

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Juegos educativos utilizados para el desarrollo del área de matemática en
niños de 5 años del nivel inicial

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

Autor:

Nalse Laveriano Cejo

JAUJA – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Juegos educativos utilizados para el desarrollo del área de matemática en
niños de 5 años del nivel inicial

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

Nalse Laveriano Cejo (Autor)

Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (Asesor)

JAUJA – PERÚ

2019



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

En Tarma, a los quince días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. Escuela del futuro, 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. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Mg. Blanca Zurro Escarate (Secretaria) y Mg. Jorge Luis Artaza Salazar (Vocal), representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "Juegos educativos utilizados para el desarrollo del área de matemática en niños de 8 años del nivel inicial", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial al señor, Nalac Laveriano Cejo

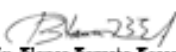
A las SIETE horas CINCUENTA minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto.


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

Por tanto, Nalac Laveriano Cejo, queda APTO, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le conceda optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial

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


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Mg. Blanca Zurro Escarate
Secretaria del Jurado


Mg. Jorge Luis Artaza Salazar
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A Dios fuente de toda sabiduría, a mis padres que con su amor, esfuerzo y perseverancia pudieron darme las herramientas para realizarme profesionalmente, a mis hijos razón de mi existencia.

INDICE

DEDICATORIA.....	2
RESUMEN.....	4
INTRODUCCION.....	5
CAPITULO I.....	7
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	7
1.1 DESCRIPCION DEL PROBLEMA.....	8
1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA.....	9
1.3 OBJETIVO GENERAL Y ESPECIFICO.....	9
1.3.1 GENERAL.....	9
1.3.2 ESPECIFICO.....	9
1.4 LIMITACIONES DE LA INVESTIGACION	
CAPITULO II.....	10
MARCO TEORICO.....	10
2.1 BASES TEORICAS.....	11
2.2.1 JUEGOS EDUCATIVOS.....	11
2.2.1.1 JUEGOS INFANTILES.....	11
2.2.1.2 JUEGOS EDUCATIVOS.....	12
2.2.1.3 TEORIA DEL JUEGO.....	14
2.2.1.4 LA EDUCACION Y EL JUEGO.....	17
2.2.1.5 CLASIFICACION DE LOS JUEGOS.....	19
2.2.1.6 IMPORTANCIA DEL JUEGO.....	21
2.2 LA ENSEÑANZA DE LA MATEMATICA EN EL NIVEL INICIAL.....	23
2.2.2.1 ¿PORQUE APRENDER MATEMATICA?.....	25
2.2.2.2 ¿COMO SE TRABAJA LOS NUMEROS EN LA ESCUELA?.....	27
2.2.2.3 ¿ COMO EVALUAMOS?.....	33
2.2.2.4 EL JUEGO Y LA ENSEÑANZA DE LA MATEMATICA EN EDUCACION INICIAL.....	34
2.2.2.5 ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR EL AREA DE MATEMATICA EN EDUCACION INICIAL.....	36
CONCLUSIONES.....	38
REFERENCIAS	39

RESUMEN

El presente trabajo, tuvo como propósito desarrollar estrategias didácticas para promover en los niños y niñas de educación Inicial, el desarrollo en el área de matemática, mediante los juegos educativos. El desarrollo metodológico se orientó bajo el paradigma de la investigación, con la finalidad de determinar si las docentes tienen conocimientos sobre los juegos educativos en el proceso matemático de los niños y de las niñas de educación inicial iniciando en la práctica pedagógica por los docentes y desde la cual se procedió a evaluar los juegos educativos que van encaminados al aumento de la creatividad, motivación, concentración, interés, atención, comprensión y rendimiento del trabajo educativo, y al mismo tiempo de hacer uso y fortalecer el desarrollo de los sentidos, habilidades cognitivas, emociones, actitudes y los valores de las personas tanto niño y de la niña como del docente. Por consiguiente, el docente de educación primaria debe planificar y llevar a la práctica situaciones de aprendizaje en las que se dé oportunidad a los niños y a las niñas de vivenciar nuevas experiencias y activar experiencias previas que tiene del mundo que lo rodea.

Palabras clave: juegos educativo, matemática, inicial

INTRODUCCION

Uno de los objetivos centrales de la Educación Matemática debe ser, sin duda, captar el interés de los estudiantes y motivar su propia vivencia de las matemáticas. Desde hace décadas la matemática recreativa a través de juegos, enigmas, adivinanzas, rompecabezas, series numéricas, problemas, etc. ha ido aportando material para intentar seducir matemáticamente.

Lo que se intenta es facilitar el placer de pensar y el reto personal de resolver una situación problemática. La gracia reside en encontrar la solución razonablemente usando grandes dosis de sentido común. El desarrollo del pensamiento lógico-matemático está basado en la actuación del niño con los objetos y más concretamente en las relaciones que a partir de esta actividad establece entre ellos, y que van a servir como instrumento de representación y comunicación.

Los niños van construyendo el pensamiento matemático a partir de la manipulación, la observación y la experimentación de los materiales. De esta manera empiezan a discriminar, dando nombre a los objetos y establecer las propiedades que lo caracterizan, a generalizar, pues a partir de la comparación, el niño irá estableciendo relaciones de similitud.

Para favorecer por tanto esto es necesario que el niño experimente y manipule con diversos objetos. Es importante que descubran la funcionalidad de la matemática y por eso es fundamental aprovechar las situaciones de juego para desarrollarlo. El potenciar el juego en el ámbito educativo, evitando la dicotomía juego-trabajo, supone que el niño se enfrente a diversas tareas con una predisposición afectiva, mucho más positiva, lo que dará como resultado la consecución de aprendizajes significativos.

Lo que se pretende con este trabajo es concretar una serie de actividades mediante la utilización de juegos educativos. Tras esta introducción, mostraremos la importancia del juego que utilizan para desarrollar el área de

matemática en los niños y niñas de educación inicial.

El trabajo monográfico está estructurado en dos capítulos en el capítulo I planteamiento del problema, se trató, sobre la descripción del problema, formulación del problema, objetivos y la justificación y en el capítulo II se consideró los antecedentes, bases teóricas, hipótesis, variables, de igual forma se incluye las conclusiones, y referencia bibliográfica.

Agradecemos a los profesionales y personas que mostraron su apoyo en la presente monografía, que será fuente de referencia y utilidad en el campo educativo.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

En la actualidad existen numerosos juegos educativos empleados en diversas áreas y en muchos campos de aplicación.

Se ha podido alcanzar en el área de matemática grandes logros, como promover y estimular la participación activa para la resolución de problemas en la vida diaria; el aprendizaje de la matemática se da en forma gradual y progresiva, acorde con el desarrollo del pensamiento de los niños; es decir, depende de la madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal del niño.

Gracias a los diversos juegos educativos que son aquellos pensados y diseñados para que los niños aprendan algo concreto, por lo tanto con un objetivo externo, con un objetivo de aprendizaje. Existen en la actualidad los docentes podemos agenciarnos y respaldarnos de éstos para lograr que los niños disfruten y comprendan de manera practica la resolución de problemas.

En las Instituciones Educativas se ha podido observar que existen niños que tienen problemas con el área de Matemática: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización; vivimos en un mundo en que la geometría está presente en diversas manifestaciones de la cultura y la naturaleza pues en nuestro entorno podemos encontrar una amplia gama de fenómenos visuales y físicos como los patrones, las propiedades de los objetos su codificación y su decodificación. Debido a que solo algunos docentes utilizan los juegos educativos en las actividades de aprendizaje el niño no logra con

facilidad desarrollar el sentido de la ubicación en el espacio, la interacción con los objetos, la comprensión de las propiedades de las formas así como la aplicación de estos conocimientos al resolver diversas situaciones.

1.2. Formulación del Problema

¿Qué juegos educativos utilizan para el desarrollo del área de matemática en 5 años Educación Inicial?

1.3. Objetivo:

1.3.1. General

Conocer cuáles son los juegos educativos utilizados para el desarrollo del área de matemática en 5 años de Educación Inicial

1.3.2. Especifico

Describir los juegos educativos utilizados por los docentes para el desarrollo del área de matemática I en 5 años de Educación Inicial

1.4. Limitaciones de la investigación.

Las limitaciones son las siguientes.

- . Irregularidad en la asistencia de los niños y niñas durante el desarrollo del trabajo.
- . Falta de interés por parte de los y las docentes para mejorar desarrollo del área de matemática.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Bases teóricas

2.2.1. Juegos Educativos

2.2.1.1. Juegos

"En el caso de los seres humanos, un juego es toda aquella actividad que realiza uno o más personas (llamadas jugadores) que, independientemente de su edad, su profesión/ocupación o su estatus social, emplean su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de obtener o proporcionar entretenimiento y diversión. Existen juegos competitivos, donde los jugadores tienen que lograr un objetivo, y juegos no competitivos, donde los jugadores buscan simplemente disfrutar del entretenimiento de la actividad y diversión. Los juegos habitualmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización. Sin embargo, en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. Asimismo, el juego se utiliza como herramienta educativa, pues en la mayoría de los casos funcionan estimulando habilidades prácticas psicológicas. Además, los juegos suelen llevarse a cabo entre personas tanto de la infancia como en la adolescencia o en cualquier otra etapa de la vida "(Wikipedia 2019)

"La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos se consideran parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje. "(Wikipedia 2019)

"El juego es una actividad inherente al ser humano. Sin embargo, no es una actividad exclusiva de este."(Wikipedia 2019)

"Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra *juego* procede de dos vocablos en latín: *iocum* y *ludus-ludere*; ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y suelen usarse indistintamente junto con la expresión actividad lúdica"(Wikipedia 2019)

"Existen multitud de definiciones sobre el juego. Según el diccionario de la Real Academia, es un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde "(Wikipedia 2019)

"Pero la propia polisemia de este y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas, se apuntan las siguientes:"(Wikipedia 2019)

- "Huizinga (1938): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de —ser de otro modo— que en la vida corriente. "(Wikipedia 2019)



- "Gutton, P. (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil"(Wikipedia 2019).
- "Cagigal, J. M. (1996): Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento informativo es

la tensión."(Wikipedia 2019)

"En conclusión, estos y otros autores, como Roger Caillois, Moreno Palos y otros incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las cuales algunas de las más representativas son las siguientes:"(Wikipedia 2019)

- "El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar."(Wikipedia 2019)
- "Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego."(Wikipedia 2019)
- "Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que cautiva a todos."(Wikipedia 2019)
- "Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica es muy importante en el juego infantil, ya que no posibilita ningún fracaso. "(Wikipedia 2019)
- "El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio. Es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico."(Wikipedia 2019)
- "Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas "(Wikipedia 2019)

2.2.1.2. Juego educativo

"Un juego educativo es un juego diseñado para enseñar a los niños sobre un tema específico y/o darles una habilidad. Juegos y juguetes basados en el aprendizaje han sido una parte de la educación durante décadas. Los juegos para aprender están hechos para adaptarse a las diferentes tareas a las que los niños se enfrentarán."(Plaza Family, s.f)

"Como educadores, los padres nos debemos dar cuenta de la necesidad psicológica y los beneficios que los juegos y juguetes tienen en el aprendizaje de nuestros hijos, considerándolos como una herramienta educativa más. Los juegos y juguetes educativos nos enseñan objetivos, reglas, adaptación, resolución de problemas, interacción, todos representados como una historia. Nos dan las necesidades fundamentales del aprendizaje, proporcionando diversión, disfrute, estructura, motivación, gratificación del ego, la creatividad, la interacción social y la emoción."(Plaza Family, s.f)

"El primer paso hacia la comprensión de cómo los juegos educativos infantiles pueden transformar el aprendizaje y la educación está cambiando la perspectiva ampliamente compartida de que los juegos son mero entretenimiento. En el juego educativo hay algo más que una industria y más que un juguete atractivo para los niños. Los juegos infantiles educativos son importantes porque permiten a los niños que juegan, piensen, hablen y actúen."(Plaza Family, s.f)

"Estas formas de educación a través de la enseñanza, el aprendizaje y la expresión creativa es la piedra angular de los juegos educativos y de aprender jugando."(Plaza Family, s.f)

"Los juegos didácticos para aprender son una forma en la que los niños experimenten las luchas y éxitos de colaboración trabajando hacia una solución a un problema ubicado dentro de un argumento interesante."(Plaza Family, s.f)

"Tipos de juegos de aprendizaje o didácticos"(Plaza Family, s.f)

"En principio podemos distinguir dos tipos de juegos didácticos: juegos que no son de colaboración; y juegos colaborativos."(Plaza Family, s.f)

"Juegos de aprendizaje no colaborativo es el que puede jugar un niño sólo, sin la ayuda de compañeros de juego, realizar y finalizar toda la trama del juego.

Juegos de aprendizaje de colaboración permiten a los niños trabajar con otros y desarrollar el pensamiento profundo y habilidades para resolver problemas en lugar de sólo la memorización de un tema. Muchos juegos didácticos colaborativos tienen diversos niveles de compromiso requiriendo de los jugadores trabajar tanto por cuenta propia como dentro de un grupo para lograr un objetivo predeterminado dentro de una trama. Los juegos de aprendizaje son un reto y, muchas veces obligan a los niños a investigar el tema más a fondo fuera del juego con el fin de entender y tener éxito."(Plaza Family, s.f)

"Juegos Infantiles Educativos: Ventajas de los juegos para aprender

Muchos estudiosos entienden las ventajas de los juegos en el aprendizaje, y consideran que debe convertirse en una parte integral de la educación en los niños .

Los juegos educativos para aprender dan la oportunidad que permite a los jugadores de forma activa centrarse, crear y modificar un escenario al mismo tiempo que aprender acerca de las consecuencias de elecciones en una situación concreta, a medida que los niños (los jugadores) se comprometen más con el éxito en el juego, se vuelven más dispuestos a aprender sobre el escenario de la situación que se está llevando a cabo; comienzan a preocuparse por aprender más sobre el tema y la forma de resolver el problema ."(Plaza Family, s.f)

"Otra ventaja que ofrecen los juegos infantiles educativos, es que en lugar de simplemente memorizar el nuevo material como lo haría viendo un documental, los juegos de aprender permiten a los niños convertirse en participantes activos en el descubrimiento de nuevas ideas, información y soluciones a los problemas y al mismo tiempo les permite sentir la tensión y el suspense de la evolución cuando están jugando."(Plaza Family, s.f)

"Los juegos educativos y también ayudan a nuestros hijos con la atención, la concentración, la autoestima, y la memoria. Los juegos didácticos infantiles pueden ayudar a un niño a concentrarse porque están siendo atentos y pacientes mientras espera su turno o para lograr llegar al siguiente nivel. Jugar a estos juegos y con estos juguetes educativos ayudan a su autoestima ya que a veces consiguen una reacción más rápida desde el sistema de juego y que realmente puede ver cómo que han logrado algo. En muchos de los juegos educativos , hay hitos a los que los niños tendrán que llegar. Este es también el lugar donde su enfoque entra en juego, ya que se tomarán su tiempo para asegurarse de que hacen las cosas correctamente, de modo que pueden pasar más tiempo en el juego."(Plaza Family, s.f)

"Una de las principales ventajas de los juegos educativos es que los niños pueden trabajar en múltiples habilidades. En esta idea de los juegos educativos como herramientas de desarrollo y estimulación de habilidades y capacidades , incluye una larga lista de beneficios, más aún en niños con necesidades educativas especiales. El uso de juegos de este tipo puede abrir oportunidades para que los pequeños trabajen en habilidades en todas las áreas de la educación tradicional, mientras que, al mismo tiempo, incluyen las habilidades de investigación, resolución de problemas y el liderazgo."(Plaza Family, s.f)

"En conclusión... que los niños que son naturalmente motivados para jugar con juegos y juguetes educativos , les estamos enseñando: objetivos, reglas, adaptación, resolución de problemas, interacción y les estamos dando las necesidades fundamentales del aprendizaje, proporcionando diversión y disfrute."(Plaza Family, s.f)

2.2.1.4. La Educación y el Juego.

"El juego tiene un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños. La pedagogía moderna recurre a él con fines educativos, ya que es un elemento de motivación que hace más ameno y facilita el aprendizaje. Es el principio del *enseñar deleitando*, máxima que se acuñó tras descubrir que los niños aprenden mejor y más rápidamente si lo hacen de una forma divertida y sin estrés."(IFP,2019)

"Pero el juego no es tan solo un simple recurso didáctico, hoy en día se ha convertido en un objetivo educativo por sí mismo. El juego no tiene que estar instrumentalizado necesariamente, basta con que el niño juegue libremente para que aprenda. Es importante tener en cuenta que adultos y pequeños aprendemos como consecuencia del juego, no jugamos para aprender."(IFP,2019)

"El juego es una actitud que caracteriza casi cualquier actividad de la infancia, relacionado directamente con el crecimiento y maduración del niño por los siguientes motivos:"

- "se siente bien y se expresa con libertad."
- "se relaciona socialmente con otros y en grupo."
- "adquiere responsabilidades y capacidad de juicio."
- "se integra en el mundo adulto."
- "conoce características de su propia cultura."
- "transforma la realidad y explora el mundo que le rodea."
- "desarrolla la imaginación y la creatividad."(IFP,2019)

"Según Josué Llull, profesor de la Universidad de Alcalá y autor de *El juego infantil y su metodología*, la actividad lúdica contribuye al desarrollo de 6 aspectos fundamentales de la personalidad del niño:"(IFP,2019)

- 1º "Físico-motor: aumenta la fuerza y el desarrollo muscular, además de ayudar a la sincronización de movimientos, mejorando la precisión gestual y el lenguaje."(IFP,2019)
- 2º "Intelectual: facilita la comprensión de situaciones, la anticipación de acontecimientos, la resolución de problemas y la elaboración de estrategias."(IFP,2019)
- 3º "Creativo: estimulando la imaginación, el pensamiento simbólico, y desarrollando habilidades manuales."(IFP,2019)
- 4º "Emocional: potenciando la asimilación y maduración de las situaciones vividas, ayudando a superar aquellas de carácter traumático."(IFP,2019)
- 5º "Social: aprendiendo las reglas de convivencia y participando en situaciones imaginarias creadas y mantenidas colectivamente."(IFP,2019)
- 6º "Cultural: imitando modelos de referencia del contexto social en que se desenvuelve la vida cotidiana, que dependerá de factores como la zona geográfica, las condiciones climáticas o la época histórica."(IFP,2019)

"La metodología de la mayoría de las escuelas infantiles de hoy en día se inclina por una pedagogía más libre, que no fuerza a los pequeños en su desarrollo, si no que utiliza el juego y las actividades lúdicas como herramienta principal para el desarrollo de su inteligencia."(IFP,2019)

2.2.1.5 Clasificación de los juegos

"Juegos sensoriales: Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos."(Teorías del juego, 2012)

"Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor -desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación

Infantil."(Teorías del juego, 2012)

"Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos."(Teorías del juego, 2012)

"Los juegos motores: Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria."(Teorías del juego, 2012)

"Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas."(Teorías del juego, 2012)

"El juego manipulativo: En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar."(Teorías del juego, 2012)

"Los juegos de imitación: En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de los -cinco lobitos- o el de -palmas- palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores."(Teorías del juego, 2012)

"El juego simbólico: El juego simbólico es el juego de ficción, el de –hacer como si- inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos –transforma un palo en caballo- a las personas –convierte a su hermana en su hija- o a los acontecimientos –pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar."(Teorías del juego, 2012)

"Los juegos verbales: Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo."(Teorías del juego, 2012)

"Los juegos de razonamiento lógico: Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático."(Teorías del juego, 2012)

"Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacío, limpio-sucio."(Teorías del juego, 2012)

"Juegos de relaciones espaciales: Todos los juegos que requieren la reproducción de escenas – rompecabezas o puzzles- exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas."(Teorías del juego, 2012)

"Juegos de relaciones temporales: También en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales – como las viñetas de los tebeos- para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal."(Teorías del juego, 2012)

"Juegos de memoria: Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés está centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos."(Teorías del juego, 2012)

"Juegos de fantasía: Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la

realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo."(Teorías del juego, 2012)

"Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del educador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades."(Teorías del juego, 2012)

1º "Según el momento en que se encuentra el grupo: Los juegos relacionados con la vida del grupo no son estrictamente necesarios en Educación Infantil aunque pueden utilizarse sin dificultad con los niños del segundo ciclo de la etapa."(Teorías del juego, 2012)

"La utilización del juego para –animar- la vida de un grupo y facilitar el conocimiento, la confianza y la comunicación entre sus miembros, o bien resolver los conflictos que aparecen en cualquier grupo humano es un recurso relativamente nuevo pero que tiene la ventaja de ser muy divertido y sencillo de plantear."(Teorías del juego, 2012)

"Juegos de presentación, de conocimiento, de confianza, de cooperación, de resolución de conflictos, de distensión."(Teorías del juego, 2012)

221.6. Importancia del Juego

"El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, al inicio son simples movimientos corporales que, poco a poco, se van ampliando y haciendo más complejos para introducir otros elementos. Con el tiempo, el juego permite al niño desarrollar su imaginación, explorar su medio ambiente, expresar su visión del mundo, desarrollar su creatividad y desarrollar habilidades socioemocionales entre pares y adultos."(Un Kilo De Ayuda, 2018)

" De esta forma, el juego contribuye a su maduración psicomotriz, cognitiva y física además afirma el vínculo afectivo con sus padres y favorece la socialización.

Por lo que, el juego es uno de los medios con mayor impacto en los niños para desarrollar nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia."(Un Kilo De Ayuda, 2018)

"Los niños invierten gran parte de su tiempo en jugar, el tipo de juego se modifica y adapta a la edad y a las preferencias de cada niño, pero más que un medio de diversión, es una actividad de enseñanza motivadora para los menores. Por ejemplo, a partir de los dos años de edad, el niño empieza con una nueva etapa de juego, debido a que en este momento se comunica con mayor fluidez, está ampliando su vocabulario y cuenta con mayor dominio sobre su cuerpo (motricidad gruesa y fina), lo cual, lo lleva a buscar nuevas experiencias y compañeros de juego."(Un Kilo De Ayuda, 2018)

"Posterior, al momento de la incorporación a la escuela, el juego forma parte de la escuela y del hogar, y es cuando a través del juego, los niños imitan la realidad, representando lo que han vivido o desean vivir, permitiéndose exteriorizar sus emociones como alegrías, tristezas, frustraciones, etc."(Un Kilo De Ayuda, 2018)

"Para facilitar el juego se puede hacer uso de materiales como cajas de cartón, bloques de madera o plástico, y tapaderas, los cuales, pueden irse adaptando de acuerdo al crecimiento y formación de capacidades de los niños."(Un Kilo De Ayuda, 2018)

"Como padres es importante fomentar y ser partícipes en las actividades de juego con los niños, debido al papel fundamental que tiene en el desarrollo de los pequeños así como por la importancia que ejerce en el fortalecimiento del lazo afectivo entre padres e hijos."(Un Kilo De Ayuda, 2018)

Contribución del juego en las capacidades de los niños:

"Físicas: permite diferentes movimientos que los ejercita y ayuda a su coordinación psicomotriz, contribuye a disminuyen el riesgo de sobrepeso y obesidad, y les permite dormir mejor durante la noche."(Un Kilo De Ayuda, 2018)

"Desarrollo sensorial y mental: es favorecida por la discriminación de formas, tamaños, colores, olores, texturas, etc."(Un Kilo De Ayuda, 2018)

"Afectivas: al experimentar sus emociones como sorpresa, alegría, expectación, etc."(Un Kilo De Ayuda, 2018)

"Creatividad e imaginación: es parte innata del juego, permite su desarrollo y fortalecimiento."(Un Kilo De Ayuda, 2018)

"Formación de hábitos de cooperación. al interactuar con pares favorece un vínculo afectivo y vínculos de cooperación."(Un Kilo De Ayuda, 2018)

"Conocimiento del cuerpo. en los bebés y niños pequeños, el juego es una herramienta para conocer su cuerpo y su entorno."(Un Kilo De Ayuda, 2018)

2.2.2. La enseñanza de la matemática en el nivel inicial.

"La enseñanza de la matemática en el Nivel Inicial se basa en la resolución de diferentes tipos de problemas que abordan conocimientos relacionados con los números, el espacio, las formas geométricas y la medida. Es importante que los docentes gestionen sus clases generando espacios de producción matemática y de análisis colectivo para que los niños puedan reflexionar sobre sus procedimientos de resolución, validándolos y estableciendo relaciones que les permitan reutilizar los nuevos aprendizajes en situaciones futuras."(Giarrizzo, s.f)

"Partimos entonces del rol central que tienen las intervenciones del docente antes de la clase, durante su realización y después de transcurrida, y de las necesidades relevadas en distintos ámbitos sobre la enseñanza de los conocimientos espaciales y sobre la enseñanza de los conocimientos relacionados con los cuerpos geométricos."(Giarrizzo, s.f)

"La finalidad de la Didáctica de la Matemática es el conocimiento de los fenómenos y procesos relativos a la enseñanza de las matemáticas para dominarlos y, por medio de su observación, optimizar el aprendizaje de los alumnos. Las nociones fundamentales serán definidas para que los docentes puedan:"(Giarrizzo, s.f)

- "Proponer problemas sobre los cuales trabajen de forma autónoma y poniendo en funcionamiento conocimientos ya adquiridos, y/o construyendo otros nuevos."(Giarrizzo, s.f)
- "Aportar información para que puedan avanzar en la reconstrucción de los contenidos sobre los cuales se está trabajando."(Giarrizzo, s.f)
- "Favorecer la discusión sobre los problemas que se han trabajado y permitirles acceder a una cierta organización de los contenidos aprendidos."(Giarrizzo, s.f)

"Para que exista la posibilidad de enseñanza se deben considerar como componentes del acto didáctico no solo al docente, al alumno, al contenido y a las estrategias didácticas, sino que es fundamental el estudio del contexto tanto social como institucional para evitar las generalizaciones y pensar que cada momento de enseñanza y de aprendizaje es genuino, especial y diferencial. La construcción de un proyecto curricular es un proceso de reflexión y toma de decisiones orientado y dirigido al mejoramiento de la acción educativa en contextos particulares."(Giarrizzo, s.f)

"El proyecto institucional se plantea desde la conducción de cada institución educativa e involucra a todos los actores de la institución, siendo los docentes los que deben llevarlo adelante en las aulas. En otro nivel, encontramos planificaciones de diferentes estructuras didácticas: unidades didácticas, proyectos y planes de secuencias didácticas y de clases diarias. La planificación didáctica deberá entonces reflejar las decisiones que el docente va asumiendo durante el desarrollo de su tarea desde la anticipación de lo que prevé enseñar hasta las decisiones que concretiza frente a la reflexión de su práctica en el aula para poder, mediante su autoevaluación, resignificar la gestión de sus clases, y mejorarlas."(Giarrizzo, s.f)

"Las planificaciones constituyen ante todo una hoja de ruta para el propio maestro. Por ello, es importante analizar el valor de la planificación como un conjunto de anticipaciones sobre el desarrollo de las clases, definiendo las intenciones que guiarán esas acciones, la organización de los componentes y fases de las tareas y la selección de los medios para realizarlas, permitiendo de este modo orientarlas y facilitar el análisis de lo sucedido tras su desarrollo. Una de las cuestiones que mayor incertidumbre genera su realización, tanto para docentes y directivos como para estudiantes, es el diseño y los componentes que se incluyen. Entre las preguntas más frecuentes, se encuentran algunas similares a las que se formulan a continuación."(Giarrizzo, s.f)

- "¿Es lo mismo el objetivo del docente que su propósito? ¿Cómo diferenciamos los objetivos del docente de los objetivos del alumno? ¿Es lo mismo el objetivo del alumno que su finalidad?"(Giarrizzo, s.f)
- "¿Consideramos los propósitos en forma completa según lo que prescribe el Diseño Curricular? ¿Podemos reformularlos de manera contextualizada teniendo en cuenta los contenidos que se trabajarán en cada situación de enseñanza en particular?"(Giarrizzo, s.f)
- "La fundamentación sobre lo planificado, ¿se incluye en todos los encuadres para el trabajo matemático (actividades cotidianas, juegos, secuencias didácticas, unidades didácticas, proyectos)?"(Giarrizzo, s.f)
- "¿Se pueden seleccionar de los contenidos que corresponden a cada uno de los ejes del Diseño Curricular aquellos aspectos centrales que queremos que los alumnos logren aprender? ¿O deben transcribirse de forma completa?"(Giarrizzo, s.f)
- "¿Tenemos que realizar la planificación anual según el orden en que se encuentran organizados los ejes de contenidos o podemos reorganizarlos a partir de acuerdos institucionales?"(Giarrizzo, s.f)
- "¿Todas las propuestas para la enseñanza de contenidos matemáticos tienen que ser secuencias didácticas? ¿Pueden incluirse en una secuencia didáctica un conjunto de actividades diferentes pero que en todas ellas se trabaje con cierto contenido, o siempre tiene que iniciarse con una actividad que se va complejizando y mantiene las mismas características en las siguientes?"(Giarrizzo, s.f)

- "¿La consigna o presentación del problema se comunica siempre en el inicio de la clase? Los problemas que se plantean a los alumnos, ¿siempre deben tener como propósito la construcción de conocimientos nuevos?"(Giarrizzo, s.f)
- "¿Por qué se considera importante indicar las acciones que tanto los docentes como los alumnos desarrollarán durante los diferentes momentos de la clase? ¿La puesta en común siempre se realiza en el cierre de la clase?"(Giarrizzo, s.f)
- "En algunos jardines de infantes nos solicitan que incluyamos estrategias didácticas y en otros, intervenciones docentes. ¿Cuál es la diferencia?"(Giarrizzo, s.f)
- "¿Por qué en matemática es necesaria la descripción de los materiales y/o de los recursos didácticos con los que van a trabajar los alumnos?"(Giarrizzo, s.f)
- "¿Qué se planifica en relación con la evaluación? ¿Criterios, instrumentos, indicadores de avance?"(Giarrizzo, s.f)

2.2.2.1. ¿Por qué aprender matemática?

"Los estudiantes en deben aprender diversas materias donde el pensamiento lógico, representado por las matemáticas, es uno de los factores principales en la vida académica, de acuerdo al sistema educativo convencional. Los niños deben aprender a sumar, restar, multiplicar, dividir, entre otras operaciones, de manera progresiva, elevando cada vez más su nivel de complejidad. Todo estudiante debe manejar estas operaciones para enfrentarse a situaciones diarias y sencillas como realizar compras o repartir bienes entre diferentes personas, porque la matemática es sumamente importante para el desarrollo personal y social. Sin embargo, en pocas ocasiones se ha recibido una respuesta más consistente ante la gran interrogante: ¿por qué se debe aprender matemáticas y por qué siguiendo el modelo actual?"(Proexpansión, 2016)

"Houman Harouni, ex maestro de Cambridge Public Schools, explica que la enseñanza numérica no siempre se manejó de la forma en que se hace hoy y que la razón por la que se aprende matemáticas se encuentra en el dinero, según señala National Public Radio en su artículo A history lesson: when math was

taboo".(Proexpansión, 2016)

"En el siglo XVI, el matemático Robert Recorde publicó un libro en el que defendió la importancia de las matemáticas frente a una sociedad que las menospreciaba y las calificaba como despreciables y viles . Hoy, aproximadamente 500 años más tarde, Houman Harouni emprende una labor similar con la intención de explicar por qué son importantes y cómo surge el sistema actual de enseñanza numérica."(Proexpansión, 2016)

"Para llegar a ciertas conclusiones, Harouni ha estudiado textos antiguos en busca de información consistente, pasando por libros de la antigua Babilonia, Sumaria y Egipto. De esta forma, el estudioso afirma haber encontrado las tres principales formas en que se ha enseñado matemáticas a lo largo de la historia, cada una de las cuales se encuentra asociada a un grupo económico distinto."(Proexpansión, 2016)

"En primer lugar se encuentra la Matemática Monetaria, empleada hoy como sistema principal y universal de enseñanza escolar. Los objetivos a cumplir en este caso son calcular y predecir. Sus orígenes se remontan a la antigua Europa, donde el mercantilismo era una actividad económica primaria de gran importancia. Los comerciantes fundaron escuelas de cálculo con la intención de que sus hijos aprendieran matemáticas y pudiesen continuar con sus negocios familiares."(Proexpansión, 2016)

"En segundo lugar se encuentra la Matemática Filosófica. En este modelo se hace énfasis en encontrar patrones y relaciones entre números. Los problemas se presentan, por ejemplo, así: $15=?$, de manera que se deberán plantear todas las posibles respuestas que pueden ir desde sumas, restas, divisiones o multiplicaciones, a operaciones más complejas como raíces o potencias, entre otras. Este tipo de matemática fue impulsada por profesionales de mayor nivel económico que deseaban que sus hijos aprendieran matemáticas como conceptos e ideas."(Proexpansión, 2016)

"Finalmente, en tercer lugar se encuentra la Matemática Artesanal. Obviamente

esta modalidad de aprendizaje fue impulsada por aquellos que desempeñaban labores manuales y era aprendida desde los talleres de artesanos, en lugar de escuelas. En este caso, el uso de herramientas como reglas y compases es primordial, así como las unidades de medida que se manejen."(Proexpansión, 2016)

"Harouni señala que el modelo Monetario que se emplea hoy, ha logrado destacar entre los demás porque históricamente los comerciantes ganaron importancia y empezaron a relacionarse con personas letradas y artesanos por igual, de manera que impusieron su metodología."(Proexpansión, 2016)

2.2.2.2. ¿Cómo se trabaja los números en la escuela?

El planteo incluye la concepción de los números escritos como bien social; a diferencia del concepto piagetiano de lo numérico como desarrollo lógico.

Constituye toda una concepción de enseñanza cómo se trabajan los números en la escuela. No es necesario definir el número para usarlo. Desde la enseñanza, lo esencial lo provisorio de los conocimientos de los niños.

Es posible establecer un paralelismo entre las funciones de los números y cómo usar esas funciones para representar las propuestas didácticas, ya que las propuestas didácticas pueden ser analizadas desde diferentes clasificaciones de las funciones de los números.

2.2.2.3. El juego y la enseñanza de la matemática.

El juego posee un status importante en el nivel inicial, donde se le reconoce en el nivel inicial, donde se le reconoce como elementos significativos para la formación de los niños. "El juego es el trabajo del niño, su oficio, su vida" (Kergomard,P)

El papel del juego en la institución educativa ha evolucionado hasta considerarlo expresión de us perasonalidad, de su necesidad de movimiento y rumbo en la autoconstrucción del saber.

El juego puede definirse como “Una actividad física o mental, gratuita, generalmente basada en la convención o la ficción y que, en la conciencia de la persona que se entrega a ella, no tiene otro objetivo que sí misma y el placer que procura”

El juego posee un rol de socialización: instaura relaciones entre los diferentes niños y de ese modo estructura el grupo. Conduce a elegir, a tomar decisiones, a organizar estrategias. Genera contactos y comunicación.

Los juegos para la enseñanza de la matemática en el jardín poseen características esenciales:

- Son juegos con reglas.
- Constituyen una actividad grupal.
- Presentan una apuesta explicita e introducen competencias.

Los juegos numéricos permiten a los niños trabajar con los números, extender su recitado, mejorar el conteo y sobre conteo y en algunas oportunidades establecer correspondencias termino a término. En relación a este tipo de juegos se pueden establecer cuatro categorías:

- 1.- Juegos donde se deben reconocer constelaciones.
- 2.- Juegos basados en el desplazamiento de un objeto sobre una pista.
- 3.-Juegos que permiten constituir colecciones, comparar y distribuir elementos.
- 4.- Juegos que exigen la reunión de colecciones.

La regla de juego ha de ser explicada de manera simple y fácil de comprender, lo que permitirá a los niños tener de inmediato una idea clara de aquello a lo que hay que llegar.

Al inicio del juego no se sabe cómo se llegara al resultado, ni cuánto tiempo va a pasar antes de lograrlo, a pesar de que se conocen las estrategias generales.

El enunciado es inmediatamente comprendido y tiene sentido para los niños. Se presenta como un desafío para todo el grupo; pero se maneja la libertad de cada niño y niña con equilibrio. Los niños se comprometen activamente y ponen toda su energía para tratar de alcanzar el resultado favorable. En ocasiones hacen uso de situaciones de anticipación.

2.2.2.4. Actividades para desarrollar el área de matemática en Educación Inicial.

Actividades con cartas numéricas

Los juegos con cartas numéricas pueden ayudar a los niños a desarrollar estrategias para usar números en diferentes combinaciones al sumar, restar, multiplicar y dividir.

➤ ***Qué necesita:***

- ✓ Un juego de cartas numéricas, 1-10 (puede hacer un juego usando papel grueso o fichas)
- ✓ Lápiz y papel
- ✓ Moneda

➤ **Qué hacer:**

Aquí le ofrecemos algunos juegos que usted y su niño puede jugar con cartas numéricas:

CONCLUSIONES

PRIMERA: Los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas aumentan la motivación y el interés de los estudiantes hacia el estudio de esta materia, favoreciendo desarrollar las competencias requeridas.

SEGUNDA: Los juegos educativos son de vital importancia pues contribuye a facilitar la comunicación entre los niños, niñas y adultos

TERCERA: Los juegos educativos son una herramienta útil para la adquisición de competencias ya que actúa como una experiencia importante de aprendizaje y no como un juego no significativo

CUARTA: Los juegos educativos favorecen la expansión de necesidades y deseos que los niños reprimen dentro de su entorno familiar

QUINTA_ Con el uso del juego como herramienta didáctica, no sólo conseguiremos que los alumnos estén más felices y dispuestos hacia las tareas escolares, sino que sean ellos los que construyan las Matemáticas

REFERENCIA

Giarrizzo, A. (s.f). Resolución de problemas matemáticos en el nivel inicial. Disponible

en:<https://www.noveduc.com/noticia/650#:~:text=La%20ense%C3%B1anza%20de%20la%20matem%C3%A1tica,formas%20geom%C3%A9tricas%20y%20la%20medida.>

IFP. (2019). La importancia del juego en la educación infantil. Disponible en:<https://www.ifp.es/blog/la-importancia-del-juego-en-la-educacion-infantil>

Plaza Family. (s.f). Juegos Educativos. disponible en:<https://plaza-family.com/juegos/juegos-educativos-juegos-para-aprender/>

Proexpansión. (2016). ¿Por qué aprender matemáticas?. Disponible en:https://proexpansion.com/es/articulos_oe/1940-por-que-aprender-matematicas

Teorías del juego. (2012). Clasificación de los Juegos. Disponible en:<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/clasificacion-de-los-juegos/>

Un Kilo De Ayuda. (2018). Importancia Del Juego En El Desarrollo Infantil. Disponible en:<https://www.unkilodeayuda.org.mx/importancia-del-juego-en-el-desarrollo-infantil/>

Wikipedia. (2019). Juego. Disponible en:<https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

JUEGOS EDUCATIVOS UTILIZADOS PARA EL DESARROLLO DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	24%
2	prezi.com Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad ESAN -- Escuela de Administración de Negocios para Graduados Trabajo del estudiante	<1%
4	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1%
5	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo