

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Aplicación de juegos didácticos en la mejora del aprendizaje del
área de matemática en niños de 3 años de educación inicial

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

Autor:

Edith Susana Sánchez Tarrillo

TRUJILLO – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Aplicación de juegos didácticos en la mejora del aprendizaje del área de
matemática en niños de 3 años de educación inicial

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

Edith Susana Sánchez Tarrillo. (Autor)

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, 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 juegos didácticos en la mejora del aprendizaje del área de matemática en niños de 5 años de educación inicial"; para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial a la señora, Edith Susana Sánchez Tarrillo.


A las ONCE horas VEINTIÉ 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 BUENO.

Por tanto, Edith Susana Sánchez Tarrillo, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial.

Siendo las ONCE horas con CUARENTA 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 Figueras Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

*A Dios, a mi familia por brindarme su apoyo
incondicional en todo momento.*

INDICE

INDICE	6
RESUMEN	5
INTRODUCCIÓN	6
CAPÍTULO I: OBJETIVOS DE LA MONOGRAFÍA	12
1.1. Objetivo general	12
1.2. Objetivos específicos	12
CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	13
2.1. ¿Por qué aprender matemática?	13
2.2. ¿Para qué aprender matemática?	13
2.3. ¿Cómo aprender matemática?	16
2.4. Enfoque del área de matemática	
2.5. Competencias y capacidades	
2.6. Competencias Matemáticas	
2.6.1. Competencia Actúa y Piensa Matemáticamente en Situaciones de Cantidad.	
2.6.2. Competencia Actúa y Piensa Matemáticamente en Situaciones de Forma, Movimiento y Localización.	
2.7. Capacidades Matemáticas	16
2.7.1. Capacidad 1: Matematiza situaciones.	16
2.7.2. Capacidad 2: Comunica y Representa Ideas Matemáticas	17
2.7.3. Capacidad 3: Elabora y Usa Estrategias	17
2.7.4. Capacidad 4: Razona y Argumenta Generando Ideas Matemáticas	18
2.8. Las situaciones lúdicas como estrategias para el desarrollo de capacidades matemáticas	18
2.9. Desarrollo de la competencia en el II ciclo de Educación Inicial	20
2.10. Juegos didácticos	23
2.11. El juego y la capacidad creadora	23
2.12. Importancia del juego didáctico	24

2.13. Objetivos de los juegos didácticos	
2.14. Características de los juegos didácticos	
2.15. Fases de los juegos didácticos	
2.16. Estructuración y aplicación de los juegos didácticos	
2.17. Ventajas de los juegos didácticos	
2.18. Clasificación del juego	
2.19. Aprendizaje	
2.20. Recursos didácticos para la enseñanza del área de matemática.....	24
CAPÍTULO III: MEDIOS Y MATERIALES.....	50
3.1. Material Didáctico.....	50
3.1.1. Fundamentos psicopedagógicos de los materiales didácticos.	50
3.1.2. Material didáctico estructurado y no estructurado.....	51
3.1.3. Medio Didáctico	52
3.1.4. Teorías sobre el juego	
3.1.5. Diferencias y semejanzas entre las teorías	
3.1.6. Teoría de Vygotsky. Escogencia personal	
3.1.7. Evaluación de los logros de aprendizaje.....	55
CONCLUSIONES.....	58
REFERENCIAS CITADAS	58

RESUMEN

La presente monografía es de carácter descriptiva, desde un enfoque cualitativo, cuyo propósito es comprender la realidad para modificarla. El objetivo general es mejorar los aprendizajes del área de matemática mediante la aplicación de juegos didácticos y uso de material estructurado – no estructurado en niños y niñas de 3 años.

Tiene como propósito mejorar los aprendizajes del área de matemática bajo el enfoque resolución de problemas propuesto por las Rutas de Aprendizaje mediante la estrategia de juegos didácticos y uso de material estructurado – no estructurado.

Concluyo que mediante los juegos didácticos y uso de material estructurado - no estructurado se contribuiría en el aprendizaje de los niños y niñas de 3 años en el área de matemática.

Palabras clave: aprendizaje, juegos, didácticos

INTRODUCCIÓN

Como agentes de la investigación acción, somos investigadores con capacidad de solucionar cualquier problema que se nos presente en el ámbito pedagógico y a la vez también somos responsables, creativas, honestas, ordenadas, respetuosas, comprensivas durante nuestra labor académica.

El problema del aprendizaje en el área de matemática se debe a la falta de aplicación de estrategias metodológicas por parte de la docente al desarrollar sus sesiones de aprendizaje y el no capacitarse constantemente, obteniendo como resultado el desinterés del aprendizaje en los niños, así como la falta de uso de material estructurado y no estructurado, ocasionando en los niños la desmotivación durante las sesiones de aprendizaje.

Al revisar las rutas del aprendizaje 2015 y la literatura matemática, esta nos dio a conocer que el juego y el uso de material estructurado y no estructurado son significativos en el aprendizaje de los niños y niñas y al observar la realidad problemática hemos decidido aplicar los juegos didácticos y el uso de material estructurado y no estructurado para mejorar el aprendizaje del área de matemática porque a través del juego el niño adquiere conocimientos, habilidades, destrezas lo cual va a permitir significativamente con mayor facilidad el aprendizaje.

Considerando que la organización anatómica y funcional del sistema nervioso central y la plasticidad neuronal se vinculan con el proceso de enseñanza aprendizaje; asimismo que, las neuronas espejo y el cerebro emocional se vincula con el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por tal motivo nosotras conociendo ya sus características de los niños, decidimos aplicar los juegos didácticos y uso de material estructurado-no estructurado, para poder así captar su atención y a la vez poder motivarlos obteniendo así un mejor aprendizaje en el área de matemática, ya que el problema que presentaban la mayoría de los niños era la dificultad para agrupar objetos con: forma o color, comparar cantidades como “muchos- pocos”, contar hasta 3, ubicar arriba- abajo y delante de - atrás de.

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

En el primer capítulo se plantea claramente los objetivos.

En el segundo capítulo se desarrolla con la fundamentación teórica que abarca: ¿por qué aprender matemática?, ¿para qué aprender matemática?, ¿cómo aprender matemática?, enfoque del área de matemática, competencias y capacidades, competencias matemáticas, competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización, capacidades matemáticas, capacidad 1: matematiza situaciones, capacidad 2: comunica y representa ideas matemáticas, capacidad 3: elabora y usa estrategias, capacidad 4: razona y argumenta generando ideas matemáticas, las situaciones lúdicas como estrategias para el desarrollo de capacidades matemáticas, desarrollo de la competencia en el ii ciclo de educación inicial, juegos didácticos, el juego y la capacidad creadora, importancia del juego didáctico, objetivos de los juegos didácticos, características de los juegos didácticos, fases de los juegos didácticos, estructuración y aplicación de los juegos didácticos, ventajas de los juegos didácticos, clasificación del juego, aprendizaje y recursos didácticos para la enseñanza del área de matemática.

En el tercer capítulo se desarrolla los medios y materiales que abarca: material didáctico, fundamentos psicopedagógicos de los materiales didácticos, material didáctico estructurado y no estructurado, medio didáctico, teorías sobre el juego, diferencias y semejanzas entre las teorías, teoría de Vygotsky. Escogencia personal y evaluación de los logros de aprendizaje.

Finalmente afirmamos que la neurociencia conforma un conjunto de ciencias cuya contribución es muy valiosa para la creación de prácticas de enseñanza aprendizaje de acuerdo con la forma en la que se desarrolla y aprende el cerebro, permitiendo de esta forma el empleo de prácticas educativas más adecuadas en los ambientes educativos de educación infantil.

CAPÍTULO I.

OBJETIVOS DE LA MONOGRAFÍA

1.1. Objetivo general

- Mejorar los aprendizajes del área de matemática mediante la aplicación de juegos didácticos y uso de material estructurado – no estructurado en niños y niñas de 3 años de educación inicial.

1.2. Objetivos específicos

- Aplicar los juegos didácticos y uso de material estructurado – no estructurado en la mejora de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, en la capacidad “Comunica y representa ideas matemáticas”, elabora y usa estrategias, razona y argumenta generando ideas matemáticas”, en los niños de 3 años de educación inicial.
- Aplicar los juegos didácticos y uso de material estructurado – no estructurado en la mejora de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización en la capacidad: “Matematiza situa Comunica y representa ideas matemáticas, elabora y usa estrategias, razona y argumenta generando ideas matemáticas”, en los niños de 3 años de educación inicial.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. ¿Por qué aprender matemática?

Según las Rutas del aprendizaje (2015), explica que:

Porque la matemática está presente en nuestra vida diaria y necesitamos de ella para poder desenvolvernos en él, es decir, está presente en las actividades familiares, sociales, culturales; hasta en la misma naturaleza, abarcando desde situaciones simples hasta generales, tales para contar la cantidad de integrantes de la familia y saber cuántos platos poner en la mesa, realizar el presupuesto familiar para hacer las compras o para ir de vacaciones; al leer la dirección que nos permita desplazarnos de un lugar a otro, también en situaciones tan particulares, como esperar la cosecha del año (la misma que está sujeta al tiempo y a los cambios climáticos). E incluso cuando jugamos hacemos uso del cálculo o de la probabilidad de sucesos, para jugar una partida de ludo u otro juego. Está claro, entonces que la matemática se caracteriza entonces por ser una actividad humana específica orientada a la resolución de problemas que le suceden al hombre en su accionar sobre el medio, de tal manera que el tener un entendimiento y un desarrollando matemático adecuado nos permite participar en el mundo que nos rodea, en cualquiera de sus aspectos, generando disfrute y diversión. (pag.8)

2.2. ¿Para qué aprender matemática?

“ La finalidad de la matemática en el currículo es desarrollar formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones que permitan a los niños interpretar e

intervenir en la realidad a partir de la intuición, el planteamiento de sus posturas, conjeturas e hipótesis, haciendo inferencias, deducciones, argumentaciones y demostraciones, comunicarse y otras habilidades así como el desarrollo de métodos y actitudes útiles para ordenar, cuantificar y medir hechos y fenómenos de la realidad e intervenir conscientemente sobre ella.” (Chang, 2008)

“El pensar matemáticamente implica reconocer esta acción como un proceso complejo y dinámico resultante de la interacción de varios factores (cognitivos, socioculturales, afectivos, entre otros), el cual promueve en los estudiantes formas de actuar y construir ideas matemáticas a partir de diversos contextos” (Cantoral, R., 1991 citado por Chang, 2008)

“En ese mismo orden de ideas, decimos que la matemática no solo se limita a la enseñanza mecánica de números, formas, colores, etc. Sino a las diversas formas de actuar, razonar, comunicar, argumentar y plantear estrategias en un contexto cotidiano.” (Chang, 2008)

