



**Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión
Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte**

**Los juegos didácticos y su relación con el área lógico matemático en los niños del
Inicial Pampa Colorada Los Pinos - Santa María**

Tesis

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte**

Autoras

María del Rocío Medina Estupiñán

Mary Cruz Mosquera Palacios

Asesor

M(o). Tania Zayda Cuellar Camarena

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 material, no puede distribuir el materia 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)

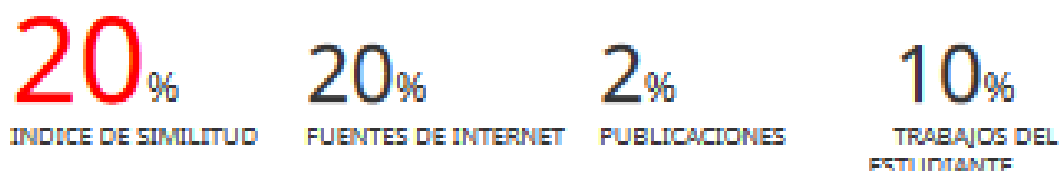
Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte

INFORMACIÓN DE METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Medina Estupiñan Maria del Rocio	46476334	08 abril del 2024
Mosquera Palacios Mary Cruz	76577808	08 abril del 2024
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
M(a). Tania Zayda Cuellar Camarena	41073428	0000-0002-2457-8937
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Dra. Victoria Flor Carrillo Torres	15724523	0000-0002-6476-1592
Dr. Robert Sandro Natividad Muñoz	15726124	0000-0003-3054-0027
Dra. Carmen Guliana Ordoñez Villaorduña	40552763	0000-0001-9136-3218

LOS JUEGOS DIDACTICOS Y SU RELACION CON EL AREA LOGICO MATEMATICO EN LOS NIÑOS DEL INICIAL PAMPA COLORADA LOS PINOS - SANTA MARIA

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	13%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.utp.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	redi.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1%

Titulo

**“Los juegos didacticos y su relacion con el area logico matematico en los niños del
Inicial Pampa Colorada Los Pinos - Santa Maria ”**

**Autoras: Maria del Rosario Medina Estupiñan
 Mary Cruz Mosquera Palacios**

Asesora: M(a). Tania Zayda Cuellar Camarena

UNIVERSIDAD NACIONAL

JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

JURADO EVALUADOR

**Dra. VICTORIA FLOR CARRILLO TORRES
PRESIDENTE**

**Dr. ROBERT SANDRO NATIVIDAD MUÑOZ
SECRETARIO**

**Dra. CARMEN GULIANA ORDOÑEZ VILLAORDUÑA
VOCAL**

**M(a). TANIA ZAYDA CUELLAR CAMARENA
ASESOR**

DEDICATORIA

María del Rocío Medina Estupiñan

Mary Cruz Mosquera Palacios

AGRADECIMIENTO

María del Rocío Medina Estupiñan

Mary Cruz Mosquera Palacios

ÍNDICE

Dedicatoria.....	III
Agradecimiento.....	IV
Índice.....	V
Resumen.....	VI
Abstrac.....	VII
Introduccion.....	VIII

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática.....	4
1.2. Formulación del problema.....	5
1.2.1. Problema general.....	6
1.2.2. Problemas específicos.....	6
1.3. Objetivos de la investigación.....	7
1.3.1. Objetivo general.....	7
1.3.2. Objetivos específicos.....	7
1.4. Justificación de la investigación.....	8
1.5. Delimitaciones del estudio.....	9
1.6. Viabilidad del estudio.....	9

**CAPÍTULO II:
MARCO TEÓRICO**

2.1	Antecedentes de la investigación	11
2.1.1.	Investigaciones internacionales	11
2.1.2.	Investigaciones nacionales	12
2.2	Bases teóricas.....	14
2.3	Bases Filosóficas.....	21
2.4	Definición de términos básicos	22
2.5	Hipótesis de la investigación	24
2.5.1	Hipótesis general.....	24
2.5.2	Hipótesis específicas	24
2.6	Operacionalización de las variables.....	25

**CAPÍTULO III:
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

3.1	Diseño metodológico	28
3.2	Población y muestra.....	28
3.2.1	Población.....	28
3.2.2	Muestra	229
3.3	Técnica de recolección de datos	29

3.4 Técnicas para el Proceso de la Información.....	29
--	----

CAPÍTULO IV:

Resultados

4.1 Análisis de los Resultados	28
4.2 Contratación de Hipótesis	29

CAPÍTULO V:

Discusión

5.1 Discusión de los Resultados.....	27
--------------------------------------	----

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones.....	44
6.2 Recomendaciones.....	45

CAPITULO VII

REFERENCIAS

5.1. Fuentes bibliográficas	47
5.2. Fuentes hemerográficas.....	47
5.3. Fuentes electrónicas	48

ANEXOS

Anexos.....	51
3.4 Matriz de consistencia.....	54

RESUMEN

La intención de los juegos es generar aprendizajes enfocándose a la parte didáctica donde desarrolla competencias en las diversas áreas específicamente en la materia de estudio que son las matemáticas por lo tanto es valioso: “Determinar la relación de los juegos didácticos en el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María” fue el objetivo que impulso al análisis de este trabajo que se caracteriza por ser descriptivo de tipo concluyente es decir reúne datos cuantificables que posibilita inferencias y describe las características del grupo en su totalidad y a la vez es correlacional es decir se ha buscado la correspondencia entre las variables es decir (Salkind, 1999), “la investigación proporciona indicios de la relación que podría existir entre dos o más cosas, o de qué tan bien uno o más datos podrían predecir un resultados específico”.

Población: es el conjunto humano que se describirá mediante la observación sus características y objetivos de manera colectiva, se consideraron a los 60 niños

Muestra: es una parte del grupo de participantes dentro de la institución que será representativo para obtener información real, por tener una población exigua se considerara la totalidad que son 60 niños entre hombres y mujeres.

Técnicas de procesamiento de la información: la selección minuciosa de los instrumentos serán susceptibles a tener resultados óptimos y confiables mediante la observación.

Palabras Claves: Juegos Didácticos, área Matemática y Aprendizaje.

ABSTRAC

The intention of the games is to generate learning by focusing on the didactic part where it develops skills in the various areas specifically in the subject of study, which is mathematics, therefore it is valuable: "Determine the relationship of didactic games in mathematical logical thinking in children of the initial Pampa Colorada los Pinos - Santa María" was the objective that drove the analysis of this work, which is characterized by being descriptive of a conclusive type, that is, it brings together quantifiable data that enables inferences and describes the characteristics of the group in its entirety and at the same time It is correlational, that is, the correspondence between the variables has been sought, that is, (Salkind, 1999), "the research provides indications of the relationship that could exist between two or more things, or how well one or more data could predict a result." specific".

Population: it is the human group that will be described by observing its characteristics and objectives collectively, the 60 children were considered

Sample: it is a part of the group of participants within the institution that will be representative to obtain real information, due to having a small population, the totality will be considered, which is 60 children between men and women.

Information processing techniques: the careful selection of instruments will be likely to have optimal and reliable results through observation.

Keywords: Didactic Games, Mathematics and Learning area.

INTRODUCCION

Los niños deben ser estimulados mediante juegos para reforzar sus procesos cognitivos e inducirlos a la obtención más idónea de los contenidos para el aprendizaje, considerando que contamos con un abanico de posibilidades de juegos enfocados a la enseñanza por lo tanto es didáctico porque se acoplan a las necesidades más importantes de los alumnos, en tal sentido estas acciones están ensimismado en el desarrollo del hombre considerando valiosos su análisis.

En esta primera parte observamos el inicio o punto de partida del planteamiento de la problemática en este acápite se concentra el motivo y la idea más relevante que condujo al autor a reflexionar sobre este problema, planteando los objetivos que respondan a la posible solución, el cual debe estar sustentado de manera clara explicando las razones que condujeron a la investigación, una vez identificado concretamente la viabilidad del trabajo se estructurara el marco teórica, haciendo una recopilación de teorías, principios que sustente el tema de análisis mediante fuente bibliográficas así mismo cabe aclarar que se debe considerar investigaciones que antecedieron al problema en sus dos grandes niveles, teniendo este colchón de datos se definirá la parte metodológica a través de técnicas pertinentes que conduzcan a los resultados mediante tablas y cuadros estadísticos cuantitativos.

Es importante que los resultados reflejen transparencia es decir sean confiables y que encaminen a la solución liberando las brechas que impedían un mejor servicio educativo, las recomendaciones deben estar dirigidos a dar alternativas, se debe considerar las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPITULO I
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del Problema

Froebel (1840): “El juego es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño, solo el juego constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del pequeño”, este tipo de trabajo basado en los juegos con una intención educativa o didáctica es un mecanismo muy importante para la evolución del pensamiento encaminado a la parte lógica de las matemáticas en los infantes, en mis prácticas académicas he reafirmado mi labor docente al evidenciar que el juego es el recurso más significativo para el despliegue de la inteligencia activando las áreas en los primeros años de la infancia y las educadoras deben tener conocimiento de las técnicas para aplicar los juegos en el maravilloso mundo matemático “El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo está fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura”.

Menciona Garvey (1985) “el juego infantil refleja el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos, hasta el presente. La historia de la especie humana estaría recapitulada en todo el desarrollo infantil individual” (p.12).

La diversidad de juegos abiertos favorece en el desenvolvimiento del infante específicamente en el progreso de las matemáticas. Para Torres & Torres (2007), “El juego tuvo entre los Griegos extensión y significado como ningún otro pueblo. En este ámbito, los niños jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos, el juego significaba las acciones propias de los niños y expresaba principalmente las travesuras como hoy en día se suele llamar” (p.143).

1.2 Formulación del Problema.

Problema General.

¿Cómo se relacionan Los juegos didácticos en el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María?

Problemas Específicos.

¿Cómo se relacionan Los juegos lógicos en el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María?

¿Cómo se relacionan Los juegos manuales en el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María?

¿Cómo se relacionan Los juegos motrices en el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María.

1.3 Objetivos de la investigación.

Objetivo general.

Determinar la relación de los juegos didácticos en el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María.

Objetivos específicos.

Determinar la relación de los juegos lógicos en el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María.

Determinar la relación de los juegos manuales en el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María.

Determinar la relación de los juegos motrices en el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María.

1.4 Justificación de la investigación.

1.4.1 Justificación teórica.

Afianzar en los niños su pensamiento razonable es indiscutiblemente la aplicación de estrategias enfocadas en los juegos y las diferentes actividades lúdicas que son de suma importancia para profundizar y ampliar los cimientos teóricos sobre estos temas, resaltando el valor de los procedimientos de enseñanza relacionados con la educación oportuna, esta propuesta es peculiar porque favorece la implementación de nuevas metodologías que enriquecerán el desarrollo en la infancia y serán puesta en práctica en el espacio educativo con la finalidad de enriquecer la enseñanza

1.4.2 Justificación práctica.

La aplicación de una enseñanza lúdica debe ser fundamentalmente didáctica donde todos los materiales que se brinde al niño sean funcionales y seguros donde pueda manipular, descubrir y más que todo experimentar, por lo general deben ser accesibles y operativos que permitan al niño edificar espontáneamente su aprendizaje, por lo tanto la maestra es quien debe conducir, orientar y encaminar estos aprendizajes.

1.4.3 Justificación metodológica.

El tema de análisis se enfocó a describir los elementos relacionados con el problema lo cual determino el método más idóneo para la investigación teniendo como característica el diseño descriptivo correlacional que es el más ecuánime para la recolección de la información observable de la relación describiendo una realidad determinada sostenible en el tiempo, se podría considerar como un estudio previo a un experimento, para este almacenamiento es necesario la identificación y de los instrumentos basados en pautas de observación, esta metodología nos dará un mayor horizonte sobre los resultados.

1.4.4 Justificación social

El efecto del análisis se visualizara un mayor embate a través de las tareas lúdicas que estén vinculadas con el razonamiento matemático y al reforzamiento de diferentes destrezas que significa la labor practica que debe tener el maestro, propiciando una comunicación fluida, no con un modelo y con un encuadre diferente al tradicional, enfocada a niños en espacios significativas y enriquecedoras como producto de una orientación exitosa y acertada.

1.5 Delimitaciones del estudio.

El escenario del trabajo se ubicó en el jardín de niños Pampa Colorada que se encuentra en el asentamiento Humano los Pinos, cuenta con tres maestras quienes se esfuerzan para implementar las aulas y dar un mejor servicio a sus niños.

1.6 Viabilidad del estudio.

El juego existe desde siempre en la vida de los individuos desde que empieza su existencia y hay límite de edad para ello, el niño conoce su mundo y aprende mientras juega instintivamente formando estas actividades parte importante para el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades tanto cognitivas como físicas por lo tanto su aplicación en la didactica educativa es un instrumento que posibilita el aprendizaje en todas las áreas específicamente en las matemáticas, cabe resaltar que las educadoras deben manejar y conocer las estrategias pertinentes para lograr los objetivos.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la Investigación

En el ámbito Internacional

Chicalza, L. (2017). Aporta información valiosa sobre el juego enfocado específicamente en la parte simbólica que generalmente se observa en los dos a tres años donde el hogar es el espacio para formar actitudes y es el ejemplo de vida para los niños que lo reflejan en la convivencia escolar en tal sentido este trabajo se encamino a buscar la influencia de esta etapa infantil con la evolución cognitiva en esta edad, obteniendo resultados que beneficiaran a otras investigaciones.

Conclusiones

“El 53% de los niño/as de la población de estudio no cuentan con el desarrollo de las habilidades cognitivas necesarias para su normal desenvolvimiento dentro del ámbito escolar, debida a la falta de aplicación del juego simbólico en los niño/as, al aplicar la guía de observación se apreció determinadas limitaciones en su aprendizaje de saberes previos de forma poca significativa junto con varios aspectos del desarrollo que deberían ser fortalecidos en los primeros años”

Teresa. L. 2013. Considera que la práctica de los juegos debe ser natural y didáctica para obtener una metodología de trabajo eficiente con los niños, en este trabajo se dio énfasis al desarrollo de la enseñanza mediante diversas técnicas que permitan optimizar los conocimientos con actividades que incidan en los juegos como camino a una mejor aprendizaje.

Conclusiones:

“En la institución educativa no aplican los juegos didácticos como estrategia metodológica para impartir el aprendizaje ni poseen materiales manipulativos en las clases que permite a los infantes una fácil asimilación del conocimiento y a ser partícipes activos

de las actividades que con ellos se desarrollan dentro o fuera del aula, mediante la elaboración de una guía de juegos didácticos que provoque el efecto de divertirlos y a la vez el de enseñarles, de tal forma que se pueda estimular el aprendizaje que se genere sea significativo, por lo cual, no será olvidado por los infantes”

Martinez .V.(2012) “Los juegos didácticos y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en los niños de primer año educación básica del jardín de infantes “aniceto jordán manzano” del cantón ambato, provincia de TUNGURAHUA”

Conclusiones

“Luego del análisis realizado se concluye que existe escasa utilización de los juegos didácticos para desarrollar la inteligencia lógica matemáticas en los niños la misma que da como resultado falta de razonamiento en la mayoría de los niños, en la educación consideramos el juego como principio didáctico de toda actividad que realice con los niños, desarrollando su pensamiento lógico para la discriminación de nociones y números”

Nivel nacional

Atuncar. D, Gonzales (2017) este trabajo se enfoca en el juego como motivación para impulsar la motricidad especialmente en las partes gruesas con una finalidad descriptiva de diversos juegos que favorezcan el desarrollo motriz.

Conclusiones

“Que la estimulación a través del juego de coordinación y el equilibrio de acuerdo a los resultados obtenidos conducen al niño al descubrimiento, dominio y transformación del mundo, y adoptar adecuadamente las diferentes posiciones teniendo en cuenta su edad cronológica, que la implementación del juego como estrategia para estimular el desarrollo de la variables de coordinación y equilibrio, ayuda en el trabajo pedagógico, porque un niño o niña con dificultad en su motricidad gruesa es un problema para las actividades que

la docente desarrolla dentro del aula y puede atrasar lo programado desde el punto de vista del plan de estudio”

Machuca. L, Oyola. A, Ramos.A. (2017) “Efectividad de un programa educativo de estimulación temprana en niños de 0 a 3 años, en el nivel de conocimiento de las madres primíparas de la facultad de enfermería de la universidad peruana Cayetano Heredia. Perú”. El propósito es “Determinar la efectividad de un programa educativo de estimulación temprana en niños de 0 a 3 años, en el nivel de conocimiento de las madres primíparas, en el Centro de Salud Materno Infantil Dr. Enrique Martin Altuna - Zapallal, Lima 2016”.

Conclusiones

“El mayor porcentaje de madres antes del programa educativo alcanzó un nivel de conocimiento medio, sobre estimulación temprana; asimismo, el mayor porcentaje de madres después del programa educativo alcanzó un nivel de conocimiento alto, sobre estimulación temprana, el mayor incremento de conocimiento de las madres primíparas fue en el área motora, la ejecución del programa educativo fue efectiva, porque logró aumentar el nivel de conocimiento de las madres”

Rojas.Y (2014) con la tesis “Aplicación del Taller de Estimulación Temprana y su Influencia en los tipos de Aprendizaje Significativo de los niños de 2 años de la Institución Educativa “Carlitos”. Distrito de Ate, UGEL 06, 2014.” El fin primordial del autor es puntualizar la ejecución de un programa enfocada en la estimulación de niños y verificar su influencia sobre los múltiples modos de aprendizaje teniendo en claro la edad y maduración del infante

Conclusiones

“La aplicación del Taller de Estimulación Temprana influye significativamente en los tipos de aprendizaje significativo de los niños de dos años de la Institución Educativa

"Carlitos" de Salamanca de Monterrico. Con un $t = -4,411$ y un $gl = 18$, con una significación igual a 0,000, menor que 0,05, lo que viene a decir que existen diferencias significativas entre los grupos, notándose que los alumnos del grupo experimental superan a los alumnos del grupo control”

Variable el juego didáctico

El hombre necesita del juego como actividad natural para adquirir experiencias y conocer su mundo exterior es una fuente poderosa de aprendizajes que están encaminadas a labrar los valores como cimiento de vida y ponerlos a la práctica dentro la convivencia y estarán referidas mediante símbolos que se manifestaran por las normas, pautas y reglas de juego que permitirá conocer su medio social así como su espacio descubriendo su contexto. Unesco (1980)

“El juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros” (Calero, 2003).

Según Montiel (2008) que “el juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite adaptarse a los cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas”.

Jugar es conceptualizado como una acción que se da de forma individual o colectiva donde la imaginación ocupa un lugar valioso en la evolución del juego porque es una herramienta para crear situaciones determinadas donde es importante respetar reglas establecidas por lo general por los mismos niños que participan en estas actividades de competencias donde hay ganadores y perdedores donde el objetivo es propiciar

entretenimiento y pasar momentos de diversión, estas actividades actualmente están introducidos en el campo educativo con la finalidad de impulsar capacidades prácticas y psicológicas. Moreno,(2002).

“el juego es una forma de comportamiento que incluye tanto dimensiones biológicas como culturales, es agradable, intencional, singular en sus parámetros temporales, cualitativamente ficticio y debe su realización a la irrealidad, comprobamos así que a través del juego el ser humano se introduce en la cultura y como vehículo de comunicación se amplía su capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad” (Moreno, 2003).

...“como una corrección de la realidad insatisfactoria. Esta teoría hace referencia al pasado, algo que el niño trae en su conciencia, no a lo que recibirá en el futuro, ya que no es un pasatiempo es expresión de algo vital.” (Calero, 2003).

“Moreno 2002, refiere:

“el juego es una acción libre, ejecutada, y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, no se obtenga en ella provecho alguno; que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”.

“El juego es la actividad que más interesa y divierte, al tiempo que constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta” (Montiel, 2008).

Historia del Juego.

Según Moreno (2002), “El juego es una actividad tolerada solo como medio para atraer al niño a las ocupaciones serias o como requerimiento para el descanso luego del trabajo” (Sarlé, 2006).

“entre los hebreos la palabra juego, se empleaba dedicada a la broma y a la risa. Entre los romanos, “ludus –i” significaba alegría, jolgorio. En sánscrito “kliada”, juego, alegría. Entre los germanos la antigua palabra “spilan” definía un movimiento ligero y suave como el del péndulo que producía un gran placer. Posteriormente la palabra “juego” (jogo, play, joc, game, speil, jeu, gioco, urpa, jolas, joko, etc.) empezó a significar en toda las lenguas un grupo grande de acciones que no requieren trabajo arduo, y proporcionan alegría, satisfacción, diversión”. Moreno (2002),

Unesco (1980) que “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales”.

Según (Bañeres, 2008)

“El juego popular y el tradicional, son aquellos juegos que hace muchos años que se juega, a los que ya jugaban nuestros abuelos y que casi no han cambiado. Se transmiten de generación en generación. Cuando es necesario el objeto material que se utiliza para desarrollar el juego lo construyen los propios jugadores y jugadoras, normalmente con objetos de la naturaleza o materiales comunes – pueden ser reciclados-. No tienen unas reglas fijas, interviene el consenso entre las personas que jugaran a la hora de definir la

extensión temporal y espacial, así como los objetivos del juego”.

El juego es aprendido desde la niñez y se caracteriza por ser corporales y generalmente se da entre el adulto y el niño y se ha transmitido a través de las generaciones, son acciones donde dos sujetos interactúan reforzando en el pequeño su auto concepto y autoestima contribuyendo a crear nuevas conexiones en el cerebro que le posibilitaran habilidades y recursos así como estabilidad en sus emociones y una magnífica conexión familiar enriqueciendo su comunicación y valorarse a sí mismos y ser empático con los demás. “El contenido de los juegos corporales (son considerados también así, ya que estos ocurren desde los primeros años de vida) constituye la matriz desde la cual se organizan los juegos de la niñez, la adolescencia y la vida adulta”. Calmels (2004)

Características de los juegos.

Según Calmels, (2004). “las características predominantes de los juegos de crianza, estas son:

- Integran al niño y al adulto en un mismo momento de juego.
- Son actividades lúdicas o pre lúdicas que se comparten durante la crianza.
- Ocurren en los primeros años de vida y son esencialmente juegos corporales.
- Se transmiten generacionalmente.
- Fueron creados a partir de un encuentro.

- Para que se constituyan como juego es necesario un acuerdo. Este acuerdo, desde el punto de vista psicomotor, es un acuerdo tónico-emocional.
- No son programados de antemano, ni hay una destacada explicación verbal que anteceda la acción lúdica.
- Son vitales en la organización de un estilo psicomotor.
- Podemos nombrar los juegos elementales de la crianza como juegos de sostén, ocultamiento y persecución”

Según Moreno (2002) “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (p.25)

dice Bañares (2008),

“el juego se caracteriza por no tener otra finalidad aparente que su misma realización; corresponder a un impulso instintivo; por su carácter placentero; y por ser expresión libre y espontáneo del mundo infantil, es decir del mundo tal como lo percibe el pequeño. Jugar es afianzar la personalidad, es socializarse. El juego promueve las actividades en grupo, la posibilidad de compartir y colaborar” (p.78).

Garvey 1985, manifiesta en sus estudios:

- “- El juego es placentero, divertido.
- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin particular.

- El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- El juego no guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego
- En el juego los niños y las niñas reafirman su personalidad y autoestima”

Importancia del juego.

“enseñar el juego permite comprender como el juego del niño depende de los instrumentos semióticos que le brinda la enseñanza. En la escuela infantil, el juego individual e idiosincrásico del niño se transforma en social y comunicable. Con esto, los niños comienzan a negociar los significados que van construyendo del mundo cultural del que participan y pueden comunicar el sentido que este mundo va teniendo para ellos. En el juego, los niños comparten no solo la acción sino los significados que construyen junto con otros en el momento en que están jugando”. Sarlé 2006,

Es necesario comentar “el juego adecuadamente dirigido asegurara al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas. El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje” (Moreno, 2002).

Russel (1983) “el juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como lo son la comida, la vivienda, el vestido, el aire fresco, el ejercicio, el descanso y la prevención de enfermedades y accidentes para su existencia efectiva y prolongada como ser humano” (p.19).

El juego incorpora al hombre de forma integral enlazando su cuerpo con sus emociones y afecto y sus diferentes estilos en su inteligencia viabilizando las posibilidades individuales y colectivas así como equitativas es decir que el juego dará en los niños un abanico de condiciones óptimas en la sociedad propiciando un despliegue de creatividad formando personas críticas y dialogantes. Borja & Martín (2007),

Beneficios de los juegos.

Huizinga (1968) dice “el juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia... el juego se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración” (p. 23). Para Huizinga “la naturaleza del juego es una categoría vital irreductible a cualquier otra. La función del juego es la función del ser vivo, que no puede determinarse ni biológicamente ni lógicamente”.

“El juego ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otro numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales” (Garvey, 1985, p.15).

Funciones del juego.

“Franc (2002),

“otorga al juego diversas funciones; es un medio de exploración y de invención en el que se produce una separación de medios-fines que posibilita una invención y creación permanente, tiene una función transformadora, transforma el mundo exterior en función de los propios deseos, proporciona placer al permitir la superación de obstáculos sin los que el juego es aburrido”

Según Calero (2003) “el juego tiene como rasgo peculiar el placer. La situación

emocional que siente el niño frente al juego, es un estado de conciencia donde la imaginación trasciende de la realidad y la supera,” (p.30).

Objetivo del juego.

Según Berné (2004), “integración en el mundo social se funda en dos tendencias dominantes innatas: la de establecer relaciones personales estimulantes y la aprender las destrezas esenciales cotidianas mediante el juego. En el juego el niño realiza muchas cosas:

- Experimenta con personas y cosas;
 - Almacena información en su memoria;
 - Estudia causas y efectos; - Resuelve problemas;
 - Construye un vocabulario útil;
 - Aprender a controlar las reacciones e impulsos emocionales centrados sobre sí mismo;
 - Adapta su conducta a los hábitos culturales de su grupo social;
 - Interpreta acontecimientos nuevos y, a veces, estresantes;
 - Incrementa las ideas positivas relativas a su autoconcepto;
 - Desarrolla destrezas motrices finas y gruesas”.

Otro estudioso del juego es Huizinga que dice “el juego está unido de manera fundamental al ser humano ya que es una categoría vital absolutamente primaria de la vida y como tal es el origen y sustento de la cultura humana”. Para Huizinga las “características del juego son, viéndolas como algo libre, donde se hace una evasión de la vida real, considera que la satisfacción del juego es su propia realización, cree que este genera orden, tensión, cambio, emoción, solemnidad, ritmo,

y entusiasmo” (Franc, 2002, p.40).

Clasificación de los juegos.

UNESCO (1980), los juegos los clasifica en categorías:

- Los juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone igualdad de oportunidades al comienzo.
- Juegos basados en el azar, categoría que se impone fundamentalmente a la anterior.
- Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad.
- Y finalmente los juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de percepción y de imponer la conciencia lúdica una especie de pánico voluptuoso”.

Calero 2003, distingue:

- “Los juegos que interesan a la movilidad (motores). Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc., hasta juegos con aparatos.
- Juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos). Se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva.
- Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales). Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la

curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia.

- Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (efectivos). En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales. La elección de los juegos efectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos.

- Juegos artísticos. Satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. Pueden ser: pintorescos, épicos, arquitectónicos, de imitación plástica, dramáticos”.

Como dice Calero 2003, “a base de estas clasificaciones podríamos considerar la más acertada en el campo educativo, puesto que clasifica los juegos en dos clases:

-Juegos de experimentación son: sensoriales (hacer ruido, examinar colores, escuchar, tocar objetos). Motores (ponen en movimiento los órganos del cuerpo u objetos extraños). Psíquicos (intelectuales: de comparación, reconocimiento, de relación, de razonamiento, de reflexión y de imaginación; Afectivos: en los que intervienen las emociones o sentimientos; y Volitivos: donde interviene la atención voluntaria).

- Juegos sociales son: los de lucha corporal o espiritual”

El juego en la educación infantil.

El juego aporta un valor circunstancial en el aspecto psicopedagógico favoreciendo al niño un desarrollo cadencioso de su cuerpo, de su inteligencia, del aspecto afectivo, fortaleciendo su creatividad haciéndolo parte de la sociedad, sin duda es el periodo clave para formar la personalidad del individuo en todas sus vertientes y es enfocado pedagógicamente como el recurso pertinente para los aprendizajes y se debe propiciar de manera voluntaria y libre respetando los ritmos de entendimiento y comprensión de cada persona, porque somos únicos e incomparables. (Moreno, 2002).

El juego es destacado, es la acción que más entretiene e interesa, es preponderante como componente valioso para aumentar las diversas potencialidades modelando la personalidad en el futuro, liberando las tensiones, fortaleciendo la creatividad y habilidades respetando la naturaleza del juego es decir debe ser libre y placentero en resumen el juego es uno de los caminos más eficaces y valiosos en la didáctica. (Bañeres et al. 2008).

“El niño juega utilizando todos los elementos que están a su alcance: primero la voz y el cuerpo; luego los juguetes adquiridos o aquellos creados por él con los más variados elementos, que ofrecen un amplísimo campo para averiguar, descubrir” (Calmels, 2004).

Según Bañeres et al. (2008)

“A través del juego podrá introducir estímulos positivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, despertar el interés de los chicos y las chicas por aquellos temas que se van a abordar a lo largo de cualquier programa de formación. Así logrará enriquecer el trabajo desde una doble vertiente: - Motivar al alumnado, despertando su interés por el conocimiento de los contenidos que ha de abordar a

lo largo de la enseñanza. - Enriquecer y agilizar los procesos de aprendizaje y enseñanza de las disciplinas académicas, potenciando el aprendizaje personalizado y significativo” (p.50).

“el niño aprende jugando y al jugar, crea. Su fantasía, su imaginación, transforman un objeto en otro en su mundo de juegos; le otorgan a las cosas una vida distinta, una realidad diferente a la que puede imaginar el adulto” (Sarlé, 2006).

Además, agrega “la estrategia didáctica es el conjunto de procedimientos, apoyados en técnicas de enseñanza que tienen por objeto llevar a buen término la acción didáctica, es decir, alcanzar los objetivos de aprendizaje”. “Podemos afirmar que un niño de dos años tiene que aprender aún mucho en cuanto a cómo jugar con otros. Su capacidad social se basa en su experiencia con adultos cooperativos y ha de aprender cómo mantener un encuentro, mutuamente placentero, con un compañero de juego que es tan inconstante como él” (Garvey, 1985, p.62).

Para adicionar los aportes de diferentes estudiosos sobre los juegos coinciden que es un intermediario social, es claro y observable que el infante a través de estas actividades se conecta fácilmente con sus pares y les posibilita ser parte de un grupo donde se relacione, trabaje en equipo con el objetivo de lograr un bien colectivo mediante negociaciones, maneras de participación aceptando por igual a todos los participantes del grupo propiciando un ambiente de armonía y cooperación. (Sarlé, 2006, p.89).

“el juego necesita no solo del niño que juega, pares con quienes jugar, espacios, tiempos y objetos, sino también expertos y contextos sociales que puedan enriquecer y ampliar los significados que se ponen en acto al jugar. Y la escuela, con su formato relacional entre adultos y niños y su

capacidad de ofrecer contextos de significado cada vez más amplios, se constituye en un contexto social privilegiado en el que se produce el juego” (Sarlé, 2006, p.98).

Dimensiones de la variable Juegos Didácticos.

Los Juegos Lógicos

Dines, Z. (1970) en su obra sobre “Los materiales didácticos manipulativos en el aprendizaje de los números naturales y de las operaciones de adición y sustracción”.

Menciona lo siguiente:

“La manipulación libre y directa con las piezas lógicas trae muchas ventajas a los niños y niñas debido a que es ahí donde el infante se familiariza con los bloques lógicos, aprenderá a nombrar las piezas y de esta forma el aprendizaje será más fácil de adquirir”.(p. 17).

“Son medios didácticos u objetos de conocimientos que en el transcurso de la historia han sido creados para contribuir a estimular y motivar al desarrollo de las habilidades, capacidades lógico-intelectuales y procesos de razonamiento analítico sintético, inductivo-deductivo, concentración, entre otros beneficios para los estudiantes los cuales representan los prerrequisitos en el proceso de aprendizaje enseñanza de las matemáticas”. (Asociación de estudio e innovación ELEMENTOS, 2004)

Juego con los bloques lógicos.

También llamado como caja lógica fue creado por Willian Hull aproximadamente en el siglo XX, y rescatado por Dienes a quien se le conoce como el gestor de este material con la intención de trabajar transformaciones lógicas las matemáticas, este material tiene el

atributo de ser manipulable y consta de 48 piezas distribuidas en equitativamente entre rectángulos, cuadrados, círculos y triángulos (12) y cada agrupación a su vez se fragmenta en 2 tamaños es decir 6 figuras pequeñas y 6 grandes a su vez que su espesor es diferente en 3 delgadas y 3 gruesas así mismo se subdividen en colores básicos, el propósito del creador fue implementar una filosofía enfocado en la enseñanza de esta área pensando que para aprender hay que construir teniendo el contacto directo con las estructuras reales y concretas que posibiliten abstraer la generalización.

Juegos Manuales

Estos juegos se orientan hacia la rehabilitación de la motricidad fina específicamente ojo-mano y se basa en los procesos neurobiológicos es decir es la habilidad que tiene el cerebro para adaptarse, recuperarse y reestructurarse ante nuevos escenarios y situaciones de aprendizaje en el ser humano como aprender a patinar o a manejar una bicicleta a esta adaptación también se le conoce como plasticidad cerebral, estos conocimientos nuevos deben motivar y despertar el interés a través de la curiosidad, esta plasticidad es una herramienta que favorece al apropiamiento de las capacidades cognitivas en base a este preámbulo las habilidades óculo motora están conectadas con el cerebro. (Cognitif, 2017)

Juego de mesa Parchís

Es un juego muy divertido de competencia que desarrolla procesos mentales porque propicia la resolución de problemas consiste en un tablero de mesa con cuatro caminos numerados donde el participante utiliza un dado enumerado para avanzar y hacer paradas en diversos casilleros, este juego inicia al niño en el mundo de los números y de operaciones básicas

Juegos Motrices

Hinds (2009), sostiene que: “son aquellos juegos donde predomina la actividad física en forma de movimiento, destrezas, coordinación del ojo y la mano, del ojo y el pie, el

equilibrio y otras aptitudes dependiendo de las edades de quienes participen”. (p.381)

“Diccionario de Ciencias del Deporte Santillana Madrid 1983, parte Galera, sin dar una definición del mismo, postula tres condiciones para este concepto que han de ser coincidentes, como son la posibilidad de ganar y el riesgo a perder la existencia de reglas de juego y movimiento real, en el sentido de que si no hay movimiento no hay juego. Y para Navarro el juego motor se explica a través de la significación motriz: entendiendo por esta el grado de motor suficiente de empleo de sistemas de movimientos que comparten paralelamente intención decisión y ajuste de la 30 motricidad a sus contextos sus situaciones fluctuantes en el medio o con otros y todo ello bajo la lógica de las situaciones.” (CONTRERAS, págs. 20,21)

Importancia del Juego Motor

La estimación que manifiesta la metodología formativa en esta clase de juegos que motivan el desarrollo de los segmentos gruesos en los niños así mismo otros factores favorece mantener el equilibrio del sujeto es potencializar y preservar la libertad en el entorno, formar parte de las costumbres más próximas a las necesidades de los alumnos y es una forma de relacionarse y expresarse que resulta valioso para alcanzar un completo y armónico proceso, en tal sentido se utiliza generalmente el juego para fortalecer actitudes cooperativas entre los mismos (PERIS, 2002).

Juego kiwi

También conocido como tumba latas, para esta actividad se necesita de una pelota liviana generalmente de trapo y de varias latas, vasitos o cubos, es un juego donde compiten 2 equipos, las latas se organizan de forma piramidal o torre y desde una distancia establecida por lo jugadores se lanza y gana el equipo que tumba más latas, este juego es valioso porque desarrolla diversas destrezas potencializando su imaginación conocer su entorno, comienzan a tener nociones de espacio, etc.

Variable pensamiento Lógico matemático

Rigal (2006) argumenta que “los progresos y éxitos en las matemáticas dependen tanto de las funciones simbólicas y de las percepciones visuales como de las acciones (agrupar, ordenar, reunir, separar y contar) o de abstracción empírica (determinar las propiedades de los objetos) o reflexiva”

Según carrasco, (2001) dice: “el pensamiento lógico-matemático se va estructurando desde los primeros años de vida en forma gradual y sistemática”

Según bishop (1998), “el juego está muy vinculado al razonamiento matemático y podemos considerar que es la base del razonamiento hipotético. Mediante el juego se logra desarrollarlas habilidades concretas del pensamiento estratégico, planificación y adivinación” (p.17)..

Teniendo presente a Alsina (1991), “enseñar y aprender matemáticas debe ser una experiencia feliz. Curiosamente casi nunca se cita a la felicidad dentro de los objetivos educativos, pero es bastante evidente que sólo podremos hablar de una labor docente bien hecha cuando todos alcancemos un grado de felicidad satisfactorio.” (p.43).

“el pensamiento lógico-matemático está relacionado con la habilidad de trabajar y pensar en términos de números y la capacidad de emplear el razonamiento lógico” (Rodríguez, 2014).

Aprendizaje de las operaciones Matemáticas

Hernández y soriano (1997), sostienen que: “a lo largo del a historia se han desarrollado números debates sobre el modo en que se aprenden las matemáticas. Aunque este debate ha sido largo no se ha llegado a una teoría universalmente aceptada”.(p.17), para el MINEDU (2016), “una operación matemática consiste en la aplicación de un factor que convierte a los números o los elementos parte de la fórmula en un resultado diferente o conjugado para su dominio en el mismo campo”. (p.98), para Brousseau (2000), sostiene que: “el docente como primer punto debe considerar como obtener que los estudiantes participen de forma activa en el trabajo de clase, es decir, que origine un estado de motivación para aprender”. (p.145)

Características del pensamiento lógico matemático

“el pensamiento lógico infantil se enmarca en el aspecto sensomotriz y de desarrolla, principalmente a través de los sentidos” (bravo, 2005)

Dimensiones de la variable pensamiento Lógico Matemático

- **Percepción sensorial:** es la acogida de la información que se da mediante los sentidos donde intervienen los procesos cognitivos que nos permiten comprender el mensaje y poder tener la capacidad de ampliar algunos conceptos, esta captación que se da a través de los sentidos nos permite comunicarnos con el exterior, nuestro cuerpo está cubierta por células sensibles que detectan rápidamente un estímulo del medio ambiente lo recepcióna y lo canaliza hacia el cerebro, en los niños posibilita que se adapten a su contexto y se relacionan utilizando los sentidos, por ejemplo cuando nos golpeamos sin querer sentimos dolor que es la reacción del cerebro al avisarnos que nos hemos hecho daño.
- **La abstracción y representación.** La abstracción indica a la aplicación de categorías u conceptos de manera abstracta esto supone asociar la palabra con la

acción según diferentes estímulos que acontecen y son distinguibles y esta relacionado con las representaciones o imágenes por ejemplo la palabra gato nos lleva a tener una imagen abstracto del animal y al instante lo relacionamos con sus características u cualidades, otro aspecto son los juegos cuando se simbolizan porque se representa un actitud o comportamiento de otro y es aliado en la comunicación expresado por el lenguaje.

- **Organización y orientación espacial:** es la capacidad muy útil para el movimiento mediante la exploración y situarse dentro de un espacio físico y esta íntimamente vinculado con el esquema corporal por lo tanto es una acción natural de los seres vivos que posibilita determinar y conocer la posición del cuerpo referente s su espacio que favorece al movimiento.

Definiciones de términos básicos:

- Juego didáctico

El hombre necesita del juego como actividad natural para adquirir experiencias y conocer su mundo exterior es una fuente poderosa de aprendizajes que están encaminadas a labrar los valores como cimiento de vida y ponerlos a la práctica dentro la convivencia y estarán referidas mediante símbolos que se manifestaran por las normas, pautas y reglas de juego que permitirá conocer su medio social así como su espacio descubriendo su contexto.

Unesco (1980)

Bloques lógicos.

También llamado como caja lógica fue creado por Willian Hull aproximadamente en el siglo XX, y rescatado por Dienes a quien se le conoce como el gestor de este material con la intención de trabajar transformaciones lógicas las matemáticas, este material tiene el atributo de ser manipulable y consta de 48 piezas distribuidas en equitativamente entre

rectángulos, cuadrados, círculos y triángulos (12) y cada agrupación a su vez se fragmenta en 2 tamaños es decir 6 figuras pequeñas y 6 grandes a su vez que su espesor es diferente en 3 delgadas y 3 gruesas así mismo se subdividen en colores básicos.

Juegos Motrices

Hinds (2009), sostiene que: “son aquellos juegos donde predomina la actividad física en forma de movimiento, destrezas, coordinación del ojo y la mano, del ojo y el pie, el equilibrio y otras aptitudes dependiendo de las edades de quienes participen”. (p.381)

Juego Motor

La estimación que manifiesta la metodología formativa en esta clase de juegos que motivan el desarrollo de los segmentos gruesos en los niños así mismo otros factores favorece mantener el equilibrio del sujeto es potencializar y preservar la libertad en el entorno, formar parte de las costumbres más próximas a las necesidades de los alumnos y es una forma de relacionarse y expresarse que resulta valioso para alcanzar un completo y armónico proceso, en tal sentido se utiliza generalmente el juego para fortalecer actitudes cooperativas entre los mismos (PERIS, 2002).

Pensamiento Lógico matemático

Rigal (2006) argumenta que “los progresos y éxitos en las matemáticas dependen tanto de las funciones simbólicas y de las percepciones visuales como de las acciones (agrupar, ordenar, reunir, separar y contar) o de abstracción empírica (determinar las propiedades de los objetos) o reflexiva”

Según carrasco, (2001) dice: “el pensamiento lógico-matemático se va estructurando desde los primeros años de vida en forma gradual y sistemática”

2.4. Hipótesis general

Los juegos didácticos se relacionan significativamente con el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María.

2.4.2 Hipótesis específicas

Los juegos lógicos se relacionan significativamente con el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María.

. Los juegos manuales se relacionan significativamente con el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María.

Los juegos didácticos motores se relacionan significativamente con el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María.

2.5 Operacionalización de variables

Variables	Conceptos	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Juegos didácticos	El hombre necesita del juego como actividad natural para adquirir experiencias y conocer su mundo exterior es una fuente poderosa de aprendizajes que están encaminadas a labrar los valores como cimiento de vida y ponerlos a la práctica dentro la convivencia. Unesco (1980)	Juegos lógicos Juegos manuales Juegos motores	-Se concentran para tomar decisiones en el juego. -Realiza juicios de valor -Demuestra creatividad para resolver problemas. -Realiza embollado con los dedos pinza. -Hace origami sencillos -Recorta -Expresa con su cuerpo estados de ánimo. -Imita a los animales de los cuentos. -Se ubica adecuadamente en el espacio.	Observación
Pensamiento Logico Matematico	Rigal (2006) argumenta que “los progresos y éxitos en las matemáticas dependen tanto de las funciones simbólicas y de las percepciones visuales como de las acciones (agrupar, ordenar, reunir, separar y contar) o de abstracción empírica (determinar las propiedades de los objetos) o reflexiva”	Percepción Sensorial La abstracción y representación Organización y orientación	-Discrimina texturas -Discrimina colores -Discrimina formas -Relaciona la imagen presentada con las palabras -En base a una figura deduce el mensaje. -Crea una historia en base a un pictograma. -Delimita su espacio de trabajo. -Demuestra orientación espacial de acuerdo a su edad	Observación

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la investigación.

(Salkind, 1999), “la investigación proporciona indicios de la relación que podría existir entre dos o más cosas, o de qué tan bien uno o más datos podrían predecir un resultados específico”, el análisis de este trabajo que se caracteriza por ser descriptivo de tipo concluyente es decir reúne datos cuantificables que posibilita inferencias y describe las características del grupo en su totalidad y a la vez es correlacional es decir se ha buscado la correspondencia entre las variables.

3.2 Población y muestra.

3.2.1 Población: es el conjunto humano que se describirá mediante la observación sus características y objetivos de manera colectiva, se consideraron a los 60 niños

3.2.2 Muestra: es una parte del grupo de participantes dentro de la institución que será representativo para obtener información real, por tener una población exigua se considerara la totalidad que son 60 niños entre hombres y mujeres.

3.3 Técnicas de procesamiento de la información: la selección minuciosa de los instrumentos serán susceptibles a tener resultados óptimos y confiables mediante la observación.

Operacionalización de variables

Tabla 1

Variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Juegos lógicos		4	Bajo Moderado Alto	4 -6
Juegos manuales		4		7 -9
Juegos motrices		4		10 -12
Juegos didácticos		12		12 -19
				20 -27
			28 -36	

Tabla 2

Variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Percepción sensorial		4	Bajo Moderado Alto	
La abstracción y representación		4		4 -6
Organización y orientación espacial		4		7 -9
Pensamiento lógico matemática		12		10 -12
				12 -19
			20 -27	
			28 -36	

CONFIABILIDAD

La variable Juegos didácticos

Alfa de Cronb.	Items
0,786	12

La variable Pensamiento lógico matemática

Alfa de Cronb.	Items
0,810	12

CAPÍTULO IV
RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo por variables y dimensiones

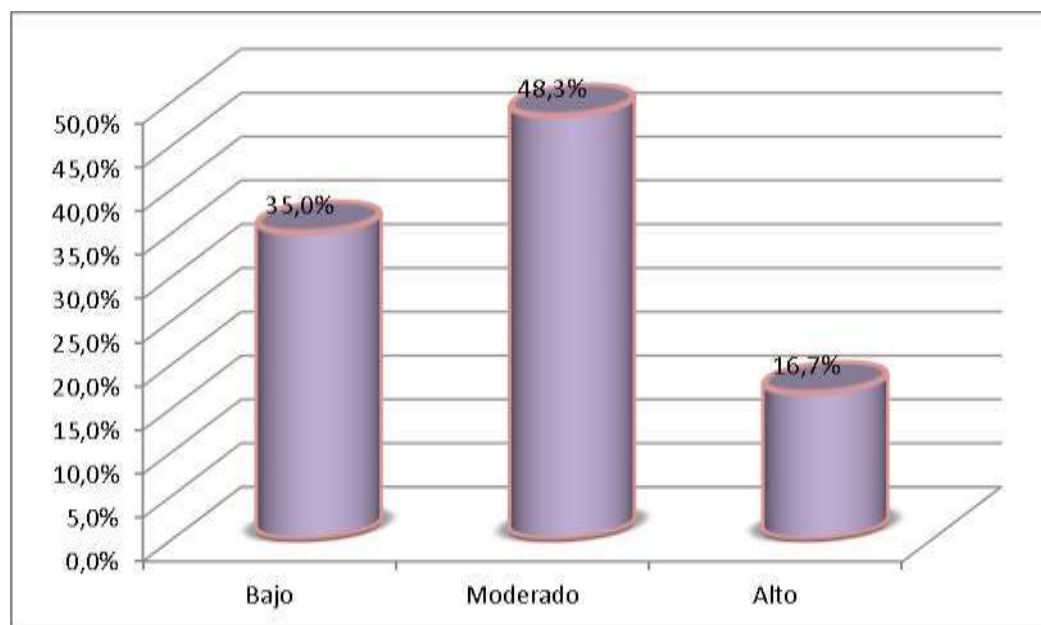
Tabla 3

Juegos didácticos

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	21	35,0%
Moderado	29	48,3%
Alto	10	16,7%
Total	60	100,0%

Fuente: Lista de cotejo desarrollado en niños del colegio Inicial Pampa Colorada, Los Pinos - Santa María

Fig 1



En la tabla y figura los niños de inicial de la I.E. Pampa Colorada evidencian un 48,3% de nivel moderado en los juegos didácticos, el 35,0% muestran un nivel bajo y solo un 16,7% exponen un nivel alto.

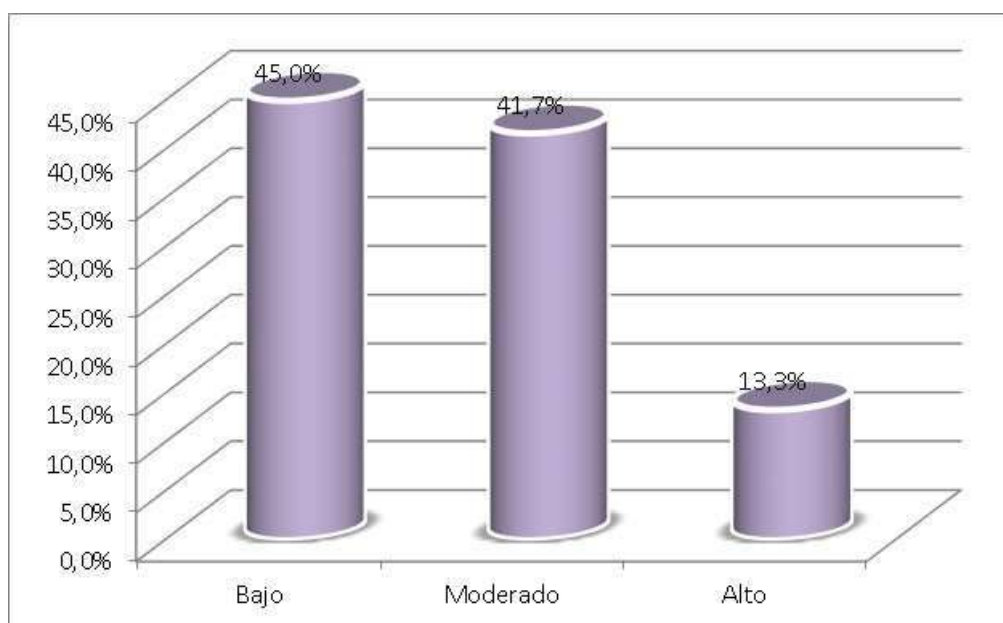
Tabla 4

Juegos lógicos

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	27	45,0%
Moderado	25	41,7%
Alto	8	13,3%
Total	60	100,0%

Fuente: Lista de cotejo desarrollado en niños del colegio Inicial Pampa Colorada, Los Pinos - Santa María.

Fig 2



En la tabla y figura los niños de inicial de la I.E. Pampa Colorada evidencian un 45,0% de nivel bajo en los juegos didácticos lógicos, el 41,7% muestran un nivel moderado y solo un 13,3% exponen un nivel alto.

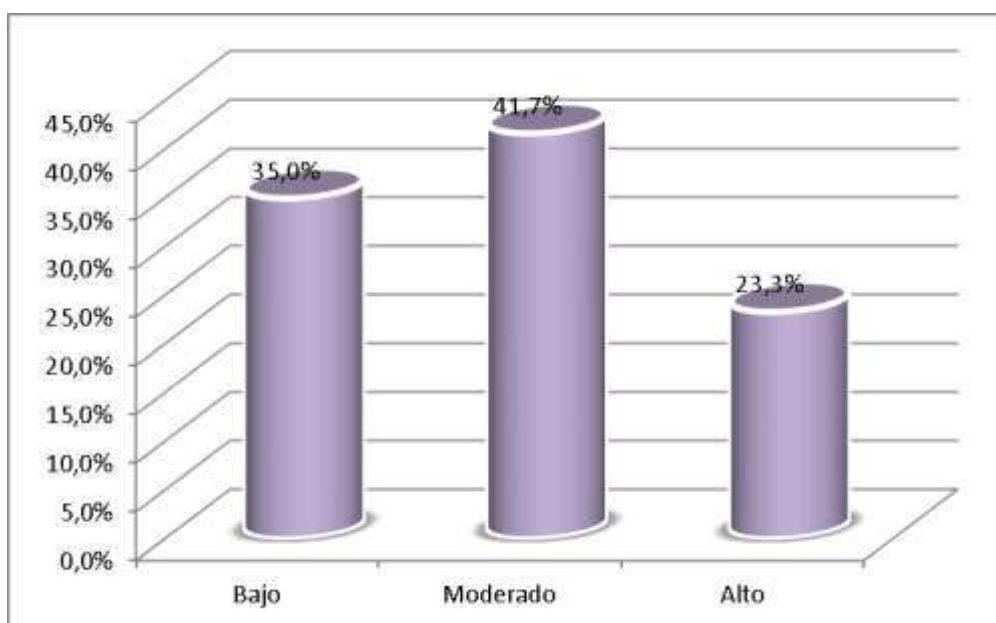
Tabla 5

Juegos manuales

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	21	35,0%
Moderado	25	41,7%
Alto	14	23,3%
Total	60	100,0%

Fuente: Lista de cotejo desarrollado en niños del colegio Inicial Pampa Colorada, Los Pinos - Santa María

Fig 3



En la tabla y figura los niños de inicial de la I.E. Pampa Colorada evidencian un 41,7% de nivel moderado en los juegos didácticos manuales, el 35,0% muestran un nivel bajo y solo un 23,3% exponen un nivel alto.

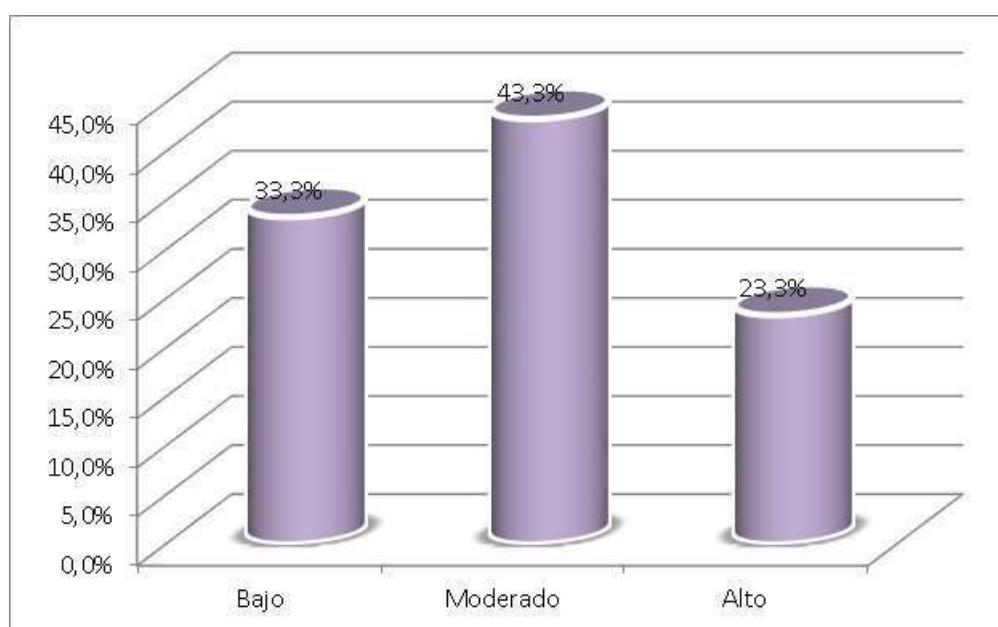
Tabla 6

Juegos motrices

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	20	33,3%
Moderado	26	43,3%
Alto	14	23,3%
Total	60	100,0%

Fuente: Lista de cotejo desarrollado en niños del colegio Inicial Pampa Colorada, Los Pinos - Santa María

Fig 4



En la tabla y figura los niños de inicial de la I.E. Pampa Colorada evidencian un 43,3% de nivel moderado en los juegos didácticos motrices, el 33,3% muestran un nivel bajo y solo un 23,3% exponen un nivel alto.

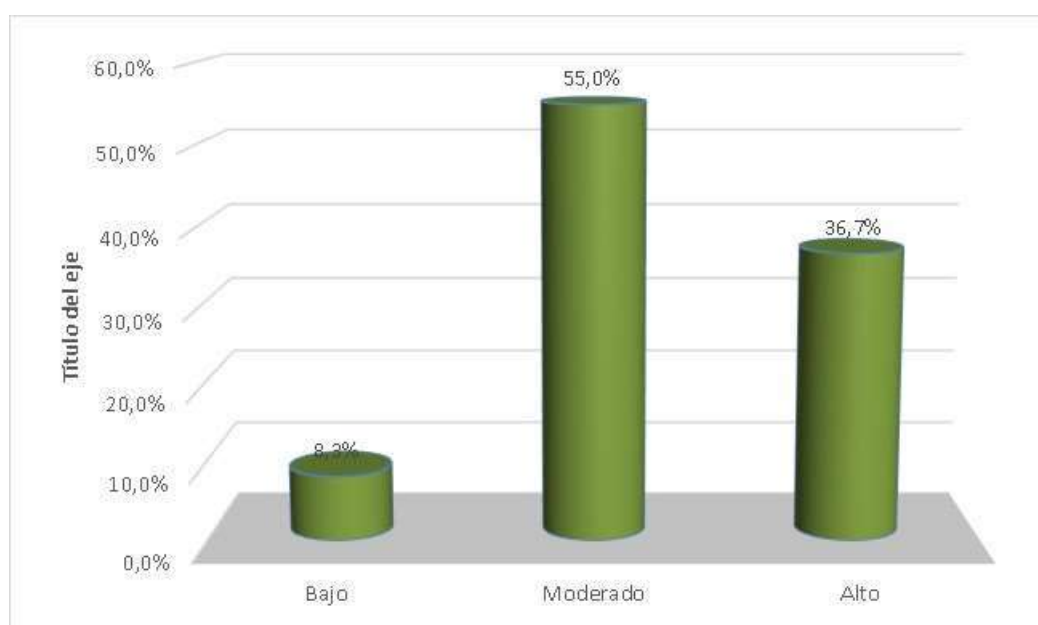
Tabla 7

Pensamiento lógico matemática

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	5	8,3%
Moderado	33	55,0%
Alto	22	36,7%
Total	60	100,0%

Fuente: Lista de cotejo desarrollado en niños del colegio Inicial Pampa Colorada, Los Pinos - Santa María

Fig 5



En la tabla y figura los niños de inicial de la I.E. Pampa Colorada evidencian un 55,0% de nivel moderado en el pensamiento lógico matemático, el 36,7% muestran un nivel alto y solo un 8,3% exponen un nivel bajo.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Ha: Los juegos didácticos se relacionan significativamente con el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María.

H₀: Los juegos didácticos no se relacionan significativamente con el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María.

Tabla 9

Correlación entre los juegos didácticos y pensamiento lógico matemática

			Juegos didácticos	Pensamiento lógico matemática
Rho S	Juegos didácticos	Coefficiente	1	0,441
		Significancia	.	0,0
		n	60	60
	Pensamiento lógico matemática	Coefficiente	0,441	1
		Significancia	0,0	.
		n	60	60

La tabla evidencia la correlación 0,411 de intensidad moderada entre las variables juegos didácticos y pensamiento lógico matemático. Se nota que el nivel de significancia es menor al 0,05, llegándose a aceptar la hipótesis alternativa y descartando la nula.

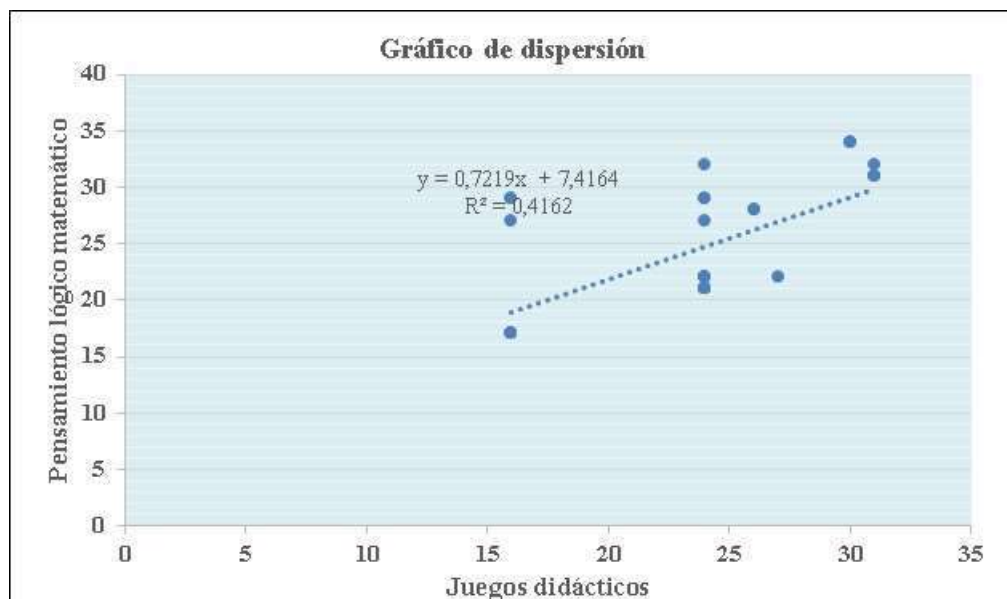


Figura 6.

Hipótesis específica 1

H1: Los juegos lógicos se relacionan significativamente con el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María.

H0: Los juegos lógicos no se relacionan significativamente con el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María.

Tabla 10

Correlación entre los juegos lógicos y pensamiento lógico matemática

		Juegos lógicos	Pensamiento lógico matemática
Rho S	Juegos lógicos	Coeficiente	1
		Significancia	0,622
		n	60
	Pensamiento lógico matemática	Coeficiente	0,622
		Significancia	0,00
		n	60

La tabla evidencia la correlación 0,622 de intensidad buena entre las variables juegos lógicos y pensamiento lógico matemático. Se nota que el nivel de significancia es menor al 0,05, llegándose a aceptar la hipótesis alternativa y descartando la nula.

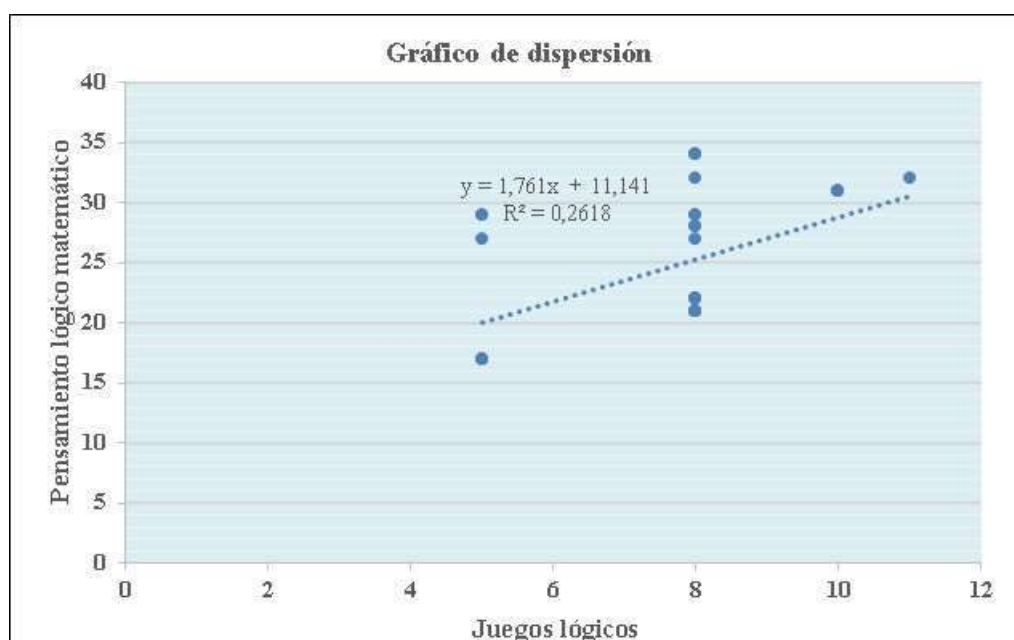


Figura 7.

Hipótesis específica 2

H2: Los juegos manuales se relacionan significativamente con el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María.

H0: Los juegos manuales no se relacionan significativamente con el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María..

Tabla 11

Correlación entre los juegos manuales y pensamiento lógico matemática

		Juegos manuales	Pensamiento lógico matemática
Rho S	Juegos manuales	Coficiente	1
		Significancia	0,539
		n	60
	Pensamiento lógico matemática	Coficiente	0,539
		Significancia	0,00
		n	60

La tabla evidencia la correlación 0,539 de intensidad moderada entre las variables juegos manuales y pensamiento lógico matemático. Se nota que el nivel de significancia es menor al 0,05, llegándose a aceptar la hipótesis alternativa y descartando la nula.

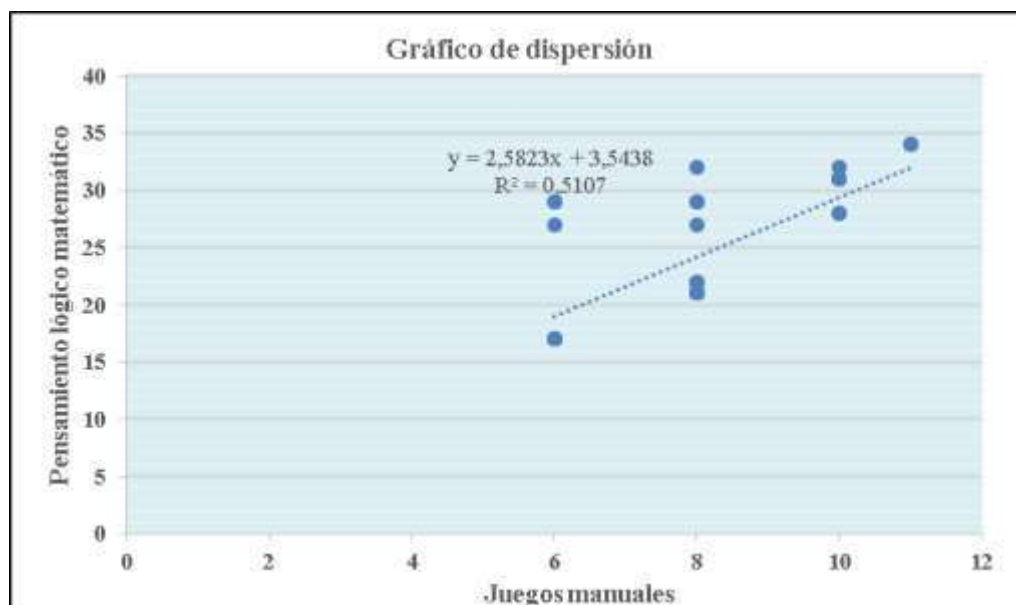


Figura 8.

Hipótesis específica 3

H3: Los juegos didácticos motores se relacionan significativamente con el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María.

H0: Los juegos didácticos motores no se relacionan significativamente con el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María.

Tabla 12

Correlación entre los juegos motrices y pensamiento lógico matemática

			Juegos motrices	Pensamiento lógico matemática
Rho S	Juegos motrices	Coeficiente	1	0,625
		Significancia	.	0,00
		n	60	60
	Pensamiento lógico matemática	Coeficiente	0,625	1
		Significancia	0,00	.
		n	60	60

La tabla evidencia la correlación 0,625 de intensidad moderada entre las variables juegos motrices y pensamiento lógico matemático. Se nota que el nivel de significancia es menor al 0,05, llegándose a aceptar la hipótesis alternativa y descartando la nula.

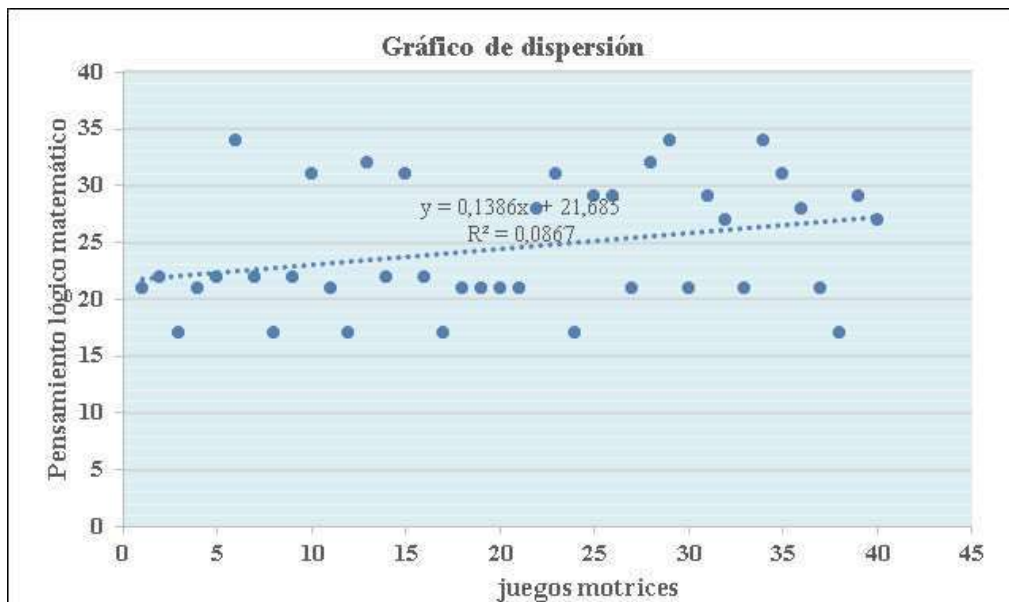


Figura 9

CAPITULO V
DISCUSION

5.1 Discusión

Chicalza, L. (2017). “al aplicar la guía de observación se apreció determinadas limitaciones en su aprendizaje de saberes previos de forma poca significativa junto con varios aspectos del desarrollo que deberían ser fortalecidos en los primeros años”, **Teresa. L. 2013,** “mediante la elaboración de una guía de juegos didácticos que provoque el efecto de divertirlos y a la vez el de enseñarles, de tal forma que se pueda estimular el aprendizaje que se genere sea significativo, por lo cual, no será olvidado por los infantes”, **Martinez .V.(2012)** “Luego del análisis realizado se concluye que existe escasa utilización de los juegos didácticos para desarrollar la inteligencia lógica matemáticas en los niños la misma que da como resultado falta de razonamiento en la mayoría de los niños, en la educación consideramos el juego como principio didáctico de toda actividad que realice con los niños, desarrollando su pensamiento lógico para la discriminación de nociones y números” **Atuncar. D, Gonzales (2017)** “la implementación del juego como estrategia para estimular el desarrollo de la variables de coordinación y equilibrio, ayuda en el trabajo pedagógico, porque un niño o niña con dificultad en su motricidad gruesa es un problema para las actividades que la docente desarrolla dentro del aula y puede atrasar lo programado desde el punto de vista del plan de estudio”, **Machuca. L, Oyola. A, Ramos.A. (2017)** “la ejecución del programa educativo fue efectiva, porque logró aumentar el nivel de conocimiento de las madres”, **Rojas.Y (2014)** “La aplicación del Taller de Estimulación Temprana influye significativamente en los tipos de aprendizaje significativo de los niños de dos años de la Institución Educativa "Carlitos" de Salamanca de Monterrico. Con un $t = -4,411$ y un $gl = 18$, con una significación igual a $0,000$, menor que $0,05$ ”

CAPITULO VI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

1. **Primera:** Existe relación de intensidad buena entre los juegos didácticos y el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María.
2. **Segunda:** Existe relación de intensidad moderada entre los juegos didácticos lógicos y el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María.
3. **Tercera:** Existe relación de intensidad buena entre los juegos didácticos manuales y el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María.
4. **Cuarta:** Existe relación de intensidad buena entre los juegos didácticos motrices y el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María..

6.2 Recomendaciones

Las maestras deben considerar en sus programaciones de trabajo a los juegos didácticos porque estimulan y el niño se siente motivado propiciando una mejor comprensión en sus aprendizajes por lo tanto impulsa el desarrollo permanente de sus habilidades.

Las maestras deben promocionar estos juegos propuestos como un elemento pedagógico de gran relevancia aplicando juegos que promuevan la reflexión y el análisis iniciándose en el sorprendente mundo de las matemáticas mediante dinámicas y actividades promoviendo un aprendizaje lúdico.

Es vital que las maestras implementen permanentemente técnicas y metodologías nuevas que enriquecen la enseñanza de las matemáticas que favorezcan a los niños su desarrollo de destrezas y afrontar desafíos y retos matemáticos desde un enfoque agradable y divertido.

CAPITULO V
BIBLIOGRAFÍA

Fuentes Bibliográficas:

Bañares, A. et. al. (2008). *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona. España: Editorial Gedisa.

Borja, M. & Martín, M. (2007). *La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos*. Barcelona. España: Editorial Universitat de Barcelona.

Calero, M. (2003). *Educar jugando*. México: Editorial Alfaomega.

Calmels, D. (2004). *Juegos de crianza: el juego corporal en los primeros años de vida*. Buenos Aires. Argentina: Editorial Biblios.

Dines, Z. (1970). *Lógica y juegos Lógicos*. Barcelona- España: Editorial Taide.

Dienes, D. (1978). *Los materiales didácticos manipulativos en el aprendizaje de los números naturales y de las operaciones de adición y sustracción*. España- Valladolid: Editorial Universidad Valladolid

Garvey, C. (1985). *El Juego Infantil*. Madrid. España: Ediciones Morata S.A.

Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Argentina: Emecé Editores Sociedad Anónima.

Martínez, Y. & Lazo, V. (2011). *Escuela Lúdica el recreo o negociación de las pausas pedagógicas una estrategia didáctica en la educación*. Colombia: Editorial Jaidel.

Piaget, J. (1969) *Seis Estudios de Psicología*, Barcelona – España: Editorial S.A.

Russel P. (1983). *Mas allá del dilema de los métodos la investigación en las ciencias sociales*. Colombia: Grupo editorial Norma.

Salkind, N. (1999). *Métodos de investigación*. México: Editorial Prentice Hall

Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires. Argentina: Editorial Paidós.

Zubiría, N. (2004). *Investigación de mercados*. México: Editorial Pearson Educación

Fuentes Hemerográficas:

- Atuncar, D, Gonzales.C (2017). *El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P “Virgen de hapi”* (Tesis de Maestría).
Universidad nacional de Huancavelica. Perú
- Chicalza, L. (2017). *“El juego simbólico en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en la unidad educativa nueva era de la facultad de ciencias de la salud.*
(Tesis de Maestría).Universidad técnica de Ambato. Ecuador.
- Franc, N. (febrero, 2002). En torno al juego y la intervención psicomotriz. *Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales*, 5 (33).
- Froebel, M. (1840). La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado.
Psikolibro, 1(19).
- Martinez .V. (2012). *“Los juegos didácticos y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en los niños de primer año educación básica del jardín de infantes “aniceto jordán manzano”* (Tesis de pregrado).universidad técnica de Ambato. Ecuador.
- Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. *Aprendizaje a través del juego*. 02 (28).
- Teresa. L. (2013). *“La aplicación de los juegos didácticos como estrategia metodológica para el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de 4 a 5 años en el centro de educación general básica "santa mariana de jesús”,* (Tesis de Pregrado).Universidad técnica de Ambato. Ecuador
- UNESCO. (1980). *El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas.*
Estudios y documentos de educación, 34(05)

Fuentes electrónicas:

- American Psychological Association (1976) ¿Es importante medir la calidad de la educación?. *APA*. Recuperado de: <https://www.apa.org/>
- Berné (2004). Fundación Universitaria Luis Amigo. *Fundamentos didácticos para la información infantil* 1(12). Recuperado de <http://www.docstoc.com/docs/44096336/Ludica-y-juego>
- Didáctica. (2018, 11 de diciembre). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 06:04, enero 10, 2019 desde <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Did%C3%A1ctica&oldid=112603138>.
- Gil, G.& Utiel, B. (2010). El juego libre en la ludoteca. *Fundación crecer Jugando*. Recuperado de <http://www.crecerjugando.org/pdf/tdj2.pdf>
- Hernández, A.; Fernández, P; Baptista, R. (2006). Metodología de la Investigación. Recuperado de: https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf
- Montiel, E. (2008). La trascendencia del juego en educación infantil. *Revista digital de divulgación Educativa* 21(09). Recuperado de http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf
- Torres C. & Torres M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje. *Aula* 91. Recuperado de http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf

Russel (1983) considera que “la actividad lúdica se escapa a una definición determinada pero dice: el juego es más juego cuanto mayor es la naturalidad, la ausencia de esfuerzo y la habilidad con que se realiza” (pág.84.).

Rigal, R. (2006) Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria
Barcelona – España. Editorial Inde Publicaciones.

Minedu (2016). *Currículo nacional*. Lima: Perú.

Minedu (2012). *Rutas de aprendizaje*. Lima: Perú.

Asociación de estudio e innovación ELEMENTOS. (2004).

<http://www.elementoss.pe/juegoslm.php>. Recuperado el marzo de 2011, de

<http://www.elementoss.pe/juegoslm.php>.: <http://www.elementoss.pe/juegoslm.php>

CONTRERAS, O. R. (s.f.). Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones practicas. España: Universidad de Castila LA Mancha

PERIS, J. B. (2002). Desde un enfoque constructivista. Unidades didácticas para Primaria XII. España: INDE.

Bravo, J. f. (08 de 03 de 2005). Desarrollo del pensamiento matemático en la educación infantil. Recuperado el 11 de 06 de 2015, de Características del pensamiento lógico matemático: <http://www.grupomayeutica.com/documentos/desarrollomatematico.pdf>

Rodriguez, L. J. (2012). Psicología evolutiva y de la educacion . Madrid: CEDE. Rodríguez,

R. C. (2014). Educa y aprende. Obtenido de La Importancia del Pensamiento

Lógico-Matemático: <http://educayaprende.com/laimportancia-del-pensamiento->

[logico-matematico](http://educayaprende.com/laimportancia-del-pensamiento-logico-matematico)

FICHA DE OBSERVACION

Juegos Didácticos

1. -Se concentran para tomar decisiones en el juego?

SI () NO ()

2.- Realiza juicios de valor?

SI () NO ()

3. -Demuestra creatividad para resolver problemas?.

SI () NO ()

4. -Realiza embolillado con los dedos pinza?.

SI () NO ()

5. Hace origami sencillos?

SI () NO ()

6. Recorta?

SI () NO ()

7. -Expresa con su cuerpo estados de ánimo?

SI () NO ()

8. -Imita a los animales de los cuentos?

SI () NO ()

9. ¿Se ubica adecuadamente en el espacio?

SI () NO ()

FICHA DE OBSERVACION

Pensamiento Lógico Matemático

1.- Discrimina texturas?

SI () NO ()

2.-Discrimina colores?

SI () NO ()

3. -Discrimina formas?.

SI () NO ()

4. --Relaciona la imagen presentada con las palabras?.

SI () NO ()

5.-En base a una figura deduce el mensaje?

SI () NO ()

6. -Crea una historia en base a un pictograma?

SI () NO ()

7. --Delimita su espacio de trabajo?

SI () NO ()

8. -Demuestra orientación espacial de acuerdo a su edad?

SI () NO ()

TITULO	PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	Instrumento		
LOS JUEGOS DIDACTICOS Y SU RELACION EN EL PENSAMIENTO LOGICO MATEMATICO EN NIÑOS DEL INICIAL PAMPA COLORADA LOS PINOS - SANTA MARÍA	PROBLEMA GENERAL ¿Cómo se relacionan Los juegos didácticos en el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María?	OBJETIVO GENERAL Determinar la relación de los juegos didácticos en el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María Objetivos específicos. Determinar la relación de los juegos logicos en el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María Determinar la relación de los juegos manuales en el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María Determinar la relación de los juegos motrices en el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María	HIPOTESIS GENERAL Los juegos didácticos se relacionan significativamente con el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María. 2.4.2 Hipótesis específicas Los juegos lógicos se relacionan significativamente con el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María. . Los juegos manuales se relacionan significativamente con el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María. Los juegos didácticos motores se relacionan significativamente con el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María.	Juegos Didácticos Juegos lógicos Juegos manuales Juegos motrices Pensamiento lógico matemática Percepción Sensorial La abstracción y representación Organización y orientación espacial	Observación	Poblacion: 60 Muestra: 60	
	PROBLEMAS ESPECIFICOS ¿Cómo se relacionan Los juegos lógicos en el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María?	¿Cómo se relacionan Los juegos manuales en el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María?	¿Cómo se relacionan Los juegos motrices en el pensamiento lógico matemático en niños del inicial Pampa Colorada los Pinos - Santa María?				

