

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego como estrategia para la enseñanza de la matemática
en el nivel inicial.

Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda
Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Carmen Cipriana Nima Machacuay

PIURA - PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego como estrategia para la enseñanza de la matemática en el nivel inicial.

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su contenido y forma.

Carmen Cipriana Nima Machacuay. (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

PIURA - PERÚ

2018



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO.

En Piura, a los cuatro días del mes de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en la I.E.P Pontificia, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Alburquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "El juego como estrategia para la enseñanza de la matemática en el nivel inicial", para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora CARMEN CIPRIANA NIMA MACHACUAY.

A las QUINCE horas CERO minutos y de acuerdo a lo estipulado por el Reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo QUINCE.

Por tanto, CARMEN CIPRIANA NIMA MACHACUAY, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las QUINCE horas con VEINTE minutos, el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.


Dr. Segundo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, CARMEN CIPRIANA NIMA MACHACUAY estudiante del Programa Académico de Segunda Especialidad de Educación Inicial la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Tumbes.

Declaro bajo juramento que:

1. Soy autor del trabajo académico titulado: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA EN EL NIVEL INICIAL., la misma que presento para optar el título profesional de segunda especialidad.
2. El trabajo Académico no ha sido plagiado ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
3. El trabajo Académico presentado no atenta contra derechos de terceros.
4. El trabajo Académico no ha sido publicado ni presentado anteriormente para obtener grado académico previo o título profesional.
5. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la UNTUMBES cualquier responsabilidad académica, administrativa o legal que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de El Trabajo Académico, así como por los derechos sobre la obra y/o invención presentada.

Tumbes, _____ de 2018

Firma

CARMEN CIPRIANA NIMA MACHACUAY

A quienes hicieron posible este gran sueño, este reto para superar y poder; desde donde me encuentre ayudar a los más pequeñines de la escolita.

A mi familia, hijos, amigos, a todos ellos, infinitas gracias por sus muestras de confianza en mi persona, el saber que hay personas al lado tuyo que inspiran a más logros de mí, hacen que se redoblen las ganas de vivir en este apasionado mundo de la educación.

ÍNDICE

ÍNDICE	6
RESUMEN.....	8
INTRODUCCIÓN	9
CAPITULO I.....	12
EL JUEGO Y EL LOGRO DE APRENDIZAJES EN EL NIVEL INICIAL	12
1.1. El juego	12
1.2. El juego en la educación.....	16
1.3. Importancia del juego en la educación	16
1.4. El juego fuente de aprendizaje según el nuevo enfoque pedagógico	18
1.5. El juego como aprendizaje y enseñanza.....	19
1.6. El juego y el desarrollo de la motivación	22
1.7. Las relaciones interpersonales en el juego	23
1.8. Clasificaciones de los juegos.....	23
1.8.1. Competición	23
1.8.2. Juegos de azar.....	24
1.8.3. Imitación.....	24
1.8.4. Torbellino o vértigo	24
1.8.5. Juego educativo	24
1.8.6. Juegos cooperativos.....	25
CAPITULO II	26
JUEGO Y MATEMÁTICA EN EL NIVEL INICIAL	26
2.1. Finalidad de las matemáticas en la educación inicial.....	26
2.2. ¿Cómo aprender matemática?	27
2.3. ¿Cuáles son las condiciones necesarias para el aprendizaje de la matemática?.....	28
2.4. Juego y matemáticas en la educación inicial.....	28
2.5. Desarrollo de habilidades matemáticas mediante el juego.....	32
2.6. Importancia del juego para entender la matemática.....	33
2.7. El docente y el juego en la educación inicial	34
2.8. Necesidad del juego en la enseñanza de la matemática	37
2.9. Función del juego en matemática.....	39
2.10. Estimulación temprana y matemática	41
2.11. Consideraciones a tener en cuenta al jugar con las matemáticas	41
2.12. Capacidades transversales durante el juego	42

CAPITULO III	44
ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS	44
3.1. Importancia de la planificación	44
3.1.1. Organización anual	44
3.1.2. Preparación del espacio	44
3.1.3. Preparación de la sesión	45
3.2. Actitud de la docente	48
3.3. Actitud ante el aprendizaje	49
3.4. Evaluación de Progreso	49
3.5. Recomendaciones generales para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje	50
CONCLUSIONES	57
REFERENCIAS CITADAS	58

RESUMEN

El propósito de la presente indagación radica en abordar el aspecto teórico-conceptual y metodológico del juego como estrategia para la enseñanza de la matemática en el nivel inicial, a fin de incentivar en los niños el gusto por la matemática. El trabajo académico aborda tres ejes temáticos: información relacionada al juego y el logro de aprendizajes en el nivel inicial; aspectos conceptuales relacionados al juego en las matemáticas y; orientaciones pedagógicas a docentes para implementar actividades lúdicas. La investigación concluye que los juegos educativos favorecen la disposición hacia el aprendizaje de la matemática, donde el niño de manera autónoma y a través del movimiento y la interacción con otros aprenda nociones matemáticas de manera significativa.

Palabras clave: Juego, matemáticas, aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

Desde una perspectiva de trascendencia, este trabajo monográfico pretende dar luces acerca del valor del juego como estrategia privilegiada para la enseñanza de las matemáticas y de intervención pedagógica con niños del nivel inicial. Partimos del supuesto de que es necesario edificar un cuerpo de conocimientos vinculados a la relación “juego-aprendizaje” que apoye la inclusión sistemática de la práctica del “juego relevante” en los programas de atención educativa de los niños.

Esta inclusión es altamente estratégica para la construcción de un modelo educativo con equidad y democracia, en la que el juego tendría el potencial de brindar a cualquier niño, sin discriminación, las mejores oportunidades para desplegar el propio potencial personal y lograr una madurez evolutiva integral, base indispensable para los aprendizajes presentes y futuros.

Estudios han demostrado que la aplicación de programas relacionado con la parte lúdica, propia de los niños, ayuda a despertar y/o incrementar el interés por el aprendizaje de las matemáticas y logran aprendizajes significativos. Pero también numerosos resultados de investigaciones demuestran que la exposición a experiencias diversas y estimulantes durante los primeros años de vida son determinantes para el desarrollo del cerebro y de la personalidad de los niños y niñas. Esto significa que el desarrollo que alcanza un niño hasta los 5 años de edad será un fuerte predictor de su desempeño en los primeros años de la escuela. En otras palabras nuestra mejor oportunidad para generar un impacto en la vida de niños y niñas la tenemos ahora, como docentes de educación inicial.

En las instituciones educativas, la situación académica de los niños es que presentan un bajo nivel de rendimiento académico en el área de matemática, el que se manifiesta con la apatía y el desinterés por el área, por ello a través del juego se debe motivar a

los niños para que logren aprendizajes y les resulte agradables las sesiones de matemática.

Sin embargo, las investigaciones también demuestran que las diferencias en el aprendizaje de las matemáticas son las que perduran en el tiempo de manera más estable. Es decir, el conocimiento matemático que tiene el niño al inicio de la etapa escolar predice de manera estable su rendimiento a lo largo de sus años en la escuela. Las brechas en conocimientos matemáticos entre uno y otro niño al llegar a primer grado, por más pequeñas que parezcan, se hacen cada vez más grandes, al no haber logrado afianzar aprendizajes previos que le permitan afrontar los retos del siguiente grado.

La enseñanza de las matemáticas en el nivel inicial es recomendable porque es aquí, a una edad temprana, donde es más fácil reducir estas disparidades. Por lo tanto, es de gran importancia fomentar las capacidades matemáticas en la etapa previa a la escuela con el objetivo de ofrecer un buen comienzo, en igualdad de oportunidades, a todos los niños y niñas.

Pero, no solo se trata de darles un buen comienzo en la escuela, sino que es importante mencionar el impacto que tiene el desempeño matemático en el futuro del escolar y en la sociedad a la que pertenecen nuestros niños y niñas. Parece obvio, pero los niños con pocas habilidades matemáticas, se vuelven adultos con pocas habilidades matemáticas. Con cada vez menos oportunidades para adquirir estos conocimientos y recuperar el tiempo perdido.

Entonces, si aprender capacidades matemáticas en inicial puede predecir un buen comienzo en la escuela y este puede predecir el desempeño exitoso a lo largo de los años escolares, y luego brindar mejores posibilidades laborales; al potenciar las habilidades matemáticas en niños del nivel inicial brindamos oportunidades de un futuro exitoso no sólo para los niños sino para la sociedad de la que forman parte.

Es por todos estos motivos, que nosotros consideramos tan importante la educación inicial, y dentro de ella, enfocar nuestros esfuerzos en un programa que ayude a fomentar capacidades matemáticas en niños y niñas de 5 años.

Vista la realidad de los niños que muestran desinterés, rechazo, indiferencia y apatía por aprender matemática, es urgente y necesario buscar estrategias motivadores que los lleve a lograr aprendizajes que eleven el nivel de rendimiento, es por ello que este trabajo monográfico pretende revalorar el juego matemático a fin de brindar mejores oportunidades de aprendizaje a los niños.

Pues el valor del juego radica en que este se usa como un medio para lograr mejores resultados en el proceso aprendizaje-enseñanza. Mediante la aplicación de juegos estaremos promoviendo la participación consciente y efectiva de los estudiantes, estimulando en ellos la capacidad para construir y crear aprendizajes.

Los docentes debemos aplicar juegos a fin de conocer cuáles son los efectos que producen en el logro de competencias de nuestros niños y así poder aportar al campo de la innovación pedagógica y curricular.

El presente trabajo académico persigue objetivos que lo guían en su desarrollo y entre ellos tenemos al **OBJETIVO GENERAL**: Comprender la importancia del juego como estrategias de enseñanza de la matemática en educación inicial; asimismo, tenemos **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**: 1. Entender el papel del juego en el logro de los aprendizajes en el nivel inicial también 2. Conocer la relación del juego y la matemática y las orientaciones pedagógicas para su relación.

CAPITULO I

EL JUEGO Y EL LOGRO DE APRENDIZAJES EN EL NIVEL INICIAL

1.1. El juego

“El juego es una actividad que responde a motivaciones inconscientes. Estas motivaciones a las cuales los instintos proveen de su energía psíquica, están ligadas a la vida de fantasía y al mundo interno de cada individuo, psicológicamente responde a una necesidad humana tanto de niños como de adultos. El placer logrado sirve para negar sufrimientos y miedos en el ámbito de la realidad externa del yo.” (Gonzales, 2006, p. 31)

“El juego es el primer medio de expresión de la actividad psicomotora del niño. En su forma más elemental el juego lo realiza el niño en forma solitaria con sus propios miembros o instrumentos. Más adelante el juego se transforma en actividad social, realizado por varios de acuerdo a ciertas reglas admitidas por todos, que regulan sus posibilidades de acción y sus consecuencias.” (Gonzales, 2006, p. 31)

“El juego tiene un alto valor educativo (estimulo del interés, desarrollo del sentido de observación, cooperación, y convivencia). Tiene también un valor psicoterapéutico en cuanto que por una parte sirve para el diagnóstico, al manifestar conflictos y actividades del niño o del adulto, por otra parte se utiliza para hacerle comprender sus problemas y enseñarle la solución. Para tener ocupado al adulto enfermo o ayudarle a reinsertarse en la sociedad.” (Gonzales, 2006, p. 31)

“El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La vida de los niños es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza interna

que les impulsa a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, correr, saltar, etc. Es el origen para que llegue al pleno disfrute de su libertad de movimiento.” (Encuentos, s.f. pàrr. 1)

“Los niños se revelan de la manera más sana, limpia o transparente en su vida lúdica. No juegan por mandato, orden o compulsión exterior, juegan movidos por una necesidad interior.” (Encuentos s.f. pàrr. 1).

El juego es el principal medio por el que el niño aprende y desarrolla todas sus habilidades y capacidades, además a través de él logra aprendizajes.

Diversas investigaciones han demostrado que el juego, no sólo es un canal de expresión del niño, sino que es el modo privilegiado a través del cual se desarrolla y adquiere las principales capacidades del desarrollo. De este modo, los hallazgos muestran que la práctica del juego refleja y produce cambios cualitativos y cuantitativos a nivel de las diferentes variables del funcionamiento general, entre las cuales podemos mencionar el desarrollo del yo, el estilo cognitivo, la adaptabilidad, el funcionamiento del lenguaje, la responsabilidad emocional y conductual, el nivel de desarrollo moral y social, la capacidad intelectual, los estilos de afronte, las estrategias de resolución de problemas y los modos de aproximarse a percibir e interpretar el mundo circundante, entre otros.

Sin embargo, la relación “juego-aprendizaje” no es clara para muchos padres y docentes, esto se refleja en sus prácticas de crianza y pedagógicas respectivas, sus actitudes frente al juego, el lugar que ocupa en su jerarquía de valores, el espacio y tiempo que le otorgan para su despliegue, entre otros. Estudios peruanos muestran que el juego para un buen porcentaje de padres y madres es “una pérdida de tiempo”, apareciendo juego y aprendizaje formal como dos ámbitos, donde el primero puede interferir con el segundo (Silva, 1999). Es decir, juego y aprendizaje se perciben, en términos generales, como dos experiencias desarticuladas y hasta excluyentes. El juego es asumido como una actividad de diversión “propia y natural del niño”, pero que debe ocurrir en espacios y tiempos que no interfieran ni con el aprendizaje formal, ni con las tareas que se espera los niños realicen en el hogar (Andrade, 2000, Panez,

2000). No ocurre exactamente lo mismo entre los educadores de educación inicial. El juego es valorado por ellos como una actividad inherente al niño y es incorporado ciertamente en sus práctica pedagógica (Silva, 1999). Sin embargo, la práctica del juego es empleada, por lo general, como un procedimiento auxiliar dentro de las aulas que apoya la trasmisión de conocimientos o la adquisición de competencias, no llegando a tener un valor en sí mismo como herramienta sistemática, y menos aún, como metodología básica a favor del desarrollo del niño y logro de aprendizajes.

El docente de los diferentes niveles: inicial, primaria y secundaria; debe usar actividades lúdicas para crear un ambiente que le facilite el llevar a cabo sus actividades. La relación “juego-aprendizaje” no es percibida así en su real magnitud, sino muy débilmente, acaso como un modo de motivación para los niños, en la medida en que se asocia el juego como una actividad propia de diversión y entretenimiento.

En la actual estructura curricular peruana, el juego ocupa un lugar importante en la concepción de educación vigente, se menciona como una estrategia de aprendizaje y se vincula con el desarrollo del niño y el desarrollo de las sesiones.

El juego como estrategia de intervención educativa, permite intervenir pedagógicamente con una propuesta educativa basada en el juego para la generación de aprendizajes nuevos, y sobre todo, para la adquisición de progresos evolutivos.

Ahora, si bien el juego en términos generales es indispensable y benéfico para el desarrollo integral del niño y el logro de nuevos aprendizajes, es cierto también que no todos los juegos y prácticas lúdicas tienen efectos similares. Más aún, podría mencionar estudios que demuestran que algunos juegos pueden tener consecuencias negativas para el niño (por ejemplo, los videojuegos en ciertas condiciones). Sin quedarnos en los extremos, lo cierto es que los desarrollos actuales sobre la teoría del juego realizan esfuerzos por afianzar los puentes operativos entre la actividad lúdica del alumno.

Todo lo mencionado se traduce en la necesidad de determinar con mayor especificidad las cualidades y criterios que permitan identificar aquellas actividades lúdicas -

espontáneas o no- que son relevantes para el desarrollo del niño y que tienen estrecha relación con sus procesos de aprendizaje. Es en este tema que ubicamos un posible segundo origen de las actitudes de padres y maestros frente al juego y el lugar contrapuesto en que lo colocan respecto al aprendizaje formal. Parte de este problema es que muchos adultos asocian predominantemente al juego con actividades irrelevantes para el aprendizaje, dando lugar a la agudización de una supuesta dicotomía juego-aprendizaje, donde ambos aspectos se contraponen. Se hace así necesario explorar científicamente a este nivel y construir conocimientos que permitan dilucidar al respecto.

“Además el problema del aprendizaje de las matemáticas tal vez es uno de los mayores retos para la educación actual, los factores que inciden en el problema son múltiples el profesor y su didáctica, la sociedad y el entorno familiar reproducen estereotipos que desalientan a la gran mayoría de los estudiantes a dedicarse a esta área; antes de empezar el estudiante ya tiene la idea de que las matemáticas es la más difícil de las áreas.” (Maris, s.f. p. 1)

“El rechazo de las matemáticas por parte de los estudiantes es un problema muy complejo, se puede notar que existe una sucesión de errores de: concepción, metodología y orientación, la familia también recicla el problema del rechazo a las matemáticas, es muy común escuchar frases como: La matemática es muy difícil de aprender, sólo los más capaces están en condiciones de dominarla, la matemática es una ciencia exacta, por tanto es rígida y hay que tener mucha dedicación e inteligencia para calcular bueno, o todos son buenos para las matemáticas, a mí tampoco me gustaba las matemáticas, y así, se puede observar una serie de expresiones que fomentan el rechazo y que están enraizadas en la cultura misma de ahí que sobran razones para no esperar una aceptación masiva de las matemáticas por parte de los estudiantes.” (Maris, s.f. p. 1)

Es necesario utilizar juegos con los niños del nivel inicial, pues este se hace interesante para los niños, y les permitirá manipular materiales y hará que la actividad

de aprendizaje sea más efectiva e interesante, esto se logrará porque el niño tendrá una actitud favorable para aprender y porque el material que pueda manipular o manejar tendrá significado lógico que le ayudará a aflorar sus conocimientos previos que puedan tener un significado lógico y psicológico con el nuevo contenido a aprender. Por eso creo importante aplicar un programa de juegos como estrategia de aprendizaje que reúna las condiciones necesarias para crear aprendizajes significativos. De esa forma recreamos experiencias novedosas de enseñanza y no estoy esperando a que alguien nos diga cómo debemos enseñar los contenidos del área, ya que “el verdadero cambio y éxito en nuestra actuación docente se dará en la medida en que comprendamos cómo aprenden nuestros niños y a través de qué procedimientos, para, a partir de allí, construir nuestra intervención.

1.2. El juego en la educación

“El juego es un desenvolver sus potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales desde el interior de la persona que se educa. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo.” (Garzòn, 2011, p. 12)

La calidad de experiencias y conocimiento o realizaciones generan las cualidades deseadas.

La educación puede graficarse del siguiente modo:

- Educación como uno de los fines del juego:
- Realidad Jugar Educar Objetivo
- Presente Cambio de Conducta Educativo

“Jean Piaget comenta que el juego es un caso típico de conducta desperdiciada por la escuela tradicional, por parecer desprovisto de significado funcional, pues el juego constituye la forma inicial del desarrollo de las capacidades y refuerza el desarrollo de los mismos.” (Buitròn & Recalde, 2011, p. 21)

1.3. Importancia del juego en la educación

“Caneo, M. (1987), plantea que la utilización del juego dentro del aula, desarrolla ciertas ventajas en los niños, no tan solo concernientes al proceso de

cognición de ellos, sino en muchos aspectos más que pueden ser expresados de la siguiente forma” (Porras, s.f. p. 2):

- “Permite romper con la rutina, dejando de lado la enseñanza tradicional, la cual es monótona.” (Porras, s.f. p. 2).
- “Desarrollan capacidades en los niños, ya que mediante los juegos se puede aumentar la disposición al aprendizaje.” (Porras, s.f. p. 2).
- “Permiten la socialización; uno de los procesos que los niños deben trabajar desde el inicio de su educación.” (Porras, s.f. p. 2).
- “En lo intelectual-cognitivo fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, entre otros.” (Porras, s.f. p. 2).

“Todas estas ventajas hacen que los juegos sean herramientas fundamentales para la educación, ya que gracias a su utilización se puede enriquecer el proceso de enseñanza - aprendizaje.” (Porras, s.f. p. 2).

Todas las personas siempre necesitamos jugar, especialmente los niños. Los adultos hemos de ayudar a descubrirlos y usarlos pues el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado. El juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que no le podemos negar. (Santamaria, s.f. p. 1)

“El juego es importante porque es trascendente y” (Haydee, 2015, pàrr. 1):

- “Pone en actividad todos los órganos del cuerpo.” (Haydee, 2015, pàrr. 1).
- “Fortifica y ejercita las funciones psíquicas.” (Haydee, 2015, pàrr. 1).
- “Es un factor poderoso para la preparación de la vida social de la persona.” (Haydee, 2015, pàrr. 1).
- “Ayuda a aprender la solidaridad.” (Haydee, 2015, pàrr. 1).
- “Forma y consolida el carácter.” (Haydee, 2015 pàrr. 1).
- “Estimula el poder creador.” (Haydee, 2015, pàrr. 1).
- “Desenvuelve el lenguaje” (Haydee, 2015, pàrr. 1).
- “Despierta el Ingenio.” (Haydee, 2015, pàrr. 1).

- “Desarrolla el espíritu de observación.” (Haydee, 2015, pàrr. 1).
- “Afirma la voluntad y perfecciona la paciencia.” (Haydee, 2015, parr. 2).
- “Favorece la agudeza visual, táctil y auditiva.” (Haydee, 2015, pàrr. 2).
- “Aligera la noción del tiempo y el espacio” (Haydee, 2015, pàrr. 2).
- “Da soltura, elegancia y agilidad al cuerpo” (Haydee, 2015, pàrr. 2).
- “El juego posibilita el desarrollo psicológico, social y espiritual del hombre” (Haydee, 2015, pàrr. 2).

1.4. El juego fuente de aprendizaje según el nuevo enfoque pedagógico

“Se debe considerar dentro de los juegos también aquellos que no se genera con una finalidad competitiva, en los que no haya ganadores ni perdedores, en los que todos puedan jugar, tanto los que tienen más habilidades como aquellos que tienen que superar algunas habilidades, los juegos de trabajo cooperativo” (Haydee, 2015, pàrr. 6).

Los juegos se pueden unir a relaciones o motores como:

- “Juegos e intenciones educativas
- Juegos y respeto a las diferencias
- Juegos y construcción de la personalidad.” (Haydee, 2015, pàrr. 6).

Sin embargo no se quiere negar la realidad de los juegos competitivos ni la necesidad de trabajarlos adecuadamente.

