

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Programa De Actividades Lúdicas Para El Logro De Capacidades
Lógico – Matemático Contenidas En La E.B.R. – 5 Años De
Educación Inicial.

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

Autora:

Roxany Fiorela Cholán Padilla

JAEN – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Programa De Actividades Lúdicas Para El Logro De Capacidades
Lógico – Matemático Contenidas En La E.B.R. – 5 Años De
Educación Inicial.

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

Roxany Fiorela Cholán Padilla (Autora)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

JAEN – PERÚ

2019



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

En Jaén, a los siete días del mes de agosto del dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. Jaén de Bracamoros 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 Albuqueque 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: "Programa De Actividades Lúdicas Para El Logro De Capacidades Lógico - Matemático Conservadas En La E.E.R. - 5 Años De Educación Inicial", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial a la señora Roxany Fiorela Cholón Padilla.

A las NOVENA horas TRICENTAS 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 de jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo BUENO.

Por tanto, Roxany Fiorela Cholón Padilla, 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 NOVENA horas con CINCUENTA 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 Albuqueque Silva
Presidente del Jurado

Dr. Andy Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A Dios, quien por su misericordia y gracia nos da vida, salud, inteligencia y fuerzas; él nos permite alcanzar aquello que nos proponemos y que es positivo y concordante con su voluntad.

A mis padres, hermanas y hermano, quienes con su apoyo moral hicieron realidad esta aspiración personal y profesional.

ÍNDICE

DEDICATORIA	4
RESUMEN.....	7
INTRODUCCIÓN.....	8
CAPÍTULO I	9
DESCRIPCIÓN, OBJETIVOS Y ANTECEDENTES	10
1.1 Descripción y análisis de la realidad problemática	10
1.2 Objetivos	11
1.2.1 Objetivo general.....	11
1.2.2 Objetivos específicos	11
1.3 Antecedentes de la investigación.....	12
1.3.1 Antecedentes internacionales	12
1.3.2 Antecedentes nacionales	13
CAPITULO II.....	16
EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE	16
2.1 EL JUEGO	16
2.1.1 Definición	16
2.1.2 Naturalezas del juego:	
2.1.3 Principios del Juego:	
2.1.4 Características del Juego:	
2.1.5 Evolución del juego	
2.1.6 Tipos de juego:	16
2.1.7 Importancia del juego en la Educación	
2.2 APRENDIZAJE.....	16
2.2.1 Concepto:.....	16
2.2.2 Características fundamentales del aprendizaje según la concepción constructivista.....	17
2.2.3 La teoría psicológica.....	18
2.3 LA CAPACIDAD Y EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMATICO:18	
2.3.1 Nociones Matemáticas.....	19

2.3.2 Noción de espacios	20
2.3.3 Noción de conjunto y cantidad	22
2.3.4 Noción de orden.....	23
2.4 PROGRAMA	28
CAPITULO III	29
EXPERIENCIA PEDAGÓGICA Y DEFINICIONES DE TÉRMINOS	29
3.1. Experiencia pedagógica.....	29
3.2 Definición de términos	
CONCLUSIONES	32
REFERENCIAS CITADAS.....	33
ANEXO I.....	39
ANEXO II	

RESUMEN

Los resultados que se exponen en el presente informe, están orientados a identificar y promover el nivel de logro de las capacidades lógico matemático, referidas a las nociones de espacio, conjunto y cantidad y de orden; frente a los problemas presentados en dicha área, antes y después de la aplicación del programa de actividades lúdicas y determinar en qué medida mejora el logro de capacidades lógico matemático contenidas en la E.B.R. – 5 años de Educación Inicial.

Palabras clave: juego, aprendizaje, capacidad.

INTRODUCCIÓN

Actualmente la educación en el Perú está atravesando por un cambio, generado por las diversas corrientes filosóficas y psicológicas, las cuales buscan lograr un aprendizaje constructivo, interactivo y significativo en el estudiante. Sin embargo la crisis económica, política y social por la que pasa nuestro país ha detenido dicho cambio, ya que el presupuesto nacional destinado a la educación es insuficiente, por ende los profesores no son capacitados, las aulas no son implementadas adecuadamente con el material necesario; obteniendo un proceso de enseñanza aprendizaje deficiente en todos los niveles. Esta realidad problemática ha dado como consecuencia limitaciones en el desarrollo de las capacidades propuestas en las E.B.R, en especial las que pertenecen al área de comunicación integral y lógico matemático de todos los niveles educativos: inicial, primaria, secundaria y superior. Con respecto al nivel inicial, el desarrollo y logro de capacidades del área de lógico matemático está influenciado por diversos factores.

Identificado el problema, se da paso a su solución del quehacer investigativo, se hace una descripción y análisis sobre los aportes más importantes de las diversas teorías relacionadas en una secuencia lógica que permita comprender el problema de capacidades lógico matemático, y de cómo superarlo. El estudio tiene como objetivo central determinar el nivel de logro de las capacidades lógico-matemático al aplicar el programa de actividades lúdicas en niños de 5 años de Educación Inicial. Motivo por el cual se realizaron diversas tareas como: Identificar el nivel de las capacidades Lógico Matemáticas en los niños de 5 años. Seleccionar las capacidades del área lógico matemático en las nociones de: espacio, conjunto y cantidad, y de orden. Elaborar un programa de actividades lúdicas para el logro de las capacidades correspondientes a las nociones de espacio, conjunto y cantidad, y de orden. Aplicar el programa de actividades lúdicas en los niños de 5 años.

El trabajo monográfico consta de tres capítulos:

En el primer capítulo se aborda la descripción del problema de investigación, los objetivos: general y específicos, y los antecedentes de la investigación

En el segundo capítulo se da a conocer una definición amplia del juego y del aprendizaje, como son: la naturaleza, los principios, las características, los tipos y la importancia del juego y también se da a conocer una definición amplia del aprendizaje, como son: la capacidad y el pensamiento lógico matemático y las nociones matemáticas: espacio, conjunto y cantidad y orden.

En el tercer capítulo se considera la experiencia pedagógica desarrollada para ayudar y facilitar el aprendizaje del niño(a) con el logro de capacidades lógico matemático, incidiendo en la labor del docente y de los niños. Posteriormente se da a conocer las bases conceptuales del estudio.

Finalmente se presentan las conclusiones como resultado de la sistematización de los contenidos y proporcionar un material necesario para apoyar a niños para tener que lograr un aprendizaje interactivo, constructivo y significativo en el estudiante. Seguidamente se presenta las referencias citadas y los anexos.

CAPÍTULO I

DESCRIPCIÓN, OBJETIVOS Y ANTECEDENTES

1.1 Descripción y análisis de la realidad problemática

Actualmente la educación en el Perú está atravesando por un cambio, generado por las diversas corrientes psicológicas y filosóficas, las cuales buscan lograr un aprendizaje interactivo, constructivo y significativo en el estudiante.

Sin embargo la crisis política, económica y social por la que pasa nuestro país ha detenido dicho cambio, ya que el presupuesto nacional destinado a la educación es insuficiente, por ende los profesores no son capacitados, las aulas no son implementadas adecuadamente con el material necesario; obteniendo un proceso de enseñanza aprendizaje deficiente en todos los niveles.

Esta realidad problemática ha dado como consecuencia limitaciones en el desarrollo de las capacidades propuestas en las E.B.R, en especial las que pertenecen al área de comunicación integral y lógico matemático de todos los niveles educativos: inicial, primaria, secundaria y superior.

Con respecto al nivel inicial, el desarrollo y logro de capacidades del área de lógico matemático está influenciado por diversos factores como:

- ❖ El profesor no articula la práctica con la teoría, generando una enseñanza verbalista y memorística, que hace que el niño aprenda definiciones y términos matemáticos sin tener en cuenta su ritmo de aprendizaje.
- ❖ Poco uso de métodos activos y de material adecuado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ❖ Campos (2006) afirma que: “Utilización de métodos, técnicas y estrategias de aprendizaje tedioso y poco participativo en la adquisición de nociones matemáticas.”

- ❖ “Elaboración de unidades de aprendizaje inadecuadas al nivel intelectual de la mayoría de los estudiantes, así como también de sus necesidades e intereses.” (Campos, 2006)
- ❖ Escasa aplicación del juego en el desarrollo de nociones matemáticas.
- ❖ Ausencia de condiciones que favorezcan la generación de aprendizaje en los niños y niñas.
- ❖ Presencia de temores en los niños por aprender nociones matemáticas.
- ❖ Falta de interés de los niños causado por métodos inactivos.
- ❖ Exigencia de los padres a sus hijos para que aprenda conocimientos que no están de acuerdo a su edad.
- ❖ Falta de atención y retención de los niños, por problemas familiares.
- ❖ Falta de apoyo de los padres a los niños en el reforzamiento de los aprendizajes matemáticos realizados en los Centros Educativos.
- ❖ El excesivo número de estudiantes por aula dentro de un centro educativo no permite que el docente cubra las expectativas de aprendizaje de cada uno de ellos.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general

- Determinar el nivel de logro de las capacidades lógico-matemático al aplicar el programa de actividades lúdicas en niños de 5 años de Educación Inicial.

1.2.2 Objetivos específicos

- Identificar el nivel de las capacidades Lógico Matemáticas en los niños de 5 años
- Seleccionar las capacidades del área lógico matemático en las nociones de: espacio, conjunto y cantidad, y de orden.

- Elaborar un programa de actividades lúdicas para el logro de las capacidades correspondientes a las nociones de espacio, conjunto y cantidad, y de orden.
- Aplicar el programa de actividades lúdicas en los niños de 5 años.
- Demostrar la significatividad estadísticamente de la aplicación del programa de actividades lúdicas.
- Evaluar el logro de las capacidades lógico matemático alcanzado por los estudiantes, correspondientes a las nociones de espacio, conjunto y cantidad, y de orden.

1.3 Antecedentes de la investigación

En consultas realizadas en relación con el tema se encuentran varias investigaciones en diferentes contextos.

1.3.1 Antecedentes internacionales

Según Leyva, A & Jaramillo, J. (2011), realizó la tesis titulada “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil , en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, II periodo de 2011. Para optar el Grado Académico de Licenciada en Pedagogía Infantil. El objetivo general es caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil, cuyo enfoque es cualitativo porque abordó diversas perspectivas del juego, y en esta investigación se tomó en Bernal (2016) menciona que”: “cuenta las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación infantil, en la cual se partió desde las características que tiene el juego, para ser considerado como una estrategia didáctica.” Silva (2016) menciona “ que el juego es una herramienta educativa que los docentes deberán utilizar en sus prácticas educativas y tener que lograr en cada uno de los niños y niñas los procesos de

aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos.”

1.3.2 Antecedentes nacionales

Según Acosta, Y. (2018), realizó la tesis titulada “Aplicación del programa aprendo las Matemáticas jugando para estimular el pensamiento Lógico Matemático en niños de 5 años en la Universidad Nacional de San Agustín, Escuela de Posgrado, Unidad de Posgrado de la Facultad de Psicología, Relaciones Industriales y Ciencias de la Comunicación de Arequipa. Para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias, con mención en Psicología Clínica-Educativa, Infantil y Adolescente. El objetivo general es demostrar la eficacia del programa Aprendo las, Matemáticas jugando para estimular el pensamiento Lógico Matemático en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial de gestión estatal Víctor Andrés Belaunde, del distrito de Cerro Colorado-Arequipa. El enfoque de este estudio es cuantitativo, tipo aplicada, desarrollada con un diseño pre experimental, de nivel explicativo. En la cual la práctica docente influye directamente en la estimulación del pensamiento lógico matemático del infante. Es por esto, que se incide que los docentes incorporen actividades lúdicas en su programación de aula. Trabajando las unidades de aprendizaje de manera creativa y respetando los intereses y necesidades de los niños y niñas para lograr aprendizajes significativos.”

Según Portal, A. (2019), realizó la tesis titulada “Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 provincia San Marcos 2019”; en la Universidad Católica los Ángeles, Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación de Chimbote. Para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial. “El objetivo general de la investigación es determinar la aplicación del programa de juegos didácticos, mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 provincia San Marcos 2019. El estudio corresponde a una investigación explicativa, se determinó la influencia de la variable independiente en la variable dependiente. En el procesamiento de datos se utilizó la estadística

descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Según la aplicación del programa de juegos didácticos mejoro el aprendizaje de los niños en el área de Matemática. Los docentes deben hacer uso de los juegos didácticos en las sesiones de aprendizaje para generar expectativas en los niños.” (Bernal, 2016)

Según Araujo, Ibáñez & Pereda , presentaron un trabajo de investigación titulado “Estrategia lúdica didáctica para potenciar el pensamiento lógico-matemático, del cual rescatamos las siguientes conclusiones” (Araujo, Ibañez Y Pereda citado por Silva, 2016):

- “La estrategia lúdica didáctica es eficaz para potenciar el pensamiento lógico-matemático en los niños de cuarto grado de educación primaria, en un 15%.” (Silva, 2016)
- “La estrategia lúdica didáctica para potenciar el pensamiento lógico-matemático permite aprender jugando las relaciones lógicas con facilidad y espontaneidad.” (Silva, 2016)
- “La aplicación de la estrategia lúdica didáctica requiere material didáctico adecuado y romper con los horarios tradicionales.” (Silva, 2016)

Según Anticono & Ramos, (2001) citado por Silva (2016) “presentaron un trabajo de investigación titulado Programa de matemática recreativa basada en el estadio de las operaciones concretas y el nivel de desarrollo de capacidades básicas en el área lógico-matemática, del cual rescatamos las siguientes conclusiones”:

- “La aplicación de un programa de matemática recreativa basado en el estadio de las operaciones concretas influye significativamente en el nivel de desarrollo de las capacidades básicas en el área lógico matemático en los niños de primer grado del centro educativo Antonio Raimondi.” (Silva, 2016)
- “El nivel de desarrollo de las capacidades básicas en el área lógico matemático del grupo experimental después de aplicado el programa de matemática recreativa basado en el estadio de las operaciones concretas fue bueno, obteniendo como puntaje promedio 15.22 y una desviación estándar

de 2.9. Este grupo tuvo un comportamiento homogéneo (C.V.=19.28%)” (Silva, 2016)

- “El programa de matemática recreativa basada en el estadio de las operaciones concretas es recomendable para la enseñanza de la matemática.” (Silva, 2016)

Morales (2017) indica que: “Según Espinoza & Rodríguez, presentaron un trabajo de investigación titulado taller de juegos intelectuales para promover el desarrollo de las capacidades lógico matemático en niños de 5 años del jardín N° 1564 de la urbanización Chimú-Trujillo, del cual rescatamos las siguientes conclusiones”:

- “Con respecto al pre test del grupo experimental, podemos afirmar según los resultados obtenidos encontramos a los alumnos de ambos grupos en un nivel bajo, es decir que ambos tenían un rendimiento similar sobre el desarrollo de las capacidades lógico matemático” (Morales, 2017).
- “Al comparar los resultados en el grupo experimental obtenidos en el pre y post-test. Se obtuvo una diferencia significativa a favor del post-test, en consecuencia nuestra hipótesis de investigación planteada quedo confirmada.” (Morales, 2017)
- “Se hizo la propuesta del taller de juegos intelectuales para promover el desarrollo de las capacidades lógico matemática, el cual se operativizó mediante un conjunto de actividades de aprendizaje donde se pudo lograr dicha propuesta, mejorando significativamente el aprendizaje de los niños en el área lógico matemática.” (Morales, 2017)
- Con respecto a la aplicación del taller de juegos intelectuales en niños de 5 años el grupo experimental al finalizar la aplicación del post-test incremento significativamente el logro de las capacidades lógico matemática, quedando demostrado que el taller es confiable.
- “Por consiguiente el taller de juegos intelectuales mejoró el desarrollo de las capacidades lógico matemática de los niños de 5 años del jardín N° 1564 de la urbanización Chimú.” (Morales, 2017)

CAPITULO II

EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE

2.1 EL JUEGO

El juego es una dinámica fundamental en el niño y en el hombre.

2.2 APRENDIZAJE

2.2.1 Concepto:

- Etimológicamente, aprender viene de captar o tomar algo. Aprender es una adquisición intrínseca que comprende la práctica de valores, destrezas, nuevas metodologías y es de relativa permanencia enriqueciendo de esta manera la conducta del sujeto.
- Diseño Curricular Base en Educación Primaria (s.f) afirma que: “El aprendizaje es un proceso de construcción del conocimiento a partir de la acción (interacción con el mundo y con los otros) y de la construcción misma como acción, es decir nunca se construye a partir de cero sino sobre la base que se ha construido hasta el momento, logrando modificar, en el alumno, su estructura mental y alcanzar un mejor nivel de diversidad, de complejidad y de integración, contribuyendo al desarrollo de la persona.”
- El aprendizaje refleja más bien un cambio potencial en la conducta que un cambio necesario o real. es igual que muchas otras ideas psicológicas, una construcción teórica en torno a un proceso que suponemos que ocurre (el aprendizaje se lleva a cabo en el interior de una persona) pero que tan solo se puede medir mediante cambios observables en la actuación real de la persona.

- Para los constructivistas: “un niño no es adulto pequeño al que le falta información o aprendizaje”, sino una persona en desarrollo cualitativamente diferente en afecto, pensamiento, y como tal debería tratarse, hay otros que aseguran que es haciendo y experimentando como el niño aprende, es desde la propia afectividad vital del niño como este se desarrolla; partiendo de sus intereses y necesidades es como el niño se autoconstruye y se convierte en protagonista y eje de todo proceso educativo.

2.2.2 Características fundamentales del aprendizaje según la concepción constructivista

- Herrera Y Herrera (2010) sostiene que “El aprendizaje es constructivo: las personas que aprenden más son aquellas al recibir información construyen sus propios conocimientos y habilidades. Esta característica se trata de modo diferente en el constructivismo radical en el realista; implica en todos ellos que el aprendizaje adquiere conocimientos y habilidades nuevas en un proceso activo que requieren actividades significativas y que demanda esfuerzos por parte del sujeto que aprende.”
- “El aprendizaje es acumulativo: los alumnos no son tabula raza, ni siquiera cuando ingresa por primera vez al sistema escolar. En todo nuevo aprendizaje existen conocimientos y experiencias anteriores, formales o informales, que se activan. El aprendizaje está basado en lo que los aprendices ya saben y pueden hacer, a partir de lo cual procesan la nueva información y derivan nuevos significados y adquieren nuevas habilidades.” (Herrera Y Herrera, 2010)
- “El aprendizaje es contextualizado: las representaciones mentales de la nueva información se hacen eco de las nuevas experiencias previas del estudiante y se impregnan de la interpretación que él pueda hacer del contexto en que adquiere significado este nuevo aprendizaje.” (Herrera Y Herrera, 2010)

- “El aprendizaje es autorregulado: esta característica expresa el aspecto meta cognitivo del aprendizaje, a través de las actividades del monitoreo, manejo de concentración y motivación, retroalimentación y emisión de juicios que hace el estudiante a cerca de su propio proceso de aprender.” (Herrera Y Herrera, 2010)

2.2.3 La teoría psicológica

Segura (s.f) “señala que la teoría psicológica es una construcción permanente, constituyendo la relación de lo subjetivo y lo objetivo una condición para la configuración progresiva de la objetividad humana, en cualesquiera de sus niveles, integra, por su propia condición, reflexiones filosóficas e ideológicas, que de forma explícita o implícita condicionan el propio avance en el conocimiento del objeto.”

Según Gonzales, D., define a la teoría psicológica como el “reflejo generalizado de los diferentes aspectos y leyes del psiquismo que nos ofrece una imagen multilateral y diversa de este (lo concreto pensado). La teoría es el producto, el resultado de la investigación teórica, o sea del proceso del pensamiento y de comunicación entre diferentes investigadores en virtud del cual se obtiene una imagen generalizada, multilateral, lo más completa posible, de aquellos aspectos y leyes que se investiguen en los fenómenos psíquicos”.

2.3 LA CAPACIDAD Y EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO:

Las capacidades son un conjunto de micro-habilidades que está orientado a desarrollar el pensamiento lógico-matemático en el niño, habilidades que permite establecer relaciones con el mundo real y construir nuevos aprendizajes. Según Ruíz considera que son muy limitadas, debido a su deficiente formación docente en el nivel de educación inicial. Por consiguiente, está convencida que es necesario conocer el desarrollo evolutivo de los niños y niñas para poder diseñar y ejecutar estrategias y actividades adecuadas a los intereses y necesidades de estos niños y niñas.

Asimismo el programa Curricular de educación Inicial – 5 años, plantea acciones que fomente las capacidades en el área lógico matemático como: clasificación, seriación, etc.

“Las capacidades matemáticas en los niños son básicamente de tres tipos: cognitivas, metacognitivas y comunicativas.” (Silva, 2016)

- **Capacidades cognitivas:**“ estas se refieren estrictamente al proceso constructivo (identificación, selección-rechazo, interpretación, contextualización, copia, reconocimiento, representación, diseño, visualización, experimentación, clasificación, etc.)” (Silva, 2016)
- **Capacidades metacognitivas:** ellas reflexionan sobre lo que se construye y se analiza por esto se las considera de alto rango, entre ellas se encuentra: generalizar resultados, estimarlos, selección de criterios, comparación, análisis, reflexión, conceptualización, auto organización y desarrollar auto confianza, etc.
- **Capacidades comunicativas:** “se relacionan con el hecho que la enseñanza-aprendizaje se vive en un proceso de interrelación social (expresión oral, escrita, dibujar, representar, definir y comprobar).” (Silva, 2016)

Estas capacidades van a permitir la construcción del conocimiento de las nociones básicas como: de espacio, de conjunto y cantidad y de orden.

2.3.1 Nociones Matemáticas

A) Concepto

Son conocimientos abstractos sobre cantidad; son de carácter deductivo que el niño va construyendo en base a su razonamiento.

B) Importancia de las nociones matemáticas:

Las nociones matemáticas desempeñan un papel muy importante y decisivo en el desarrollo del niño, ya que lo conduce a la adquisición de un nuevo conjunto de destrezas intelectuales, motoras y procesos de individualización y socialización.

Dichas nociones no son innatas sino que se van estructurando a partir de las experiencias y sensaciones del niño teniendo en cuenta la capacidad para dosificar, reconocer cantidades, cuantificar los objetos.

Estos aprendizajes naturales son constructivos, pues el niño descubre inconscientemente las primeras nociones intuitivas de orden y cantidad que van conformando sus facultades mentales, lo que le permitirá más adelante a construir, aprender y abstraer nociones más complejas y relaciones entre los objetos.

C) Proceso de formación de nociones matemática en el niño:

El punto de partida de la formación de las nociones matemáticas en el niño, están presentes en el primer periodo del desarrollo de su pensamiento.

El desarrollo espontaneo de la inteligencia parte de la acción sensorio-motriz, hasta llegar a las operaciones formales.

“La noción o concepto es un producto de la acción”.

Los niños no aprenden por meras observaciones, es la experiencia activa con los objetos lo que estimula e impulsa al ejercicio de sus capacidades mentales.

D) Primeras nociones matemáticas en el niño:

Son aquellas nociones que el niño adquiere a temprana edad por medio de percepciones y sensaciones que lo realiza a través de su cuerpo en relación con el medio que lo rodea.

Estableciendo relaciones con objetos, situaciones, acontecimientos, etc., iniciándose en el logro de capacidades lógico matemático.

2.3.2 Noción de espacios

La noción de espacio nace a partir del funcionamiento de los aparatos de la visión y del equilibrio, es decir cuando el niño percibe los objetos y es consciente del lugar que ocupan estos; cuando percibe un objeto el niño al inicio solo percibe y es consciente únicamente del objeto. Pero cuando avanza su desarrollo y amplía su percepción a otros objetos que le rodean y luego determinan el lugar (espacio) que ocupa ese objeto u otros objetos, en este momento decimos que nace la noción de espacio.

El espacio no es algo que se pueda “ver” de manera directa, sino un conjunto de relaciones entre los objetos, por ejemplo: el niño determina que el vaso esta sobre la mesa, su carro esta debajo la mesa, etc. en este ejemplo observamos que el niño establece relaciones entre el vaso y la mesa, relación de

ubicación, producto de percibir el objeto “vaso” y el objeto “mesa” determinando que el vaso esta “sobre la mesa”.

Para concebir estas relaciones es necesario “construirlas”, y esto se logra a lo largo del desarrollo a través de la organización de esquemas de manera de “agrupamientos”.

Según Cuba (2014) “señaló que la noción de espacio constituye uno de los marcos lógico-matemáticos fundamentales, que ha de servir para estructurar el futuro pensamiento abstracto-formal. En tal sentido, resulta imperioso el conocimiento de tal proceso por parte de los docentes que atienden a grupos de niños en sus primeros años de vida escolar esencialmente en el nivel de pre-escolar, pues de ello dependerá la adecuada selección de estrategias de enseñanza y de actividades de aprendizaje que fomenten el desarrollo de las nociones de carácter topológico, proyectivo y euclidiano que garanticen, a futuro, la comprensión de los principios fundamentales de la geometría.”

“En los primeros años, la noción de espacio se reduce a ciertos movimientos corporales pero sin coordinación.” (Cuba, 2014)

- **Relaciones Espaciales o Movimientos en Matemática:**

- A) Espacio euclidiano: (Iniciación a la Geometría)**

Es un conjunto de referencias independiente de sus contenidos, sustentado en un sistema de coordenadas en relación con el cual estarán “todos los objetos”. Es decir es iniciar la noción que se tienen de los cuerpos en referencia a magnitudes propiedades tales como: longitud, medida de ángulos, de áreas y volúmenes; definiendo e identificando forma y tamaño. Ejemplo:

- Manipulación de cuerpos geométricos.
- Nombrar cuerpos geométricos (esfera, cubo, cilindro, etc.).
- Discriminar los cuerpos geométricos (redondo, no redondo, etc.).
- Reconocer figuras como caras de cuerpos.
- Asociar figuras geométricas a cuerpos geométricos.
- Discriminar figuras geométricas.

- B) Espacio topológico:**

Es la noción que el niño adquiere de las relaciones y propiedades espaciales que subsisten y se mantienen cuando no son afectadas por deformaciones.

Según Zapata, P., son de máxima importancia las relaciones de proximidad, separación, orden, inclusión y contorno o contorno, y continuidad; se realizan en un primer estadio con la ayuda de la percepción háptica (con el tacto, sin la ayuda visual), mediante el cual el niño comienza a explorar el objeto con sus manos.

Sin embargo se diferencian de las nociones espaciales euclidianas, porque se identifican los cuerpos en relación a posiciones.

Ejemplo:

Abierto – cerrado

Interior – exterior

Dentro – fuera

Arriba – abajo

Encima – debajo

Derecha – izquierda

Identificar entre “x” y “y”

2.3.3 Noción de conjunto y cantidad

“La noción de conjunto se forma en el niño a partir de la agrupación de los objetos. Al realizar este tipo de actividad el niño establece”(Silva, 2016) relaciones lógico matemáticas como: de pertenencia y no pertenencia de un elemento a un conjunto, adquiriendo los conceptos de los términos “elemento y conjunto”.

Reconret (s.f) señala que: “Sin embargo debemos tener en cuenta que juntamente a la adquisición de la noción de conjunto se elabora la noción cantidad, noción entendida como: todo lo que es capaz de aumentar o disminuir y puede por consiguiente ser medido.”

“Aun cuando el niño no haya desarrollado el concepto de número, puede formar conjuntos y así, determinar perceptivamente aquel que tiene más elementos, menos elementos y tantos elementos como el modelo. En los términos más que, menos que, se encuentra el inicio de la cantidad.” (Reconret, s.f)

“Así se deben empezar a cesar intuitivamente en el lenguaje diario los cuantificadores, términos que implican una noción de cantidad, sin precisarla exactamente. Ellos indican cantidad, pero no cardinalidad.” (Reconret, s.f)

UN CUANTIFICADOR: “Es la cantidad que envuelve un número sin que haya necesidad de precisarla: algunos, todos, muchos, pocos.” (Reconret, s.f)

“Piaget sostiene desde el punto de vista aditivo, hay necesariamente, más elementos en el todo que en una de las partes, de tal manera que los cuatro determinantes esenciales de toda combinación de clase, uno, ninguno, algunos, todos, revisten una significación cuantitativa evidente.” (Reconret, s.f)

CONJUNTOS:“ es el agrupamiento en un todo, de objetos bien definidos de nuestra intuición o de nuestro pensamiento.” (Reconret, s.f)

“Los conjuntos constituyen un buen apoyo perceptivo para el niño, que puede así trabajar con objetos concretos, que manipula y ve, estableciendo relaciones sobre ellos.

Al realizar actividades con conjuntos de elementos concretos, el niño apreciara sus cardinales y emergerá el concepto de número como propiedad de los conjuntos.” (Reconret, s.f)

2.3.4 Noción de orden

Según Sharp, E., la noción de orden en matemáticas es recitar los nombres de los números en ausencia de objetos reales es una actividad sin sentido. Recitar los nombres de números en orden es a la matemática lo que es una repetición exacta del alfabeto es a la lectura.

“Para que el niño tenga el concepto de número, se presentan ciertas ideas o nociones de orden interrelacionadas y sobrepuestas en desarrollo simultaneo.

En estas nociones la ordenación se hace en la comparación, que permite relacionar unos elementos con otros.” (Reconret, s.f)

El orden se define como: “regla observada para hacer disposición metódica de las cosas, colocación sucesiva y armoniosa de elementos, distribución, sucesión, colocación de las cosas en el lugar que le corresponde, regla establecida por la naturaleza.” (Reconret, s.f)

De estas definiciones logramos deducir que en general, se pueden establecer dos clases de orden:

- “Un orden lógico, implícito en nuestra naturaleza, que en cada elemento ocupa el lugar que le corresponde en forma objetiva natural.” (Reconret, s.f)
 “A este concepto se asocian las nociones de orden lógico: correspondencia, clasificación, seriación y conservación de cantidad.” (Reconret, s.f)
 “Estas relaciones de orden lógico no pueden ser aprendidas por transmisión verbal. Ellas deben ser desarrolladas por el niño a través de su acción con objetos concretos, e incluso con la actividad misma, ya que él, por sus características de desarrollo cognitivo, es capaz de establecer relaciones sobre objetos concretos y/o actividades y no sobre ideas.” (Reconret, s.f)
- “Un orden arbitrario o subjetivo, en que cada elemento ocupa el lugar que le corresponde según una asignación preestablecida subjetivamente a la que se asocia la noción de orden como secuencia llamada patrón.” (Reconret, s.f)

Nociones de orden lógico-matemático

A) Correspondencia:

“La acción de corresponder implica establecer una relación vínculo que sirve de canal, de nexos o unión entre elementos.” (Reconret, s.f)

“Significa que a un elemento de un conjunto se lo vincula con un elemento de otro conjunto, según alguna relación realmente existente o convencionalmente establecida.” (Reconret, s.f)

“Cuando se establece correspondencia entre conjuntos que tienen la misma cantidad de elementos, se dice que los conjuntos son equivalentes en cantidad de elementos.” (Reconret, s.f)

“La correspondencia permite construir el concepto de equivalencia, y por su intermedio sintetizar las similitudes y llegar al concepto de clase y número.” (Reconret, s.f)

“De acuerdo con el grado o nivel de concretización con que se trabaja la noción de correspondencia, es posible determinar diversos grados de dificultad o abstracción” (Reconret, s.f):

1. “Correspondencia objeto a objeto con encaje: se vincula los elementos de dos conjuntos mediante la relación o introducción de un elemento dentro de otro. Ejemplo: niño-abrigo, frasco-tapa, llave-cerradura, etc.” (Reconret, s.f)
2. “Correspondencia objeto a objeto: los objetos que se usan para establecer la relación poseen una afinidad natural. Ejemplo: tasa-plato, platos-cuchara, niño-bolsón, persona-asiento.” (Reconret, s.f)
3. “Correspondencia objeto a signo: establece vínculos entre objetos concretos y signos que la presentan. Ejemplos: niño-su nombre, persona-iniciales de su nombre.” (Reconret, s.f)
4. “Correspondencia signo a signo: se vincula signo con signo; representa el mayor grado de abstracción en el camino de la correspondencia. Ejemplos: cinco-5, pe-p, be-b, cu-q, etc.” (Reconret, s.f)
5. “Este es el tipo de correspondencia que se establece entre el concepto de número, su nombre y su signo gráfico o numeral.” (Reconret, s.f)

a.1 Correspondencia univoca:

“Esta forma de correspondencia es la que utiliza el hombre primitivo para estar seguro de los objetos que posee, para saber que recibe lo mismo que da, cuando aún no sabe contar, y es el mismo recurso que utiliza el niño antes de la noción del número.” (Reconret, s.f)

“Uno y otro asegura tener la misma cantidad en los dos conjuntos que se compara empleando la correspondencia término a término.” (Reconret, s.f)

La correspondencia término a término permite al niño hacer comparaciones entre dos grupos y reconocer igual número en ambos, logrando así el concepto de equivalencia de los grupos.

a.2 Correspondencia biunívoca:

“Entre dos conjuntos de objetos se puede establecer una correspondencia biunívoca, cuando a cada elemento del primer conjunto le corresponde uno en el segundo, y a cada elemento del conjunto le corresponde un elemento del primero, del cual él es correspondiente.” (Reconret, s.f) Sea un primer conjunto formado por una pelotita de tecnopor roja, otra azul y otra verde, y un segundo conjunto

formado por una huevera roja, una azul y una verde. Por la relación “igual color que”, se puede establecer los siguientes pares:

Pelotita roja	huevera roja
Pelotita azul	huevera azul
Pelotita verde	huevera verde

“La posibilidad de establecer la correspondencia biunívoca está en relación al establecimiento de un elemento de un conjunto a otro y viceversa, es decir establece una relación bidireccional entre los elementos de los conjuntos.”

(Reconret, s.f)

B) Clasificación:

Es el proceso de agrupación de objetos o acontecimientos, es una manifestación esencial del pensamiento lógico matemático.

La clasificación es la operación mental a través del cual distribuimos una serie de objetos situaciones, atributos, etc.

Mediante las acciones de clasificación el niño organiza el mundo que lo rodea según sus diferencias y semejanzas.

Una vez que el niño tiene la capacidad de retener la información visual, está listo para comenzar la clasificación de lo que ha visto, utilizando criterios.

Para el niño significa, en un comienzo, poner juntos los objetos que se parecen; pero para que el niño reconozca los objetos como distintos, y parecidos debe existir una diferencia cualitativa notable.

“Por ende una clase se puede definir como un conjunto de elementos ordenados bajo un criterio, cuyos elementos son considerados equivalentes. Lo cual enfatiza a la noción de clasificación a través de las similitudes de los elementos.”

(Reconret, s.f)

Se clasifican en dos tipos:

- Clasificación libre (figurativa): forma siluetas de personas animales, etc. ha de agruparlas según sus semejanzas.
- Clasificación no figurativa: preferentemente para lograr la comprensión por parte del niño de la relación que pueda existir una clase y sub-clase, conforme los niños construyan sistemas más elaborados de clasificación, amplían su repertorio total de técnicas de resolución de problemas. de esta

manera les permite ser creativos y flexibles en uso de material y en su visión del mundo.

C) Seriación:

La seriación, como noción de orden se basa en la comparación. Consiste en la habilidad para ordenar los objetos de acuerdo en una dimensión dada, estableciendo relaciones entre ellos; ordenar los elementos según sus dimensiones decrecientes, teniendo en cuenta el tamaño, edad, peso, grosor, textura.

“Para que esté presente el concepto de serie, se requiere a lo menos tres elementos diferentes en cualitativos y con diferencias constantes en lo cuantitativo.” (Reconret, s.f)

“Para que el niño serie correctamente es necesario que visualice el elemento como más grande que el que le precede, y al mismo tiempo como más chico que él le sucede” (Reconret, s.f). Utilizando el vocabulario:

Primero, el comienzo, al medio, intermedio, al centro, último, o al final.

Por esto la serie va a contribuir a la conceptualización del número.

D) Conservación de cantidad:

“La noción de cantidad se debe haber ido desarrollando a través de relaciones en las cuales se estimula al niño a usar los términos para comparar cualitativamente y cuantitativamente, usando en especial los cuantificadores.” (Reconret, s.f)

“Luego de tener la noción de cantidad se debe adquirir la noción de conservación de esa cantidad, es decir, percibir la cantidad de esos elementos que forman los conjuntos en referencia, permanece invariable, a pesar de los cambios de disposición forma o estructura que se les haga.” (Reconret, s.f)

La conservación de cantidad es una tarea muy importante a realizar con los niños ya que desarrolla el pensamiento lógico y así como habilidades necesarias para comprender los números. “Implica comprender que las cantidades permanecen constantes, constituyéndose como un todo permanente, independiente de los posibles cambios de forma o posición de sus partes.” (Reconret, s.f)

Cantidades discontinuas: aquellas cantidades por ser numerables (ej. fichas o distintos objetos).

Cantidades continuas: son cuantificables a través de la comparación con una unidad de medida (ej. agua, masa).

2.4 PROGRAMA

Es un conjunto de técnicas o actividades que tienen el propósito de mejorar el rendimiento académico y desarrollar las capacidades y actitudes propuestas para las diferentes áreas de estudio.

Es un plan sistemático de los temas a tratar en una rama de la enseñanza, o de las etapas que se deben superar en un entrenamiento, en un examen o en un concurso. Para Blake el término programa proviene de las raíces griegas, pro; antes y gramma; letra. Es una forma de actividad social organizada con un objetivo concreto, limitado en el tiempo y en el espacio, hasta un conjunto interdependiente de proyectos.

- **Aprendizaje de las Matemáticas a través del Juego**

Es una secuencia de juegos que permite al estudiante lograr desarrollar las capacidades referidas a las nociones matemáticas propuestas para el área lógico matemático, que despiertan su atención logrando en él un aprendizaje significativo, donde juega mientras aprende a resolver ejercicios matemáticos. Bernal (2016) sostiene “Si el juego y la matemática, en su propia naturaleza, tienen tantos rasgos comunes, no es menos que también participen de las mismas características en lo que respecta a su propia práctica.”

“Esto es esencialmente interesante cuando nos preguntamos por los métodos más adecuados para transmitir a nuestros alumnos el profundo interés y el entusiasmo que las matemáticas pueden generar y para proporcionar una primera familiarización con los procesos usuales de la actividad matemática.” (Bernal, 2016)

La matemática es un grande y sofisticado juego que, además, resulta ser al mismo tiempo una obra de arte intelectual, que proporciona una intensa luz en la exploración del universo y tiene grandes repercusiones práctica.

CAPITULO III

EXPERIENCIA PEDAGÓGICA Y DEFINICIONES DE TÉRMINOS

3.1. Experiencia pedagógica

A) **Conceptualización:**

La experiencia pedagógica que desarrollamos consiste en un conjunto de actividades lúdicas que están estructuradas en forma secuencial con el propósito de mejorar el rendimiento académico y lograr las nociones de espacio, conjunto y cantidad, orden en los niños de 5 años; se caracteriza porque se centra en el estudiante, respeta sus intereses, favorece la socialización y la comunicación horizontal.

B) **Principios:**

La propuesta pedagógica se fundamenta en los siguientes principios pedagógicos:

- **Actividad:** el niño aprende de su propia actividad; es decir experimenta participando en el juego y aprende por ensayo y error. Esto permite que el niño desarrolle y amplíe sus conocimientos, para luego aplicarlos en su vida.
- **Integralidad:** considera al niño como una persona integrada que comprende el desarrollo biopsicosocial, mediante el juego integramos todos estos aspectos, cubriendo todas sus múltiples necesidades de aprendizaje.
- **Individualización:** durante el juego cada niño desarrolla sus capacidades y aprende en forma personal; porque cada niño es un ser único con caracteres, necesidades, intereses y motivaciones internas propias, sin embargo se debe considerar que debe haber un equilibrio entre lo individual y grupal durante el desarrollo de los juegos.

- **Socialización:** el juego permite que el niño se integre al grupo, asumiendo responsabilidades y participando cooperativamente, etc., esto ayuda a superar el egocentrismo, favoreciendo la socialización del niño dentro de su comunidad.
- **Creatividad:** por medio del juego el niño descubre cosas y desarrolla su creatividad desarrollando las experiencias vividas en ellas, para dar solución a nuevos problemas en su vida diaria.
- **Principio de la significatividad de los aprendizajes:** para el niño la actividad lúdica es significativa por su misma naturaleza, por ende los aprendizajes que se realicen durante los juegos serán interiorizados y base para futuros aprendizajes más complejos.

C) Medios o Recursos Educativos:

- Material gráfico: tarjetas, siluetas, cuentos, etc.
- Material concreto: pelotas, dado, concreto, etc.
- Medios auditivos: grabadora.
- Utilería: mesas, sillas.
- Otros: plastilina, colores.

D) Propósitos:

- Promover en los niños y niñas el logro de capacidades matemáticas referidas a las nociones de espacio, conjunto y cantidad y orden.
- Propiciar la comunicación y participación activa en forma individual y grupal durante y después de cada sesión de juego.
- Fortalecer la utilización de estrategias basadas en el juego para el proceso de enseñanza-aprendizaje de las capacidades referidas a las nociones lógico matemático.

E) Secuencia o proceso desarrollado:

- **Conocimiento de la capacidad:** busca que el docente tenga el conocimiento de lo que se quiere desarrollar el tipo de juego que se debe de utilizar para desarrollar la capacidad seleccionada.

- **Introducción al juego:** es la presentación del juego al niño de una forma amena, estimulando la voluntad de este por aprender, es decir, mediante esta acción busca orientar el comportamiento durante el juego.
- **Familiarización del juego:** en esta fase el niño aprende las reglas que se dan durante el juego; las acciones que se van a desarrollar ya sea en forma individual y/o colectiva.
- **Construcción del conocimiento:** se da a partir de la acción que realiza el niño durante el juego; aquí se construye el conocimiento de las nociones matemáticas según la capacidad seleccionada, en base a los conocimientos adquiridos y los nuevos que se presentan durante el juego.
- **Retroalimentación:** esta fase selecciona a los niños que tuvieron problemas en la asimilación, el conocimiento de las nociones matemáticas, para ser explicados nuevamente por medio de la acción lúdica.

CONCLUSIONES

- Primera** : El desarrollo y logro de capacidades del área de lógico matemático está influenciado por diversos factores como: La utilización de métodos, técnicas y estrategias de aprendizaje tedioso y poco participativo en la adquisición de nociones matemáticas; La escasa aplicación del juego en el desarrollo de nociones matemáticas; La presencia de temores en los niños por aprender nociones matemáticas.
- Segunda** : Las capacidades son un conjunto de micro-habilidades que está orientado a desarrollar el pensamiento lógico-matemático en el niño, habilidades que permite establecer relaciones con el mundo real y construir nuevos aprendizajes. Las capacidades matemáticas en los niños son básicamente de tres tipos: cognitivas, metacognitivas y comunicativas. Estas capacidades matemáticas van a permitir la construcción del conocimiento de las nociones básicas como: de espacio, de conjunto y cantidad y de orden.

REFERENCIAS CITADAS

- Acosta, Y. (2018). Aplicación del programa aprendo las matemáticas jugando para estimular el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años, en la Universidad Nacional de San Agustín, Escuela de Posgrado, Unidad de Posgrado de la Facultad de Psicología, Relaciones Industriales y Ciencias de la Comunicación de Arequipa. (Tesis de posgrado). Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa. Perú.
- Arranz, J. D.: “Juegos al aire libre educación infantil y primaria”
- Bernal, C. (2016). Estrategias Didácticas Utilizadas Por El Docente Y Logro De Aprendizaje De Los Estudiantes Del Nivel Inicial De Las Instituciones Educativas Ubicadas En El Ámbito Del Distrito De San Juan De Miraflores Durante El Año Académico 2016 (Tesis de Licenciatura). Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Lima. Perú.
- Bustamante, J.C. – Acción pedagógica, (2004) – dialnet.unirioja.es: El desarrollo en la noción de espacio en el niño de educación inicial.
- Campos, E. (2006). Evaluación De Las Estrategias Lingüístico- Cognitivas Para La Enseñanza Del Inglés Como Lengua Extranjera En Educación Básica (Trabajo de Maestría). Universidad del Zulia. Maracaibo. Venezuela.
- Capella, J. (1987): “Aprendizaje y constructivismo” 3ª edición. México, Edit. Mc. Graw Hill.
- Chamorro, I.L. – Autodidacta, (2010) – educacioninicial.mx: El juego en la educación infantil y primaria.
- Cuba, F. (2014). Los Conceptos Topológicos En La Enseñanza- Aprendizaje 1 De La Geometría En El Tercer Grado De Educación Secundaria De La I.e. "Los Educadores" En El Distrito De San Luis- Lima (Tesis de Maestría). Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima. Perú.

Diseño Curricular Base en Educación Primaria. (s.f). Diseño Curricular Base en Educación Primaria. Recuperado de:<https://quieroapuntes.com/disen-curricular-base-en-educacion-primaria.html>

Gonzales, D. (1984): Problemas filosóficas de la Psicología. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.

Herrera, J., Y Herrera, M. (2010). Enfoques y tendencias contemporáneas de las ciencias pedagógicas, desde la impronta de Vigotsky. Recuperado de:<https://odiseo.com.mx/marcatexto/enfoques-y-tendencias-contemporaneas-de-las-ciencias-pedagogicas-desde-la-impronta-de-vigotsky/>

Hernández, R.: “Metodología de la investigación” 3ª edición. México, Edit. Mc. Graw Hill.

Leyva, A & Jaramillo, J. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil, en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, II periodo de 2011. (Tesis de posgrado). Universidad Javeriana de Bogotá.

LEXUS: “Enciclopedia de Pedagogía y Psicología”, Edit. Trébol (1997) Barcelona – España.

MIRA, R.: “Matemática viva en el parvulario”.

Morales, E. (2017). Material Didáctico Para El Desarrollo De Las Capacidades Lógico Matemático En Los Niños Y Niñas De 4 A 5 Años Del Centro Infantil Bilingüe Discovery Bb De La Ciudad De Quito (Proyecto de Licenciatura). . Universidad Central Del Ecuador. Quito. Ecuador.

Morón, D. R. – Paradigmas, (2008) – academia.edu: Las estrategias didácticas en la construcción de las nociones lógico-matemático en educación inicial.

OCÉANO: “Diccionario de Sinónimos y Antónimos” Barcelona-España.

Pardo de Sande, I, N.: “Didáctica de la Matemática para la escuela primaria”, Editorial El Ateneo.

Paredes, J. (2018), Aplicación del programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años, en el área de matemáticas, del PRONOEI “Luceritos del Amanecer” de la provincia de Casma-2016; en la Universidad Católica los Ángeles, Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación de Chimbote. (Tesis de posgrado). Universidad Católica los Ángeles. Chimbote. Perú.

Piaget, J.: (1970) “Seis estudios de Psicología”, Editorial Barral, Barcelona.

Ponce, M.: “3° Congreso Internacional de Educación Inicial”

Portal, A. (2019), Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 provincia San Marcos 2019; en la Universidad Católica los Ángeles, Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación de Chimbote. (Tesis de posgrado). Universidad Católica los Ángeles. Chimbote. Perú.

Reconret, M. (s.f). Iniciación matemática Un modelo de jeraquía de enseñanza. Recuperado de:<https://es.scribd.com/document/264979486/iniciacion-matematica-pdf>

Rencoret, M.: (1994) “Iniciación Matemática”, Editorial Andres Bello, Chile.

Román, J.: Los inicios del siglo XXI: evolución y tendencias del juego.

Román, J.: – (2006) – dehesa.unex.es

Segura, M. (s.f). Teorías Psicológicas Y Su Influencia En La Educación. Recuperado de:<https://edoc.pub/teorias-psicologicas-y-su-influencia-en-la-educacion-capitulo-i-5-pdf-free.html>

Silva, Y. (2016). Programa "Matessori", Basado en el enfoque Montessori, Para desarrollar las capacidades matemáticas en los niños de tres años de la I.E. N° 215 en el año 2015 (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional del Trujillo. Trujillo. Perú

Sharp, E.: (1986), Thinking is child's play. Ed. Dutton, Nueva York.

Suárez, M.E., Serra, D. G., y Gonzales, M. E.... - Habana: Pueblo y..., (2011) – sites.google.com: Teorías psicológicas y su influencia en la educación

Victorian. Fortunecity.Com: “Juego y creatividad: El re-descubrimiento de lo lúdico”.

www.maseducativa.com: “El aprendizaje en el Constructivismo”.

www.oei.com / oeivirt / edumat.htm: “El papel del juego en la educación matemática.

PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL LOGRO
DE CAPACIDADES LÓGICO – MATEMÁTICO CONTENIDAS
EN LA E.B.R. – 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL.

INFORME DE ORIGINALIDAD

21%	16%	0%	15%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	6%
2	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	2%
3	docplayer.es Fuente de Internet	2%
4	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	www.psicologia-online.com Fuente de Internet	1%
6	www.aprenderjuntos.cl Fuente de Internet	1%
7	documents.mx Fuente de Internet	1%
8	myslide.es	

	Fuente de Internet	1%
9	aprendeenlinea.udea.edu.co Fuente de Internet	1%
10	www.scribd.com Fuente de Internet	1%
11	www.formaciondocente.org.mx Fuente de Internet	<1%
12	cybertesis.unmsm.edu.pe Fuente de Internet	<1%
13	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1%
14	escuelasyteorias.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
15	Submitted to Sheffield Hallam University Trabajo del estudiante	<1%
16	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1%
17	www.ipal.edu.pe Fuente de Internet	<1%
18	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1%
19	www.fisem.org Fuente de Internet	<1%

20	Submitted to Universidad Católica San Pablo Trabajo del estudiante	<1%
21	super.acelerate.com Fuente de Internet	<1%
22	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
23	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1%
24	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1%

Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 15 words
Excluir bibliografía Activo