“A partir de ello, se espera que los niños desarrollen competencias matemáticas teniendo en cuenta que” (Chang, 2008):

a) “La matemática es funcional. Para proporcionarle las herramientas matemáticas básicas para su desempeño y contexto social, es decir para la toma de decisiones que orienten su proyecto de vida. Es de destacar la contribución de la matemática a cuestiones tan relevantes para todo ciudadano como los fenómenos políticos, económicos, ambientales de infraestructuras, transportes, movimientos poblacionales.” (Chang, 2008)

b) “La matemática es formativa. El desenvolvimiento de las competencias matemáticas propicia el desarrollo de capacidades, conocimientos, procedimientos y estrategias cognitivas, tanto particulares como generales, que conforman un pensamiento abierto, creativo, crítico autónomo y divergente. Es por ello que a

temprana edad la matemática debe ser parte de la vida cotidiana de los niños para lograr su función formativa .” (Chang, 2008)

La matemática posee valores formativos innegables tales como:

-“ Desarrolla en los niños capacidades para determinar hechos, establecer relaciones, deducir consecuencias y, en definitiva, potenciar su autonomía, su razonamiento, el espíritu crítico la curiosidad, la persistencia, la indagación, la imaginación, la creatividad, la sistematicidad, etc.” (Chang, 2008)

-“ La utilidad para promover y estimular el diseño de formas artísticas, fomentando el uso del material concreto así como el uso de esquemas simples para la elaboración y descubrimiento de patrones y regularidades.” (Chang, 2008)

-“ La facilidad para estimular el trabajo cooperativo, el ejercicio de la crítica, la participación, colaboración, discusión y defensa de las propias ideas y la toma conjunta de decisiones.” (Chang, 2008)

- “Potencia el trabajo científico y la búsqueda, identificación y resolución de problemas.” (Chang, 2008)

- “Las situaciones que movilizan estos tipos de conocimientos, enriquecen a los niños al sentir satisfacción por el trabajo realizado al hacer uso de sus competencias matemáticas.” (Chang, 2008)

c) “La matemática es instrumental. Todas las profesiones requieren una base de conocimientos matemáticos y, en algunas como en la matemática pura, la física, la estadística o la ingeniería, la matemática es imprescindible. ” (Chang, 2008)

“En la práctica diaria de las ciencias se hace uso de la matemática. Los conceptos con que se formulan las teorías científicas son esencialmente conceptos matemáticos.” (Chang, 2008)

“Por ejemplo, en el campo biológico, muchas de las características heredadas en el nacimiento no se pueden prever de ante mano: sexo, color de cabello, peso al nacer, estatura, etc. Sin embargo, la probabilidad permite describir estas características” (Chang, 2008)

2.3. Capacidades Matemáticas

Según las Rutas del Aprendizaje (2015)

2.7.1. Capacidad 1: Matematiza situaciones.

“Es la capacidad de expresar en un modelo matemático, un problema reconocido en una situación. En su desarrollo, se usa, interpreta y evalúa el modelo matemático, de acuerdo a la situación que le dio origen .Por ello esta capacidad implica” (Minedu, 2015):

- “Identificar características, datos, condiciones y variables del problema que permitan construir un sistema de características matemáticas (modelo matemático), de tal forma que reproduzca o imite el comportamiento de la realidad.” (Minedu, 2015)

-“ Usar el modelo obtenido estableciendo conexiones o nuevas situaciones en la que puede ser aplicable. Esto permite reconocer el significado y la funcionalidad del modelo en situaciones similares a las estudiadas.” (Minedu, 2015)

- “Contrastar, valorar y verificar la valides del modelo desarrollado, reconociendo sus alcances y limitaciones.” (Minedu, 2015)

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

tratamiento de la situación Lesh, R. y Doerr, H. (2003)” (Lesh y Doerr 2003 citado por Minedu, 2015)

2.7.2. Capacidad 2: Comunica y Representa Ideas Matemáticas

“Esta es la capacidad de comprender el significado de las ideas matemáticas y expresarlas de forma oral y escrita usando el lenguaje matemático y diversas formas de representación con material concreto, gráfico, tablas, símbolos y transitando de una representación a otra. (Minedu, 2015)

“La comunicación es la forma como de expresar y representar información con contenido matemático, así como la manera en que se interpreta”(Niss, 2002 citado por (Minedu, 2015)

“Las ideas matemáticas adquieren significado cuando se usan diferentes representaciones y se es capaz de transitar de una representación a otra, de tal forma que se comprenda la idea matemática y la función que cumple en diferentes situaciones.” (Minedu, 2015)

2.7.3. Capacidad 3: Elabora y Usa Estrategias

“Es la capacidad de planificar, ejecutar y valorar una secuencia organizada de estrategias y diversos recursos, entre ellos las tecnologías de información y comunicación, empleándolos de manera flexible y eficaz en el planteamiento y resolución de problemas. Esto implica ser capaz de elaborar un plan de solución monitorear su ejecución y poder incluso reformular el plan en el mismo proceso con la finalidad de resolver el problema. Así mismo, revisar todo el proceso de resolución, reconociendo si las estrategias y herramientas fueron usadas de manera apropiada y óptima.” (Minedu, 2015)

“Las estrategias se definen como actividades consientes e intencionales que guían el proceso de resolución de problemas .Estas pueden combinar la selección y ejecución tanto de procedimientos matemáticos así como estrategias heurísticas de manera pertinente y adecuada al problema planteado.” (Minedu, 2015)

“La capacidad elabora y usa estrategias y recursos implica que: Los niños elaboren y diseñen un plan de solución, Los niños seleccionen y apliquen estrategias de diverso tipo (heurísticas, de cálculo mental o escrito) y Los niños hagan una valoración de las estrategias, procedimientos y los recursos que fueron empleados; es decir que reflexionen sobre pertinencia y si le fueron útiles.” (Minedu, 2015)

2.7.4. Capacidad 4: Razona y Argumenta Generando Ideas Matemáticas

“Es la capacidad de plantear supuestos, conjeturas e hipótesis de implicancia matemática mediante diversas formas de razonamiento así como de verificarlos y validarlos usando argumentos. Para esto se debe partir de la exploración de situaciones vinculadas a las matemáticas, a fin de establecer relaciones entre ideas y llegar a conclusiones sobre la base de inferencias y deducciones que permitan generar nuevas ideas matemáticas.” (Minedu, 2015)