“La importancia del juego en la infancia está altamente reconocida, debido a que” (Haydee, 2015, pàrr. 7):

- “Permite realizar un desarrollo equilibrado.” (Haydee, 2015, pàrr. 7).
- “Para el niño es una herramienta de relación con los otros, con el entorno social y consigo mismo.” (Haydee, 2015, pàrr. 7).

El juego es primordialmente una fuente de placer y de aprendizaje de toda clase, que ayuda al niño en su desarrollo personal y social. Además posibilitan a que el docente lo pueda aprovechar como instrumento educativo, brindándole los siguientes beneficios:

- “Actividad natural de niñas, niños que proporciona placer, satisfacción y diversión, actividad motivadora.” (Haydee, 2015, pàrr. 8).
- “Medio del que se dispone para experimentar cosas nuevas, probar nuevas habilidades.” (Haydee, 2015, pàrr. 8).
- “Permite desarrollar capacidades de toda clase (integral)” (Haydee, 2015, pàrr. 8).
- “Permite conocer cuáles son las características propias, las posibilidades y los límites personales.” (Haydee, 2015, pàrr. 8).
- “Permite establecer relaciones con los otros (pares)” (Haydee, 2015, pàrr. 8).
- “Permite ir entendiendo el mundo que le rodea, como funciona y se incorpora a ella como ser social.” (Haydee, 2015, pàrr. 8).

1.5. El juego como aprendizaje y enseñanza

“Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de gran provecho” (Bueno, 2012, pàrr. 1).

“Como adultos a veces pensamos que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.” (25452009, 2015, p. 7)

“Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.” (El juego en la educación inicial, 2012, pàrr. 3)

“El tiempo para jugar es tiempo para aprender. Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños y adolescentes en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.” (El juego en la educación inicial, 2012, párr. 4-5)

“El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués. Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.” (El juego en la educación inicial, 2012, párr. 6-7)

“La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño” (El juego en la educación inicial, 2012, párr. 8).

“Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus inventos les encantan. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro la radio, la lectura, etc.” (El juego en la educación inicial, 2012, párr. 9-11)

“Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa.” (El juego en la educación inicial, 2012, párr. 12).

“La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc. Necesita de esta gimnasia.” (El juego en la educación inicial, 2012, párr. 14).

“El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.” (El juego en la educación inicial, 2012, párr. 15)

“Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo.” (El juego en la educación inicial, 2012, párr. 16)

“Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario.” (El juego en la educación inicial, 2012, párr. 17)

“Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión.” (El juego en la educación inicial, 2012, párr. 18).

“El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable.” (El juego en la educación inicial, 2012, párr. 19)

“Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc.” (El juego en la educación inicial, 2012, párr. 20).

1.6. El juego y el desarrollo de la motivación

“El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad.” (El juego en la educación inicial, 2012, párr. 21).

“El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta. Estamos seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador.” (El juego en la educación inicial, 2012, párr. 22)

“Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos.” (El juego en la educación inicial, 2012, párr. 23).

“La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil. Se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la

explicación de por qué de nuestras acciones.” (El juego en la educación inicial, 2012. párr. 24)

1.7. Las relaciones interpersonales en el juego

Las relaciones entre niño, docente y padres de familia, se fortalecen debido a que:

- El niño no solo es objeto de enseñanza.
- En los juegos se da a cada quien la importancia que merecen.
- En los juegos durante todo el tiempo se busca y se logra mayor comunicación.
- Se da un tratamiento amical, que es provechoso para participar de los juegos y las distracciones.
- El niño conversar sobre sus intereses y alegrías al realizar tareas comunes.
- El niño, en el juego, en el trabajo o cualquier otra circunstancia aprende a respetar y se siente respetado y si en su medio ve que se respetan.
- El niño opta por una conducta de equilibrio, puede discutir, dialogar, analizar, rechazar, crear, juzgar, evaluar, reclamar en igualdad de condiciones que sus pares.
- En el juego no es necesario aplicar castigos porque muchas veces se puede hacer sentir mal al niño que ha obrado mal, además esto generan inhibiciones, producen resentimientos y deseos de venganza, crea temor a la autoridad.
- Los juegos deben ser motivo de sonreír, ser cordial hablar con dulzura, ser servicial, ser generoso, no desestimar con opiniones. Debemos estar atentos para que ante situaciones y actitudes adversas realizar un proceso de reflexión.

María Montessori menciona que “uno de los principios fundamentales de la pedagogía científica debe ser la libertad de los alumnos, libertad que permita el desarrollo de las manifestaciones espontáneas de niño”.

1.8. Clasificaciones de los juegos

1.8.1. Competición

Comprende tantos los juegos centrados en el cuerpo (boxeo, lucha, carrera, etc.), como los ligados al ejercicio de una facultad mental (ajedrez, barajas, etc.), desde los

individuales (esgrima, tenis, etc.) a los grupales (fútbol, básquet, vóley, etc.). Esta clase de juegos se encuentran dentro de determinadas normas o leyes (reglas de juego). Es requisito fundamental la igualdad de condiciones entre los competidores.

1.8.2. Juegos de azar

Comprende todos los juegos en los que interviene el azar (ruleta, dados, lotería, etc.) y en que la decisión no depende del jugador. No se juega contra un adversario y en pie de igualdad, sino contra el destino, en su condición de desconocido y omnipotente.

1.8.3. Imitación

Comprende aquellos juegos en el que el jugador finge ser otro. Asume otra personalidad, se disfraza y se comporta de acuerdo a un modelo que conscientemente imita (ladrón, policía, mamá, papá, superman, etc.). Es innegable el parentesco de esta clase de juego con el teatro, que fue y es, un juego basado en actuar como si uno cambiara (deliberada, consciente y libremente) de identidad.

1.8.4. Torbellino o vértigo

Es un intento de provocar en uno mismo, por un movimiento rápido de rotación o de caída, un estado orgánico de confusión y de estupor. Estos juegos pueden lograrse con intervención de aparatos mecánicos (columpios, tobogán, calesita, etc.), o sin ellos (rondas, saltos, etc.).

1.8.5. Juego educativo

“El juego representativo en la escuela constituye un medio educativo y didáctico, necesario por razones pedagógicas, psicológicas y también metódico –didácticas, por lo que ya debería ser incluida en los planes de enseñanza del grado primario. La motivación pedagógica está basada en la necesidad del orden que condiciona la forma del juego, y a la vez en la exigencia de concentración. El juego representativo puede significar un estímulo para crear algo conjunto”. (Kuper, 1993, p. 212)

1.8.6. Juegos cooperativos

“Se refieren a aquellos que se contraponen a la competencia o procuran no establecer desigualdades entre los participantes, por el contrario, fomentan la aproximación y entendimiento entre los jugadores; la creatividad, comunicación afecto y respeto por el otro, son denominadores comunes que resaltan durante la participación de los integrantes. Dicho de otra forma, la cooperación entre los miembros del equipo es el elemento esencial para lograr el objetivo de movimiento buscado, dicho de otra forma, si no es posible que exista cooperación entre los miembros del equipo no es posible lograr el objetivo de movimiento que se pretende en el juego.” (Normalistas, 2012, pàrr. 2)

CAPITULO II

JUEGO Y MATEMÁTICA EN EL NIVEL INICIAL

2.1. Finalidad de las matemáticas en la educación inicial

“La enseñanza de la Matemática tiene la finalidad de desarrollar la capacidad de razonamiento y la facultad de la abstracción. Su rigor lógico y sus métodos aplicados a los distintos fenómenos y aspectos de la realidad deben ir unidos en este nivel a la observación y la experimentación para potenciar el aprendizaje inductivo, en situaciones próximas a los niños.” (Taco, 2013, p. 32)

“La adquisición del conocimiento matemático va paralela al desarrollo del pensamiento lógico, y el eje central en torno al cual giran esta adquisición y desarrollo, es la resolución de problemas. Ese conocimiento avanza mediante la comprensión de los conceptos, el estudio de las propiedades y estructuras que los relacionan, y el contenido lógico de los razonamientos que utiliza. Estos contenidos estimulan, por su carácter formativo básico, tanto el desarrollo de las capacidades, habilidades y destrezas de los niños, como su mejor desenvolvimiento en otras áreas de conocimiento despertar la curiosidad por la Matemática, el interés y el esfuerzo por entenderlas son los empeños fundamentales de esta área. Descubrir las posibilidades de la propia capacidad para entender, razonar y aplicar correctamente los conocimientos adquiridos, son acciones que, convertidas en hábito, facilitarán la capacidad del alumno para enfrentarse a la detección y resolución de problemas en los distintos ámbitos en los que habrá que desenvolverse.” (Ministerio de cultura, educación y deporte de España, s.f. p. 117)

2.2. ¿Cómo aprender matemática?

Resumiendo los planteamientos del Ministerio de Educación (2015), el aprendizaje de la matemática se da en forma gradual y progresiva, acorde con el desarrollo del pensamiento de los niños; vale decir, depende de la madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal del niño que permitirá desarrollar y organizar su pensamiento; de allí que sea 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.

“El juego como estrategia lúdica que el niño experimenta pone en evidencia nociones que se dan en forma espontánea; además el clima de confianza creado por la o el docente permitirá afianzar su autonomía en la resolución de problemas, utilizando su propia iniciativa en perseguir sus intereses, y tener la libertad de expresar sus ideas para el desarrollo de su pensamiento matemático; por lo tanto, la enseñanza de la matemática no implica acumular conocimientos memorísticos, por lo que es inútil enseñar los números de manera mecanizada; implica propiciar el desarrollo de nociones para la resolución de diferentes situaciones poniendo en práctica lo aprendido.” (Sullca, 2017. p. 13)

“Sobre el particular M. Suzanne Donovan, basándose en trabajos de investigación en antropología, psicología social y cognitiva, afirma que los estudiantes alcanzan un aprendizaje con alto nivel de significatividad cuando se vinculan con sus prácticas culturales y sociales, es decir, vincular el proceso de enseñanza y aprendizaje a la vida cotidiana de los estudiantes; lo cual es concordante con el enfoque de Freudenthal, quien señala que la visión de la práctica matemática escolar no está motivada solamente por la importancia de su utilidad, sino principalmente por reconocerla como una actividad humana, lo que implica que hacer matemática como proceso es más importante que la matemática como un producto terminado.” (Sullca, 2017, p. 13)

2.3. ¿Cuáles son las condiciones necesarias para el aprendizaje de la matemática?

Sintetizando lo planteado por el Ministerio de Educación (2015), se señala las siguientes consideraciones a tomar en cuenta en el trabajo con los niños para favorecer el actuar y pensar matemáticamente.

- “Establecer un clima de confianza para que los niños puedan disfrutar en diversas actividades.” (Sullca, 2017, p. 19).
- “Ser paciente, respetando los ritmos de aprendizaje de cada niño” (Sullca, 2017, p. 19).
- “Si es una situación de juego o una actividad lúdica propuesta por los docentes, debemos observarla, acompañarla e 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” (Sullca, 2017p. 19).
- “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” (Sullca, 2017, p. 19).

2.4. Juego y matemáticas en la educación inicial

“Jugar es una actividad universal, la cual ha estado siempre presente en todas las culturas y acompaña el desarrollo de la humanidad. Platón decía: enseñadle a través de juegos; tal consejo ha sido invocado muchas veces por educadores, quienes han tratado de introducir sistemáticamente actividades lúdicas en la educación formal. En la escuela debemos aprovechar las ventajas que favorecen el uso de juegos de diferentes tipos, pues generan un contexto emocional y afectivo muy propicio para el desarrollo de ideas matemáticas. El placer intrínseco que se experimenta al resolver un enigma o ganar en un juego es algo que un docente debería aprovechar para crear un clima de actividad matemática

en el aula. Entre otras razones, un juego puede llevar sutilmente a los estudiantes a investigar nuevas técnicas para resolver problemas.” (Espiniza, 2013, p. 1)

“El juego es activo y participativo por naturaleza, favorece la comunicación horizontal, despierta la curiosidad y el interés por la investigación, brinda oportunidades para aprender y así obtener reconocimiento y autoestima. Además, los juegos pueden remplazar ventajosamente algunos trabajos prácticos rutinarios (ejercicios) por un proceso automotivante. Creemos conveniente citar aquí al gran divulgador matemático e inventor de juegos Martín Gardner: El mejor método para mantener atento a un estudiante es seguramente proponerle un juego matemático intrigante, un rompecabezas, un truco mágico, una chanza, una paradoja, un modelo o cualquiera de esas mil cosas que provee la matemática recreativa y que algunos profesores serios y aburridos rechazan por considerarlas frivolidades.” (Arabebe, 2014, pp. 4-5)

Desde la perspectiva de las capacidades intelectuales, el juego desarrolla habilidades concretas de pensamiento estratégico, planificación, toma de decisiones, estimación, demostración y verificación.

Los juegos de base matemática tienen también una estrecha relación con el razonamiento matemático, en particular con el razonamiento hipotético.

El juego ha sido un elemento muy importante en el desarrollo de la matemática. La investigación de algunos de ellos llevó a la creación de importantes teorías matemáticas como la de grafos, la de probabilidades, el análisis diofántico, entre otros. No es pues sorprendente, entonces, el interés que matemáticos de renombre le dieron a los rompecabezas, paradojas y juegos.

“Entonces es fundamental conocer estrategias que sean atractivas e innovadoras que estimulen al niño, ya que de esta forma existirán altos niveles de disposición hacia la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas. En el proceso de adquisición de conceptos se hace necesario innovar en la enseñanza, por esta razón, los

juegos puedes ser útiles para presentar contenidos pre-matemáticos, para trabajarlos en clase y para afianzarlos desarrollando la creatividad y habilidades para resolver problemas.” (Bustamante & Henao, 2015, p. 32)

“El juego y la matemática tienen muchos rasgos en común en lo que se refiere a su finalidad educativa. La matemática dota a los individuos de un conjunto de instrumentos que potencian y enriquecen sus estructuras mentales, y los posibilitan para explorar y actuar en la realidad. Los juegos enseñan a los niños a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con espíritu crítico, los juegos, por la actividad mental que generan, son un buen punto de partida para la enseñanza de la matemática, y crean la base para una posterior formalización del pensamiento matemático.” (Mosquera, Perea, & Mosquera, 2010, p. 27)

“El juego como proceso facilitador del conocimiento y dinamizador de la vida de los niños posibilita los espacios propicios en los que los niños interactúen consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrollando iniciativas propias, compartiendo sus intereses, desarrollando sus habilidades y destrezas. Este ofrece a los niños la posibilidad de estar activo, jugar es distraerse, divertirse, investigar, crear, evolucionar en integrarse.” (Mosquera, Perea, & Mosquera, 2010, p. 28)

“La actividad matemática ha tenido desde siempre un componente lúdico; ya que a través de este los niños adquieren con facilidad los conocimientos; el juego los motiva y los dispone de una manera activa participando en la construcción de sus propios conocimientos.” (Mosquera, Perea, & Mosquera, 2010, p. 28)

“La matemática, por su naturaleza misma, es también juego, si bien este juego implica proponer situaciones significativas y enriquecedoras, que estimule, potencie y desarrolle competencias asociadas a forma y número en los niños.” (Mosquera, Perea, & Mosquera, 2010, p. 28).

“Se considera que el juego es la estrategia más adecuada para transmitir a los niños el profundo interés y el entusiasmo que la matemática pueden generar y para proporcionar una primera familiarización con los procesos usuales de la actividad matemática. El gran beneficio de este acercamiento lúdico (juego) consiste en su potencia para transmitir a los niños la forma correcta de colocarse en su enfrentamiento con problemas matemáticos de su contexto; bajo esta perspectiva se cree que el mejor proceso para hacer matemática es proporcionar a los niños juegos significativos e interesantes en los que puedan explorar y desarrollar sus competencias y habilidades.” (Mosquera, Perea, & Mosquera, 2010, p. 28)

“Se hace importante destacar que la utilización adecuada de los juegos en el aprendizaje, facilita la comprensión de conocimientos, sobre la base de que los niños son más perceptivos con los temas recibidos a través de la utilización de estrategias lúdicas (juegos significativos)” (Mosquera, Perea, & Mosquera, 2010, p. 28).

En el juego se prioriza el aprendizaje activo, por medio de la exploración e interacción social. Además los recursos educativos deben ser diseñados para acompañar tanto a los niños, como a las docentes para que desarrollen de manera efectiva y lúdica los conceptos de forma y número.

Mediante el juego, la manipulación y comunicación se ofrece al niño un contexto de oportunidades de aprendizaje a través de los cuales puede ser:

- Protagonista: Porque el niño en cada actividad desarrolla su aprendizaje, mediante la exploración, el juego, el descubrimiento y la comunicación de sus decisiones y experiencias.
- Autónomo: Porque todas las actividades están centradas en el niño y es él o ella quien desarrollará dicha actividades confiado en su propia capacidad para aprender.

- Social: Porque busca que el niño se reconozca como un ser social, en constante interacción e intercambio de ideas con otros niños, preparándolo para su rol como ciudadano en la vida adulta.
- Reflexivo: Porque se generan las condiciones y oportunidades para que el niño relacione las matemáticas de manera natural con su vida cotidiana y desarrolle un pensamiento matemático.

2.5. Desarrollo de habilidades matemáticas mediante el juego

El juego ayuda al niño a desarrollar actitudes favorables hacia la matemática como:

- No tener temor a la matemática.
- No despreciar la matemática
- No verla como un área fácil
- Decir que es encantadora y divertida.

Aquí hay que considerar que:

- El temor a las matemáticas no es innato al niño.
- El niño es investigador, observador, creativo y el proceso de descubrimiento es satisfactorio para él.
- Responde basándose en lo que ve a su alrededor.
- Un niño de inicial puede interpretar información de acuerdo a lo explora y manipula así llega a una conclusión lógica.

Los niños adquieren habilidades matemáticas en diferentes momentos y el resolver los problemas acrecienta su autoestima. La angustia llega cuando un niño se siente incómodo con los números, las formas y las tareas, los ve como algo sin sentido.

Los niños deben tener objetos a la vista, en su entorno, para explorarlos, manipularlos, para resolver problemas concretos y no abstractos, deben darse cuenta que las matemáticas (números y formas) tiene relación con su mundo y están a su alrededor.

Se debe entender que el proceso de exploración es más importante que el producto final por eso las actividades matemáticas deben estar diseñadas para desarrollar la creatividad, la imaginación y la autoestima. Así los juegos le proporcionarán al niño una experiencia positiva en el uso de las matemáticas y les estimulará a jugar con ella de forma nueva y creativa, así mismo tiempo que desarrollará una confianza en la matemática que le acompañará durante toda su vida.

2.6. Importancia del juego para entender la matemática

El juego es una estrategia importante para desarrollar habilidades matemáticas y quizás sea una respuesta a la pregunta ¿cómo ayudar de niño a desarrollar actitudes positivas hacia la matemática?, pues a través de este el niño:

- “Pierde el temor a la matemática.
- No muestra desprecio a la matemática. (Encuentos, s.f. p. 1).
- “Lo ve como una actividad fácil, divertida y encantadora” (Encuentos, s.f. p. 1).
- “Se muestra investigador, observador, creativo y el proceso de descubrimiento es satisfactorio para él” (Encuentos, s.f. p. 1).
- “Responde basándose en lo que ve a su alrededor” (Encuentos, s.f. p. 1).
- “Puede interpretar información que ve y llegar sencillas conclusiones lógicas” (Encuentos, s.f. p. 1).
- “Adquiere habilidades matemáticas en diferentes momentos y el resolver los problemas acrecienta su autoestima” (Encuentos, s.f. p. 1).
- “Ya no siente angustia cuando llega el docente de matemática y se siente incómodo con los números.” (Encuentos, s.f. p. 1).
- “Tiene objetos a la vista, en su entorno, para explorarlos, manipularlos, para resolver problemas concretos y no abstractos.” (Encuentos, s.f. p. 1).
- Ve que las matemáticas tienen relación con su mundo.
- “Desarrolla actividades matemáticas diseñadas para desarrollar la creatividad, la imaginación y la autoestima” (Encuentos, s.f. p. 1).
- “Vive experiencias positivas en el mundo de las matemáticas y les estimulará a jugar con ellos de forma nueva y creativa” (Encuentos, s.f. p. 1).

- “Desarrolla confianza para hacer matemática, la misma que le acompañará durante toda su vida.” (Encuentos, s.f. p. 1)
- Se siente halagado por el logro, así los juegos deben ser amenos y deben estar bien planificados.
- Aprender a participar en equipo y permite dar y recibir sugerencias.
- Amplían sus habilidades de pensamiento.

Los juegos ayudan para que la matemática le guste cada niño y sea halagado por el logro por eso los ratos de juego deben ser amenos y deben estar bien planificados, estos ayudan a participar en equipo y permite dar y recibir sugerencias.

Además permite que los niños más destacados sean solidarios con los niños que tienen menos posibilidades de aprender, se debe formar un clima en el que todos (participen y de este modo todos ganan).

Los juegos ayudan a desarrollar y mejorar habilidades de leer, escribir y comprender, nos permiten arriesgar en la resolución de problemas y a desafiarse a uno mismo, amplían las habilidades de pensamiento y hace que los niños sean más receptivos.

El beneficio para el docente es que permite aceptar las diferencias de los niños y le ayuda a utilizar materiales apropiados a su nivel de desarrollo.

2.7. El docente y el juego en la educación inicial

Los docentes y auxiliares en el aula, en el patio, en los diferentes espacios en los que transita en niño en la institución educativas, deben aprovechar positivamente los juegos y fomentarlo.

El juego debe plantearse como una herramienta educativa que ha de aprovecharse, con esto decimos que la intervención de la persona adulta en el juego es necesaria (sin que tenga implicancia en los juegos libres que el niño juegan). Los juegos propuestos

por el docente, deben de basarse en el placer de jugar y no tanto en el rendimiento o resultado final. El proceso del juego ha de ser valioso en sí mismo, debe involucrar a participar a todos sin eliminarlos.

“El juego como una herramienta educativa da a la persona educadora dos posibilidades: Utilizarlo para trabajar, a partir de su práctica, las intenciones educativas que se establecen hacia cada persona y hacia el grupo; y utilizarlo para observar como es cada niño y cómo funciona el grupo. Utilizar el juego para trabajar las intencionalidades educativas: quiere decir programar aquellos aspectos que potencian los objetivos educativos que se tengan planteados.” (Aced, 2007, p. 15)

Con los juegos no competitivos se intenta dar herramientas de relación entre los niños que no se basen en superarse unos a otros. El prohibir en relación a los juegos competitivos es absurdo en algo libre como es el juego (solo se conseguirá lo contrario). Los docentes debemos potenciar juegos no basados en la competencia y animar a jugar, el que se quiera dar mayor importancia a los juegos no competitivos no quiere decir que formaremos niños que no sepan integrarse en la sociedad.

Con los juegos no competitivos se pretende aportar más modelos de relación:

- Más herramientas que hagan entender la variedad de posibilidades de moverse personal y colectivamente.
- Pero en ningún caso dejar a los niños sin recursos de integración social.

Los valores pedagógicos de la competición:

- “La emulación (imitar las acciones de otro para igualarle). No siempre funciona ya que hay niños que no tienen suficientes habilidades para llegar a ser como la otra persona a quien emula” (Asesorías académicas en cali, s.f. p. 1)
- “El saber ganar o perder. La vida está llena de situaciones de esta clase. Sin embargo será mejor fijarnos en los esfuerzos que se han utilizado el que logró bien, el que no se reforzará ese desgan” (Asesorías académicas en cali, s.f. p. 1).

- “El saber qué lugar ocupa una persona en el grupo. También se da el hecho de que habrá niños con pocas habilidades físicas (el típico niño torpe) no gane nunca, no habría de implicar el que los otros no lo quieran en su equipo, o que se sintiera rechazado o tuviera una pobre autoestima” (Asesorías académicas en cali, s.f. p. 1).

“Otros comentarios: ¿si, no hay juegos no competitivos? porque siempre estamos sujetos a la competencia con expresiones: el que se equivoca pierde, el que acaba primero gana, el que no hace los movimientos indicados pierde, etc.” (Asesorías académicas en cali, s.f. p. 1).

Y queda como es la actitud propia de la persona que siempre la lleva a la competencia. Solo hay que buscar: “El más” el más rápido, ágil, etc. Debemos también recordar que hay muchas personas que manifiestan que la competición es un buen estimulante del juego.

La razón es que es un recurso ampliamente utilizado, al cual todo el mundo está acostumbrado y ni se la cuestiona. Otra cosa será preguntarse si es el mejor estímulo para el juego. Es preferible que los niños se estimulen de otra manera.

Los juegos no competitivos son una opción educativa que, sin excluir otras, sirve para ir avanzando en el modelo de persona que se quiere para los niños que están en nuestras manos. Los aspectos que se tratan en los juegos no competitivos se precisan en la siguiente figura.

- “Los niños juegan por el placer de jugar, por participar en el juego, no para conseguir necesariamente un premio, una victoria. Valora el proceso del juego” (Asesorías académicas en cali, s.f. p. 1).
- “No tienen miedo de alcanzar el objetivo marcado de ser rechazado o fastidiado por los demás jugadores, ya que son aceptadas toda clase de habilidades, capacidades.” (Asesorías académicas en cali, s.f. p. 1).

- “Se favorece la participación de todos, de los “más dotados” y de los que no lo son tanto. No se excluye a ninguno por el hecho de que no tenga habilidades para jugar” (Asesorías académicas en cali, s.f. p. 1).
- “Todos los niños pueden ser protagonistas en el juego aunque no tengan habilidades”. (Asesorías académicas en cali, s.f. p. 1).
- “Los niños se ven en relación de igualdad, como amigos de juego y no como personas a las que hay que superar” (Asesorías académicas en cali, s.f. p. 1).
- “Los baremos (libro de cuentas ajustadas) sobre los que se debe conseguir están en función de uno mismo, no de los demás. La superación es de sí mismo.” (Asesorías académicas en cali, s.f. p. 1).
- “El juego colectivo se vive como una actitud conjunta, no individualizada, ya que no se centra en ningún niño ni con ningún grupo determinado.” (Asesorías académicas en cali, s.f. p. 1).

Nota 1:. Aspectos que se tratan en los juegos no competitivos. Tomado de “*Jugar y divertirse sin excluir: Recopilación de juegos no competitivos*”, por Guitart, R., 2007, p. 14.

2.8. Necesidad del juego en la enseñanza de la matemática

El juego en la enseñanza de la matemática es de menester, puesto que a decir de la autora del presente trabajo, no solo debe ser considerado como un pasatiempo, una diversión o, en el extremo como un estado de ocio o de pérdida de tiempo; sino, por el contrario es la actividad por excelencia que concreta el principio de formación integral de los estudiantes, en razón que no solo desarrolla la cognición y el aspecto físico, sino que además, fortalece el aspecto socioemocional. También el uso del juego como una estrategia de enseñanza en el área de matemática es importante, porque se trata de una herramienta que por excelencia genera motivación intrínseca, retos y expectativas en los educandos.

En relación con lo anterior, para Alsina y Planas (2008), “en el aula de matemáticas, el juego lleva a la participación activa y a compartir conocimientos con los otros; ambas actividades son indispensables para la construcción de aprendizajes significativos”

(p. 56); de acuerdo con la cita anterior, a decir de los autores, la riqueza del juego y sus potencialidades en el aprendizaje, deben llevar a reflexionar sobre su utilización en el diseño, desarrollo y evaluación de sesiones de aprendizaje de matemática, creando experiencias de aprendizaje lúdicas para enriquecer los procesos de pensamiento, ya sea inductivo, deductivo y relacional.

“En otra perspectiva, la necesidad de utilizar el juego como estrategia lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje del área de matemática se fundamenta en la Teoría Principista de Dienes, quien con base a los estudios de Piaget y Bruner, realizó experiencias que lo llevaron a enunciar una teoría sobre el aprendizaje de las matemáticas con cuatro principios: principio dinámico, el aprendizaje como un proceso activo, donde los educandos interactúan; principio constructivo, los estudiantes han de construir su conocimiento; principio de variabilidad matemática, la relación de variables para el surgimiento del concepto; y principio de concretización múltiple o variabilidad perceptiva, donde se tiene en cuenta las diferencias individuales para la percepción de los conceptos.” (García, 2017, p. 22)

“Los principios precisados en el párrafo anterior, parten de la visión que tenía Zontán Pál Dienes sobre la ciencia matemática como una estructura de relaciones y el aprendizaje como captación de dichas relaciones y su simbolización, a partir de ello, a decir de Torres (2007) caracterizó el aprendizaje de las matemáticas y presentó (...) sugerencias que mostraban un camino por el cual los alumnos podían acceder a las estructuras matemáticas (nivel simbólico) a partir de su interacción directa con entornos concretos que reflejan dicha estructura (p. 72); dicho camino, concretizando en el juego como estrategia lúdica, sintetizando al autor precitado, sigue seis etapas: juego libre, en el cual descubrirán propiedades específicas de los objetos entregados a los estudiantes; juego estructurado, donde se inventan reglas o se siguen las consignas dadas; comparación de juegos, con la finalidad de encontrar tipos de juegos, se pasa de la idea de objeto a la idea de estructura de juego; representación espacial, implica que los estudiantes realicen diagramas o gráficos sobre los tipos de juegos; simbolización, que hace referencia

al uso de lenguajes y; formalización, lo cual implica guiar a los estudiantes para que ordenen en un sistema las propiedades de cada clase de juegos.” (García, 2017, pp. 22-23)

2.9. Función del juego en matemática

En líneas generales la función del juego como estrategia lúdica es generar mejores condiciones de motivación, construcción, transferencia y evaluación de saberes para asegurar el aprendizaje en los estudiantes; en ese sentido Miguel de Guzmán, citado por Ferrero (2004), señala que “el interés de los juegos en la educación no es solo divertir, sino más bien extraer de sus enseñanzas materias suficientes para impartir un conocimiento, interesar y lograr que los escolares piensen con cierta motivación” (p. 11); según la cita del autor precedente, el juego no solo se debe considerar como una estrategia de motivación como “erradamente” se utiliza en las diversas sesiones de aprendizaje, sino que además de ello, se puede utilizar como una herramienta altamente efectiva para la construcción, transferencia y evaluación de todo objeto de aprendizaje, ello implica que la sesión de aprendizaje misma en todos sus procesos cognitivos, pedagógicos y didácticos está impregnada por las estrategias lúdicas que conlleven al logro de las competencias, las capacidades, los estándares de aprendizaje y los desempeños.

En cuanto a la función del juego en el área de matemática, en principio asegura la motivación del estudiante en relación con el desarrollo de las habilidades y los conocimientos matemáticos circunscritos en una determinada competencia, capacidad y desempeño y, paulatinamente, favorece el cambio de actitud del estudiante frente al área de matemática. Sobre el particular Ferrero (2004), acota que “el juego estimula la imaginación, enseña a pensar con espíritu crítico, favorece la creatividad; (...) permite iniciar, estimular y ejercitar con los alumnos el pensamiento y el razonamiento lógico” (p. 12). Con la cita anterior queda claro que el juego no solo constituye una estrategia para la iniciación de una sesión de aprendizaje en el área de matemática, sino que ejercita el razonamiento inductivo, deductivo y relacional en los estudiantes.

Desde el punto vista integral, el juego como estrategia lúdica en el área de matemática, tiene una serie de ventajas que se sintetizan en la siguiente figura.

Decálogo del juego en clase de Matemática

1. “Es la parte de la vida más real de los niños. Utilizándolo como recurso metodológico, se traslada la realidad de los niños a la escuela y permite hacerles ver la necesidad y la utilidad de aprender matemáticas.” (Nerea & Romero, 2013, p. 14).
2. “Las actividades lúdicas son enormemente motivadoras. Los alumnos se implican mucho y se las toman en serio.” (Nerea & Romero, 2013, p. 14).
3. “Trata distintos tipos de conocimientos, habilidades y actitudes hacia las matemáticas.” (Nerea & Romero, 2013, p. 15).
4. “Los alumnos pueden afrontar contenidos matemáticos nuevos sin miedo al fracaso inicial.” (Nerea & Romero, 2013p. 15).
5. “aprender a partir del propio error y del error de los demás.” (Nerea & Romero, 2013, p. 15).
6. “Respetar la diversidad del alumnado. Todos quieren jugar, pero lo que resulta más significativo es que todos pueden jugar en función de sus propias capacidades.” (Nerea & Romero, 2013, p. 15).
7. “Permite desarrollar procesos psicológicos básicos necesarios para el aprendizaje matemático, como son la atención y la concentración, la percepción, la memoria, la resolución de problemas y búsqueda de estrategias, etc.” (Nerea & Romero, 2013, p. 15).
8. “Facilita el proceso de socialización y, a la vez, la propia autonomía personal.” (Nerea & Romero, 2013, p. 15).
9. “El currículum actual recomienda de forma especial tener en cuenta el aspecto lúdico de las matemáticas y el necesario acercamiento a la realidad de los niños” (Nerea & Romero, 2013, p. 15).
10. “Persigue y consigue en muchas ocasiones el aprendizaje significativo.” (Nerea & Romero, 2013, p. 15).

Nota N° 2. Decálogo del juego en clase de Matemática. Tomado de “Desarrollo de competencias matemáticas con recursos lúdico-manipulativos para niños y niñas de 6 a 12 años”, por Alsina, A., 2006, p. 14.

2.10. Estimulación temprana y matemática

A través del juego se busca un contexto de oportunidades para desarrollar habilidades matemáticas. Con esto nos referimos a que estamos dando los primeros pasos, y como cuando un bebé empieza a aprender a caminar, cada intento y cada caída, no representa un fracaso, sino un paso más hacia la meta, una oportunidad en la que podemos enseñar a nuestros niños a tener una actitud positiva, a enfrentar los errores con optimismo, y a confiar en que lograrán un mejoramiento progresivo con la práctica. Tal como ese bebé, que un día deja de tambalearse y se lanza al mundo con pasitos cada vez más firmes.

Por esto es importante que el docente no olvide que estamos dando los primeros pasos, esperamos dar la base y para lograrlo, es importante que acompañemos a nuestros niños con paciencia y sentido del humor, que incorporemos correcciones incidentales que fluyan de manera natural, que no hagan sentir al niño inseguro ni inadecuado, y así poco a poco serán aprendidas, en un ambiente de tolerancia.

Es importante destacar la importancia de desarrollar el pensamiento matemático con énfasis en lo esencial, basado en conceptos clave que preparen al niño para aprender. No se trata de adelantar temas o de atiborrar al niño de aprendizajes mecánicos que se olvidan rápido o que no se comprenden a cabalidad, sino de fomentar las aptitudes matemáticas pero también emocionales y sociales, que ayudarán a nuestros niños a asumir los retos de la escuela con confianza, curiosidad y entusiasmo.

2.11. Consideraciones a tener en cuenta al jugar con las matemáticas

El docente debe tener presente lo siguiente al educar a los niños a fin potenciar el desarrollo de sus capacidades:

- No debemos sobrecargar a los niños con muchos conceptos y conocimientos nuevos, sino concentrarnos en esas pocas capacidades, que como jugando, van a sentar las bases para poder aprender a lo largo de los años en la escuela.
- Los niños aprenden mediante el juego, el movimiento y la manipulación de los objetos a su alrededor. Debemos dar muchas oportunidades para que los niños sean activos y aprendan por medio de la exploración.
- Se debe favorecer espacios que permitan a los niños jugar y así practicar, en muchas ocasiones lo aprendido. Brindamos muchas oportunidades para el aprendizaje de modo que los niños puedan sentir su progreso. Así, las capacidades necesarias para la escuela primaria se habrán incorporado de manera sólida y natural a los conocimientos del niño.
- Promover que cada niño pueda aprovechar los juegos y actividades a su ritmo y nivel de desarrollo. Esperamos que todos cumplan las metas de aprendizaje pero respetando sus tiempos, en un entorno donde sus compañeros y el docente estimulen el aprendizaje.
- Las docentes deben estar atentas y ser sensibles a las necesidades de los niños. Deben hacer un acompañamiento constante y ayudar a los niños a corregir sus errores de manera cotidiana y sin juicios, esto ayudará a que disfruten de lo que aprenden y se propongan retos cada vez más grandes.

2.12. Capacidades transversales durante el juego

No se debe olvidar que el aprendizaje se da de manera integral. En este sentido, las actividades lúdicas desarrollan otras capacidades que son de gran ayuda para el éxito escolar de los niños. Así se desarrollará:

- Hábitos de escucha, de reflexión y de opinión. Es importante que cada tema sea presentado a los niños con dinámicas y materiales que les motiven a compartir sus ideas
- Trabajo individual y de grupo. Que les permita beneficiarse del conocimiento que pueden adquirir en el intercambio con otros niños y también practicarlo por sí mismos.

- La concentración y memoria, sobre todo al presentar actividades retadoras y atractivas, que les permitan involucrarse mediante el juego.

CAPITULO III

ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS

3.1. Importancia de la planificación

Es importante que las docentes tomen un tiempo al inicio del año para planificar y distribuir las sesiones a lo largo de su programación anual. No es necesario saber exactamente en qué consistirá cada actividad pero sí será de mucha ayuda crear un cronograma donde se pueda anotar los temas y tipos de actividades que queremos realizar para cumplir cada meta de aprendizaje.

3.1.1. Organización anual

El docente debe planificar y distribuir los temas y cantidad de sesiones para cada capacidad de aprendizaje a lo largo del año escolar.

Dado que el aprendizaje se da de manera gradual y los niños construyen sobre la base de lo que ya han aprendido, es altamente recomendable que sigan una ruta de manera lógica y organizada. Por eso es importante no adelantar temas en otros momentos del año, sino tomar este orden como una guía que puede aportar a las otras áreas dentro de su planificación.

3.1.2. Preparación del espacio

Ahora que ya tenemos claro qué competencias matemáticas queremos desarrollar y qué competencias queremos que alcancen nuestros niños, podemos pensar en cómo preparar nuestras aulas para que se conviertan en un ambiente matemático.

Esto significa brindar muchas oportunidades a los niños para que puedan tener un aprendizaje:

- Autónomo
- Social y
- Reflexivo

Peo ¿Cómo logramos esto?

Por ejemplo en cuanto a la distribución de mesas y sillas, es importante que permitan a los niños el trabajo en grupo y la comunicación. Conformar pequeños grupos de máximo 5 niños por mesa puede ayudar a este propósito.

En cuanto a los materiales y juegos, es importante tener estantes o cajas con material al alcance de los niños, de manera que ellos decidan cuándo y con qué jugar, y así puedan seguir desarrollando nociones matemáticas en sus momentos libres.

Además podemos incorporar las matemáticas con pequeños detalles en nuestra aula. Incorporar un reloj, un calendario, o una lista de asistencia diaria que los niños puedan marcar son algunas sugerencias.

3.1.3. Preparación de la sesión

Teniendo definida una planificación tentativa de cómo distribuir las sesiones de aprendizaje matemático a lo largo del año, y que hemos preparado nuestro salón de clases para crear un ambiente matemático, podemos empezar a diseñar nuestras sesiones y actividades.

No es necesario saber desde comienzo de año cada actividad que haremos. Es importante planificar por adelantado para tener una idea de los aprendizajes que queremos lograr en un periodo corto de tiempo. Puede planificarse por ejemplo, de manera mensual, para lograr coherencia entre los temas y actividades que se preparen, poder ligarlos con los demás contenidos trabajados en otras áreas y tener tiempo para preparar los materiales necesarios. Cada docente encontrará la forma que más le acomode.

Durante la sesión

Para preparar sesiones de aprendizaje matemático es importante antes que nada tener claro el objetivo de la sesión. Si el docente sabe qué capacidad está tratando de potenciar en los niños, será más fácil dirigir la actividad y sus preguntas hacia su meta de aprendizaje.

Por ejemplo, pensemos en una actividad, si no tenemos claro al empezar cuál es el objetivo de nuestra sesión, fácilmente podemos caer en enfocarnos en el producto final. Entonces, es más probable que la docente se enfoque en ayudar a los niños haciendo parte del trabajo por ellos, para que al terminar la sesión todos tengan su producto final. Si por el contrario, tenemos claro que el objetivo, la maestra podrá enfocarse en ayudar a los niños cumpliendo así el objetivo de la sesión.

Además de tener en mente el objetivo de la sesión, cada actividad que pensemos para los niños debe permitirles:

- Explorar
- Manipular
- Descubrir
- Comunicar

Con este propósito, se recomienda que al pensar cada actividad de aprendizaje esta debe potenciar el interés de los niños, promoviendo su aprendizaje.

En el momento de inicio la docente debe hacer reunión de todos los niños. El objetivo de este momento es introducir la actividad de la sesión por medio de preguntas y materiales motivadores para los niños. Es el momento perfecto para que los niños exploren el tema, prueben los juegos en grupo y se recojan sus saberes previos. Además estamos trabajando los hábitos de escucha y de reflexión.

Luego se pasa al momento de desarrollo. El objetivo de este momento es que los niños asuman un rol autónomo en su aprendizaje y continúen practicando por sí mismos las actividades propuestas por la maestra. Este momento puede desarrollarse de manera individual, en parejas o grupos pequeños. La idea es que los niños practiquen y prueben

estrategias por sí mismos, desarrollando la concentración, memoria y agilidad mental. La maestra sirve como una acompañante que les hace preguntas y anticipa dificultades para ayudarles a superarlas y seguir complejizando su aprendizaje.

Finalmente es importante realizar un momento de cierre, en este momento el docente vuelve a reunirse en medialuna con todos los niños, resume lo que se ha trabajado y los anima a explicar lo que hicieron y qué estrategias usaron para lograr su objetivo. Así motivamos hábitos de reflexión y opinión y ayudamos a asentar los aprendizajes que se acaban de dar. Siguiendo con el ejemplo de las esferas, la maestra puede preguntar qué movimiento deben hacer con su mano para dibujarlas y pedir a algunos niños que lo demuestren frente a sus compañeros.

Después de la sesión: Luego de cada sesión es recomendable tomarse un momento para pensar en lo que acaba de suceder y si se lograron los objetivos de la sesión. Podemos preguntarnos:

- ¿Se cumplió mi objetivo?
- ¿Se dieron otros aprendizajes que no había previsto?
- ¿Los materiales y actividades propuestos fueron motivadores para los niños?
- ¿Qué podría haber hecho diferente para generar mayor motivación y aprendizaje en los niños?
- ¿Qué otros materiales y actividades pueden continuar desarrollando esta meta de aprendizaje en los niños?

Además, tomar un tiempo durante la sesión para pasear por los sitios de cada niño e interactuar con ellos, nos ayuda a darnos cuenta de sus avances y dificultades y tomarlos en cuenta en nuestro diseño de la siguiente sesión.

3.2. Actitud de la docente

Ahora vamos a hablar sobre cómo trabajar nuestra actitud como docentes, para lograr establecer un vínculo positivo con los niños a su cargo y así mejorar sus oportunidades para aprender.

Para los niños, el aprender está estrechamente relacionado con las emociones. Si un niño se siente en un ambiente seguro, rodeado de personas que le brindan un trato cálido y afectuoso, esas relaciones positivas potenciarán los aprendizajes.

Sin duda, las docentes se interesan por sus niños y desarrollan relaciones especiales con ellos a lo largo del tiempo, pero a veces, las tareas del día a día no nos permiten tomar el tiempo que quisiéramos con cada niño y no nos damos cuenta que con algunas pequeñas acciones se pueden generar grandes cambios y hacer sentir a nuestros niños y niñas más contentos y seguros en el ambiente escolar.

La actitud corporal, a través de las miradas, los gestos, la postura y la voz les dan mucha información a los niños sobre nosotros. Pueden notar si estamos tranquilas o estresadas, si estamos disfrutando el momento o nos sentimos cansadas, si estamos tomando real interés por cada niño o si solo queremos terminar la actividad que estamos realizando. Cuando nuestros gestos son cálidos y sonreímos, los niños se sienten más seguros, cuando al hablar y dar explicaciones los miramos a los ojos se sienten importantes, cuando nos agachamos a su altura para hablarles, saben que nuestra atención está enfocada en ellos, cuando les hablamos con un tono de voz suave y tranquilo, ellos también sienten tranquilidad.

Si se toman un momento para pensar, ¿cómo es su actitud corporal cuando están con sus niños en el aula?

Si nos damos cuenta de estas pequeñas cosas cotidianas que muchas veces pasamos por alto, y tratamos activamente de tener una actitud corporal más cálida con los niños, veremos cómo cambia también su disposición a aprender.

