



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



TRABAJO ACADÉMICO
APRENDIZAJE DE LAS OPERACIONES MATEMÁTICAS MEDIANTE LOS
JUEGOS DE NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 782/Mx-U VISTA ALEGRE ALTA DE KIMBIRI,
UGEL PICHARI, LA CONVENCIÓN CUSCO

PRESENTADO POR:

BERTHA DUEÑAS OLIVERA

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN INICIAL

JULIACA – PERÚ

2024



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

TRABAJO ACADÉMICO

**APRENDIZAJE DE LAS OPERACIONES MATEMÁTICAS MEDIANTE LOS
JUEGOS DE NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 782/Mx-U VISTA ALEGRE ALTA DE KIMBIRI,
UGEL PICHARI, LA CONVENCION CUSCO**


PRESENTADO POR:

BERTHA DUEÑAS OLIVERA


**PARA OPTAR EL TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN EDUCACION INICIAL**

APROBADA POR:

PRESIDENTE


: _____
Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI

PRIMER MIEMBRO


: _____
Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA

SEGUNDO MIEMBRO


: _____
Mgtr. ARNALDO YANA TORRES

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG18



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 079 - 2024-SEP-EPG/UANCV

Juliaca, 09 de abril del 2024

VISTO:

El Expediente N° 25008581, de la Egresado (a) DUEÑAS OLIVERA BERTHA, con DNI N° 25008581 y Código N° 131108360, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en EDUCACION INICIAL, de la Filial Ayacucho, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, el egresado (a) del Programa de Segunda Especialidad Profesional en EDUCACION INICIAL de la Filial Ayacucho, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; Solicita sorteo de Jurados y fecha para la Sustentación de Trabajo Académico, habiendo cumplido con los requisitos para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional;

Que, el inciso b) del Artículo N° 5 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establece la modalidad de Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico para optar el Título;

Que, los Artículos N° 12 al N° 21 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establecen los procedimientos para el referido Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico; y

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 64 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMBRAR a los miembros de Jurado que calificarán la Sustentación de Trabajo Académico de la egresado (a) DUEÑAS OLIVERA BERTHA, con DNI N° 25008581 y Código N° 131108360, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en EDUCACION INICIAL, de la Filial Ayacucho, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; como se detalla en el Artículo Segundo de la presente Resolución, siendo los Jurados los siguientes Docentes:

Presidenta	:	Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDONI CARI
Primer Miembro	:	Mgr. PERCY GONZALO PUMA PUMA
Segundo Miembro	:	Mgr. ARNALDO YANA TORRES

SEGUNDO. - DETERMINAR que LA SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO se llevará de acuerdo al siguiente detalle:

Fecha	:	Viernes, 12 de abril del 2024
Hora	:	03:00 p.m.
Lugar	:	Aula N° 207 - EPG - UANCV - JULIACA

TERCERO. - AUTORIZAR la difusión de la presente Resolución a la Coordinación General del Programa de Segunda Especialidad Profesional e interesados.

Regístrese, comuníquese y archívese.



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO

Dr. Leopoldo Wenceslao Condoni Cari
DIRECTOR (e)

C.c/ Arcv. EPG-2024 (03)
CARGO (01)
UANCV/ANAAA



APRENDIZAJE DE LAS OPERACIONES MATEMÁTICAS MEDIANTE LOS JUEGOS DE NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 782/Mx-U VISTA ALEGRE ALTA DE KIMBIRI, UGEL PICHARI, LA CONVENCIÓN CUSCO

INFORME DE ORIGINALIDAD

14%

INDICE DE SIMILITUD

13%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	7%
2	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	es.slideshare.net Fuente de Internet	1%
4	view.joomag.com Fuente de Internet	<1%
5	silو.tips Fuente de Internet	<1%
6	1library.co Fuente de Internet	<1%
7	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1%

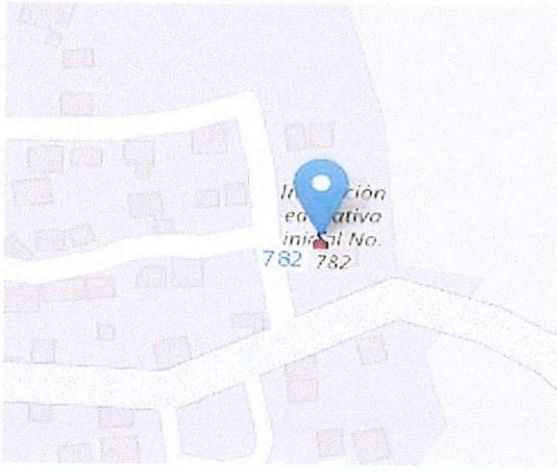
socializando hoy.blogspot.com



Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
APRENDIZAJE DE LAS OPERACIONES MATEMÁTICAS MEDIANTE LOS JUEGOS DE NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 782/Mx-U VISTA ALEGRE ALTA DE KIMBIRI, UGEL PICHARI, LA CONVENCION CUSCO	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	BERTHA DUEÑAS OLIVERA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	25008581
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-0669-0841
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	No aplica
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	No aplica
URL de ORCID	No aplica
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02389341
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-2372-6720
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	PERCY GONZALO PUMA PUMA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	23879579
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0631-795X



Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	ARNALDO YANA TORRES
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	41414676
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-6740-5024
Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG18
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Dirección: Inicial N° 782/Mx-U Vista Alegre Alta De Kimbiri, Ugel Pichari, La Convención Cusco -12.61401, -73.73254</p> <p>País: Perú Departamento: Cusco Provincia: La Convención Distrito: Manitea</p> <p>https://maps.app.goo.gl/3mRgcSEomr3SJsqp6</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	2017 – 2018
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	<p>Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</p>



UNIVERSIDAD ANDINA VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
ESCUELA DE POSGRADO

Dr. Segundo Ortiz Llanos
DIRECTOR



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo Bertha Dueñas Olivera, identificado con DNI Nro. 25008587 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

Educación Inicial

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

"Aprendizaje de las operaciones matemáticas mediante los juegos de niños de 05 años de la institución Educativa Inicial N° 782/Mx-U Vista Alta de Kimbiri, UGEL Pichari" La Convención cusco

Asesorado por: _____

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 01 de abril del 2024

Bertha
FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

A mis padres, que desde el cielo me dan mucha fortaleza, para realizar el presente trabajo.



AGRADECIMIENTO

A Dios, a mis seres queridos y a los educadores de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" que aportaron en mi formación.