“La capacidad Razona y argumenta generando ideas matemáticas implica que los niños: Expliquen sus argumentos al plantear supuestos, conjeturas e hipótesis, Observe los fenómenos y establezca diferentes relaciones matemáticas, Elaboren conclusiones a partir de sus experiencias y Defiendan sus argumentos y refute otros en base a sus conclusiones.” (Minedu, 2015)

2.8. Las situaciones lúdicas como estrategias para el desarrollo de capacidades matemáticas

“Es indiscutible que el juego tiene un rol muy importante y significativo en la vida de los niños; así como también en el adulto, ya que constituye una de las actividades naturales más propias del ser humano. Según Froebel el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esa edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el interior mismo según la significación propia de la voz del juego, El juego es el testimonio de la inteligencia del hombre en este grado de la vida: es por lo general el modelo y la imagen de la vida...” (Chang, 2008)

“Los niños juegan porque al jugar, el niño exterioriza sus alegrías, miedos, angustias y el juego es el que le ofrece el placer en resolver significativamente problemas, poniendo en práctica distintos procesos mentales y sociales; por lo tanto; los docentes deben promover tiempos de juego y de exploración no dirigidos, tiempos en que los niños puedan elegir de manera libre a qué jugar, con quién hacerlo. A su vez debe acompañarlos observando y registrando las acciones que emprenden los niños sin interrumpirlos en su momento de juego, con qué materiales y por cuánto tiempo hacerlo y, por otro lado, pueden proponer actividades lúdicas que sean motivadoras y placenteras.” (Chang, 2008)

“El promover el jugar, el movimiento, la exploración y el uso de material concreto, sumados a un acompañamiento que deben propiciar los docentes en el proceso de aprendizaje, posibilita el desarrollo de hábitos de trabajo, de orden, de autonomía, seguridad, satisfacción por las acciones que realiza, de respeto, de socialización y cooperación entre sus pares. En esta etapa, el juego se constituye en la acción pedagógica de nuestro nivel, porque permite partir desde lo vivencial a lo concreto. Debido a que el cuerpo y el movimiento son las bases para iniciar a los niños, en la construcción de nociones y procedimientos matemáticos básicos.” (Chang, 2008)

“Este tipo de aprendizaje significativo es indispensable, en la iniciación a la matemática, porque facilita los aprendizajes en los niños de una manera divertida despertando el placer por aprender, adquiriendo significados y usándolos en situaciones nuevas. En esta dinámica, los niños en Educación inicial tienen la oportunidad de escuchar a los otros, explicar y justificar sus propios descubrimientos, confrontar sus ideas y compartir emociones, y aprender mutuamente de sus aciertos y desaciertos.” (Chang, 2008)

Por consiguiente las actividades lúdicas:

- “Son actividades naturales que desarrollan los niños en donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas.” (Chang, 2008)

- “Dinamizan los procesos del pensamiento, pues generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.” (Chang, 2008)

- “Presentan desafíos y dinamizan la puesta en marcha de procesos cognitivos.”
(Chang, 2008)

-“ Promueven la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia que crean un clima de aprendizaje favorable.” (Chang, 2008)

-“ Favorecen la comprensión y proceso de adquisición de procedimientos matemáticos.” (Chang, 2008)

-“ Posibilitan el desarrollo de capacidades y uso de estrategias heurísticas favorables para el desarrollo del pensamiento matemático.” (Chang, 2008)

2.9. Desarrollo de la competencia en el II ciclo de Educación Inicial

Según las rutas del aprendizaje (2015)

a) Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad

“Desarrollar esta competencia Actuar y pensar en situaciones de cantidad en el nivel inicial, implica que los niños hagan matemática al resolver problemas aditivos simples con acciones de agregar o quitar, comunique sus ideas matemáticas con respecto al significado del número y las operaciones empleando lenguaje matemático, es decir desarrolle nociones básicas, como la clasificación, la seriación, la cardinalidad, la ordinalidad, la correspondencia, etc. usando expresiones como: muchos, pocos, ninguno o más que, menos que, etc. al comparar cantidades, use diferentes estrategias de conteo con cantidades hasta 10 y razone y argumente explicando en su propio lenguaje sus razones de cómo agrupó, ordenó o resolvió el problema.” (Chang, 2008)

“Sin embargo, en Educación Inicial suelen predominar las actividades que se centran en el número en su sentido cardinal: por ejemplo, contamos los niños de la clase y anotamos la cantidad, dibujamos tantos objetos como indica el número escrito en una etiqueta, determinamos la cantidad de niños que han traído una fruta u otra como refrigerio, etc. Y las pocas actividades en las que se trabaja el aspecto ordinal del número suelen centrarse en el vocabulario. ” (Chang, 2008)

“Los niños señalan el primero, segundo o último en una sucesión de objetos; se colocan en estas posiciones al ordenarse en las entradas y salidas; y decimos quién está

hoy el primero, el tercero, etc. Pero no es necesario usar el número como ordinal para hacer una fila, ya que con ponerse detrás de un niño es suficiente; y contestar a la pregunta ¿quién es hoy el segundo? tiene poca motivación más que cumplir con las cláusulas del contrato didáctico entre la Maestra y sus niños.”(Chang, 2008)

“Para tal efecto los niños deben: Conocer los usos que le damos al número, Realizar procedimientos y estrategias de acuerdo a la edad de los niños , Representar las cantidades en diversas formas y Comprender las acciones de agregar, quitar o avanzar con soporte concreto.”(Chang, 2008)

b) Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización

“Desde que venimos al mundo, sentimos la necesidad de explorar la realidad que nos envuelve. Desde pequeños nos encontramos en constante movimiento y descubrimiento, ya se observando, manipulando o experimentando con los objetos de nuestro entorno recepcionando sus características a través de los sentidos” (Minedu, 2015), experimentamos formas de los objetos cotidianos y poco a poco vamos tomando posesión del espacio, desplazándonos de un lugar a otro, moviéndonos o moviendo los objetos, ubicando intuitivamente a los objetos en relación a las personas. Presentándose así diversas oportunidades para resolver problemas espaciales, a través de las cuales vamos construyendo una serie de referencias que nos van a permitir paulatinamente ubicarnos y a la vez ubicar objetos o personas en diferentes espacios. Este conocimiento espacial nos permite familiarizarnos con nuestro espacio vital, es decir este mundo tridimensional en el que vivimos y comprender las distintas formas y expresiones de nuestra cultura.

El objetivo de la enseñanza en nuestro nivel consiste en proporcionar a los niños herramientas necesarias para dominar sus relaciones con el espacio , describir, comunicar, y representar las posiciones de los objetos y de las personas así como sus desplazamientos, manejar un lenguaje que les posibilite comunicar posiciones , indicar movimientos, describir e identificar objetos .

También a diario nos vemos obligados a efectuar diversos tipos de mediciones para resolver situaciones problemáticas de diversa naturaleza, por ejemplo cuando calculamos con cuanta anticipación debemos salir de nuestra casa para llegar a tiempo

al trabajo, al calcular cuanta tela necesitamos para hacer un mantel, al subirnos a la balanza después de una dieta rigurosa y saber cuántos kilos hemos bajado.

Para tal efecto los niños deben:

- Usar relaciones espaciales al interpretar y describir en forma oral, concreta y pictórica trayectorias y disposiciones de objetos y personas, para distintas relaciones y referencias.

- Construir y copiar modelos hechos con formas bi y tridimensionales, con diferentes formas y materiales: (material concreto y grafico plástico).

- Expresar propiedades de figuras y cuerpos según sus características para que lo reconozcan o los dibujen.

- Estimar, medir y calcular longitudes y pesos usando unidades no convencionales.

“Existe un conjunto de conocimientos necesarios para el dominio de las relaciones espaciales que pocas veces ha sido considerado como importante en la escuela: aquellos que son puestos en juego ante problemas vinculados al espacio sensible, es decir a la orientación, a la ubicación de un objeto en el espacio, a los desplazamientos y la comunicación de las posiciones y desplazamientos.” (Minedu, 2015)

“En general estos conocimientos son pocos trabajados solo en el nivel inicial o en primer grado y muchas veces ha sido dejado de enseñar; sin embargo, numerosas investigaciones muestran que la adquisición de dichos conocimientos que se inician en situaciones cotidianas de interacción con el espacio físico; pero que, a pesar de este principio los conocimientos que los niños poseen en este sentido a partir de dichos aprendizajes no les permite resolver con éxito gran cantidad de situaciones referidas a la ubicación en el espacio.” (Minedu, 2015)

El dominio del espacio implica la posibilidad de describir,

“Comunicar e interpretar tanto la ubicación de un objeto, o de una persona, como así también posibles desplazamientos. Para representar este tipo de desplazamientos se puede utilizar diagramas, dibujos, gráficos, instrucciones verbales, etc.” (Minedu, 2015)

“Así mismo para comunicarlos, se necesita un cierto dominio del lenguaje que les permita comunicar posiciones, describir e identificar objetos, indicar oralmente

ciertos movimientos, resultando provechoso para el manejo de las relaciones con el espacio y a su vez ,útil para resolver situaciones en el marco de problemas en los que hay que describir ,comunicar o representar posiciones o desplazamientos para que los niños tengan la posibilidad de adquirir un vocabulario más preciso en sus expresiones.” (Minedu, 2015)

2.10. Juegos didácticos

Huizinga, (2005) define el juego como la acción u ocupación voluntaria, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, acción que tiene un fin en sí mismo y está acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.

Delgado (2011) dice que juego educativo es aquel que, es propuesto para cumplir un fin didáctico, que desarrolle la atención, memoria, comprensión y conocimientos, que pertenecen al desarrollo de las habilidades del pensamiento.

2.11. El juego y la capacidad creadora

Jiménez, (2006) Es una técnica participativa de la enseñanza ,encaminada a desarrollar en los estudiantes; métodos de dirección y conducta correcta, que estimula la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; y constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego se toma uno de sus aspectos más importantes, la contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales.

En el componente intelectual-cognitivo se fomentan 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 propicia 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 estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

2.12. Recursos didácticos para la enseñanza del área de matemática

Córdova (2012) Afirma que“El recurso didáctico va directamente a las manos del niño, de ahí su importancia; funciona como un mediador instrumental, incluso cuando no hay un adulto que acerque el niño a los aprendizajes. La función del material educativo para desarrollar el pensamiento lógico matemático es importante particularmente durante las clases, es el soporte de la actividad; y para ello hay que dar a los niños la oportunidad de que manipulen libremente el material y a la vez orientarlos, de modo que logremos alcanzar los objetivos planteados. El material de acuerdo a la convergencia o divergencia de la actividad, puede ser estructurado y no estructurado. Hay sectores o espacios pedagógicos dentro del aula, que llevan al niño a desarrollar su pensamiento matemático y que son propuestos por el Ministerio de Educación, estos son siete pero nos centraremos en los que están más ligados al área: Construcción, su finalidad es representar la realidad a través de la construcción creativa, ejecutar coordinación motora fina y su capacidad de organización y relacionarse con el espacio y características de los objetos. Aquí tenemos: - Material no estructurado: botellas de plástico, conos de papel higiénico, tapas, cajas, lanas, latas limpias sin bordes filudos, chapas, hilos cuerdas, palitos de chupete. - Material estructurado: bloques de madera de diferentes formas y tamaños, cubos de madera, bloques de plástico.”

“Juegos de atención concentración, su finalidad es desarrollar su capacidad de análisis y síntesis y ejecutar su coordinación motora. Aquí tenemos: - Rompecabezas, ludos, juegos de memoria, bingos, loterías, dominós, cartas, bloques de plástico pequeños, dados, damas, bloques lógicos, ábacos, yupanas, regletas de colores, balanzas, relojes, dados, etc. Experimentos, su finalidad es Descubrir propiedades de objetos y seres vivos a través de la observación y/o experimentos sencillos. Internalizar nociones de cantidad peso y volumen y desarrollar la curiosidad, observación, e investigación del medio natural y social. Aquí tenemos: - Material estructurado: pinzas, lupas, frascos de plástico de diversos tamaños, jarras de medida, cucharas de medida, goteros, mecheros. - Material no estructurado: chapas, semillas, piedras de colores, palitos de chupete pintados de colores diversos, pitas tierras de color, plantas o germinadores, botellas transparentes de medio litro o menos, colecciones de plumas, pieles, insectos, hojas de la zona.” (Ministerio de Educación, 2009 citado por Córdova, 2012)

CAPÍTULO III

MEDIOS Y MATERIALES

3.1. Material Didáctico

Es todo objeto natural o elaborado de carácter instrumental, que al entrar en contacto con el educando o aprendizaje le provoca un cúmulo de sensaciones visuales, auditivas, táctiles, gustativas y olfativas de o que se vale el docente para comunicar mensajes y hacer vivir experiencias de aprendizaje permitiendo la adquisición de conocimientos, el desarrollo de habilidades, destrezas y prácticas, actitudes y valores (GRADE, 2001).

3.1.1. Fundamentos psicopedagógicos de los materiales didácticos.

“El juego es la actividad natural de la infancia, desde que Froebel la proclamara como piedra angular de su método, la escuela infantil ha puesto direccionalidad pedagógica al carácter lúdico de la actividad de los niños y las niñas.” (Concepción, 2009)

"El juego es un proceso que permite a los niños y las niñas dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a las exigencias del mismo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción.”(Concepción, 2009)

“Lo anterior reafirma la necesidad de que las estrategias educativas se enmarquen dentro de una propuesta de juego como medio para la socialización y el aprendizaje, y que la selección de los materiales didácticos se haga de acuerdo a los propósitos que se persiguen a través de su utilización, a los contenidos a desarrollar y a las estrategias que van a facilitar dicho aprendizaje.” (Concepción, 2009)

“El juego con materiales didácticos tanto estructurados, como no estructurados, ofrece a los niños y a las niñas, la oportunidad de combinar actividad y pensamiento, desarrollar su curiosidad, compartir experiencias, sentimientos y necesidades, articular la realidad y la fantasía, el conocimiento y la emoción, afianzar su autonomía y autoestima, crear, indagar, observar, y sobre todo relacionar los nuevos descubrimientos con experiencias vividas y así generar nuevos conocimientos.” (Concepción, 2009)

“En relación a las maestras y los maestros, el material didáctico les ofrece la oportunidad de enriquecer su práctica pedagógica y obtener mejores resultados en cuanto a la calidad de los procesos y del producto final, lo que redundará en beneficio de la comunidad educativa: estudiantes, maestras, maestros, padres y madres de familia.” (Concepción, 2009)

3.1.2. Material didáctico estructurado y no estructurado

a. Material estructurado

El material didáctico estructurado se refiere a aquellos medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, dentro de un contexto educativo, estimulando la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes o destrezas.

El material didáctico estructurado que más se conoce corresponden a los: puzzles, rompecabezas, bloques lógicos, insertables, regletas y otros elementos. Un libro o un texto no necesariamente es un material didáctico estructurado. Ello será si cuenta con elementos que faciliten al destinatario un aprendizaje específico.

b. Material no estructurado

“El material no estructurado es aquel que no ha sido especialmente pensado para educar o jugar, pero que sin embargo ofrece grandes posibilidades para que el niño investigue por sí mismo, desde su propio interés y curiosidad natural. Normalmente se trata de objetos cotidianos o naturales, que se ajustan como un guante a la necesidad

de jugar para adquirir un mayor conocimiento del mundo que les rodea.” (Concepción, 2009)

“La gracia añadida de estos materiales es que son muy económicos (o no cuestan nada, es gratis) y pueden ayudar a promover una conciencia sobre lo necesario de reutilizar y no consumir irresponsablemente. Además, aunque no lo parezca, pueden ser muy útiles para educar en materias como las matemáticas o la lectoescritura.” (Concepción, 2009)

“Es importante que el material esté bien organizado y que sea fácilmente accesible (por ejemplo una estantería de cajas abiertas), también ayuda que el material vaya rotando, es decir que no lo tengamos todo siempre a la vista y que vayamos haciendo propuestas diferentes. Aquí presento un listado a modo de lluvia de ideas que hay que adaptar en función de la edad, las inquietudes, el espacio que tenemos en casa y lo que es propio de nuestro día a día en cada familia.” (Concepción, 2009)

Los objetos cotidianos considerados como material no estructurado es el siguiente: Pinzas de la ropa, Rulos de pelo de plástico y de colores, Medidores: un metro enrollable de plástico (de metal pueden cortar) y reglas, Llaves y candados, Espejos, cascos, Pinceles, Esponjas, Monedas, monederos, Portarrollos de papel de cocina, Coladores, Embudos, Tablas de cocina.

3.1.3. Medio Didáctico

Es todo elemento que sirve de canal a través de los cuales se transmiten, perciben o captan mensajes. Es decir, es el canal de el que se basa el maestro para comunicar los contenidos o asuntos en el proceso de enseñanza aprendizaje. Estos pueden ser:

- **Medios visuales o imágenes:** la palabra escrita, la película, proyector, pizarra, franelógrafo.

- **Medios auditivos y sonoros:** la palabra hablada, USB, CD.

- **Medios táctiles o manipulativos:** títeres, marionetas, etc.

- **Medio audio visual:** cine, televisión, radio, proyector, etc. que proporciona significado y da vida a la palabra hablada y a los símbolos escritos.

a) Características o condiciones de los materiales didácticos:

Características técnicas

- Simple: La estructura del material debe estar al alcance de la comprensión del educando.

- Claro: Debe permitir que el objeto al que se orienta su logro debe ser más claro, debe facilitar el aprendizaje. Ejemplo: el balón en educación física.

- Preciso: Cuando se llega al conocimiento con suma precisión. Ejemplo: una calculadora, una maqueta del cuerpo humano, bloques lógicos.

- Agradable: Debe estar bien estructurado, bien elaborado.

- Adaptable: Que permita el logro no sólo de un objetivo, sino de varios objetivos.

- Exacto: Es decir, que no permite llegar a errores que se llega con exactitud al conocimiento, el objetivo. Ejemplo: La piscina.

Características Prácticas:

- Fácil de manipular

- Fácil de transportar

- Fácil de reproducir

- Fácil de fabricar

De costo al alcance de quien tiene que usarlo.

b) Clasificación de los medios.

1. Por su naturaleza

Objetivos: Plantas, minerales

Representativos: Fotografías, grabaciones, dibujos

Simbólicos: Geográficas, diagramas, las palabras, los números

Mixtos: Cuando combinan dos o más clases: mapa en relieve.

2. Por su carácter

Materiales fungibles: Cuando se consumen por el uso. Ejemplo: papel, tizas, tinta, etc.

Materiales no fungibles: Cuando no se consumen por el uso. Ejemplo: pizarra, balanza, etc.

3. Por su empleo

Materiales visuales: Sirven para medio de observación y por medio de la vista. Gráficos, esquemas, dibujos, etc.

Materiales auditivos: Grabaciones, discos, cd, radio, etc.

Materiales manipulables: Arcilla, yeso, plastilina, etc.

Materiales audio visuales. Combina el uso de la vista y el oído: televisión, cine, etc.

Materiales impresos: Producidos a base de imprenta, offset, máquina de escribir, etc.

Material grabado: fotografías, discos, radio, televisión.

Material manipulativo: Calendarios, termómetros, cartulina, etc.

Material ilustrativo: Carteles, láminas, dibujos, gráficos.

Material recreativo: juguetes, rompecabezas, recortes, juegos educativos.

Material estético: Los que fomentan la creación artística: instrumentos musicales, punturas, discotecas, materiales de decoración, etc.

c) Cómo utilizar un medio didáctico

El docente emplea el medio didáctico por lo menos en 4 casos típicos:

1. Soporte pedagógico de entrada: Motivación al inicio de la clase.
2. Puente pedagógico: Se orienta la atención del educando.
3. Soporte pedagógico de salida: Al final de la clase, cines de evaluación.
4. Plataformas pedagógicas: El material cumple tres acciones:
 - Motivar
 - Desarrollar
 - Evaluar la clase

3.1.7. Evaluación de los logros de aprendizaje

Díaz (1998) citado por Campoverde (2006) en la Guía de Evaluación de Educación Inicial, hace referencia a que: “La evaluación proporciona al docente información importante sobre la utilidad o eficacia de las estrategias de enseñanza propuestas en clase”. (p. 10)

a) Evaluación Educativa

Campoverde (2006) la define como:

La evaluación educativa es el proceso por medio del cual cada docente recoge información en forma continua y permanente sobre los avances, dificultades y logros de los aprendizajes de niños y niñas, con la finalidad de analizar, reflexionar y emitir juicios de valor para tomar decisiones oportunas y pertinentes para mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes. (p. 5)

b) Características de la evaluación

Campoverde (2006) en la Guía de Evaluación de Educación Inicial, describe las siguientes características:

- **Formativa:** Sirve para orientar y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- **Continua:** Se realiza en forma progresiva durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- **Criterial:** Define aprendizajes esperados que se establecen previamente (capacidades previstas) y que deben lograr los niños y niñas.
- **Integral:** Se evalúa el progreso y desarrollo de todos los aspectos (motor, social, afectivo, cognitivo) de los niños y niñas, considerando todos los elementos y procesos relacionados con la evaluación.
- **Decisoria:** Porque se emiten juicios de valor y se procede a la toma de decisiones oportunas y pertinentes para mejorar los aprendizajes.
- **Flexible e individualizada:** Porque considera los ritmos, estilos y características de aprendizaje propios de cada estudiante.
- **Científica:** Utiliza métodos, técnicas e instrumentos confiables y válidos.

- Participativa: Involucra a todos los agentes que participan del proceso educativo de los alumnos/as.

c) ¿Para qué evaluamos en educación inicial?

Podemos decir que en educación inicial evaluamos “para favorecer el desarrollo integral de los niños y niñas”. (Campoverde, 2006, p. 17)

d) Escala de calificación en educación inicial

La escala de calificación del Nivel Inicial de la EBR es literal y descriptiva. Son tres las escalas las que describe Campoverde (2006) en la Guía de Evaluación de Educación Inicial:

- A: Logro Previsto. Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

- B: En Proceso. Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para los cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

- C: En Inicio. Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, necesitando mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con sus ritmo y estilo de aprendizaje.

e) Proceso de evaluación

Campoverde (2006) en la Guía de Evaluación de Educación Inicial, refiere:

- Selección de los logros de aprendizaje o competencias.
- Selección de las capacidades e indicadores.
- Contextualización de los indicadores.
- Elección de las técnicas e instrumentos.
- Recojo de la información
- Emisión del juicio valorativo
- Toma de decisiones
- Comunicación de los resultados.

f) Técnicas e instrumentos de evaluación utilizados en la investigación

El medio que nos permitió recoger la información necesaria para verificar los avances y dificultades durante el proceso de enseñanza aprendizaje en la aplicación del juego didáctico y uso de material estructurado y no estructurado en la mejora del área de matemática fue la técnica de observación y como instrumento la guía de observación, los cuales serán descritos a continuación:

Con respecto a la técnica de observación, “Es un proceso espontáneo y natural, usa principalmente la percepción visual, es la técnica que más se usa en el proceso diario de aprendizaje y que nos permite recoger información individual o grupal”. (Campoverde, 2006, p. 38)

Requisitos que debe tener una observación, según Campoverde (2006, p. 39):

- Ser objetiva: reflejo real de las características del hecho observado.
- Cubrir en forma amplia diferentes situaciones.
- Observar la conducta dentro del contexto en que se realiza la situación o actividad.
- Tomar nota de las conductas de aquella persona con las que interactúa el niño o niña.
- Describir los comportamientos sin emitir juicios valorativos.

Con respecto al instrumento guía de observación, Campoverde (2006) la define como: “Un instrumento que permite registrar las conductas en forma sistemática para valorar la información obtenida en forma adecuada”. (p. 47)

También se afirma que: “Las guías de observación nos permitirán mantener un registro que visualice los diferentes estilos de aprendizaje de los niños y niñas, para tenerlos en cuenta en el momento de emitir el juicio valorativo, con respecto a los aprendizajes logrados”. (Campoverde, 2006, p. 48)

CONCLUSIONES

PRIMERA: Considero que mediante los juegos didácticos y uso de material estructurado - no estructurado se contribuiría en el aprendizaje de los niños y niñas de 3 años de edad en el área de matemática.

SEGUNDA: Ejecutar un plan de mejora, aplicando los juegos didácticos y uso de material estructurado - no estructurado, mejorará en los niños y niñas la competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, obteniendo así mejores resultados en sus capacidades c comunica y representa ideas matemáticas, elabora y usa estrategias y razona y argumenta generando ideas matemáticas.

TERCERA. Realizar un plan de mejora, ejecutando juegos didácticos y uso de material estructurado - no estructurado, mejorará en los niños y niñas la competencia: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización, obteniendo así mejores resultados capacidades como matematiza situaciones, comunica y representa ideas matemáticas, elabora y usa estrategias y razona y argumenta generando ideas matemáticas.

REFERENCIAS CITADAS

Chang, J. (2008). Propesta Pedagógica de Educación Inicial. Recuperado de:<https://es.scribd.com/document/382895221/Guia-de-Inicial-del-DCN-pdf>

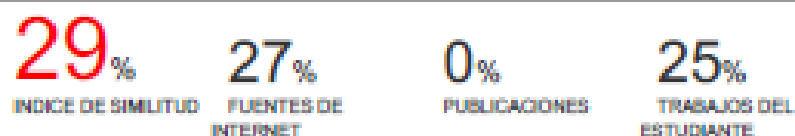
Concepción, M. (2009). Orientaciones Metodológicas para el Uso del Material Didáctico en el Nivel Inicia. Recuperado de:<https://www.slideshare.net/wilberrafaeltapiaflores/orient-meto-matdidetico>

Córdova, M. (2012). Propuesta Pedagógica Para La Adquisición De La Noción De Número, En El Nivel Inicial 5 Años De La I.e. 15027, De La Provincia De Sullana. Recuperado de:<http://docplayer.es/4138934-Propuesta-pedagogica-para-la-adquisicion-de-la-nocion-de-numero-en-el-nivel-inicial-5-anos-de-la-i-e-15027-de-la-provincia-de-sullana.html>

Minedu. (2015). ¿Qué y Cómo aprenden nuestros niños y niñas?. Recuperado de:<https://es.scribd.com/document/408309157/documentos-Inicial-Matematica-II-pdf>

APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA MEJORA DEL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	biblio3.url.edu.gt Fuente de Internet	5%
2	pt.scribd.com Fuente de Internet	4%
3	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	3%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	3%
5	drejunin.gob.pe Fuente de Internet	2%
6	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	1%
7	www.educacioninicial.gob.pe Fuente de Internet	1%
8	es.slideshare.net Fuente de Internet	1%

9	myslide.es Fuente de Internet	1%
10	www.minedu.gob.pe Fuente de Internet	1%
11	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	1%
12	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
13	materialdidacticoedu.blogspot.com Fuente de Internet	1%
14	www.monografias.com Fuente de Internet	1%
15	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
16	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1%
17	prezi.com Fuente de Internet	<1%
18	Submitted to CACACE Informática Trabajo del estudiante	<1%
19	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1%

Submitted to Universidad Nacional de Tumbes

20	Trabajo del estudiante	<1%
21	iceunikinomaterialdidactico.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
22	es.scribd.com Fuente de Internet	<1%
23	recursosbiblio.url.edu.gt Fuente de Internet	<1%
24	Submitted to Universidad Nacional de Educacion Enrique Guzman y Valle Trabajo del estudiante	<1%
25	Submitted to Cranfield University Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo