

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Aplicación de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el
área de matemática en los niños de 4 años.

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

Autora.

Teodora Consuelo Caipo Mantilla

TRUJILLO - PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Aplicación de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años.

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

Teodora Consuelo Caipo Mantilla. (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

TRUJILLO – PERÚ

2019



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

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADEMICO

En Trujillo, a los veintiocho días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. Víctor Raúl Haya de la Torre, 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: "Aplicación de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años", para optar el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial a la señora, TEODORA CONSUELO CAIPO MANTILLA.

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 BIEN.

Por tanto, TEODORA CONSUELO CAIPO MANTILLA, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional 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 'Kid' Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

*A Dios, a mi familia por brindarme su apoyo
moral en circunstancias complicadas.*

INDICE

RESUMEN	v
INTRODUCCIÓN	vi
CAPÍTULO I	11
OBJETIVOS DE LA MONOGRAFÍA	11
1.1. Objetivo general	11
1.2. Objetivos específicos	11
CAPÍTULO II	12
BASES TEÓRICAS DE LA INVESTIGACIÓN	12
2.1. Características del juego	12
2.2. Clasificación basada en la teoría de Piaget	12
2.2.1. Juego sensorio motor	12
2.2.2. Juego sensorio motor	13
2.2.3. Juego de reglas	13
2.2.4. Juego simbólico	13
2.3. Clasificación basada en la experiencia docente	13
2.4. Funciones del juego	14
2.5. Juegos didácticos	14
2.5.1. Definición	14
2.5.2. Efectividad de los juegos didácticos	15
2.5.3. El juego y la capacidad creadora	16
2.5.4. Fases de los juegos didácticos	17
2.5.5. Teorías que sustentan los juegos didácticos	17
2.5.6. Planteamiento de Piaget de los juegos didácticos	20
2.5.7. La práctica del juego y desarrollo infantil	23
CAPÍTULO III	24
EL APRENDIZAJE	24
3.1. El aprendizaje en el área de matemática	24
3.2. Aprendizaje de la matemática	24
3.3. Aprendizaje cooperativo de la matemática	25

3.4. Estilos de aprendizaje de la matemática	25
3.4.1. Clasificación de los estilos de aprendizaje	25
3.5. Enfoque de J. Piaget.....	26
3.6. Enfoque del aprendizaje de la matemática centrado en experiencias	27
3.7. Enfoque constructivista en el aprendizaje de la matemática.....	28
3.8. Principios psicopedagógicos en el aprendizaje de la matemática	29
3.9. Principios para desarrollar la habilidad para contar	30
3.10. Papel del juego en la educación matemática.....	31
3.11. Juegos de conocimiento y de estrategia	32
CONCLUSIONES.....	34
REFERENCIAS CITADAS	35

RESUMEN

Esta monografía se realizó con el objetivo de determinar el efecto que se conseguirá al aplicar los juegos educativos en la mejora de logros de aprendizaje en el área de matemática, en niños de 4 años. Se utilizó el método de carácter descriptivo, desde un enfoque cualitativo.

El uso de los juegos en la educación matemática es una estrategia que permite adquirir competencias de una manera divertida y atractiva para los alumnos.

Finalmente se concluye aportando que el juego es aprendizaje, como tal, cambia la forma en que los estudiantes pueden llevar a cabo actividades que además de interrelacionarlos con su entorno cercano, proporciona conocimiento que mejora los logros de aprendizaje en el área de matemática.

Palabras clave: Juegos, aprendizaje, matemática

INTRODUCCIÓN

El desarrollo o formación de las habilidades matemáticas camina de la mano con la práctica educativa; así en el modelo tradicional, el profesor principalmente desarrolló contenidos conceptuales traduciendo un conjunto de verdades y conocimientos; el educando es la réplica de las exposiciones y explicaciones que el profesor hace en clase, porque dichos contenidos son más importantes de lo que el alumno puede descubrir. La función educativa depende del buen profesor, la preocupación por desarrollar habilidades es mínima y ésta responde a los modelos autoritarios y concepción del niño y niña como adultos pequeños porque se prefiere al intelecto antes que lo actitudinal.

En la modernidad educativa la concepción es diferente, pues se ejercita el pensar para el actuar, se busca un equilibrio en la formación de las dimensiones cognitiva, afectiva y psicomotora. El niño y niña tienen que aprender, indagar, comunicarse, expresarse, saber escuchar, saber reflexionar, saber razonar, saber dialogar, saber discutir, saber actuar entre otros aspectos formativos, por lo que entre la concepción tradicional y la concepción moderna de la educación existe un camino por recorrer y en efecto se está recorriendo, pero entre la concepción y la práctica, el conocer y el hacer existen discrepancias o vacíos, sobre todo en el desarrollo de habilidades, capacidades, actitudes tanto en el área de matemática como en otras áreas curriculares que exigen solución para fortalecer la formación integral de los estudiantes. (Solari, D. 2010) Para que un niño se desarrolle mentalmente ha de conocer y comprender como funciona la realidad que le rodea y ha de ir relacionando cualitativa y cuantitativamente las distintas informaciones y conocimientos con arreglo a determinado orden; pues desde sus comienzos, todas las personas han tenido la necesidad de utilizar las matemáticas para contar, intercambiar productos, hacer operaciones con longitudes y cantidades, relacionar y comparar elementos, y sobre

todo resolver los problemas que se plantean en la vida diaria. Tanto para solucionar situaciones muy sencillas como para entender los avances de la técnica, los conocimientos matemáticos son imprescindibles. (Castro M. y Olmo R., 2011).

De ahí la importancia de potenciar al máximo estos conocimientos desde los primeros años de vida, específicamente durante el transcurso de educación inicial o preescolar; pero en forma adecuada al propio ritmo de aprendizaje de los niños y niñas ya que los conocimientos y habilidades que en esta etapa se consigan desarrollar o construir en relación a la matemática se convertirán en la base para sus próximos aprendizajes y la idea que los niños y niñas se formen de ésta los acompañara durante todo su paso por el sistema educativo aun hasta el nivel superior (Tavernier, R., 2005). Cabe destacar que las matemáticas también han ido evolucionando o perfeccionándose en cuanto a los métodos o estrategias de aprendizaje, en este sentido el juego desempeña un papel de suma importancia porque se encuentra asociado a la actividad lúdica que es muy natural en la vida y desarrollo del niño y niña de tal suerte que se constituye en una herramienta muy valiosa para que los niños y niñas aprendan matemática disfrutando y de este modo despertar en ellos una actitud positiva frente a la matemática contrarrestando los temores infundados que existen frente a dicho aprendizaje de la matemática por no pocos estudiantes. (Salvador, A., 2008).

La presente monografía se estructuro en tres capítulos los cuales se describen en el desarrollo de la misma.

En el primer capítulo de plantea claramente los objetivos.

En el segundo capítulo se desarrolla bases teóricas de la investigación mencionando a las características del juego, clasificación basada en la teoría de Piaget, juego sensorio motor, juego sensorio motor, juego de reglas, juego simbólico, clasificación basada en la experiencia docente, funciones del juego, juegos didácticos mencionando su definición, efectividad de los juegos didácticos, el juego y la capacidad creadora, fases de los juegos didácticos, teorías que sustentan los juegos didácticos, planteamiento de Piaget de los juegos didácticos y la práctica del juego y desarrollo infantil.

En el tercer capítulo se desarrolla El aprendizaje considerando: el aprendizaje en el área de matemática, aprendizaje de la matemática, aprendizaje cooperativo de la matemática, estilos de aprendizaje de la matemática, clasificación de los estilos de aprendizaje, enfoque de J. Piaget., enfoque del aprendizaje de la matemática centrado en experiencias, enfoque constructivista en el aprendizaje de la matemática, principios psicopedagógicos en el aprendizaje de la matemática, principios para desarrollar la habilidad para contar, papel del juego en la educación matemática y por último los juegos de conocimiento y de estrategia.

Finalmente se concluye considerando que el aprendizaje de las matemáticas puede ser una experiencia promovedora si lo basamos en actividades constructivas y lúdicas. El empleo de los juegos en la educación matemática es una habilidad que facilitan conseguir competencias de una manera divertida y atractiva para los alumnos de educación inicial.

Agradezco a los docentes de la Universidad de Tumbes, que han participado como tutores de la segunda especialidad de inicial y aportándome sus notables enseñanzas que son de vital importancia para poder afrontar retos profesionales al servicio de la educación y la comunidad.

A la Universidad Nacional de Tumbes, por darme la oportunidad de realizar estudio de posgrado, en la modalidad de segunda especialidad, siendo de esta manera enseñado en esta prestigiosa Institución Universitaria.

A mi familia, por su gran apoyo oportuno e incondicional que han sido necesarias para poder alcanzar un objetivo más en mi vida profesional.

CAPÍTULO I.

OBJETIVOS DE LA MONOGRAFÍA

1.1. Objetivo general

Determinar el efecto que se conseguirá al aplicar los juegos educativos en la mejora de logros de aprendizaje en el área de matemática, en niños de 4 años.

1.2. Objetivos específicos

- Emplear juegos educativos como herramienta de aprendizaje.
- Constatar si al aplicar juegos educativos, el aprendizaje de los estudiantes en el área de matemáticas mejora.
- Determinar los beneficios que se consiguen mediante la utilización de juegos educativos.

CAPÍTULO II

BASES TEÓRICAS DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Características del juego

Gómez y Romero, (2008) el juego se distingue porque es una actividad libre, sencillo y sin reglas: El juego es una ocupación libre. El juego por mandato no es juego, es una actividad imprescindible para el avance físico, psicológico, social y educativo.

2.2. Clasificación basada en la teoría de Piaget

Ribes, D. (2006) la clasificación sugerida por Piaget se vincula con su teoría de las etapas de la evolución del pensamiento. Este autor compensa al juego con el suceso intelectual; ya que estima que tienen la misma constitución. La esencial discrepancia que constituye entre ambos procesos es que el acto intelectual busca un objetivo. En cambio, el juego es una actividad en sí misma.

2.2.1. Juego sensorio motor

El niño al practicar el juego reitera acciones que le originan placer, muchas veces por el resultado encantador, o también por encontrar que él mismo es la razón de lo que le sucede las cuales serán designadas como reacciones primarias y secundarias. La imitación sistémica y la exploración de lo nuevo también son apreciadas como juego sensorio motor.

2.2.2. Juego sensorio motor

El niño al practicar el juego reitera acciones que le originan placer, muchas veces por el resultado encantador, o también por encontrar que él mismo es la razón de lo que le sucede las cuales serán designadas como reacciones primarias y secundarias. La imitación sistémica y la exploración de lo nuevo también son apreciadas como juego sensorio motor.

2.2.3. Juego de reglas

Se trata de juegos en los que hay que acatar una serie de normas impuestas por el grupo. Aunque los juegos de reglas aparecen antes, es a partir de los siete años y hasta los doce cuando tienen mayor predominio.

2.2.4. Juego simbólico

Según Piaget, principia a los dos años de edad y se prolonga hacia los siete años. Se distingue por que el niño se comporta como si fuera otra persona o en otra situación diferente a la real. Al comienzo el juego simbólico es muy simple, pero luego en los tres años de edad el niño puede recrear escenas verdaderamente complicadas.

2.3. Clasificación basada en la experiencia docente

Ortiz, A. (2009) se componen por los juegos para el avance de habilidades, juegos para la adquisición de conocimientos, juegos para el reforzamiento de valores. La selección apropiada de los juegos didácticos está en relación con los objetivos y el tema tratado de la enseñanza. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que alcanzan los docentes.

2.4. Funciones del juego

Castro, R. (2007) el juego ofrece a los niños diversión y beneficio para su desarrollo armónico y brinda al profesor aptitudes óptimas para emplear métodos modernos”. Su influencia benéfica desempeña todos los campos del desarrollo en: aspecto intelectual, físico y moral.

2.5. Juegos didácticos

2.5.1. Definición

Para Piaget (1964), los niños crecen cognoscitivamente con la ayuda del juego. Por lo que el juego da la oportunidad de planificar y consolidar habilidades previamente aprendidas y estimula el avance global de la inteligencia infantil. Manifiesta “los juegos se proyectan a construir una incansable red de dispositivos que posibilitan al niño la comprensión de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla”. Dentro de su teoría de desarrollo infantil los juegos lúdicos reflejan las estructuras intelectuales propias de cada etapa que está caracterizada por un tipo de juego en particular.

Paulter, C. (2007) considera al juego como un conjunto de operaciones que conviven o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto complace sus necesidades cambiando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad total tanto externa como interna.

Mallart (2000) juegos didácticos es una disciplina de enseñanza y aprendizaje con el fin de alcanzar otra mirada del educando.

Huizinga, (2005) establece al juego como la acción u ocupación voluntaria, que se reflexiona dentro de límites temporales y espaciales

determinados, según reglas totalmente imprescindibles, acción que tiene un propósito en sí mismo y está asociada de un sentimiento de tensión y alegría.

2.5.2. Efectividad de los juegos didácticos

Bautista, J. (2004) manifiesta que los juegos no son una táctica de enseñanza nueva, pero si productivo siempre y cuando se coordinen con un propósito claro y de manera organizada. Deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y armonizarse al ritmo de aprendizaje de los estudiantes, las pautas acerca de la evaluación y la organización en el aula. Cada actividad de comprender las competencias y capacidades a lograr, así como las reglas claras, ya que esto optimizará el aprendizaje de los estudiantes en una situación determinada, en tal sentido se sugiere preparar una ficha auxiliar de trabajo que contenga:

- Las capacidades matemáticas a conseguir, es decir los aprendizajes esperados.
- La descripción y reglas del juego en forma clara y conveniente al ritmo de aprendizaje de los estudiantes.
- Los materiales a emplear deben tener condiciones de seguridad, motivación y ser facilitadores de la actividad lúdica.
- Seguidamente de cada juego o actividad lúdica, debe desarrollarse la socialización para permitir el aprendizaje e internalización de los conocimientos conseguidos en dicha actividad impulsada por el juego didáctico.
- Hay que tener en cuenta el tiempo de duración en función a la edad de los estudiantes y ritmo de aprendizaje de los mismos.
- El juego debe estructurarse apropiadamente y de igual manera los grupos que van a intervenir en dicho juego de tal manera que no haya imposiciones.

- Acabado el juego y efectuada la socialización debe realizarse la evaluación de la actividad lúdica.

2.5.3. El juego y la capacidad creadora

Jiménez, (2006) es una técnica participativa de la enseñanza orientada a desarrollar en los estudiantes; métodos de dirección y conducta correcta, que impulsa la disciplina con un apropiado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo promueve la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además aporta a la obtención de la motivación por las asignaturas; y establece una forma de trabajo docente que ofrece una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diferentes problemáticas. Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego se toma uno de sus enfoques más importantes, la participación al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este contribuye directamente en sus componentes estructurales. En el componente intelectual-cognitivo se incentiva la observación, atención, capacidades lógicas, fantasía, imaginación, iniciativa, investigación científica, conocimientos, habilidades, hábitos, potencial creador, y otros. En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, iniciativa, actitudes, disciplina, respeto, perseverancia, tenacidad, puntualidad, responsabilidad, audacia, sistematicidad, regularidad, compañerismo, cooperación, lealtad, seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, y otros. En el afectivo-motivacional se incentiva la camaradería, interés, gusto por la actividad, colectivismo, espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, y otros. El juego es en sí mismo una vía para impulsar y promover la creatividad, si en este contexto se implanta además los elementos técnico-constructivos para la producción de los juegos, la comprensión de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la cualidad técnico-creadora del individuo.

2.5.4. Fases de los juegos didácticos

Artigue y Douady, (2000) mencionan que el juego tiene fases fundamentales que son:

Introducción: Abarca los pasos o acciones que permitirán iniciar el juego, esto implica los acuerdos o convenios que se consigan establecer normas o tipos de juegos.

Desarrollo: Se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo instaurado por las reglas del juego.

Culminación: Cuando un jugador o grupo de jugadores consiguen alcanzar el objetivo en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra reunir una mayor cantidad de puntos, que evidencie un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

2.5.5. Teorías que sustentan los juegos didácticos

Teoría Psicosocial de Erik Erikson

Maier (2008) afirma que la búsqueda de la identidad es el tema más importante a través de la vida, califica a la sociedad como una fuerza positiva que contribuye a moldear el desarrollo del ego o el yo. Esta teoría divide en ocho períodos de edad la vida humana. Cada etapa escenifica una crisis en la personalidad que comprende un conflicto diferente y cada vez mayor. Cada crisis es una fase crucial para la resolución de aspectos importantes; éstas se evidencian en momentos determinados según el grado de madurez de la persona. Si el individuo se adapta a las exigencias de cada crisis, el ego continuará su desarrollo hasta la siguiente etapa; si la crisis no se soluciona de manera satisfactoria, su presencia permanente interferirá el desarrollo sano del ego. La solución satisfactoria de cada una de las ocho crisis demanda que un rasgo positivo se armonice con uno negativo.

Las etapas psicosociales son las siguientes: a) Confianza básica vs. desconfianza: (del nacimiento hasta los 12 o 18 meses): El bebé desarrolla el sentido de confianza ante el mundo. Virtud: la esperanza. b) Autonomía vs vergüenza y duda (de los 12 ó 18 meses a los 3 años) El niño desarrolla una estabilidad frente a la vergüenza y la duda. Virtud: c) Iniciativa vs culpabilidad (de los 3 a los 6 años): El niño desarrolla la iniciativa cuando experimenta nuevas cosas y no se amedrenta ante el infortunio. Virtud: el propósito. d) Industriosidad vs. Inferioridad (de los 6 años a la pubertad): El niño debe instruirse de las destrezas de la cultura a la cual pertenece o enfrentan a sentimientos de inferioridad. Virtud: la destreza. e) Identidad vs confusión de identidad (de la pubertad a la edad adulta temprana). El adolescente debe establecer su propio sentido de sí mismo. Virtud: la fidelidad) Intimidad vs aislamiento (edad adulta temprana): La persona indaga comprometerse con otros; si no tiene éxito, puede adolecer sentimientos de aislamiento y de introspección. Virtud: el amor. g) Creatividad vs ensimismamiento (edad adulta intermedia): los adultos maduros están preocupados por establecer y guiar a la nueva generación; en caso contrario se sienten empobrecidos personalmente. Virtud: preocupación por otros. h) Integridad vs desesperación (vejez) las personas mayores consiguen el sentido de aceptación de la propia vida, lo cual admite la aceptación de la muerte; en caso contrario caen en la angustia. Virtud: la sabiduría.

Teoría de la potencia superflua. F. V. Schiller:

Esta teoría aclara que el juego posibilita reducir la energía que no consume el cuerpo al cubrir las necesidades biológicas fundamentales. Para Schiller el juego humano es un fenómeno unido en su origen a la aparición de las actividades estéticas, por lo que va más allá de la superficialidad del juego físico. Además, el juego es un verdadero recreo, al que los niños se rinden para descansar tanto su cuerpo como su espíritu. (Marrou, 2006).

Teoría de la energía sobrante. H. Spencer:

De acuerdo con Spencer, citado por Marrou, A. (2006) sostiene que los seres vivos tienen una cantidad establecida de energía para consumir diariamente, pero no todas las especies la gastan en la misma medida. Las especies inferiores requieren consumir la mayor parte de su energía para cubrir las necesidades básicas, pero a medida que las especies van ascendiendo en su complejidad, necesitan menos energía de la que tienen para colmar estas necesidades, por lo que la energía sobrante está libre para ser utilizada en otras actividades.

Teoría de la relajación. M. Lazarus:

Lazarus, citado por (Marrou. A, 2006) tratando de refutar la teoría de Spencer, propuso la teoría de la relajación y afirma que el juego no produce gasto de energía sino al contrario, es un sistema para relajar a los individuos y recuperar energía en un momento de decaimiento o cansancio.

Teoría del ejercicio preparatorio de K. Gross:

Según Gross, citado por (Bauzer. M, 2009) las personas y los animales tienen dos tipos de actividades que desarrollar en las primeras etapas de vida: Las encaminadas a cubrir las necesidades básicas. Las que tienen como objetivo que los órganos alcancen un cierto grado de madurez por medio de la práctica, en este punto se sitúa el juego.

Teoría de la ficción de Claperède

Salvador (2008) manifiesta que Claperede afirma que el movimiento se da también en o tras formas de proceder que no se consideran juegos. La clave del juego es su componente de ficción, su forma de precisar la relación del sujeto con la realidad en ese contexto concreto. En este sentido, Gross y Claperede implantaron una categoría llamada juegos de experimentación, en la que asocian los juegos sensoriales, motores, intelectuales y afectivos.”

Teoría de la recapitulación. S. Hall:

Conforme a Stanley Hall, citado por (Bauzer. M, 2009) establece la causalidad del juego en los efectos de actividades de generaciones pasadas. La Teoría de la Recapitulación, se basa en la re memorización y reproducción a través del juego tareas de la vida de sus antepasados. Años más tarde, Hall desiste a su teoría y la completa sosteniendo que las actividades lúdicas sirven también de impulso para el desarrollo.

Teoría general del juego de Buytendijk

Según Bauzer (2009) da a conocer cuatro condiciones que propician el juego en la infancia, tales como: La ambigüedad de los movimientos. El carácter impulsivo de los movimientos. La actitud emotiva ante la realidad. La timidez y la presteza en avergonzarse. Luego asimismo considera tres impulsos iniciales que encaminan al juego: El impulso de libertad, pues el juego complace el deseo de autonomía individual. El deseo de fusión, de comunidad con el entorno, de ser como los demás. La preferencia a la reiteración o a jugar siempre a lo mismo.

2.5.6. Planteamiento de Piaget de los juegos didácticos

Piaget, citado por (Flavell, 2005) considera que el juego se distribuye mediante la siguiente serie de etapas:

Actividad en el vacío, el niño lleva a cabo, por ejemplo, movimientos de succión carentes de conformidad, es decir, sin tener el pezón o chupón en la boca).

Repetición de movimientos, reacciones que una vez asimiladas se realizan una y otra vez por el placer intrínseco de llevarlas a cabo movimientos de anos, brazos, piernas; parpadeos, movimientos bucales o linguales.

Predominio de la asimilación sobre la acomodación, desaparecen los intentos acomodativos del movimiento y se muestra con claridad la actividad libremente asimilativa.

Predominio de los medios sobre los fines, el niño desatiende la finalidad de los movimientos para jugar o divertirse con los medios: un interés por la acción misma con independencia de su meta.

Ritualización, se incorpora nuevos movimientos y elementos a las nuevas adaptaciones, buscando no investigarlos sino complicarlos para divertirse.

Simbolización, en donde el niño y niña son capaces de fingir o actuar como si tratando estímulos inapropiados como si fueran los adecuados, ejemplo un palo de escoba tratado como si fuera un caballo.

Los juegos que interesan a los niños tienen relación directa y estrecha con sus intereses. Se sabe que la primera infancia (1 a 3 años), las utilidades son sensoriales, motores y glósicos. En la segunda infancia (3 a 7 años) aparecen los intereses lúdicos propiamente debido al ejercicio de la atención, imaginación, memoria, observación, etc., del niño. En la tercera infancia (7 a 12 años) junto con el periodo de la escolaridad llegan los intereses intelectuales o abstractos como producto de las funciones de elaboración: juicio, razonamiento, etc. En la adolescencia (14 a 18 años) los intereses son éticos y sociales.

Piaget (1961) citado por (Flawel, 2005) además diferencia tres categorías principalmente de juegos: Sensorio motrices que son la forma primitiva del juego, siendo aquellas que no comparten ningún simbolismo, sino que consiste en repetir, por puro placer, actividades adquiridas.

Luego considera los simbólicos: que se encuentran entre los dos y seis años y los que marcan la adecuación al mundo social de adultos, pero sin satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su yo.

A continuación, se muestran los juegos reglados que se transmiten de niño a niño y que crecen en jerarquía según evoluciona la vida social.

Finalmente aparecen los juegos de construcción que sientan las bases del principio lúdico para erigir posteriormente adaptaciones y soluciones a problemas inteligentes.

Según Vygotsky (1979), citado por De (Zubiria, M. 2005) el juego aparece como necesidad de reproducir el contacto con lo demás, pues la naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social y a través del juego se prolongan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para tal estudio, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo social (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

También, Vygotsky constituye que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la contribución con otros niños, se logran conseguir papeles o roles que son adicionales al propio desarrollo del sujeto. El juego como valor socializador estima que el ser humano disfruta toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo llega determinado por las características del medio social donde habita; pero si contemplamos al juego como componente de desarrollo se tiene una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido declara que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un componente básico en el desarrollo.

2.5.7. La práctica del juego y desarrollo infantil

Con relación a la práctica del juego y al desarrollo psicológico y social de los niños y niñas, cuando el niño nace puede tragar, succionar, respirar, salivar, olfatear etc., pero hay que posibilitarle que pueda comer, andar, hablar y efectuar otro tipo de actos, de conformidad con las normas de cada una de las culturas. El hombre demanda desde su niñez de un proceso de aprendizaje de saberes y comportamientos que lo liberan de los límites marcados por la emisión genética. Lo emotivo en los primeros años del niño, se manifiesta a través de los juegos socio afectivos en los que, tanto la imaginación como el desarrollo incipiente del lenguaje cotidiano toman un sentido lúdico; el niño inicia a jugar con las palabras como ma, pa, te y otras, para poder captar y comunicar toda la afectividad que tiene el niño hacia sus padres.

Durante las primeras semanas manifiesta la risa, los balbuceos, los gestos y una serie de movimientos del cuerpo que interviene como instrumentos afectivos, proporcionando un contacto físico y social con los padres y con aquellos que viven en su entorno cotidiano. Después del primer año el niño procede como un científico: en una bañera puede probar leyes de la física; manifiesta que el agua tiene propiedades diferentes al aire; que los recipientes y los juguetes llenos de agua se comportan diferente a los vacíos. El niño se relaciona con el mundo a través de la observación y la acción para confirmar hechos como muchos científicos lo hacen. Para Kelly, cada individuo formula en sus propias maneras constructos a través de los cuales él observa los eventos del mundo y actúa en consecuencia. Como si fuera un científico, busca augurar y controlar el curso de tales eventos (Gallego, J. 2009) A los dos años de edad se estructura el lenguaje, la función simbólica y por ende el pensamiento o la representación (Bandet .J, 2005)

Según Vygotsky citado por Coll (2006) se unen el pensamiento y el lenguaje ocasionando una nueva forma de comportamiento que se llama simbólico.

Para (Montealegre. R, 2005) El niño parece haber descubierto la función simbólica de las palabras: el pensamiento se toma verbal y el lenguaje racional. El dominio del lenguaje es un medio auxiliar para asimilar, recordar, reconocer, comunicar algo, comparar, elegir, evaluar, ponderar, etc. Al controlar el niño los signos o instrumentos culturales (signos lingüísticos, signos nemotécnicos, instrumentos, materiales, etc.) como de igual modo su significado, domina el proceso, la operación. A esta edad los niños inician el proceso de refinamiento y de apropiación de conceptos de carácter simbólico a partir del lenguaje, pues tienen habilidades mentales realmente sorprendentes: al tirar los juguetes y los objetos los niños empiezan a construir preconceptos de balística y de gravedad; de arriba y de abajo, grande y pequeño o al meter y sacar objetos empleando recipientes el niño sencillamente construye conceptos de «adentro», «afuera», también para el niño cualquier rendija, hueco o equipo electrónico sirve para este fin.

Los niños a medida que van desarrollándose, según Rafael Porlan, construyen nuevos significados a partir de los anteriormente preexistentes y en intercambio con su experiencia física social y cultural. Los niños en este sentido tienen preconceptos, pre teorías, constructos idiosincrásicos que le faculta organizar y actuar sobre el mundo, De tres años en adelante el juego comprende altos grados de significación social: los niños, a través de los juegos diarios, empiezan a interiorizar y a construir los valores sociales, éticos y morales de la familia en la que crece y lógicamente de la sociedad en la que se encuentra. Significa esto que el niño, aplicando diversos materiales formales y no formales, cimienta situaciones en las cuales aquellos elementos que conocemos de la realidad son modificados, transformados, pero no de una manera libre sino de acuerdo a ciertas reglas ofrecidas por la cultura o por aquellas que se construyen en la misma situación lúdica. Cuando un niño halla similitudes y diferencias entre los objetos, empieza a operar en éste, el pensamiento analógico o metafórico, el cual es imprescindible para la elaboración de los conceptos científicos. Los siguientes, son algunos pensamientos analógicos elaborados por

niños entre cinco y seis años de edad: (Coll, 2006) El árbol: Se asemeja a una casa porque se sostiene por el cemento, pero un árbol no se pega del cemento.

- Un pájaro: Es como un suspiro volador.
- Los conejos: Se asemejan a los canguros porque saltan.
- La vida: Se asemeja a un huevo, porque sin la vida no existiría nada.
- El hombre: Se asemeja al esqueleto porque tiene los mismos movimientos.
- El sol: Se asemeja al calor porque arde.

En estos pensamientos los rasgos que posibilitan una clasificación o análisis perceptual, establecen indicios lógicos; es decir indicadores que evidencian un grado de conceptualización; la percepción actúa sobre objetos que tienen significado cultural. Constituidos los rasgos comunes de los objetos, el hombre puede encontrar similitudes entre él y ellos; entre su cuerpo y las montañas que lo rodean y los animales que le sirven.

CAPÍTULO III

EL APRENDIZAJE

3.1. El aprendizaje en el área de matemática

Nuria G. y Guerrero E. (2005) sostienen que el aprendizaje es un proceso de transformación en el comportamiento, incluso en el caso de que se trate únicamente de obtener un saber.

3.2. Aprendizaje de la matemática

Para el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2012), el aprendizaje de la matemática está relacionado con el aumento de capacidades, conocimientos y actitudes matemáticas además del avance del pensamiento matemático, el pensamiento tecnológico científico y el razonamiento lógico matemático y no solo se basa en el hecho de retener conceptos, sino que es de ayuda para propiciar la investigación en los estudiantes.

Uno de los objetivos educativos para la educación peruana al 2021 señala que el aprendizaje de la matemática brinda a los estudiantes experiencias enriquecedoras para el desarrollo de sus capacidades y actitudes científicas, así como la obtención y el empleo de conocimientos científicos naturales y tecnológicos, comprendiendo como sustento conceptual el dominio de la matemática como ciencia formal y el desarrollar el pensamiento matemático contribuye determinadamente al planteamiento y solución de problemas de la vida. (MINEDU, 2012).

3.3. Aprendizaje cooperativo de la matemática

Johnson, Jonhson y Holubec, (2000) el aprendizaje cooperativo es la producción de trabajos al formar grupos heterogéneos, hace que los estudiantes laboren en equipo y utilicen al máximo el aprendizaje propio y el que se da mediante la interrelación, toma en cuenta la teoría de Piaget donde un conocimiento previo dirige a un conocimiento nuevo, el aprendizaje cooperativo no consta únicamente en asignar tareas grupales sin estructura alguno, sino que trata de enumerar ciertas características las cuales deben ser cumplidas por el grupo de trabajo para que este aprendizaje cumpla con el propósito primordial que es crear estudiantes competitivos y habilidosos para las demanda de estos tiempos.

3.4. Estilos de aprendizaje de la matemática

Según Pérez, M. (2001) manifiesta que el grupo de características psicológicas, rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que suelen manifestarse conjuntamente cuando una persona debe hacer frente una situación de aprendizaje. Los rasgos cognitivos tienen que ver con la forma en que los estudiantes constituyen los contenidos, forman y utilizan conceptos, explican la información, realizan los problemas, seleccionan medios de representación (visual, auditivo, cenestésico). Los rasgos afectivos se relacionan con las motivaciones y expectativas que contribuyen en el aprendizaje, mientras que los rasgos fisiológicos están vinculados con el estudiante.

3.4.1. Clasificación de los estilos de aprendizaje

Bixio, (2001) los agrupa en cuatro estilos:

Activos: Explora experiencias nuevas, son de mente abierta, nada escépticos y proceden con entusiasmo. Características: animador, ingenioso, arriesgado y espontáneo.

Reflexivos: Antepone el razonamiento a la acción observa con detenimiento las diferentes experiencias. Características: ponderado, concienzudo, receptivo, analítico y minucioso.

Teóricos: Examina la racionalidad y la objetividad evitando lo subjetivo y lo ambiguo. Características: metódico, lógico, objetivo, crítico y organizado.

Pragmáticos: Les gusta desempeñarse con rapidez y seguridad con aquellas ideas y proyectos que les atraen. Características: experimentador, práctico, directo y seguro.

3.5. Enfoque de J. Piaget.

Piaget, citado por (Shaffer, D., 2000) manifiesta las siguientes etapas de desarrollo:

Etapá sensorio-motora. En esta etapa el niño y la niña emplean los sentidos y las aptitudes motoras para comprender el mundo. No hay pensamiento conceptual o reflexivo. Se mejora la percepción de la permanencia de los objetos, es decir, el niño entiende que un objeto todavía existe cuando no está a la vista. El niño y niña incurre en lo concreto, en la manipulación física de los objetos.

Etapá pre-operacional (2 a 7 años). Esta etapa comprende sub estadios, tales como:

Pre conceptual (2 a 4 años) que se caracteriza por la obtención de la función simbólica, es decir de la habilidad para usar símbolos (imágenes o palabras) y representar objetos y experiencias, las que, a su vez, posibilita la adquisición del lenguaje. Una particularidad de los niños en este sub estadio es el egocentrismo o dificultad de percibir entre la perspectiva propia y la de otros, y la creencia de que los objetos inanimados están vivos.

Intuitivo (4 a 7 años). Se origina un reduccionismo del egocentrismo. Hay una mayor competencia para clasificar los propósitos en diferentes categorías (forma, color, tamaño).

Etapa de las operaciones concretas (7 a 11 años). Los procedimientos de razonamiento se tornan más lógicos y pueden emplearse a problemas concretos o reales. Surgen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad.

Etapa de las operaciones formales. (11 años en adelante) En esta etapa, el adolescente consigue la conceptualización sobre conocimientos concretos observados que le posibilitan emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo.

3.6. Enfoque del aprendizaje de la matemática centrado en experiencias

Luque (2005) afirma que las matemáticas establecen el resultado de la ocupación humana y su desarrollo de construcción está respaldado en la interacción con la realidad física y social para luego procesar conceptualizaciones para luego llegar a generalizaciones. El desarrollo en la matemática se desplaza de lo concreto a lo abstracto siguiendo una vía inductiva hasta llegar a generalizaciones o leyes para luego por medio de vía deductiva ejecutar aplicaciones a la misma realidad, por ello también se determina con el camino dialéctico que indica la historia de la humanidad en cuanto se lleva a cabo con la práctica- teoría- práctica. Por otra parte, muchos trabajos significativos de esta disciplina han partido de la obligación de solucionar problemas concretos, propios de los grupos sociales, pues los números tan familiares para todos, aparecen de la necesidad de contar objetos, cosas del entorno y son asimismo una representación de la realidad que se fue desarrollando durante largo tiempo.

En la edificación de los conocimientos matemáticos, los niños también parten de comprobaciones concretas ya que a medida que van haciendo abstracciones, pueden privarse de los objetos físicos para representar números y efectuar operaciones, así como identificar, explicar el cambio y relaciones. Por otra parte, el diálogo, la interacción y la confrontación de puntos de vista apoyan al aprendizaje y a la edificación de conocimientos; así tal proceso es reforzado por el intercambio con los compañeros y con el maestro. El triunfo en el aprendizaje de la matemática consiste en buena medida, del diseño de actividades que impulsen la edificación de conceptos a partir de experiencias concretas, en la interrelación con los otros. (Luque C, 2005)

3.7. Enfoque constructivista en el aprendizaje de la matemática

El enfoque constructivista es aplicable a cualquier área curricular y las matemáticas es una de ellas, pues todo conocimiento es construido en base a interacciones físicas y sociales El conocimiento matemático es cimentado al menos en parte, a través de un procedimiento de abstracción reflexiva ya que hay estructuras cognitivas que se impulsan en los procesos de construcción. La estructura cognitiva está en desarrollo ininterrumpido y la actividad orientada y con un propósito la induce a la transformación en las estructuras existentes produciéndose un cambio, fortalecimiento e internalización. (Gallego J. 2009).

El constructivismo afirma que el proceso de aprendizaje de la matemática está supeditado básicamente del contenido específico que encierra la situación matemática y de la representación mental que del mismo tenga la persona o estudiante que determina que aprende. Ausubel D. (2005) sostiene que el aprendizaje es un proceso de remodelación dentro del cual el sujeto debe ser capaz de producir significados a través de la relación entre las nuevas informaciones con las que se afronta y las síntesis de conocimientos previos.

3.8. Principios psicopedagógicos en el aprendizaje de la matemática

Principios psicopedagógicos principales que se pueden atribuir en la enseñanza aprendizaje de la matemática son: (García, J. 2005)

Principio de la experiencia. -

Los temas tratados de matemática que asimilan los estudiantes deben vertebrarse con la destreza de los mismos. Los temas tratados del aprendizaje deben salir de la realidad misma del estudiante siendo así que el punto de comienzo del proceso de construcción del conocimiento matemático ha de ser la destreza y práctica diaria que los estudiantes tengan. El vínculo entre las propiedades de los objetos y de las situaciones que alumnos y alumnas establecen de forma intuitiva y espontánea en el curso de sus labores diarias han de transformarse en motivo de reflexión, dando paso de ese modo a las primeras pericias propiamente matemáticas. (García, J. 2005)

Principio del desarrollo individual y diferencial.

La enseñanza aprendizaje de la matemática incide en el desarrollo de habilidades cognitivas de carácter general y específico, en este sentido se tienen en cuenta las diferencias individuales de los estudiantes, sus intereses, necesidades, expectativas y su ritmo de aprendizaje. (García, J. 2005)

Principio de la aplicabilidad.

La enseñanza aprendizaje de la matemática debe facilitar la aplicación de lo aprendido, posibilitando que los estudiantes valoren y hagan uso de sus conocimientos matemáticos en situaciones de la vida cotidiana. (García, J. 2005)

Principio del ritmo de aprendizaje

La enseñanza de la matemática debe facilitar el aprendizaje creciente según que el estudiante progrese hacia tramos superiores de la educación y en la medida en que las matemáticas se convierten en una herramienta fundamental en la vida del estudiante. (García, J. 2005)

Principio de la integración.

En la enseñanza aprendizaje de la matemática, hay que tener en cuenta la integración de los aspectos formativo, funcional, instrumental ya que gran parte de los conceptos y procedimientos matemáticos exigen un tratamiento integrado, de lo contrario pueden escapar a las posibilidades de comprensión de los estudiantes. (García, J. 2005)

Principio de la construcción de conocimientos.

El estudiante que aprende matemáticas debe construir los conceptos a través de la interacción con los objetos y otros sujetos, si es en el aula lo hará con sus pares, con el profesor y fuera de ella con los miembros del hogar, los amigos y otras personas del barrio, la comunidad. (García, J. 2005)

Principio del cambio y dinamismo

Las matemáticas han de ser dadas a entender a los estudiantes como un conjunto de conocimientos y métodos claros y precisos dinámicos en plena evolución y transformación en el paso del tiempo. En el aprendizaje de los estudiantes, hay que fortalecer el uso del razonamiento inductivo en simultáneo con el uso del razonamiento deductivo y la abstracción. (García, J. 2005)

3.9. Principios para desarrollar la habilidad para contar

Los siguientes principios son propuestos por Gallistel (1978) citado en Rutas del Aprendizaje (2017) ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?

Correspondencia término a término. Se menciona a que cada elemento de la colección que se va a contar debe relacionarse de manera unívoca, es decir, con una y solo una, en donde a cada elemento le corresponde un número de la cadena numérica verbal.

Ordenación estable. La cadena numérica verbal compete a una serie ordenada de números que debe ser recitada siempre de la misma forma, siguiendo un orden estable; no se puede cambiar la sucesión. (García, J. 2005)

Abstracción. Contar una colección concierne interesarse por su aspecto cuantitativo de la misma, dejando de lado la particularidad de los objetos contados. No importa si se cuenta tal o cual objeto u objetos en forma precisa, pues importa el número conocido por su símbolo (1, 2,3, etc.). Es pasar de lo concreto a lo simbólico. (García, J. 2005)

No pertinencia del orden. El orden en que se cuentan los elementos de una colección no es importante, se puede contar en cualquier orden y siempre nos van a dar el número concerniente que simboliza a los objetos contados. Se debe instruir a contar los objetos en distintos puntos de vista. (García, J. 2005)

Cardinalidad. El último número que se cuenta en una colección es el que representa el total de la colección. (García, J. 2005)

3.10. Papel del juego en la educación matemática

Méro (2001) precisa que el papel del juego en la educación matemática es una función que ha tenido desde siempre un componente lúdico y presenta determinadas características peculiares que coinciden con el sociólogo J. Huizinga en la obra *Homo ludens*.

- Es una actividad libre, que se practica por sí misma, no por el provecho que de ella se pueda proceder.
- Es como la obra de arte, ocasiona placer a través de la contemplación y de la realización.
- El juego da nacimiento a lazos especiales entre quienes lo realizan.
- El juego establece un nuevo orden mediante de sus reglas

La matemática y los juegos han cruzado sus caminos muy repetidamente a lo largo de los siglos. Generalmente en la historia de la matemática la aparición de una observación ingeniosa, hecha de forma lúdica, ha encaminado a nuevas formas de pensamiento y los juegos determinan que la matemática resulte en una obra de arte intelectual y sofisticada.

3.11. Juegos de conocimiento y de estrategia

Díaz y Hernández (2002) se relacionan con las capacidades de memoria y de razonamiento que caracterizan la cognición humana. Los juegos de conocimiento, fomentan el aprendizaje de conocimientos específicos, así también el desarrollo de la atención y otras competencias cognitivas básicas.

Los juegos de conocimiento son muy aceptados por la comunidad escolar, desde la óptica pedagógica. Son convenientes para adquirir algoritmos y conceptos. Proporcionan una enseñanza más rica, activa y creativa que la tradicional. (García, 2013)

Los juegos de estrategia posibilitan poner en marcha procedimientos típicos para la resolución de problemas y del pensamiento matemático de alto nivel. Además, favorecen la actitud para abordar y procurar resolver los problemas. Estos encuentran mayor contrariedad por los profesores, pero son bien aceptados por los alumnos. Los juegos de estrategia contribuyen y fomentan el desarrollo del pensamiento, y diferentes habilidades cognitivas. (García, 2013)

CONCLUSIONES

PRIMERA: El juego es aprendizaje, como tal, cambia la forma en que los estudiantes pueden llevar a cabo actividades que además de interrelacionarlos con su entorno cercano, proporciona conocimiento que mejora los logros de aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años.

Para Piaget (1964) los niños crecen cognoscitivamente con la ayuda del juego. Por lo que el juego da la oportunidad de planificar y consolidar habilidades previamente aprendidas y estimula el avance global de la inteligencia infantil.

SEGUNDA: El aprendizaje de las matemáticas puede ser una experiencia promovedora si lo basamos en actividades constructivas y lúdicas. El empleo de los juegos en la educación matemática es una habilidad que facilitan conseguir competencias de una manera divertida y atractiva para los alumnos de educación inicial.

TERCERA. La aplicación de juegos educativos, desarrolla el nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática, en los niños y niñas de nivel inicial, indicando así el logro de los objetivos antes planteados.

CUARTA: Los juegos educativos encaminan al logro concreto de las competencias, pues posibilitan que la mente de los alumnos sea más receptiva.

El triunfo en el aprendizaje de la matemática consiste en buena medida, del diseño de actividades que impulsen la edificación de conceptos a partir de experiencias concretas, en la interrelación con los otros (Luque C, 2005).

REFERENCIAS CITADAS

- Artigue, M., Douady, R. y Otros. (2000). Ingeniería didáctica en educación matemática. Grupo Editorial Iberoamericano. Bogotá.
- Ausubel, D. et al (2009). Psicología Educativa, un punto de vista Cognoscitivo. México Editorial Trillas. Décima edición.
- Bandet, J. (2005). Enseñar a través del juego. Barcelona: Editorial Fontanella
- Bautista J. (2004). El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas., editorial Adhara, Granada
- Bauzer, M. (2009). Juegos de recreación. Buenos Aires: Ruy Díaz.
- Bixio, C. (2001). Enseñar a aprender, enseñanza y aprendizaje. Editorial Homo Sapiens, Buenos Aires
- Castro M. y Olmo R. (2011) Desarrollo del pensamiento matemático infantil. España: U.G.D.M.
- Castro, R. (2007). El juego y la educación. Editorial Talleres Gráficos Villanueva. Lima Perú.
- Coll, C. (2006). La construcción de esquemas de conocimiento en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Editorial Siglo XXI. Madrid.
- Flavell, J. (2005). La Psicología evolutiva de Jean Piaget. Buenos Aires: Paidós.
- Gallegos, J. (2009). Las estrategias cognitivas en el aula. Programas de intervención psicopedagogía
- Gálvez J. (2008). Métodos y técnicas de aprendizaje. Cajamarca- Perú: San Marcos.

- García, J. (2005). Didáctica de la matemática, una visión general. España: Labor.
- Gómez V. & Romero R. (2008) El juego infantil y su metodología. España: Altamar
- Huizinga, J. (2005). Homo Ludens. Madrid: Alianza. Edición Original De 1954 Grupo Anaya Comercial, 286 Páginas
- Jiménez, E. (2006). La capacidad creadora Editorial Graó, vol. III, Barcelona
- Johnson, W., Johnson, T. y Holubec, J. (2000). El aprendizaje cooperativo en el aula, Buenos Aires, Paidós, Barcelona
- Luque, J. (2005). Es posible hacer matemáticas en el aula? Bogotá: UPN.
- Maier W. (2008). Tres teorías sobre el desarrollo del niño. Buenos Aires: Edigraph S.A.
- Marrou A. (2006). Pedagogía: Introducción a las bases teóricas. Lima: ceccpue.
- Méro, L. (2001). Los Azares De La Razón : Fragilidad Humana, Cálculos Morales Y Teoría De Juegos editorial Paidós Barcelona
- Ministerio de Educación (2012). Marco Curricular Nacional Lima: Edit. MEP.
- Ministerio de Educación (2017). Marco Curricular Nacional Lima: Edit. MEP.
- Ministerio de Educación (2017). Rutas para el aprendizaje: Matemática Lima: Edit. MEP.
- Montealegre, R. (2005). Vygotsky y la concepción del lenguaje. Santa Fe de Bogotá: El nacional.
- Nuria L. y Guerrero E. (2005). El dominio afectivo en el aprendizaje de las matemáticas. Madrid: Dossat. S.A. recopilado de http://www.fisem.org/www/union/revistas/2005/2/Union_002_004.pdf

- Paulter, C. (2007). Jugar al juego. Barcelona: Agustini
- Pérez, M. (2001). “El aprendizaje escolar desde el punto de vista del alumno: los estilos de aprendizajes lúdicos” Alianza editorial vol. II. Madrid
- Piaget (1964). Psicología del Niño, Ediciones Morata España – Madrid
- Salvador, A. (2008). El juego como recurso en el aula de matemática. España: UPM
- Shaffer, D. (2000). Psicología del desarrollo. Infancia y Adolescencia. 5ª Edición. Madrid: International Tomson Editores.
- Solari, D. (2010). Modernidad educativa: la educación como práctica de similitud. Argentina: Educarred.
- Tavernier, R. (2005). La escuela antes de los 5 años. Martínez Roca. Barcelo

Desarrollo de la Conciencia Fonológica, y Habilidades Metalingüísticas en niños de Pre-Escolar

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%	17%	1%	11%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	www.redalyc.org Fuente de Internet	2%
3	es.scribd.com Fuente de Internet	2%
4	www.asesoratsv.com Fuente de Internet	2%
5	www.logopediasanchinarro.es Fuente de Internet	1%
6	cubamatinal.net Fuente de Internet	1%
7	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	1%
8	lilisantamariac.blogspot.com Fuente de Internet	1%

9	docplayer.es Fuente de Internet	1%
10	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	1%
11	concienciafonologica.wordpress.com Fuente de Internet	1%
12	mimanzana.com Fuente de Internet	1%
13	www.observatorioeducativo.pe Fuente de Internet	<1%
14	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1%
15	cybertesis.unmsm.edu.pe Fuente de Internet	<1%
16	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo