

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE: PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



**JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO
LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 225
“MIRAFLORES” TAMBURCO – 2019**

Tesis

presentado por:

Bach. Elías, Palomino Barrientos

Bach. Everzon, Encalada Achaica

Para optar el título de licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe:
primera y segunda infancia

Abancay - Perú

2019



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE: PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



TESIS

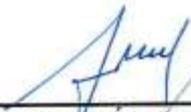
JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
I.E.I. N° 225 "MIRAFLORES" TAMBURCO – 2019

Presentado por; **Eliás, PALOMINO BARRIENTOS** y **Everzon, ENCALADA
ACHAICA** para optar el título profesional de:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE:
PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA

Sustentado y aprobado el 31 de diciembre del 2019, ante el jurado:

Presidente:



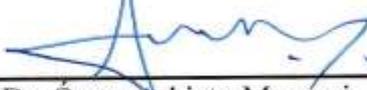
Dr. Willie Álvarez Chávez

Primer miembro:



Blgo. Carlos Enrique Coacalla Castillo

Segundo miembro:



Dr. Óscar Arbieto Mamani

Asesor:



Mg. César Eduardo Cuentas Carrera

Agradecimiento

Agradezco a DIOS, mi alma mater, mis docentes y en especial a mis jurados evaluadores por su considerada paciencia y a toda mi familia que siempre estuvieron ahí desde el principio.

Elías Palomino Barrientos.

Agradezco a DIOS por la vida y poder permitirme estos logros y toda mi familia por estar siempre conmigo.

Everzon Encalada Achaica

Dedicatoria

Dedico este humilde trabajo de investigación a los niños y niñas Apurimeñas, que son el motivo y la razón de un docente y de la misma forma a toda mi familia, docentes y amigos.

Elías Palomino Barrientos

Este trabajo está dedicado a mi Universidad Nacional Micaela Bastidas por darme los conocimientos, durante mi formación como estudiante y a los docentes ya que gracias a ellos pude alcanzar mis objetivos.

Everzon Encalada Achaica

JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO
MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 225 “MIRAFLORES”
TAMBURCO - 2019

Esta publicación está bajo una Licencia Creative Commons.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
RESUMEN	6
ABSTRACT	7
CAPÍTULO I	8
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
1.1. Descripción del problema	8
1.2. Enunciado	9
1.2.1. Problema general	9
1.2.2. Problemas específicos.....	10
1.3. Objetivos	10
1.3.1. Objetivo general	10
1.3.2. Objetivos específicos	10
1.4. Justificación e importancia de la investigación	11
CAPÍTULO II	13
MARCO TEÓRICO	13
2.1. Antecedentes de la investigación	13
2.1.1. A nivel internacional	13
2.1.2. A nivel nacional.....	15
2.1.3. A nivel local	18
2.2. Marco teórico	20
2.2.1. Juegos tradicionales	20
2.2.2. Pensamiento lógico matemático	28
2.3. Definición de términos	34
CAPÍTULO III	35
DISEÑO METODOLÓGICO	35
3.1. Definición de variables	35
3.1.1. Variable independiente.....	35
3.1.2. Variable dependiente.....	35
3.2. Operacionalización de variables	35

3.3. Hipótesis.	37
3.3.1. Hipótesis general.	37
3.3.2. Hipótesis específicas.	37
3.4. Tipo y diseño de la investigación.	37
3.4.1. Tipo.	37
3.4.2. Nivel de investigación.	38
3.4.3. Método.	38
3.4.4. Diseño de investigación.	38
3.5. Población y muestra.	38
3.5.1. Población.	39
3.5.2. Muestra.	39
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	39
3.6.1. Técnica la observación.	39
3.6.2. Instrumento.	40
3.7. Procesamiento y análisis de datos.	40
CAPÍTULO IV	41
RESULTADOS	41
4.1. Descripción de los resultados del pre test	41
4.1.1. Análisis descriptivo de la variable pensamiento lógico matemático	41
4.2. Descripción de los resultados post test	47
4.2.2 Análisis descriptivo de la variable pensamiento lógico matemático	47
4.2.3 Descripción de la dimensión seriación	48
4.3. Contrastación de hipótesis	52
4.3.1. Hipótesis estadística general.	52
4.4. Discusión de resultados	59
CAPÍTULO V	60
CONCLUSIONES	60
RECOMENDACIONES	61
BIBLIOGRAFÍA	62
ANEXOS	69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de variables.....	36
Tabla 2	Población total estudiantil	39
Tabla 3	Muestra estudiantil	39
Tabla 4	Distribución de frecuencias del pensamiento lógico matemático.	42
Tabla 5	Distribución de frecuencias de la dimensión seriación (pre test)	43
Tabla 6	Distribución de frecuencias de la dimensión correspondencia (pre test)	44
Tabla 7	Distribución de frecuencias de la dimensión de clasificación (pre test)	45
Tabla 8	Distribución de frecuencias de la dimensión de localización (pre test)	46
Tabla 9	Distribución de frecuencias del pensamiento lógico matemático (post test)	47
Tabla 10	Distribución de frecuencias de la dimensión seriación (post test)	48
Tabla 11	Distribución de frecuencias de la dimensión correspondencia (post test).....	49
Tabla 12	Distribución de frecuencias de la dimensión clasificación (post test).....	50
Tabla 13	Distribución de frecuencias de la dimensión localización (post test).....	51
Tabla 14	Rangos de valores obtenidos del variable pensamiento lógico matemático.....	52
Tabla 15	Estadístico de prueba obtenido del pensamiento lógico matemático	52
Tabla 16	Rangos de valores obtenidos de la dimensión seriación	53
Tabla 17	Estadístico de prueba obtenido de la dimensión seriación	54
Tabla 18	Rangos de valores obtenidos de la dimensión correspondencia.....	55
Tabla 19	Estadístico de prueba obtenido de la dimensión correspondencia	55
Tabla 20	Rangos de valores obtenidos de la dimensión clasificación.....	56
Tabla 21	Estadístico de prueba obtenido de la dimensión clasificación	56
Tabla 22	Rangos de valores obtenidos de la dimensión localización	57
Tabla 23	Estadístico de prueba obtenido de la dimensión localización	58

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Distribución porcentual del variable pensamiento lógico matemático (pre test)- Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14.....	42
Figura 2 Distribución de frecuencias de la dimensión seriación (pre test)- Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14	43
Figura 3 Distribución porcentual de la dimensión correspondencia (pre test)- Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14	44
Figura 4 Distribución porcentual de la dimensión clasificación (pre test) - Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14	45
Figura 5 Distribución porcentual de la dimensión localización (pre test) - Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14	46
Figura 6 Distribución porcentual del variable pensamiento lógico matemático (post test) - Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14.....	47
Figura 7 Distribución porcentual de la dimensión seriación - Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14	48
Figura 8 Distribución porcentual de la dimensión correspondencia - Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14	49
Figura 9 Distribución porcentual de la dimensión clasificación - Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14	50
Figura 10 Distribución porcentual de la dimensión localización - Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14	51

INTRODUCCIÓN

Existen diversos ciclos en la vida del hombre, una de ellas es la infancia, etapa donde el juego se convierte en la actividad más trascendental para el desarrollo integral de sus habilidades, ya que satisface necesidades de acción y expresión y por lo tanto el juego es: una herramienta que crea lazos interpersonales, una fuente que despierta la imaginación y la creatividad. En ese sentido este trabajo tiene como objetivo ofrecer una herramienta de antaño que vienen a ser los juegos tradicionales para poder desarrollar el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de la I.E.I.N°225 “Miraflores” Tamburco-2019. Sabiendo que el desarrollo del pensamiento lógico matemático es fundamental en el ser humano para la resolución de problemas numéricos o algebraicos desde su ingreso a la educación básica regular hasta la vida adulta, o cuales sean las circunstancias en las que se encuentre la persona.

El tema central del estudio se concentra en el desarrollo del pensamiento lógico matemático mediante los juegos tradicionales para poder desarrollar las dimensiones de seriación, correspondencia, clasificación y localización, a través de una enseñanza entretenida en el marco de enfoque de resoluciones de problemas en relación docente-niños, tomándose en cuenta las teorías socio cognitivas que cimentan el desarrollo del pensamiento lógico matemático y la habilidad de los juegos tradicionales como actividad necesaria en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por lo tanto para el diagnóstico se tomó una muestra que comprende a 20 niños/as de 5 años de edad de la I.E.I N°225 “Miraflores” Tamburco, para la muestra se aplicará muestreo no probabilístico o denominado también muestras dirigidas, ya que el tamaño de la muestra está constituido solo por todo los niños de 5 años de edad con verificación de sus respectivas partidas de nacimiento, el tipo de estudio del presente trabajo de investigación es aplicada, y es de nivel explicativo mientras que el método de la presente investigación fue el método deductivo, el diseño que se aplicó es el Pre experimental, que “consiste en “aplicar a un grupo una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, para luego administrar el tratamiento y después de ello, aplicar la prueba o medición posterior.

RESUMEN

Este presente trabajo de investigación se realizó en la I.E.I. N°225 “Miraflores” Tamburco-2019, en el distrito de Tamburco Provincia de Abancay, donde se pudo observar problemas de aprendizaje de los niños en el área de matemáticas, entre ellas tenían dificultades, en la seriación de números, clasificación, correspondencia y localización; en su mayoría tenían problemas con un porcentaje alto en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, en un primer momento se identificó las causas de estos problemas aquí como: la escasa de materiales para estimular el pensamiento lógico matemático, debilidad en el conocimiento o preparación docente para poder guiarles a los estudiantes a desarrollar ciertas habilidades ya que serán muy importantes para su desarrollo integral y resolución de problemas en su vida cotidiana, el limitado espacio donde que los niños puedan desenvolverse libremente sin interrumpir a otros niños ms pequeños, en vista de que observaron los puntos mencionados la investigación tiene como objetivo general demostrar de qué manera los juegos tradicionales coadyuvan a desarrollar el pensamiento lógico matemático de los niños de la I.E.I.N°225 “Miraflores” Tamburco- 2019.

La aplicación del instrumento tuvo dos momentos un pre test, y un pos test, este último después del tratamiento, los sujetos de la muestra estaban conformada por un grupo experimental de 20 niños de 5 años de edad de la Institución en mención.

Los resultados obtenidos reflejan que el 100% lograron un desarrollo calificado como bueno en la variable lógico matemática y de la misma forma en sus dimensiones de seriación, correspondencia, clasificación y localización con un resultado del 100% bueno. De esta manera se demuestra que los juegos tradicionales es una adecuada estrategia de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Palabras clave: Juego tradicional, desarrollo, pensamiento, lógico matemático.

ABSTRACT

This present research work was carried out in the I.E.I. N°225 “Miraflores” Tamburco- 2019, in the district of Tamburco Province of Abancay, where it was possible to observe children's learning problems in the area of mathematics, among them they had difficulties, in the seriation of numbers, classification, correspondence and location; mostly they had problems with a high percentage in the development of mathematical logical thinking, at first the causes of these problems were identified here as: the scarce materials to stimulate mathematical logical thinking, weakness in knowledge or teacher preparation for to be able to guide students to develop certain skills since they will be very important for their integral development and problem solving in their daily lives, the limited space where children can move freely without interrupting other smaller children, since they observed The points mentioned in the research have as a general objective to demonstrate how traditional games contribute to the development of the mathematical logical thinking of the children of IEIN°255 “Miraflores” Tamburco- 2019.

The application of the instrument had a pre-test two moments, and a post-test, the latter after the treatment, the subjects of the sample were made up of an experimental group of 20 5-year-old children of the institution in question.

The results obtained reflect that 100% achieved a development qualified as good in the mathematical logical variable and in the same way in their dimensions of seriation, correspondence, classification and location with a result of 100% good. This demonstrates that traditional games is an appropriate learning strategy for the development of mathematical logical thinking.

Keywords: Traditional game, development, thinking, mathematical logic.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

El juego es la actividad más trascendental y natural que realiza el hombre desde los primeros años de vida, y que ésta involucra o ayuda de manera inconsciente a desarrollar la personalidad y en particular su capacidad creativa. Como actividad pedagógica tiene una amplia gama de elementos didácticos y los cuales cumplen con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos.

Los niños aprenden a desarrollar sus capacidades cuando se observan, manipulan objetos, ponen en práctica lo que se les enseña, etc. Son entes de aprendizaje puro y a la edad de 5 años sus experiencias son las que irán formando para su futuro. El juego es parte de los niños incluso antes del nacimiento, ya que es algo que nace de ellos espontáneamente y sin obligación.

Actualmente llama mucho la atención ver como nuestra sociedad apurimeña se encuentra influenciada con la globalización y el avance tecnológico que ha llegado a nuestras vidas y cómo poco a poco se está dejando de lado las actividades tradicionales. En este caso nos referimos en particular a la modificación de los juegos tradicionales y que ya nos desarrollados por los niños, o son modificados al estilo y forma occidental lo que estaría generando un proceso de alienación y por ende estamos perdiendo la identidad de nuestros juegos tradicionales.

En el sector de educación hay una serie de problemas siendo uno de ellos referidos al aprendizaje del área de matemáticas, la misma que forma parte del pensamiento lógico matemático, el cual se estructura desde los primeros años de vida de forma sistemática y gradual a través de las interacciones cotidianas. Los niños al observar, manipular y explorar su entorno establecen relaciones entre ellos; cuando realizan actividades

concretas de maneras distintas usando materiales diversos en los distintos juegos tradicionales.

Estos juegos tradicionales les permiten plantearse supuestos, encontrar regularidades, hacer transferencia, representar y evocar aspectos de la realidad vivida interiorizarlos de forma simbólica.

Actualmente el Ministerio de Educación (MINEDU), realiza la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE), dirigido a los estudiantes del segundo y cuarto grado de educación primaria, Según la evaluación realizada en el año 2018, se aplicó a más de 1 millón de estudiantes a nivel nacional, con un nivel satisfactorio de 61,50% en el área de matemáticas y en Apurímac el 45% de los evaluados tiene un promedio satisfactorio, estas cifras están en aumento con 17,5 puntos porcentuales incrementados en el nivel satisfactorio, así demuestra una gran diferencia del 2016, es decir que están desarrollando sus capacidades lógico matemáticas satisfactoriamente, según la página web del Ministerio de Educación (MINEDU) demuestra que siendo Ayacucho, Apurímac y Huancavelica las regiones más pobres son las que han logrado mejoras significativas en matemática con diferencia de años pasados.

En los niños de 5 años de la I.E.I. N°225 “Miraflores” Tamburco se puede observar que tienen un bajo nivel y lento desarrollo del pensamiento lógico matemático; esto debido a la inadecuadas estrategias y técnicas de enseñanza que no se ajustan al contexto del desarrollo del niño, o que son inadecuadas debido a que existen instituciones que presentan escaso material para ejecutar las estrategias planteadas por el MINEDU.

Esta realidad fue el criterio impulsó la necesidad de investigar y actuar para resolver esta problemática y contribuir en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de nuestros niños por medio de los juegos tradicionales.

1.2. Enunciado

1.2.1. Problema general

¿De qué manera los juegos tradicionales coadyuvan al desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿De qué manera los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico matemático resolviendo problemas de seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019?
- ¿De qué manera los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico matemático resolviendo problemas de correspondencia en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019?
- ¿De qué manera los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico matemático resolviendo problemas de clasificación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019?
- ¿De qué manera los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico matemático resolviendo problemas de localización en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Demostrar de qué manera los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019.

1.3.2. Objetivos específicos

- Demostrar de qué manera los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de la seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019.
- Demostrar de qué manera los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de la correspondencia en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019.
- Demostrar de qué manera los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de la clasificación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019.
- Demostrar de qué manera los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de la localización en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019.

1.4. Justificación e importancia de la investigación

Es muy inminente el cambio que se observa en la actualidad, comparando el presente, con los años pasados, donde el acceso a la tecnología era menos accesible a como es ahora, la era tecnológica trajo muchos cambios y consigo se fueron perdiendo muchas cosas; antes se podía observar las calles abarrotadas por niños, jóvenes y adultos, ya sea para realizar actividades deportivas o jugar juegos tradicionales, hecho que hoy en día es muy raro observar, debido a que la mayoría de niños tienen al alcance aparatos tecnológicos que les llama mucho más atención.

Es por ello que se plantea los juegos tradicionales como una estrategia lúdica y de aprendizaje, pues la sociedad necesita niños que piensen, razonen, sean críticos y creativos, capaces de dar solución a problemas de la vida diaria y que los lleven a ser productivos, no niños pegados a la pantalla de un teléfono o una computadora; en el Currículo Nacional documento oficial que rige el marco curricular de nuestro sistema educativo actualmente; prioriza el juego como principal recurso de aprendizaje en el nivel inicial, en ese entender.

La investigación es práctica porque permitió la participación activa de los niños y niñas en un ambiente estimulante, facilitando la interiorización de los conocimientos. Ya que los niños al ejecutar un juego y manipular los diferentes materiales se sentían plenos, realizados y sobre todo se estaba logrando desarrollar el propósito de la investigación, el pensamiento lógico matemático la cual es el problema principal de la investigación, se puede trabajar por medio de las actividades planificadas denominadas talleres de aprendizaje paulatinamente en las dimensiones de seriación, correspondencia, clasificación y localización con el objetivo de lograr el desarrollo del pensamiento lógico matemático y demás capacidades que vienen asemejadas en el desarrollo del estudiante de manera integral.

En la mencionada Institución Educativa en el cual se realizó el trabajo de investigación se ha identificado que los niños presentan dificultades en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, lo cual estima problemas de aprendizaje, es por eso que se ha planteado la posibilidad de ejecutar actividades lúdicas para dar solución al problema.

El presente trabajo de investigación es muy importante debido a que tratamos de rescatar prácticas que se realizaron en la antigüedad como son los juegos tradicionales y que por

situaciones de la vida en la actualidad muy pocos lo llevamos a cabo, olvidando la importancia que tienen estos, puesto que nos ayuda a descubrir nuevas destrezas o habilidades que antes no estuvieron bien desarrolladas y que a la vez coadyuvan al desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Del mismo modo fue muy oportuno realizar la investigación acerca del tema ya que nos permitió desarrollar las capacidades para la utilización de medios alternativos que nos ayudan a desarrollar el pensamiento lógico matemático, por medio y la ejecución de los juegos tradicionales, así despertando la creatividad de los estudiantes y de esta manera solucionar el problema del poco uso de actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños de la institución.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Se considera como antecedentes a la verificación de trabajos de investigación que preceden al que está realizando, las cuales sirven de soporte y estas guardan mucha coherencia con los objetivos que se están planteando es decir son una remisión para analizar sobre un tema en cuestión.

En el marco de la problemática planteada por antecedentes ubicamos las siguientes investigaciones que son importantes a las cuales las clasificamos.

2.1.1. A nivel internacional

Alvarez y Santa (2017), en su tesis “*Desarrollo del pensamiento lógico matemático en la primera infancia*”, para optar el grado de licenciatura en pedagogía infantil, luego de realizar su investigación llegaron a las siguientes conclusiones.

A continuación, se expone un grupo de conclusiones enmarcadas en la sistematización de esta experiencia, esperando que este proceso sea el inicio de la sistematización de varias experiencias enfocadas en el proceso lógico matemático, con el fin de hacer notar que esta materia hace parte de la vida cotidiana, por tanto, debemos asociarla con ella. A continuación, se exponen cada una de las conclusiones:

El proceso de práctica con los niños y las niñas fue satisfactorio, ellos lograron adquirir las competencias básicas de lógico matemática, las cuales se llevaron a cabo a través de actividades lúdico pedagógicas, ya que gracias ellas se logró un aprendizaje significativo.

Esta práctica pedagógica fue muy significativa para nosotras como maestras en formación, ya que se logró el objetivo de favorecer en los niños el pensamiento lógico matemático, a través de actividades lúdicas; a nosotras como maestras en

formación esta experiencia nos sirvió para pensarnos como verdaderas maestras, pues el proceso que iniciaremos estará lleno de felicidad, pero también de angustias y avatares.

En la evaluación del impacto de las actividades pedagógicas llevadas a cabo con los niños y las niñas, el cual se realizó a través de la observación pues se quiso una coherencia con todos los planteamientos establecidos, fue fructífera, pues los niños y las niñas lograron tener un impacto positivo y un aprendizaje significativo a través de vivencias cotidianas, donde se trabajó el pensamiento lógico matemático.

La planeación de las actividades se realizó de forma satisfactoria, teniendo como referente teórico a un autor, sin embargo, al ser solo seis actividades Desarrollo del pensamiento lógico Matemático en la primera infancia 50 nosotras nos sentimos un poco limitadas, pues las actividades diarias de la sede hacían de nuestro trabajo una limitación, además de eso se debían vivir cada uno de los momentos del día.

Las actividades lógico matemáticas se enlazan con la vida cotidiana de los niños y las niñas, lo cual fue muy significativo, por eso se hace un llamado para que nosotros como maestras tanto en formación como las que ya ejercen inicien a utilizar dichas actividades con el fin de construir junto con los estudiantes aprendizajes significativo.

Echevarria (2005) Presentó el trabajo de investigación titulado “*Juegos tradicionales como alternativas de enseñanza para el desarrollo integral de los niños de los preescolares del municipio de Antures de 4 a 6 años, estado Amazonas. Venezuela*”. El tipo de estudio es descriptivo, el diseño de la investigación es no experimental, basada en el uso de los juegos tradicionales, utilizaron la técnica de la encuesta y el instrumento es un cuestionario. Llegaron a las siguientes conclusiones del estudio:

En el marco teórico del estudio se presentan diferentes teorías del aprendizaje fundamentadas principalmente en la corriente constructivista de Piaget y Vigostky, las cuales fueron de gran utilidad para planificar juegos tradicionales conducentes al fortalecimiento del desarrollo integral del niño en edad preescolar.

La información obtenida permitió identificar, la deficiente actualización docente en materia de juegos tradicionales, escaso uso de los mismos para facilitar el desarrollo integral de los niños y niñas, los que desfavorecen el óptimo rendimiento escolar.

Las docentes al inicio del año escolar diagnostican en los niños y niñas las pautas de comportamiento en cada una de las áreas del desarrollo integral, y toman en cuenta las necesidades e intereses de los niños y niñas para planificar las acciones lúdicas en el aula, aspectos que se consideraron como una de las fortalezas detectadas en el diagnóstico realizado, y razón para incorporar en este proceso los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para facilitar el desarrollo integral de los niños y niñas .

La propuesta juegos tradicionales para fomentar el desarrollo integral del niño de Edad Preescolar (4 a 6 años), es factible de ejecutar, por cuanto en la institución existen los recursos humanos (docentes, alumnos, padres y representantes), materiales y financieros necesarios para planificar, ejecutar y evaluar los juegos tradicionales propuestos. Los recursos que no se encuentren presentes, son factibles de ubicarlos en la comunidad, por cuanto los padres y representantes entre otros miembros e instituciones de la comunidad educativa los pueden aportar, tal como se evidenció en la consulta realizada en este sentido.

2.1.2. A nivel nacional

Díaz y Neria (2018) Realizó la investigación titulada: “*Pensamiento lógico matemático en niños de 5 años del nivel inicial estatales del Pueblo Joven Nueve de Octubre- Chiclayo*” para la obtención de su maestría en Psicología educativa en la Universidad Cesar Vallejo - Perú, con diseño de investigación descriptiva comparativa, análisis cualitativo, llegando a la siguiente conclusión:

Entre las tres instituciones educativas de nivel inicial, fe y alegría presenta en sus estudiantes el desarrollo del pensamiento lógico matemático con un porcentaje mayor en relación con las otras dos instituciones educativas.

Después de haber aplicado el test a los niños de las tres instituciones educativas de inicial y observando los resultados podemos decir que el nivel de desarrollo lógico matemático en el que se ubican es alto, especialmente en la institución educativa Fe y Alegría.

En la dimensión de conceptos básicos las tres instituciones educativas se encuentran en un nivel bajo con un porcentaje de 55.9%, en las nociones de ancho- angosto; más que- menos que; alto- bajo; de lo cual deducimos que estos términos no son conocidos por los niños.

En la dimensión de Percepción Visual se observa que los niños se encuentran en un nivel de desarrollo de pensamiento lógico matemático alto con un porcentaje de 77.8%

En la dimensión de reproducción de figuras y secuencias todos han llegado al nivel de desarrollo de pensamiento lógico matemático alto con un porcentaje de 75% 81

En la dimensión de Reconocimientos de números los niños y niñas se encuentran en un nivel de desarrollo de pensamiento lógico matemático también alto con un porcentaje de 83.3% 7. En la dimensión de Cardinalidad entre las tres instituciones educativas se observa un resultado de 85.7% en un nivel de desarrollo de pensamiento lógico matemático alto.

Barrios y Muñoz (2017) En su tesis titulada “*Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia de Concepción*” para la obtención del título, cuyo objetivo general fue el de Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia de Concepción, con tipo de investigación aplicada, nivel explicativa, diseño cuasi experimental, contó con la aplicación de un pre-test y un pos-test a causa de que se realizó una observación inicial y una observación final y después se comparó la información obtenida para arrojar resultados haciendo uso de tablas, concluyeron:

Se ha determinado la influencia de las actividades lúdicas mediante la aplicación de diversos juegos que permitieron desarrollar el pensamiento lógico matemático en niños de cinco años.

Para la elaboración del instrumento se utilizó una lista de cotejo en base a las capacidades e indicadores del área lógico matemático según el diseño curricular nacional DCN edad cinco años, para medir el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Se ha elaborado las actividades lúdicas en base a la lista de cotejo teniendo en cuenta la edad de los niños, lo cual permitió que el infante manipule, explore, experimente mediante el material concreto para luego desarrollar el pensamiento lógico matemático.

La aplicación del instrumento para medir el pensamiento lógico matemático en los niños de cinco años, nos permitió conocer en el pre test el grado de conocimiento previo y en el post test el aprendizaje logrado.

Después de la aplicación de las actividades lúdicas para medir el desarrollo del pensamiento lógico matemático se observó que el grupo experimental tuvo un 80 a 90 % de aprendizaje logrado, mientras que en el grupo control se mantienen un 40%. Lo cual significa que las actividades lúdicas estimulan el aprendizaje en el área lógico matemático.

Arias y García (2016) Realizaron una investigación titulada “*Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué – 2015*” para optar el grado académico de maestro en educación con mención en pedagogía, plantean como objetivo general Determinar de qué manera los juegos didácticos influye en el pensamiento lógico matemático, en los niños de preescolar de la Institución Educativa Técnica el Jardín de Ibagué – 2015, esta investigación es de tipo aplicada, nivel explicativo, diseño el diseño pre-experimental, concluyendo:

Los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de preescolar, debido a que estimulan en ellos la clasificación, seriación, concepto de número y conservación de cantidad.

Lachi (2015), En su trabajo de investigación titulada “*Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años*” para optar el grado académico de Maestro en Educación en la mención en Didáctica de la enseñanza de educación inicial, llega a la siguiente conclusión:

La competencia de número y operaciones existe un bajo nivel de aprendizaje en los niños porque las docentes no aplican estrategias adecuadas y pertinentes para resolver problemas referidos a la clasificación, seriación y conteo en situaciones de la vida diaria.

Existe una deficiencia enseñanza de la matemática porque no tienen claro las concepciones teóricas sobre las nociones básicas.

Las teorías analizadas demuestran que el desarrollo de la competencia de número y operaciones favorece el desarrollo del pensamiento crítico, por lo tanto los niños aprenden a resolver problemas de cualquier índole en situaciones de la vida diaria. La estrategia de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además, enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad.

La propuesta de proyectos de aprendizaje es una alternativa científica para mejorar el nivel de desarrollo de la competencia de número y operaciones porque aborda la integralidad de áreas de aprendizaje de los niños ya que les permite interactuar con diferentes elementos del contexto y situaciones de la vida diaria. Por lo tanto, las docentes deben considerar los proyectos de aprendizaje a través de los juegos tradicionales como una unidad didáctica que demanda mayor planificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es una propuesta fundamentada con el enfoque socio cognitivo y el enfoque de resolución de problemas con los pasos de Brousseau situaciones didácticas.

La propuesta fue validada con juicio de experto en el área del nivel inicial y conocedoras del tema de investigación.

2.1.3. A nivel local

Núñez y Núñez (2011), En su tesis para optar título de profesor titulado: “*Juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del III ciclo de la I.E. N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca-2011*” llegaron a las siguientes conclusiones:

Se comprobó que mediante la ejecución de los juegos tradicionales se logra un efecto significativo que se ve reflejado en el incremento de las habilidades sociales en general en un 93,3% en nivel ALTO y un 6,7% en nivel MODERADO, dando como resultado un incremento significativo. Estas disminuciones significativas se logran a través de sus contenidos de aprendizaje, (logros de aprendizaje, métodos y estrategias) que fueron los elementos principales para la obtención de los resultados esperados. Ubicándose el mayor número de niños en el nivel alto. Logrando cambios significativos en las habilidades sociales básicas y avanzadas, de los niños de seis años de edad de la I.E.I N° 54301 de Chuquina- Chalhuanca, 2011.

En el grupo experimental a medida que se aplicaron los juegos tradicionales: torotoro, pateo tejo, chanca la lata y quiwi se logró desarrollar las habilidades sociales de presentarse equivalente a un 93,3%, seguida de la habilidad social de seguir instrucciones, en un 86,7%.

Se observa que también hubo un incremento significativo de las habilidades sociales básicas tales como: la de dar gracias en un 80% y finalmente la habilidad básica que también se ha desarrollado de escuchar en un 66,7%.

Rivas y Sullca (2017) en su tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, *Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Santa Teresita" San Jerónimo, Andahuaylas 2017*. Llegaron a las siguientes conclusiones:

PRIMERO.- Los estudios realizados en el País y en el extranjero, concuerdan y recomiendan que los juegos tradicionales se utilicen como dinámica pedagógica para el nivel de Educación Inicial con prioridad ya que son necesarios y prácticos para el desarrollo integral del niño.

SEGUNDO.- Los Docentes de la especialidad de Educación Inicial en el proceso del desarrollo de la Psicomotricidad por recomendación pedagógica deben priorizar los juegos creados en el contexto social, orientados a su formación integral aplicados a las áreas académicas y psicomotricidad.

TERCERO.- En la enseñanza-aprendizaje y evaluación de Lógica matemática debe adoptar sus estrategias pedagógicas a los juegos del contexto social y/o medio circundante

CUARTO.- Cada comunidad, distrito se encuentra en un contexto socio cultural, crea sus juegos socio cultural con dimensiones Educativas para niños, niñas y adultos, como tal tiene aplicación prioritaria en el contexto local y/o distrital en el proceso Educativo.

QUINTO.- Los juegos como: Plic- Plac, Batisoga, Que pase el Rey, Tiros o canicas, Yaces o Pispis y otros. Son aplicables en el desarrollo del proceso Educativo de las diferentes áreas académicas.

Existen los recursos humanos (docentes, alumnos, padres y representantes), materiales y financieros necesarios para planificar, ejecutar y evaluar los juegos

tradicionales. Los recursos que no se encuentren dentro de la Institución Educativa, son factibles de ubicarlos en la comunidad o alrededor de la Institución Educativa, por cuanto los padres de familia, residentes, vecinos notables, representantes entre otros miembros e instituciones de la comunidad educativa los pueden aportar.

2.2. Marco teórico

Morera (2008) Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse como una prueba de demostración de habilidades. Forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

2.2.1. Juegos tradicionales

Reciben el nombre de juegos tradicionales todos aquellos conocidos por la gente de un determinado lugar, llevados a la práctica regularmente y que se conservan y transmiten de generación en generación (Bustos, y otros, 1999).

Lavega, y Olaso (1999) Sostiene que *los juegos tradicionales nos acercan a nuestro pasado, a las costumbres, creencias y tradiciones, porque a través de ellos se evocan hechos, vivencias y situaciones propias de nuestra cultura las cuales se transmite de generación en generación, por ejemplo cuando los niños juegan a la “cocinita” preparan comidas a base de carne del monte, yuca, culantro ancho. Los juegos tradicionales también recrean las fiestas y trabajos que realizan los pobladores de una comunidad, como la agricultura, caza, siembra, bailes, danzas, entre otros.*

Los juegos tradicionales cumplen un desempeño social en el proceso del niño ya que satisfacen necesidades de cumplir los ideales de armonía humana, esta pauta de actividad lúdica es ciertamente una elaboración para la vida, ya que son medios fundamentales para conocer de un estilo dinámico las acciones de los individuos y las relaciones sociales con los semejantes.

2.2.1.1 Importancia de los juegos tradicionales

Se sabe que en la actualidad en el que estamos existen numerosos juegos más tecnificados gracias a la globalización que a los niños les parecerá más interesantes, sin embargo la naturaleza de los juegos tradicionales está en que los permiten a los niños conservar una concordancia de cordialidad y participativa con los demás miembros de la sociedad, es decir; que socializar es muy importante en el pasar del tiempo y el orden de valores y la secuencia de la civilización histórica de los antepasados.

Maestro (2005) En su libro *juegos tradicionales* señala algunas de las importancias de los juegos tradicionales, estas son:

- Los niños pueden ser los protagonistas desde el principio, incluso en la obtención de la información sobre los juegos a desarrollar.
- Se favorece la relación transgeneracional, al favorecer la relación con personas de mayor edad.
- Favorecen la socialización.
- Favorecen la coeducación
- Estimulan la sana competencia, al igual que la cooperación.
- Favorecen las relaciones interpersonales
- Favorecen el trabajo en parejas y en grupo
- Favorecen la comunicación e inserción social.
- Propician el disfrute y la diversión

Vigostky hace mención que los juegos tradicionales constituyen medios más trascendentes e importantes para transmitir la cultura, a través del cual, los niños van acopiando hechos, modelos de su existencia, saberes populares que los ayuden fortalecer sus conocimientos y el proceso de su habla. Toda vez que realice de modo consciente, divertida y sin ningún problema, adentro de un ambiente fraternal.

La práctica de dichos juegos mantiene en pie nuestra cultura, es indispensable que nuestros niños, a la temprana edad se agrupen para la práctica de estas actividades lúdicas; asimismo es substancial revalorar los juegos de nuestra colectividad para darle continuidad jugando en clase o replantearlos según la disposición de aprendizaje de los niños.

2.2.1.2 Beneficios de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales benefician en satisfacer las necesidades básicas de ejercicio, además que “dan la posibilidad de que cada persona construya su juguete poniendo en práctica su ingenio y creatividad para utilizar el material disponible a su alcance” (Maestro, 2005).

Sanchez (2000) En su libro El juego en la educación física básica, juegos pedagógicos y tradicionales, reconoce el beneficio de los juegos tradicionales desde varios aspectos:

En el aspecto cognitivo: facilita la observación, análisis, interpretación y resolución de problemas; permite el aprendizaje como factor motivante de primer orden .

En el aspecto motriz: desarrolla y mejora las capacidades perceptivas motrices y las capacidades físico deportivas; contribuye al desarrollo armónico e integral del individuo .

En el aspecto afectivo: afirma la personalidad, el equilibrio emocional, la autovaloración; facilita el conocimiento y el dominio del mundo, incluido el propio cuerpo que es vivido como parte integrante de un todo en el espacio en el que se desarrolla el juego; constituye un elemento para evitar el fracaso sea motivo de frustración; integra el yo, los demás, las situaciones y posibles relaciones entre los elementos; proporciona momentos de alegría, placer y diversión. .

En el aspecto social: favorece el proceso de socialización; facilita el conocimiento de los otros, permitiendo la aceptación de los demás; permite el aprendizaje de las labores en grupo, en equipo, en colaboración, en busca de un objetivo común; potencia la responsabilidad, como parte de la actuación individual en el juego. (p. 30)

2.2.1.3 Características de los juegos tradicionales

Existen muchas particularidades de los juegos tradicionales las cuales han hecho que estos pasen de generación en generación manteniéndose vigente has nuestros días, haciendo que los practiquen generaciones actuales y generaciones futuras también; una de las características más imprescindibles es que la utilización de

materiales para dichos juegos está al alcance de todos e incluso los mismos materiales sirven para varios juegos.

Según Lavega y Olaso (1999) algunas de las características de estos juegos son:

- Significan un medio de transmisión de valores y cultura.
- Son de muy fácil comprensión, memorización y acatamiento. Sus reglas son flexibles.
- No requieren de material costoso.
- La gama es muy amplia y ofrecen muchas posibilidades para que todos y todas puedan participar.
- Practicables en cualquier momento y lugar.
- Representan un patrimonio cultural irremplazable.
- Son un disfrute para la familia.
- Son una fuente de motivación para grandes y pequeños.
- Facilitan y estimulan el desarrollo de la sociabilidad entre generaciones, con nuestros pares y con el entorno más próximo.
- Son la excusa para valorar y conocer otros juegos y tradiciones de otras culturas.
- Favorecen la comunicación y adquisición del lenguaje.

2.2.1.4 Tipos de juegos tradicionales

Los juegos populares aportan figuras culturales de conducta y aprendizaje de valores, como tareas frecuentes, patrones y conductas y de las cuales son un pretexto perfecto para relacionarse y demostrar nuestras habilidades.

En el folleto SIDETUR (1997) titulado *Juegos Tradicionales en Venezuela*, hacen la siguiente clasificación:

Juegos de Iniciación: Cuando un grupo decide empezar un juego, en primer lugar debe ponerse de acuerdo sobre quién o quiénes iniciarán las acciones. Es por ello que recurren a varios métodos utilizados universalmente, tales como: Cara o Sello; Pares o Nones; Piedra, Papel o Tijera o El Bate.

Juegos de Fuerza y Destrezas: Estos comprenden en primer lugar, los juegos de correr, como: El Escondido o Cuarenta Matas; la Perolita y la Ere, este último

con sus dos variantes: Agachada y Paralizada. Otros tipos de recreaciones donde se exige movimientos veloces son el Gato y el Ratón, etc.

Juegos de Socialización: Bajo esta denominación se agrupa una serie de juegos en los que se reclama menor esfuerzo físico, si los comparamos con los de correr y saltar. Tienen la particularidad de los/as niños/as se alternan en la función principal, por lo que el concepto de ganar o perder no tiene importancia. Entre esos juegos se destacan los siguientes: Palito Mantequillero o Quemado; La Gallinita Ciega; Las Cebollitas; Pásalo y los juegos de palmadas, muy populares entre las niñas.

Juegos Gráficos: Son habituales en el aula de clases porque requieren lápiz y papel. Se destacan El Ahorcado, basado en el uso de la memoria y La Vieja, practicado por los más pequeños por la simplicidad de sus instrucciones.

Tomando en cuenta lo anterior exponemos los juegos infantiles tradicionales que han sido motivo del presente estudio, los cuales son:

a) **El juego de las frutas:**

Material: pelota

Lugar: el patio

Organización: grupal e individual, a cada niño se le asigna el nombre de una fruta, acto seguido el conductor del juego se queda parado en el medio del patio mientras que los otros participantes están esparcidos por el patio, entonces el director lanza la pelota hacia el cielo y menciona el nombre de una fruta, el niño o la niña que fue asignada de la fruta mencionada debe coger la pelota y decir “ESTOP” y debe lanzar o “matar” al compañero más cercano para que él sea la siguiente persona que lance la pelota hacia el cielo y continuar con el juego, se puede hacer grupos de acuerdo a la cantidad de los participantes.

b) **El Gato y el Ratón:**

Lugar: patio

Material: máscaras de gato y ratón

Organización: grupo según la cantidad de participantes, las niñas y niños forman un círculo tomados de la mano. Se elige a un integrante para el

Ratón, y se le ubica dentro del círculo; y otro integrante seleccionado como el Gato, el cual se coloca fuera del círculo, también se selecciona a otro niño más y se le asigna “puerta”, el gato va en busca del Ratón y se atraviesa con la puerta, al tocar la puerta, la puerta le responde que el sr. Ratón se encuentra descansando y que el gato debe contar hasta 10 si quiere ingresar, y volver más tarde luego de dar la vuelta por alrededor del círculo, el gato regresa y toca la puerta. Luego prosigue El siguiente diálogo:

¡Ratón, ratón!

¿Qué quieres gato ladrón?

¡Quiero atraparte para comerte!

¡Atrápame si puedes! ¡Estás gordito!

¡Ya verás que te atraparé!

Entonces es cuando el Gato persigue al Ratón, intentando romper la cadena del círculo y así filtrarse entre los niños hasta lograr escabullirse, el Ratón huye. Mientras la cadena lo defiende, cuando el Ratón es atrapado por el Gato termina el juego que se reinicia con otro “gato” y otro “ratón”.

c) **Plic- plac o Patea tejo :**

Lugar: patio

Material: tiza o carbón, pedazos de ladrillos o pedazo de teja o piedra plana.

Organización: individual. Son múltiples formas y estilos de juego, como sería la tradicional rayuela de la semana, se dibuja siete cuadros en el suelo los cuales representan los siete días de la semana y se escribe un número en cada casillero del uno al siete; para comenzar el juego se lanza la ficha al menor número, esta debe caer en el casillero correcto.

Si el lanzamiento de la teja no cae en el casillero correcto el jugador de turno pierde y cede el turno a otro niño o participante, los participantes deben saltar en un pie pateando el tejo por los casilleros de manera ascendente en orden hasta llegar al último día o número dibujado en los cuadros, el que llega primero gana el juego.

d) **La Gallinita Ciega:**

Lugar: patio

Material: Pañuelo.

Organización: En este juego se venda los ojos a un integrante seleccionado el cual cumplirá la función de la gallinita ciega y les buscará para atrapar a los otros integrantes, el resto de los integrantes van girando al concursante y van cantando la siguiente canción: Gallinita ciega que se te ha perdido, Gallina: Una aguja y un dedal, Da la media vuelta y lo encontrarás.

La gallina intentará buscar y tocarlos con la mano a algunos de los jugadores mientras estos intentarían escapar, cuando uno de los jugadores es tocado este pasará a ocupar el lugar de la gallina.

e) **Brincar la cuerda o batí sogá:**

Lugar: patio

Material: sogá

Organización: Este juego se realiza entre tres o más personas, por lo que se utiliza una sogá o cuerda para ser sujetada por dos personas una en cada lado y la hacen girar (batiendo) y una tercera persona brinca por medio de ella. Generalmente se realizan los saltos al ritmo de alguna canción como ya conocido “chile, tomate y cebolla, mete la pata a la olla”, o cantar números según sea el caso, al terminar el coro se bate la sogá con más intensidad hasta que pierda. Hay distintas formas de jugar y estas aumentaran de complejidad según a la edad y características de los participantes.

f) **Las Canicas o tiros:**

Lugar: patio

Material: Canicas

Organización: Esta actividad lúdica trata de un juego de puntería y precisión ya que debemos tocar a la canica del jugador contrario (blanco u objetivo) o sacarla del interior del hoyo o círculo que antes fue dibujado según sea el tipo reto, con nuestro tiro que lanzaremos con el dedo pulgar. Además, no está permitido realizar el lanzamiento arrastrando la mano o hacer trucos u otro tipo de movimiento que no sean permitidas dentro de las reglas. Existen varias singularidades para llevar a cabo este juego, entre todas las que existen estas son algunas de las más interesantes: bombardero, túnel, círculo u hoyo, cuartas.

g) **El Kiwi:**

Lugar: patio

Materiales: Latas, pelotas pequeñas

Organización: Después de ubicarnos en el patio donde se realizará la actividad y de acuerdo a la cantidad de participantes, se distribuyen los participantes a la misma cantidad para formar dos grupos, luego un grupo armarán las latas en forma de una torre para que estas sean derrumbadas por una pelota lanzada por el otro grupo, ya que tendrán hasta tres opciones para poder derrumbar las latas en su totalidad, el grupo encargado de armar la torre de latas deberá armarlo sin hacerse coger por las pelotas que serán lanzadas por el otro grupo, si en caso le haya cogido la pelota este jugador se quedara en stop (muerto) y no podrá más ayudar a completar la torre hasta que terminen o hayan muerto todos, se necesita que los jugadores de ambos grupos estén muy atentos y dinámicos.

2.2.1.5 Teoría del juego según Friedrich Froebel

Bien sabemos que jugar es uno de los momentos más gratos en cuanto al sujeto y en particular de un niño ya que le permite sentirse liberado, feliz y pleno. Friedrich Froebel y su enseñanza sobre el juego dieron una orientación diferente al sistema en análisis con la formación popular.

La teoría del juego es el núcleo de la enseñanza fröbeliana, Soetard (2013) en su Revista *Padres y maestros* menciona que para Froebel, el juego es la expresión más profunda de la existencia humana. En el juego, la vida toma forma en libertad, es el medio por excelencia que relaciona el mundo interior y el mundo exterior del niño.

Barrios y Muñoz (2017) Indica que para Froebel el juego es el testimonio de la inteligencia del hombre en esta edad de la vida. Es por lo general el modelo de la vida del hombre generalmente considerado de la vida natural, interna y misteriosa, es por ello que el juego origina gozo, libertad, satisfacción y paz con el mundo, mediante el juego y en el juego, el niño practica una actividad, toma conciencia del mundo y se apropia de los objetos externos de manera autónoma.

Ésta técnica Froebeliana permite llevar al niño de lo preciso a lo complejo. Froebel introdujo la percepción de “Trabajo libre” y en pie a sus observaciones se dio cuenta de que los niños son capaces de crear cosas jugando que no harían si fueron obligados de manera autoritaria, los juegos están hechos para ayudar el desarrollo cognitivo del infante, pero les permiten justo a todos reflejarse a sí mismos en el modelo de la vida, la autoridad en el que se manifiesta en la particularidad del niño en su carácter más pura. Y, por último, la particularidad de la persona: el mejor modo para desarrollar el proceso cognitivo es que el adulto juegue con el niño.

Los principios fundamentales de su método para la educación pueden resumirse en los siguientes puntos:

- La educación debe basarse en la evolución natural de las actividades del niño.
- El objetivo de la enseñanza es siempre extraer más de un hombre, no poner más y más en él.
- El niño no debe ser iniciado en cualquier materia nueva hasta que esté maduro para ello.
- El verdadero desarrollo proviene de las actividades espontáneas.
- En la educación inicial del niño, el juguete es un proceso esencial

2.2.2. Pensamiento lógico matemático

Barrios y Muñoz (2017) En su tesis cita a Piaget, sostiene que “el pensamiento lógico del niño evoluciona en una secuencia de capacidades evidenciadas cuando el niño manifiesta independencia al llevar a cabo varias funciones especiales como clasificación, simulación, explicación y relación. Sin embargo, estas funciones se van rehaciendo y complejizando conforme a la adecuación de las estructuras lógicas del pensamiento, las cuales siguen un desarrollo secuencial.”

Es en ese orden, que el pensamiento del niño concibe contenidos del campo de las matemáticas, y que su orden cognoscitiva puede llegar al conocimiento del ambiente deductiva del pensamiento lógico. Piaget, concibe la inteligencia como la capacidad de adaptación al medio que nos rodea. Esta adaptación consiste en un equilibrio entre dos mecanismos: la acomodación y la asimilación.

El pensamiento lógico es aquel que se desprende de las relaciones entre objetos y procede del propio proceso de la persona. Surge a través de la conexión de las

relaciones que previamente ha elaborado entre objetos, es decir de las experiencias previas.

2.2.2.1 Importancia del pensamiento lógico matemático

Las primeras conductas hacia el conocimiento se asientan en la primera etapa de la infancia; las capacidades de observación, hacer supuestos y comprobarlas, corresponden a una actitud cognitiva que se manifiestan en la vida diaria al encontrarse con una situación problemática concreta. El niño tiene la posibilidad de ir desarrollando situaciones y abordar preguntas que le plantea la observación y acción en su entorno inmediato.

Pues el infante es un “aprendiz activo”, dotado de características; que indaga, conjetura, descifra, y edifica paulatinamente su realidad. Antes de acomodar su lenguaje y verbalizarlas el niño es capaz de hacer o formular hipótesis sobre los fenómenos que lo rodean y el devenir de los medios con que interactúa.

“La actividad lógico matemática contribuye también al desarrollo del pensamiento creativo, la capacidad de análisis y de crítica, y a la formación de actitudes como la confianza en sus propias habilidades, la perseverancia en la búsqueda de soluciones y el gusto por aprender. En la aproximación a la realidad, los niños y niñas descubren y exploran los espacios vitales y van estableciendo progresivamente relaciones de ubicación con y entre los objetos” (Ministerio de Educación, 2017, p.59).

2.2.2.2 Desarrollo de las nociones básicas de matemática en los niños

Las nociones básicas de la matemática se construyen siguiendo procesos lógicos, Stewart, (citado por García, Serrano, y Díaz 1999), sostiene que los niños y niñas construyen las nociones básicas de la matemática a partir de sus vivencias. Por ejemplo, cuando ven la televisión saben que número o botón van a tocar, cuando hacen uso del teléfono, identifican y diferencian formas, colores, dimensiones entre otras propiedades. Estos conocimientos, permitirá realizar actividades sistemáticas y ordenadas para apropiarse de la noción de número. Pero el proceso de construcción del número pasa por una serie de nociones como la clasificación,

seriación y el conteo, nociones básicas que a su vez desarrollarán la competencia de número y operaciones.

a) Desarrollo de la noción de seriación en los niños

Chamorro (2008) sostiene que la seriación es la sucesión o serie ordenada de los objetos según determinados criterios. En la seriación se ubican los objetos unos a continuación de otros y éstos deben indicar una posición determinada. Para Piaget (1975), en la noción de seriación se hacen uso de los conceptos de: “después de”, “detrás de”, “siguiente”. En esta noción es donde los niños dan inicio con más claridad a la construcción de la noción de número porque aprende a identificar cual es primero, cual es segundo, tercero, cuarto, quinto, y cuál de ellos es mayor que el otro. En la seriación se forman las series por comparación o bien aumentando o disminuyendo, estas comparaciones pueden ser de cantidad, tamaño, color, grosor, textura, etc.

b) Desarrollo de la noción de correspondencia en los niños

El primer acercamiento a las correspondencias, según las investigaciones hechas se inicia en la primera infancia aproximadamente a los 4 años Piaget (1972), el desarrollo de la correspondencia es el emparejamiento de objetos según correspondan con el mismo número de elementos que los demás, a partir de un montón de objetos desordenados e intentar que cada niño se haga para solucionar un problema o una situación como una actividad cotidiana.

Piaget citado por Bautista (2013), es la capacidad del niño de establecer relaciones simétricas (de igualdad) entre un objeto y otro; es decir cuando se le presenta al niño un grupo de objetos el niño elige uno y luego busca a través de comparaciones encontrar ciertas equivalencias o igualdades en cuanto a sus riesgos característicos entre un objeto y otro.

c) Desarrollo de la noción de clasificación en los niños

La clasificación es una de las primeras formas y una de las primeras capacidades que desarrolla el niño para construir la competencia de número

y operaciones, la clasificación permite identificar las características individuales de cada objeto para después hacerlo agrupando por clases y tipos. Vigotsky (1987), señala que el niño antes de ir escuela construye nociones matemáticas en interacción con su entorno y los adultos. A diario va identificando y clasificando situaciones nuevas que le ayudarán a diferenciar del uno del otro, lo malo de lo bueno; esos conocimientos debemos aprovecharlo en el aula para promover una matemática para la vida e interactuar en su entorno de manera exitosa.

Por otro lado, Chamorro (2008), sostiene que la clasificación es el uso de los sentidos para percibir las características de los objetos para luego seleccionarlos y agruparlos por sus características. En consecuencia, en la clasificación, los niños asimilan y relacionan objetos de acuerdo con sus características perceptuales como el color, la forma, tamaño, asimismo los agrupan por similitud y separan, si éstas características no corresponden al común de todos los objetos. Cuando agrupan establecen relaciones de pertenencia entre objetos de una colección, porque encuentran características comunes, esto les llevará a formar sub agrupaciones porque van a encontrar otras características dentro de aquellos que supuestamente tienen una sola característica.

d) Desarrollo de la noción de localización espacial

La orientación espacial es la aptitud para mantener constante la localización del propio cuerpo tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para posicionar esos objetos en función de la propia posición, el niño debe reconocer su propio espacio, que es el que envuelve su cuerpo en cualquier acción que realice, el espacio próximo; propio del área o zona por la que el niño se mueve y el espacio lejano que es el entorno o paisaje en que se encuentra y alcanza su vista. Alomar (1994), concluyó que una mala orientación en el espacio supondrá la difícil localización del propio cuerpo, y por tanto, se apreciará una irregular organización.

2.2.2.3 Teorías de las matemáticas y la didáctica constructivista

La estrategia didáctica con enfoque constructivista mejora la enseñanza de las matemáticas (al ser cualitativamente diferente del modelo tradicional): los conceptos se construyen y se funcionalizan mediante su uso cotidiano, y además pueden generalizarse a otras competencias o asignaturas (Escoto, 2016).

a) El pensamiento lógico matemático según Piaget

Los seres humanos buscamos el equilibrio: incorporación de las nuevas vivencias en nuestros esquemas. Los niños asimilan adecuadamente los objetos una vez haberse acomodado a sus características” (Martín, 2009)

Jean Piaget tuvo como propósito defender una teoría del desarrollo basado en un planteamiento que postula que el niño edifica el conocimiento por distintos canales: lectura, escucha, observación, exploración, etc.

Por lo mismo plantea que el desarrollo cognoscitivo comienza cuando el niño o niña asimila aquellas cosas del medio que les rodea, de manera que antes de empezar la escolarización formal, la mayoría de los niños adquiere unos conocimientos considerables sobre contar, el número y la aritmética. Este desarrollo va siguiendo un orden determinado, que incluye cuatro periodos o estadios Piaget (1991), en *Seis estudios de Psicología.*, cada uno de los cuales está constituido por estructuras originales, las que se irán construyendo a partir del paso de un estado a otro. Estos periodos son:

Período sensorio motor: Que se encuentra subdividido en sub estadios, en cuanto se consideran los cambios intelectuales que tiene lugar entre el nacimiento y los dos años, espacio de tiempo en el cual, el niño pasa por una fase de adaptación y hacia el final del período aparecen los indicios del pensamiento representacional.

Período pre operacional: Más conocido como el período de las representaciones, va desde los dos a los seis o siete años, en él se consolidan las funciones semióticas que hacen referencia a la capacidad de pensar sobre los objetos en su ausencia. Esta capacidad surge con el desarrollo de habilidades representacionales como el dibujo, el lenguaje y las imágenes.

Piaget señala que los niños pueden usar estas habilidades representacionales solo para ver las cosas desde su propia perspectiva. En esta etapa los niños son egocéntricos. Las principales características del pensamiento egocéntrico son: el artificialismo o el intento de reducir el origen de un objeto a una fabricación intencionada; el animismo, o intento de conferir voluntad a los objetos; el realismo en la que los niños dan una existencia real a los fenómenos psicológicos como por ejemplo el sueño.

Período operacional concreto: Comprende entre los seis y doce años; en esta etapa los niños pueden adoptar otros puntos de vista, considerando más una perspectiva y representación de transformaciones. Tienen la capacidad de operar mentalmente sobre representaciones del mundo que los rodea, pero son inhábiles de considerar todos los resultados lógicamente posibles, y no captan conceptos abstractos; las operaciones que realizan son el resultado de transformaciones de objetos y situaciones concretas

Período de las operaciones formales: En este período, los niños son capaces de pensar sobre su propio pensamiento, los que se convierten también en objeto de pensamiento, es decir han adquirido habilidades meta cognitivas; son capaces de razonar sobre la base de posibilidades teóricas, así como también sobre realidades concretas, son capaces de considerar situaciones hipotéticas y pensar sobre ellas.

Piaget (1998), señala que las matemáticas elementales son un sistema de ideas y métodos fundamentales que permiten abordar problemas matemáticos. Así, por ejemplo el desarrollo de la comprensión del número y de una manera significativa de contar está ligado a la aparición de un estadio más avanzado del pensamiento, aparecen estos con el “estadio operacional concreto”, los niños que no han llegado a este estadio no pueden comprender el número ni contar significativamente, mientras que los niños que sí han llegado, pueden hacerlo, estando dentro de este grupo los niños de cuarto de básica.

Piaget citado por Santamaría (2002), explica que a medida que el niño crece, utiliza gradualmente representaciones más complejas para organizar la

información del mundo exterior que le permite desarrollar su inteligencia y pensamiento.

2.3. Definición de términos

El juego

El juego es una actividad lúdica innata que parte de la propia naturaleza y necesidad del ser humano. Para Winnicott (1982) El juego resulta ser una experiencia de motivación creadora, y es una práctica en el continuo espacio-tiempo. Es considerada como una forma básica en la vida del individuo.

Juegos tradicionales

Son juegos provenientes de una de una civilización tradicional que tienen una formidable aproximación con el mundo y habitualmente conservan pautas muy sencillas y de fácil evocación, de ahí la superación de su popularización y constancia en su época. Reciben el nombre de juegos tradicionales todos aquellos conocidos por la gente de un determinado lugar, llevados a la práctica regularmente y que se conservan y transmiten de generación en generación (Bustos, M. y otros, 1999).

Desarrollo

Como concepto el desarrollo obtiene un importante significado y específico al interior de algunos de los enfoques explicativos del escenario social brotados a lo largo de las cinco últimas décadas. Estas orientaciones o paradigmas concentran en buena medida las contribuciones de las ciencias sociales y las prácticas occidentales de industrialización y cambio social. Cabe recalcar las importantes interacciones entre la evolución de la teoría del desarrollo y el cambio de trama histórico y geopolítico a nivel mundial, sobre todo en momentos de dificultad. (Valcarcel, 2006).

Pensamiento

Dewey citado por Vera y Moyano (2018), el pensamiento se extiende en una analogía entre lo que ya sabemos y lo que percibimos. Con esto damos significado a las cosas, creamos, deducimos más allá de los que nos viene dado y eso es el producto “pensamiento”.

Razonamiento lógico

Es la disciplina que concurre a los métodos de razonamiento. En un nivel primordial la lógica suministra reglas y criterios para establecer si es o no legítimo un argumento dado (Ministerio de Educación, 2017, p 59).

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. Definición de variables

3.1.1. Variable independiente

Los juegos tradicionales: Los juegos tradicionales, son manifestaciones culturales, costumbristas y recreativas que los niños realizan de manera espontánea al reunirse para divertirse, sin darnos cuenta que éstos son un legado de nuestros antepasados y que son parte de nuestra cultura ancestral.

3.1.2. Variable dependiente

Pensamiento lógico matemático: Es la capacidad que poseemos los seres humanos para comprender todo aquello que nos rodea y las relaciones o diferencias que existen entre las acciones, los objetos o los fenómenos observables a través del análisis, la comparación, la abstracción y la imaginación.

3.2. Operacionalización de variables

En esta investigación la variable independiente y la variable dependiente se evaluarán en el siguiente contexto en el que se desarrollan, para ello se tomará como base sus dimensiones, indicadores e ítems.

Tabla 1
Operacionalización de variables

CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				
VARIABLES		DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Variable independiente	Juegos Tradicionales	Los juegos tradicionales, son manifestaciones culturales, costumbristas y recreativas que los niños realizan de manera espontánea al reunirse para divertirse, sin darnos cuenta que éstos son un legado de nuestros antepasados y que son parte de nuestra cultura ancestral.	Juegos al aire libre	
Variable dependiente	Pensamiento lógico matemático	Es la capacidad que poseemos los seres humanos para comprender todo aquello que nos rodea y las relaciones o diferencias que existen entre las acciones, los objetos o los fenómenos observables a través del análisis, la comparación, la abstracción y la imaginación.	Seriación Correspondencia Clasificación Localización	color del objeto tamaño del objeto de manera ascendente tamaño del objeto de manera descendente peso del objeto de manera ascendente peso del objeto de manera descendente tamaño de los objetos utilidad de los objetos forma de los objetos material de los objetos uso personal de los objetos Forma Color utilidad material tamaño objetos encima de otro ubican los objetos debajo de otro ubican los objetos delante o atrás de otro ubican los objetos a la derecha o izquierda de otro ubican un objeto al medio de otros objetos

Fuente: elaboración propia, 2019

3.3. Hipótesis

3.3.1. Hipótesis general

Los juegos tradicionales coadyuvan a desarrollar significativamente el pensamiento lógico matemático de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019?

3.3.2. Hipótesis específicas

- Los juegos tradicionales contribuyen a desarrollar significativamente el pensamiento lógico matemático resolviendo problemas de seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019?
- Los juegos tradicionales contribuyen a desarrollar significativamente el pensamiento lógico matemático resolviendo problemas de correspondencia, en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019?
- Los juegos tradicionales contribuyen a desarrollar significativamente el pensamiento lógico matemático resolviendo problemas de clasificación, en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019?
- Los juegos tradicionales contribuyen a desarrollar significativamente el pensamiento lógico matemático resolviendo problemas de localización, en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019

3.4. Tipo y diseño de la investigación

3.4.1. Tipo

El tipo de estudio del presente trabajo de investigación es aplicado, según Carrasco (2009), “esta investigación se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos, es decir se investiga para actuar, transformar modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad” p.43.

3.4.2. Nivel de investigación

El nivel es explicativo - causal ya que como explica Carrasco (2009), “con este estudio podemos conocer el por qué un hecho o fenómeno de la realidad, tiene tales y cuales características, es decir por qué la variable como es.”

3.4.3. Método

El método de la presente investigación fue el método deductivo, el mismo que “consiste en el estudio, en la investigación de la realidad, que partiendo de lo general avanza a lo particular (...)” Es decir que partir de los conocimientos generales, de los principios generales estudia los hechos o fenómenos particulares (Efraín, 2009) p.79.

3.4.4. Diseño de investigación

El diseño que se aplicó es el Pre experimental, que “consiste en “aplicar a un grupo una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, para luego administrar el tratamiento y después de ello, aplicar la prueba o medición posterior” (Carrasco, 2009) p. 64.

$$G \quad O_1 \dots X \dots O_2$$

Donde:

G: Grupo/Estudio

O1: Aplicación del pre test

X: Es el estímulo (juegos tradicionales)

O2: Aplicación del post test

3.5. Población y muestra

La población está conformada por 70 estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 225 “Miraflores” Distrito de Tamburco; que representan al 100%.

3.5.1. Población

Tabla 2
Población total estudiantil

INSTITUCIÓN	SECCIÓN	SEXO		TOTAL	%
		V	M		
N° 225 “MIRAFLORES - TAMBURCO”	PICAFLORES 3 AÑOS	12	13	25	100%
	OSITOS 4 AÑOS	11	14	25	100%
	LAS MARIPOSAS 5 AÑOS	10	10	20	100%

Fuente: nóminas de matrícula 2019

3.5.2. Muestra

En la presente investigación se utilizó la muestra no probabilística o denominado también muestras dirigidas, ya que el tamaño de la muestra está constituido solo por todos los niños de 5 años de edad con verificación de sus respectivas partidas de nacimiento, el cual está conformada por 20 niños de la I.E.I N° 225 “Miraflores” Tamburco.

Tabla 3
Muestra estudiantil

GRUPO	SECCIÓN	SEXO		TOTAL	%
		V	M		
EXPERIMENTAL	LAS MARIPOSAS 5 AÑOS	10	10	20	100

Fuente: nóminas de matrícula 2019

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnica la observación

La técnica de la observación según Hernández, Fernández y Baptista (2010) es el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías. La técnica de la

observación permitirá recoger toda la información necesaria durante toda la aplicación de los juegos tradicionales en los niños y niñas.

3.6.2. Instrumento

Lista de cotejo: Es una herramienta que nos permitirá identificar actitudes con referencia a habilidades y destrezas. La misma que contiene un listado de indicadores de logros en la que se constatará en un solo instante la presencia o ausencia de estos mediante el desempeño de los niños y niñas.

La validación del instrumento se obtendrá por la evaluación de opinión de expertos y la confiabilidad a través del coeficiente de fiabilidad de Stata 14.

La confiabilidad según el cálculo de Stata 14 que se obtuvo es 92,33, entonces se dice que el instrumento de recolección de datos muestra una confiabilidad aceptable por lo tanto los datos y la información que se obtengan en la investigación también reflejarán una confiabilidad adecuada.

3.7. Procesamiento y análisis de datos

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, en adelante trataremos el procesamiento de los datos. Utilizaremos en STATA 14 potente herramienta de tratamiento de datos y análisis estadístico; la tabulación de datos será manual ya que la investigación es pequeña. Para el contraste de hipótesis se utilizará el método no paramétrico de tablas de contingencia, al estadista denominado prueba de rangos con signos de wilcoxon.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Descripción de los resultados del pre test

4.1.1. Análisis descriptivo de la variable pensamiento lógico matemático

Tabla 4
Distribución de frecuencias del pensamiento lógico matemático.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Deficiente	13	65,0	65,0	65,0
Regular	7	35,0	35,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

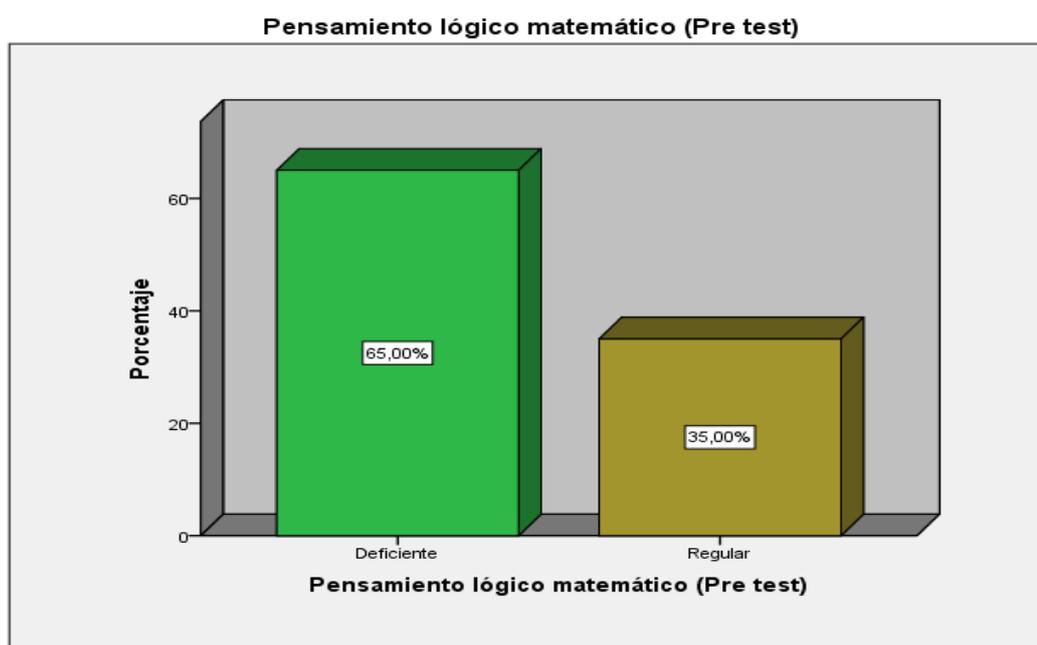


Figura 1 Distribución porcentual del variable pensamiento lógico matemático (pre test)-
 Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

La tabla 4 y figura 1, refleja que el 65% que corresponde a 13 niños de la muestra presentan un deficiente desarrollo del pensamiento lógico matemático en los cuales se observó cómo antes del tratamiento realizaban la seriación, correspondencia, clasificación y localización; mientras que un 35% que corresponde a 7 niños, reflejaron un desarrollo regular.

4.1.1.1 Descripción de la dimensión seriación

Tabla 5
Distribución de frecuencias de la dimensión seriación (pre test)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Deficiente	11	55,0	55,0	55,0
Regular	9	45,0	45,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

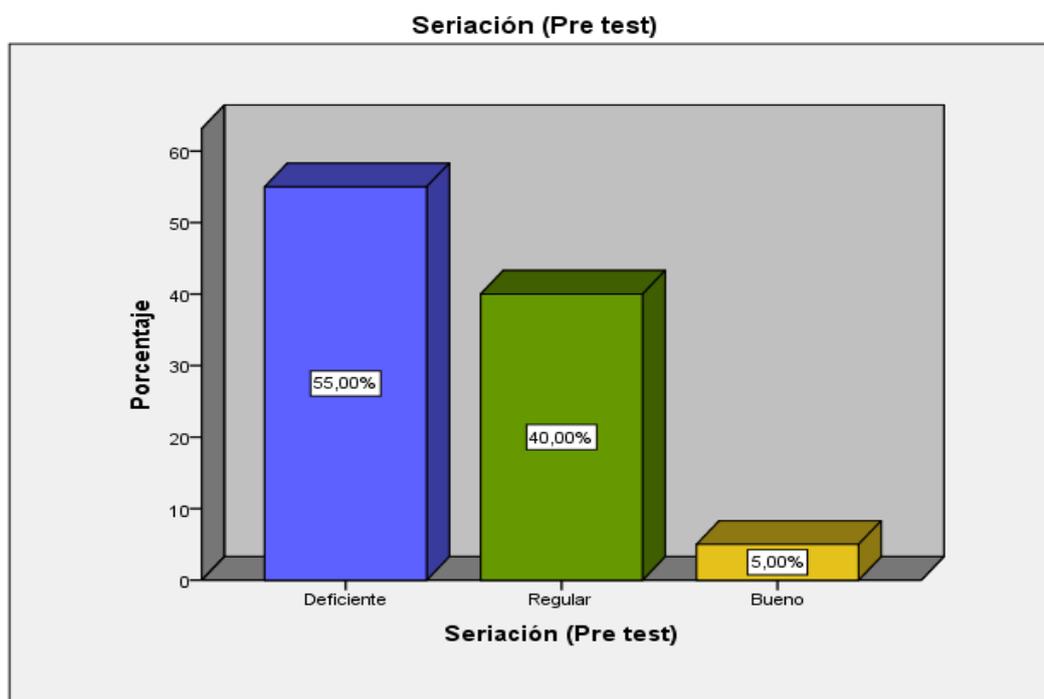


Figura 2 Distribución de frecuencias de la dimensión seriación (pre test)- Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

La tabla 5 y figura 2, de acuerdo al procesamiento de los datos, se observa que antes de la aplicación del tratamiento el 55% que representa a 11 niños desarrollan de manera deficiente la dimensión seriación observando que existen dificultades en seriaciones según su color, según el tamaño de manera ascendente y descendente, según su peso de manera ascendente y descendente; el 45% que representa a 9 niños desarrollan de manera regular la dimensión seriación.

4.1.1.2 Descripción de la dimensión correspondencia

Tabla 6

Distribución de frecuencias de la dimensión correspondencia (pre test)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Deficiente	11	55,0	55,0	55,0
Regular	9	45,0	45,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

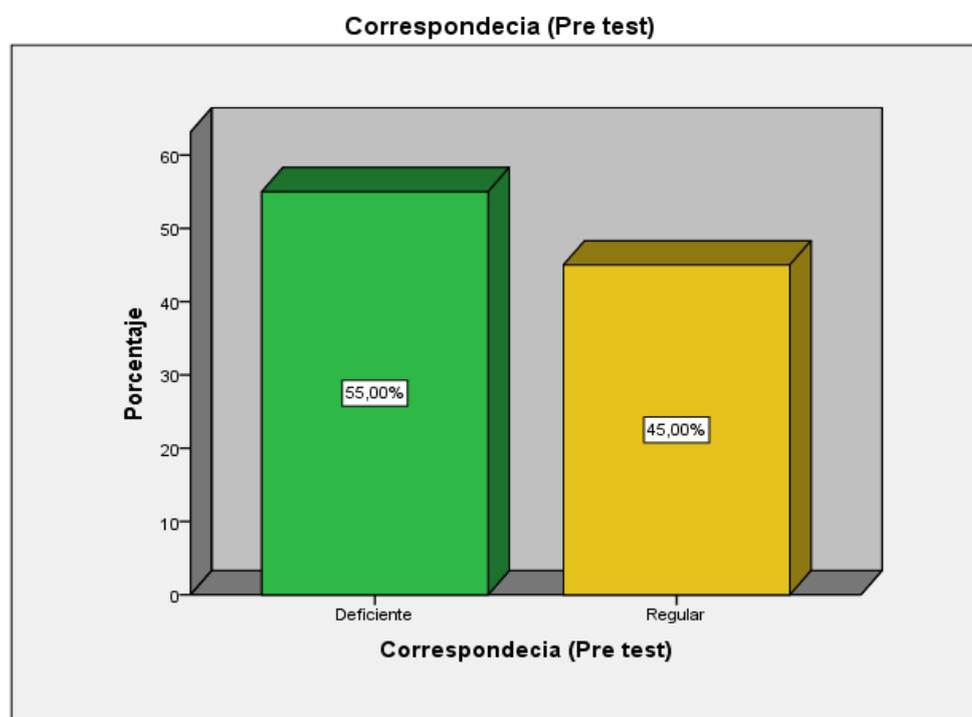


Figura 3

Distribución porcentual de la dimensión correspondencia (pre test)- Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

La tabla 6 y figura 3, de acuerdo al procesamiento de los datos, se observa que antes de la aplicación del tratamiento el 55% que representa a 11 niños desarrollan de manera deficiente la dimensión correspondencia observando que existen dificultades en correspondencia del objeto de acuerdo al tamaño, utilidad, forma, material, y uso personal y el 45% que representa a 9 niños desarrollan de manera regular la dimensión correspondencia.

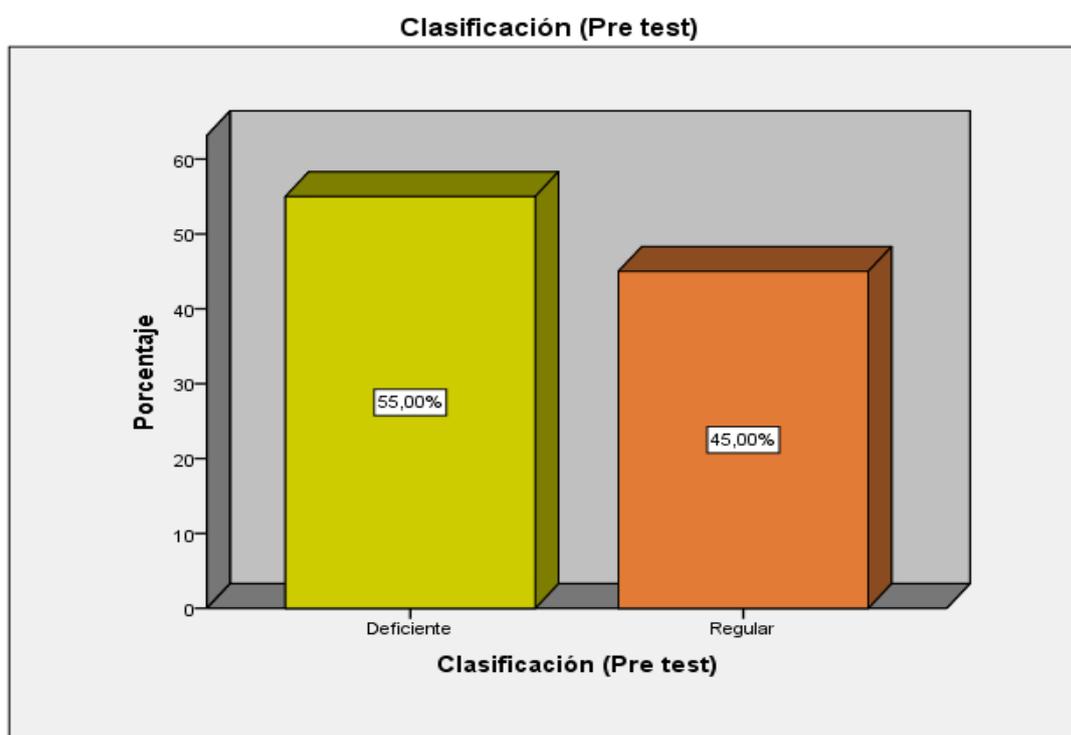
4.1.1.3 Descripción de la dimensión clasificación

Tabla 7

Distribución de frecuencias de la dimensión de clasificación (pre test)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
V	Deficiente	11	55,0	55,0
	Regular	9	45,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0

Fuente: Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14



Figura

4

Distribución porcentual de la dimensión clasificación (pre test) - Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

La tabla 7 y figura 4, de acuerdo al procesamiento de los datos, se observa que antes de la aplicación del tratamiento el 55% que representa a 11 niños desarrollan de manera deficiente la dimensión clasificación observando que existen dificultades en la clasificación del objeto según su forma, su color, su utilidad, según el material, y según su tamaño, y el 45% que representa a 9 niños desarrollan de manera regular la dimensión clasificación.

4.1.1.4 Descripción de la dimensión localización

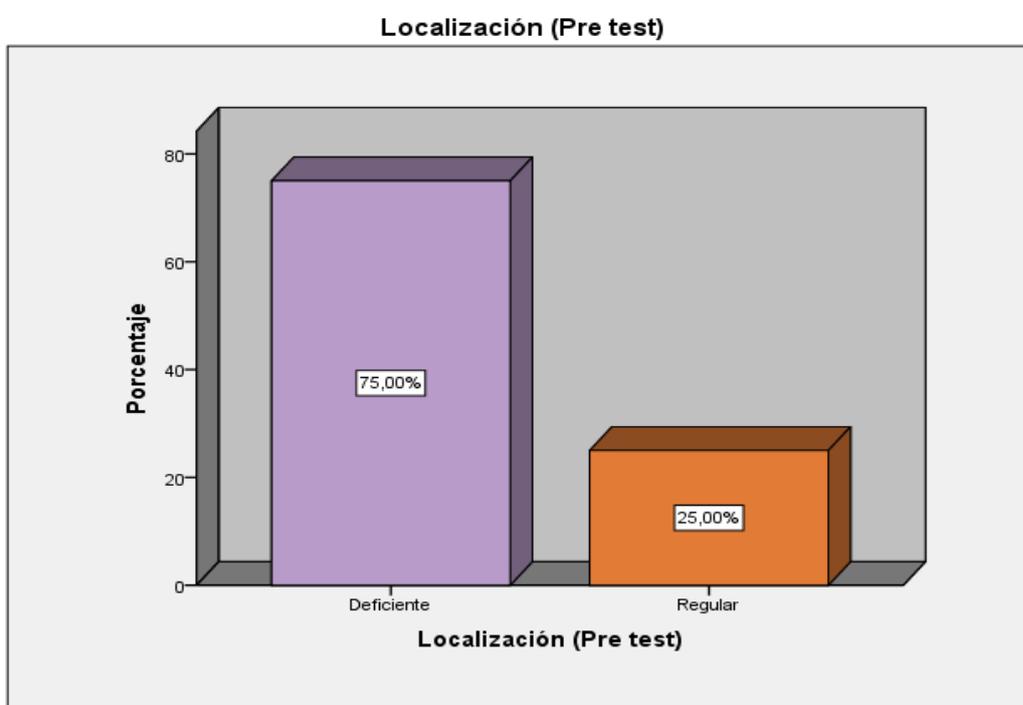
Tabla 8

Distribución de frecuencias de la dimensión de localización (pre test)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Deficiente	15	75,0	75,0	75,0
Regular	5	25,0	25,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

Figura 5



Distribución porcentual de la dimensión localización (pre test) - Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

La tabla 8 y figura 5, de acuerdo al procesamiento de los datos, se observa que antes de la aplicación del tratamiento el 75% que representa a 15 niños desarrollan de manera deficiente la dimensión localización observando que existen dificultades en la localización del objeto encima de otro, debajo de otro, delante o atrás de otro, derecha o izquierda de otro, medio de otros objetos; el 25% que representa a 5 niños desarrollan de manera regular la dimensión localización

4.2. Descripción de los resultados post test

4.2.2 Análisis descriptivo de la variable pensamiento lógico matemático

Tabla 9

Distribución de frecuencias del pensamiento lógico matemático (post test)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bueno	20	100,0	100,0	100,0

Fuente: Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

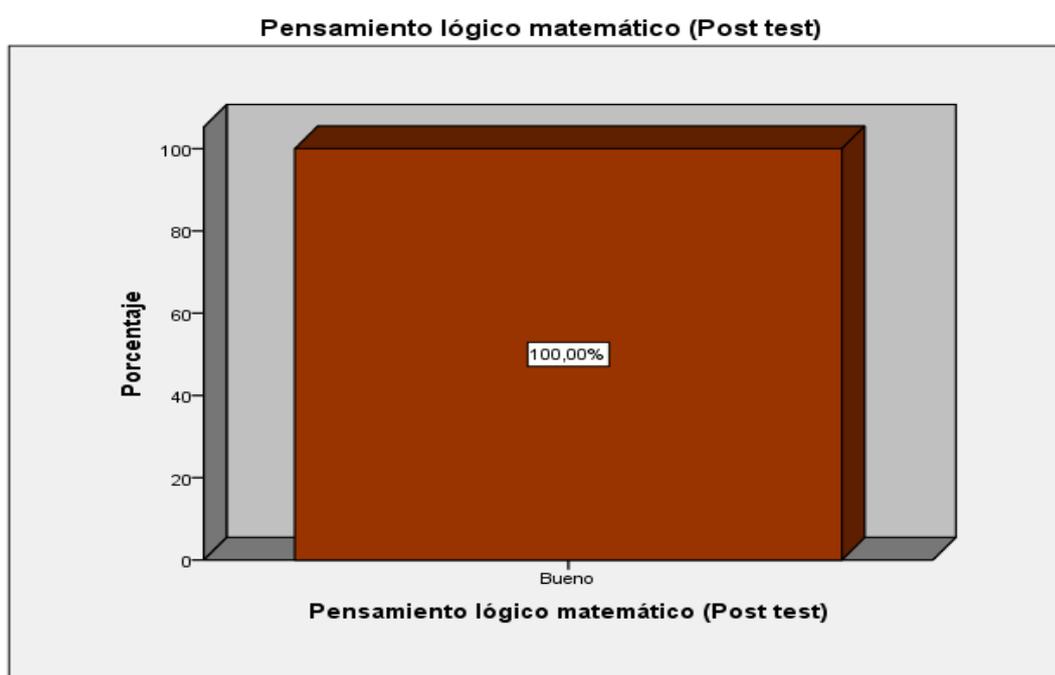


Figura 6 Distribución porcentual del variable pensamiento lógico matemático (post test) - Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

La tabla 9 y figura 6, refleja que el 100% que corresponde a 20 niños que es el total de la muestra han realizado en su conjunto el pensamiento lógico matemático; esto después de la aplicación del tratamiento (pre test). En las dimensiones seriación, correspondencia, clasificación y localización considerablemente.

4.2.3 Descripción de la dimensión seriación

Tabla 10

Distribución de frecuencias de la dimensión seriación (post test)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Regular	2	10,0	10,0	10,0
V Bueno	18	90,0	90,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

Figura 7



Distribución porcentual de la dimensión seriación - Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

La tabla 10 y figura 7, de acuerdo al procesamiento de los datos, se observa que después de la aplicación del tratamiento (pre test) el 90% que corresponde a 18 niños de la muestra desarrollan la dimensión seriación de manera eficiente y el 10% que corresponde a 2 niños desarrollan de manera regular la seriación según su color, según el tamaño de manera ascendente y descendente, según su peso de manera ascendente y descendente.

4.2.3.1 Descripción de la dimensión correspondencia

Tabla 11

Distribución de frecuencias de la dimensión correspondencia (post test)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bueno	20	100,0	100,0	100,0

Fuente: Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

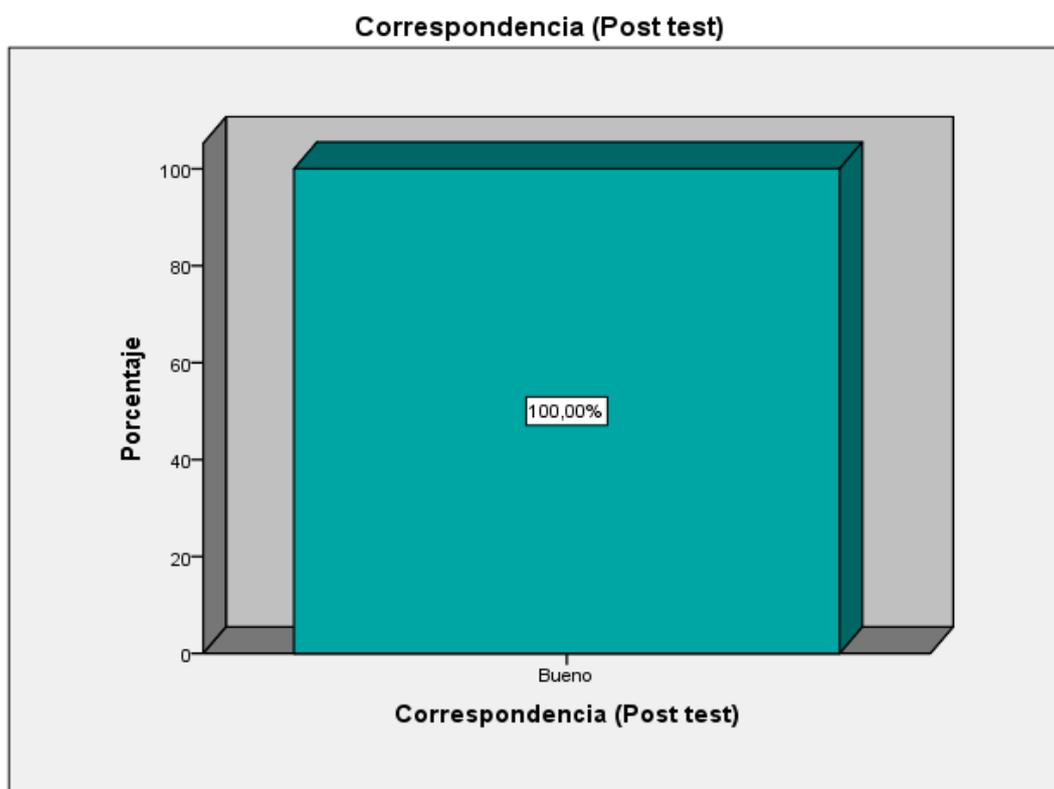


Figura 8 Distribución porcentual de la dimensión correspondencia - Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

La tabla 11 y figura 8, de acuerdo al procesamiento de los datos, se observa que después de la aplicación del tratamiento (pre test) el 100% que corresponde a 20 niños de la muestra desarrollan la dimensión correspondencia de manera eficiente. Es decir que se ha observado que los niños lograron las capacidades de correspondencia considerando el tamaño, la utilidad, forma, material y uso personal del objeto.

4.2.3.2 Descripción de la dimensión clasificación

Tabla 12

Distribución de frecuencias de la dimensión clasificación (post test)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bueno	20	100,0	100,0	100,0

Fuente: Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

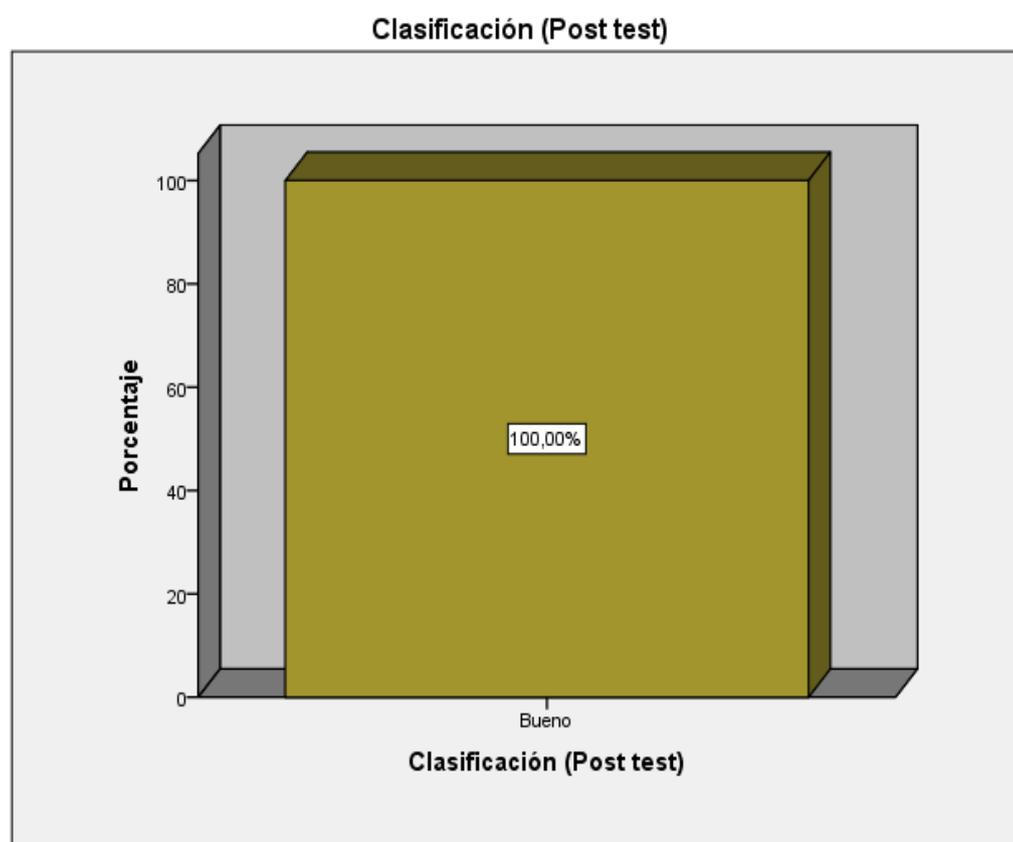


Figura 9 Distribución porcentual de la dimensión clasificación - Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

La tabla 12 y figura 9, de acuerdo al procesamiento de los datos, se observa que después de la aplicación del tratamiento (pre test) el 100% que corresponde a 20 niños de la muestra desarrollan la dimensión clasificación de manera eficiente. Es decir que se ha observado que los niños lograron las capacidades de clasificación considerando la forma, el color, la utilidad, el material, y el tamaño.

4.2.3.3 Descripción de la dimensión localización

Tabla 13

Distribución de frecuencias de la dimensión localización (post test)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
V				
Bueno	20	100,0	100,0	100,0

Fuente: Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

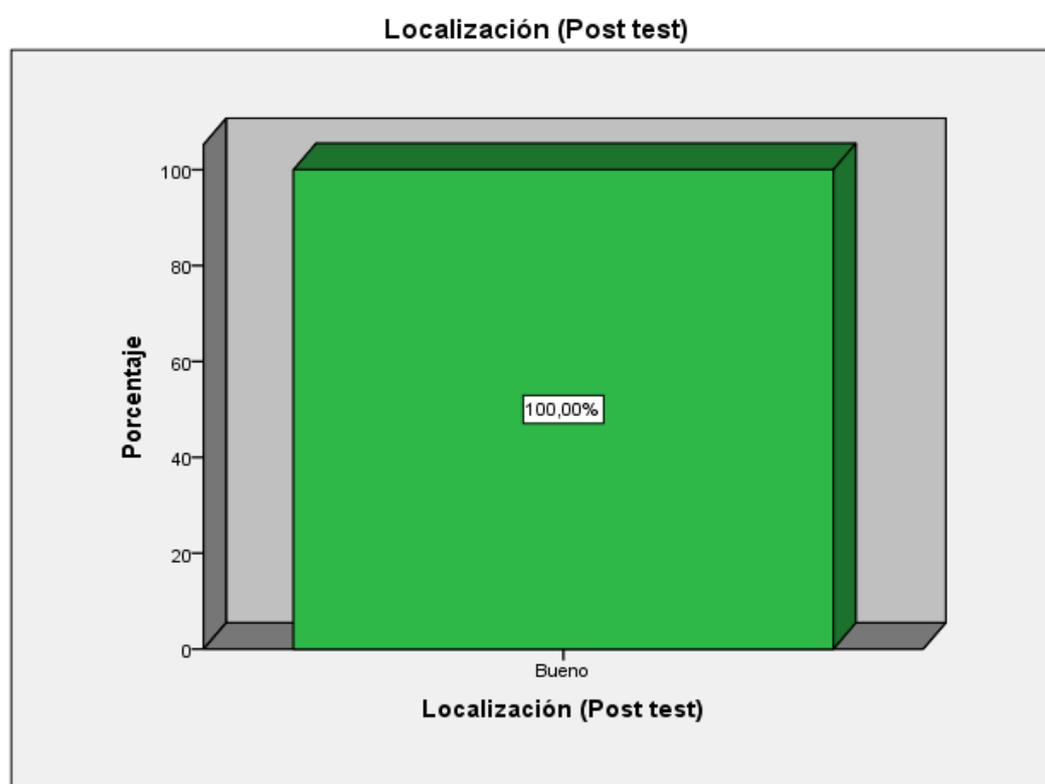


Figura 10 Distribución porcentual de la dimensión localización - Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

La tabla 13 y figura 10, de acuerdo al procesamiento de los datos, se observa que después de la aplicación del tratamiento (pre test) el 100% que corresponde a 20 niños de la muestra desarrollan la dimensión localización de manera eficiente. Es decir que se ha observado que los niños lograron las capacidades de localización en la localización del objeto encima de otro, debajo de otro, delante o atrás de otro, derecha o izquierda de otro, medio de otros objetos.

4.3. Contrastación de hipótesis

4.3.1. Hipótesis estadística general

H₀: Los juegos tradicionales no desarrollan el pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” Tamburco.

H₁: Los juegos tradicionales si desarrollan de manera significativa el pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la N° 225 “Miraflores” Tamburco.

Tabla 14

Rangos de valores obtenidos del variable pensamiento lógico matemático

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pensamiento lógico matemático (Post test) -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00
Pensamiento lógico matemático (Pre test)	Empates	0 ^c		
	Total	20		

a. Pensamiento lógico matemático (Post test) < Pensamiento lógico matemático (Pre test)

b. Pensamiento lógico matemático (Post test) > Pensamiento lógico matemático (Pre test)

c. Pensamiento lógico matemático (Post test) = Pensamiento lógico matemático (Pre test)

Fuente: Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

Tabla 15

Estadístico de prueba obtenido del pensamiento lógico matemático

	Pensamiento lógico matemático (Post test) - Pensamiento lógico matemático (Pre test)
Z	-4,072 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

La tabla 14, claramente señala que 20 niños después del tratamiento a través de los juegos tradicionales han desarrollado sus capacidades del pensamiento lógico matemático. Mientras que la tabla 15 considerando que p valor (0,000) es menor al nivel de significancia (0,05) no permite tomar la decisión de rechazar la H₀ y aceptar la H₁, por tanto, se afirma que los juegos

tradicionales si desarrollan de manera significativa el pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la N° 225 “Miraflores” Tamburco.

4.3.1.1 Hipótesis estadísticas específicas

a) Dimensión Seriación.

H₀: Los juegos tradicionales no desarrollan la dimensión seriación en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” Tamburco.

H₁: Los juegos tradicionales si desarrollan la dimensión seriación de manera significativa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” Tamburco.

Tabla 16

Rangos de valores obtenidos de la dimensión seriación

		N	Rango promedio	Suma de rangos
	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Seriación (Post test) - Seriación (Pre test)	Rangos positivos	19 ^b	10,00	190,00
	Empates	1 ^c		
	Total	20		

a. Seriación (Post test) < Seriación (Pre test)
 b. Seriación (Post test) > Seriación (Pre test)
 c. Seriación (Post test) = Seriación (Pre test)

Fuente: Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

Tabla 17
Estadístico de prueba obtenido de la dimensión seriación

	Seriación (Post test) - Seriación (Pre test)
Z	-3,938 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
 b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

En la tabla 16, se refleja que 19 niños que han recibido el tratamiento a través de los juegos tradicionales han logrado desarrollar sus capacidades de la dimensión seriación, mientras que 1 niños no ha sufrido cambio alguno. La tabla 17, indica que el p valor (0,000) es menor al nivel de significancia (0.05). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; de tal manera se afirma que, los juegos tradicionales si desarrollan la dimensión seriación de manera significativa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” Tamburco.

b) **Dimensión correspondencia.**

H₀: Los juegos tradicionales no desarrollan la dimensión correspondencia en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” Tamburco.

H₁: Los juegos tradicionales si desarrollan la dimensión correspondencia de manera significativa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” Tamburco.

Tabla 18
Rangos de valores obtenidos de la dimensión correspondencia

		N	Rango promedio	Suma de rangos
	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Correspondencia (Post test) Correspondencia (Pre test)	Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00
	Empates	0 ^c		
	Total	20		

a. Correspondencia (Post test) < Correspondencia (Pre test)

b. Correspondencia (Post test) > Correspondencia (Pre test)

c. Correspondencia (Post test) = Correspondencia (Pre test)

Fuente: Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

Tabla 19
Estadístico de prueba obtenido de la dimensión correspondencia

	Correspondencia (Post test) - Correspondencia (Pre test)
Z	-4,041 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

En la tabla 18, se refleja que 20 de los niños que han recibido el tratamiento a través de los juegos tradicionales han logrado desarrollar sus capacidades de la dimensión correspondencia. La tabla 19, indica que el p valor (0,000) es menor al nivel de significancia (0.05). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; de tal manera se afirma que, los juegos tradicionales si desarrollan la dimensión correspondencia de manera significativa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” Tamburco.

c) **Dimensión clasificación.**

Ho: Los juegos tradicionales no desarrollan la dimensión clasificación en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” Tamburco.

H1: Los juegos tradicionales si desarrollan la dimensión clasificación de manera significativa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” Tamburco.

Tabla 20

Rangos de valores obtenidos de la dimensión clasificación

	N	Rango promedio	Suma de rangos
	0 ^a	,00	,00
Clasificación (Post test) - Rangos negativos	20 ^b	10,50	210,00
Clasificación (Pre test) - Rangos positivos	0 ^c		
Total	20		

a. Clasificación (Post test) < Clasificación (Pre test)

b. Clasificación (Post test) > Clasificación (Pre test)

c. Clasificación (Post test) = Clasificación (Pre test)

Fuente: Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

Tabla 21

Estadístico de prueba obtenido de la dimensión clasificación

	Clasificación (Post test) - Clasificación (Pre test)
Z	-4,041 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

En la tabla 20, se refleja que 20 de los niños que han recibido el tratamiento a través de los juegos tradicionales han logrado desarrollar sus capacidades de la dimensión clasificación. La tabla 21, indica que el p valor (0,000) es menor al nivel de significancia (0.05). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; de tal manera se afirma que, los juegos tradicionales si desarrollan la dimensión clasificación de manera significativa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” Tamburco

d) **Dimensión localización.**

H₀: Los juegos tradicionales no desarrollan la dimensión localización en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” Tamburco.

H₁: Los juegos tradicionales si desarrollan la dimensión localización de manera significativa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” Tamburco.

Tabla 22

Rangos de valores obtenidos de la dimensión localización

		N	Rango promedio	Suma de rangos
	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Localización (Post test) -	Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00
Localización (Pre test)	Empates	0 ^c		
	Total	20		

a. Localización (Post test) < Localización (Pre test)

b. Localización (Post test) > Localización (Pre test)

c. Localización (Post test) = Localización (Pre test)

Fuente: Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

Tabla 23
Estadístico de prueba obtenido de la dimensión localización

	Localización (Post test) - Localización (Pre test)
Z	-4,134 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Fuente: Elaboración propia, en base al tratamiento estadístico con STATA 14

En la tabla 22, se refleja que 20 de los niños que han recibido el tratamiento a través de los juegos tradicionales han logrado desarrollar sus capacidades de la dimensión localización. La tabla 23, indica que el p valor (0,000) es menor al nivel de significancia (0.05). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; de tal manera se afirma que, los juegos tradicionales si desarrollan la dimensión localización de manera significativa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” Tamburco.

4.4. Discusión de resultados

Al realizar los juegos tradicionales mediante talleres pudimos darnos cuenta que a los niños les agrada mucho participar en cada juego, y que a su vez mediante los juegos desarrollan la practica valores, roles, y sobre todo el pensamiento lógico matemático ya que es problema a tratar con la investigación

(Núñez, A y Núñez, D, 2011) En su tesis para optar título de profesor titulado: “juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del III ciclo de la I.E. N° 54301 de Chuquina, Chalhuanaca-2011” afirma que los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de las habilidades sociales en un 93,3% de manera general, mientras que los juegos tradicionales para el desarrollo del pensamiento lógico matemático logran un mayor afianzamiento en los niños y niñas de la I.E.I Miraflores-Tamburco 2019.

Mientras que (Rivas, F y Sullca, R, 2017) en su tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” san jerónimo, Andahuaylas 2017. Recomiendan que los juegos tradicionales se utilicen como dinámica pedagógica para el nivel de Educación Inicial con prioridad ya que son necesarios y prácticos para el desarrollo integral del niño, mientras que en la investigación de los “juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E.I. Miraflores- Tamburco-2019” podemos afirmar y reafirmar que se incluya en el diseño curricular como practica en las instituciones, ya que los resultados obtenidos de los cuadros estadísticos afirman o concluyen en un 99,9% de manera significativa.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

Primera

El valor del tratamiento estadístico ($p=0,000$), demuestra que los juegos tradicionales contribuyen de manera significativa en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años, y se refleja que el 100% logró un desarrollo calificado como bueno.

Segunda

El resultado de $p=0,000$, demuestra que los juegos tradicionales contribuyen de manera significativa en el desarrollo de la dimensión seriación en los niños de 5 años, y se reflejan que el 90% que representa a 19 niños logro un desarrollo calificado como bueno y el 10% que representa 1 niño muestra un desempeño regular.

Tercera

Considerando que p valor = 0,000, entonces, demuestra que los juegos tradicionales contribuyen de manera significativa en el desarrollo de la dimensión correspondencia en los niños de 5 años, y se refleja que el 100% logro un desarrollo calificado como bueno.

Cuarta

Se cumple que p valor = 0,000, entonces se demuestra que los juegos tradicionales contribuyen de manera significativa en el desarrollo de la dimensión clasificación en los niños de 5 años, y se refleja que el 100% logro un desarrollo calificado como bueno.

Quinta

Los valores obtenidos en el tratamiento estadístico ($p=0,000$), demuestran que los juegos tradicionales contribuyen de manera significativa en el desarrollo de la dimensión localización en los niños de 5 años, y se refleja que el 100% logro un desarrollo calificado como bueno.

RECOMENDACIONES

Al final de nuestra investigación tomamos la atribución de realizar las siguientes recomendaciones:

Primera

Todos los profesionales con especialidad de Educación Inicial deben tener información de la estructura social y cultural del contexto de las comunidades y/o regiones, para así reconocer y valorar los juegos tradicionales y ejecutarlas como una actividad lúdica. Para así fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños y niñas de la comunidad educativa, a partir de los juegos tradicionales ya que contribuye en el aprendizaje y el desarrollo del pensamiento lógico Matemático de los niños y niñas de Educación Inicial.

Segunda

Del mismo modo la recomendación a los padres de familia participar activamente en eventos deportivos relacionados a los juegos tradicionales organizadas por diversas instituciones, ya que estos coadyuvan en el desarrollo de la dimensión seriación.

Tercera

Las maestras deben utilizar como una estrategia los juegos tradicionales para el desarrollo de la dimensión correspondencia ya que a los niños les permite aprender las matemáticas jugando, de tal modo que el niño sienta que la matemática es una actividad divertida y esperada por ellos.

Cuarta

Los docentes deben ejecutar proyectos de aprendizaje en todas las instituciones educativas interculturales o bilingües mediante los juegos tradicionales, ya que a los niños les permiten construir la noción de la dimensión clasificación desde situaciones concretas e interesantes, en las que se puede involucrar los diferentes elementos de su realidad.

Quinta

El docente debe conocer y analizar las teorías sobre el juego para desarrollar y tener un propósito claro de qué es lo que se quiere lograr al realizar una actividad lúdica mediante los juegos tradicionales, especialmente si se quiere desarrollar la noción de números y la dimensión localización en los niños.

BIBLIOGRAFÍA

- García Ibáñez, A., & Tornquist Bertrand, I. (2015). *Lectura y Vida*. Recuperado el 15 de 08 de 2018, de La importancia de leerle a los niños: http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a10n4/10_04_Tornquist.pdf
- (Efraín. (2009).
- Alomar Batlle, A. (1994). *TEMARIO DE EDUCACION FISICA-TOMO I*. BARCELONA: ed. inde publicaciones .
- Alvarez, E y Santa, D. (2017). *Desarrollo del pensamiento lógico matemático en la primera infancia*. MEDELLIN: UNIMINUTO.
- Arias, C. y García, L. (2016). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento*. Lima-Perú: Universidad Privada Norbert Wiener.
- Arroyo, A y Soarez, C. (2002). *Los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas en los estudiantes del 5° grado de educación primaria de la escuela "JUAN LUCIO SOTO GEREMÍAS"*. PERU.
- Asian, P. (2010). *Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación de la facultad San Ignacio de Loyola*. Lima: Facultad San Ignacio de Loyola.
- Autor. (1997). *Juegos Tradicionales de Venezuela. SIDETUR EN LA COMUNIDAD* .
- Barrios, O. y Muñoz, F. (2017). *Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia de Concepción*. Huancayo-Perú: Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Bautista, J. (2013). El desarrollo de la noción de número en los niños. *unitru.edu.pe*, 31.
- Blank, G., & Vander Veer, R. (1996). Chomsky y su teoría del innatismo de los procesos psíquicos . *Novedades Educativas* , 76-77.
- Bonilla, F., Botteri, A., & Vilchez, A. (2013). *Tesis para optar el grado de Magíster en Educación con mención en Dificultades de Aprendizaje*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Bustos, M. y otros. (1999). *JUEGOS: Una propuesta practica populares para la escuela*. España: Pila Teleña.
- Cabezas, L y Perez, Y. (2012). *Los juegos tradicionales influyen en el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años en los centros infantiles "DIVINO NIÑO" Y "SANTA CATALINA LABOURE" de la ciudad de atuntaqui en el periodo de septiembre 2010 a abril 2011-GUÍA DIDÁCTICA*. ESPAÑA.

- Carbonell, M. (1968). *Importancia del Cuento en la Educación del Niño*. La Libertad: Universidad Nacional de Trujillo.
- Carrasco Díaz, S. (2009). *Metodología de la Investigación Científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Lima, Peru: San Marcos.
- Chamorro, 2. (2008).
- Colonna, C. (2002). *Aprestamiento al lenguaje y a las ciencias sociales*. Piura: Universidad de Piura.
- Delaunay, A. (1986). *La educación pre-escolar*. Madrid: Editorial Cincel.
- Dey, T. (2018). *El cuento y su evolución*. Recuperado el 15 de 08 de 18, de Definiciones del cuento: <https://uacmcuentouno.wordpress.com/un-poco-de-teoria/definiciones-del-cuento-segun-algunos-escritores/>
- Días Suárez, R. (2004). *La Educación: teorías educativas. Estrategias de enseñanza-aprendizaje*. México: Trillas, S.A de C.V.
- Díaz. (1996). *Prácticas Educativas Familiares y Autoestima*. Lima-Perú: Navarrete.
- Díaz, M. y Neria, K. (2018). *Pensamiento Lógico matemático en niños de 5 años del nivel inicial estatales del Pueblo Joven Nueve de Octubre- Chiclayo*. Peru: UCV.
- Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española. (2001). *Razón y Palabra*. Recuperado el 15 de 08 de 18
- Echevarria, J. (2005). *Juegos tradicionales como alternativas de enseñanza para el desarrollo integral de los niños de los preescolares del municipio de Antures de 4 a 6 años, Estado Amazonas Venezuela. VENEZUELA*.
- Eduerne, F. (1994). *Lengua Española. Conceptos Preliminares: Fonética, Morfología, Sintaxis*. Piura: Talleres Gráfico de UDEP.
- Erazo. (2018). *Empleo de bloques logicos como estrategia para el desarrollo del pensamiento logico matematico en niños y niñas de 5 años de la I.E. Jardin infantil N°123, Centenario-Independencia, 2017*. PERU: Univesidad Catolica los Angeles de Chimbote.
- Escoto, N. (2016). *PENSAMIENTO MATEMATICO INFANTIL*. MEXICO: TRILLAS.
- Ferrer. (1982). *Autoestima infantil*. LIMA-PERÚ: McGraw.
- Fonseca, S. (2005). *Comunicación oral fundamentos y práctica estratégica*. México: Pearson Prentice Hall.
- Franja Morada Fonoaudiología. (2008). *Teoría del desarrollo del lenguaje*. Recuperado el 05 de Mayo de 2018, de Obtenido de aprender a hablar: El lenguaje como instrumento y

como actividad:
<http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/EDUCACION%20ESPECIAL/LOGOPEDIA/DESARROLLO%20LENGUAJE/Teorias%20del%20desarrollo%20del%20lenguaje%20-%20Franja%20Morada%20-%20art.pdf>

Gálvez Hidalgo, G. (2013). *Programa de poesías infantiles para estimular el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 03 años, del nivel de educación inicial*. Piura: Universidad de Piura.

Gálvez Hígalgo, G. (2013). *Programa de poesías infantiles para estimular el desarrollo del lenguaje oeral en los niños de 3 años, del nivel de educación inicial*. Piura: Universidad de Piura.

García, C. (s.f). *Pensamiento y lenguaje: Piaget y Vygotsky. trabajo final del Seminario sobre Piaget*.

García, R. E. (2013). *El Cuento Infantil como Herramienta Socializador de Género*. España: Universidad de Sevilla.

Gelman. (s.f.).

Gil, J. (2008). *Desarrollo del lenguaje oral*:. Recuperado el 07 de Mayo de 2018, de Rol de la familia y la escuela: <http://www.unapiquitos.edu.pe/publicaciones/miscelanea/descargas/Desarrollo%20del%20lenguaje%20en%20la%20primera%20Infancia.pdf>

Gómez , D. (2003). *La teoría universalista de jakobson y el orden de adqusición de los fonemas en la lengua española*. Cauce: CAUCE .

Hernández Sampieri, R. (2010). *Metodología de la investigación* . México: Quinta Edición Best Seller.

Hernández, M. (2015). *Matodología de investigación* . Venezuela: Caracas.

Hernández, M.; Fernández , C.; Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: McGraW Hill.

Herrera Farfán, M. A. (2012). *Tesis* . Piura: Universidad de Piura .

Honig , A., & Shin , M. (2001). Leer en voz alta con los bebés . *Niños pequeños en centros de cuidado infantil: un estudio observacional* , 28(3),193-197.

Indacochea, M. (1981). *Literatura infantil en el Perú: debate y alternativa*. Lima: Amaru.

J, B. (2013). *El desarrollo de la nocion de numeros en los niños*. Argentina.

Jara Jiménez, C. (2001). *Propuesta Metodológica sobre la escritura de un cuento tradicional para niños: manual y método*. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

- Justice , L., & Kadaraveck, J. (2003). El uso de libro de cuentos compartida para promover la alfabetización emergente. *Consejo para Niños Excepcionales* , 34(4),8-14.
- Karmiloff, K., & Smith, A. (2005). *Hacia el lenguaje: Del feto al adolescente*. Madrid: Morata.
- Kozulin, A. (2010). *Pensamiento y lenguaje: Lev Vygotsky*. España: Paidós.
- Lachi, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años*. Lima - Perú: USIL.
- Lainez Tito, M. A. (2013). *Tesis*. Santa Elena: Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Lavega, P. y Olaso, S. (1999). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales: Tradición jugada*. Barcelona: PAIDOTRIBO.
- Lebrero Baena, M. (1998). *Fundamentación teórica y enseñanza de la lectura y escritura*. Madrid: UNED.
- Lenneberg , E. (1982). *Fundamentos del desarrollo del lenguaje* . Madrid: Alianza Editorial .
- López, L. (2010). *Estructura, desarrollo y panorama histórico del cuento*. Recuperado el 01 de Mayo de 2018, de <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/hist/anonimo.htm>.
- López, P., Ortega, C., & Moldes, V. (2008). *Terapia Operacional en la Infancia. teoría y práctica*. Madrid: Medica Panamericana.
- López, R. (1990). *Introducción a la literatura infantil*. España: Universidad de Murcia .
- Luria, A. (1977). *Introducción evolucionista a la psicología*. Barcelona: Fontanella .
- Macías, C. (2010). Los Beneficios de la literatura Infantil. *Temas para la Educación*.
- Maestro, F. (2005). *JUEGOS TRADICIONALES*. ESPAÑA.
- Martín Bravo, C. (2009). *Psicología del desarrollo para docentes*. Madrid : Pirámide.
- Martínez, O. (2001). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- Material Educativo mk.* (s.f.). Obtenido de Material Educativo mk: <https://www.materialeducativomk.com/pedagogia/friedrich-froebel/>
- Melo Carnenas, G. (2010). *Tesis* . México: Universidad Pegagógica Nacional .
- Mercer , N. (2001). *Palabras y mentes: Cómo usamos el lenguaje para pensar juntos* . Buenos Aires : Paidós.
- Ministerio de Educación. (2016). *Procesos metodológicos*. Recuperado el 14 de 08 de 2018, de <https://www.minedu.gob.pe/buenaspracticasdcentes/pdf/pub1.pdf>
- Ministerio de Educación. (2017). *Diseño Curricular Nacional de Educacion Básica Regular*. Lima: Fimart S.A.C Editores e Impresores.

- Morada Fonoaudiología. (2008). *El lenguaje como instrumento y como Actividad*. Recuperado el 02 de Mayo de 2018, de Teoría del desarrollo del lenguaje.: <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/EDUCACION%20ESPECIAL/LOGOPEDIA/DESARROLLO%20LENGUAJE/Teorias%20del%20desarrollo%20del%20lenguaje%20-%20Franja%20Morada%20-%20art.pdf>
- Morera, M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *Revista en Ciencias del Movimiento Humano y Salud*.
- Nickerson, P. S. (1990). *Didáctica*. Manizales: universidad de manizales.
- Núñez, A y Núñez, D. (2011). *Juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del III ciclo de la I.E. N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca-2011*. ABANCA Y: UNAMBA.
- Núñez, A. Y. (2011). *Juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del III ciclo de la I.E. N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca-2011*. ABANCA Y.
- Nuria, P. (1967). *Seis estudios de psicología: Jean Piaget*. Barcelona: Seix Barral.
- Olerón , P. (1999). *El niño y la adquisición del lenguaje* . Madrid: Morata.
- Ortiz Arroyo, E. (2002). *Contar con los cuentos*. España: Ñaque Editores .
- Owens , R. (2003). *Desarrollo del lenguaje* . España: Pearson Educación.
- Paucar Bolo, B. O. (2013). *Tesis*. Lima: Universidad Católica del Perú .
- Paz Sandoval, E. (2005). *El Cuento Infantil: Una Experiencia de Lenguaje Integral. Cuentos para Crecer, 1-9*. Obtenido de <http://revista.iered.org/v1n2/pdf/csandoval.pdf>
- Paztoriza de Etchebarne, D. (1991). *El arte de narrar : oficio olvidado*. Buenos Aires: Editorial Cincel.
- Paztoriza de Etchebarne, D. (1991). *El arte de narrar :Oficio olvidado*. Buenos Aires: Guadalupe Editores.
- Pelegrín Sandoval, A. (1984). *La aventura de oír: Cuentos y memorias de tradicion oral*. Madrid: Editorial Cincel.
- Peralta Montesinos , J. (2000). *Adquisición y desarrollo del lenguaje y la comunicación*. Recuperado el 02 de Mayo de 2018, de Una vision pragmatica constructivista centrada en los contextos.: <file:///C:/Users/Koky/Downloads/Dialnet-AdquisicionyDesarrolloDelLenguajeYLaComunicacion-2053242.pdf>
- Piaget, J. (1972). *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires: psique.
- Piaget, J. (1975). Madrid.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de Psicología*. . Barcelona: Labor.

- Piaget, J. (1998). *Introducción a Piaget: Pensamiento, Aprendizaje y Enseñanza*. México: Longman,. México: Logman S.A.
- Real, T. (1995). *Literatura infantil*. Lima-Perú: Ediciones Nueva Educación.
- Real, T. (1995). *Literatura infantil*. Lima-perú: Ediciones Nueva Educación.
- Rivas, F y Sullca, R. (2017). *Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial "SANTA TERESITA" San Jerónimo, Andahuaylas 2017*. Abancay: UTEA.
- Rojas. (2001). *Psicología del niño*. Medellín-Colombia: Editorial San Antonia .
- Rosario Vidal, R. (1984). *Leteratura infantil en educacion inicial* . Lima: UNICEF.
- Rosario, R. (1986). *La literatura infantil en la educación infantil*. Lima-Perú: UNICEF.
- Rossini, R. (2013). *leeme un cuento* . Recuperado el 07 de Mayo de 2018, de Origen y evolución del cuento infantil: <http://www.leemeuncuento.com.ar/Archivos/Origen-y-Evolucion-del-cuento-infantil.pdf>
- Sainz de Robles , F. (1975). *La promocion del cuento semanal* . Madrid: Espasa Calpe.
- Saldeña Monago, R. (2012). *Tesis* . Lima: Universidad San Ignacio de Loyola .
- Sánchez Lihon, D. (1990). *Literatura infantil*. Perú: Instituto del libro y la lectura del Perú.
- Sánchez, D. (2008). *La narración de cuentos y su función en la educación* . Lima: Instituto del libro y la lectura.
- Sanchez, G. (2000). *El juego en la educación física , juegos pedagogicos y tradicioanles*. Colombia: Kinesis.
- Santamaría. (2002).
- Santamaría, 2. (s.f.).
- Sastrias , M. (2005). *Cómo motivar a los niños a leer: lecto- juegos y algo más*. México: Pax México.
- Sastrias, M. (2005). *Cómo motivar a los niños a leer: lecto-juegos y algo más*. México: Pax México.
- Serón Muñoz, J. (1998). *La educación infantil: orientaciones y propuestas* . Cádiz: Junta de Andalucía.
- Silvia, G. (2004). *"El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEIYLA familia de Lima metropolitana"*. Lima, Perú. LIMA.

- Soetard, M. (2013). GRANDES DE LA EDUCACION . *Padres y Maestros*, 47.
- Soprano. (2004). *Cómo evaluar el lenguaje en niños y adolescentes*. Buenos Aires: Paidós.
- Soprano. (2011). *Cómo evaluar el lenguaje en niño y adolescentes*. Buenos Aires: Paidós.
- Soprano. (2011). *Cómo evaluar el lenguaje en niños y adolescentes*. Buenos Aires: Paidós.
- Soprano. (2011). *Cómo evaluar el lenguaje en niños y adolescentes*. Buenos Aires: Paidós.
- Soprano. (2011). *Cómo evaluar el lenguaje en niños y adolescentes*. Buenos Aires: Paidós.
- Stewart. (s.f.).
- Sucaticona Vilca, R. S. (2016). *Tesis* . Puno: Universidad Nacional del Altiplano - puno.
- Tamayo, A. ; Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 105-128.
- Tomayo. (2009). *El Proceso de Investigación*. Recuperado el 16 de Agosto de 2018
- Tough, J. (1996). *El lenguaje oral en la escuela: una guía de observación y actuación para el maestro*. Madrid: Visor.
- Trautmann. (1995).
- Triadó, C. (1998). *La evaluación del lenguaje: La aproximación evolutiva* . Barcelona : Anthropos Editorial .
- Valcarcel, M. (2006). *Génesis y evolución del concepto y enfoques sobre el desarrollo*. Lima.
- Valdéz. (2003). *El lenguaje y el pensamiento del niño pequeño*. México: McGraw-Hill.
- Vera, R y Moyano, C. (2018). *El pensamiento segun Dewey*.
- Vigotsky. (1987).
- Watson , J. (1924). *Lenguaje* . Nueva York: Norton.
- Wertsch, J., & Vygotsky, L. (1988). *Vygotsky y la formación social de la mente*. Barcelona: Paidós.
- Winnicott. (1982).
- Yate Meneses, C. (2011). *Tesis*. Cartegena del Chairá : Universidad de la Amazonia .

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

**JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 225 “MIRAFLORES”
TAMBURCO - 2019**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales coadyuvan al desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Demostrar de qué manera los juegos tradicionales coadyuva al desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019.</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL</p> <p>Los juegos tradicionales coadyuvan a desarrollar significativamente el pensamiento lógico matemático de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019.</p>	<p>Variable Independiente</p> <p>Juegos tradicionales</p>	<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Pre-experimental</p> <p>Ge: O₁ X O₂</p>
<p>PROBLEMAS ESPECIFICOS</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico matemático resolviendo problemas de seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019?</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico matemático resolviendo problemas de correspondencia en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019?</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico matemático resolviendo problemas de clasificación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019?</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico matemático resolviendo problemas de localización en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019?</p>	<p>OBJETIVOS ESPECIFICOS</p> <p>Demostrar de qué manera los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de la seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019.</p> <p>Demostrar de qué manera los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de la correspondencia en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019.</p> <p>Demostrar de qué manera los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de la clasificación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019.</p> <p>Demostrar de qué manera los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de la localización en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019.</p>	<p>HIPOTESIS ESPECIFICAS</p> <p>Los juegos tradicionales contribuyen a desarrollar significativamente el pensamiento lógico matemático resolviendo problemas de seriación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019?</p> <p>Los juegos tradicionales contribuyen a desarrollar significativamente el pensamiento lógico matemático resolviendo problemas de correspondencia, en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019?</p> <p>Los juegos tradicionales contribuyen a desarrollar significativamente el pensamiento lógico matemático resolviendo problemas de clasificación, en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019?</p> <p>Los juegos tradicionales contribuyen a desarrollar significativamente el pensamiento lógico matemático resolviendo problemas de localización, en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019?</p>	<p>Variable dependiente</p> <p>Pensamiento lógico matemático</p> <p>Dimensiones</p> <p>Seriación</p> <p>Correspondencia</p> <p>Clasificación</p> <p>Localización</p>	<p>Población: Los 70 niños de la I.E.I. “Miraflores” Tamburco.</p> <p>Muestra: Muestreo no probabilístico, técnica de muestreo intencionado, 20 estudiantes.</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Estadígrafo: Prueba de rangos Wilcoxon</p>

Anexo 2: Validacion de Instrumentos.

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

I.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 225 "MIRAFLORES" TAMBURCO - 2019

I.2 NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Lista de cotejo.

I.3 RESPONSABLE: Bach. Everzon Encalada Achaica
Bach. Elías Palomino Barrientos

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno
Forma	1.REDACCION	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios			X
	2.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.			X
	3.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.			X
Contenido	4.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			X
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.			X
Estructura	7.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			X
	8.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			X
	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables			X
	10.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			X
	11. Otros				

I. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

El instrumento está acorde a lo que se pretende investigar.

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación 95%. No procede

Tamburco, 26 setiembre del 2019


 Firma
 DNI: 42245597

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Responsable : Bach. Everzon, Encalada Achaica
Bach. Elías Palomino Barrientos
Fecha : 26 de septiembre de 2019
Título de la tesis : JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 225 "MIRAFLORES"
TAMBURCO - 2019

II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA:

Los indicadores e ítems están redactados
adecuadamente.

2. CONTENIDO:

El instrumento mide pertinentemente las
variables de la investigación que se pretende
realizar.

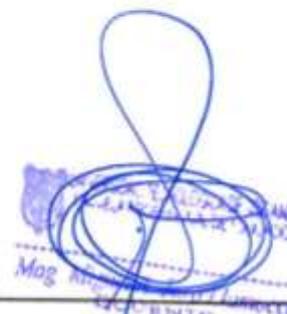
3. ESTRUCTURA:

El instrumento tiene coherencia y sentido entre
los ítems, indicadores, ítems y variables que
se pretende investigar.

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación 95%

Debe corregirse


Firma
DNI : 42245597
N° de Celular 930124859

Proyecto de tesis: JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 225 "MIRAFLORES" TAMBURCO - 2019

CUESTIONARIO

Fecha: ___/___/___

Las preguntas que se han elaborado con cada una de las dimensiones, buscan demostrar que los juegos tradicionales desarrollan el pensamiento lógico matemático.

Lista de cotejo, será únicamente llenado por los responsables del proyecto.

VARIABLE DEPENDIENTE: PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO

ITEMS Dimensión: Seriación		Deficiente	Regular	Buena
1	¿De qué manera el niño realiza una seriación según el color del objeto?			
2	¿De qué manera el niño realiza una seriación según el tamaño del objeto de manera ascendente?			
3	¿De qué manera el niño realiza una seriación según el tamaño del objeto de manera descendente?			
4	¿De qué manera el niño realiza una seriación según el peso del objeto de manera ascendente?			
5	¿De qué manera el niño realiza una seriación según el peso del objeto de manera descendente?			
ITEMS Dimensión: Correspondencia		Deficiente	Regular	Buena
6	¿De qué manera el niño realiza la correspondencia según tamaño de los objetos?			
7	¿De qué manera el niño realiza la correspondencia según la utilidad de los objetos?			
8	¿De qué manera el niño realiza la correspondencia según su forma de los objetos?			
9	¿De qué manera el niño realiza la correspondencia según el material de los objetos?			
10	¿De qué manera el niño realiza la correspondencia según su uso personal de los objetos?			
ITEMS Dimensión: Clasificación		Deficiente	Regular	Buena
11	¿De qué manera realizan los niños una clasificación de los objetos según su forma?			
12	¿De qué manera realizan los niños una clasificación de los objetos según su color?			
13	¿De qué manera realizan los niños una clasificación de los objetos según su utilidad?			
14	¿De qué manera realizan los niños una clasificación de los objetos según el material?			
15	¿De qué manera realizan los niños una clasificación de los objetos según su tamaño?			
ITEMS Dimensión: Localización		Deficiente	Regular	Buena
16	¿De qué manera los niños ubican los objetos encima de otro?			
17	¿De qué manera los niños ubican los objetos debajo de otro?			
18	¿De qué manera los niños ubican los objetos delante o atrás de otro?			
19	¿De qué manera los niños ubican los objetos a la derecha o izquierda de otro?			
20	¿De qué manera los niños ubican un objeto al medio de otros objetos?			



Tamburco, de del 2019

Firma del profesional que valida el Instrumento
DNI N°: 42245377

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

I.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 225 "MIRAFLORES" TAMBURCO - 2019

I.2 NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Lista de cotejo.

I.3 RESPONSABLE: Bach. Everzon Encalada Achaica
Bach. Elías Palomino Barrientos

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno
Forma	1.REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios			✓
	2.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.			✓
	3.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.			✓
Contenido	4.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			✓
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			✓
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.			✓
Estructura	7.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			✓
	8.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			✓
	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables			✓
	10.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			✓
	11. Otros				✓

I. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

El instrumento está acorde a lo que se pretende investigar

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación 90% No procede

Tamburco, *Setiembre* del 2019

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Mg. Yanet VILLO VILLALBA
DOCENTE ASISTENTE TÉCNICA
PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL
Firma

DNI: *41211370*

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Responsable : Bach. Everzon, Encalada Achaica
Bach. Elías Palomino Barrientos
Fecha : 26 de septiembre de 2019
Título de la tesis : JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 225 "MIRAFLORES"
TAMBURCO - 2019

II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA:

Los instrumentos e ítems están redactados adecuadamente.

2. CONTENIDO:

El instrumento mide oportunamente las variables de la investigación que se pretende realizar.

3. ESTRUCTURA:

El instrumento tiene coherencia y sentido entre los ítems y variables que se pretende investigar.

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación 90%

Debe corregirse

UNIVERSIDAD NACIONAL MICHEL BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CS.

Mg. Yanet VITO VILLACORTA
DOCENTE ESCUELA ACADÉMICA
PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL IB

Firma

DNI : 41211370
N° de Celular 984318618

Proyecto de tesis: JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 225 "MIRAFLORES" TAMBURCO - 2019

CUESTIONARIO

Fecha: ___/___/___

Las preguntas que se han elaborado con cada una de las dimensiones, buscan demostrar que los juegos tradicionales desarrollan el pensamiento lógico matemático.

Lista de cotejo, será únicamente llenado por los responsables del proyecto.

VARIABLE DEPENDIENTE: PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO

ITEMS		Deficiente	Regular	Buena
Dimensión: Seriación				
1	¿De qué manera el niño realiza una seriación según el color del objeto?			
2	¿De qué manera el niño realiza una seriación según el tamaño del objeto de manera ascendente?			
3	¿De qué manera el niño realiza una seriación según el tamaño del objeto de manera descendente?			
4	¿De qué manera el niño realiza una seriación según el peso del objeto de manera ascendente?			
5	¿De qué manera el niño realiza una seriación según el peso del objeto de manera descendente?			
ITEMS				
Dimensión: Correspondencia				
6	¿De qué manera el niño realiza la correspondencia según tamaño de los objetos?			
7	¿De qué manera el niño realiza la correspondencia según la utilidad de los objetos?			
8	¿De qué manera el niño realiza la correspondencia según su forma de los objetos?			
9	¿De qué manera el niño realiza la correspondencia según el material de los objetos?			
10	¿De qué manera el niño realiza la correspondencia según su uso personal de los objetos?			
ITEMS				
Dimensión: Clasificación				
11	¿De qué manera realizan los niños una clasificación de los objetos según su forma?			
12	¿De qué manera realizan los niños una clasificación de los objetos según su color?			
13	¿De qué manera realizan los niños una clasificación de los objetos según su utilidad?			
14	¿De qué manera realizan los niños una clasificación de los objetos según el material?			
15	¿De qué manera realizan los niños una clasificación de los objetos según su tamaño?			
ITEMS				
Dimensión: Localización				
16	¿De qué manera los niños ubican los objetos encima de otro?			
17	¿De qué manera los niños ubican los objetos debajo de otro?			
18	¿De qué manera los niños ubican los objetos delante o atrás de otro?			
19	¿De qué manera los niños ubican los objetos a la derecha o izquierda de otro?			
20	¿De qué manera los niños ubican un objeto al medio de otros objetos?			

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAEL BASTIDAS DE APURÍMBC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CS.

Mg. Yanet TITO VILLACORTA
DOCENTE: ESCUELA ACADÉMICA
PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL IB

Tamburco, de del 2019

Firma del profesional que valida el Instrumento

DNI N°: 41211370

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

I.1 **TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:** JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 225 "MIRAFLORES" TAMBURCO - 2019

I.2 **NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:** Lista de cotejo.

I.3 **RESPONSABLE:** Bach. Everzon Encalada Achaica
Bach. Elías Palomino Barrientos

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno
Forma	1.REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios			X
	2.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.			X
	3.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.			X
Contenido	4.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			X
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.			X
Estructura	7.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			X
	8.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			X
	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables			X
	10.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			X
	11. Otros				X

I. APORTE Y/O SUGERENCIAS:

...EL INSTRUMENTO... ESTÁ ACORDE... A LO QUE SE
...PRETENDE INVESTIGAR.....

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación 92%. No procede

Tamburco, 26 DE SETIEMBRE del 2019


 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA
 BASTIDAS DE APURÍMAC

 Mg. Jenny Ríos Navia
 DOCENTE

DNI : 31042442

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Responsable : Bach. Everzon, Encalada Achaica
Bach. Elías Palomino Barrientos
Fecha : 26 de septiembre de 2019
Título de la tesis : JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 225 "MIRAFLORES"
TAMBURCO – 2019

II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA:

LOS INDICADORES E ITEMS ESTAN REDACTADOS
ADECUADAMENTE

2. CONTENIDO:

EL INSTRUMENTO MIDE PERTINENTEMENTE
LAS VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN QUE SE
PRETENDE REALIZAR.

3. ESTRUCTURA:

EL INSTRUMENTO TIENE COHERENCIA Y
SENTIDO ENTRE LOS ITEMS INDICADORES,
ITEMS Y VARIABLES QUE SE PRETENDE
INVESTIGAR.

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación 92%

Debe corregirse



M. I. V. R. N. 40

Firma

DNI : 31042442

N° de Celular 918843275

Proyecto de tesis: JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 225 "MIRAFLORES" TAMBURCO - 2019

CUESTIONARIO

Fecha: ___/___/___

Las preguntas que se han elaborado con cada una de las dimensiones, buscan demostrar que los juegos tradicionales desarrollan el pensamiento lógico matemático.

Lista de cotejo, será únicamente llenado por los responsables del proyecto.

VARIABLE DEPENDIENTE: PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO

ITEMS		Deficiente	Regular	Buena
Dimensión: Seriación				
1	¿De qué manera el niño realiza una seriación según el color del objeto?			
2	¿De qué manera el niño realiza una seriación según el tamaño del objeto de manera ascendente?			
3	¿De qué manera el niño realiza una seriación según el tamaño del objeto de manera descendente?			
4	¿De qué manera el niño realiza una seriación según el peso del objeto de manera ascendente?			
5	¿De qué manera el niño realiza una seriación según el peso del objeto de manera descendente?			
ITEMS		Deficiente	Regular	Buena
Dimensión: Correspondencia				
6	¿De qué manera el niño realiza la correspondencia según tamaño de los objetos?			
7	¿De qué manera el niño realiza la correspondencia según la utilidad de los objetos?			
8	¿De qué manera el niño realiza la correspondencia según su forma de los objetos?			
9	¿De qué manera el niño realiza la correspondencia según el material de los objetos?			
10	¿De qué manera el niño realiza la correspondencia según su uso personal de los objetos?			
ITEMS		Deficiente	Regular	Buena
Dimensión: Clasificación				
11	¿De qué manera realizan los niños una clasificación de los objetos según su forma?			
12	¿De qué manera realizan los niños una clasificación de los objetos según su color?			
13	¿De qué manera realizan los niños una clasificación de los objetos según su utilidad?			
14	¿De qué manera realizan los niños una clasificación de los objetos según el material?			
15	¿De qué manera realizan los niños una clasificación de los objetos según su tamaño?			
ITEMS		Deficiente	Regular	Buena
Dimensión: Localización				
16	¿De qué manera los niños ubican los objetos encima de otro?			
17	¿De qué manera los niños ubican los objetos debajo de otro?			
18	¿De qué manera los niños ubican los objetos delante o atrás de otro?			
19	¿De qué manera los niños ubican los objetos a la derecha o izquierda de otro?			
20	¿De qué manera los niños ubican un objeto al medio de otros objetos?			

UNIVERSIDAD NACIONAL MICHAELA BASTIDAS DE AP. INCA

Tamburco, de del 2019

Mg. Jenny Rivas

Firma del profesional que valida el Instrumento

DNI N°: 31042442

Anexo 3: Talleres de Aprendizaje.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 1

I. DENOMINACIÓN : APRENDEMOS A JUGAR KIWI

II. DATOS INFORMATIVOS

2.1. I.E.I. : I.E.I. N° 225 MIRAFLORES TAMBURCO

2.2. EDAD : 5 AÑOS

III. INFORMACION CURRICULAR.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio y el tiempo
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar

IV. DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD.

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS	MEDIOS Y MATERIALES
		ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	
INICIO	- ANTES DEL TALLER	- Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller	
		- Dejamos que los niños exploren los materiales que se han preparado. - Explicamos cual será la secuencia del taller - Establecemos nuestras normas de convivencia	
PROCESO	- JUEGO MOTRIZ	- Mencionamos que el día de hoy aprenderemos a jugar un nuevo juego(KIWI) - Informamos sobre las reglas que deben tener en cuenta. - Hacemos una demostración y Organizamos equipos de juego. - Observamos cómo se desarrollan las situaciones de juego, para brindar el acompañamiento respectivo.	- LATAS DE COLORES - PELOTA - HOJAS
	- EXPRESIÓN GRÁFICO – PLÁSTICA	- Indicamos que tenemos unas hojas y colores para que dibujen respecto a la actividad realizada.	
CIERRE		- Dialogamos: ¿Qué fue lo que les gusto? ¿Les gustaría aprender juegos similares? ¿Cómo se sintieron durante la actividad?	


 DOCENTE DE AULA
 Hilda Rojas Leonora

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 2

I. DENOMINACIÓN : HOY JUGAMOS UN NUEVO JUEGO

II. DATOS INFORMATIVOS

2.1. I.E.I. : I.E.I. N° 225 MIRAFLORES - TAMBURCO

2.2. EDAD : 5 AÑOS

III. INFORMACION CURRICULAR.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio y el tiempo.
MATEMATICA	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACION	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Se ubica a sí mismo en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.

IV. DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD.

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS	MEDIOS Y MATERIALES
		ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	
INICIO	- ANTES DEL TALLER	- Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller	
		- Dejamos que los niños exploren los materiales que se han preparado. - Explicamos cual será la secuencia del taller - Establecemos nuestras normas de convivencia	
PROCESO	- JUEGO MOTRIZ	- Dialogamos: ¿Qué podemos hacer con los materiales que les mostré? ¿Cómo creen que los utilizaremos? - Mencionamos que el día de hoy aprenderemos a jugar un nuevo juego(PAISES); EN ESTA OCASION SE APLICARA UNA VARIANTE DEL JUEGO QUE ES CON FRUTAS - Informamos sobre las reglas que deben tener en cuenta. - Hacemos una demostración y Organizamos equipos de juego. - Observamos cómo se desarrollan las situaciones de juego, para brindar el acompañamiento respectivo.	- VARIEDAD DE FRUTAS IMPRESAS EN PAPEL - PELOTA - PATIO
CIERRE		- Conversamos: ¿Cómo se sintieron durante la actividad? ¿Les gustaría jugar otra vez? ¿Les gustaría aprender más juegos?	


DOCENTE DE AULA

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 3

I. DENOMINACIÓN : APRENDEMOS JUEGOS TRADICIONALES

II. DATOS INFORMATIVOS

2.1. I.E.I. : I.E.I. N° 225 MIRAFLORES - TAMBURCO

2.2. EDAD : 5 AÑOS

III. INFORMACION CURRICULAR.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como saltar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio y el tiempo.
MATEMATICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

IV. DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD.

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS	MEDIOS Y MATERIALES
		ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	
INICIO	- ANTES DEL TALLER	- Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller	
		- Dejamos que los niños exploren los materiales que se han preparado. - Explicamos cual será la secuencia del taller - Establecemos nuestras normas de convivencia	
PROCESO	- JUEGO MOTRIZ	- Mencionamos que el día de hoy aprenderemos a jugar un nuevo juego(PATIAJEJO) - Informamos sobre las reglas que deben tener en cuenta. - Hacemos una demostración y Organizamos equipos de juego. - Observamos cómo se desarrollan las situaciones de juego, para brindar el acompañamiento respectivo.	- TIZA O CINTAS DE COLOR - TEJO
CIERRE		- Dialogamos: ¿Qué fue lo que les gusto? ¿Les gustaría aprender juegos similares? ¿Cómo se sintieron durante la actividad?	



DOCENTE DE AULA

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 4

I. DENOMINACIÓN : HOY JUGAMOS UN NUEVO JUEGO

II. DATOS INFORMATIVOS

2.1. I.E.I. : I.E.I. N° 225 MIRAFLORES - TAMBURCO

2.2. EDAD : 5 AÑOS

III. INFORMACION CURRICULAR.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	Comprende su cuerpo	Reconoce sus sensaciones corporales e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración.
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio.

IV. DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD.

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS	MEDIOS Y MATERIALES
		ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	
INICIO	- ANTES DEL TALLER	- Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller	
		- Dejamos que los niños exploren los materiales que se han preparado. - Explicamos cual será la secuencia del taller - Establecemos nuestras normas de convivencia	
PROCESO	- JUEGO MOTRIZ - EXPRESION GRAFICO - PLASTICO	- Mencionamos que el día de hoy aprenderemos a jugar un nuevo juego(EL GATO Y EL RATON) - Informamos sobre las reglas que deben tener en cuenta. - Hacemos una demostración y Organizamos equipos de juego. - Observamos cómo se desarrollan las situaciones de juego, para brindar el acompañamiento respectivo. - Facilitamos hojas bond, indicamos que dibujen lo que más les gusta del juego	- MASCARAS DE PAPEL: GATO Y RATON - PATIO
CIERRE		- Dialogamos: ¿Les gustó el juego de hoy? ¿Cuál de los juegos que les enseñamos les gusta más? ¿Por qué?	


DOCENTE DE AULA

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 5

I. DENOMINACIÓN : PONEMOS EN PRACTICA LO APRENDIDO

II. DATOS INFORMATIVOS

2.1. I.E.I. : I.E.I. N° 225 MIRAFLORES - TAMBURCO

2.2. EDAD : 5 AÑOS

III. INFORMACION CURRICULAR.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales que utilizan según su interés.
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que uso para agrupar

IV. DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD.

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS	MEDIOS Y MATERIALES
		ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	
INICIO	- ANTES DEL TALLER	<ul style="list-style-type: none"> - Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller 	
		<ul style="list-style-type: none"> - Mostramos a los niños los materiales. - Explicamos cual será la secuencia del taller - Recordamos nuestras normas de convivencia 	
PROCESO	- JUEGO MOTRIZ	<ul style="list-style-type: none"> - Mencionamos que el día de hoy jugaremos KIWI, pero esta vez será diferente, armaran la torre seleccionando los colores, por ejemplo color rojo en la base, luego amarillo y así sucesivamente. - Informamos sobre las reglas que deben tener en cuenta. - Hacemos una demostración y Organizamos equipos de juego. - Observamos cómo se desarrollan las situaciones de juego, para brindar el acompañamiento respectivo. 	<ul style="list-style-type: none"> - LATAS DE COLORES - PELOTA - PATIO
CIERRE		<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos: ¿Les gusto esta versión del juego? ¿Qué colores tenía la torre y como la armaron? ¿Cómo se sintieron durante la actividad? 	



DOCENTE DE AULA

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 6

I. DENOMINACIÓN : JUGAMOS EN EQUIPOS

II. DATOS INFORMATIVOS

2.1. I.E.I. : I.E.I. N° 225 MIRAFLORES - TAMBURCO

2.2. EDAD : 5 AÑOS

III. INFORMACION CURRICULAR.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio y el tiempo.
MATEMATICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad- "más que", "menos que" en situaciones cotidianas.

IV. DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD.

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS	MEDIOS Y MATERIALES
		ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	
INICIO	- ANTES DEL TALLER	- Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller	
		- Dejamos que los niños exploren los materiales que se han preparado. - Damos a conocer cuáles serán los pasos a seguir durante el taller. - Recordamos nuestras normas de convivencia	
PROCESO	- JUEGO MOTRIZ	- Mencionamos que el día de hoy nos divertiremos jugando, PAISES en otra versión (con frutas), para la cual nos agruparemos según la fruta que nos toque. - Informamos sobre las reglas que deben tener en cuenta y de incumplirlas, serán sancionados restándoles puntos. - Hacemos una demostración y Organizamos equipos de juego. - Observamos cómo se desarrollan las situaciones de juego, para brindar el acompañamiento respectivo. - Nos cercioramos de que el juego se lleve de la mejor manera y respetando las reglas establecidas.	- DIVERSAS FRUTAS IMPRESAS EN PAPEL - PELOTA - PATIO
CIERRE		- Dialogamos: ¿Qué fue lo que les gusto? ¿Qué frutas hablan en el juego? ¿Qué fruta había más y cual menos? ¿Les gusto el juego?	



DOCENTE DE AULA

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 7

I. DENOMINACIÓN : QUE DIVERTIDO JUGAMOS PATIATEJOS

II. DATOS INFORMATIVOS

2.1. I.E.I. : I.E.I. N° 225 MIRAFLORES - TAMBURCO

2.2. EDAD : 5 AÑOS

III. INFORMACION CURRICULAR.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo- manual y óculo- podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o representación gráfica plástica ajustándose a los límites espaciales y las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
MATEMATICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce utilizando material concreto.

IV. DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD.

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS	MEDIOS Y MATERIALES
		ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	
INICIO	- ANTES DEL TALLER	- Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller	
		- Mostramos y dejamos que los niños exploren los materiales que se han preparado. - Explicamos cual será la secuencia del taller - Recordamos las normas de trabajo para la hora del taller	
PROCESO	- JUEGO MOTRIZ.	- Mencionamos que el día de hoy jugaremos PATIATEJO, esta vez lo harán solos y se organizarán por turnos. - Informamos sobre las reglas que deben tener en cuenta: saltar con un solo pie, no apoyarse al piso para recoger el tejo. - Observamos cómo se desarrollan las situaciones de juego, para brindar el acompañamiento respectivo. - Nos aseguramos de que se respeten las reglas de juego y los turnos asignados. - Ponemos énfasis en las figuras geométricas y trazos que tiene el juego.	- TIZA O CINTAS DE COLOR - TEJO - PATIO - FIGURAS GEOMETRICAS: CUADRADO, RECTANGULO Y CIRCULO
CIERRE		- Dialogamos: ¿Qué figuras observan en el juego? ¿Pueden asignar que figuras son iguales y cuales son diferentes? ¿Cómo se sintieron durante la actividad?	


 DOCENTE DE AULA

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 8

I. DENOMINACIÓN : HOY JUGAMOS UN NUEVO JUEGO

II. DATOS INFORMATIVOS

2.1. I.E.I. : I.E.I. N° 225 MIRAFLORES - TAMBURCO

2.2. EDAD : 5 AÑOS

III. INFORMACION CURRICULAR.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo y la superficie, en estas acciones muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Utiliza los números ordinales "primero", "segundo", "tercero", "cuarto" y "quinto" para establecer el lugar o posición de un objeto persona empleando material concreto o sus cuerpo.

IV. DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD.

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS	MEDIOS Y MATERIALES
		ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	
INICIO	- ANTES DEL TALLER	- Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller previamente.	
		- Mostramos a los niños los materiales a utilizar. - Recordamos las normas de trabajo para la hora del taller - Explicamos cual será la secuencia del taller	
PROCESO	- JUEGO MOTRIZ	- Comunicamos que el día de hoy jugaremos al "EL GATO Y EL RATON" para lo cual preguntamos según lo aprendido anteriormente: - ¿Qué función cumple el gato? ¿Qué hace el ratón? ¿Qué puerta se toca primero? - Informamos sobre las reglas que deben tener en cuenta y asignaremos las funciones para el desarrollo del juego - Elegimos de la siguiente manera: - Primero: el gato, segundo-. El ratón, tercero: la puerta vieja y cuarto la puerta nueva - Facilitamos hojas bond, indicamos que dibujen lo que más les gusto del juego	- MASCARAS DE PAPEL: GATO Y RATON - PATIO
	- EXPRESION GRAFICO - PLASTICO		
CIERRE		- Dialogamos: ¿A quién elegimos primero: al gato o al ratón? ¿En qué lugar elegimos a la puerta nueva? ¿Les gustos el juego? ¿Qué aprendimos hoy?	


 DOCENTE DE AULA

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 9

- I. DENOMINACIÓN : APRENDEMOS A JUGAR KIWÍ
- II. DATOS INFORMATIVOS
 2.1. I.E.I. : I.E.I. N° 225 MIRAFLORES TAMBURCO
 2.2. EDAD : 5 AÑOS
- III. INFORMACION CURRICULAR.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o representación gráfica plástica ajustándose a los límites espaciales y las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos

IV. DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD.

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS	MEDIOS Y MATERIALES
		ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	
INICIO	- ANTES DEL TALLER	- Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller	
		- Mostramos a los niños los materiales: ¿Encuentran alguna diferencia entre los materiales?, ¿Cuáles son? - Establecemos nuestras normas de convivencia - Explicamos cual será la secuencia del taller	
PROCESO	- JUEGO MOTRIZ	- Dialogamos: anunciamos que el día de hoy jugaremos KIWÍ para lo cual se trajeron diversos materiales, pero se trabajara con las latas de colores - Informamos sobre las reglas que deben tener en cuenta y explicamos cómo es que se desarrollara el juego estableceremos que para armar las torres lo harán primero un niño luego una niña en ese orden hasta culminar el juego. - Hacemos una demostración y Organizamos equipos de juego.	- LATAS DE COLORES - LATAS PEQUEÑAS - PELOTA
CIERRE		- Dialogamos: ¿Cómo armamos las torres? ¿De qué otra manera se podría jugar? ¿Qué fue lo que les gusto?	



 DOCENTE DE AULA

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 10

I. DENOMINACIÓN : APRENDEMOS A TRABAJAR EN EQUIPO

II. DATOS INFORMATIVOS

2.1. I.E.I. : I.E.I. N° 225 MIRAFLORES - TAMBURCO

2.2. EDAD : 5 AÑOS

III. INFORMACION CURRICULAR.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio y el tiempo.
MATEMATICA	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACION	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige manera una para lograr su propósito y dice por qué lo usó.

IV. DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD.

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS	MEDIOS Y MATERIALES
		ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	
INICIO	- ANTES DEL TALLER	- Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller	
		- Mostramos a los niños los materiales con los que se desarrollará el juego - Recordamos nuestras normas de convivencia - Explicamos cual será la secuencia del taller	
PROCESO	- JUEGO MOTRIZ	- Mencionamos que el día de hoy jugaremos (PAISES), explicamos que se juega de la misma manera que el juego de las frutas. - Informamos sobre las reglas que deben tener en cuenta: formamos 3 equipos de juego de 6 integrantes, a los cuales se les asignará a cada integrante un nombre de un país que se le haga más conocido, deberán recordar que país se les asignó. - Hacemos una demostración y Organizamos equipos de juego. - Observamos cómo se desarrollan las situaciones de juego, para brindar el acompañamiento respectivo.	- PELOTA - PATIO
CIERRE		- Conversamos: ¿Cómo se sintieron durante la actividad? ¿Fue fácil recordar el país que se nos indicó? ¿Les gustó es juego ?	



DOCENTE DE AULA

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 11

I. DENOMINACIÓN : QUE DIVERTIDO ES JUGAR Y APRENDER

II. DATOS INFORMATIVOS

2.1. I.E.I. : I.E.I. N° 225 MIRAFLORES - TAMBURCO

2.2. EDAD : 5 AÑOS

III. INFORMACION CURRICULAR.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como saltar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio y el tiempo; en estas acciones muestra el predominio y mayor control de un lado de su cuerpo
MATEMATICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Utiliza los números ordinales "primero", "segundo", "tercero", "cuarto" y "quinto" para establecer el lugar o posición de un objeto persona empleando material concreto o sus cuerpo.

IV. DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD.

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS	MEDIOS Y MATERIALES
		ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	
INICIO	- ANTES DEL TALLER	- Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller	
		- Recordamos las normas de convivencia que se establecieron para el desarrollo del taller. - Explicamos cual será la secuencia del taller	
PROCESO	- JUEGO MOTRIZ	- Mencionamos que hoy jugaremos PATIATEJO pero lo haremos solos y teniendo en cuenta las reglas anteriores(recordamos cuales eran) - Informamos sobre las reglas que deben tener en cuenta: cada niño debe respetar su turno que se le asigne(primero, segundo, tercero, cuarto y quinto) - Organizamos equipos de juego: Cada equipo estar conformado por cinco personas. - Observamos cómo se desarrollan las situaciones de juego, para brindar el acompañamiento respectivo.	- TIZA O CINTAS DE COLOR - TEJO - PATIO
CIERRE		- Dialogamos: ¿Qué fue lo que les gusto? ¿Quiénes fueron primeros? ¿Quiénes fueron cuartos? ¿Les gustaría enseñar este juego a otros amigos?	


DOCENTE DE AULA

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 12

- I. DENOMINACIÓN : EL GATO Y EL RATON
- II. DATOS INFORMATIVOS
 - 2.1. I.E.I. : I.E.I. N° 225 MIRAFLORES - TAMBURCO
 - 2.2. EDAD : 5 AÑOS
- III. INFORMACION CURRICULAR.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	Comprende su cuerpo	Reconoce sus sensaciones corporales e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración.
MATEMATICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.

IV. DESARROLLO Y ORGANIZACIÓN DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD.

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS	MEDIOS Y MATERIALES
		ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	
INICIO	- ANTES DEL TALLER	<ul style="list-style-type: none"> - Organizamos los espacios y materiales a necesitar en el desarrollo del taller 	
		<ul style="list-style-type: none"> - Explicamos cual será la secuencia del taller - Recordamos nuestras normas de convivencia 	
PROCESO	- JUEGO MOTRIZ	<ul style="list-style-type: none"> - Mencionamos que hoy jugaremos EL GATO Y EL RATON - Informamos sobre las reglas que deben tener en cuenta: los niños se pondrán de manera alternada es decir un niño una niña así sucesivamente. - Dialogamos: ¿Qué personajes hay en el juego? ¿Cuántos compañeros necesitamos para que se les asigne un personaje? - Hacemos una demostración y Organizamos equipos de juego. - Observamos cómo se desarrollan las situaciones de juego, para brindar el acompañamiento respectivo. - Nos aseguramos de que se cumplan las reglas establecidas. 	<ul style="list-style-type: none"> - MASCARAS DE PAPEL: GATO Y RATON - PATIO
CIERRE		<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos: ¿Les gusto el juego? ¿Cuántos compañeros escogimos para los personajes del juego? ¿Por qué? 	



DOCENTE DE AULA

Anexo 4: Fotografías.



Foto N° 1: Presentación con la docente y niños.



Foto N° 2: Evaluación pre test.



Foto N° 3: Jugando al gato y el ratón.



Foto N° 4: Jugando el mundo de las frutas.



Foto N° 5: Los niños jugando el quiwi.



Foto N° 6: Jugando el juego del patear tejos.



Foto N° 7: los niños realizando la dimensión de Seriación y Clasificación.



Foto N° 8: Evaluación post test.