ÍNDICE

ÍNDICE v

RESUMEN.....vii

ABSTRACTviii

INTRODUCCIÓN ix

CAPITULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. TITULO DEL TRABAJO ACADÉMICO 1

1.1.1. Institución Educativa donde se ejecuta..... 1

1.1.2. Duración 1

1.1.3. Sección y número de alumnos..... 1

1.1.4. Responsable 1

1.2. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO2

1.3. OBJETIVOS 2

1.3.1. Objetivo General2

1.3.2. Objetivos Específicos..... 3

..... 3

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. MARCO TEORICO..... 4

2.1.1. El juego 4

2.1.2. Importancia del juego 4

2.1.3. Tipos de juegos 5

2.1.4. Matemáticas y juegos 6

2.1.5. Historia de la matemática..... 7



2.1.6. Fundamento de los juegos matemáticos	8
2.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	10
2.2.1. Matemática: ciencia de los juegos	10
2.2.2. Didáctica de la matemática en base a juegos	11
2.2.3. La enseñanza mediante los juegos	12
2.2.5. Juguetes y juegos	15
2.2.6. Las nociones matemáticas.....	16

CAPÍTULO III

PLANIFICACION, EJECUCION Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES

PEDAGOGICAS

3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	17
3.1.1. Secuencia de Actividades Pedagógicas	17
3.2. ORGANIZACIÓN INTEGRACION DE LAS AREAS	20
3.3. DESARRROLLO DE ACTIVIDAD.....	25
3.4. METODOLIGIA APLICADA	31
3.5. RESULTADOS DE LAS ACTIVADADES EJECUTADAS	32
CONCLUSIONES.....	33
SUGERENCIAS	34
REFERENCIA	35
ANEXOS.....	36



RESUMEN

En el desarrollo del Trabajo Académico cuyo **Título** es: Aprendizaje de las operaciones matemáticas mediante los juegos de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 782/Mx-U Vista Alegre Alta de Kimbiri, UGEL Pichari, La Convención Cusco, el **Objetivo general**, formulado es: Intensificar la práctica de la matemática a través de juegos en el aula y en el patio, en forma adecuada y correcta, de tal forma desarrollen las capacidades cognitivas del razonamiento matemático, con infantes de cinco años de edad del nivel inicial, Y el **Planteamiento del problema** es como los infantes van a lograr la capacidades del razonamiento matemático, resolviendo diferentes problemas cotidianos de la matemática, que son la suma, la sustracción, la multiplicación y división de números naturales, cuyas **Variables de estudio fueron**: X1 : Aprendizaje de las operaciones matemáticas y X2 : Mediante juegos, la **Metodología** aplicada fue la investigación básica el método inductivo, **Diseño de investigación**, fue la investigación no experimental de tipo descriptivo correlacional, con una **Población** fue de 23 estudiantes de 5 años de edad del nivel inicial del jardín de niños N° 782/Mx-U Vista Alegre Alta de Kimbiri, UGEL Pichari, La Convención Cusco, siendo la **Muestra** compuesta por 23 niños del nivel inicial, llegando a las siguientes **Conclusiones**, donde el 95% de los infantes lograron aprender a resolver operaciones sencillas de la matemática, en forma teórica y práctica, utilizando como estrategia los juegos que a los niños les encanta jugar y con ayuda de la docente de aula del nivel inicial.

Palabras claves: Aprendizaje, Matemática, Operaciones básicas y Evaluación.



ABSTRACT

In the development of the Academic Work whose Title is: Learning of the operations, mathematics through games, of five-year-old children of the Initial Educational Institution No. 782 / Mx-U Vista Alegre Alta de Kimbiri, UGEL Pichari, La Convención Cusco, the general objective, formulated is: To intensify the practice of mathematics through games in the classroom and in the yard, in an appropriate and correct way, in such a way they develop the cognitive capacities of mathematical reasoning, with five-year-old infants of the initial level, and the Statement of the problem is how infants will achieve the capacities of mathematical reasoning, solving different everyday problems of mathematics, which are addition, subtraction, multiplication and division of natural numbers, whose Study Variables were: X1: Learning of mathematical operations and X2: Through games, the Methodology applied was basic research the inductive method, Research design, was non-experimental descriptive correlational research, with a Population was of 23 5-year-old students from the initial level of kindergarten N° 782/Mx-U Vista Alegre Alta de Kimbiri, UGEL Pichari, La Convención Cusco, being the sample composed of 23 children from the initial level, reaching the following conclusions, where 95% of the children managed to learn to solve simple math operations, in a theoretical and practical way, using as a strategy the games that children love to play and with the help of the classroom teacher of the initial level.

Keywords: Learning, Mathematics, Basic operations and Evaluation.



INTRODUCCIÓN

Los padres pueden ser un dominio positivo para socorrer a sus descendientes a asimilar las matemáticas, así mismo puedan deteriorar sus destrezas y cualidades al disertar, frases expresadas por los padres son: "son difíciles las matemáticas", "Yo también no tenía buenas notas en los cursos de matemática cuando era joven", "Yo no le puse empeño al curso de matemáticas en el colegio y actualmente me va bien".

Es evidente que los padres de familia no tienen la intención de desorientar y desvalorizar el estudio de las matemáticas, sin embargo, podrían tomar acciones significativas para que los alumnos tomen mayor interés en las matemáticas, ayudándolos a apreciar la materia debido a que es indispensable en la vida cotidiana.

Existen diferentes formas en que los padres de familia podrían incentivar las destrezas del aprendizaje en el ámbito de las matemáticas, sin incurrir a obligarlos, es por ello que el aprendizaje es mucho mas certero cuando se tiene la voluntad de aprender. Se deberá de hacer comprender a los educandos que el uso de las matemáticas se dará a lo largo de su vida y en cualquier contexto, es por ello la importancia de una educación adecuada.

Las capacidades de los educandos de la materia de matemática comprenden saber resolver problemas, saber comunicarse matemáticamente y tener la habilidad de razonamiento, cabe mencionar que el uso de las matemáticas fortalece la personalidad. Una persona que trata de resolver un problema de matemáticas indica la capacidad que tiene para persistir y resolver un problema. Las matemáticas no tienen una estructura definida y única para



llegar a la solución, por el contrario, se tienen varias formas de lograr una solución. Los padres de familia tienen la obligación de alentar a sus menores hijos incluyéndolos en actividades matemáticas a lo largo de sus días cotidianos, como, por ejemplo: pesar, medir, tantear unidades de medida, etc.

Dentro de las capacidades de un estudiante de matemáticas que se mencionaron en el párrafo anterior se enfatiza la comunicación matemática, es decir, que se mantenga un lenguaje matemático el cual incluye manejar los símbolos, los números, las tablas, las fórmulas, etc. Además, un lenguaje matemático comprende el saber escuchar para entender la premisa, la problemática y dar con la mejor solución.

La capacidad que tienen las personas para razonar comprende que un ser debe entender las relaciones, las similitudes y las diferencias, en base al enunciado y la problemática, se deberá de buscar la manera adecuada de resolver este problema.



CAPITULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. TITULO DEL TRABAJO ACADÉMICO

Aprendizaje de las operaciones matemáticas mediante los juegos de niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 782/Mx-U Vista Alegre Alta de Kimbiri, UGEL Pichari, La Convención Cusco.

1.1.1. Institución Educativa donde se ejecuta

Institución Educativa Inicial N° 782/Mx-U Vista Alegre Alta de Kimbiri.

1.1.2. Duración

Comienzo : 10 / agosto / 2017

Termino : 20 / noviembre / 2017

1.1.3. Sección y número de alumnos

Sección : U

N° de estudiantes : 23

1.1.4. Responsable

Bertha Dueñas Olivera



1.2. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO

El nivel inicial es la base donde inician los posteriores niveles del sistema educativo dentro del currículo nacional, para ello van diseñados en todos los niveles.

En diferentes países se tiene una ideología diferente a nuestra realidad, retratando que los niños son prioridad debido a que son el futuro de su sociedad o país. En la realidad nacional se tiene muy poco interés en los niños y en la educación inicial; como consecuencia de ello vemos a niños sin ninguna educación en las zonas del Perú profundo, los niños engreídos y mimados por sus progenitores, que no comprenden la importancia de una enseñanza significativa en este nivel.

En las regiones donde existe una administración distrital o inferior se tiene un mayor olvido a la educación, donde la preocupación de los proyectos en su minoría es a los centros educativos.

Para todo aprendizaje significativo se deberá de conciliar con una participación activa por parte de los alumnos, es decir, los alumnos deben tener el entusiasmo y las ganas de generar conocimiento. Sin embargo, en la actualidad las sesiones de enseñanza están estructuradas básicamente que hace al alumno perder el interés por la falta de dinamismo.

Es por ello, que el presente estudio académico busca enfatizar el conocimiento del área de matemáticas por medio de actividades lúdicas.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo General

Explicar de qué manera los juegos matemáticos integra las áreas para lograr aprendizajes significativos de niños de 05 años de la



Institución Educativa Inicial N° 782/Mx-U Vista Alegre Alta de Kimbiri,
La Convención Cusco.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Explicar los instrumentos pedagógicos que utilizaron en los juegos matemáticos en la integración de áreas de aprendizajes significativos de niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 782/Mx-U Vista Alegre Alta de Kimbiri, UGEL Pichari, La Convención, región Cusco.
- Analizar la importancia de los juegos matemáticos en la solución de problemas matemáticos de niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 782/Mx-U Vista Alegre Alta de Kimbiri, UGEL Pichari, La Convención, Cusco.



CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. MARCO TEORICO

2.1.1. El juego

El juego es una actividad lúdica que realizan las personas a lo largo de su vida, existe diferentes clasificaciones de juegos según la capacidad y la edad de los participantes. La importancia del juego es que genere un fin en común además de respetar las reglas establecidas de manera homogénea.

2.1.2. Importancia del juego

La importancia de juego reside en que los seres humanos tengan una actividad lúdica la cual es de forma recreativa, en su mayoría de desestres. En los infantes los juegos suelen ser muy activos los cuales presentan un desgaste físico y mental. Existen una variedad de juegos en donde los participantes lograran algún aprendizaje.

La importancia del juego se establece ya que se puede usar como una herramienta lúdica de aprendizaje, teniendo a los alumnos



inmersos en su propio aprendizaje, generando una participación activa y constante; donde se tendrá una educación certera.

Los juegos dentro de la educación también ayudan a los infantes a tener un contacto con la sociedad y aprender a socializar, es así, que los juegos y su importancia prima en liberar tensión, comprender la realidad y ser una herramienta de aprendizaje.

Los juegos matemáticos están constantes en la vida cotidiana de los niños, al sumar objetos de su casa, al contar y enumerar algunos mandados, al tantear algunas posibles acciones, etc. Es por ello que la educación mediante la herramienta lúdica es sin duda un instrumento indispensable en la educación.

2.1.3. Tipos de juegos

Existe diferentes tipos de clasificación de los juegos, sin embargo, el presente estudio considera la clasificación mediante proceso de crecimiento.

Se establece que los infantes tienen una energía activa lo cual requiere de juegos lúdicos, sin embargo, los primeros juegos del ser humano son de carácter simbólico, teniendo objetos que logran cautivar su atención; en una segunda etapa se tiene los juegos de fantasía, donde los infantes tienen diferentes objetos y dan un valor imaginativo a ello; por ejemplo, un palo de escoba se puede convertir en un caballo o un círculo en el suelo es una casa, etc. La última de las clasificaciones es los juegos mediante reglas, en ella se establecen premios o



simplemente la satisfacción de vencer, donde los individuos respetan ciertos parámetros para llegar a ganar.

2.1.4. Matemáticas y juegos

Para muchas de las personas las matemáticas no son un juego ni se relacionan con las acciones lúdicas, teniendo un concepto de una materia difícil o una de las más complicadas dentro del área curricular. Muchos autores indican que las matemáticas deberán darse de manera lúdica debido a que es una forma agradable de integrar el conocimiento a los estudiantes.

Cabe mencionar que existe un sinnúmero de juegos lúdicos y algunos desarrollados como herramientas para el desarrollo de conocimientos, entonces definimos a un buen juego dentro del estudio, al que no posea mañas o actividades de fuerza y contacto, más bien a los que hacen uso del razonamiento para lograr una actividad recreativa con fines intelectuales.

Muchos juegos que se practican actualmente y dentro del contexto de los niños se dan con factores matemáticos, es decir, al tener un partido de fútbol se realiza una comparación numérica del equipo que a obtenido mayores anotaciones; teniendo otro ejemplo del uso de las matemáticas en los juegos es cuando los niños realizan grupos para retarse por bandos, es ahí donde se usa la capacidad de balanceo, tanteo y numeración para que los dos equipos puedan competir de manera igualitaria; los ejemplos mencionados retratan una acción básica del uso de las matemáticas en los ámbitos de diarios de los infantes.



2.1.5. Historia de la matemática

La historia antigua no concibe bases teóricas del inicio de las matemáticas, no se preservan actualmente estudios claros de cuando y como se inició dicha inclinación académica, sin embargo, existen indicios y vestigios de que los seres antepasados practicaban las matemáticas mediante conteos y seriaciones. Los conteos eran diarios para la cosecha de sus alimentos, también tenían configuraciones seriadas de elementos rocosos para configurar un espacio.

Existe una comparativa dentro de los duelos entre diferentes bandos en la época moderna. Es Cardano Gerónimo que nació en 1502 y murió en 1575 un escritor y autor del libro "Liber de Ludo Aleae" quien explica en sus relatos las diferentes formas de juego de azar, dando inicio al apartado matemático de las probabilidades. Entonces podríamos expresar que existe un cambio vertiginoso en el cambio de juegos o duelos que en la edad antigua se hacían mediante lanzas y peleas y en la época moderna mediante actividades lúdicas e intelectuales.

Dentro de la historia de las matemáticas se menciona al problema de Arquímedes como un hito dentro de esta rama que trata de incluir las matemáticas con acciones cotidianas; dicho problema trata de un problema de ecuaciones donde dan diferentes reglas como múltiplos, divisiones y relaciones en la que incluyen a un rebaño de vacas que se distinguen por colores. Sin duda esta forma de realizar matemáticas combina la fascinación de la autenticidad y los elementos cotidianos que se observan día a día. Este tipo de ejercicios matemáticos ayuda



a una respuesta mas natural debido a que se plantean problemas en un contexto conocido.

2.1.6. Fundamento de los juegos matemáticos

La base de los juegos matemáticos consiste en que los alumnos obtengan conocimientos por medio de una actividad recreativa. Los juegos matemáticos comprenden dos vertientes en la cual se distingue el de manera sugerente y profunda, es decir, una herramienta lúdica estricta para ciertas ocasiones y la segunda vertiente de recreación, donde los niños no presentan una presión significativa para obtener los conocimientos.

La fundamentación de usar los juegos para tener una finalidad de conocimientos en cierta materia, siendo el caso de las matemáticas, se expresaron desde la edad antigua en párrafos anteriores, sin embargo, todo ello se vuelve una corriente, una ciencia, un apartado que lleva el nombre de aritmética.

La aritmética es la denominación que toman los diferentes problemas matemáticos para que los seres humanos hagamos uso de la razón. La aritmética combina formas llenas y vacías, las áreas y perímetros, los pesos, las figuras geométricas, etc.

Según lo definido anteriormente, podríamos mencionar que la aritmética es el título de toda ocurrencia matemática. La numeración de objetos, la seriación por tamaños, los problemas de edades y de caminos y distancias, se resumen en la aritmética como base reglamentaria del razonamiento matemático.



Se comprende que las matemáticas tuvieron un origen rustico, de inicios de civilización con los conteos, seriaciones y numeraciones; pasado a juegos de azar donde los que tenían mayor desarrollo lógico manejaban las matemáticas en su conveniencia, en la actualidad las matemáticas son una materia de estudio que abraza todos los contextos posibles, el trabajo, el día a día, el negocio, etc. Hace uso de las matemáticas.

Existen diferentes juegos lógicos donde el razonamiento deberá de ser elevado, un ejemplo de este razonamiento lógico es el problema del pastor, el lobo, la oveja y la lechuga, teniendo la premisa que el pastor deberá de cruzar con todos los elementos mencionados de un lado del rio al otro, pero con el inconveniente de que deberá atravesar sin que uno de los elementos padezca una pérdida de elementos, es decir, se proponen reglas enunciativas donde: la oveja no deberá estar sola con el lobo porque se lo comería, la lechuga no deberá estar con la oveja porque se lo comería y el bote de para pasar se hundirá si se suben más de 2 elementos. La solución por medio es mediante relación de relación, donde existen dos tipos, la relación directa, es decir, la relación posible de permanecer juntos y la relación nula donde ambos elementos no deberán estar juntos.



2.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

2.2.1. Matemática: ciencia de los juegos

La matemática y la ciencia van de la mano, el estudio de la matemática es descubrir una verdad y razonar frente a los problemas propuestos. Se pone un ejemplo del Teorema de Ramsey donde presenta una versión finita del resultado. El teorema indica que mientras se tenga un círculo y ubicamos 6 puntos en cualquier parte de su circunferencia y posteriormente unimos los puntos con líneas de diferente color cada una, al final se tendrá un triángulo con los lados del mismo color.

Como se mostraron en los anteriores párrafos existen diferentes teoremas de los científicos los cuales tienen alguna relación con la actividad lúdica e imaginativa. Es así que también se inventan anécdotas en forma de historieta para que el teorema tenga una relación con la realidad, por ejemplo, el volumen de la corona según Arquímedes.

Según el mito un rey quería saber la pureza de volumen que estaba hecha su corona, en este caso la corona era de oro, muchos trataron de inventar diferentes mecanismos por la cual querían saber el volumen de la corona, siendo esta de una forma no regular y pura, sin embargo, Arquímedes descubrió que existe un desplazamiento de volúmenes para ocupar un mismo sitio y lo retrató en la siguiente solución: lleno una batea de agua llena y sumergió la corona, entonces deducía que el volumen que el agua se desbordó era el volumen de la corona.

De este teorema podemos indicar que la materia es todo elemento que forma parte del planeta tierra y ningún objeto puede ocupar dos



espacio en el mismo tiempo, entonces el volumen que se desplaza un material por otro, deberá de ser el mismo volumen.

2.2.2. Didáctica de la matemática en base a juegos

La didáctica de las matemáticas en los juegos se compone básicamente en establecer el reglamento para desarrollar dicho juego, esta normativa no es larga ni tediosa, por el contrario, deberá de ser muy breve y entendible a primera impresión. En el caso de estas didácticas tenemos a las damas chinas que se tiene la regla de saltar en diagonales y cada dos casilleros, en caso de saltar por el equipo contrincante esta ficha saldrá del juego.

En el caso anterior se establece que las reglas son sencillas y comprensivas, haciendo uso de las restas, la seriación, la ubicación delante, atrás y diagonal. Este tipo de juegos de mesa ayuda significativamente al razonamiento lógico.

Las matemáticas en las actividades lúdicas requieren de una sencillas en su mayoría, a veces suelen tener introducciones bien cortas. Estas actividades lúdicas no siempre están solas, sino acompañadas de otras ramas como el lenguaje o las acciones físicas. Por ejemplo, al jugar el conocido juego, tutti frutti, se aplican las destrezas por el lenguaje y la matemática en una puntuación por comparación.

Es por ello que el presente trabajo trata de recurrir a la actividad lúdica como metodología para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas, existen varios trabajos académicos que retratan este tipo de metodología para el aprendizaje, sin embargo, el estado peruano no



toma la seriedad en este aspecto, teniendo una respuesta nula por parte del ministerio de educación a diferencia de otros países.

Los docentes de todos los niveles de educación dentro de nuestro actual currículo de educación deberá de tener un criterio de más abierto del proceso de enseñanza, sin incurrir en una educación estrictamente estructurada, sino establecer que los mismos alumnos sean participes de su educación, incentivarlos para que deseen aprender, ello conllevara a una educación certera y la motivación del estudiante para que siga el proceso de educación.

2.2.3. La enseñanza mediante los juegos

Existen diferentes incógnitas con las que tendremos una certeza la fiabilidad de la enseñanza por medio de la lúdica. A menudo tenemos preguntas como: ¿Los juegos matemáticos ayudan al proceso de enseñanza-aprendizaje?, ¿Cómo una actividad lúdica ayudaría a una enseñanza?, ¿Aplicando los juegos matemáticos que beneficios podemos obtener?

Se tiene un concepto de los juegos como una actividad de diversión y pasatiempo, es por ello que presenta una relación contradictoria con el aprendizaje, ello debido a que en la época no contemporánea se enseñaba de manera forzosa, como la frase célebre del poema "a cocachos aprendí", donde se retrata la educación de los años 70.

Existen diferentes ventajas de usar el juego como herramienta de aprendizaje, en el caso el área de las matemáticas, el primer lugar y



mencionado en los párrafos anteriores se usara como una herramienta para llegar a un aprendizaje significativo, en segundo lugar que ayuda a los docentes a establecer una línea de confianza con los alumnos a tener una relación educativa favorable y por ultimo hacer que la realidad, es decir, el contexto donde vivimos y usamos objetos de nuestro alrededor fortalecerá un aprendizaje debido a que el estudiante se siente inmiscuido con su entorno.

Según todo lo mencionado en los títulos anteriores deducimos que la historia de las matemáticas enseña que la actividad lúdica es el pie y comienzo de la estructura del razonamiento lógico, por ello un buen juego con base y finalidad de enseñanza podría ser una herramienta de suma emergencia para lograr el tan anhelado aprendizaje significativo.

Los docentes de educación de todos los niveles y de las diferentes áreas de educación deberán de generar una enseñanza con procedimientos acordes a las nuevas tecnologías, haciendo uso de herramientas y metodologías para la enseñanza. Hoy en día los docentes debemos de tener las diferentes capacidades de agentes educadores para potenciar intelectualmente, afectiva, sensitiva, física y socialmente para que nuestros alumnos crezcan y tenga una educación basada en los valores de la sociedad.

Existen un gran conjunto de personas que creen que las matemáticas son una materia muy complicada y que no fueron de su agrado desde los primeros niveles, sin embargo, en su vida cotidiana y con el transcurso de su vida, empiezan a tener gustos por juegos de



habilidad matemática, como las cartas o solitario, las damas chinas, etc, donde muchas de las personas realizan sumas mentales, repeticiones y generan una habilidad intelectual.

Entonces podremos deducir que las personas que tienen ese concepto de las matemáticas y en su vida cotidiana tienen un apego a los juegos matemáticos, simplemente tienen un bloque psicológico, generalmente ocasionado por las interacciones de los padres a quienes tampoco tuvieron una integración a las matemáticas de manera satisfactoria.

Por lo general las personas que tienen ese concepto de las matemáticas por concepto de otras personas, generalmente de los padres quienes influyen directamente en el proceso de educación de sus menores hijos, entonces se deberá de intervenir en esa área a nivel de motivación.

2.2.4. Características del juego en la enseñanza

El juego como herramienta de educación contiene diversas características las cuales se vuelven fundamentales para el proceso de enseñanza. A continuación, veremos algunas características:

- El juego es una herramienta de comunicación de los infantes, antes del habla y los gestos los niños son capaces de sentir un agrado a ciertos objetos de su contexto.
- Un juego siempre tendrá que tener un sentido de las cosas, es así que se crea mediante reglas.



- Los niños expresan sus temores, sus miedos, sus deseos, sus fantasías, es decir, generan un interiorismo por medio de las acciones lúdicas.
- Una de las características importantes del juego es que ayuda a los niños a reconocer su pasado, presente y prepararse para su futuro.
- Los juegos en la educación enriquecen su creatividad, ayuda a mejorar su imaginación y mejoran sus sentidos.
- Los juegos en la educación y sobre todo en la primera infancia ayuda significativamente a mejorar la psicomotricidad fina, es decir, ayuda a sujetar, correr, balancearse, trepar, etc.
- Una característica de suma importancia del juego en los niños es que ayuda a su mejoramiento en habilidades sociales, así es como comprenden el compañerismo, la competición, la negociación, etc.
- Aportando el punto anterior el juego ayuda a mejorar la inteligencia emocional de los niños, en su autoestima y la empatía con sus compañeros y rivales.

2.2.5. Juguetes y juegos

En los diferentes párrafos se explicó los diferentes juegos como herramientas que ayudan al aprendizaje, sin embargo, se trató muy poco de como también existen juguetes que ayudan a dicho aprendizaje.

Pues es evidente que los juegos es la acción que desarrollan los infantes para tener un determinado motivo, aportando a ello los



juguets son los elementos los cuales son de uso indispensable para que el juego funcione, es decir, para que un juego se lleve a cabo se tendrá que utilizar necesariamente los juguetes.

Los juguetes comprenden muchas características y dentro de las más importantes es las de ser animadas con la finalidad de generar una vitalidad en el usuario.

2.2.6. Las nociones matemáticas

Los infantes, dentro de su proceso de crecimiento cambian su manera de jugar, es decir, los juegos tienen una clasificación por edades de los participantes.

Según Piaget los infantes transcurren en tres etapas:

- La primera comprende desde los 0 a 2 años denominada sensoriomotor, esta etapa esta caracterizada por que los niños desarrollan sus habilidades sensoriales en este nuevo mundo.
- La segunda etapa es la que se comprende de los 2 a los 6 años denominada preoperacional, esta comprende o es la transición a la etapa 3, donde los infantes ya tienen un dominio de las habilidades sensoriales y pasan a la etapa de operaciones.
- La ultima etapa que comprende de los 6 a 12 años es la que se denomina operaciones concretas, donde los infantes ya tienen uso de su raciocinio y realizan ejercicios funcionales y simbólicos.



CAPÍTULO III

PLANIFICACION, EJECUCION Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGOGICAS

3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

3.1.1. Secuencia de Actividades Pedagógicas

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

DRE : Cusco
UGEL : Pichari
I.EI : N° 782/Mx-U Vista Alegre Alta
SECCION : U
FECHA : 15/06/17

1. Total :

“Interpretamos las matemáticas a través del juego”

2. Situación problemática :

Falta de conocimiento del juego como herramienta educativa

3. Justificación :



“Habiéndose observado en los niños (as) el poco cuidado que tenemos en los juegos muy importantes, deberíamos de establecer metodologías de enseñanza para un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje.

4. Contenidos transversales :

Educación saludable, dentro del ambiente socioemocional y cultural, respetando el medio ambiente.

ACTIVIDADES

INICIO

- Se realiza una conversación del tema del día anterior a modo de retroalimentación.
- Realizamos una caminata por los trabajos realizados anteriormente, apreciando todos los trabajos.
- Reconocemos los diferentes materiales que utilizaremos el día de hoy, y ejemplificando su uso.
- En este mecanismo integramos las diferencias de tamaños para su consideración.
- Analizamos las expresiones que tienen los niños respecto a sus materiales.
- Reconocemos los bloques lógicos.

DESARROLLO

- Se conforman grupos, donde el docente ve la mejor manera de organización para que se mantenga un orden dentro de la actividad.
- Se presenta los bloques lógicos y dinamizamos con ideas cuales son los mas grande y pequeños.



- Se realizan los acuerdos a modo de normas de convivencia donde todos son participes y se mantiene una sala libre de opiniones.
- Cada grupo realiza una lluvia de ideas, de la mejor manera en que se podrá realizar la actividad.
- Se presentan mejoras a los planes de trabajo de cada grupo.

CIERRE

- Observamos atentamente el procedimiento de cada grupo.
- Generamos un recorrido motivador, para que cada grupo tenga en cuenta las cosas faltantes de la actividad
- Realizamos preguntas finales.



3.2. ORGANIZACIÓN INTEGRACION DE LAS AREAS

Área	Componentes	Logro de aprendizaje	Capacidades y actitudes	Indicadores de logros
Per. Social	identical	Se reconoce en su género masculino y femenino, aceptando sus características físicas, emocionales y sociales.	Reconoce sus partes del cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce rápidamente las partes de su cuerpo. - Menciona los nombres de las partes de su cuerpo con claridad. - Arma una figura humana sin dificultades. - Sostiene que las extremidades son las que generan mayor movimiento
			Reconoce las extremidades inferiores y superiores las cuales generan su movimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza movimientos singulares con su cuerpo, comprendiendo las funciones de cada uno.
			Reconoce sus características personales dentro de su genero	Menciona con seguridad si es niña o niño y reconoce las diferencias de ambos sexos.
	Autonomia	<p>Actúa con una seguridad autónoma</p> <p>Participa en los eventos sociales de su comunidad</p>	Práctica con autonomía los hábitos de higiene personal, además de cumplir sus deberes con responsabilidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Sabe la función y hace el uso adecuado de los elementos de higiene personal - Ingieres su refrigerio con autonomía, es decir, sin ayuda de un externo.



				- Conoce el lugar y realiza el depósito de la basura en los tachos.
			Evita acciones peligrosas y reconoce los peligros naturales de la naturaleza	- Reconoce los puntos de seguridad como son las columnas y las puertas de emergencia.
Per. Social	Socialización	Comprende la socialización y el solidarismo con los grupos en los que se establece como participe	Desarrolla sus valores	-Respeto las normas de convivencia -Comprende los modales y las formas de pedir las cosas.
			Valora la creación de d Dios como el creador	Conoce que la creación del ser humano fue por obra de Dios.
Ciencia Y Ambiente	Medio ambiente	Descubre las experiencias que el ser humano tiene con su contexto natural.	Observa los componentes del medio vegetal como seres vivos	-Reconoce que la basura deberá de ir en un tacho para que este no afecte al medio ambiente. -Considera que las flores nos dan oxigeno y comprenden su importancia de su preservación. -Conoce el proceso de reciclaje para evitar el uso exagerado de ciertos elementos que dañan el medio ambiente.
	INTERVENCIÓN DEL HOMBRE EN EL MEDIO AMBIENTE	Utiliza las mejores de sus intenciones para explorar en el medio ambiente,	Identifica algunas formas de como se puede preservar el	- arroja las basuras en los contenedores adecuadamente



		siendo este un contexto de exploración donde se dan las leyes naturales.	medio ambiente	<ul style="list-style-type: none"> -Tiene conocimiento y practica sobre el reciclaje -Tiene las ganas de reforestar y plantar árboles en los jardines.
			Explora mediante sus sentidos	<ul style="list-style-type: none"> -Utiliza la vista para definir objetos y como son de su aspecto físico. -Utiliza el tacto para sentir la textura de la flora. -Utiliza el olfato para sentir el olor de la naturaleza.

Matemática	Número y relaciones.	Establece las relaciones y los objetos en su vida diaria.	. Identifica los objetos dentro de su contexto dependiendo del color, forma, tamaño, etc.	<ul style="list-style-type: none"> -Agrupa objetos dependiendo de su propio criterio. -Respeto los criterios como color, forma, tamaño, etc y realiza su clasificación.
			Relaciona objetos dependiendo de su semejanza.	-Reconoce los objetos que están en su contexto dependiendo a su parecido.
		Reconoce elementos	Representa gráficamente los elementos con los que tiene contacto.	-Recrea gráficamente los objetos por conteo
		Reconoce su espacio y los movimientos que se realizan sobre su eje.	Se ubica en el espacio y comprende los movimientos	<ul style="list-style-type: none"> - Se ubica en su espacio y reconoce adelante, atrás, izquierda y derecha. - Reconoce la pertenecía a una zona entendiendo adentro y afuera..



	geometria	Recrea las figuras geometricas	Identifica las formas básicas como rectángulo, cuadrado, circulo, triangulo	-Observa objetos en la vida real y las asimila con las figuras geométricas, como las puertas en rectángulos o las ventanas en cuadrados, las pelotas como circunferencias, etc.
--	-----------	--------------------------------	---	---

Comunicación	Expression oral	Los alumnos expresan sin temor, sus ideas, sus emociones, sus consultas, etc.	Se manifiesta con claridad y sin temor a repercusiones, expresa sus sentimientos, emociones e ideas.	-Expresa con coherencia sus ideas y su forma de pensar.
			Parte de la expresión oral también se tiene en relación directa el saber escuchar y comprender.	-Responde a preguntas sin temor a equivocarse.
	Comprensión oral	Describe las acciones que se ven retratadas en imágenes	Interpreta dibujos y gráficos	Expresa lo que cada grafico intenta expresar.
	Redacción de textos	Produce historietas que tengan alusión a su vida cotidiana	Construye básicamente textos apegados a su realidad	Construye textos mediante gráficos.
	Expresion artistica	Mediante los dibujos y la pintura expresa sus emociones, sus sentimientos y engrandece su creatividad.	Pretende tener un grado de participación activa expresándose adecuadamente	- Se siente feliz al participar en las actividades. -Es armonioso y activo en las actividades del aula. -Es animoso y ayuda a sus compañeros a



				participar incentivándolos.
			Expresa a mano libre, es decir, utilizando los materiales que el alumno considere	-Mediante los diferentes elementos que se tiene expresa su arte. - Utiliza elementos no convencionales para expresar su arte.



3.3. DESARROLLO DE ACTIVIDAD

SESION DE APRENDIZAJE N° 01

- 1. Tema : Jugando con el circulo, una de las figuras geométricas.
- 2. Aprendizaje esperado : Seleccionar formas en referencia a su tamaño
- 3. Actitudes : Solidaridad y respeto
- 4. Evaluación : Fichas de sesiones

Fases	Estrategias	Medios y materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - El agente educador motivara a los niños y niñas en el patio de juegos con dinámicas activas. - Correrán de forma lineal y luego cuando se les indique realizaran un circulo mientras todos los niños se agarran de la mano. - Caminaran sobre un circulo pintado en el suelo. - Responden preguntas como: ¿Qué forma realizamos? 	Patio de juegos y círculos pintados
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - En el salón entonamos la canción <u>"El círculo"</u> "Redondo, redondo Como una ruedita Redondo, redondo No tiene esquinitas ¿QUIEN SOY?" - Mediante el uso de los bloques lógicos, los alumnos seleccionan todos los que son un círculo, posteriormente señalamos objetos que se parecen a nuestro alrededor. - Con los bloques lógicos organizamos según clasificaciones encomendadas por la maestra. - Consolidando lo aprendido, los infantes rellenaran con bolitas de papel el circulo en su hoja de trabajo. 	<p>canción</p> <p>Bloque lógicos</p> <p>Objetos del aula</p> <p>Bolitas de papel y pegamento</p>



Transferencia	<ul style="list-style-type: none"> - "Recortan ilustraciones que tengan forma de círculo y los pegan en su cuaderno. - Respeta el trabajo de sus compañeros" 	Revistas, goma, hojas
---------------	--	-----------------------

SESION DE APRENDIZAJEN° 02

- 1. Tema : Jugando con el rectángulo, una de las figuras geométricas.
- 2. Aprendizaje esperado : seleccionar elementos según una clasificación
- 3. Actitudes : Solidaridad y compañerismo
- 4. Evaluación : Lista de cotejo

Fases	Estrategias	Medios materiales y
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - El agente educador motivara a los niños y niñas en el patio de juegos con dinámicas activas. - Correrán de forma lineal y luego cuando se les indique realizaran un rectángulo mientras todos los niños se agarran de la mano. - Caminaran sobre un rectángulo pintado en el suelo. - Responden preguntas como: ¿Qué forma realizamos? <p style="text-align: center;"><u>"El Rectángulo"</u></p> <p style="text-align: center;">Rectángulo, rectángulo, Tengo 4 lados Rectángulo, rectángulo 2 largos y 2 cortos ¿QUIEN SOY?</p> <hr style="width: 20%; margin: auto;"/> <p style="text-align: center;">-</p>	Suelo y grafico en el piso



Proceso	<ul style="list-style-type: none">- Mediante el uso de los bloques lógicos, los alumnos seleccionan todos los que son un rectángulo.- Posteriormente señalamos objetos que se parecen a nuestro alrededor.- Con los bloques lógicos organizamos según clasificaciones encomendadas por la maestra.- Consolidando lo aprendido, los infantes rellenaran con bolitas de papel en el rectángulo en su hoja de trabajo.	<p>canción</p> <p>Bloques lógicos</p> <p>Objetos del aula</p> <p>Bolitas de papel y pegamento</p>
Transferencia	<ul style="list-style-type: none">- "Recortan ilustraciones que tengan forma de rectángulo y los pegan en su cuaderno.- Respeta el trabajo de sus compañeros	<p>Revistas, hojas, goma</p>



SESION DE APRENDIZAJE N° 07

- 1. Tema : El juego de los colores
- 2. Aprendizaje esperado : El aprendizaje se basa en relacionar objetos según una clasificación por medio de la pigmentación.
- 3. Actitudes : Solidaridad y respeto
- 4. Evaluación : Fichas de sesiones

Fases	Estrategias	Medios y materiales
Inicio	<p>- La agente de educación entona junto a sus alumnos la siguiente canción.</p> <p style="text-align: center;"><u>"Los colores"</u></p> <p style="text-align: center;">"Tara tara tara Son 4 los colores Que conoces tú Rojo, amarillo, Verde y azul. Tara tara tara Rojo es la manzana Amarillo el sol Verde es el árbol Azul tu pantalón"</p> <p>RIMA Y CANTA "Cinco Deditos Uno es el dedito que apunta al sol. Dos son los cuernos del caracol. Tres son las patas del banco fuerte. Cuatro son los arboles rodeando la fuente. .Repita la rima varias veces con su niño. Cuando pueda recitar la rima completa, invite a otros miembros de la familia a recitarla con él. Dele la oportunidad de dirigir a todos por la sala mientras todos cantan.</p>	<p>Canción con texto icono - verbal</p> <p>Pizarra, plumón</p>



Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Se hace la pregunta: ¿De qué trata la canción? , ¿Qué colores reconocen? - Entonces observamos contexto y vemos los colores que no son semejantes a los de la canción y establecemos sus respectivas nombre. - Ponemos énfasis en los colores que se representan en la canción - Señalamos objetos del color que indica la maestra. - Consolidamos lo aprendido dotando a los niños y niñas de objetos de diferentes colores y jugamos a la clasificación rápida, donde los niños tienen que presentar una velocidad para clasificar los objetos del color que indique la maestra. 	<p>Objetos de aula</p> <p>Diversos materiales de colores Siluetas de colores</p>
Transferencia	<ul style="list-style-type: none"> - En una hoja pegan siluetas proporcionadas por la maestra y las clasifican por colores. 	<p>Hojas, siluetas, goma</p>



SESION DE APRENDIZAJE N° 08

1. Tema : Jugando y hacienda uso de las partes de mi cuerpo
2. Aprendizaje esperado : Reconocer sus movimientos y las partes de su cuerpo
3. Actitudes : Solidaridad y respeto
4. Evaluación : Observación

Fases	Estrategias	Medios materiales y
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños encestan pelotas en un cajón desde una distancia prudente - - La maestra genera preguntas ¿Quién encesto más pelotas?, ¿Quién no encesto ninguna pelota? ¿Qué parte de su cuerpo usaron para encestar? 	Patio, cesta, pelotas Pizarra, plumón
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - El agente educador, en este caso la docente explica la importancia del uso de las partes de nuestro cuerpo, indicando que ellos nos permiten caminar, realizar movimientos, etc. - Explica la utilidad de cada parte del cuerpo, denotando las extremidades superiores e inferiores que son las que ayudan a generar movimiento en el cuerpo humano - Al realizar la practica de encestar se toma énfasis en la espacialidad del objeto, indicando que es dentro y fuera. - Todos los que encestaron la pelota entienden que la pelota está dentro de la caja y los que no encestaron la pelota esta fuera de la caja. - Mediante un juego de la ratonera indicamos que cada niño será una casita y un niño será el ratoncito, cuando el tiempo se acaba y el ratoncito queda fuera de una casa, se sobre entiende el proceso de espacialidad. 	Muñeco articulado Patio
Transferencia	<ul style="list-style-type: none"> - La docente incentiva a realizar estos juegos en sus hogares con sus padres de familia. - La docente incentiva a que los niños quieran crear juegos con la misma connotación. 	



3.4. METODOLIGIA APLICADA

La investigación se desarrolla mediante un estudio cualitativo de manera explicativa, que pertenece analizar la forma en que los infantes de 4 y 5 años al emplear el conocimiento del lógico matemático generan unas estructuras cognitivas resolviendo los problemas planteados en diferentes temas relacionando al entorno de todo su cuerpo, para así solucionar los problemas encontradas

La didáctica de realizar el proceso de enseñanza del área de matemáticas mediante acciones lúdicas, se incentiva a partir del bajo nivel de atención de los estudiantes y las ganas activas de la docente de generar una metodología el cual de como respuesta una enseñanza efectiva.

Inicialmente se presentó una serie de acciones para los educandos que donde se presentan actividades de razonamiento matemática, juegos de memoria, relacionados entre objetos, canciones, paseos, títeres, cuentos videos etc. y relacionado con su entorno de su cuerpo es decir los ponía a pensar, a buscas de diferentes formas de lograr objetivos

Las pruebas presentaron inquietudes, donde se cuestionaron la participación de la docente en forma de interacción de los niños y niñas ante el problema que se le planteo con figuras. Se tomó la decisión de realizar la investigación basada en resolución la realizar la investigación basada en juegos en matemáticas, cuyos personajes principales fueron ellos mismos.



3.5. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES EJECUTADAS

Para comprender la estructura del cuento es necesario realizar indiferencias causales, al describir las causas y determinar las consecuencias de los eventos conduce y organiza el juego en las matemáticas. En este sentido, determinado por una casualidad.

La información proporcionada en el comienzo que se empezó con varios juegos para que así los niños y niñas tomen mayor interés en juegos matemáticos, se tomó como varios referencias en diferentes áreas, con juegos y recreativos para que los niños y niñas se sienten felices, con su enseñanza. Básicamente dichas estrategias pueden ser de dos tipos donde presentamos un gráfico donde los niños y niñas tienen interés,

.



CONCLUSIONES

PRIMERA: Los juegos matemáticos sirvieron para lograr aprendizajes significativos de la siguiente manera:

- Favorecer las habilidades matemáticas y engrandecer el pensamiento lógico.
- Manipular objetos de material concreto para pasar posteriormente a la representación gráfica y la construcción de su aprendizaje
- Despertar el interés y facilitar la comprensión.
- Mantener las ganas activas por parte de los estudiantes para que sean participes de sus propios aprendizajes.

Se concluye que los juegos matemáticos utilizados en el presente trabajo a reforzado y afianzado lo aprendido por los estudiantes.

SEGUNDA: Los padres de familia participaron en la construcción de múltiples materias pedagógicas las cuales fueron utilizadas para explorar de forma segura los materiales estructurados y no estructurados como piedras, semillas, botellas, maderas, etc.

TERCERA: Los juegos matemáticos son de suma importancia debido a que potencializan las aptitudes que los niños tienen y aplican estrategias para la resolución de problemas y pensamiento lógico.



SUGERENCIAS

PRIMERA: Recomendar a la directo del centro educativo a implementar, equipar con materiales didácticos y mobiliario para el buen desarrollo integral de los educando respecto a la metodología lúdica teniendo en consideración la realidad de la zona.

SEGUNDA: Así mismo, se recomienda a los padres de familia a seguir apoyando en las construcciones de los juegos didácticos, el cuidado de los materiales y los juegos, ya que dichos objetos ayudan a la enseñanza de sus niños.

TERCERA: A los docentes de los niveles de educación a generar metodologías lúdicas para el aprendizaje y crear material nuevo, ya que un agente educador es un ser que incentiva el proceso educativo acorde a las nuevas tendencias.



REFERENCIA

1. SALVADOR, Adela (2008). El juego como recurso didáctico en el aula de matemáticas. Edit. Trillas, México.
2. HELBERT (2004) Grandes Matemáticos. Edit. KAPELUZ, Argentina.
3. LEIBNIZ (1990). Nunca son los hombres más ingeniosos que en la inversión de los juegos. Edit. Oveja negra. Colombia.
4. GARDNER, Martín (1879 – 1955) Albert Einstein: Juegos Matemáticos.
5. PIAGET J. A. (1969). Génesis del número en los niños. Edit. Vera Cruz, México.



ANEXOS

ANEXO 1

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DEL TRABAJO ACADÉMICO

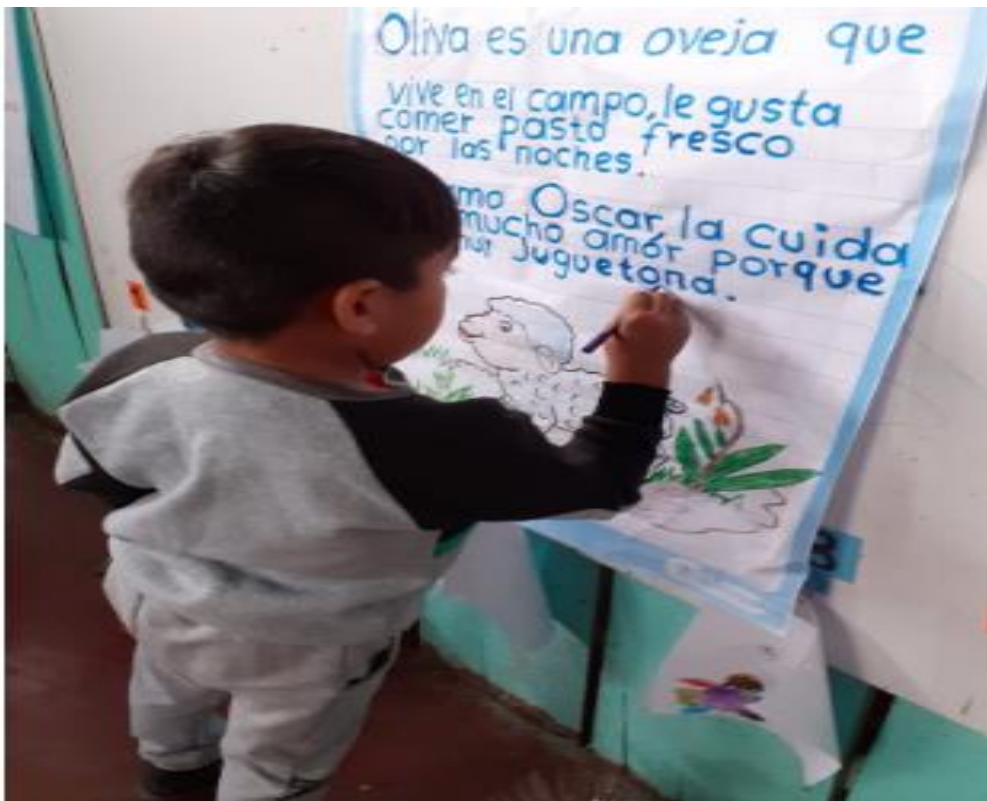
Alumnos de la I.E.I. N° 782/Mx-U de Vista Alegre Alta-Kimbir





ANEXO 2

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN EL AULA





ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 01/04/24

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: Bertha Dueñas Olivera

Dirección: 25008581

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: Kimberly

Teléfono: 984001766 email: bertis7112@hotmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: Ciencias de la Educación

Escuela Profesional o Mención: Educación Inicial

Título o Grado Académico a optar: Educación Inicial

Asesor: _____

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: Aprendizaje de las operaciones matemáticas mediante los juegos de niños de 05 años de la institución Educativa Inicial N° 782/Mx-U Vista Alta de Kimbiri, UGEL Pichari, la convención cusco

Palabras claves, (3 a 5 términos): Aprendizaje - Operaciones - Juegos

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2}?

2

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entré otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.

2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo

Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

- Internacional
- Nacional

Línea de investigación: Gestión de la Educación SEG-18



Perthano

01/04/2024

Firma de Autor

huella digital

Fecha