



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA AMAZONIA
PERUANA**
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Y HUMANIDADES**



DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN

ESPECIALIDAD EDUCACIÓN INICIAL

TESIS

**LAS SITUACIONES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS PARA EL
DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 657
“NIÑOS DEL SABER” DEL DISTRITO DE PUNCHANA 2016.**

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN,
ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA:

Dina García Ríos

ASESOR: Lic. Julio Segundo Cuipal Torres

REGIÓN LORETO
IQUITOS – PERÚ

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS


En la ciudad de Iquitos, a los **22** días del mes de **setiembre** del **2016**, siendo las **10.00** horas, el Jurado Calificador integrado por los docentes:

Mgr. Celia Elvira Donayre Olórtegui	Presidente
Mgr. Enrique Gabriel Pongo Mendo	Secretario
Psic. Oditta Mesia Tejada	Vocal

Se constituyeron en los ambientes de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, para evaluar la sustentación pública de la tesis titulada: "**LAS SITUACIONES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 657 "NIÑOS DEL SABER" DEL DISTRITO DE PUNCHANA-2016**" presentado por la bachiller en Educación: **DINA GARCIA RIOS**, para optar el título profesional de **Licenciada en Educación Inicial**, que otorga la Universidad de acuerdo a ley y el estatuto vigente.

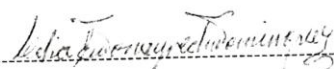
Habiendo culminado el acto público de sustentación, el Jurado Calificador en privado se reúne para la deliberación correspondiente, llegando a la conclusión siguiente: calificar a la sustentante con el puntaje de.....85....., equivalente a.....Bueno.....

Terminada la evaluación el Presidente del Jurado, levantó el acto, siendo las.....11..... horas, en fe del cual se suscribe el presente por quintuplicado, agradeciendo al sustentante, por su exposición.


.....
Mgr. Celia Elvira Donayre Olórtegui
Presidente


.....
Mgr. Enrique Gabriel Pongo Mendo
Secretario


.....
Psic. Oditta Mesia Tejada
Vocal




Mgr. CELIA ELVIRA DONAYRE O'ORTEGUI
PRESIDENTA



Mgr. ENRIQUE GABRIEL PONGO MENDO
SECRETARIO



Psic.. ODITTA MESIA TEJADA
VOCAL



Lic. JULIO SEGUNDO CUIPAL TORRES
ASESOR

DEDICATORIA

La presente tesis dedico en primer lugar a Dios, por darme la oportunidad de vivir, a mis padres por su apoyo permanente en mis estudios, a mi esposo y a mis hijitos por darme la fuerza necesaria para seguir adelante.

Dina

AGRADECIMIENTO

La autora quiere expresar su agradecimiento a las siguientes personas e instituciones:

- Miembros del Jurado Evaluador.
Mgr. Celia Elvira Donayre Olórtegui, Mgr. Enrique Pongo Mendo, Mgr. Odira Mesía Tejada, por sus orientaciones y apoyo permanente que hicieron posible la culminación de la presente tesis.

- Al profesor Julio Segundo Cuipal Torres, por el asesoramiento permanente.

- A la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, especialmente a la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades.

- A todos los profesores que nos guiaron y nos brindaron orientación académica y valores para poner en práctica en nuestra vida diaria.

- A las demás personas e instituciones que intervinieron en la ejecución de nuestra tesis.

MUCHAS GRACIAS

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1.-Carátula.....	1
2.-Dedicatoria.....	2
3.-Agradecimiento.....	3
4.-Índice de Contenidos.....	4
5.-Índice de cuadros.....	7
6.-Índice de Gráficos.....	8
7.-Resumen.....	9
8.-Abstract.....	11
8.-Introducción.....	13
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	15
1.1.-Descripción del Problema de Investigación.....	15
1.2.-Formulación del Problema de Investigación.....	16
1.2.1.-Problema General.....	17
1.2.2.-Problemas Específicos.....	17
1.3.-Justificación e Importancia de la Investigación.....	17
1.4.-Objetivos de la Investigación.....	18
1.4.1.-Objetivo General.....	18
1.4.2.-Objetivos Específicos.....	18
II MARCO TEÓRICO.....	19
2.1.- Antecedentes del Estudio.....	19
2.2.- Marco Teórico Científico.....	22
2.3.- Marco Teórico Conceptual.....	39

III MARCO METODOLÓGICO.....	39
3.1.- Variables.....	39
3.1.1. Identificación de Variables.....	39
3.1.2. Definición Conceptual de Variables.....	40
3.1.3. Definición Operacional de Variables.....	41
3.1.4. Operacionalización de Variables.....	41
3.2. Hipótesis.....	44
3.2.1. Hipótesis General.....	44
3.2.2. Hipótesis Específicas.....	44
3.3. Metodología.....	44
3.3.1. Alcance de la Investigación.....	44
3.3.2. Tipo y Diseño de Investigación.....	44
3.3.2.1. Tipo de Investigación.....	44
3.3.2.2. Diseño de Investigación.....	45
3.3.3. Población, Muestra y Métodos de Muestreo.....	45
3.3.3.1. Población.....	45
3.3.3.2. Muestra y Métodos de Muestreo.....	46
3.3.3.2.1. Tamaño de la Muestra.....	46
3.3.3.2.2. Métodos de Muestreo.....	46
3.3.4. Procedimientos, Técnicas e Instrumentos de Recolección De Datos.....	46
3.3.4.1. Procedimientos de Recolección de Datos.....	46
3.3.4.2. Técnicas de Recolección de Datos.....	46
3.3.4.3. Instrumentos de Recolección de Datos.....	47
3.3.5. Procesamiento y Análisis de Datos.....	47

3.3.5.1. Procesamiento de Datos.....	47
3.3.5.2. Análisis e Interpretación de Datos.....	47
IV. ADMINISTRACIÓN DEL PROYECTO.....	48
4.1.-Cronograma de Actividades.....	48
4.2.-Recursos.....	49
4.2.1.- Recursos Humanos.....	49
4.2.2.-Recursos Institucionales.....	49
4.2.3.-Recursos Económicos.....	49
4.3.-Presupuesto.....	50
V.-Resultados.....	51
VI.-Conclusión.....	62
VII.-Recomendación.....	63
VIII.-Bibliografía.....	64
IX.-ANEXOS.....	66
ANEXO 1.....	67
ANEXO 2.....	71

ÍNDICE DE CUADROS

	Pág.
1.-Cuadro N° 01.....	51
2.-Cuadro N° 02.....	52
3.-Cuadro N° 03.....	53
4.-Cuadro N° 04.....	54
5.-Cuadro N° 05.....	55
6.-Cuadro N° 06.....	56
7.-Cuadro N° 07.....	57
8.-Cuadro N° 08.....	58
9.-Cuadro N° 09.....	59
10.-Cuadro N° 10.....	60

ÍNDICE DE GRÁFICOS

1.-Gráfico N° 01.....	51
2.-Gráfico N° 02.....	52
3.-Gráfico N° 03.....	53
4.-Gráfico N° 04.....	54
5.-Gráfico N° 05.....	55
6.-Gráfico N° 06.....	56
7.-Gráfico N° 07.....	57
8.-Gráfico N° 08.....	58
9.-Gráfico N° 09.....	59
10.-Gráfico N° 10.....	60

RESUMEN

El trabajo de investigación titulado: Las situaciones lúdicas como estrategias para el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana 2016, se resume en lo siguiente:

La presente tesis se realizó con el fin de comprobar la relación que existe entre las situaciones lúdicas y el desarrollo de las capacidades matemáticas, siendo esta área importante y principal en el proceso educativo, facilitando de esta manera la comprensión, construcción y aplicación de una matemática para la vida y el trabajo.

En este marco, las habilidades y las actitudes matemáticas son necesarias para que los niños y niñas puedan resolver problemas que se le presentan en la vida cotidiana de manera pertinente, oportuna y creativa.

-En cuanto a los objetivos se determinó de qué manera las situaciones lúdicas como estrategias, mejoran el desarrollo de las capacidades matemáticas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana-2016.

-Así mismo el presente estudio se caracteriza por ser una investigación cuantitativa.

-Se utilizó el diseño correlacional y transversal.

-La población fueron todos los niños y niñas de 5 años que hacen un total de 90.

-La muestra fue tomada en forma intencional siendo los niños y niñas de 5 años del salón Rojo y Azul que hacen un número de 30. Se utilizó la técnica de la observación y el Instrumento fue una Ficha de Observación.

-El análisis e interpretación de los datos se realizó mediante cuadros.

Entre las conclusiones tenemos:

- 1.-En cuanto a los objetivos específicos, se logró conocer el desarrollo de las capacidades matemáticas de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber”, ubicándose el 100% en el criterio Regular.
- 2.-De igual modo se logró diagnosticar las situaciones lúdicas que ofrecen las docentes para propiciar el desarrollo de las capacidades matemáticas.
- 3.- Si contrastamos la variable independiente con la dependiente podemos definir que las situaciones lúdicas como estrategias se relacionan con el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y las niñas, porque la mayoría de los niños se encuentran en el criterio logrado regular, lo que nos con lleva a pensar que las docentes no tienen en cuenta las situaciones lúdicas en sus programaciones.

Entre las recomendaciones tenemos:

- a) A nivel de la Facultad de Educación, desarrollar cursos urgentes acerca de las situaciones lúdicas, estrategias importantes para el desarrollo de las capacidades matemáticas u otras áreas curriculares, especialmente en los niños de 5 años.
- b) A los docentes de la Facultad de Educación, en especial a los docentes de educación Inicial desarrollar estrategias significativas y relevantes donde se visualice el uso de situaciones lúdicas en los cursos de didácticas, específicamente en la Didáctica de la matemática.
- c) A la Directora de la Institución Educativa N° 657 “Niños del Saber”, capacitar a las docentes sobre situaciones lúdicas para mejorar el desarrollo de las capacidades matemáticas de los niños y niñas, de esta manera tendrán mejor rendimiento en esta área, redundando en su formación integral.

Palabras claves: Situaciones lúdicas, capacidades matemáticas, niño.

ABSTRACT

The research paper entitled: The playful situations and strategies for the development of mathematical abilities in children 5 years of Initial Educational Institution No. 657 "Children of Knowledge" District Punchana 2016, is summarized in the following : This thesis was conducted in order to verify the relationship between the playful situations and the development of mathematical skills, with this important and main area in the educational process, thereby facilitating the understanding, construction and implementation of a mathematics for life and work. In this context, math skills and attitudes are necessary for children to solve problems that are presented in the daily life of relevant, timely and creatively. 'As to the objectives it determined how the playful situations as strategies, improve the development of mathematical abilities of children 5 years of Initial Educational Institution No. 657 "Children of Knowledge" District Punchana-2016.

So this study it is characterized as a quantitative research. He used the correlational and cross-sectional design. -The Population were all children of 5 years for a total of 90. -The Sample was taken intentionally children 5 years of Red and Blue lounge making a number of 30. The technique of observation and the instrument was an Observation Form was used to be. -The Analysis and interpretation of the data was performed using pictures.

Among the findings we are: 1.- Regarding the specific objectives, was able to confirm the development of mathematical abilities of children of Initial Educational Institution No. 657 "Children of Knowledge", reaching 100% in the Regular criterion. 2. Similarly achieved diagnose playful situations offered by teachers to promote the development of mathematical abilities. 3. If we contrast the independent variable with the dependent we can define the play situations as strategies related to the development of mathematical abilities in children because most children are in the criteria made regular basis, to us suggests that the teachers do not take into account the playful situations in their programming.

Among the recommendations we are:

a) At the level of the Faculty of Education , develop courses on urgent situations playful important for the development of mathematical abilities or other curricular areas, especially in children 5 years strategies. b) The teachers of the Faculty of Education,

especially the pre-school teachers develop meaningful and relevant strategies where the use of playful situations in didactic courses , specifically in the Teaching of mathematics is displayed. c) The Director of School No. 657 "Children of Knowledge " training the teachers on play situations to enhance the development of mathematical abilities of children , so you will have better performance in this area , resulting in their comprehensive training . Keywords : playful situations , math skills, child.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la necesidad de desarrollar competencias y capacidades matemáticas se ha hecho no solo indispensable, sino apremiante para el ejercicio de cualquier actividad humana.

El aprendizaje de la matemática se da en forma gradual y progresiva, acorde con el desarrollo del pensamiento de los niños; es decir, depende de la madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal del niño que permitirá desarrollar y organizar su pensamiento.

Por ende es indispensable que los niños experimenten situaciones en contextos lúdicos y en interrelación con la naturaleza, que le permitan construir nociones matemáticas, las cuales más adelante favorecerán la apropiación de conceptos matemáticos.

En este marco las docentes de educación inicial deben promover en los niños y niñas situaciones lúdicas que les permita desarrollar capacidades matemáticas, utilizando su propia iniciativa en perseguir sus intereses y teniendo libertad en expresar sus ideas para el desarrollo de su pensamiento matemático.

Así mismo, el estudio se estructura de la siguiente manera:

El Capítulo I, presenta el planteamiento del problema, descripción y formulación del problema de investigación, el problema general y específicos, la justificación e importancia, el objetivo general y específicos.

El Capítulo II, muestra el marco teórico, donde se describen los antecedentes, bases teóricas y marco conceptual.

El Capítulo III, contiene el marco metodológico, el cual señala las variables, identificación de variables, definición conceptual y operacional de variables, Operacionalización de variables, hipótesis general y específicas, metodología, alcance de la investigación, tipo y diseño de investigación, población, muestra y métodos de muestreo, procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de datos.

El Capítulo IV, presenta la administración del proyecto, cronograma de actividades, recursos humanos, institucionales y económicos, presupuesto.

El Capítulo V, presenta los resultados del presente estudio.

El Capítulo VI, resalta La Discusión.

El Capítulo VII, presenta las conclusiones.

El Capítulo VIII, muestra las recomendaciones.

El Capítulo IX, muestra las referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I. PLAN DE INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.1. Descripción del Problema de Investigación.

Según investigaciones realizadas por el Ministerio de Educación se puede detectar que existen en nuestra región niños y niñas que tienen algunas dificultades en el desarrollo de las capacidades matemáticas.

Cabe señalar que en esta etapa, es necesario desarrollar en los niños y las niñas las capacidades básicas referidas al área de matemática, por ello la escuela debe ofrecer variadas y continuas situaciones lúdicas altamente significativas y relevantes de acuerdo a las características de los niños y niñas (Minedu-2015)

En este marco, se decide aplicar una serie de situaciones lúdicas para el desarrollo de las capacidades matemáticas siendo éstas, recursos o medios importantes e infaltables en el nivel de educación inicial más aún cuando éstas van acompañadas de materiales concretos acordes a la madurez de los estudiantes.

Esta convicción nos conduce a favorecer experiencias que contribuyan al desarrollo integral de nuestros niños dándoles la posibilidad de existir como personas únicas, competentes y con capacidades innatas para aprender, es decir les brindaremos las condiciones necesarias que les permitan crecer con seguridad, desarrollar sus capacidades y lograr sus competencias.

En este contexto algunos docentes del nivel inicial y en especial los docentes de la Institución Educativa Inicial N° 657

“Niños del Saber” no brindan muchas veces a sus niños las situaciones lúdicas que les permitan desarrollar las capacidades matemáticas con alegría y creatividad.

1.1.2. Formulación del problema de investigación

El resultado de las observaciones sistemáticas realizadas en nuestro trabajo de investigación permitió detectar las siguientes limitaciones:

- Es insuficiente las situaciones lúdicas para el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años.
- Es insuficiente el conocimiento por parte de algunos docentes que las situaciones lúdicas facilitan el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años.
- Luego de describir la situación problemática el presente estudio está orientado a resolver la siguiente interrogante:

¿Qué relación existe entre las situaciones lúdicas como estrategia y el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana-2016?

1.1.2.1. Problema General

¿De qué manera las situaciones lúdicas como estrategias facilitan el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana -2016?

1.1.2.2. Problemas Específicos

¿Cómo es el desarrollo de las capacidades matemáticas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana-2016?

¿Qué estrategias de enseñanza-aprendizaje ofrecen las docentes para propiciar el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana-2016?

1.1.3. Justificación e importancia de la Investigación.

Una de las razones que nos llevó a investigar el presente trabajo de investigación es que los docentes del nivel de educación inicial no le dan la debida importancia a las situaciones lúdicas que imparten en los niños y niñas como estrategia en el desarrollo de las capacidades matemáticas.

Así mismo la realización de la presente investigación es proponer diversas situaciones lúdicas que permitan el desarrollo de las capacidades matemáticas.

También es importante por los siguientes aspectos:

- **Teórico:** Porque permitirá conocer la relación que existe entre las situaciones lúdicas y el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber”
- **Práctico:** Porque permitirá conocer que las situaciones lúdicas como estrategias son importantes para mejorar el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber”
- **Docente:** Porque permitirá a los docentes conocer con objetividad la influencia de la variable: Las situaciones de aprendizaje como estrategias para mejorar el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber”.
- **La Familia:** Porque permitirá a los padres de familia conocer su realidad y asumir con responsabilidad su compromiso en la educación de sus hijos en la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber”.

1.1.4. Objetivos de la Investigación

1.1.4.1. Objetivo General

Determinar de qué manera las situaciones lúdicas como estrategias facilitan el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5

años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana-2016.

1.1.4.2. Objetivos Específicos

- Conocer el desarrollo de las capacidades matemáticas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber”.
- Diagnosticar cómo son las situaciones lúdicas como estrategias que ofrecen las docentes para propiciar el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber”.
- Aplicar las situaciones lúdicas como estrategias para facilitar el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber”.

II MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

A Nivel Internacional

Pastor Castro, Aurelio (2007), en su tesis titulada: Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática en niños de 5 años de un Centro Educativo Inicial de una comunidad de Caracas, Venezuela, llegó a las siguientes conclusiones:

- Las estrategias lúdicas favorecen el aprendizaje de la matemática en los niños de 5 años.
- Las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo del pensamiento lógico matemático.
- Las estrategias lúdicas propician la interrelación entre pares.

A Nivel Nacional

Morales M, Lucila y Arteaga A, Irma (2002) Tesis titulada: “El juego dramático y su influencia en su lenguaje receptivo expresivo en niños normales de 5 años de edad del CEI N°1786 Sagrado Corazón de Jesús del distrito de Huanchaco”, investigación cuasi -experimental usando una muestra de estudio de 31 niños, empleando como instrumento una guía de evaluación para el lenguaje receptivo-expresivo, llegaron a las siguientes conclusiones:

El incremento de los niveles del lenguaje receptivo- expresivo de 25 niños que conformaron el grupo experimental, después de 2 meses de aplicación del programa de juegos dramáticos es altamente significativo o según la prueba estadística “ t ” de student.

El nivel de desarrollo del lenguaje Receptivos- expresivo de los niños del grupo experimental es óptima cuando se aplica un programa de juegos dramáticos en caso contrario el desarrollo es lento, tal como se nota en el grupo control cuyo incremento en el post-test fue de 2.12% con relación al 15.60% que obtuvo del grupo experimental.

La experiencia ha permitido adoptar el nivel de Educación inicial con una Metodología alternativa para elevar el nivel de funcionamiento del lenguaje Receptivo expresivo de los niños de 5 años, utilizando como medios los juegos dramáticos.

Gutiérrez, y. y Mejía, L (2010). En su tesis: “Uso de juegos creativos que potencian y facilitan el aprendizaje en niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 713”. Llegó a las siguientes conclusiones:

Los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 731, gusta de manipular, transformar y emplear juegos creativos que potencien y faciliten su aprendizaje provocándose en ello una fuente de interacción

y diversión con sus aprendizajes.

Los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 731, muestran bajo desarrollo creativo y no aplican estrategias propias.

Rojas y Molina (1996), en su investigación documental titulada: “El juego y el desarrollo Socioemocional”, llegaron a la conclusión que el área socioemocional es importante para la evolución de otras áreas como la del lenguaje, la cognitiva, la psicomotora, etc., además, afirman que el juego es uno de los mejores instrumentos pedagógicos del cual dispone el docente de inicial para observar y evaluar el desarrollo.

Gutiérrez (1996) realizó un trabajo titulado “La utilización del juego didáctico basado en la manipulación como herramienta para mejorar el rendimiento del alumno en la primera y segunda etapa de la Educación Básica”-Lima.

Los resultados demostraron que la utilización del juego didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje, influye positivamente en el rendimiento académico del alumno de la primera y segunda etapa de Educación Básica.

Fernández (1999) realizó un trabajo titulado “El juego didáctico una estrategia para aprender matemática en la I etapa de Educación Básica-Lima.

Las principales conclusiones fueron que:

Los juegos didácticos como recurso para la enseñanza de matemática son beneficiosos, por lo cual se recomendó su difusión y empleo.

Placeres (2000) realizó un trabajo titulado “Programa de estrategias metodológicas a los docentes para el desarrollo del conocimiento lógico-matemático en los niños de primer grado de la Escuela Básica “Polita de Lima”.

Los resultados obtenidos sustentan y justifican plenamente la factibilidad de la aplicación de la propuesta por parte de los maestros del aula integrada de dicha institución.

A Nivel Local

Escobedo Ríos, Claudia Cristina (2014) en su tesis titulada: Juegos educativos en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 548 “Mi Mundo Infantil”, llegando a las siguientes conclusiones:

- Los juegos educativos mejoran significativamente el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años.
- Los juegos educativos propician la atención y concentración en los niños y niñas de 5 años permitiendo su formación integral.

2.2. Marco Teórico Científico

2.2.1. El Juego: Definición

El juego es un tipo de actividad que desarrolla el niño, se considera a la actividad lúdica no solo como un componente natural de la vida del niño, sino como un elemento del que puede valerse la pedagogía, para usarlo en beneficio de su formación.

El juego debe ser aprovechado y desarrollado en las escuelas.

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia, la vida del niño es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza que le obliga a moverse, a manipular, jugar, etc.

No juegan por mandato, orden o compulsión exterior, sino movidos por una necesidad interior, la misma clase de necesidad que hace que un gato persiga una pelota u ovillo.

El juego es una actividad física y mental que proporciona alegría, diversión y esparcimiento a los sujetos que los practican, brindando momentos de felicidad.

El juego es algo espontáneo y voluntario, por su carácter no obligatorio, es libremente elegido por el que va a realizar.

BADILLO JAVIER, dice “El juego es un testimonio de la inteligencia del hombre, en este grado de la vida. Es por lo general, el modelo y la imagen de la vida del hombre, generalmente considerada, de la vida natural, interna y misteriosa en los hombres y en las cosas, he aquí por la que el juego origina gozo, libertad, satisfacción, paz en el mundo; el juego es el fin, el origen de los mayores bienes”

El juego es una acción y una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados en tiempos y en lugares según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un momento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser, de otra manera que es la vida ordinaria.

El juego de un niño aparece espontáneamente de imitaciones instintivas que expresan necesidades de su evolución.

El juego es un ejercicio natural y placentero que tiene fuerza de crecimiento y al mismo tiempo, es un medio que prepara al niño para la madurez.

El juego no termina o desaparece en el hombre cuando pasa de la infancia a su adultez, sino está presente durante toda su existencia, motivo por el cual se afirma, que el juego es un proceso natural por lo que se llega a concluir con la adquisición de habilidades y costumbres.

FEDERICO QUEYRAT, dice “El juego es una actividad libre, pero esta actividad acompañada en el individuo que juega, de estado psíquico que estimulan su ejercicio que le dan carácter alegre y agradable. Estos elementos nuevos del juego son: Uno emotivo; el placer, otro intelectual; la ilusión”

El juego viene a ser una manera que tiene el niño para poder llegar a expresarse de un modo espontáneo, ya que desde el primer momento de su nacimiento, en la que empieza jugando con sus miembros y con los objetos que se hallan a su alrededor y cosas cercanas a su alcance.

El juego es la expresión más elevada de expresión en el niño, pues solo el juego constituye la expresión libre de la que contiene el alma del niño.

OYOLA B. HIDALGO, dice “El amor propio, de defensa activa o pasiva, los institutos grupales tienen su desarrollo y su influencia en el juego y de ahí la necesidad de que el juego se introduzca en los programas de estudios hasta formar la vida del niño”.

HANSEN considera “El juego como una forma de actividad que guarda íntima relación con el desarrollo psíquico del ser”. El juego es un medio que facilita el crecimiento del alma del niño.

CARLOS BUHLER, lo define: Como una forma de actividad que está dotada de placer funcional, y el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

CALERO PÉREZ, dice: “El juego es fuente de goce, ya que en él encuentran los niños su satisfacción más cumplida, una exigencia imperiosa de la naturaleza y una necesidad profunda del espíritu.

Los juegos sirven al profesor para motivar su clase, hacerlas amenas, interesantes, atractivas, activas y dinámicas, en el cual le sirve para educar a los alumnos, estimular las manifestaciones psíquicas en el desarrollo de sus funciones orgánicas, mentales y fisiológicas.

El mundo del niño es jugar, lo cual constituye un mayor interés y forma parte de toda la rutina de su vida.

El juego en el niño convierte todo lo aprendido en una habilidad disponible a ser aprovechado en el proceso educativo.

El juego constituye una natural descarga del exceso de energía que posee el niño por sus propias características.

Para nadie es desconocido que los niños la gran parte de sus vida dedica al juego, a través del cual se entretienen y descargan sus energías, por ello se suele afirmar que jugar es la esencia del niño.

Según BETTELHEIM, "Las actividades del juego son los que no tiene otras reglas que los que impone el jugador mismo, ni resultado final definido dentro de la realidad externa". ¿Ahí la gran pregunta por qué juega el niño?

- Porque necesita jugar.
- Necesita experimentar y descubrir el mundo exterior, comprender como funciona las cosas, cuáles son sus posibilidades y cuáles son sus limitaciones.
- Necesita descargar sus impulsos y sus emociones.
- Necesita jugar e integrarse a grupos sociales, con otros niños.
- Necesita aprender a distinguir entre la realidad y la fantasía pues el juego constituye el puente entre ambos.
- Necesita entretenerse, divertirse, disfrutar.

Los niños en su Institución Educativa realizan actividades fundamentales, el niño juega, y aunque los adultos creen que el niño juega para entretenerse, por el contrario, el juego es el camino que el niño utiliza para conocer el mundo que le rodea y para recoger experiencias.

Mientras el niño está jugando ejercita sus capacidades físicas e intelectuales, y, al mismo tiempo, plantea y resuelve sus problemas sociales y de desarrollo.

Emplea y canaliza sus energías, ya que al jugar está trabajando.

A través del juego se va a descubrir las características del pequeño, dando a conocer en ese momento su vocación y sus aptitudes.

OVIDIO DECROLY, recomienda que los juegos sirven para encausar las fuerzas de atención disponibles: favorecer la observación y combatir los automatismos inútiles, adaptar al trabajo las capacidades mentales, sensorio motoras y lingüísticas, acostumar al niño a la actividad, al orden, a la regularidad y puntualidad.

2.2.2. El juego y la educación

El juego influye directamente en el desarrollo del niño, porque a través de él llega a descubrir y a reconocer su mundo. Además de ser la actividad por el cual extrae y elabora sobre sus deseos, temores y fantasías hasta confirmar su personalidad.

La importancia del juego en la educación es grande, porque pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas.

El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En el lenguaje, despierta el ingenio, afirma la voluntad y perfecciona la paciencia, favorece la agudeza visual, táctil y auditiva, aligera la noción del tiempo, del espacio, dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo.

Durante el proceso de enseñanza aprendizaje, el juego constituye un motivo primordial y un factor de desarrollo cognitivo del niño, el cual por su importancia se debe poner en práctica en todas las áreas del currículo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico y espiritual del niño, sin embargo en muchas escuelas el juego solo es admitido al horario del RECREO.

2.2.3. Significado de los juegos

MONTOYA ARCE, “Manifiesta que: El juego es el término que se utiliza tan suelta que se puede perder su significado real.

En su sentido estricto, significa cualquier actividad en la que una persona se dedica por el gozo que produce, sin tomar en consideración el resultado final.

Se realiza en forma voluntaria, sin compulsiones ni presiones externas.

Piaget explicó que “El juego consiste en respuestas repetidas, simplemente por el placer funcional”.

El juego se divide en dos categorías: Activo y pasivo (diversiones).

A todas las edades, los niños se dedican tanto a juegos pasivos como activos, sin embargo, la proporción del tiempo que se dedica a cada uno de ellos depende no de la edad, sino de la salud y lo que gozan los niños aunque típicamente los juegos activos predominan a comienzos de la niñez y las diversiones cuando los pequeños se acercan a la pubertad, esto no siempre es valioso.

Por ejemplo, algunos niños pequeños pueden preferir ver televisión o jugar pelota a los juegos activos, porque no han aprendido todavía a desempeñarse bien en los juegos que le agradan a sus coetáneos y debido a ello, no son miembros aceptados del grupo de éstos últimos.

2.2.4. Importancia de los juegos

Según CALERO PÉREZ, Mavilo, “La importancia de los juegos radica en la actualidad en dos aspectos: Teórico práctico y evolutivo sistemático, es decir que debe guiar a los alumnos en la realización armónica entre los componentes que hacen intervenir al movimiento y la actividad musical.

El juego brinda a los niños alegrías y ventajas para su desarrollo y armónico y ofrece al profesor condiciones óptimas para aplicar métodos educativos modernos. El placer que se experimente hace que la sangre circule con más intensidad, la respiración sea más amplia y profunda, las contracciones musculares sean dóciles y como consecuencia de todo ello, reproduce una tenacidad provechosa para el individuo.

En consecuencia el juego es importante en el medio escolar porque descubre, las facultades de los niños, desarrolla el sistema muscular, activa las grandes funciones vitales, siendo su último resultado contribuir a la postura, gallardía del cuerpo evitando la obesidad, enflaquecimiento, cálculo único, diabetes y otras muchas enfermedades producida por una nutrición anormal causada por la insuficiencia de ejercicios corporales.

También es importante para conocer y formar los hábitos de los alumnos, puesto que se puede conocer en sus juegos: como un ser nervioso, obstinado, rencoroso, ambicioso, emotivo, etc. Por ello el profesor debe proporcionar indicaciones precisas, para corregir las conductas negativas en los niños.

En el campo educativo, el juego al docente le sirve como una motivación, al despertar y al mantener la atención y enseñar a sus alumnos de manera activa y dinámica, naturalmente debe responder a las necesidades y a los impulsos básicos de los educandos.

Por lo tanto es necesario que los profesores cambien de actitud en la realización de sus clases, que deben ser reemplazadas por las activas donde los niños aprenden a jugar, leer y escribir jugando, el profesor debe jugar con sus alumnos y que alegría para ellos dar riendas sueltas a sus espíritus, realizando trabajos de competencia, juego aprendizaje en una clase dinámica y activa.

La ausencia de los juegos por falta de interés o excesiva exigencia de trabajo, es causa de deficiencias y desequilibrios afectivos como: En el rendimiento escolar, prematuro comportamiento de adulto y ciertos fracasos de personalidad, sentimiento de inferioridad, desadaptación social.

Si partimos de esta premisa recientemente dadas, podemos apreciar la importancia que tienen los juegos, el cual se centra en cuatro principales aspectos:

- Desarrolla la personalidad:
Manejo y habilidad para desarrollar actividades personales.
Los juegos facilitan al niño una educación integral y entre ellos tenemos en los siguientes aspectos:
 - Como medios de educación física, aporta a los aspectos de la soltura, agilidad, armonía, elegancia a los movimientos musculares que manifiestan y que contribuyen en la formación estética del organismo, desarrolla los sentidos, favorece la agudeza visual, auditiva y táctil.
 - Para el desarrollo de los intereses, debido a que se orienta hacia los intereses vitales del niño, provoca sanas manifestaciones psíquicas: como la emoción, la virilidad, el placer del movimiento y el encanto de la ilusión.

- Como medio de desarrollo intelectual, los niños se desenvuelven con el lenguaje, la iniciativa y el ingenio, despierta la atención y la capacidad de observación y acelera el tiempo de recreación.
- La formación educativa en forma activa y dinámica en las diferentes áreas del currículo, el juego no solo tiene valor formativo, ya que también sirve para impartir el conocimiento, en las diferentes áreas del currículo y si se desarrolla en forma activa y dinámica, con actividades significativas en el aprendizaje de los niños, se verá favorecido enormemente.

Es importante en los siguientes aspectos:

- Constituye el normal desenvolvimiento físico del niño.
- El niño descubre sus capacidades y habilidades frente a sí mismo y su mundo.
- Permite que el niño aprenda jugando actividades propuestas.
- Desarrollo social, psicológico y sensorio motriz:
 - Desde el punto de vista social: el juego hace que el niño se incorpore al grupo social, logrando el respeto mutuo y la solidaridad.
 - Desde el punto de vista psicológico: el juego procura dar al niño oportunidades para actuar con libertad frente a ciertas situaciones.
 - Desde el punto de vista del desarrollo motor: permite que el niño desarrolle su coordinación motora gruesa y fina.
- Desarrollo cognitivo del niño:
La importancia y función que los juegos ejercen dentro de los aspectos: Social, psicológico, desarrollo motor, es admitida en forma universal.

Jean Piaget, manifiesta que no solo la importancia del juego es en estos aspectos, sino también es fundamental en el desarrollo cognitivo del niño.

Es por ello que podemos afirmar que el juego es una actividad de suma importancia en todo el transcurso de la vida del individuo, siendo considerada de necesidad vital, lo que no significa que el niño lo practica todo el tiempo, ya que requiere para su desarrollo, recibir instrucciones, guías, facilidades que acrecienta su interés, contribuyendo a su formación integral.

2.2.5. Objetivos de los juegos

- Alcanzar actitudes positivas tales como: trabajo cooperativo, respeto al derecho ajeno, confianza en sí mismo, autoridad y obediencia.
- Mejorar el comportamiento de los educandos prestando las experiencias que interesan a su grado de desarrollo.
- Preparar a los alumnos para los trabajos en grupo, mediante la colaboración entre compañeros, ofreciéndoles la oportunidad de desarrollar la responsabilidad y el comportamiento social.
- Estimular el desenvolvimiento de la inteligencia y su afianzamiento de las cualidades morales.
- Lograr la liberación emocional y el regocijo del alumno, como una ayuda que permita mantener el interés y entusiasmo en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Lograr que el proceso de enseñanza aprendizaje se desarrolle de un modo más activo y dinámico.

2.2.6. Características del juego

El juego se caracteriza porque es un movimiento libre, espontáneo y sin reglas:

- El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
- Es una actividad necesaria para el desarrollo físico, psicológico, social y educativo.
- Permite descubrir ciertas anormalidades biológicas, sociales, como también permite corregirla.
- En el niño, el juego constituye una preparación, una actividad, un ejercicio.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- No tiene un fin inmediato, pero sí mediato.
- El juego permite observar las diversas conductas del niño tanto en sus posibles causas y efectos como: temor, aspiración material, que puede ser aprovechado para la terapia en base analítica, de niños con problema.
- El juego es una actividad que transcurre dentro de sí mismo y se aplica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.
- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo. O sea es percibido solo por el sujeto.
- El juego oprime y libera, arrebatada, electriza, hechiza, está llena de las dos cualidades más nobles que el hombre pueda encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha, más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia.
- El juego es desinteresado, en una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón a la satisfacción que produce su misma práctica.

2.2.7. El aprendizaje de los juegos educativos

Para el aprendizaje de los juegos educativos los profesores deben tener en cuenta, que los niños participen activamente, respetando sus reglas y motivarlos adecuadamente.

En la actualidad con la nueva pedagogía vigente se está utilizando el juego como medio educativo de aprendizaje de los niños que se encuentran en formación. Para desarrollarlo hay que ser creativos, activos, alegres, amigables, amables, retos, a veces tolerante, etc. Se puede lograr el aprendizaje de los niños en los siguientes aspectos:

- **En la escritura:** Para iniciar con los educandos en el aprendizaje de la escritura.

Podemos jugar con juegos como: los patitos, la mariposa, el salto de la rana, el caracol, los pececitos, pupiletras, crucigramas y tantos más, ello dependerá de la creatividad del docente.

- **En el dibujo:** Considerado como la representación de las emociones infantiles, sirve para diagnosticar la problemática del niño. El dibujo señala un cuadro de capacidad mental o intelectual del niño y también permite determinar el momento intelectual del niño, así como su personalidad y conflictos. A hora bien, conociendo estas manifestaciones podemos iniciar con el cultivo de la espontaneidad y la decoración de objetos, dibujos creativos, empleando variadas formas gráfico plástico: dibujo, pintura, modelado, plegado, etc.
- **En la lectura:** Para el aprendizaje de la lectura podemos iniciar con los casinos de lecturas. Formar palabras con letras móviles, otros. El aspecto de la dramatización no tendría vida sino se asociara con el juego.

- **En la matemática:** En esta área es donde con mayor frecuencia se utiliza los juegos, siendo indispensable los siguientes:
 - Bloques lógicos.
 - Materiales de base 10
 - Ficha de colores.
 - Otros, etc.

Los juegos utilizables en las clases sistemáticas de las matemáticas, son para darle un sentido lúdico al aprendizaje, puede ser propiamente escolar y extra escolares.

2.2.8. Las situaciones lúdicas como estrategias para el desarrollo

De las capacidades matemáticas.

Según el Minedu (2015) es indiscutible que el juego tiene un rol muy importante y significativo en la vida de los niños; así como también en el adulto, ya que constituye una de las actividades naturales más propias del ser humano.

Según Froebel “El juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esa edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el interior mismo según la significación propia de la voz del juego”, “el juego es el testimonio de la inteligencia del hombre en este grado de la vida: es por lo general el modelo y la imagen de la vida....”.

Los niños juegan porque al jugar, el niño exterioriza sus alegrías, miedos, angustias y el juego es el que le ofrece el placer en resolver significativamente problemas, poniendo en práctica distintos procesos mentales y sociales; por lo tanto; los docentes deben promover tiempos de juego y de exploración no dirigidos, tiempos en que los niños puedan elegir de manera libre a qué jugar, con quién hacerlo. A su vez debe acompañarlos

observando y registrando las acciones que emprenden los niños sin interrumpirlos en su momento de juego, con qué materiales y por cuánto tiempo hacerlo y, por otro lado, pueden proponer actividades lúdicas que sean motivadoras y placenteras.

El promover el jugar, el movimiento, la exploración y el uso de material concreto, sumados a un acompañamiento que deben propiciar los docentes en el proceso de aprendizaje, posibilita el desarrollo de hábitos de trabajo, de orden, de autonomía, seguridad, satisfacción por las acciones que realiza, de respeto, de socialización y cooperación entre sus pares. En esta etapa, el juego se constituye en la acción pedagógica del nivel de educación inicial, porque permite partir desde lo vivencial a lo concreto. Debido a que el cuerpo y el movimiento son las bases para iniciar a los niños, en la construcción de nociones y procedimientos matemáticos básicos.

Este tipo de aprendizaje significativo es indispensable, en la iniciación a la matemática, porque facilita los aprendizajes en los niños de una manera divertida despertando el placer por aprender, adquiriendo significados y usándolos en situaciones nuevas.

En esta dinámica, los niños en Educación inicial tienen la oportunidad de escuchar a los otros, explicar y justificar sus propios descubrimientos, confrontar sus ideas y compartir emociones, y aprender mutuamente de sus aciertos y desaciertos.

Por consiguiente, las actividades lúdicas:

- Son actividades naturales que desarrollan los niños en donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas.
- Dinamizan los procesos del pensamiento, pues generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.

- Presentan desafíos y dinamizan la puesta en marcha de procesos cognitivos.
- Promueven la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia que crean un clima de aprendizaje favorable.
- Favorecen la comprensión y proceso de adquisición de procedimientos matemáticos.
- Posibilitan el desarrollo de capacidades y uso de estrategias heurísticas favorables para el desarrollo del pensamiento matemático.

2.2.9. Condiciones para el aprendizaje de la matemática.

- Establecer un clima de confianza para que los niños puedan disfrutar en diversas actividades.
- Ser paciente, respetando los ritmos de aprendizaje de cada niño.
- Si es una situación de juego o una actividad lúdica propuesta por los docentes, debemos observarla, acompañarla a intervenir con preguntas precisas que generen curiosidad y necesidad de resolver situaciones, por ejemplo, para contar, para comparar, para ordenar, estimulando la búsqueda de estrategias y soluciones que favorezcan el aprendizaje.
- Ser innovadores y aplicar diversas estrategias didácticas respondiendo a los diversos estilos de aprendizaje de los niños y evitar el uso de hojas de aplicación.
- Ser creativo al diseñar situaciones de evaluación para verificar el logro de los nuevos saberes matemáticos de los niños.

2.2.10. Capacidades matemáticas

Las capacidades que se movilizan en el actuar y pensar matemáticamente son las siguientes:

Capacidad 1. Matematiza situaciones

Es la capacidad de expresar en un modelo matemático, un problema reconocido en una situación. En su desarrollo, se usa, interpreta y evalúa el modelo matemático, de acuerdo a la situación que le dio origen, por ello esta capacidad implica:

- Identificar características, datos, condiciones y variables del problema que permitan construir un sistema de características matemáticas (modelo matemático), de tal forma que reproduzca o imite el comportamiento de la realidad.
- Usar el modelo obtenido estableciendo conexiones con nuevas situaciones en las que puede ser aplicable. Esto permite reconocer el significado y la funcionalidad del modelo en situaciones similares a las estudiadas.
- Contrastar, valorar y verificar la validez del modelo desarrollado, reconociendo sus alcances y limitaciones.

La matematización destaca la relación entre las situaciones reales y la matemática, resaltando la relevancia del modelo matemático, el cual se define como un sistema que representa y reproduce las características de una situación del entorno. Este sistema está formado por elementos que se relacionan y por operaciones que describen cómo interactúan dichos elementos, haciendo más fácil la manipulación o el tratamiento de la situación (Rutas del Aprendizaje..

Capacidad 2. Comunica y representa ideas matemáticas.

Es la capacidad de comprender el significado de las ideas matemáticas y expresarlas de forma oral y escrita usando el lenguaje matemático y diversas formas de representación con material concreto, gráfico, tablas, símbolos y transitando de una representación a otra.

La comunicación es la forma de expresar y representar información con contenido matemático.

Así también la manera en que se interpreta.

Las ideas matemáticas adquieren significado cuando se usan diferentes representaciones y se es capaz de transitar de una representación a otra, de tal forma que se comprende la idea matemática y la función que cumple en diferentes situaciones.

Capacidad 3. Elabora y usa estrategias

Es la capacidad de planificar, ejecutar y valorar una secuencia organizada de estrategias y diversos recursos, entre ellos las tecnologías de información y comunicación, empleándolos de manera flexible y eficaz en el planteamiento y resolución de problemas. Esto implica ser capaz de elaborar un plan de solución, monitorear su ejecución y poder incluso reformular el plan en el mismo proceso con la finalidad de resolver el problema. Así mismo, revisar todo el proceso de resolución, reconociendo si las estrategias y herramientas fueron usadas de manera apropiada y óptima.

Las estrategias se definen como actividades conscientes e intencionales que guían el proceso de resolución de problemas. Estas pueden combinar la selección y ejecución tanto de procedimientos matemáticos, así como estrategias heurísticas de manera pertinente y adecuada al problema planteado.

La capacidad Elabora y usa estrategias y recursos implica que:

- Los niños elaboren y diseñen un plan de solución.

- Los niños seleccionen y apliquen procedimientos y estrategias de diverso tipo (heurísticas, de cálculo mental o escrito).
- Los niños hagan una valoración de las estrategias, procedimientos y los recursos que fueron empleados; es decir que reflexionen sobre su pertinencia y si le fueron útiles.

Capacidad 4. Razona y argumenta generando ideas matemáticas.

Es la capacidad de plantear supuestos, conjeturas e hipótesis de implicancia matemática mediante diversas formas de razonamiento, así como de verificarlos y validarlos usando argumentos. Para esto, se debe partir de la exploración de situaciones vinculadas a las matemáticas, a fin de establecer relaciones entre ideas y llegar a conclusiones sobre la base de inferencias y deducciones que permitan generar nuevas ideas matemáticas.

La capacidad Razona y argumenta generando ideas matemáticas implica que los niños:

- Expliquen sus argumentos al plantear supuestos, conjeturas e hipótesis.
- Observen los fenómenos y establezca diferentes relaciones matemáticas.
- Elaboren conclusiones a partir de sus experiencias.
- Defiendan sus argumentos y refute otros en base a sus conclusiones (Rutas del Aprendizaje (2015) págs. 28-37)

2.3. Marco Conceptual

2.3.1. Actividades lúdicas

Son aquellas actividades en la que se encuentra presente el juego como actividad natural del niño (Minedu (2015) pág. 18)

2.3.2. Capacidades matemáticas

Son aquellas capacidades que se movilizan en el actuar y pensar matemáticamente (Minedu (2015) pág. 28)

2.3.3. Educación Inicial

Es el primer nivel de la educación básica regular y atiende a los niños menores de 6 años (Minedu 2015)

2.3.4. Estrategias

Son aquellas acciones que coadyuvan al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje (Minedu 2015)

III. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Variables

3.1.1. Identificación de Variables

Variable Independiente

Las situaciones lúdicas como estrategias.

Variable Dependiente

Desarrollo de las capacidades matemáticas.

3.1.2. Definición conceptual de variables.

La variable Independiente (X): Las situaciones lúdicas como estrategias se define conceptualmente como aquellas situaciones en la que está presente el juego, .como rol muy importante y significativo en la vida del niño.

La variable Dependiente (Y): Desarrollo de las capacidades matemáticas se define conceptualmente como aquellas capacidades que se movilizan en el actuar y pensar matemáticamente.

3.1.3. Definición operacional de variables.

La variable Independiente (X): Las situaciones lúdicas como estrategias se define operacionalmente como Si cuando alcanza un valor de 50- 100%, Algunas Veces, cuando alcanza un valor de 30-50 %, y No cuando alcanza un valor de 0-30%.

La variable Dependiente (Y): Desarrollo de las capacidades matemáticas se define operacionalmente como Logrado Bueno, cuando alcanza el puntaje de 16-20, Logrado Regular, cuando alcanza el puntaje de 11-15 y No Logrado, cuando alcanza el puntaje de 0-10.

3.1.4. Operacionalización de Variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍNDICES
-----------	-------------	-------------	---------

<p>Variable Independiente (X)</p> <p>-Las situaciones de aprendizaje como estrategias.</p>	<p>-Diversos juegos educativos.</p>	<p>-Aplicación de diversas estrategias en la que se use:</p> <p>-Juego libre</p> <p>-Juego sujeto a reglas.</p>	<p>Si</p> <p>Algunas veces</p> <p>No</p>
<p>Variable Dependiente (Y).</p> <p>-Desarrollo de las capacidades matemáticas.</p>	<p>Capacidad 1. Matematiza situaciones.</p> <p>Capacidad 2. Comunica y</p>	<p>-Identifica cantidades.</p> <p>-Identifica acciones de agregar y quitar hasta cinco objetos.</p>	<p>Logrado Bueno</p> <p>Logrado Regular</p> <p>No Logrado.</p>

	<p>representa ideas matemáticas.</p> <p>Capacidad 3. Elabora y usa estrategias.</p> <p>Capacidad 4. Razona y argumenta generando ideas matemáticas.</p>	<p>-Agrupa objetos de acuerdo al color y expresa lo realizado.</p> <p>-Realiza seriaciones de grande a pequeño.</p> <p>-Expresa la comparación de cantidades de objetos: Muchos, pocos, ninguno.</p> <p>-Propone acciones para contar hasta 10.</p> <p>-Emplea estrategias para resolver problemas para comparar u ordenar cantidades.</p> <p>-Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar objetos.</p> <p>-Explica con sus propias palabras</p>	
--	---	--	--

		<p>el criterio que usó para agrupar objetos.</p> <p>-Explica con su propio lenguaje sus procedimientos y resultados.</p>	
--	--	--	--

3.2. Hipótesis

3.2.1. Hipótesis General

Las situaciones lúdicas como estrategias se relaciona con el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana-2016.

3.2.2. Hipótesis Específicas

- El desarrollo de las capacidades matemáticas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” es regular.
- Las situaciones lúdicas como estrategias que ofrecen las docentes para propiciar el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” no son significativas.
- Las situaciones lúdicas como estrategias facilitan el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber”.

3.3. Metodología

3.3.1. Alcance de la Investigación

Según su alcance la investigación es cuantitativa.

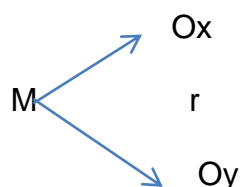
3.3.2. Tipo y Diseño de la Investigación

3.3.2.1. Tipo de Investigación

El presente estudio se caracteriza por ser una investigación no experimental de tipo correlacional, porque se verificará la probable relación entre la variable independiente y la variable dependiente

3.3.2.2. Diseño de la Investigación

Se utilizará el Diseño correlacional y transversal, en la medida que la investigación está orientada a verificar la relación entre las variables de estudio y la información se recogerá en un solo momento.



Dónde:

M: es la muestra de estudio de la investigación.

Ox: es la observación o medición de la variable independiente.

Oy: Observación o medición de la variable dependiente.

R : Es la relación entre las variables de estudio.

3.3.3. Población, Muestra y Métodos de Muestreo.

3.3.3.1. Población

La población para el presente trabajo de investigación estará conformada por 90 niños de 5 años.

SECCIÓN	Nº DE ALUMNOS
Amarillo	30
Rojo	30

Azul	30
Total	90

3.3.3.2. Muestra y Métodos de Muestreo

3.3.3.2.1. Tamaño de la Muestra

La muestra estará conformada por 30 niños de la sección Amarillo, Rojo y Azul.

3.3.3.2.2. Métodos de Muestreo

Se utilizará la muestra no probabilística de conveniencia.

3.3.4. PROCEDIMIENTOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

3.3.4.1. Procedimientos de Recolección de Datos

Para proceder a la recolección de datos se solicitará autorización formal a la Directora de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana-2016. Posteriormente se aplicarán los instrumentos de recolección de datos.

3.3.4.2. Técnicas de Recolección de Datos

La técnica a utilizar será la observación para los niños y niñas.

3.3.4.3. Instrumentos de Recolección de Datos

Los instrumentos que se aplicarán serán Una Ficha de Observación y Registro de Evaluación.

3.3.5 Procesamiento y Análisis de Datos

3.3.5.1. Procesamiento de Datos

La información a recolectar se procesará con la ayuda de un paquete estadístico SPSS versión 14.0

3.3.5.2. Análisis e Interpretación de Datos

Posteriormente se procederá al análisis de los datos, para esto se hará uso de un estadístico.

Asimismo se hará uso de las frecuencias simples y porcentajes.

Finalmente se elaborarán los cuadros y gráficos necesarios para presentar la información.

CAPÍTULO IV .ADMINISTRACIÓN DEL PROYECTO

4.1. Cronograma de actividades

ACTIVIDADES	TIEMPO (MESES)						
	2016						
	J	J	A	S	O	N	D
1.-Formulación y Aprobación del Proyecto.	X	X					
2.-Organización e Implementación.	.		X				
3.-Ejecución	.			X			
-Reajuste	.				X		
-Recolección de Datos	.					X	
-Procesamiento y Análisis de Datos							
-Sistematización de Resultados.						X	
-Elaboración del Informe Final							
-Presentación y Sustentación de la tesis.						X	
							X
							X

4.2. Recursos

4.2.1. Recursos Humanos

Investigadora:

Dina García Ríos.

Asesor:

- Lic. Julio Segundo Cuipal Torres

4.2.2. Recursos Institucionales

- Papeles
- Crayolas
- Libros
- Papelotes
- Data
- Lap Tops

4.2.3. Recursos Económicos

- La presente investigación es autofinanciada.

4.3. Presupuesto

DESCRIPCIÓN	MONTO S/
Movilidad local	500.00
Servicios No personales Contrato Estadístico	500.00
Bienes de Consumo -Materiales de escritorio -Materiales de Impresión -Material Bibliográfico	200.00 200.00 100.00
Otros servicios -Impresiones -Encuadernación	500.00 500.00
Total	2500.00

V. Resultados

Grafico N° 01

INICIAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	0	0
Algunas veces	30	100
No lo hace	0	0
TOTAL	30	100

De acuerdo a la evaluación observada, 30 niños y niñas identifican cantidades en situaciones de juego, algunas veces, es decir el 100 %.

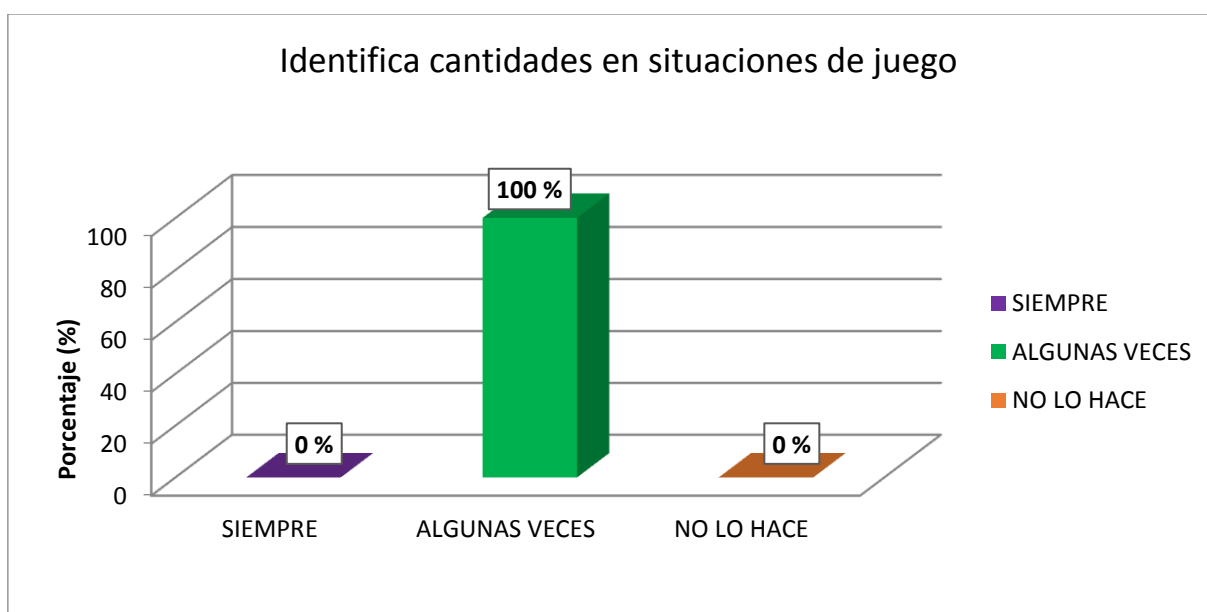


Grafico N° 02

INICIAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	17
Algunas veces	5	17
No lo hace	20	66
TOTAL	30	100

Según los datos observados, 5 niños y niñas identifican acciones de agregar y quitar hasta 5 objetos, usando situaciones lúdicas, siempre, es decir el 17 %, 5 niños y niñas algunas veces, es decir el 17 % y 20 niños y niñas no lo hacen, es decir, el 66 %.

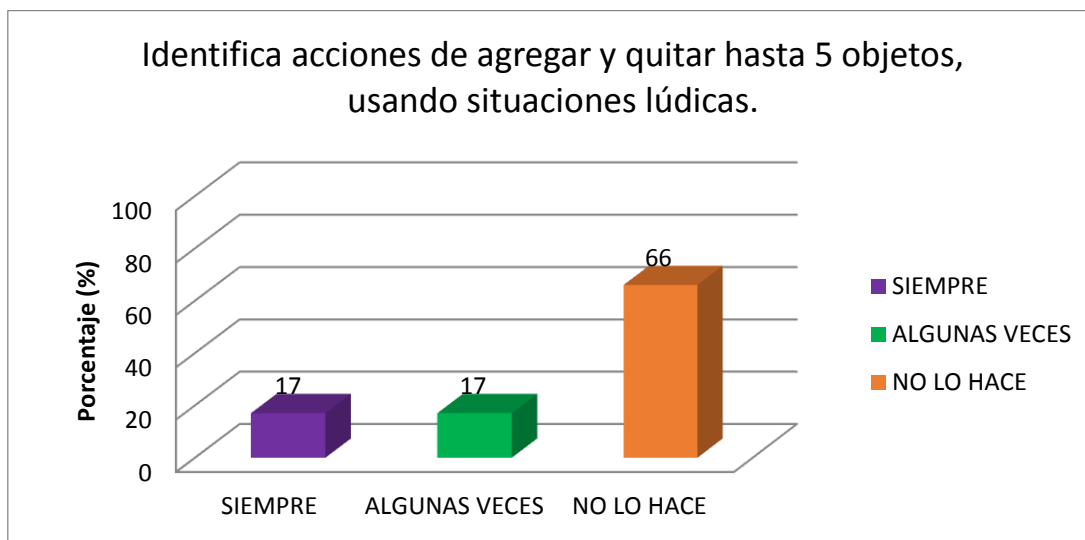


Grafico N° 03

INICIAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
siempre	24	80
Algunas veces	6	20
No lo hace	0	0
TOTAL	30	100

Según los datos observados, 24 niños y niñas agrupan objetos de acuerdo al color y expresan lo realizado, siempre, es decir el 80 %, y 6 niños y niñas, algunas veces, es decir el 20% .

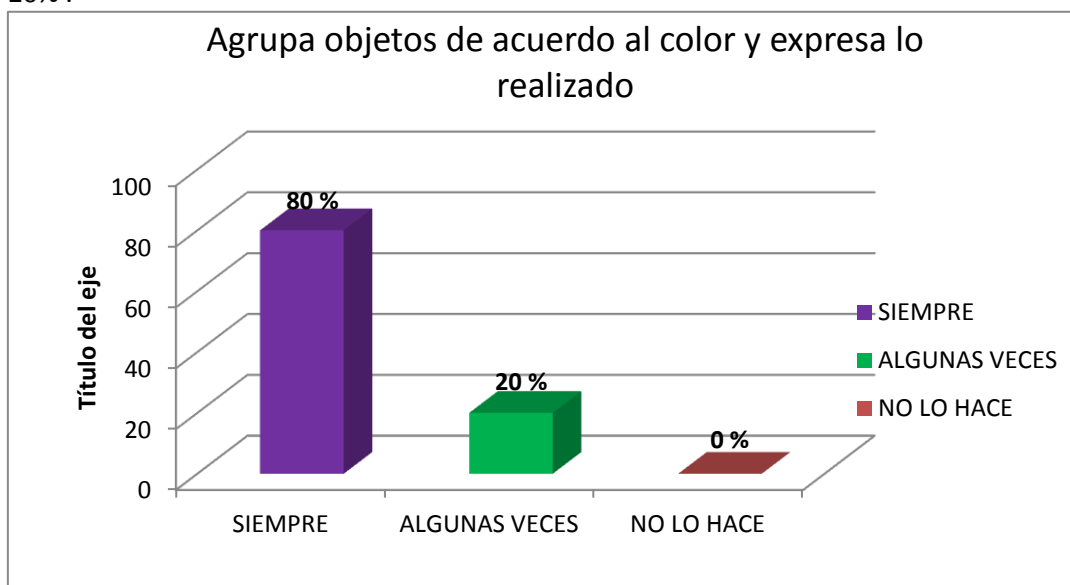


Grafico N° 04

INICIAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	27
Algunas veces	22	73
No lo hace	0	0
TOTAL	30	100

De acuerdo con los datos observados, 8 individuos entre niños y niñas, realizan seriaciones de grande a pequeño, siempre, es decir el 27 %, 22 niños y niñas, algunas veces, es decir el 73%.

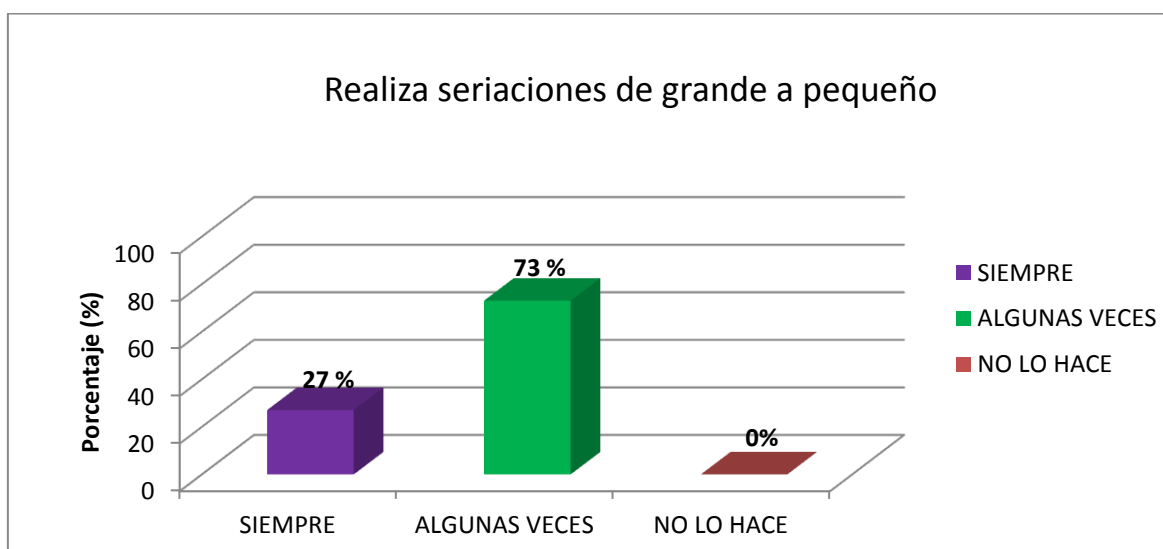


Grafico N° 05

INICIAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	20	67
Algunas veces	10	33
No lo hace	0	0
TOTAL	30	100

De acuerdo a los datos observados, 20 niños y niñas, expresan la comparación de cantidades de objetos, siempre, es decir el 67 %, y 10 niños y niñas, algunas veces, es decir el 33 %.

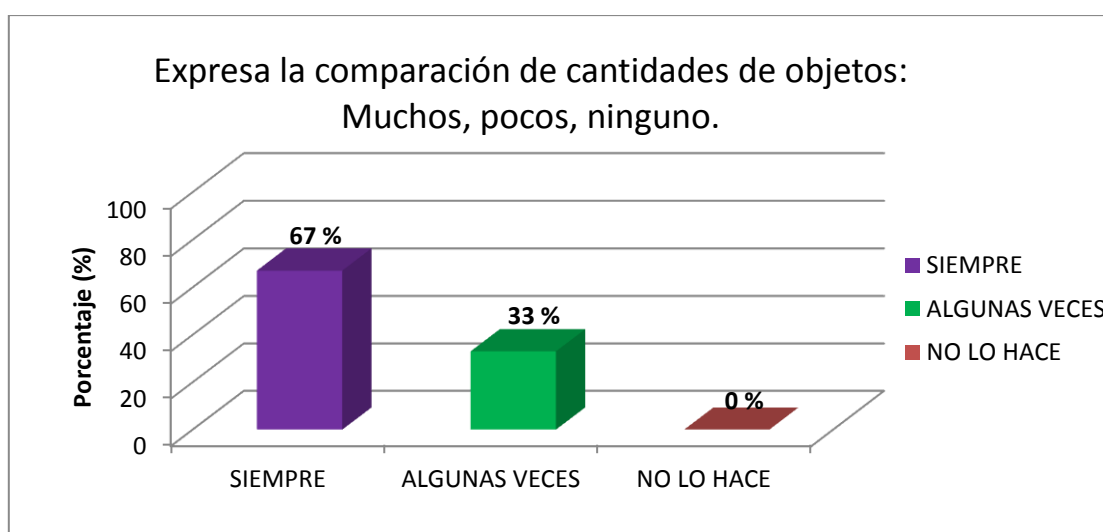


Grafico N° 06

INICIAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	13
ALGUNAS VECES	26	87
NO LO HACE	0	0
TOTAL	30	100

De acuerdo a los datos observados, 4 niños y niñas proponen acciones para contar hasta 10, utilizando situaciones de juego, siempre, es decir el 13 %, 26 niños y niñas, algunas veces, es decir el 87 %.

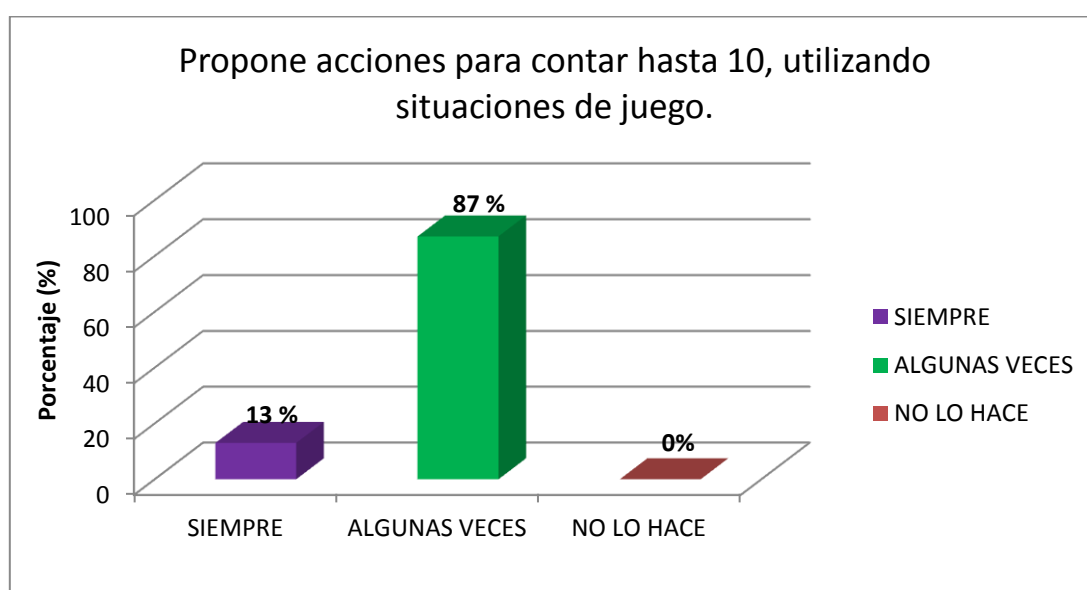


Grafico N° 07

INICIAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	17
Algunas veces	0	0
No lo hace	25	83
TOTAL	30	100

De acuerdo con los datos observados, 5 niños y niñas, emplean estrategias para resolver problemas para comparar u ordenar cantidades, siempre, es decir el 17 %, y 25 niños y niñas, no lo hace, es decir el 83 %.

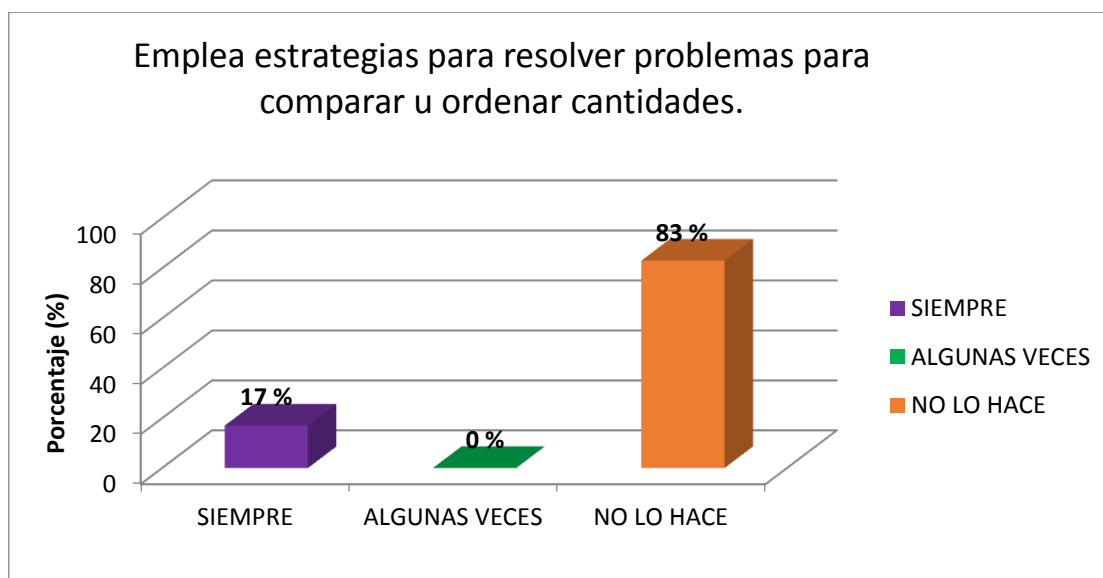


Grafico N° 08

INICIAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	17
Algunas veces	0	0
No lo hace	25	83
TOTAL	30	100

Según los datos observados, 5 niños y niñas, explicaron con su propio lenguaje el criterio que usaron para ordenar objetos, siempre, es decir el 17 %, y 25 niños y niñas, no lo hacen, es decir, el 83 %.

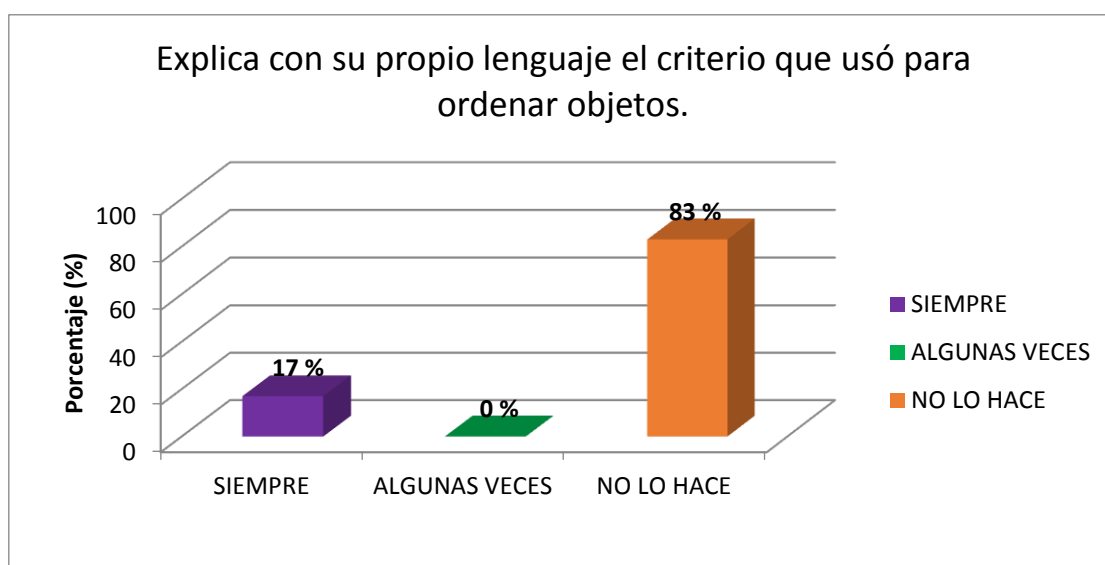


Grafico N° 09

INICIAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	27
Algunas veces	22	73
No lo hace	0	0
TOTAL	30	100

De acuerdo con los datos observados, 8 niños y niñas, explican con su propio lenguaje el criterio que usaron para agrupar objetos, siempre, es decir el 27 %, 22 niños y niñas, algunas veces, es decir el 73%.

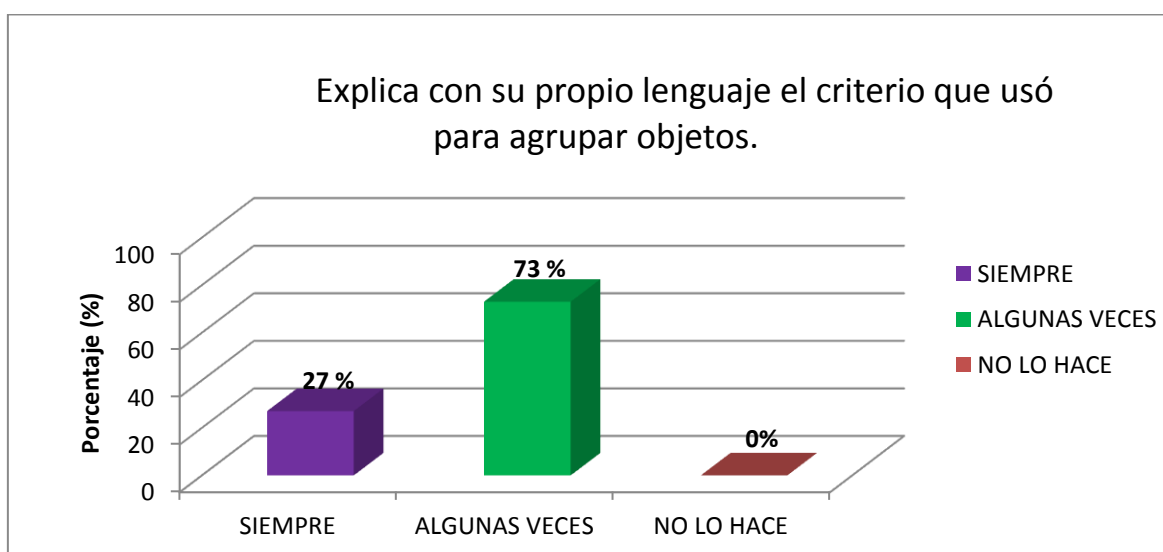
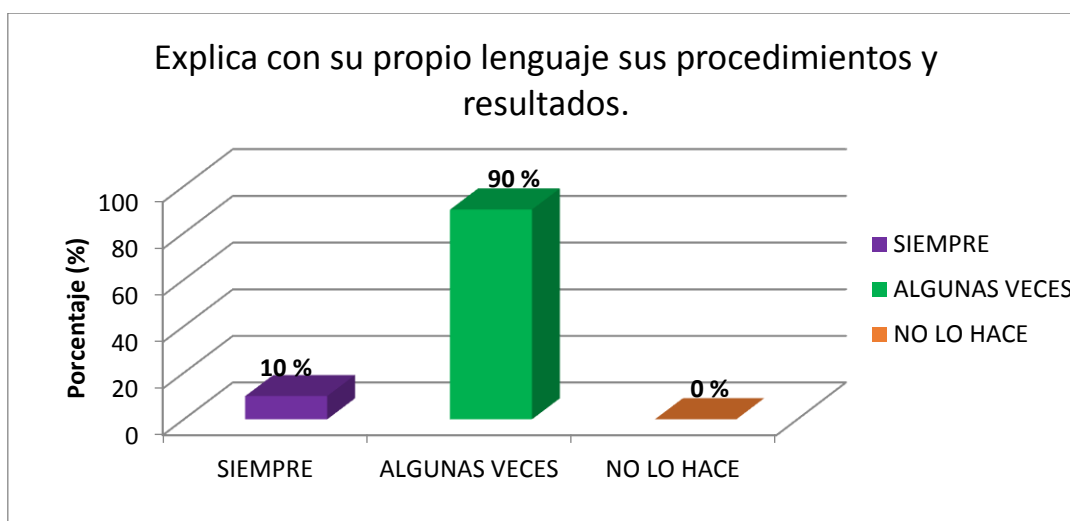


Grafico N° 10

INICIAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	10
Algunas veces	27	90
No lo hace	0	0
TOTAL	30	100

De acuerdo a los datos observados, 3 niños y niñas, explicaron con su propio lenguaje sus procedimientos y resultados, siempre, es decir el 10 %, y 27 niños y niñas, no lo hacen, es decir el 90 %.



Resumen del instrumento: Registro de evaluación

LOGRADO BUENO		LOGRADO REGULAR		NO LOGRADO	
C	%	C	%	C	%
10	33%	20	67%	0	0%

El cuadro con respecto al instrumento de evaluación, es el registro de evaluación de la docente que nos permite visualizar lo siguiente:

En el criterio de evaluación logrado bueno se puede apreciar que 10 niños que equivale a un 33% obtuvieron dicho logro.

Mientras que en el criterio de evaluación logrado regular se puede visualizar que 20 niños que equivale a un 67% obtuvieron un resultado regular; y en el criterio de evaluación no logrado no hubo ningún niño.

Si contrastamos la variable independiente con la dependiente podemos definir que las situaciones lúdicas como estrategias se relacionan con el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y las niñas, porque la mayoría de los niños se encuentran en el criterio logrado regular, lo que nos con lleva a pensar que las docentes no tienen en cuenta las situaciones lúdicas en sus programaciones.

CAPÍTULO VI

Conclusiones

1.-En cuanto a los objetivos específicos, se logró conocer el desarrollo de las capacidades matemáticas de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber”, ubicándose el 100% en el criterio de Algunas veces, lo que nos conlleva a pensar que los docentes no tienen en cuenta las situaciones lúdicas en sus programaciones, específicamente en sus sesiones de aprendizajes.

2.-De igual modo se logró diagnosticar que las situaciones lúdicas que ofrecen las docentes para propiciar el desarrollo de las capacidades matemáticas, no son significativas ni relevantes, más bien se notaron que sus sesiones son copias de años anteriores, no cambian sus dinámicas.

CAPÍTULO VII

Recomendaciones

Entre las recomendaciones tenemos:

- a) A nivel de la Facultad de Educación, desarrollar cursos urgentes acerca de las situaciones lúdicas, estrategias importantes para el desarrollo de las capacidades matemáticas u otras áreas curriculares, especialmente en los niños de 5 años.

Dichos cursos serían los siguientes:

- El juego como estrategia para el aprendizaje de la matemática.
- Estrategias creativas y desarrollo del pensamiento lógico-matemático.
- Talleres de sesiones de aprendizajes relacionados al área de matemática en Educación Inicial.

- b) A los docentes de la Facultad de Educación, en especial a los docentes de educación Inicial desarrollar estrategias significativas y relevantes que se visualice el uso de situaciones lúdicas en los cursos de didácticas, específicamente en la Didáctica de la matemática.

- c) A la Directora de la Institución Educativa N° 657 “Niños del Saber”, capacitar a las docentes sobre situaciones lúdicas para mejorar el desarrollo de las capacidades matemáticas de los niños y niñas, de esta manera tendrán mejor rendimiento en esta área, redundando en su formación integral.

- d) Involucrar a los padres de familia en las diferentes actividades o talleres que se realizan en la Institución Educativa Inicial.

CÁPITULO VIII. Referencia Bibliográfica

1. Blanco Tercero, Enrique, et al (2012): Metodologías Pedagógicas, Lima.
2. Campbell, D.: Despertar con música (2001): El desarrollo de los más pequeños. Barcelona.
3. Carrasco, S (2006): Metodología de la Investigación Científica. Lima.
4. Escobedo Ríos, Claudia Cristina (2014) en su tesis titulada: Juegos educativos en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 548 “Mi Mundo Infantil”-Iquitos.
5. Fernández (1999) realizó un trabajo titulado: “El juego didáctico una estrategia para aprender matemática en la primera etapa de la Educación Básica”-Lima.
6. Gutiérrez (1996) realizó un trabajo titulado: “La utilización del juego didáctico basado en la manipulación como herramienta para mejorar el rendimiento del alumno en la primera y segunda de Educación Básica-Lima.
7. Gutiérrez, Y. y Mejía, L. (2010) En su tesis: “Uso de juegos creativos que potencian y facilitan el aprendizaje en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 713- Lima.
8. Hernández Sampieri, Carlos (1997): Metodología de la Investigación. Colombia.
9. Manzanares Méndez, Lesly Estéfany et al (2014) en su tesis titulada: Efectos de un programa de títeres en el desarrollo de la expresión y comprensión oral de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 178 “Lily Vásquez Ribeyro” del Distrito de Belén, Iquitos.
10. Mejía Mejía, Elías J. (2008): La Investigación Científica en Educación. Lima.

11. Mendoza Francia, Julio César, et al (2012): Planificación Estratégica, Lima.
12. Ministerio de Educación. (2009): Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular. Lima.
13. Ministerio de Educación (2001): Evaluación de los Aprendizajes, Lima.
14. Ministerio de Educación (2010) : Guía Curricular de Educación Inicial.. Lima.
15. Ministerio de Educación (2015): Rutas del Aprendizaje. Lima.
16. Morales M, Lucila y Arteaga A. Irma (2002) Tesis titulada: “El juego dramático y su influencia en su lenguaje receptivo expresivo en niños normales de 5 años de edad del C.E.I N° 1786 “Sagrado Corazón de Jesús” del Distrito de Huanchaco.
17. Pastor Castro, Aurelio (2007) en su tesis titulada: Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática en niños de 5 años de un Centro Educativo Inicial de una Comunidad de Caracas. Venezuela.
18. Placeres (2000) realizó un trabajo titulado: Programa de estrategias metodológicas a los docentes para el desarrollo del conocimiento lógico-matemático en los niños de primer grado de la Escuela Básica “Polita de Lima”.
19. Rojas y Molina (1996) en su investigación documental titulada: El juego y el desarrollo socio emocional-Lima.
20. Palacios, J, y Castañeda, E, L. (2009): La primera infancia (0-6 años) y su futuro. Madrid.
21. Quesada R. (2008): Estrategias para el Aprendizaje Significativo. México.
22. Sarramona, Jaume (1995) Cómo improvisar cuentos, Barcelona.
23. Zabalza, M.A (2006): Didáctica de la Educación Infantil. Madrid.

ANEXOS

ANEXO 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Las situaciones lúdicas como estrategias para el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana-2016.

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	HIPÓTESIS	INDICADORES	MÉTODO
<ul style="list-style-type: none"> • Problema General: <p>¿De qué manera las situaciones lúdicas como estrategias facilitan el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana-2016?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Objetivo General <p>-Determinar de qué manera las situaciones lúdicas como estrategias facilitan el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana-2016.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Variable Independiente. <p>-Las situaciones lúdicas como estrategias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hipótesis General. <p>-Las situaciones lúdicas como estrategias se relacionan con el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana-2016.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.-Identifica cantidades en situaciones de juego. 2.-Identifica acciones de agregar y quitar hasta cinco objetos usando situaciones lúdicas. 3.-Agrupa objetos de acuerdo al color y expresa lo realizado. 4.-Realiza seriaciones de grande a pequeño. 5.-Expresa la comparación de cantidades de objetos: Muchos, pocos, ninguno. 6.-Propone acciones para contar hasta 10, utilizando situaciones de 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño <p>El diseño General de la Investigación será el no experimental y el diseño específico el transeccional correlacional.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Población <p>La población estará conformada por 90 niños de 5 años de la I.E.I N° 657 “Niños del</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Problemas 	<ul style="list-style-type: none"> • Objetivos Específicos 	<ul style="list-style-type: none"> • Variable 	<ul style="list-style-type: none"> • Hipótesis 		

<p>Específicos:</p> <p>-¿Cómo es el desarrollo de las capacidades matemáticas de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 657 “Niños del Saber”?</p> <p>-¿Qué estrategias de enseñanza-aprendizaje ofrecen las docentes para propiciar el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 657 “Niños del Saber”?</p> <p>-¿Cuáles son las situaciones lúdicas como estrategias que facilitan el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 657 “Niños</p>	<p>cos.</p> <p>-Conocer el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 657 “Niños del Saber”.</p> <p>-Diagnosticar cómo son las situaciones lúdicas como estrategias que ofrecen las docentes para propiciar el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 657 “Niños del Saber”</p> <p>-Conocer las situaciones lúdicas como estrategias para facilitar el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 657 “Niños del Saber”.</p>	<p>Dependiente</p> <p>-Desarrollo de las capacidades matemáticas.</p>	<p>Específicas.</p> <p>-El desarrollo de las capacidades matemáticas de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 657 “Niños del Saber” es regular.</p> <p>-Las situaciones lúdicas como estrategias que ofrecen las docentes para propiciar el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la I-E-I N° 657 “Niños del Saber” no son significativas.</p> <p>-Las situaciones lúdicas como estrategias facilitan el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I</p>	<p>juego.</p> <p>7.-Emplea estrategias para resolver problemas para comparar u ordenar cantidades.</p> <p>8.-Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar objetos.</p> <p>9.-Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para agrupar objetos.</p> <p>10.-Explica con su propio lenguaje sus procedimientos y resultados.</p>	<p>Saber”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muestra <p>La muestra estará conformada por 30 niños.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Método de Muestreo <p>Se utilizará el muestreo no probabilístico por conveniencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnica de Recolección de Datos <p>La técnica que se utilizará será la observación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instrumentos de Recolección de
--	--	--	---	---	--

del Saber”			N° 657 “Niños del Saber”.		<p>Datos</p> <p>El instrumento de recolección de datos será una Ficha de Observación y Registro de Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Método de Análisis. <p>-Descriptiva. -Chi cuadrado.</p>
------------	--	--	---------------------------	--	---

--	--	--	--	--	--

ANEXO N° 02
FICHA DE OBSERVACIÓN

INDICADORES	SIEMPRE	ALGUNAS VECES	NO LO HACE
1. Identifica cantidades en situaciones de juego.			
2. Identifica acciones de agregar y quitar hasta cinco objetos, usando situaciones lúdicas.			
3. Agrupa objetos de acuerdo al color y expresa lo realizado.			
4. Realiza seriaciones de grande a pequeño.			
5. Expresa la comparación de cantidades de objetos: Muchos, pocos, ninguno.			
6. Propone acciones para contar hasta 10, utilizando situaciones de juego.			
7. Emplea estrategias para resolver problemas para comparar u ordenar cantidades.			
8. Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar objetos.			
9. Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para agrupar objetos.			
10. Explica con su propio lenguaje sus procedimientos y resultados.			

REGISTRO DE EVALUACIÓN

- I. DATOS GENERALES
1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICAL:
 2. NIVEL EDUCATIVO:
 3. SECCIÓN:
 4. DIA:...
 5. HORA:...

II. CONTENIDO

N°	LOGROS DE APRENDIZAJE	LOGRADO BUENO (16 – 20)					LOGRADO REGULAR (11 – 15)					NO LOGRADO (0 – 10)										
	Apellidos y Nombres	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
10																						
11																						
12																						
13																						
14																						
15																						
16																						
17																						
18																						
19																						
20																						

21																						
22																						
23																						
24																						
25																						
26																						
27																						
28																						
29																						
30																						