

Elegir y utilizar abstracciones, principios y reglas en situaciones nuevas para encontrar soluciones originales a situaciones y problemas de la vida cotidiana”

4. Nivel de análisis:

“Analizar un conjunto complejo de elementos, relaciones o principios”

5. Nivel integral:

“La estructura de varios elementos de diferentes fuentes (resumen, plan, esquema, razonamiento)”

6. Nivel de evaluación:

“Juicios críticos de información, ideas y métodos”

7. El nivel de invención y creación:

“Transferir los conocimientos adquiridos a actividades creativas”.

Debido a los siguientes aspectos, el juego responde precisamente a estos objetivos de muchas formas:

- “Todas las actividades perceptivas, como el contacto con objetos, la vista, el oído, etc.
- Todas las actividades sensoriomotoras, como correr, salto de altura o salto de longitud, ejercicio rítmico, agarrar, lanzar, etc.

- Todas las actividades del habla, como la vocalización y todas las expresiones que utilizan palabras, frases, etc.
- Todas las actividades que involucran emociones, como atracción, repulsión, identificación, representación de varios roles y funciones familiares, escolares y sociales.
- Todas las actividades que involucran inteligencia, como los procedimientos cognitivos, es decir, la observación, descripción, comparación y clasificación, en definitiva, son todos los diversos procesos de razonamiento correcto basados en datos específicos, verbales y contextuales (o sociales).
- Todas las actividades relacionadas con la construcción o la fabricación se basan total o parcialmente en la experiencia pasada para movilizar las capacidades físicas, intelectuales y emocionales.
- Todas las actividades de expresión física y estética, como gimnasia, danza, teatro, música, pintura, modelaje, sastrería y collage.”

Más precisamente, jugar significa ser capaz de comprender y retener elementos complejos como las diversas reglas del juego, sin dejar de estar abierto a la invención y la innovación, porque los niños son los que hacen sus propias reglas, y en los niños en la escuela en el campo del conocimiento, las normas se dan desde el exterior.

Aunque los juegos de procedimiento, los juegos de lógica y los juegos de fiesta sin duda contribuyen al desarrollo de la gestión abstracta y la capacidad de formar imágenes mentales (acciones planificadas previamente), cada juego tiene su propia lógica. Esto también es cierto en los juegos de construcción. Por ejemplo, ambos Observar, analizar, sintetizar e inventar la calidad.

Desde el punto de vista del razonamiento, la prueba a realizar incluye una serie de juegos estrechamente relacionados con el juego. El uso de naipes y naipes constituye un entrenamiento eficaz, aunque a menudo se convierten en los estereotipos desfavorables de las víctimas. Por ejemplo, los juegos de cartas son la implementación real de operaciones abstractas, como socialización, asociación, comparación y clasificación.

Muchos juegos requieren vigilancia y una comprensión viva del medio ambiente (agua, viento, arena, criaturas, etc.).

También es conocida la afición de los niños a los juegos de ficción, a través de este reconocimiento se les puede identificar como “vendedora, médico, pirata, etc.” Y juegan un papel vital en la identificación e interiorización de modelos familiares o sociales. Una pequeña sociedad formada por un grupo de actores tiene su propio código, a veces incluso su lenguaje secreto, que permite a los niños jugar un rol en diferentes funciones sociales: relaciones interpersonales, permanencia e inestabilidad, mando, aprender comportamientos colectivos, escuchar a los demás, y aceptar bromas, fracasos, asumir responsabilidades, actuar juntos...

En cuanto a los juegos sensoriomotores o funcionales, los ejercicios que constituyen suelen ser más fructíferos que la cultura deportiva tradicional. Estos ejercicios funcionales ejercitarán y desarrollarán las funciones maduras o maduras de los niños, tales como actividades de equilibrio con fines de entretenimiento, juegos de equilibrio o ritmo (acrobacias, swing, baile, etc.), estas actividades están muy relacionadas con el crecimiento de los niños. La resistencia, el desarrollo de la higiene física y el conocimiento del cuerpo y de los esquemas corporales, el comportamiento lúdico de caminar con los ojos cerrados (para ciegos), tantear, explicar a través de los oídos o el tacto.

Este tipo de juegos existen en todas las culturas, pero su importancia varía según la raza. Por lo tanto, en África, a los niños les gustan especialmente los juegos de equilibrio, resistencia o autocontrol. Pueden controlarse ante el dolor, el peligro, los insultos o las burlas, e incluso desempeñar un papel importante en el inicio de los rituales o en la transición a un nivel más alto.

Por tanto, se puede decir que el juego constituye un sistema educativo verdaderamente espontáneo que funciona antes y en paralelo con la escuela. Es un medio educativo natural y barato, y se puede utilizar en combinación con métodos más estrictos y tradicionales. (pág. 21)

2.3.1.10. Juego y práctica pedagógica

Según la Unesco (1980) “los educadores no se limitarán a la tolerancia o incluso al fomento de los juegos. A veces les ayuda a entrar en el aula y prestar atención a respetar las condiciones ecológicas y el equilibrio y la salud del cuerpo.”

“En este caso, el profesor puede partir de un juego muy interesante y resaltar una determinada actividad si lo cree necesario, sin afectar la modificación (simplificación, aclaración o viceversa, haciéndolo más complicado). Las condiciones del juego. El hecho de que se utilice con fines educativos desde el inicio

del juego no significa que vaya a perder sus propias características, ni significa que se convertirán en esclavos de un personaje absolutamente específico en un juego, solo por sí mismo. . La estructura de la base del juego se buscará a nivel local de cada cultura. Estas estructuras se refieren a las actividades que realizan los niños durante su desarrollo”.

Para el uso del juego de este método de enseñanza, la única condición necesaria es nunca imponerse a otros, incluso si puede ser necesario guiar o guiar las actividades del juego transfiriendo o generalizando las actividades del juego.

En cualquier caso, conviene empezar por las pistas y materiales (juguetes) pertenecientes al grupo de referencia infantil. “El uso de juegos y artículos de entretenimiento endógenos es económicamente más liviano que los juegos y juguetes importados. De lo contrario, los juegos y juguetes importados no necesariamente tienen que adaptarse a esta situación. De hecho, este tipo de materiales se pueden encontrar en el sitio o se pueden utilizar materiales locales naturales o artificiales, y utilizar las habilidades de individuos y grupos o las habilidades de grupos para fabricar”.

Además de estas razones, la elección de juegos endógenos corresponde a un efecto psicoeducativo superior. Solo en circunstancias especiales y con extrema precaución, se pueden utilizar juegos exógenos o heterogéneos. Sin embargo, el respeto por los juguetes y juegos endógenos no debe conducir a los fetiches que a veces surgen. También debemos considerar la velocidad a la que los niños absorben nuevos elementos y reconocer que ciertos juegos que se adoptan o adaptan pueden convertirse en sus juegos al igual que los juegos tradicionales. Cuidado con mantener los juegos que se practican en las escuelas, que son elementos que muchos países han heredado del pasado, como el aislamiento sexual en las actividades de entretenimiento infantil.

Los educadores deben realizar un censo sistemático y estudiar los materiales de entretenimiento, juegos y juguetes locales. Estos materiales de entretenimiento, juegos y juguetes se dividirán en cinco tipos principales:

1. *Un conjunto de ejercicios, actitudes y comportamientos físicos*: correr, saltar, perseguir, etc.
2. *Conjunto de expresiones del lenguaje*: suspenso, cuento, cuento, acertijo, lógica y juegos de razonamiento.

3. *Conjunto de objetos concretos, figurativos y simbólicos:* muñecos y muñecos, máscaras y otros objetos importantes.
4. *Una serie de comportamientos plásticos:* coreografía, drama, transformación de apariencia, dibujo, modelado.
5. *Un conjunto de objetos que no tienen un destino de juego preciso, pero que pueden adquirirse por la atracción que ejercen y los servicios que pueden brindar al objeto.*

Luego de realizar el censo, el educador evaluará los materiales divertidos en base a las metas a alcanzar. Entonces hay tres posibilidades:

- a) Se considera que las actividades y objetos de entretenimiento están plenamente en consonancia con los objetivos perseguidos;
- b) Las actividades y los objetivos pueden mejorarse para lograr estos objetivos conservando su originalidad;
- c) Es necesario introducir nuevas funciones, que incluso pueden reemplazar las actividades y objetos de entretenimiento local, porque estas novedades se adaptan mejor a las necesidades derivadas de los cambios en las condiciones de vida.

En este método, no se ignorarán las importantes contribuciones de la lectura (novelas, periódicos, dibujos animados), las actuaciones (películas, televisión) y los medios de comunicación más amplios (publicidad). Aunque lamentable, lo cierto es que la difusión de ciertos temas (por ejemplo, la historia del oeste americano) y ciertos personajes (por ejemplo, Mickey Mouse, etc.) por todo el mundo ayuda a sentar las bases para los niños de todo el mundo.

Por tanto, incluso si se alimentan de dibujos animados y lemas publicitarios, los educadores deben permitir que los niños introduzcan su imaginación en el aula. Trabajaré duro para ayudar a los niños a aprender de esta nueva “cultura” la conexión con las tradiciones heredadas del pasado y la apertura al mundo moderno. Utilizaré varios métodos de enseñanza (niveles, premios, etc.) para promover la comunicación externa dentro de la categoría de juegos y ensayo de nuevos juegos. Animaré a los niños a recolectar todo lo que necesitan para hacer sus propios juguetes y materiales educativos en la escuela.

- 1) **Materiales naturales:** ramas, hojas, corteza, cañas, tallos de bambú o granos, paja, calabazas, vainas, cáscaras de huevo o nueces, frutos secos y semillas, huesos de frutas, espigas de vegetales, palma, aserrín, cenizas,

carbón, negro de carbón, pájaro plumas, pelo de mamíferos, huesos de animales, huesos de pescado, cuero curtido, conchas, arena, arcilla, guijarros.

- 2) **Reciclaje de residuos:** envases vacíos de cartón o metal, cajas de cerillas, papel, cuerda, rafia, cajas vacías, tablas, botellas, envases viejos, utensilios de cocina, ladrillos, cerámica, vidrio, caucho (neumáticos), utensilios usados, tornillos, tuercas, clavos, alambres, papel, carretes, gomas, tapones de corcho, plástico, virutas e hilos de todos los colores y todos los materiales.
- 3) **Materiales baratos que puedes comprar:** pegatinas de estilo, cuentas, juegos de cartas.
- 4) **Herramientas:** martillo, sierra, cuchillo, lezna, yunque, banco de trabajo, paleta, gato de carpintero, destornillador, raspador, puntas y agujas diversas, pegamento, pegamento, cinta adhesiva, lápices de colores, tintes, pintura.

Al acumular materiales de juego importantes, los educadores podrán ir más allá del método de enseñanza activa, que puede acomodar una parte determinada del juego, pero no parte del juego. La primera mención de esto es la atracción por la motivación del juego. Mediante la introducción de juegos en el aula, especialmente la adquisición de nuevas herramientas didácticas, se puede lograr una cierta cantidad de operaciones definidas, y se pueden esperar más cosas: adquirir conocimientos a través del trabajo manual, potenciar habilidades y sensibilizar; paso de lo concreto a abstraer. Excelentes logros (físico, memoria, lógica, habla); nuevos procedimientos de control del conocimiento; promoción de la comunicación y expresión; desarrollo de la imaginación.

Por tanto, “las escuelas modernas son débiles en la orientación, e inevitablemente se referirán a las actividades de auto información y entretenimiento para formular sus estrategias, de modo que la homogeneidad y continuidad de sus actividades docentes representen la forma de aprendizaje que los niños pueden utilizar simultáneamente en el aula. En la calle, ya sea en casa o en cualquier lugar. Con el fin de apoyar la reutilización de materiales y la transferencia de principios educativos, la idea de dejar de oponerse conocimiento y experiencia de vida global; escuela y familia; cultura tradicional y modernidad.” (pág. 22)

2.3.2. Desarrollo lógico matemático

2.3.2.1. Pensamiento lógico-matemático según Piaget

Según Paltan & Quilli (2011) Piaget (1999), el desarrollo cognitivo comienza cuando “los niños asimilan las cosas del entorno circundante que están en armonía con la realidad en su propia estructura. Por lo tanto, antes de comenzar la educación formal, la mayoría de los niños domina el conteo. Mucho conocimiento de números y aritmética.”

Este desarrollo sigue una secuencia específica, que incluye cuatro etapas o etapas, cada etapa o etapa está compuesta por estructuras primitivas que se construirán de un estado a otro. Estos periodos son:

- a) **Período sensoriomotor:** Teniendo en cuenta los cambios intelectuales que se producen entre el nacimiento y los dos años, se subdivide en múltiples sub etapas, durante las cuales el niño ha pasado por una etapa de adaptación, y al final de esta etapa hay signos representativos. Aparece el pensamiento.
- b) **Periodo pre operacional:** El conocido periodo de presentación varía de dos a seis o siete años, la función que involucra funciones simbólicas implica la capacidad de pensar en objetos sin ellas. Esta habilidad surge con el desarrollo de habilidades representativas como la pintura, el lenguaje y las imágenes. Piaget señaló que los niños solo pueden usar estas habilidades de representación para ver las cosas desde su propia perspectiva. Los niños en esta etapa son egocéntricos.

Las principales características del pensamiento egocéntrico son:

- Artificialismo o intentos de reducir el origen de los objetos a intentos deliberados;
 - Animismo o intentos de asignar voluntad a los objetos;
 - Los niños realmente tienen realismo en fenómenos psicológicos como los sueños.
- c) **Período de operación específico:** de seis a doce años; en esta etapa, los niños pueden adoptar otros puntos de vista y considerar perspectivas y manifestaciones más cambiantes. Tienen la capacidad de pensar mentalmente sobre el mundo que los rodea, pero no pueden considerar todos los resultados lógicamente posibles y no captan conceptos abstractos. Las operaciones que

realizaron fueron el resultado de cambios en objetos y circunstancias específicas, las siguientes son las características de este período:

- Después de comprender la reducción a unidades inalterables, existe un concepto apropiado de medidas;
- Perspectiva y proyección;
- Comprensión conceptual de la velocidad mediante la integración simultánea de variables espacio-temporales;
- Comprender la llamada ley de los grandes números en la teoría de la probabilidad; en esta etapa, los estudiantes pueden resolver ecuaciones y plantear proposiciones, por lo general tienen la capacidad de proponer y resolver problemas que requieren manipulación de variables.

d) **Período de las operaciones formales:** Durante este período, los niños pueden pensar en sus propios pensamientos, que también se convierten en objetos de pensamiento, es decir, han adquirido habilidades metacognitivo; pueden razonar en base a posibilidades teóricas y realidades específicas, y pueden considerar situaciones hipotéticas.

Piaget (2001) señaló que la matemática básica es un sistema que permite ideas y métodos básicos para resolver problemas matemáticos. Por lo tanto, por ejemplo, la comprensión de los números y el desarrollo de un método de conteo importante están relacionados con la aparición de etapas más avanzadas del pensamiento, que aparecen en la “etapa de operación específica”, los niños que no han llegado a esta etapa en cuarto grado en Este grupo, por lo tanto, es imposible comprender la cantidad o la cantidad contada, mientras que el niño que llega puede comprender. (pág. 13)

2.3.2.2. Aprendizaje del área de matemática

Para Alvarado (2017) “los niños de hoy deben enfrentar los diversos desafíos que requiere la sociedad para estar preparados para superar estos desafíos ahora y en el futuro. En este caso, las actividades de educación y aprendizaje deben estar orientadas a que los estudiantes sepan ejercer su rol de ciudadanos de manera adecuada y efectiva.” Esto implica el desarrollo integral de un conjunto de

habilidades, destrezas y conocimientos para promover la comprensión del conocimiento, construir y aplicar las matemáticas de la vida y el trabajo.

“Los niños que reciben educación básica regular aún tienen un largo camino por recorrer para desarrollar sus capacidades y habilidades. La capacidad y la habilidad se definen como la capacidad de cada persona para actuar conscientemente sobre la realidad, ya sea para resolver un problema o lograr un objetivo, para utilizar e innovar de manera flexible las habilidades, habilidades, información o herramientas que sean relevantes para la situación.” (MINEDU, 2014).

Con base en este concepto, promueve el desarrollo del aprendizaje de las matemáticas en cuatro habilidades. A su vez, estos se describen como el desarrollo de la conducta y el pensamiento matemático en diversas situaciones. En este caso, los niños construyen modelos, utilizan estrategias y generan métodos de resolución de problemas, recurren a diversas formas de razonamiento y argumentación, y ejecutan Representaciones gráficas y comunicación con soporte matemático.

Por otro lado (Cantoral, 2005; Molina, 2006; Carretero y Ascencio, 2008), definen el pensamiento matemático:

“como una serie de actividades intelectuales o actividades intelectuales que pueden guiar a los estudiantes a comprender y comprender el entorno circundante para resolver problemas. Las preguntas sobre conceptos matemáticos, toma de decisiones o conclusiones involucran abstracción, presentación, visualización, estimación y otros procesos”. Las competencias recomendadas en la educación básica regular se organizan en cuatro situaciones.

“Las definiciones de estas definiciones se basan en el desarrollo de las matemáticas. Es un medio para describir, comprender y explicar fenómenos naturales y sociales que han impulsado a las personas a desarrollar ciertos procedimientos y conceptos matemáticos propios de cada situación” (OCDE, 2012). En este sentido, la mayoría de los países han adoptado una organización curricular basada en estos fenómenos, en los que hay muchos tipos de problemas, y han adoptado procedimientos y conceptos matemáticos para cada situación.

Por ejemplo, los fenómenos como la incertidumbre que se pueden encontrar en muchas situaciones comunes deben resolverse con herramientas matemáticas y

estrategias relacionadas con la probabilidad. Asimismo, es necesario derivar fenómenos o situaciones equivalentes o cambiantes del álgebra. Analizar y modelar situaciones cuantitativas mediante aritmética o números; formas geométricas. Por las razones anteriores, la competencia se define como cómo actuar y pensar matemáticamente a través de situaciones cuantitativas; regularidad, equivalencia y cambio; forma, movimiento y ubicación, y gestión de datos e incertidumbre. (pág. 33)

2.3.2.3. Dimensiones de aprendizaje del área de matemáticas

Actualmente, el campo de las matemáticas se desarrolla según el Learning Path (2015), donde la competencia es la dimensión de investigación.

1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad

En la actualidad, la existencia de información cuantitativa ha aumentado considerablemente. Este hecho obliga a la ciudadanía a establecer modelos de situación que reflejen la cantidad e importancia del sexo, estos modelos están estrechamente relacionados con la comprensión del significado de las operaciones y la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación.

De acuerdo con las habilidades y habilidades consideradas en la ruta de aprendizaje del MINEDU (2013), “la acción y el pensamiento en el contexto de la cantidad significa: resolver problemas relacionados con la cantidad, que se pueden desarrollar gradualmente a través del conteo y la medición, formando así un sentido de cantidad y tamaño. El significado de la operación y la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación. Todos estos entendimientos se logran a través de la capacidad de mostrar e interrelacionarse, estas habilidades incluyen: procesar situaciones matemáticamente, comunicar y expresar ideas matemáticas, desarrollar y usar estrategias para resolver problemas o causas, y argumentar para generar conclusiones y respuestas Pensamiento matemático.” (pág. 101)

La necesidad de cuantificar y organizar el contenido en el entorno nos hace darnos cuenta de que los números tienen diferentes usos en diferentes entornos. Treffers (citado por Jan de Lange) enfatizó la importancia de la capacidad de manejar números y datos y evaluar problemas y situaciones del mundo real que involucran estimaciones y procesos de pensamiento.

2. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio

“En el medio ambiente, hay una variedad de relaciones temporales y permanentes entre varios fenómenos naturales, económicos, demográficos y científicos. Estas relaciones afectan la vida de los ciudadanos, requiriendo que desarrolle habilidades matemáticas para explicarlas, describirlas y modelarlas” (OCDE, 2012). Explicar los fenómenos implica comprender los diferentes tipos de cambios e identificar cuándo ocurre, de modo que se puedan usar modelos matemáticos para describirlos.

Actuar y pensar en el contexto de la ley, la equivalencia y el cambio significa la interpretación y generalización del modelo de desarrollo progresivo, la comprensión y el uso de la igualdad y la desigualdad, y la comprensión y el uso de las relaciones y funciones. Por tanto, no solo es necesario presentar el álgebra como una traducción del lenguaje natural al lenguaje simbólico, sino también utilizarlo como herramienta de modelado para diferentes realidades. Bressan (2010) mencionó: “El descubrimiento de las leyes del modo de control y la reconstrucción basada en estas leyes juegan un papel fundamental en el desarrollo del pensamiento matemático. Ambas actividades están estrechamente relacionadas con el proceso de generalización, parte del razonamiento inductivo, y se entiende que tienen atributos comunes (conjeturas o hipótesis) de casos especiales a 36, y transfieren atributos de una situación a otra.” (pág. 121)

3. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización

“En el mundo en el que vivimos, la geometría existe en diversas manifestaciones de la cultura y la naturaleza. A nuestro alrededor, podemos encontrar una amplia gama de fenómenos visuales y físicos, los atributos, posición y orientación de los objetos, la representación de los objetos y su codificación y decodificación” (PISA, 2012). Esto demuestra que necesitamos tener la capacidad de percibir el espacio, utilizar el lenguaje geométrico para comunicarnos en los entornos cotidianos y realizar mediciones y conectarlas con otros aprendizajes matemáticos.

“En este sentido, aprender geometría proporciona a las personas herramientas y argumentos para comprender el mundo. Por tanto, la geometría se considera una herramienta de comprensión y la parte más intuitiva, concreta y relacionada con la realidad de las matemáticas” (Cabellos, 2006).

Para Cabellos (2006): Actuar y pensar en el contexto de la forma, “el movimiento y la posición significa el desarrollo gradual del sentido de posición en el espacio, la interacción con los objetos, la comprensión de los atributos de la forma y sus interrelaciones y cuándo aplicar este conocimiento a resolver varios problemas. Esto implica desplegar cuatro habilidades: situaciones matemáticas, comunicar y expresar ideas matemáticas, formular y usar estrategias, y razonar y argumentar mediante la generación de ideas matemáticas.”

Estas cuatro habilidades matemáticas están interrelacionadas para que los estudiantes puedan comprender profundamente los atributos y las relaciones entre las formas geométricas, así como la visualización, la posición y el movimiento en el espacio. Todos estos pueden resolver varios problemas.

4. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e incertidumbre

Actualmente, nos encontramos en un entorno social impredecible donde el manejo de la información, la oportunidad y la incertidumbre juegan un papel importante. En este caso, la información se presenta de varias formas. Por ejemplo, los resultados de las encuestas se muestran en gráficos, razón por la cual las estadísticas se han convertido en una herramienta para comprender el mundo y actuar al respecto.

Por otro lado, en el caso de algunas oportunidades, imprevisibilidad e incertidumbre, nos inquieta cuál es la mejor forma de tomar decisiones, por eso se propone la probabilidad como una herramienta matemática para promover el pensamiento aleatorio, estos conceptos se desarrollarán. Intuitivo e informal a nivel básico.

Cabellos (2006) cree que actuar y pensar bajo la gestión de datos y la incertidumbre significa “desarrollar gradualmente una comprensión de la recopilación y el procesamiento de datos, su interpretación y evaluación, y el análisis de situaciones inciertas. Se trata de la capacidad de procesar

matemáticamente situaciones, comunicar y expresar ideas matemáticas, elaborar y utilizar estrategias, razonar y debatir, y generar ideas matemáticas a partir de sus conclusiones y respuestas.” (pág. 38)

2.3.2.4. Características del pensamiento lógico-matemático

Para Fernández (2001) “las múltiples experiencias de los niños al darse cuenta de que sus sentidos están relacionados consigo mismo, con los demás y con las cosas del mundo que le rodea, le trasladaron algunos hechos, y sobre esta base expuso una serie de ideas que le hicieron conectar con el mundo exterior.” La interpretación del conocimiento matemático se realiza a través de la experiencia, en estas experiencias el comportamiento intelectual se establece sobre el número y posición de los objetos en el espacio y el tiempo mediante relaciones dinámicas.

El pensamiento lógico y matemático debe entenderse a partir de tres categorías básicas:

- La característica del pensamiento lógico es que opera a través de conceptos y razonamientos.
- Algunos modelos tienen un punto de partida para pensar y un punto final para el pensamiento. Esto ocurre en una milésima de segundo. A su vez, miles de puntos de partida y puntos finales hacen que este pensamiento lógico; depende del entorno externo y la necesidad para interactuar con él El entorno al que estamos expuestos depende de los cinco sentidos.
- El pensamiento siempre responde a motivos, que pueden tener su origen en entornos naturales, sociales o culturales, o del sujeto del pensamiento.
- Pensar es la forma de resolver problemas. Es necesario satisfacer las necesidades.
- El proceso de pensamiento lógico siempre sigue una determinada dirección. Esta dirección es la dirección de encontrar una conclusión o resolver un problema, no sigue estrictamente una línea recta, sino que zigzaguea a medida que avanza, se detiene, se desvía e incluso se frustra.
- En cuanto a sus diversos aspectos, métodos, elementos y etapas, el proceso de pensamiento se presenta en un todo coherente y organizado.
- Pensar es solo el arte de clasificar las matemáticas y expresarlas a través de sistemas de lenguaje.

- Las personas tienden a mantener el equilibrio, que es el motor del crecimiento, la salud y la adaptación. Hay muchas condiciones que pueden prevenir y detener esta tendencia, y aprender un concepto negativo de sí mismo es quizás una de las condiciones de prevención más importantes. El auto concepto incorrecto o negativo proviene de su desaprobación o experiencia ambigua con el sujeto al principio de su vida.
- La capacidad de generar ideas La expresión e interpretación de estas ideas son: verdad para todas las personas y mentira para todas las personas.
- Usar lenguaje matemático para referirse a una representación o conjunto de representaciones de estas ideas.
- Utilizar los conceptos aprendidos para obtener una comprensión más profunda del entorno que nos rodea. (pág. 3)

2.32.5. Fundamentos psicopedagógicos en la construcción del conocimiento lógico-matemático

Para Fernández (2005) Según Piaget, “la facultad de pensar lógicamente ni es congénita ni está preformada en el psiquismo humano. El pensamiento lógico es la coronación del desarrollo psíquico y constituye el término de una construcción activa y de un compromiso con el exterior, los cuales ocupan toda la infancia.”

La estructura mental que conduce a las operaciones lógicas depende primero de la sensoriomotora, luego de la representación simbólica y finalmente de la función lógica del pensamiento. El desarrollo de la inteligencia es una cadena ininterrumpida de acciones, estrecha y coordinada, El pensamiento lógico es un medio importante de adaptación psicológica al mundo exterior.

Ahora, rastreamos la formación de la inteligencia a partir de las manifestaciones iniciales de la vida mental, especialmente el desarrollo de los pensamientos lógicos, y distinguiremos tres de estas etapas:

- 1. La formación de la inteligencia sensomotora:** Incluso antes de que el niño comience a hablar, tiene la capacidad de realizar actividades intelectuales adecuadas. Entendemos la adaptación psicológica a nuevas situaciones a través de nuestra inteligencia. El comportamiento intelectual de la primera etapa depende de la coordinación de acciones. La inteligencia sensorial motora aún no es lógica, porque carece de todos los reflejos. Sin embargo,

constituye la preparación “funcional” del pensamiento lógico. Esta etapa incluye seis etapas:

- **Primer estadio: Utilice el mecanismo reflejo innato.** Al nacer, los bebés reciben un conjunto de mecanismos reflejos que están listos para funcionar (reflejo de succión, reflejo de agarre, etc.). Adapte gradualmente el movimiento de succión a la forma y tamaño del objeto. En cierto sentido, utilizar el mecanismo reflejo dispuesto para esta función es el primer signo de actividad mental.
- **La segunda etapa: La reacción cíclica principal.** La repetición de acciones que producen resultados agradables y conducen a una de las llamadas reacciones cíclicas constituye la primera habilidad y hábito a partir del segundo mes. La costumbre adquirida se basa en el proceso positivo de adaptación al mundo exterior.
- **La tercera etapa: La reacción del segundo ciclo.** Entre el tercer mes y el noveno mes, se observó una transición gradual de habilidades y hábitos adquiridos accidentalmente a acciones sabias ejecutadas conscientemente. A través de esta intervención, primero involuntaria, luego intencional. En el mundo externo, los niños no solo aprenden a adaptar sus acciones a los objetos idiomáticos, sino que también aprenden a introducir nuevos objetos en sus reacciones cíclicas originales, especificando así “Reacción de ciclo secundario”.
- **La cuarta etapa: Coordinación del programa de conducta sexual adquirida y su aplicación en nuevas situaciones.** Una vez transcurrido el noveno mes, se pueden observar los primeros patrones de comportamiento dirigidos a fines específicos.
- **Quinta etapa: Descubrir nuevos comportamientos a través de experimentos positivos (reacción cíclica de tres niveles).** Hasta el final del primer año, los niños a veces encuentran la forma original de adaptarse a la nueva situación.
- **La sexta etapa: la transición de la inteligencia sensoriomotor a la representación.** A mediados del segundo año, la inteligencia sensorial motora ha alcanzado su pleno desarrollo. En la práctica, los niños en esta etapa de desarrollo no solo imitan objetos y personajes existentes,

sino que también se comportan como si estuvieran jugando cuando no hay objetos. La conducta intelectual realizada de forma espontánea y racional es la culminación de la fase sensorio motora y el prelude de la actuación y el pensamiento.

2. **La formación del pensamiento objetivo-simbólico:** La transición de la conducta sensorio motora al pensamiento en sí está relacionada con la función de representación o simbolización, es decir, con la posibilidad de sustituir símbolos (palabras, imágenes, símbolos) por acciones u objetos. Al construir conceptos lógicos, la diferencia esencial entre “uno”, “algunos” y “todos” aún no se ha comprendido por completo. Para los niños menores de cuatro años, además de observar expresiones e inferencias espontáneas del lenguaje, también podemos realizar experimentos sistemáticos. A partir de estas experiencias, se puede apreciar que los niños menores de siete años piensan objetivamente, pero no es lógico en su funcionamiento, pues aún no ha alcanzado la completa reversibilidad de la actividad.
3. **La formación del pensamiento lógico-concreto:** Alrededor del séptimo año, se produjo un cambio decisivo en el pensamiento de los niños. Entonces, el niño puede realizar operaciones lógicamente específicas, que puede formar con objetos específicos (incluidas clases y relaciones). (pág. 8)

2.4 Definición de términos básicos

- **Absorción:** es un fenómeno en el que los materiales opacos (0) atenúan las ondas electromagnéticas que los atraviesan y la energía absorbida se convierte en calor (efecto Joule).
- **Actividad ficticia:** se refiere a la actividad virtual en el diagrama de red, que solo se utiliza para establecer una relación de prioridad sin asignar tiempo, es decir, la actividad virtual permite que el dibujo de una red con una relación de prioridad adecuada sea representada por una línea.
- **Actividad libre:** Se hace referencia a las actividades gratuitas como el tiempo que las personas dedican a actividades que no se corresponden con su trabajo formal o tareas familiares básicas.
- **Actividad lúdica:** Es un adjetivo que hace que todo lo relacionado con el juego cumpla las condiciones, que se deriva del significado etimológico del

latín “ludus”, y es exactamente el juego, es una actividad placentera, humana. Los seres pueden liberarse de la tensión, de las reglas impuestas por la cultura.

- **Actividad separada:** es un fenómeno provocado por ocasiones no convencionales, y sus objetivos lúdicos, culturales, personales u organizativos se determinan separadamente de las actividades cotidianas habituales, y el propósito es ilustrar, celebrar, entretener o generar experiencia en un grupo de personas.
- **Aprendizaje:** es el proceso de adquirir conocimientos, habilidades, valores y actitudes a través del aprendizaje, la enseñanza o la experiencia. Este proceso se puede entender desde diferentes ángulos, lo que significa que existen diferentes teorías relacionadas con el aprendizaje de hechos. Por ejemplo, la psicología del comportamiento describe el aprendizaje basado en cambios observables en el comportamiento del sujeto.
- **Creatividad:** es un proceso mental derivado de la imaginación, que abarca múltiples procesos mentales entrelazados. Estos procesos aún no se entienden completamente por fisiología. El resultado final permite evaluar la calidad de la creatividad, que es un proceso que evoluciona con el tiempo y se caracteriza por la originalidad, la adaptabilidad y la posibilidad de realización concreta.
- **Desarrollo lógico matemático:** la comprensión de conceptos abstractos, el razonamiento y la comprensión de las relaciones son la base. Permite construir relaciones entre diferentes conceptos y obtener una comprensión más profunda. Proporcionar secuencia y significado para acciones y/o decisiones.
- **Estimulación:** Actividad que se le da a una criatura para su buen desarrollo o función por motivos laborales, emocionales o físicos.
- **Juego:** Es una actividad de entretenimiento con la participación de uno o más participantes y se llama juego. Su función principal es brindar entretenimiento y diversión, aunque también puede desempeñar un papel educativo.
- **Movimiento:** es un fenómeno físico, definido como cualquier cambio de posición de un objeto en el espacio en relación con el tiempo y un punto de

referencia, que cambia la distancia del objeto en relación con ese punto o un sistema de referencia, y describe la trayectoria.

- **Psicomotricidad:** Es una disciplina basada en el concepto global de la disciplina, dedicada a tratar la interacción entre el conocimiento, las emociones, el deporte y su crecimiento, físico y mayor efectividad para el desarrollo humano. Como su capacidad para expresarse y conectarse con los demás.
- **Razonamiento inductivo:** por lo tanto, implica considerar varias experiencias personales para derivar de ellas principios más amplios y generales. Es importante recordar que aunque partiendo de premisas verdaderas, la conclusión puede ser errónea.
- **Sociedad:** Es un término que describe a un grupo de individuos con una cultura común, un cierto folclore y estándares comunes, estos individuos determinan sus costumbres y estilos de vida y están interconectados en el marco de una comunidad.
- **Teoría cognitiva:** explica por qué el cerebro es la red más increíble que se utiliza para procesar e interpretar información en el cuerpo cuando aprendemos cosas. A su vez, se puede dividir en dos teorías específicas: Teoría Cognitiva Social (TSC) y Teoría del Comportamiento Cognitivo (TCC).

2.5 Hipótesis de investigación

2.5.1 Hipótesis general

El juego influye de manera significativa beneficiando el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016.

2.5.2 Hipótesis específicas

- El uso de los juegos influye significativamente en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016.
- La función que cumplen los juegos influye significativamente en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016.

- La percepción de los juegos influye significativamente en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016.

2.6 Operacionalización de las variables

| VARIABLES | DIMENSIONES | INDICADORES | ÍTEMS |
|-------------------------------------|-----------------------------|--|-------|
| Juego | • Uso de los juegos | • Motiva el PEA • Se muestran atentos y participativo. | Ítems |
| | • Funciones de los juegos | • Es permanente su interés y entusiasmo. • Permite familiarizarse con las nociones matemáticas. | Ítems |
| | • Percepción de los juegos | • Capta señales y estímulos. • Desarrollo los conceptos matemáticos. | Ítems |
| Desarrollo lógico matemático | • Aprendizaje conceptual | • Actúa y piensa ante situaciones de cantidad. | Ítems |
| | • Aprendizaje procedimental | • Analiza y observa situaciones de regularidad, equivalencia y cambio. | Ítems |
| | • Aprendizaje actitudinal | • Gestiona datos e interviene ante una incertidumbre. | Ítems |

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

Se utilizó el diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Ya que en la estrategia planificada para dar respuestas a las preguntas de investigación, no se manipulo a ninguna variable, se trabajó con un solo grupo, y se recolectaron los datos en un único momento.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

La población en estudio está conformada por todo los niños de 5 años, matriculados en el año escolar 2016, en la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús” del Distrito de Hualmay. Los mismos que suman 50.

3.2.2 Muestra

A razón de realizar el estudio con una población pequeña, se aplicó el instrumento de recolección de datos a toda la población en estudio.

3.3 Técnicas de recolección de datos

Para la investigación de campo se utilizó la técnica de la observación y para la recolección de los datos, se aplicó la lista de cotejo previa coordinación y trabajo con las docentes, lo que me permitió estudiar a las dos variables cualitativas de manera cuantitativa, es decir desde el enfoque mixto.

Utilizamos el instrumento lista de cotejo sobre el juego en el desarrollo lógico matemático de los niños de 5 años, que consta de 24 ítems con 4 alternativas según la escala de valoración, en el que se observa a los niños, de acuerdo a su participación y actuación durante los juegos propuestos.

3.4 Técnicas para el procesamiento de la información

Para el presente estudio se utilizó el sistema estadístico SPSS, versión 23; y se ejecutó los estadísticos para el estudio descriptivo: medidas de tendencia central, medidas de dispersión y curtosis.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados

Tabla 1

Pregunta a sus compañeros que juegos les gusta

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 30 | 60,0 | 60,0 | 60,0 |
| | Casi siempre | 15 | 30,0 | 30,0 | 90,0 |
| | A veces | 5 | 10,0 | 10,0 | 100,0 |
| | Total | 50 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 1



Figura 1: Pregunta a sus compañeros que juegos les gusta

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 60,0% indican que siempre, el 30,0% indican que casi siempre, y el 10,0% indican que a veces preguntan a sus compañeros que juegos les gusta.

Tabla 2

Utiliza material didáctico para ver lo que ha aprendido

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|---------|------------|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Siempre | 50 | 100,0 | 100,0 | 100,0 |

Gráfico 2

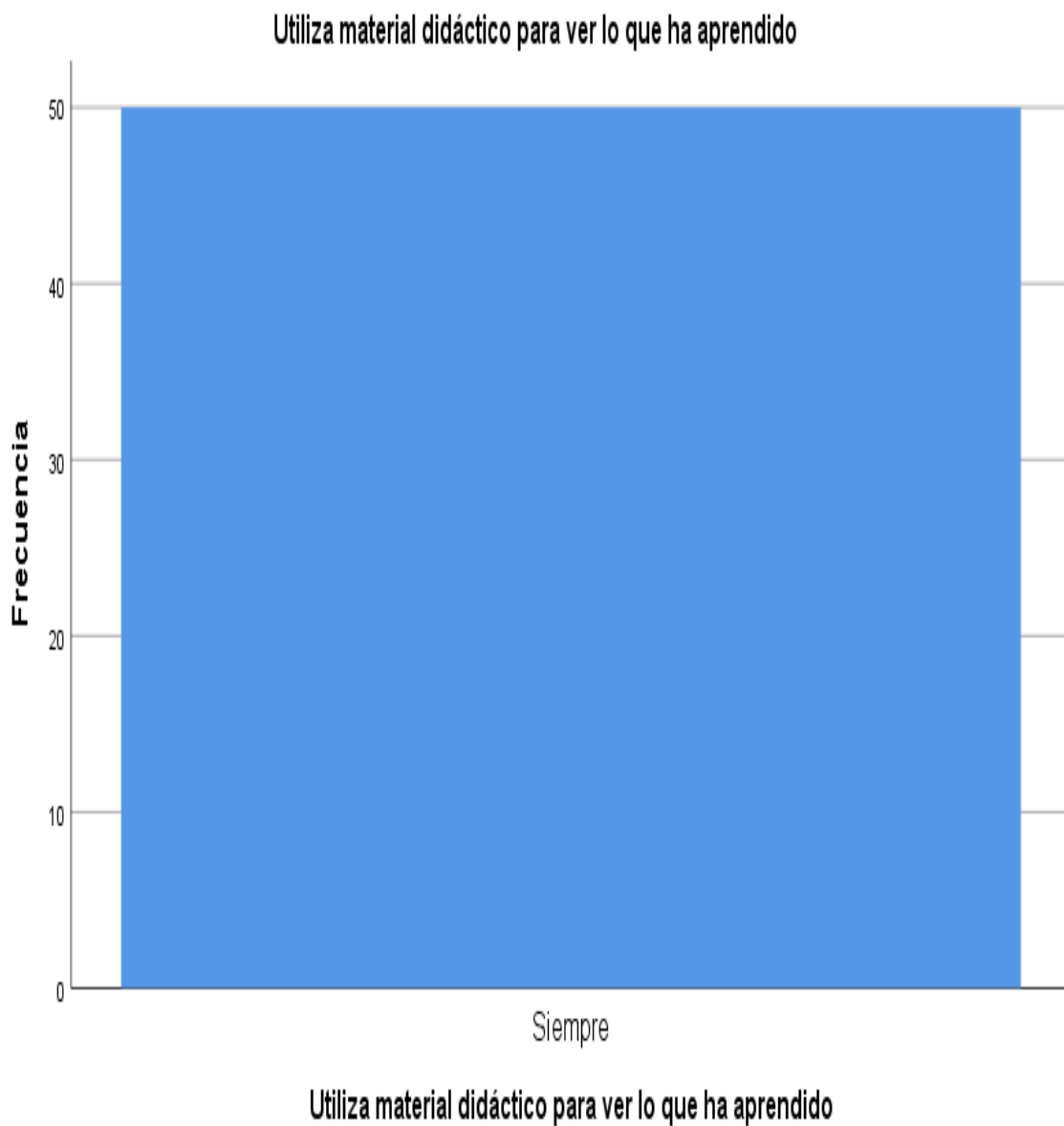


Figura 2: Utiliza material didáctico para ver lo que ha aprendido

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 100,0% indican que siempre utilizan material didáctico para ver lo que ha aprendido.

Tabla 3

Por medio de un juego ¿Realiza siempre una demostración de razonamiento lógico?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|---------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 40 | 80,0 | 80,0 | 80,0 |
| | A veces | 8 | 16,0 | 16,0 | 96,0 |
| | Nunca | 2 | 4,0 | 4,0 | 100,0 |
| | Total | 50 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 3

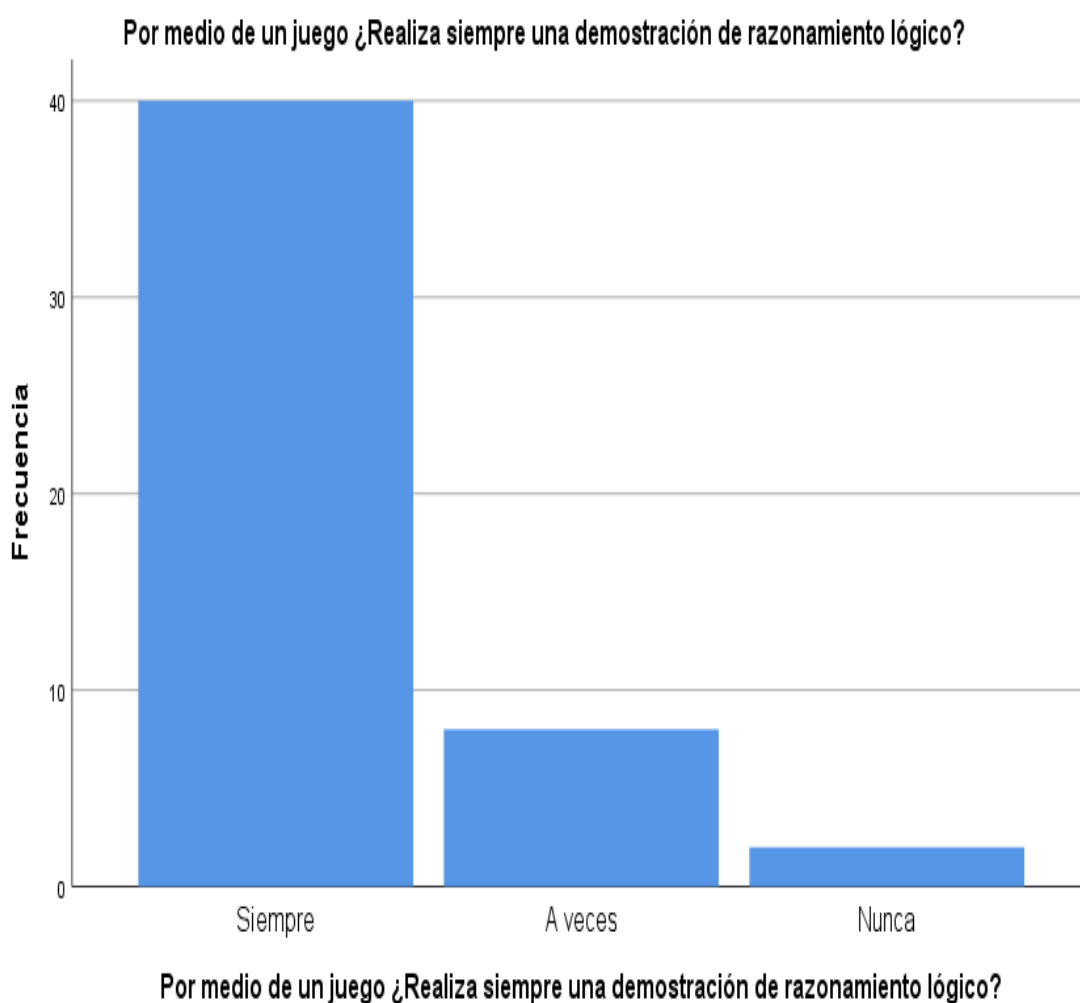


Figura 3: Por medio de un juego ¿Realiza siempre una demostración de razonamiento lógico?

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 80,0% indican que siempre, el 16,0% indican que a veces, y el 4,0% indican que nunca realizan una demostración de razonamiento lógico a través de un juego.

Tabla 4

Cuando realiza una pequeña exposición ¿aplica juegos?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 35 | 70,0 | 70,0 | 70,0 |
| | Casi siempre | 15 | 30,0 | 30,0 | 100,0 |
| | Total | 50 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 4

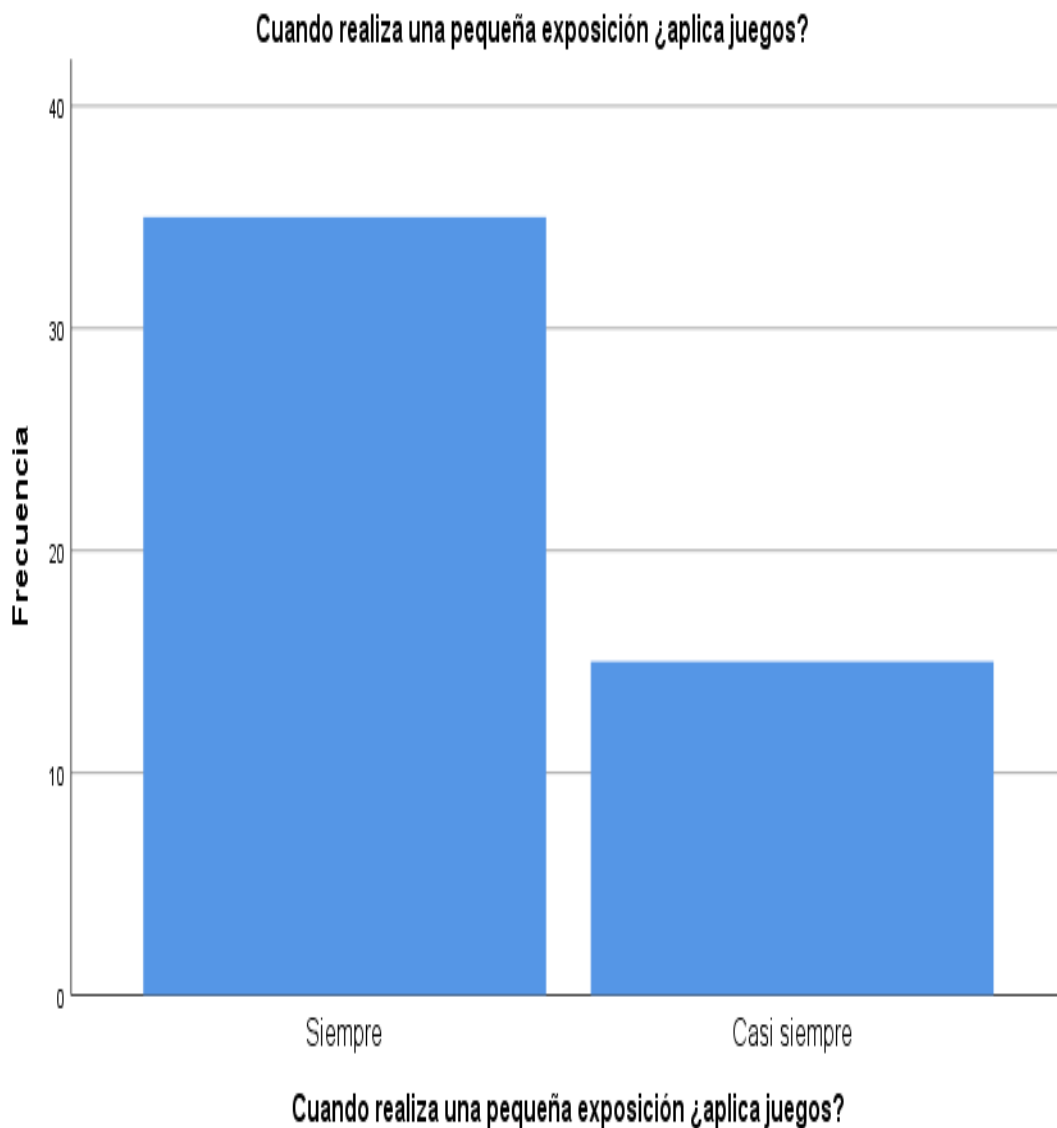


Figura 4: Cuando realiza una pequeña exposición ¿aplica juegos?

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 70,0% indican que siempre y el 30,0% indican que casi siempre aplican juegos cuando realizan una pequeña exposición.

Tabla 5

Realiza cálculos utilizando estrategias de juego

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|---------|------------|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Siempre | 40 | 80,0 | 80,0 | 80,0 |
| | Nunca | 10 | 20,0 | 20,0 | 100,0 |
| | Total | 50 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 5

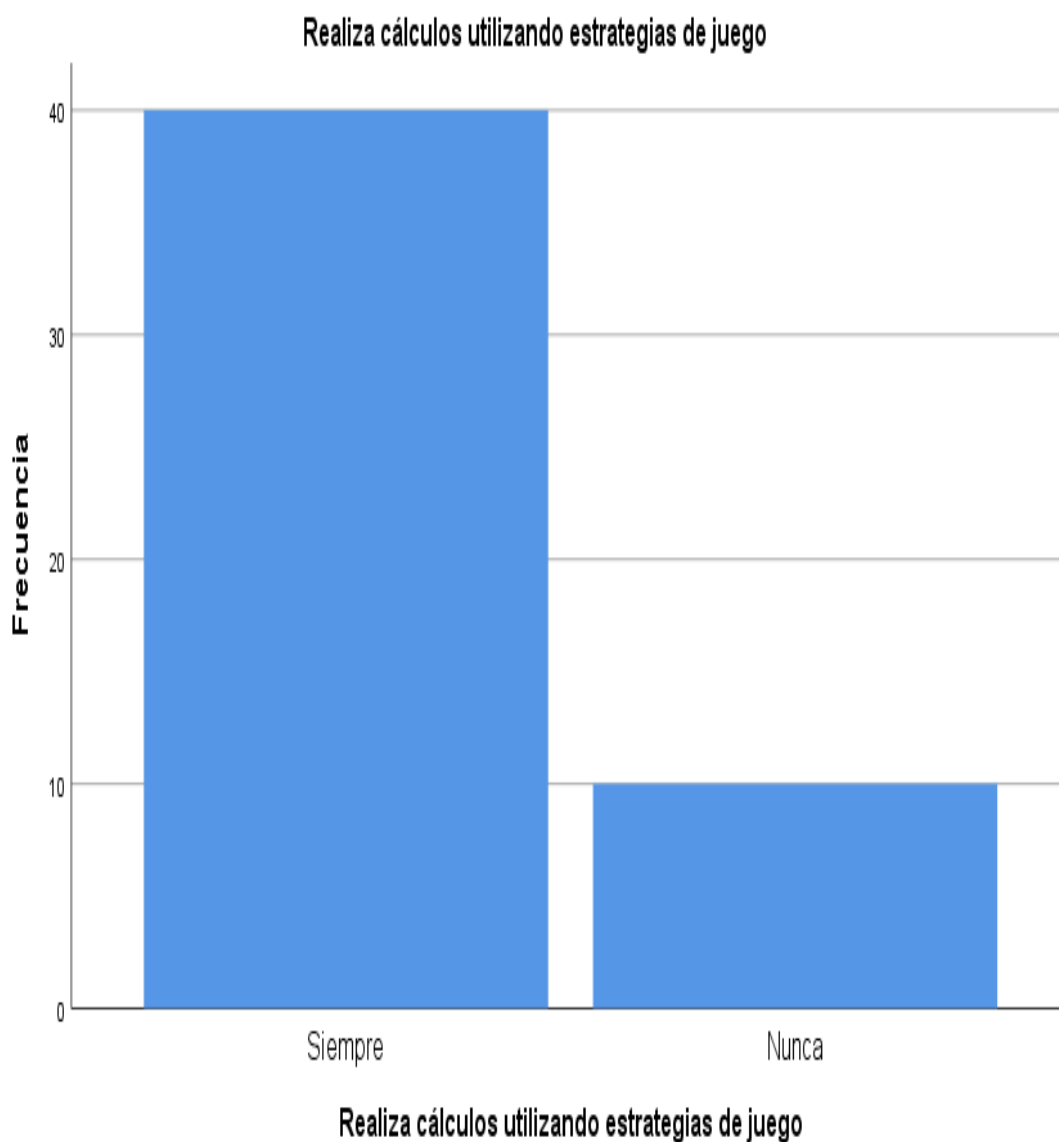


Figura 5: Realiza cálculos utilizando estrategias de juego

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 80,0% indican que siempre y el 20,0% indican que nunca realizan cálculos utilizando estrategias de juego.

Tabla 6

Realiza actividades lúdicas teniendo en cuenta el tiempo para calcular su rapidez

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 30 | 60,0 | 60,0 | 60,0 |
| | Casi siempre | 10 | 20,0 | 20,0 | 80,0 |
| | A veces | 10 | 20,0 | 20,0 | 100,0 |
| | Total | 50 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 6

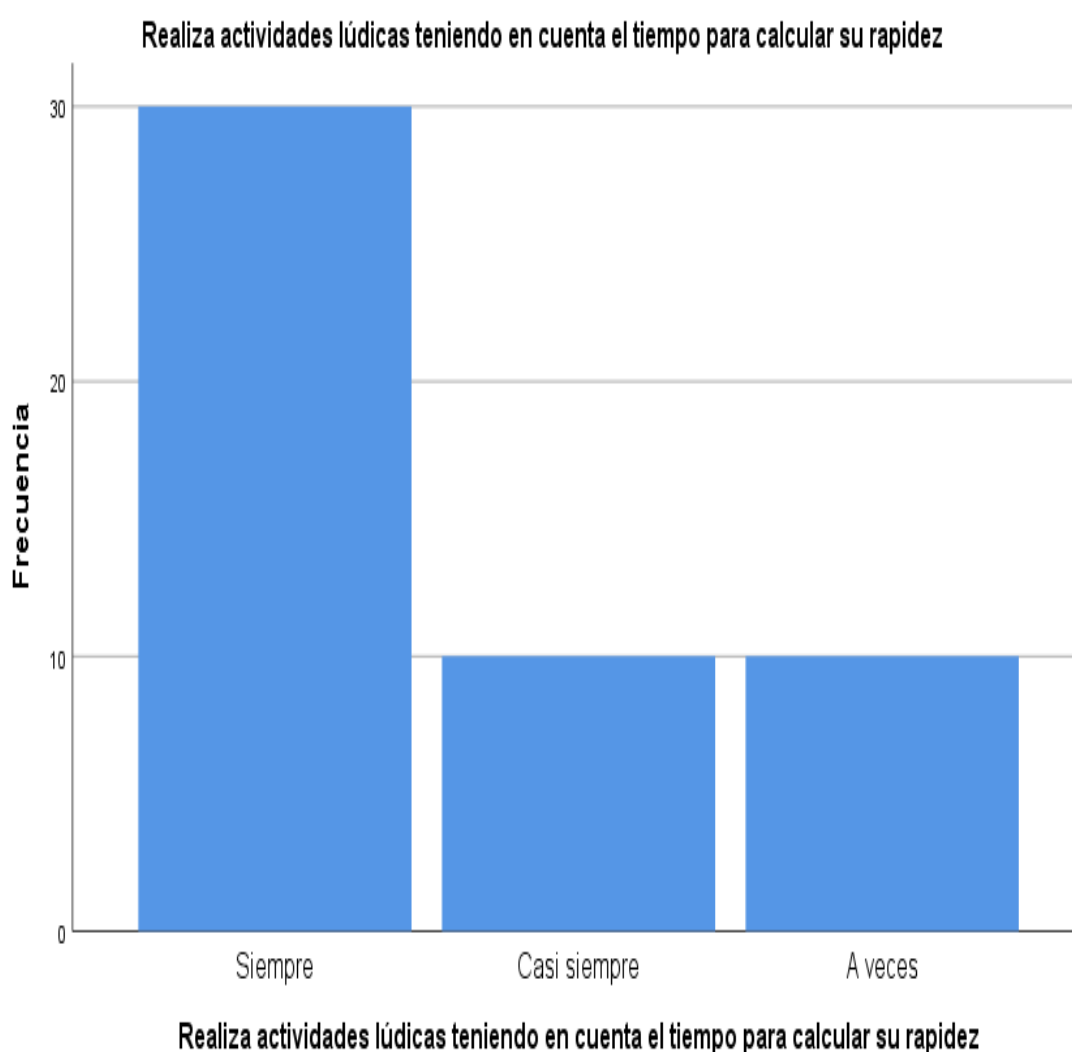


Figura 6: Realiza actividades lúdicas teniendo en cuenta el tiempo para calcular su rapidez

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 60,0% indican que siempre, el 20,0% indican que casi siempre, y el 20,0% indican que a veces realizan actividades lúdicas teniendo en cuenta el tiempo para calcular su rapidez.

Tabla 7

Utiliza el tiempo planificado cuando participa en un juego

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|---------|------------|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Siempre | 45 | 90,0 | 90,0 | 90,0 |
| | Nunca | 5 | 10,0 | 10,0 | 100,0 |
| | Total | 50 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 7

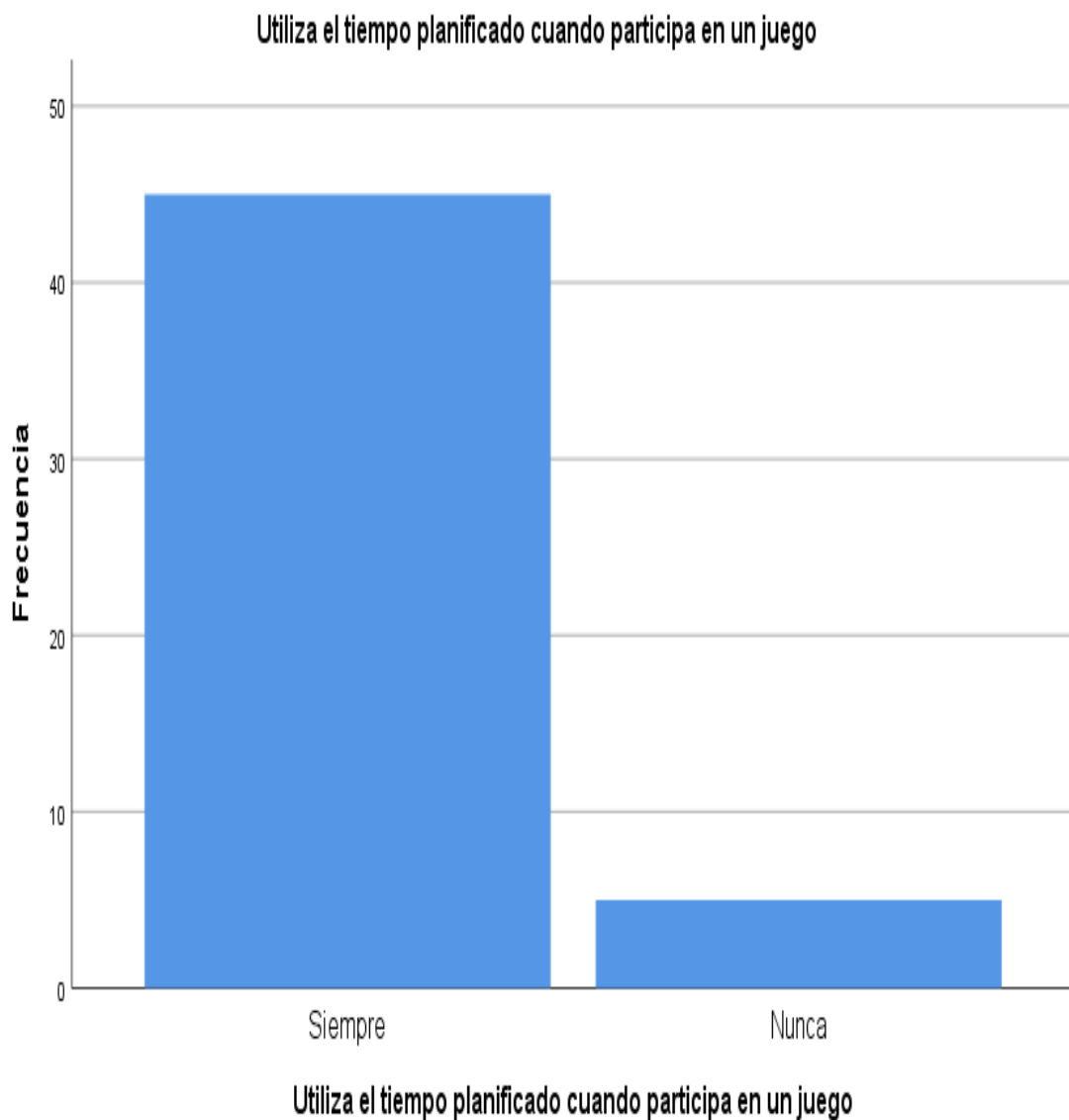


Figura 7: Utiliza el tiempo planificado cuando participa en un juego

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 90,0% indican que siempre y el 10,0% indican que nunca utilizan el tiempo planificado cuando participan en un juego.

Tabla 8

Utiliza dados o juegos matemáticos para presentar algún resultado

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|---------|------------|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Siempre | 50 | 100,0 | 100,0 | 100,0 |

Gráfico 8

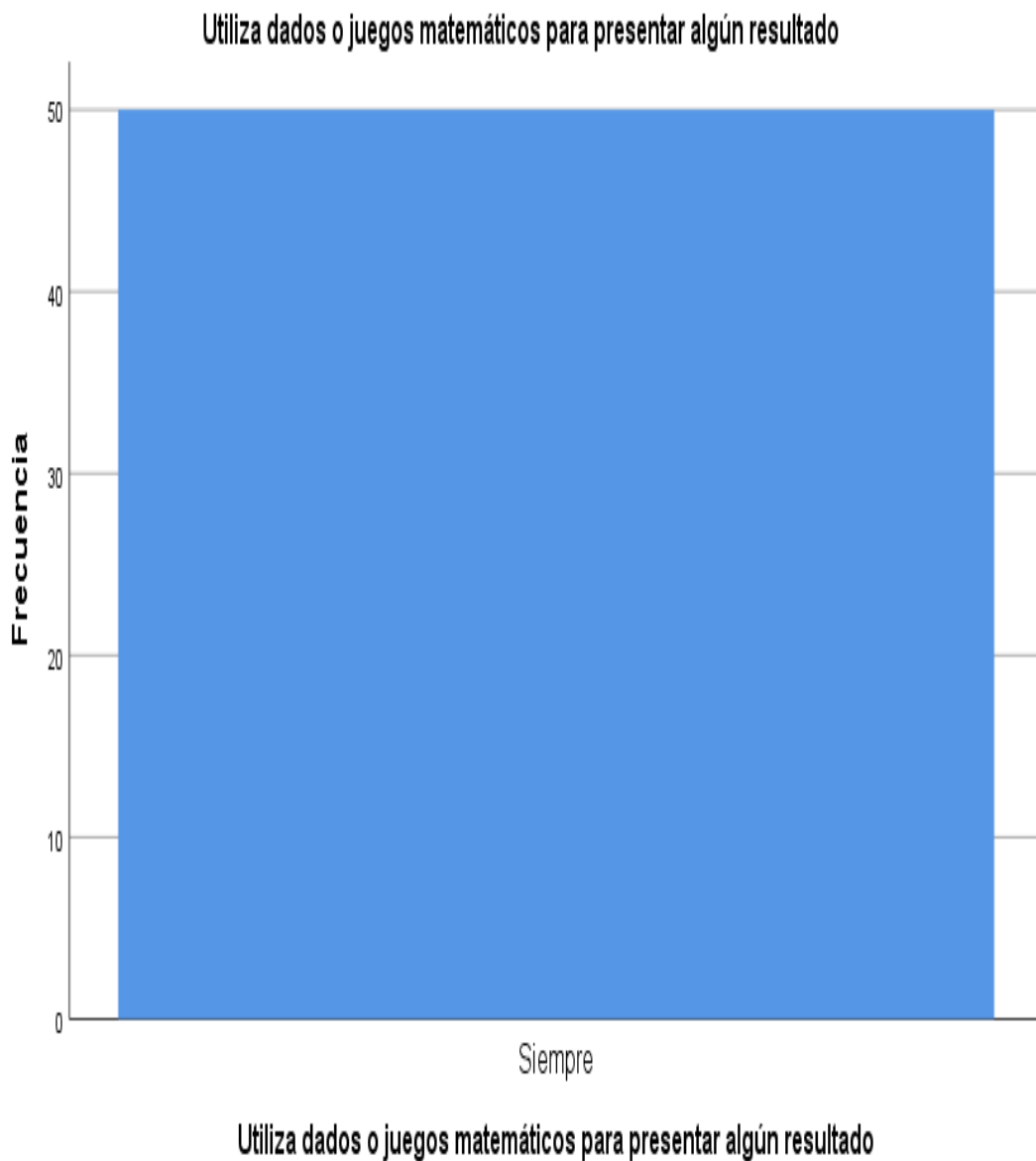


Figura 8: Utiliza dados o juegos matemáticos para presentar algún resultado

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 100,0% indican que siempre utilizan dados o juegos matemáticos para presentar algún resultado.

Tabla 9

Describe el proceso de operación que realizo

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|---------|------------|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Siempre | 45 | 90,0 | 90,0 | 90,0 |
| | Nunca | 5 | 10,0 | 10,0 | 100,0 |
| | Total | 50 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 9

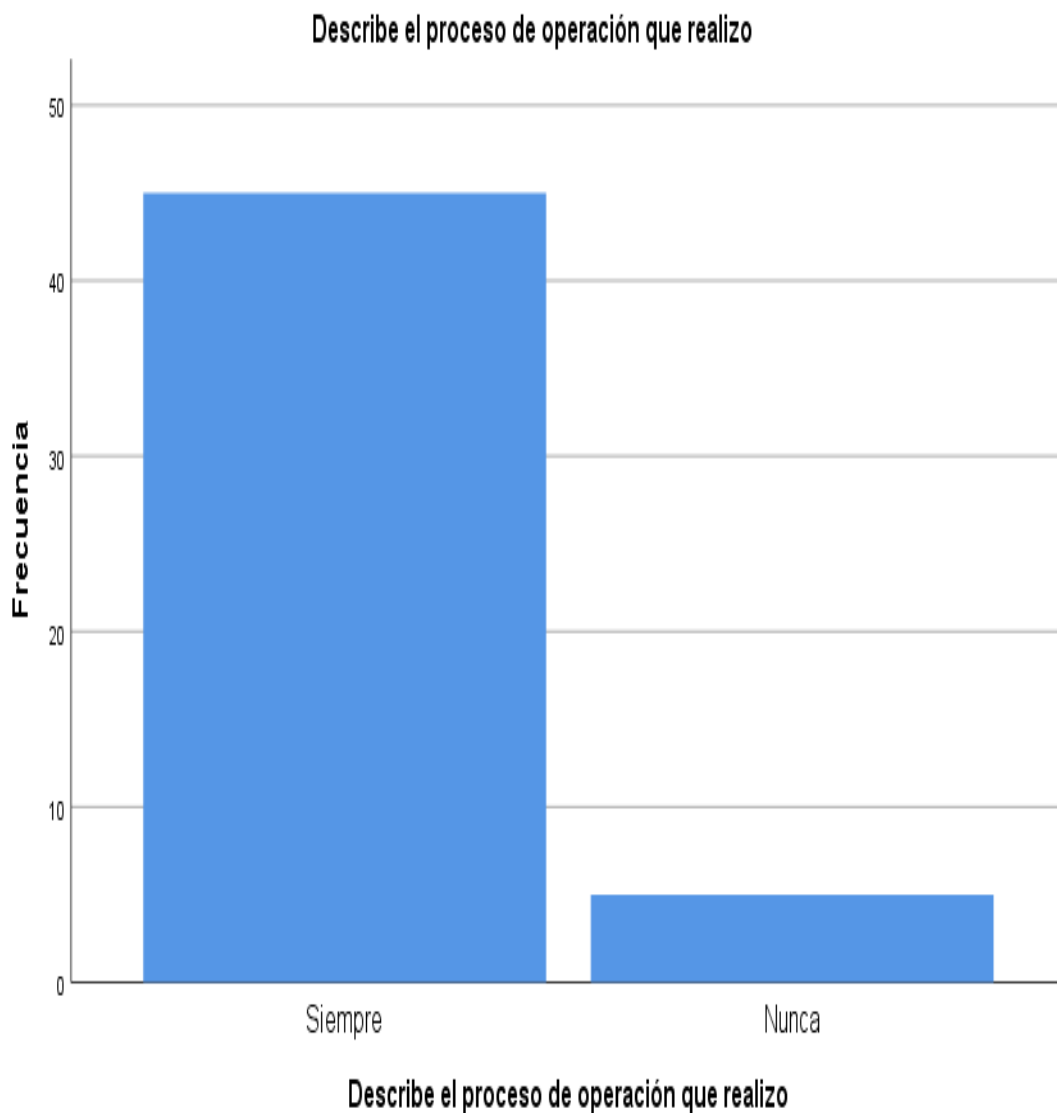


Figura 9: Describe el proceso de operación que realizo

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 90,0% indican que siempre y el 10,0% indican que nunca describen el proceso de operación que realizo.

Tabla 10

Trabaja teniendo en cuenta un objetivo

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|---------|------------|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Siempre | 50 | 100,0 | 100,0 | 100,0 |

Gráfico 10

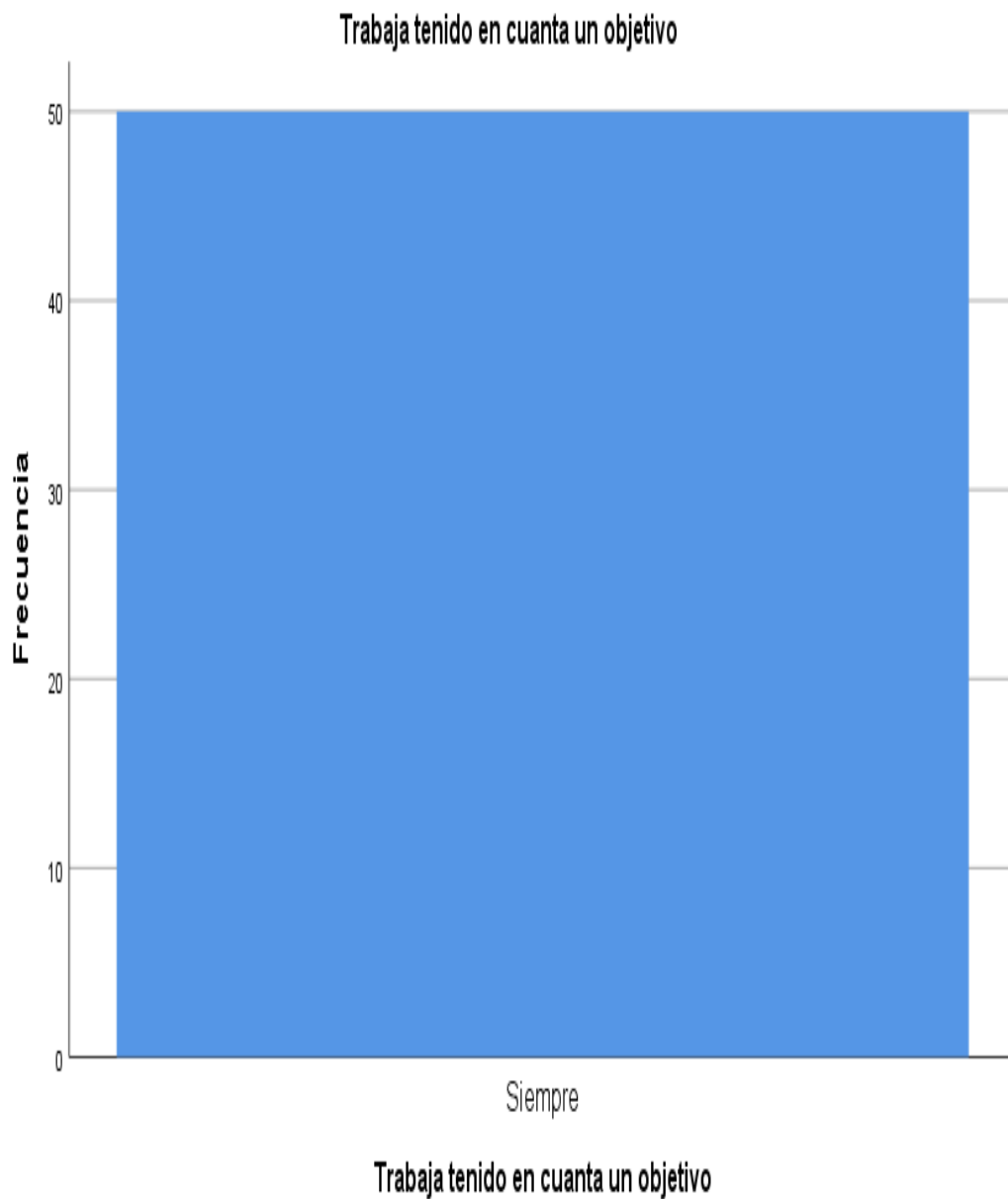


Figura 10: Trabaja teniendo en cuenta un objetivo

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 100,0% indican que siempre trabajan teniendo en cuenta un objetivo.

Tabla 11

Resuelve ejercicios matemáticos demostrando su capacidad

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Siempre | 30 | 60,0 | 60,0 | 60,0 |
| | Casi siempre | 10 | 20,0 | 20,0 | 80,0 |
| | A veces | 8 | 16,0 | 16,0 | 96,0 |
| | Nunca | 2 | 4,0 | 4,0 | 100,0 |
| | Total | 50 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 11

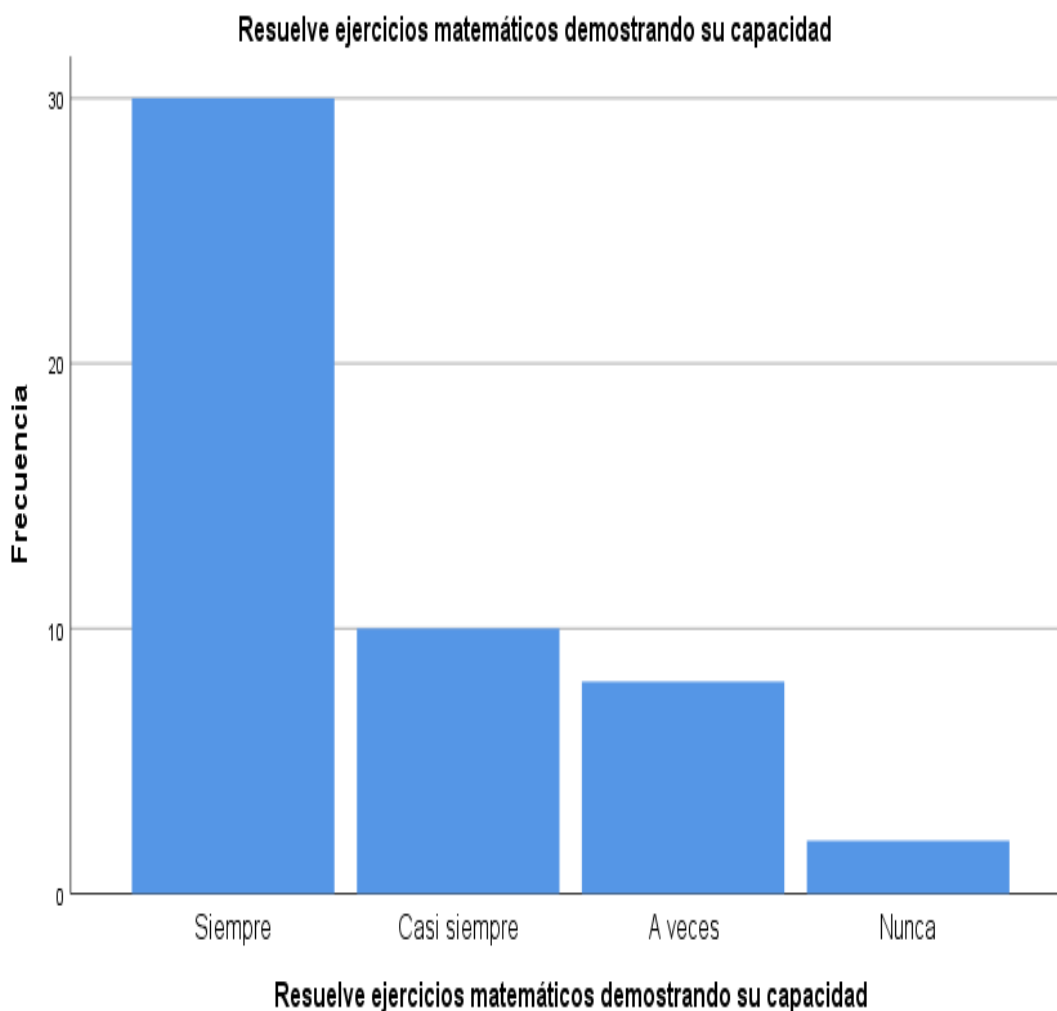


Figura 11: Resuelve ejercicios matemáticos demostrando su capacidad

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 60,0% indican que siempre, el 20,0% indican que casi siempre, el 16,0% indican que a veces y el 4,0% indican que nunca resuelven ejercicios matemáticos demostrando su capacidad.

Tabla 12

Resuelve ejercicios teniendo en cuenta el objetivo que la profesora le dio a conocer

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|---------|------------|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Siempre | 50 | 100,0 | 100,0 | 100,0 |

Gráfico 12

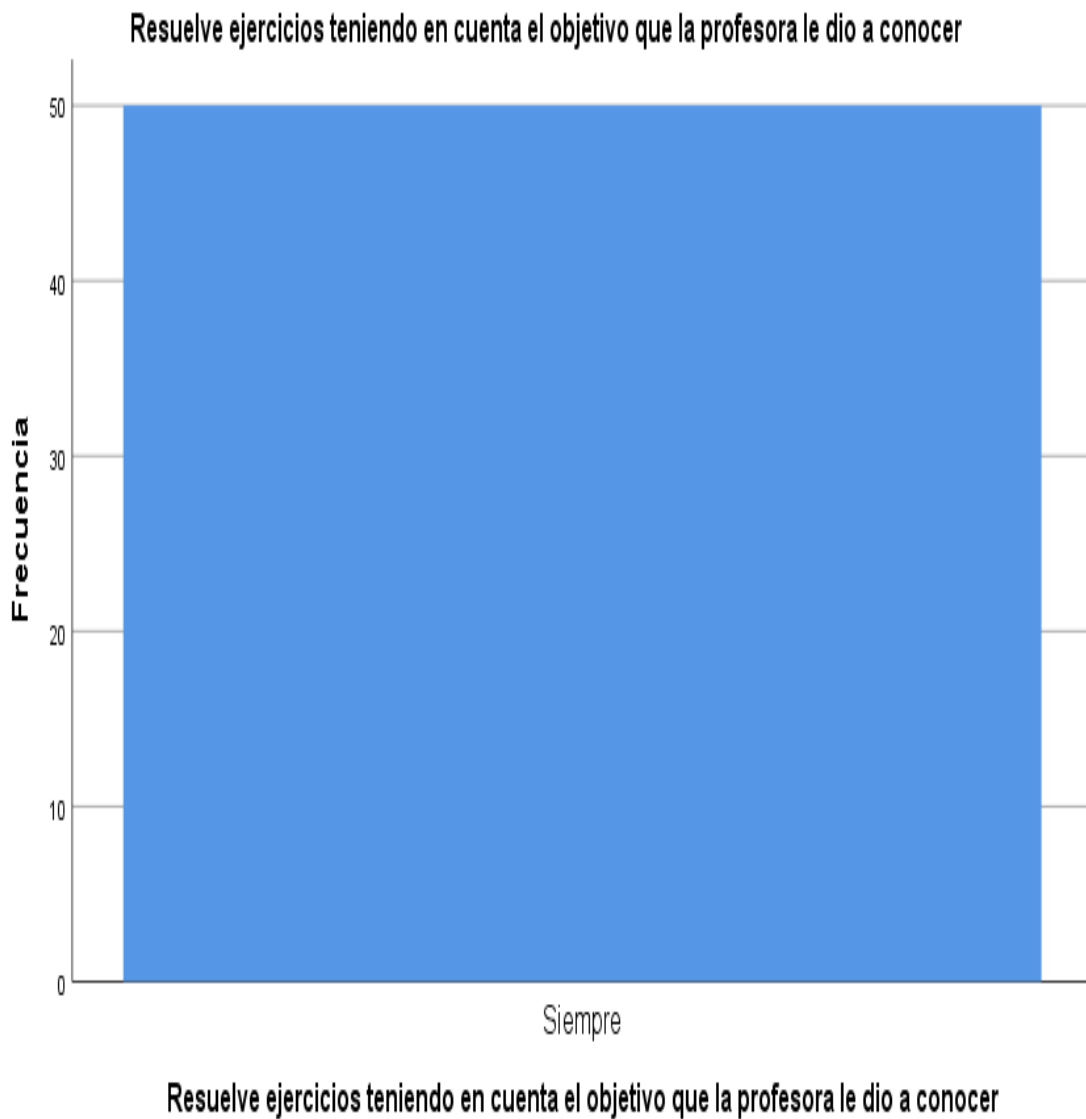


Figura 12: Resuelve ejercicios teniendo en cuanta el objetivo que la profesora le dio a conocer

Interpretación: se encuesto a 50 alumnos los cuales el 100,0% indican que siempre resuelven ejercicios teniendo en cuenta el objetivo que la profesora le dio a conocer.

Tabla 13

Pone a prueba su capacidad de resolver problemas, presentándolos como exposición

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Siempre | 40 | 80,0 | 80,0 | 80,0 |
| | Casi siempre | 10 | 20,0 | 20,0 | 100,0 |
| | Total | 50 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 13

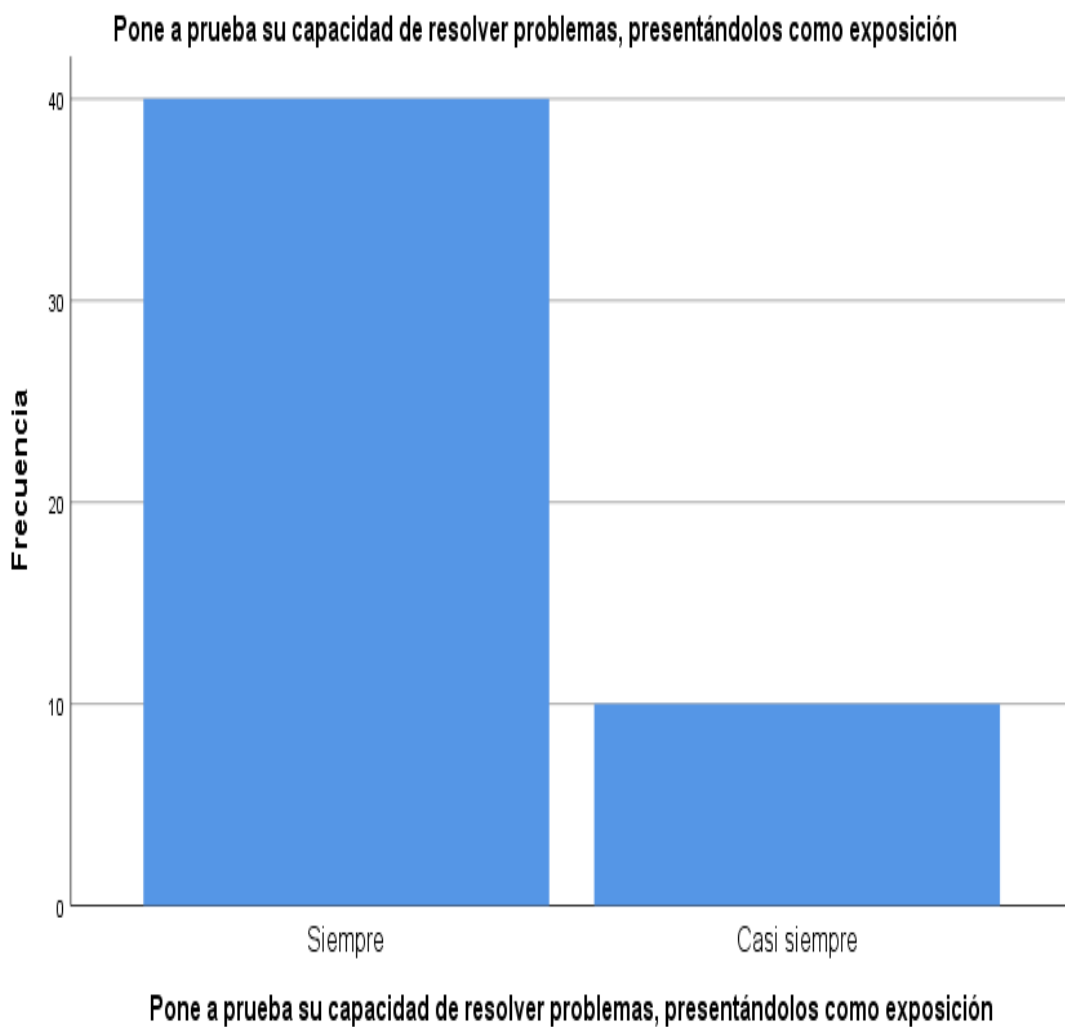


Figura 13: Pone a prueba su capacidad de resolver problemas, presentándolos como exposición.

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 80,0% indican que siempre y el 20,0% indican que casi siempre ponen a prueba su capacidad de resolver problemas, presentándolos como exposición.

Tabla 14

Describe las situaciones problemáticas que se presentaron para la culminación de los ejercicios.

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 30 | 60,0 | 60,0 | 60,0 |
| | Casi siempre | 20 | 40,0 | 40,0 | 100,0 |
| | Total | 50 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 14

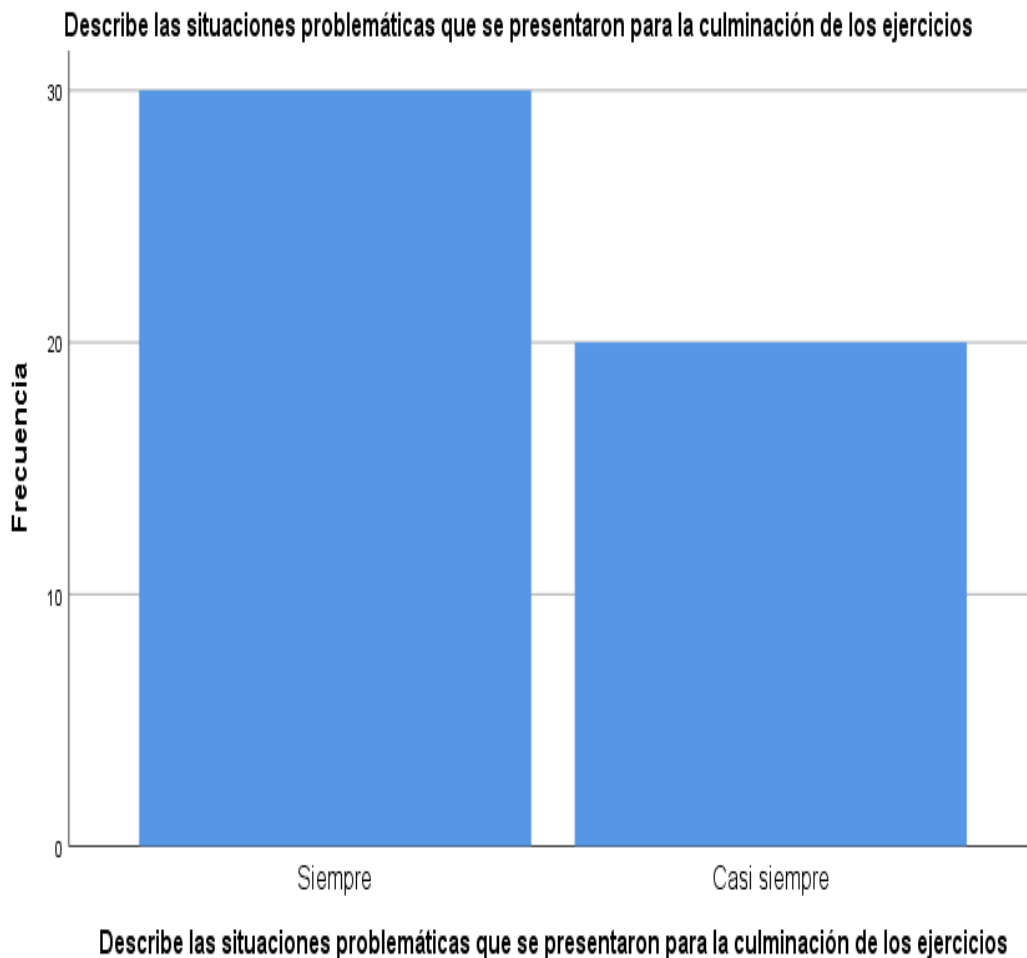


Figura 14: Describe las situaciones problemáticas que se presentaron para la culminación de los ejercicios

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 60,0% indican que siempre y el 40,0% indican que casi siempre describen las situaciones problemáticas que se presentaron para la culminación de los ejercicios.

Tabla 15

Demuestra lo que aprendió resolviendo problemas diarios

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 30 | 60,0 | 60,0 | 60,0 |
| | Casi siempre | 10 | 20,0 | 20,0 | 80,0 |
| | A veces | 5 | 10,0 | 10,0 | 90,0 |
| | Nunca | 5 | 10,0 | 10,0 | 100,0 |
| | Total | 50 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 15

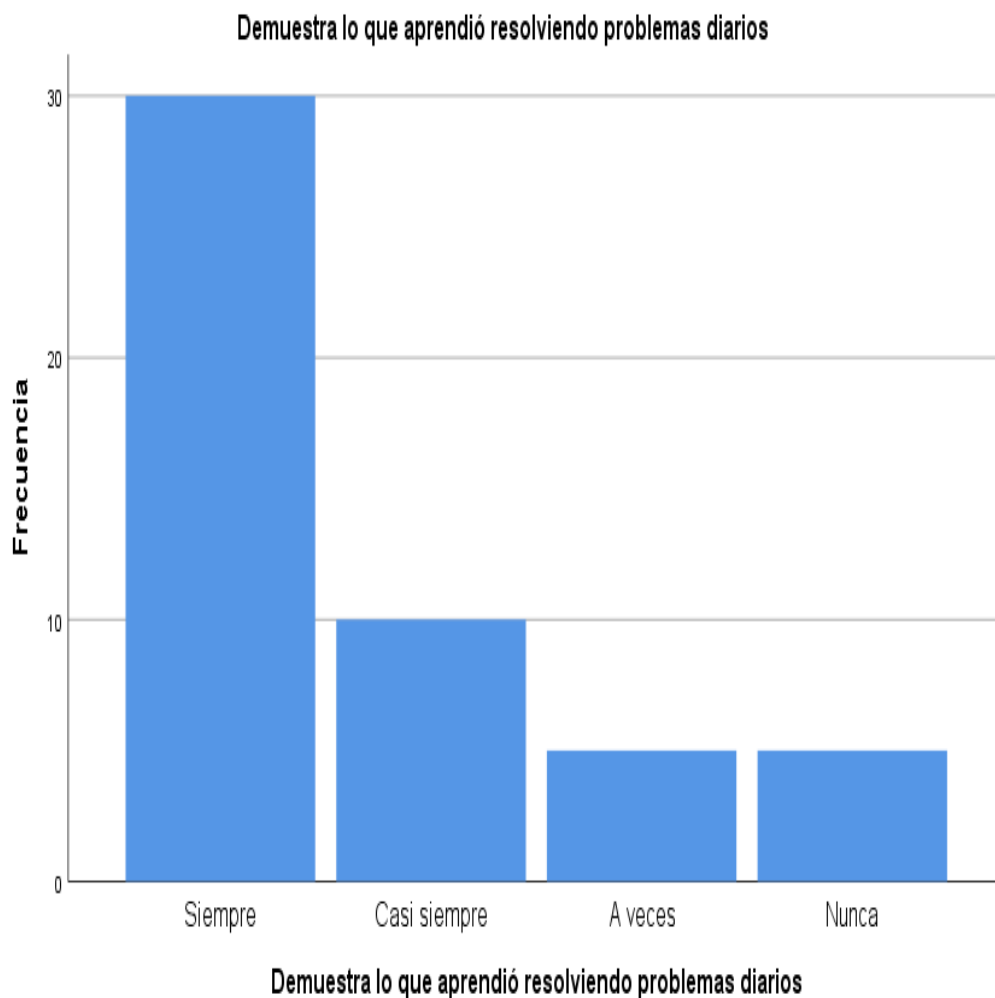


Figura 15: Demuestra lo que aprendió resolviendo problemas diarios

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 60,0% indican que siempre, el 20,0% indican que casi siempre, el 10,0% indican que a veces y el 10,0% indican que nunca demuestran lo que aprendió resolviendo problemas diarios.

Tabla 16

Participa en concurso de razonamiento lógico

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 30 | 60,0 | 60,0 | 60,0 |
| | Casi siempre | 15 | 30,0 | 30,0 | 90,0 |
| | A veces | 2 | 4,0 | 4,0 | 94,0 |
| | Nunca | 3 | 6,0 | 6,0 | 100,0 |
| | Total | 50 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 16

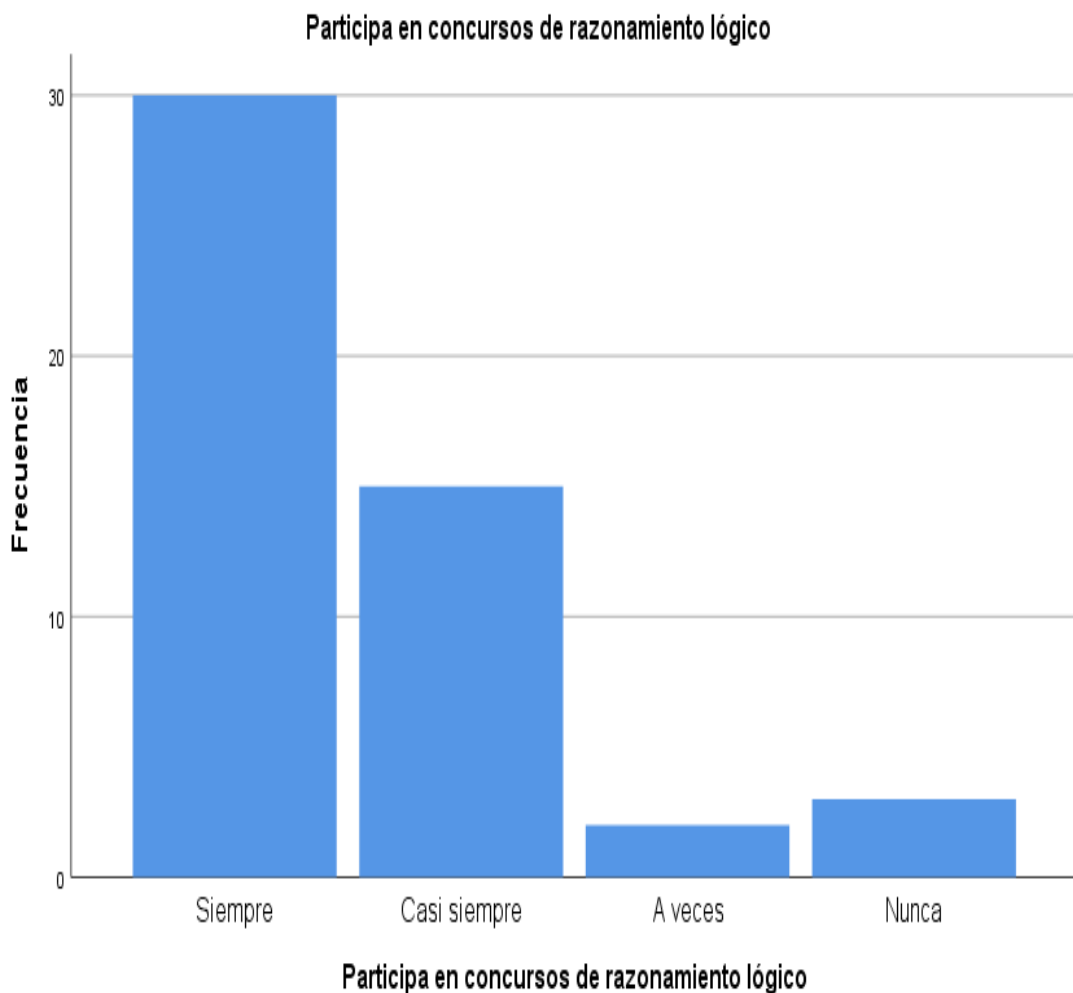


Figura 16: Participa en concursos de razonamiento lógico

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 60,0% indican que siempre, el 30,0% indican que casi siempre, el 4,0% indican que a veces y el 6,0% indican que nunca participan en concursos de razonamiento lógico.

Tabla 17

Tiene interés en conocer los resultados de problemas planteados

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|---------|------------|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Siempre | 50 | 100,0 | 100,0 | 100,0 |

Gráfico 17

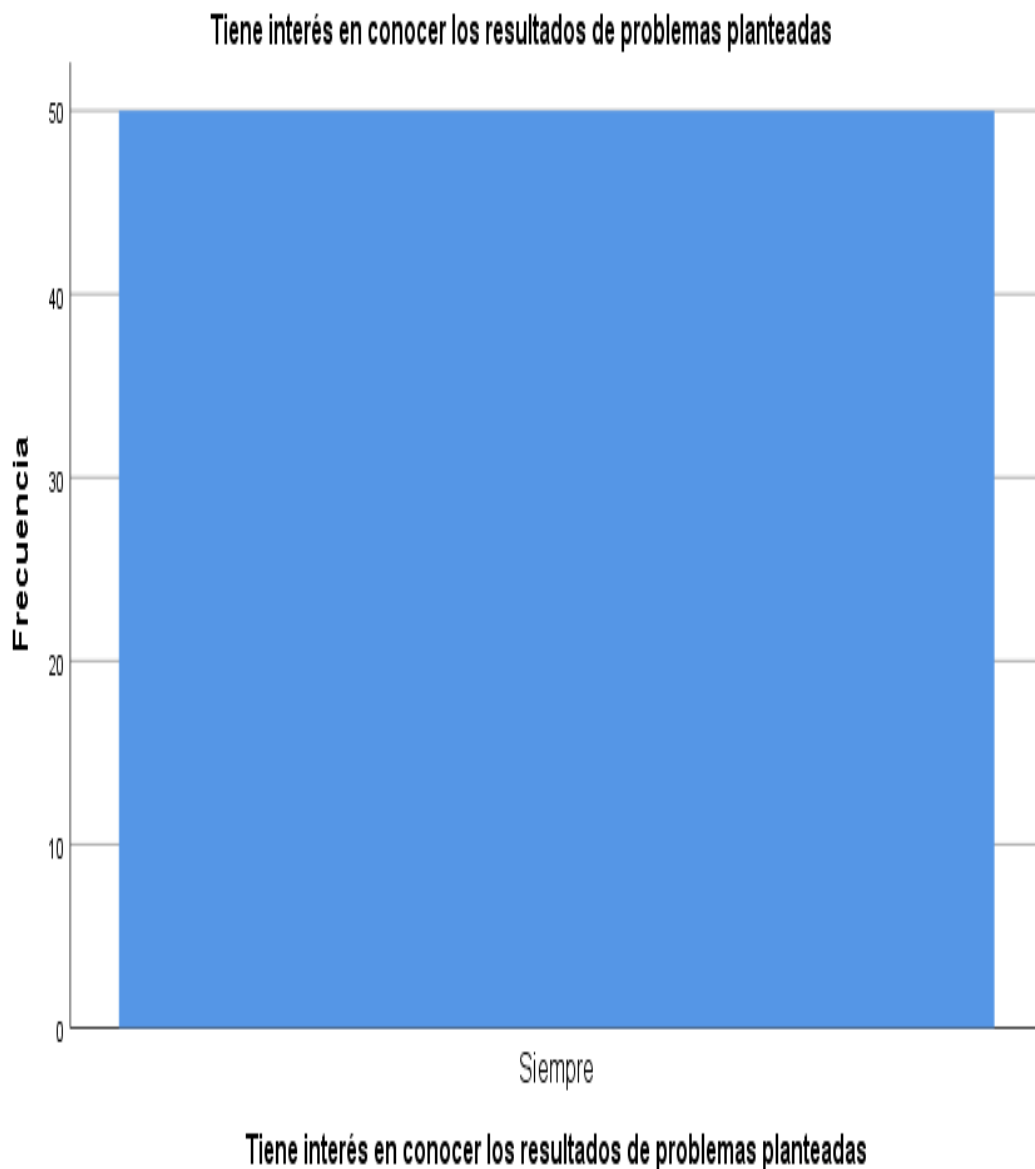


Figura 17: Tiene interés en conocer los resultados de problemas planteadas

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 100,0% indican que siempre tienen interés en conocer los resultados de problemas planteadas.

Tabla 18

Percibe dificultades y plantea soluciones sencillas

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|---------|------------|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Siempre | 50 | 100,0 | 100,0 | 100,0 |

Gráfico 18

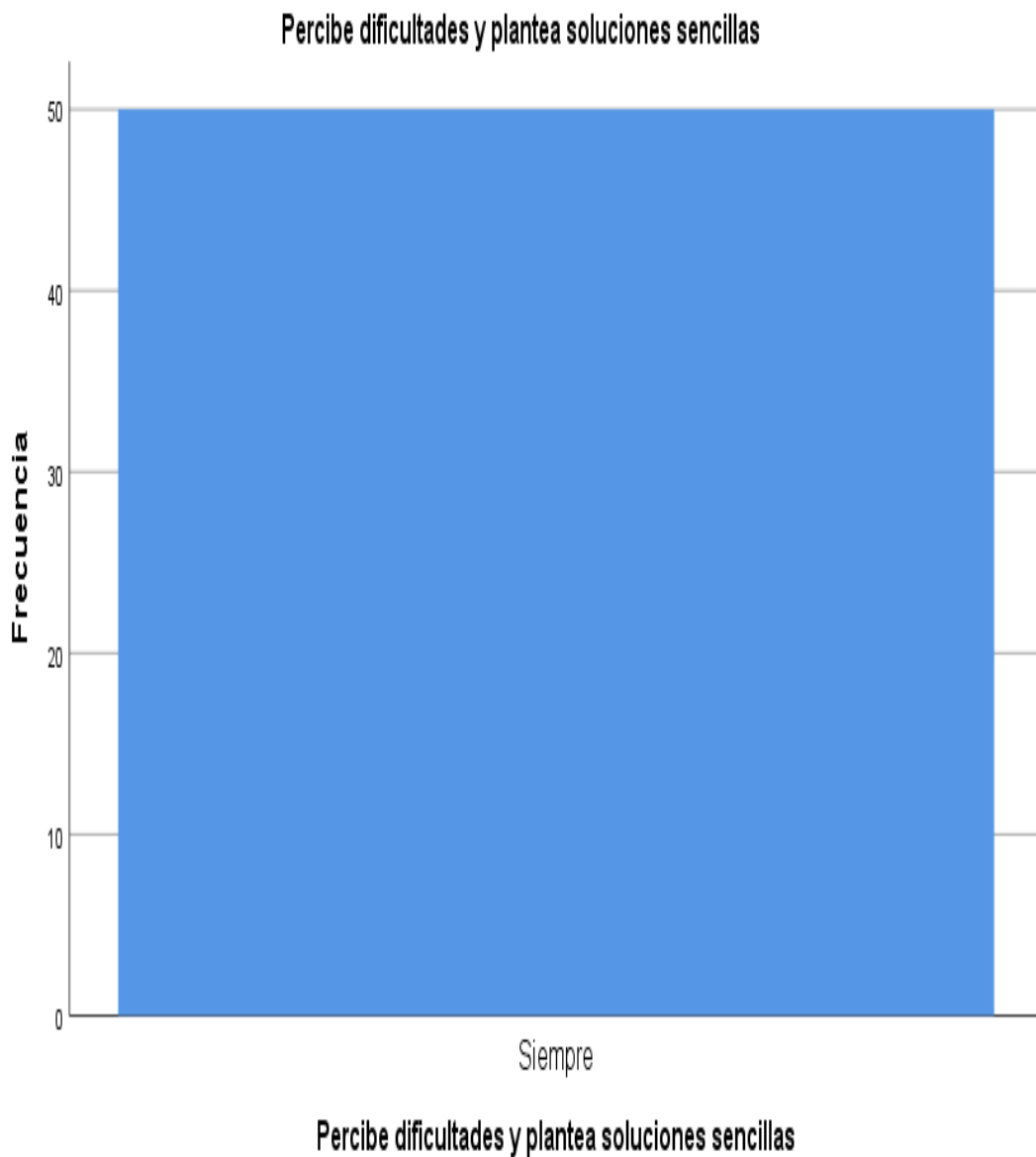


Figura 18: Percibe dificultades y plantea soluciones sencillas

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 100,0% indican que siempre perciben dificultades y plantean soluciones sencillas.

Tabla 19

Cuando algo se le hace difícil ¿Pide ayuda a la maestra?

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 30 | 60,0 | 60,0 | 60,0 |
| | Casi siempre | 20 | 40,0 | 40,0 | 100,0 |
| | Total | 50 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 19

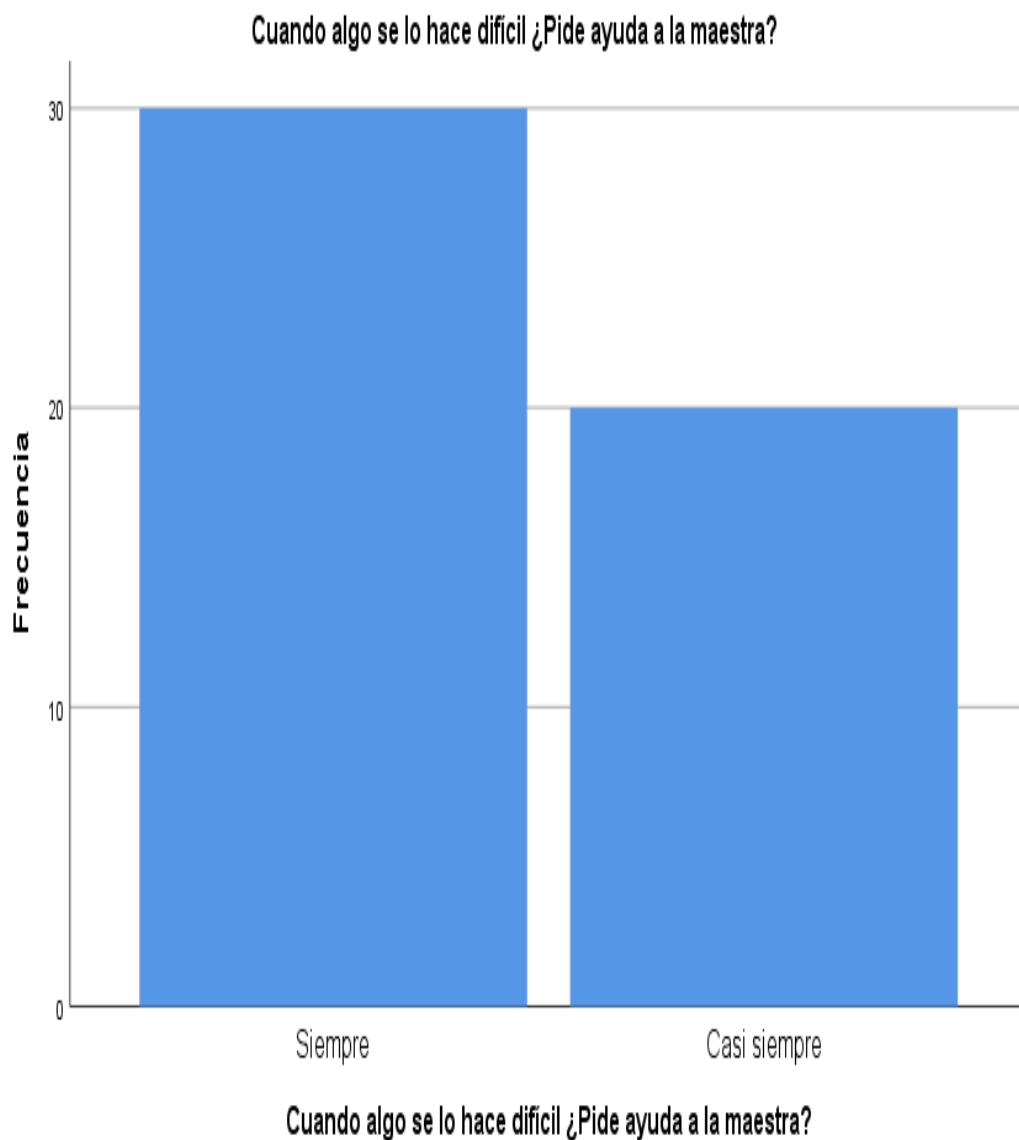


Figura 19: Cuando algo se lo hace difícil ¿Pide ayuda a la maestra?

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 60,0% indican que siempre y el 40,0% indican que casi siempre piden ayuda a la maestra cuando algo se lo hace difícil.

Tabla 20

Solicita recursos didácticos como (videos, material lúdico, juguetes...etc.) para resolver problemas matemáticos

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|---------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 50 | 100,0 | 100,0 | 100,0 |

Gráfico 20

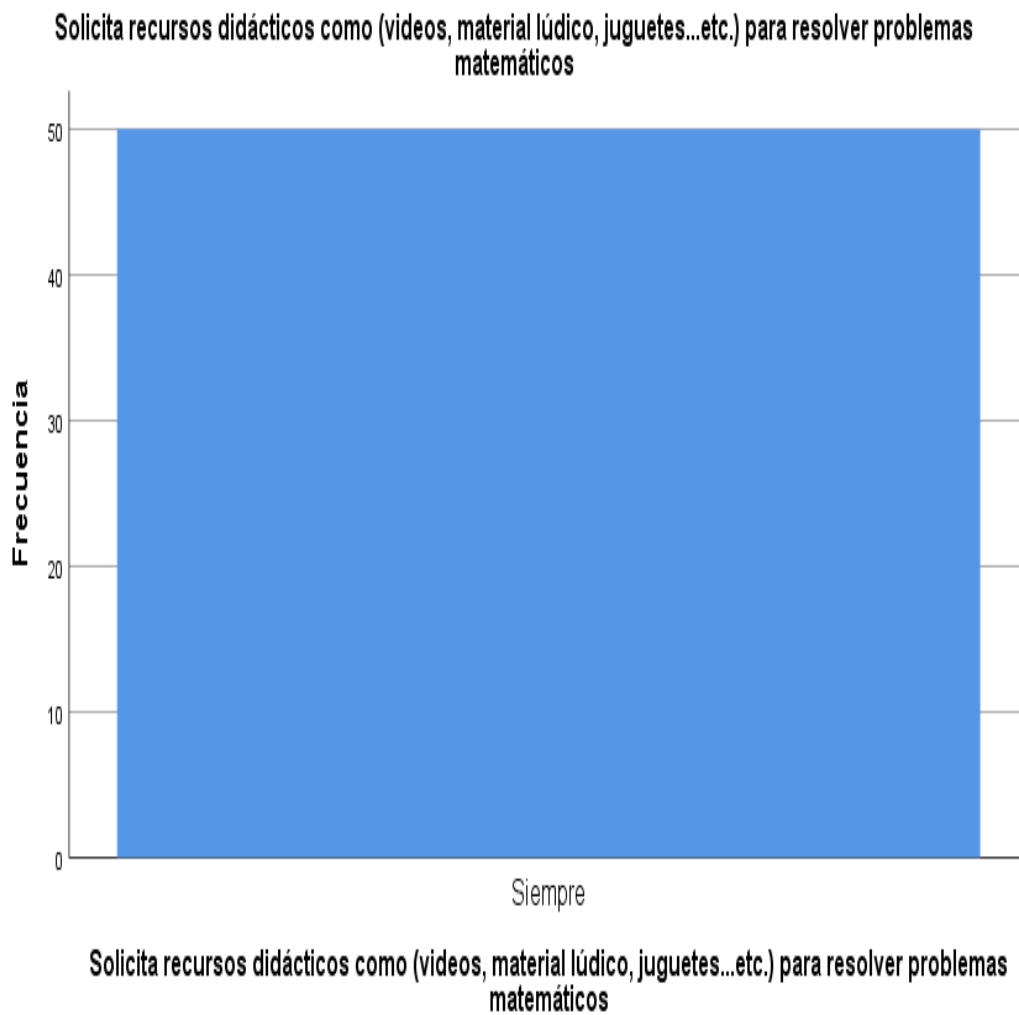


Figura 20: Solicita recursos didácticos como (videos, material lúdico, juguetes... etc.) para resolver problemas matemáticos

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 100,0% indican que siempre solicitan recursos didácticos como (videos, material lúdico, juguetes... etc.) para resolver problemas matemáticos.

Tabla 21

Describe la motivación que siente para exponer problemas de razonamiento matemático

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 35 | 70,0 | 70,0 | 70,0 |
| | Casi siempre | 10 | 20,0 | 20,0 | 90,0 |
| | A veces | 5 | 10,0 | 10,0 | 100,0 |
| | Total | 50 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 21

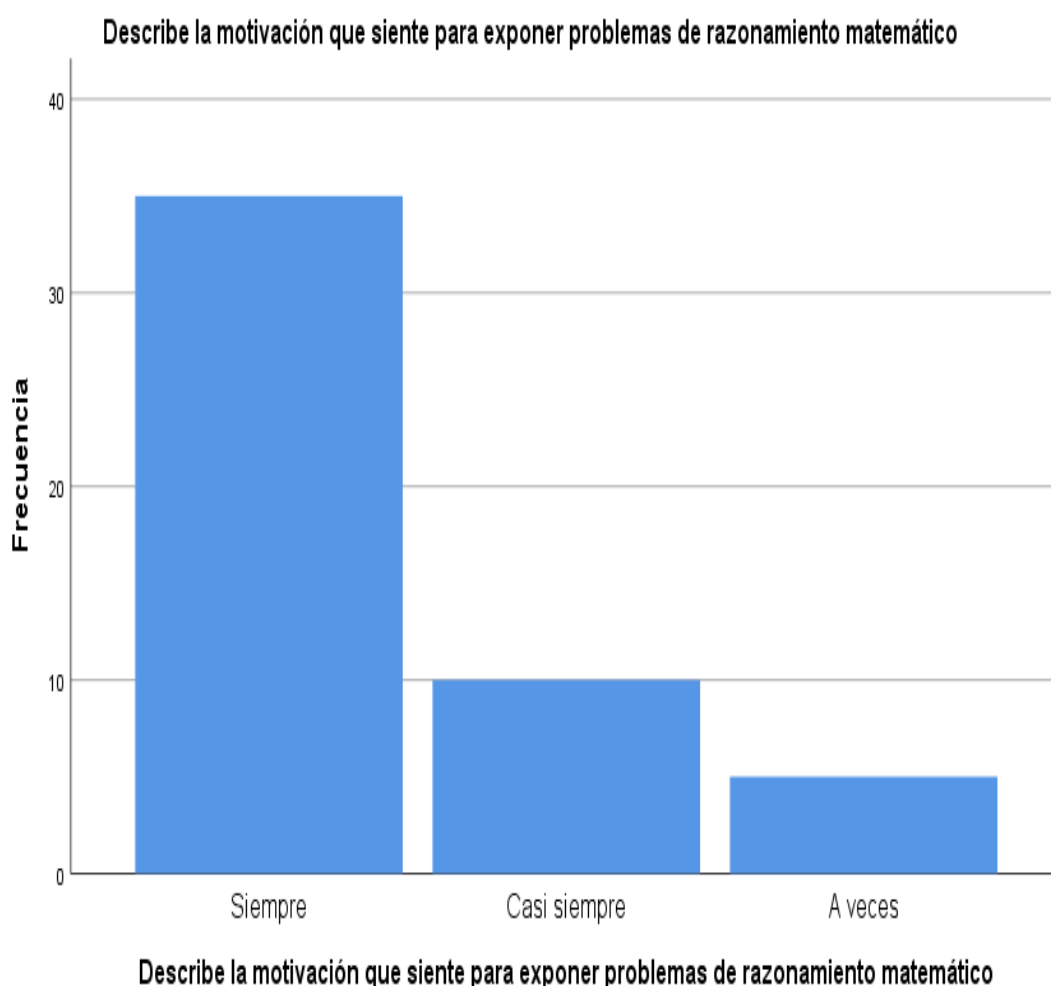


Figura 21: Describe la motivación que siente para exponer problemas de razonamiento matemático

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 70,0% indican que siempre, el 20,0% indican que casi siempre y el 10,0% indican que a veces describes la motivación que siente para exponer problemas de razonamiento matemático.

Tabla 22

Utiliza gráficos o imágenes para representar los datos de un problema de razonamiento matemático

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 30 | 60,0 | 60,0 | 60,0 |
| | Casi siempre | 15 | 30,0 | 30,0 | 90,0 |
| | A veces | 5 | 10,0 | 10,0 | 100,0 |
| | Total | 50 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 22

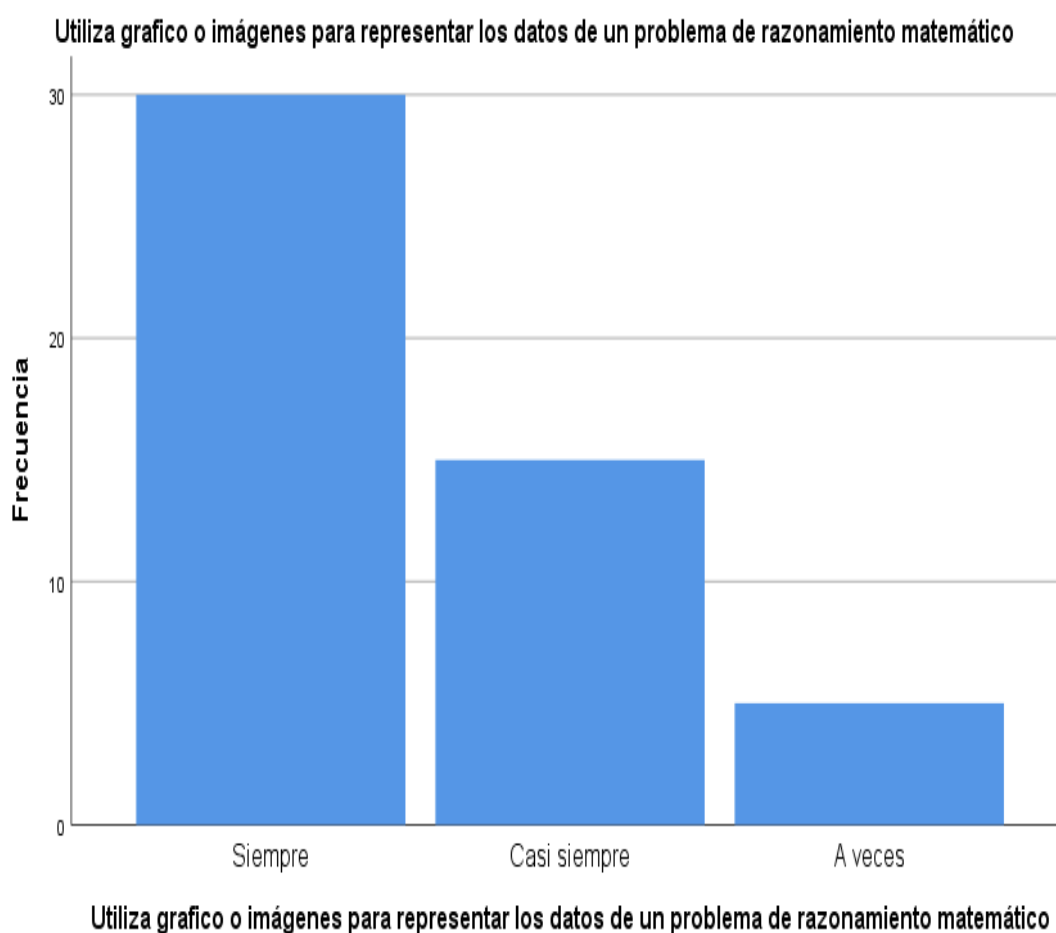


Figura 22: Utiliza grafico o imágenes para representar los datos de un problema de razonamiento matemático

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 60,0% indican que siempre, el 30,0% indican que casi siempre y el 10,0% indican que a veces utilizan gráficos o imágenes para representar los datos de un problema de razonamiento matemático.

Tabla 23

Compite con sus compañeros cuando se le deja algún problema matemático

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 20 | 40,0 | 40,0 | 40,0 |
| | Casi siempre | 10 | 20,0 | 20,0 | 60,0 |
| | A veces | 5 | 10,0 | 10,0 | 70,0 |
| | Nunca | 15 | 30,0 | 30,0 | 100,0 |
| | Total | 50 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 23

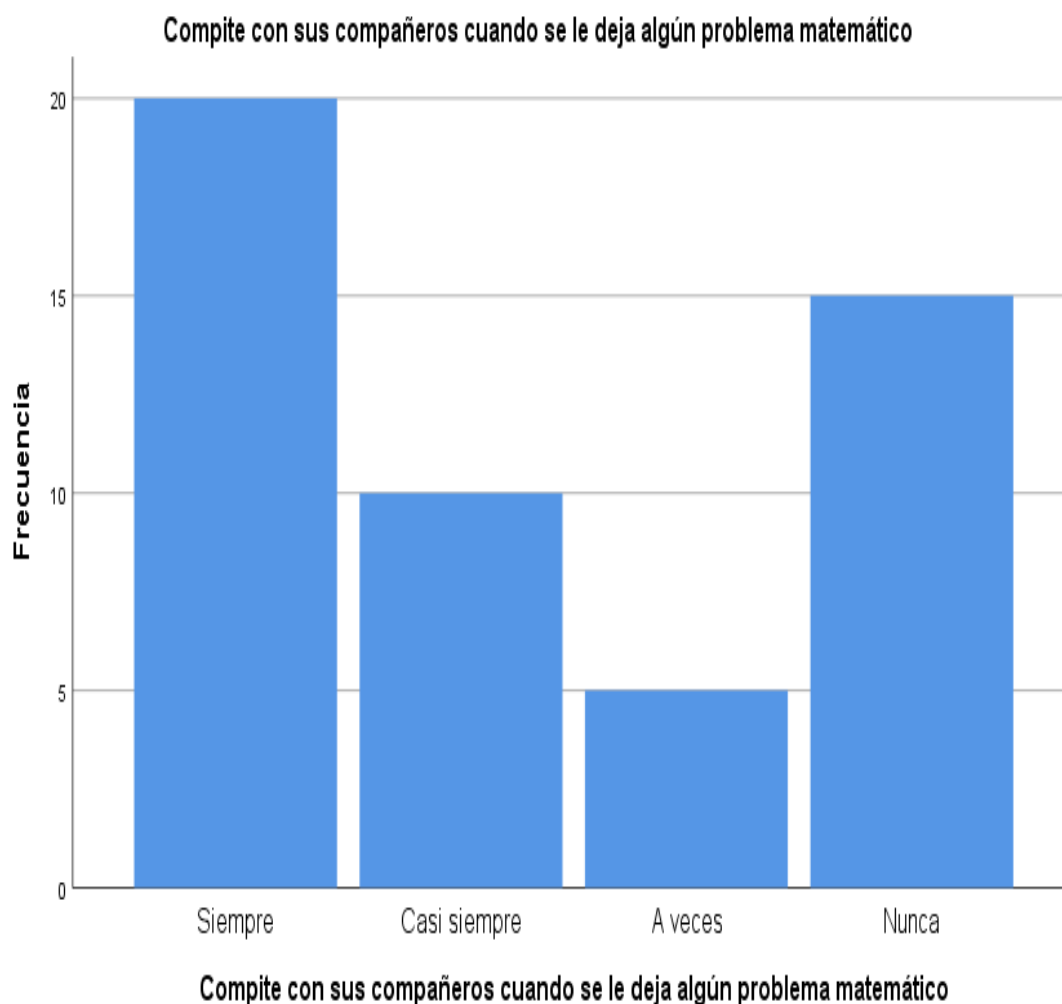


Figura 23: Compite con sus compañeros cuando se le deja algún problema matemático

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 40,0% indican que siempre, el 20,0% indican que casi siempre, el 10,0% indican que a veces y el 30,0% indican que nunca compiten con sus compañeros cuando se le deja algún problema matemático.

Tabla 24

Percibe datos que indican claramente la operación

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|--------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 25 | 50,0 | 50,0 | 50,0 |
| | Casi siempre | 10 | 20,0 | 20,0 | 70,0 |
| | A veces | 10 | 20,0 | 20,0 | 90,0 |
| | Nunca | 5 | 10,0 | 10,0 | 100,0 |
| | Total | 50 | 100,0 | 100,0 | |

Gráfico 24

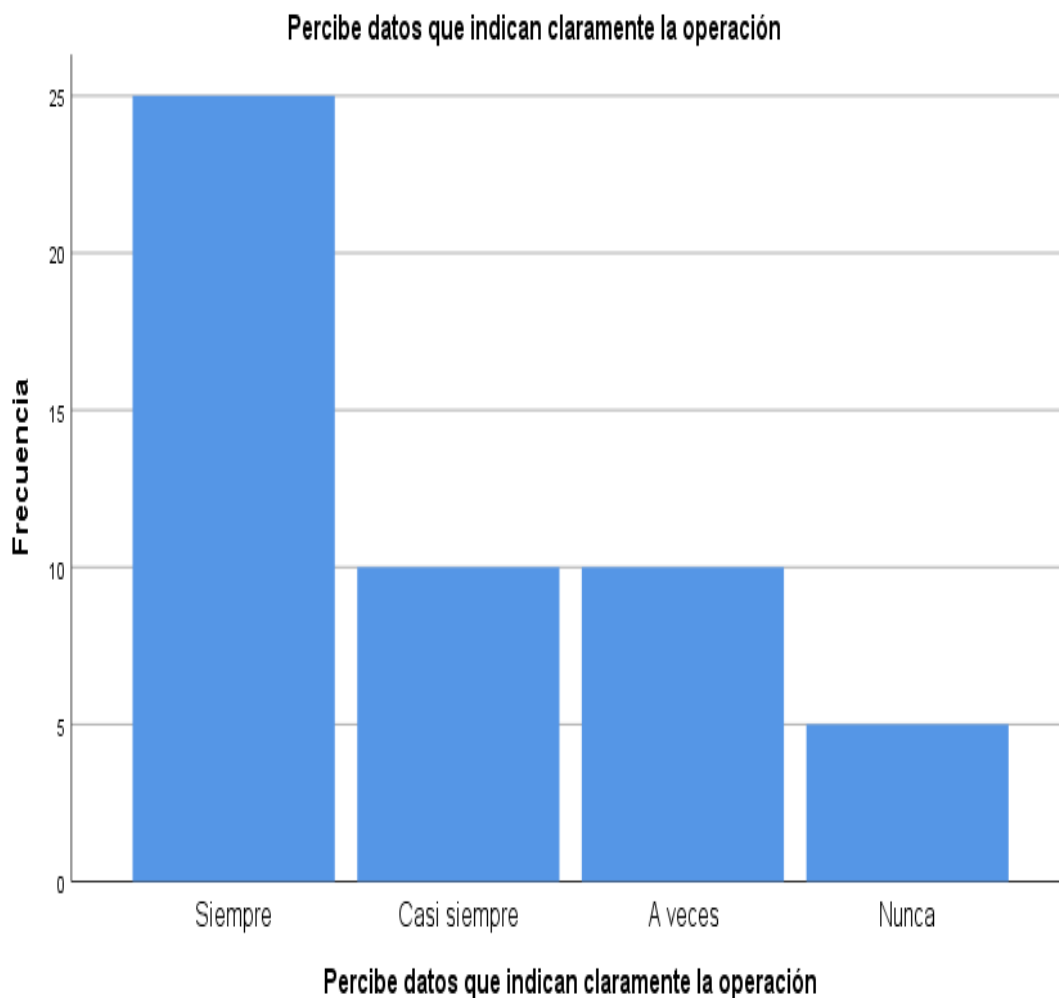


Figura 24: Percibe datos que indican claramente la operación

Interpretación: se encuestó a 50 alumnos los cuales el 50,0% indican que siempre, el 20,0% indican que casi siempre, el 20,0% indican que a veces y el 10,0% indican que nunca perciben datos que indican claramente la operación.

4.2 Contrastación de hipótesis

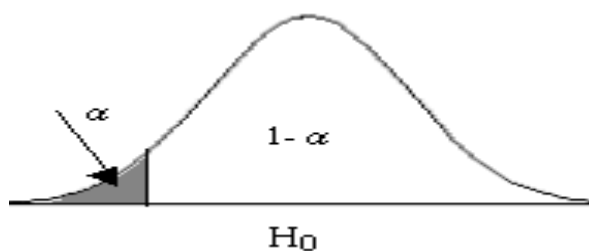
Paso 1:

H₀: El juego no influye de manera significativa beneficiando el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016.

H₁: El juego influye de manera significativa beneficiando el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016.

Paso 2: $\alpha=5\%$

Paso 3:



$$Z_c = -1,64$$

$$Z_p = -2,0$$

Paso 4:

Decisión: Se rechaza H_0

Conclusión: Se pudo comprobar que el juego influye de manera significativa beneficiando al desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados

Partiendo de los hallazgos encontrados, aceptamos la hipótesis general que establece; el juego influye de manera significativa beneficiando el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016.

Estos resultados guardan relación con lo que sostienen los internacionales Gómez Rodríguez, Patricia Molano y Rodríguez Calderón (2015) quienes en su estudio concluyeron que: La lúdica es un elemento importante ya que esta característica es innata en los niños y su desarrollo permite que el aprendizaje sea divertido y natural, esta a su vez brinda una serie de actividades agradables, divertidas, que relajan, interesan o motivan a los niños. En la misma línea lógica de pensamiento Arevalo Berrio y Carreazo Torres (2016), concluyeron que: el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión, el juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, y un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera.

También coinciden con los nacionales Carrasco Aristi y Tecesi Baez (2017), quienes concluyeron que: la actividad lúdica es efectiva en el aprendizaje de número, de relaciones y operaciones del área de matemática; así como con Gastelu Sayas y Padilla Gonzales (2017) que concluyeron lo siguiente: los juegos didácticos mejoran significativamente el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de primer grado de educación primaria.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

- El juego influye de manera significativa beneficiando el desarrollo lógico matemático, más del 80% de los niños se motiva, muestra interés y participa activamente, dando rienda suelta a su capacidad de imaginación y creatividad en la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016.
- Las docentes valoran el uso del juego y lo utilizan durante el proceso de enseñanza aprendizaje de manera permanente para lograr el desarrollo lógico matemático en sus niños. Su uso pedagógico permite que la mayoría de niños alcancen iguales conocimientos y destrezas, la información recibida es aprendida con rapidez y prontitud, les proporciona gusto y placer por asistir a la escuela, etc.
- Las docentes a través del juego, despiertan el interés y entusiasmo por las matemáticas en sus niños, permitiéndoles a estos familiarizarse con las nociones matemáticas más elementales y útiles para su vida.
- Mejora la percepción y el gusto por las matemáticas, las actividades lúdicas planificadas por las profesoras en casi la totalidad de sus niños. Desarrollan señales, crean estrategias y hasta realizan gráficos los niños para buscar solución a los problemas matemáticos planteados.

6.2 Recomendaciones

- Las docentes deben trabajar permanentemente con el juego como estrategia dinamizadora del proceso enseñanza aprendizaje de sus niños, trabajar dentro y fuera del aula con actividades lúdicas que promuevan el desarrollo lógico matemático, promoviendo hábitos en sus niños que permitan a estos encontrarle utilidad a lo aprendido.

- Aprovechar los primeros años de vida de sus niños, para que les guste las matemáticas con estrategias lúdicas que exploten la plasticidad y flexibilidad de sus cerebros, con ello no solo se lograra una gran motivación y gusto por las matemáticas sino una mejor predisposición y aprecio al trabajo de su profesora.
- Valorar las docentes en todo momento al juego, como un factor educativo de gran importancia para el aprendizaje de las matemáticas, actualizarse y capacitarse a conciencia siempre les permitirá llevar adelante procesos pedagógicos que sus niños nunca olvidarán y harán de nuestra sociedad mejor en el mañana.
- Desde los directivos, hasta las docentes de las Instituciones Educativas del Nivel Inicial en común unión con los padres de familia, buscar implementar más áreas de juego y diversión donde los niños puedan aprender los diferentes contenidos de las áreas del saber recreándose.

REFERENCIAS

7.1 Fuentes documentales

Bibliografía

- Alvarado, A. (2017). *Los juegos de pensamiento lógico en el aprendizaje de matemáticas del nivel primaria, Huanchay 2015*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Arevalo Berrio, M., & Carreazo Torres, Y. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el Aula Jardín "A" del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos*. Cartagena de Indias: Universidad de Cartagena-Colombia.
- Carrasco Aristi, C., & Teccsi Baez, M. (2017). *La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 "Virgen Peregrina del Rosario" del Distrito de San Martín de Porres-2015*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Delval, J. (2010). *Las características del juego*. España: Ibérica.
- Fariñas, G. (2009). *Maestro. Una estrategia para la enseñanza*. La Habana: Academia.
- Fernández, J. (2001). *Aprender a hacer y conocer: el pensamiento lógico*. Madrid: Centro de Enseñanza Superior Don Bosco.
- Fernández, J. (2005). *Desarrollo del pensamiento matemático en educación infantil*. Madrid.
- Gastelu Sayas, L., & Padilla Gonzales, D. (2017). *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa, Huaycan*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Gómez Rodríguez, T., Patricia Molano, O., & Rodríguez Calderon, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga*. Ibagué- Tolima-Colombia: Universidad del Tolima.
- González, T. (2009). *El proceso de enseñanza – aprendizaje: un reto para el cambio educativo, en Didáctica: teoría y práctica*. La Habana: Pueblo.
- López, M., & Garfella, E. (2007). *El juego como recurso educativo*. Vlencia-España: Tirant Lo Blanch.
- Luna, G. (2017). *Juegos didácticos como estrategia metodológica en el aprendizaje de las operaciones matemáticas en alumnos de primaria de la I.E. N° 7080, 2016*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Morata, H. (2011). *Psicología del aprendizaje matemático*. Madrid: Skemp.
- Paltan, G., & Quilli, K. (2011). *Estrategias metodológicas para desarrollar el razonamiento lógico*. Cuenca: Universidad de Ceunca.

- Saavedra, P. (2011). *Funciones intelectuales desarrolladas en el juego*. España: Paidós.
- Tzic, J. (2012). *Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias*. Quetzaltenango: Universidad Rafael Landívar-Guatemala.
- Unesco. (1980). *El niño y el juego*. Paris-Francia: Impreso en los talleres de la Unesco.

7.2 Fuentes bibliográficas

Referencias

- Alvarado, A. (2017). *Los juegos de pensamiento lógico en el aprendizaje de matemáticas del nivel primaria, Huanchay 2015*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Arevalo Berrio, M., & Carreazo Torres, Y. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el Aula Jardín "A" del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos*. Cartagena de Indias: Universidad de Cartagena-Colombia.
- Carrasco Aristi, C., & Teccsi Baez, M. (2017). *La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 "Virgen Peregrina del Rosario" del Distrito de San Martín de Porres-2015*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Delval, J. (2010). *Las características del juego*. España: Ibérica.
- Fariñas, G. (2009). *Maestro. Una estrategia para la enseñanza*. La Habana: Academia.
- Fernández, J. (2001). *Aprender a hacer y conocer: el pensamiento lógico*. Madrid: Centro de Enseñanza Superior Don Bosco.
- Fernández, J. (2005). *Desarrollo del pensamiento matemático en educación infantil*. Madrid.
- Gastelu Sayas, L., & Padilla Gonzales, D. (2017). *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa, Huaycan*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Gómez Rodríguez, T., Patricia Molano, O., & Rodriguez Calderon, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga*. Ibagué- Tolima-Colombia: Universidad del Tolima.
- González, T. (2009). *El proceso de enseñanza – aprendizaje: un reto para el cambio educativo, en Didáctica: teoría y práctica*. La Habana: Pueblo.
- López, M., & Garfella, E. (2007). *El juego como recurso educativo*. Vlencia-España: Tirant Lo Blanch.
- Luna, G. (2017). *Juegos didácticos como estrategia metodológica en el aprendizaje de las operaciones matemáticas en alumnos de primaria de la I.E. N° 7080, 2016*. Lima: Universidad César Vallejo.

- Morata, H. (2011). *Psicología del aprendizaje matemático*. Madrid: Skemp.
- Paltan, G., & Quilli, K. (2011). *Estrategias metodológicas para desarrollar el razonamiento lógico*. Cuenca: Universidad de Ceunca.
- Saavedra, P. (2011). *Funciones intelectuales desarrolladas en el juego*. España: Paidós.
- Tzic, J. (2012). *Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias*. Quetzaltenango: Universidad Rafael Landívar-Guatemala.
- Unesco. (1980). *El niño y el juego*. Paris-Francia: Impreso en los talleres de la Unesco.

ANEXOS

ANEXOS

ANEXO 01: Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años acerca del juego en el desarrollo lógico matemático.



UNIVERSIDAD NACIONAL

JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

La presente encuesta, tiene como finalidad saber cómo los niños participan e interactúan durante los juegos propuestos para el desarrollo lógico matemático. Se recomienda observar con mucha atención a los infantes y marcar donde corresponda de acuerdo a las alternativas propuestas.

Escala de valoración

1. Siempre 2. Casi siempre 3. Casi nunca 4. Nunca

| Nº | ÍTEMS | SIEMPRE | CASI SIEMPRE | A VECES | NUNCA |
|----|---|---------|--------------|---------|-------|
| 1 | Pregunta a sus compañeros que juegos les gusta | | | | |
| 2 | Utiliza material didáctico para ver lo que ha aprendido | | | | |
| 3 | Por medio de un juego ¿Realiza siempre una demostración de razonamiento lógico? | | | | |
| 4 | Cuando realiza una pequeña exposición ¿aplica juegos? | | | | |
| 5 | Realiza cálculos utilizando estrategias de juego | | | | |
| 6 | Realiza actividades lúdicas teniendo en cuenta el tiempo para calcular su rapidez | | | | |
| 7 | Utiliza el tiempo planificado cuando participa en un juego | | | | |
| 8 | Utiliza dados o juegos matemáticos para presentar algún resultado | | | | |
| 9 | Describe el proceso de operación que realizo | | | | |

| | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|
| 10 | Trabaja teniendo en cuenta un objetivo | | | | |
| 11 | Resuelve ejercicios matemáticos demostrando su capacidad | | | | |
| 12 | Resuelve ejercicios teniendo en cuenta el objetivo que la profesora le dio a conocer | | | | |
| 13 | Pone a prueba su capacidad de resolver problemas, presentándolos como exposición | | | | |
| 14 | Describe las situaciones problemáticas que se presentaron para la culminación de los ejercicios | | | | |
| 15 | Demuestra lo que aprendió resolviendo problemas diarios | | | | |
| 16 | Participa en concursos de razonamiento lógico | | | | |
| 17 | Tiene interés en conocer los resultados de problemas planteadas | | | | |
| 18 | Percibe dificultades y plantea soluciones sencillas | | | | |
| 19 | Cuando algo se le hace difícil ¿Pide ayuda a la maestra? | | | | |
| 20 | Solicita recursos didácticos como (videos, material lúdico, juguetes...etc.) para resolver problemas matemáticos | | | | |
| 21 | Describe la motivación que siente para exponer problemas de razonamiento matemático | | | | |
| 22 | Utiliza grafico o imágenes para representar los datos de un problema de razonamiento matemático | | | | |
| 23 | Compite con sus compañeros cuando se le deja algún problema matemático | | | | |
| 24 | Percibe datos que indican claramente la operación | | | | |

MATRIZ DE CONSISTENCIA

| TITULO: Juego en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| PROBLEMA | OBJETIVO | MARCO TEORICO | HIPOTESIS | METODOLOGIA |
| <p>Problema general ¿De qué manera el juego influye en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016?</p> <p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influye el uso de los juegos en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016? | <p>Objetivo general Determinar la influencia que ejerce el juego en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016.</p> <p>Objetivos específicos Conocer la influencia que ejerce el uso de los juegos en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016. Establecer la influencia que ejerce la función de los</p> | <p>Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es el juego? - Definición y clasificación - Funciones psicológicas del juego - La pedagogía y el juego - Juego e instituciones - Funciones educativa al juego - Funciones pedagógicas del juego - Reconocer y favorecer del juego - Juego y aprendizaje - Juego y practica pedagógica <p>Desarrollo lógico matemático</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición - Aprendizaje del área matemática - Dimensiones del | <p>Hipótesis general El juego influye de manera significativa beneficiando el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016.</p> <p>Hipótesis específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • El uso de los juegos influye significativamente en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”-Hualmay, durante el año escolar 2016. | <p>Diseño metodológico Se utilizó el diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Ya que en la estrategia planificada para dar respuestas a las preguntas de investigación, no se manipulo a ninguna variable, se trabajó con un solo grupo, y se recolectaron los datos en un único momento.</p> <p>Población La población en estudio está conformada por todo los niños de 5 años, matriculados en el año escolar 2016, en la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús” del Distrito de Hualmay. Los mismos que suman 50.</p> <p>Muestra A razón de realizar el estudio con una población pequeña, se aplicó el instrumento de recolección</p> |

| | | | | |
|---|---|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influye la función de los juegos en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”- Hualmay, durante el año escolar 2016? • ¿Cómo influye la percepción de los juegos en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”- Hualmay, durante el año escolar 2016? | <p>juegos en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”- Hualmay, durante el año escolar 2016.</p> <p>Conocer la influencia que ejerce la percepción de los juegos en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”- Hualmay, durante el año escolar 2016.</p> | <p>aprendizaje del área de matemático</p> <ul style="list-style-type: none"> - Característica del pensamiento lógico - Fundamentos psicopedagógicos en la construcción del conocimiento lógico matemático. | <ul style="list-style-type: none"> • La función que cumplen los juegos influye significativamente en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”- Hualmay, durante el año escolar 2016. • La percepción de los juegos influye significativamente en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”- Hualmay, durante el año escolar 2016. | <p>de datos a toda la población en estudio</p> <p>Técnicas de recolección de datos</p> <p>Para la investigación de campo se utilizó la técnica de la observación y para la recolección de los datos, se aplicó la lista de cotejo previa coordinación y trabajo con las docentes, lo que me permitió estudiar a las dos variables cualitativas de manera cuantitativa, es decir desde el enfoque mixto. Utilizamos el instrumento lista de cotejo sobre el juego en el desarrollo lógico matemático de los niños de 5 años, que consta de 24 ítems con 4 alternativas según la escala de valoración, en el que se observa a los niños, de acuerdo a su participación y actuación durante los juegos propuestos.</p> |
|---|---|--|--|--|

Dra. Victoria Flor Carrillo Torres
ASESOR

Mg. Gladys Victoria Arana Rizabal
PRESIDENTE

Mg. Adriana M. Castillo Corzo
SECRETARIO

[Indique los nombres y apellidos completos del primer vocal]
VOCAL

[Indique los nombres y apellidos completos del segundo vocal]
VOCAL

[Indique los nombres y apellidos completos del tercer vocal]
VOCAL