3.3. Actitud ante el aprendizaje

Además, es importante también analizar nuestra actitud ante el aprendizaje de los niños pequeños. ¿Qué es lo que consideramos más importante? ¿Qué aprendan los números de memoria? ¿Qué dominen el manejo del lápiz? O ¿nos interesa que demuestren curiosidad y autonomía en su aprendizaje? ¿Qué realicen muchos intentos sin desanimarse para lograr una meta?

De acuerdo a lo que consideremos importante, los niños tendrán maneras muy diferentes de aprender. Se debe fomentar la exploración de los conceptos matemáticos a través de la práctica y mediante un proceso de ensayo-error. Es importante que los docentes mantengan una actitud positiva ante los errores de los niños y los vean como parte del proceso de aprendizaje. Así como antes de aprender a caminar, los niños se tambalean y caen, lo esencial es que no pierdan la confianza y lo vuelvan a intentar. Por eso es tan importante que la docente transmita confianza y propicie un ambiente tolerante, que permita a los niños seguir motivados a probar y mejorar progresivamente. En este sentido, el rol de la docente no es guiar al niño a la perfección ni calificar de bien o mal sus avances, sino ayudarlo a llegar cada vez más lejos mediante correcciones incidentales, de manera lúdica y sin presiones.

3.4. Evaluación de Progreso

No sólo diseñar experiencias interesantes de aprendizaje matemático, sino también contar con las herramientas necesarias para que las docentes sepan si las metas de aprendizaje propuestas han sido conseguidas por cada niño.

Esto ayudará a:

- Determinar los logros de aprendizaje de la clase
- Identificar a los niños que presentan dificultades para poder generar un plan de “ayuda” en los conceptos que necesitan refuerzo.

Lo ideal, es que la evaluación se realice con un enfoque integral y de manera continua, mediante la observación y la interacción de la docente con los niños y la docente vea cómo están avanzando los niños de manera individual y en relación al grupo.

3.5. Recomendaciones generales para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje

Existen algunas recomendaciones que deberán considerarse para toda situación de aprendizaje, en ese sentido se recomienda lo siguiente:

- Importancia del vínculo docente-niño. Todo aprendizaje se sustenta en el vínculo que se establece entre los niños y su docente, esto se hace notable en educación inicial, el niño en su etapa formativa requiere de seguridad y de soporte para desarrollar los aprendizajes previstos. Propiciar una relación de confianza en la persona que lo orientará y acompañará durante su período escolar.
- Importancia del ambiente. El ambiente debe ser agradable, no excesivamente recargado, debe tener los elementos necesarios para no generar distracción o presión sobre los niños. Debe gozar de buena iluminación y ventilación, de colores agradables y claros, de figuras naturales y cotidianas. Debe contar con sectores o rincones que estén dedicados a alguna actividad de aprendizaje. Estos sectores deben contar con los recursos esenciales para el aprendizaje y que estén al alcance de los niños. Los sectores son importantes, pero no determinantes podría ser suficiente contar con una biblioteca de cuentos y revistas y un sector de juegos y arte, adecuados a su edad, y considerar el resto de actividades para desarrollarse en otros ambientes fuera de aula.
- Importancia de las rutinas y hábitos. La formación de hábitos de trabajo, aseo, alimentación son necesarios, y estos se aprenden por repetición y mucha motivación, por ello son importantes las rutinas. Si bien la repetición es importante, resulta no menos importante, explicar las razones y su valor para cada uno de los hábitos que son propósito de estos aprendizajes. Trabajar en posturas adecuadas y variadas, el aseo luego de alimentos y juegos, el orden en el aula con los objetos

personales y comunes, el marcado de la asistencia o cumplimiento de actividades, entre otras actividades permanentes.

- **Importancia de los ritmos.** Un aspecto importante en los aprendizajes es considerar la alternancia de ritmos en el trabajo. Es decir, hay que pasar de actividades rápidas a lentas y viceversa, de actividades sedentes a actividades dinámicas y viceversa. Siempre es importante variar las actividades, ayudar a los niños a recobrar el equilibrio en sus ritmos, de la agitación a la tranquilidad, del silencio a la bulla y viceversa. Desarrollar el control de los contrastes y aprender que cada uno es importante y adecuado para determinados aprendizajes. El bullicio es tan importante como el silencio. El bullicio es importante en el juego y la alegría, y el silencio lo es para atender o para trabajar.
- **Importancia de la gradualidad.** Todo aprendizaje debe obedecer a una gradualidad, ir de lo simple a lo complejo, de particular a lo general y viceversa, de lo micro a lo macro, de lo estrecho a lo amplio. Este criterio es muy importante, porque nos permite ubicar los puntos críticos de dificultad. Graduar lo que los niños deben aprender es respetar los procesos madurativos y de desarrollo de los niños, nos permite retroceder y explorar qué hace muy bien y hasta dónde. Los aprendizajes no son situaciones aisladas, siempre tienen algo que antecede y las docentes deben ser capaces de ubicar para facilitar los aprendizajes de los niños. Sabemos a dónde deseamos que los niños lleguen, pero hay que establecer la ruta gradual para obtener el logro.
- **Importancia del uso de materiales.** Los materiales educativos son importantes, pero no son determinantes. Los materiales educativos son medios que facilitan o aportan a un aprendizaje, pero no lo determinan. Contar con materiales concretos nos ayuda a accionar sobre un concepto, pero no es la única vía de trabajo. Una ficha de un cuaderno de trabajo es importante pero no es la finalidad. En el uso de materiales debemos tener muy en cuenta que el fin es que el niño aprenda y no que use tal o cual material. La finalidad no es la ficha, la ficha de trabajo es un medio. Por otro lado, hay que prepararse para usar los materiales en forma adecuada y pertinente, los materiales son pensados y creados con propósitos específicos y con instructivos específicos, hay que usarlos respetando los criterios definidos para ellos. Si no

contamos con materiales, hay que crearlos y aprovecharlos de la naturaleza, el uso de piedritas, hojas de las plantas y sus formas variadas, de las estructuras de construcción, de instrumentos musicales, de los animales, de toda la naturaleza son el mejor material de trabajo.

- **Importancia del juego.** Los niños son el mejor sinónimo de juego. Un niño que no juega no es niño. El juego es una actividad natural de todo niño. Y se aprende a través de él. En el juego se establecen reglas, se socializa, se exterioriza, se representa, se dramatiza. El juego es estructurante, es decir, aporta a su organización personal. El juego establece los límites de las relaciones y las regula. Fortalece el vínculo con sus pares y con sus docentes. Jugar con los niños es ubicarse en posición dentro de su mundo.
- **Importancia del arte.** La expresión artística aporta mucho a los aprendizajes, nos ayuda y desarrolla capacidades imaginativas y de abstracción. Nos ayuda a comprender las representaciones y los simbolismos. Son emocionalmente un espacio importante para el desarrollo de los niños. La libre expresión orientada y acompañada contribuye al desarrollo de la persona.
- **Importancia de la motivación y el esfuerzo.** Debemos aportar a la valoración del esfuerzo, todo aprendizaje requiere o demanda un esfuerzo, unos más y otros menos, pero todos demandan un esfuerzo. Este esfuerzo puede demandar ejercitación y repetición, puede demandar concentración y silencio, puede demandar esfuerzo físico, puede demandar control sobre nuestras emociones y reacciones, y eso es importante que los niños lo identifiquen y lo aprendan. El esfuerzo requiere de motivaciones, ella puede venir, desde la creación de problemas y necesidades para resolver, como un proyecto, un regalo o la satisfacción de alguna necesidad; también la motivación puede llegar desde los efectos que nuestros esfuerzos producen en el ambiente o en las demás personas que nos rodean, y es válido que deseemos realizar algo para agradar a los demás también. También es muy importante que los niños descubran la propia satisfacción, lo que se siente cuando se logra hacer algo, cuando son capaces de vencer sus bloqueos, flojeras, distracciones o rabietas. Cuando los que pintó o dibujó le place y se siente orgulloso de sus obras y esfuerzos.

- Importancia de la experiencia directa y la observación. El contacto con la experiencia es fundamental en el aprendizaje, hay que aprender haciendo, hay que aprender desde los mismos escenarios o situaciones, hay que aprender con las personas que hacen cosas o las dicen. El contacto con la experiencia es importante, tanto como el contacto con la naturaleza y para estos aprendizajes la principal herramienta es la observación, aprender a mirar y observar, detectar e identificar las cosas, los detalles, los hechos, los gestos a las personas.
- Organización del aula. Cuando se niños con diversos ritmos y estilos de aprendizaje, la organización del aula es importante, deberá considerarse la agrupación de niños considerando sus diferencias. Esta agrupación no necesariamente será permanente, ya que dependerá de las actividades de aprendizaje propuestas, esto favorecerá la integración, la ayuda mutua y el intercambio de ideas.
- Programación. Se debe trabajar diversificando el currículo nacional, favoreciendo los aprendizajes fundamentales y graduándolos por edades.
- Unidades didácticas. Ayuda mucho que se trabaje por unidades didácticas de proyectos. Mediante ellos, se pueden integrar los niños determinando tareas diversificadas, pero que favorecen la integración y el manejo del grupo en total.
- Materiales didácticos y rincones o sectores. Son importantes, pero no determinantes, nos ayudan a organizar nuestra sesión de aprendizaje y a alternar las actividades, para pasar de actividades de concentración mientras otros pueden estar siendo más activos. Permiten hacer una rotación organizada de actividades.
- Construcción permanente de acuerdos. En un aula con diversos intereses, la construcción de acuerdos es fundamental, cada día debemos tomar acuerdos de la forma cómo vamos a trabajar. Para cada actividad es importante acordar con los niños lo que se espera y lo que se va a hacer.
- Familias colaborativas. Es muy importante establecer alianzas con las familias, dentro de lo posible, para involucrarlos y que previos acuerdos, ellos puedan colaborar en la organización y apoyos complementarios a la tarea educativa y hacer viables las sesiones de aprendizaje.

- Actividades psicomotrices. El aprendizaje en general y la matemática en específico implican un control, dominio y representación simbólica del cuerpo. Los niños que no logran comprender los simbolismos matemáticos y sus significados (cuestiones abstractas) deben empezar por cuestiones básicas corporales. Trabajar sobre el espacio y su ubicación, identificar la relatividad de las ubicaciones como juegos.
- Uso de materiales concretos. Trabajar la manipulación de objetos y elementos variados de su entorno, trabajar en la reunión, agrupación y ordenamientos de objetos de lo más variado y cotidianos. Toda colección de objetos puede ordenarse y clasificarse, así como agruparse bajo una diversidad de criterios que el niño puede ir identificando de manera espontánea y también inducida por la docente. Usar recursos naturales y objetos cotidianos, tales como frutas, hojas, plantas, menestras, semillas, fideos. Objetos como botones, tapas de envases, cuentas, cintas de colores y de diferentes medidas y dimensiones.
- Juegos de seriación. Acciones de ordenamiento de objetos concretos y también de personas, de acuerdo a criterios establecidos o espontáneos. No solo es importante identificar propiedades comunes en objetos sino ordenarlos bajo un determinado criterio. Así como se clasifica, se pueden establecer criterios de seriación u ordenamiento.
- Cardinalidad asociada a situaciones. Contar es una actividad que puede representar solo un buen uso de la memoria, pero cuando esta actividad está asociada a situaciones y experiencias (sentido de utilidad y pertinencia) la cardinalidad cobra importancia.
- Ordinalidad. Es importante un dominio de los criterios clasificatorios y de seriación para entender esta compleja operación de la ordinalidad, que lo que busca es identificar un orden empleando el número. No obstante, la ordinalidad no solo representa un orden establecido como se suele usar. “1ro (primero) 2do (segundo) 3ro (tercero)...” tras este ordenamiento existe un espacio recorrido, por tanto, la posición del primero no solo representa que está por delante de todos, sino que solo ha recorrido una posición, el segundo ha recorrido dos posiciones y hay dos personas contándose, y así sucesivamente. El aprendizaje de la ordinalidad requiere dominar el espacio y el recorrido de objetos o personas en ese espacio y que a su

vez representan una acumulación. Por tanto, la cardinalidad como la ordinalidad forman parte de una misma operación: contar, que matemáticamente es más compleja que recitar número en orden sucesivo.

- Introducción a los simbolismos y representaciones asociados a situaciones y experiencias. El dibujo es la representación simbólica por excelencia y debe ser la primera forma de representar. El número es una representación simbólica. Todo lo que se ve se representa. Si la matemática es para la vida, quiere decir, que la vida puede ser matematizada, por tanto, se hace necesario dominar y ejercitar la representación simbólica, que posteriormente se representará en la escritura de los guarismos. Su escritura e identificación carecen de sentido si no representan una realidad. Y esto se aplica también para las formas y figuras geométricas.
- Contrastes. Es importante experimentar e identificar los contrastes relativos a las situaciones cotidianas (ruidos, movimientos, iluminación) a las relativas a los sujetos (estados, temperaturas, velocidades, intensidades) y a convenciones (derecha - izquierda; alto - bajo; antes - después) y sus combinatorias
- La cantidad. Tal vez una de las funciones más importante del significado del número es la representación de cantidad y sus invarianza a pesar de sus diversas representaciones. Esto implica un juego permanente de representación. No es suficiente contar sino identificar qué representa ese número y para ello hay que someter al niño a diversidad de situaciones contables y representarlas. En otras palabras, darle utilidad al número como representación simbólica. De manera tal que se pueda identificar que el valor está en su representación de cantidades y no en apariencias o transformaciones. Dos camiones son numéricamente la misma cantidad que dos botones de una camisa, el número los representa a pesar de apariencia.
- Composiciones numéricas. Emplear objetos manipulables como cuentas o canicas y trabajar en su agrupación y reagrupación a partir de una cantidad constante, nos da cuenta de la invariabilidad del número como representación de una cantidad. Por ello, también es necesario seguir empleando como estrategia metodológica las tarjetas de vegetales, las fichas (verdes y fucsias), el dado y los tableros de 10 unidades, pues estos materiales desarrollan las capacidades de subitización y

composición aditiva. Es a través de la manipulación de estos materiales que los niños descubrirán y aprenderán que un número sigue siendo el mismo a pesar de que su estructura interna varíe. Por otro lado, si algunas agrupaciones se combinan o se alteran, se repiten o se integran, nos introducen a un pensamiento que desarrolla la capacidad inversa de las cosas, que lo que se adiciona también se sustraer; que lo que se adiciona dos o más veces como cantidad constante, en realidad se multiplica; que lo que se reparte o se fracciona, distribuye, pero mantiene simbólicamente una unidad de todo. En otras palabras, la manipulación de cantidades concretas y sus variantes introducen al niño en las posteriores operaciones matemáticas. Es el juego de estas composiciones y sus representaciones lo que otorgan real sentido al número.

CONCLUSIONES

PRIMERO: El juego como estrategia metodológica cumple la función de invitar a los niños a aprender a partir de sus conocimientos y capacidades. Además desempeñan funciones de socialización, aumentando el interés y desarrollando procesos de pensamiento, siendo un agente que rompe con la rutina de las clases normales. Es aquí en donde el docente cumple un rol de mediador de los aprendizajes, por ello debe saber manejar los factores que pueden influir en el desarrollo de las clases, tal como es el caso de la indisciplina, frente a la cual se debe poseer un dominio de la metodología a utilizar, como de igual forma un dominio de grupo.

SEGUNDO: La implementación de recursos pedagógicos innovadores como los juegos educativos en las clases de matemática, genera en el niño una serie de ventajas entre las que se pueden destacar: que el uso de estos recursos permite captar la atención de los niños generando en ellos el deseo de ser partícipes activos de las actividades que con éstos se desarrollan. Al ser éstos utilizados para una función educativa provocan en ellos dos efectos; que son el de divertirlos y a la vez el de enseñarles, de tal forma que el aprendizaje que se genere sea significativo, por lo cual, no será olvidado por el niño y perdurará a través del tiempo. Asimismo, los juegos educativos aumentan la disposición hacia el estudio del área de Matemáticas, cambiando de esta manera la visión que los niños tienen del área, considerando al niño como un ser autónomo, que tiene la capacidad de aprender nociones matemáticas a través del juego, el movimiento y la interacción con sus pares

REFERENCIAS CITADAS

25452009. (2015). *El juego en la educacion preescolar*. Obtenido de Slideshare:
<https://es.slideshare.net/25452009/el-juego-en-la-educacin-preescolar>
- Aced, R. (2007). *Jugar y divertirse sin excluir*. Madrid: Editorial graò.
- Arabebe. (2014). *La educacion matematica en el tercer milenio*. Obtenido de Slideshare: <https://es.slideshare.net/arabebe/educacion-matematica-en-el-sxxi-1>
- Asesorias academicas en cali. (s.f.). *Teorias sobre los juegos y rondas infantiles*. Obtenido de Scribd: <https://es.scribd.com/document/133514884/Teorias-sobre-los-juegos-y-las-rondas-infantiles>
- Bueno, M. (2012). *Peru educa*. Obtenido de Importancia del juego en el nivel inicial: http://www.perueduca.pe/foro/-/message_boards/message/178681018
- Buitròn, E., & Recalde, V. (2011). *El juego como recurso didactico en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de tres a cinco años de los centros infantiules*. Ibarra: Universidad tecnica del norte.
- Bustamante, A., & Henao, S. (2015). *Estrategias ludicas para la enseñanza de las matematicas en el grado quinto de las institucion educativa la piedad*. Medellin: Fundacion universitaria los libertadores.
- El juego en la educacion inicial. (2012). *El juego como aprendizaje y enseñanza*. Obtenido de El juego en la educacion inicial: <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/09/el-juego-como-aprendizaje-y-ensenanza.html>
- Encuentos. (s.f.). *Juegos infantiles*. Obtenido de Encuentos: <https://www.encuentos.com/recursos-educativos/juegos-infantiles-elementos-educativos-y-su-analisis/>
- Espiniza, R. (2013). *Intercambio de buenas practicas pedagogicas y de gestion "aprendo facil la matematica, mediante el uso de juegos ludicos"*. Ayacucho: Institucion educativa Nª 3827/Mx-P "San antonio".

- Garcia, R. p. (2017). *Programa de estrategias ludicas y su influencia en el desarrollo de competencias matematicas en los estudiantes de 4^a grado de .* Piura: Universidsd cesar vallejo.
- Garzòn, A. (2011). *El juego como didactica en educacion infantil.* Bogota: Pontificia universidad javeriana.
- Gonzales, M. (2006). *La autoestima.* Obtenido de Ri ufg: <http://ri.ufg.edu.sv/jspui/bitstream/11592/6653/3/158.1-P153i-Capitulo%20II.pdf>
- Haydee, A. (2015). *Importancia del juego en la educacion .* Obtenido de Peru educa: http://www.perueduca.pe/foro/-/message_boards/message/178681018
- Kuper, W. (1993). *Psicologia educativa.* Quito: Edicones abya yala.
- Maris, G. (s.f.). *Una aproximacion a la didctica .* Obtenido de Monografias: <https://www.monografias.com/trabajos14/didactica-matem/didactica-matem.shtml>
- Ministerio de cultura, educacion y deporte de España. (s.f.). *Enseñanzas comunes de la educacion infantil.* Madrid: Secretaria general tecnica.
- Mosquera, L., Perea, Y., & Mosquera, E. (2010). *El juego como estrategia didactica para la enseñanza y aprendizaje de la adiccion y las sustraccion en el grado prinero de las instituciones educativas la ceiba gallinazo y diamante .* Putumayo: Universidad de la amazonia.
- Nerea, E., & Romero, E. (2013). *El juego y la matematica. Juegos de matematica para el alumnado del primer ciclo de e. primaria.* Valladolid: Universidad de valladolid.
- Normalistas. (2012). *Juegos educativos en la enseñanza de matematicas .* Obtenido de normalistas las matematicas y eljuego blogspot: <http://normalistas-lasmaticasyeljuego.blogspot.com/2012/01/marco-conceptual.html>
- Normalistas las matematicas y el juego. (2012). *Juegos educativos en las enseñanzas de matematicas.* Obtenido de Normalistas las matematicas y el juego blogspot: <file:///C:/Users/Hp/Downloads/conclusiones-y-referencias.html>
- Porras, O. (s.f.). *El juego un recurso educativo en el aprendizaje de las matematicas .* Tunja: Universidad pedagogica y tecnologica de Colombia .

- Santamaria, S. (s.f.). *El juego en la educacion preescolar*. Obtenido de Monografias:
<https://www.monografias.com/trabajos16/juego-preescolar/juego-preescolar.shtml>
- Sullca, J. (2017). *Matematica* . Obtenido de Slide share:
<https://es.slideshare.net/joansullca/matematica-ii-81045565>
- Taco, J. (2013). *Metodologia de enseñanza de matematicas y su incidencia en el razonamiento logico de los estudiantes de quinto y sexto año de educacion general basica de la escuela fiscal mixta republica argentina parroquia de amaguaña*. Ambato: Universidad tecnica de ambato.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA EN EL NIVEL INICIAL.

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	ministerioinfantil.com Fuente de Internet	5%
2	www.buenastareas.com Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Ricardo Palma Trabajo del estudiante	1%
4	docshare.tips Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
6	www.encuentos.com Fuente de Internet	1%
7	repositorio.upp.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%

9	documents.mx Fuente de Internet	<1%
10	www.grade.org.pe Fuente de Internet	<1%
11	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1%
12	www.perueduca.pe Fuente de Internet	<1%
13	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%
14	repo.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1%
15	trabajosahidetodo.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
16	laliteraturainfantilenelnino.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
17	Submitted to Colegio Sebastián de Benalcázar Trabajo del estudiante	<1%
18	vanessacontrerasiarte.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
19	thales.cica.es Fuente de Internet	<1%

20	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja <small>Trabajo del estudiante</small>	<1%
21	www.minedu.gob.pe <small>Fuente de Internet</small>	<1%
22	dspace.unitru.edu.pe <small>Fuente de Internet</small>	<1%
23	Submitted to Universidad Marcelino Champagnat <small>Trabajo del estudiante</small>	<1%
24	normalistas-lasmaticasyeljuego.blogspot.com <small>Fuente de Internet</small>	<1%
25	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru <small>Trabajo del estudiante</small>	<1%
26	repositorio.unsa.edu.pe <small>Fuente de Internet</small>	<1%
27	edudistancia2001.wikispaces.com <small>Fuente de Internet</small>	<1%
28	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo <small>Trabajo del estudiante</small>	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo

