

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Los juegos etnomatemáticos en el nivel inicial

Trabajo Académico

Para optar el Título de segunda especialidad profesional en Educación Inicial.

Autora.

Patricia Juliana Horna Rivera

Piura – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Los juegos etnomatemáticos en el nivel inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

.....

Dr. Andy kid Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....

Piura – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Los juegos etnomatemáticos en el nivel inicial

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido y forma.

Patricia Juliana Horna Rivera (Autora)

.....

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

.....

Piura – Perú

2020



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO


Piura a quince días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Pontificio, 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), Dr. Andy Kid 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: *“Los juegos etnomatemáticos en el nivel inicial”*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor(a) **HORNA RIVERA, PATRICIA JULIANA**.

A las nueve horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de **16**.

Por tanto, **HORNA RIVERA, PATRICIA JULIANA**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

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


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

Los juegos etnomatemáticos en el nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	15%
2	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Universidad Tecnologica de los Andes Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	villasdelprogreso.edu.co Fuente de Internet	1%
6	indigenasdelperu.files.wordpress.com Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE Trabajo del estudiante	<1%
8	Submitted to American Public University System Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo

DEDICATORIA

“A Dios que está siempre presente en cada decisión que tomamos en esta vida.

A mis padres, quién con su inmenso amor, comprensión y paciencia nos supieron guiarnos por un buen camino hacia la superación. Ellos con su sacrificio y ahínco nos dan la fortaleza para lograr nuestra formación”.

ÍNDICE.

DEDICATORIA	vi
ÍNDICE.	vii
RESUMEN.	vii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCIÓN.	x
CAPITULO I.	12
LOS JUEGOS EDUCATIVOS PARA LA MATEMÁTICA.	12
1.1. Definición de juego	12
1.2. Características de los juegos	13
1.3. El juego es una actividad libre.	14
1.4. Concepción pedagógica del juego	15
1.5. El juego como uso pedagógico.	16
CAPITULO II.	21
LA ETNOMATEMATICA.	21
2.1. Definición	21
2.2. Lenguaje matemático.	21
2.3. Importancia de la etnomatemática.	23
2.4. Los juegos etnomatemáticos más comunes.	23
CAPITULO III	26
LOS APRENDIZAJES MATEMÁTICOS.	26
3.1. Definición de aprendizaje.	26
3.2. El proceso de aprendizaje.	27
3.3. Estilos de aprendizaje.	28
3.4. Teorías del aprendizaje	29
CONCLUSIONES.	31
RECOMENDACIONES.	32
REFERENCIAS CITADAS.	33

RESUMEN.

La enseñanza de las matemáticas es una de las necesidades educativas que cada vez adquiere mayor importancia en todos los niveles educativos, el trabajo académico presentado, refiere a explicar aspectos importantes de la enseñanza de la matemática mediante el uso de diversos juegos que motivan y despiertan el interés y el gusto por esta área en los niños, para ello se hace una revisión de fuentes de información que hablan sobre este tema, además de ello se hace un análisis y se describe aspectos relevantes que se deben tener en cuenta en la enseñanza de niños en el nivel inicial, con ello se brinda un material de apoyo a fin de que las docentes de educación inicial puedan tener a la mano y así tener en cuenta para su aplicación en sus sesiones de aprendizaje.

Palabras claves. Enseñanza, aprendizaje, juegos, matemáticas.

ABSTRACT

The teaching of mathematics is one of the educational needs that is becoming increasingly important at all educational levels, the academic work presented refers to explaining important aspects of the teaching of mathematics through the use of various games that motivate and awaken the Interest and taste for this area in children, for this a review of information sources that speak about this topic is made, in addition to this an analysis is made and relevant aspects that should be taken into account in the teaching of children are made At the initial level, this provides support material so that initial education teachers can have on hand and thus take it into account for its application in their learning sessions.

Keywords: Teaching, learning, games, math

INTRODUCCIÓN.

Hoy en día, las matemáticas se consideran una actividad mental que requiere el uso de habilidades. Cognición compleja. Debe desarrollarse de manera eficiente y eficaz. Por lo tanto, para los niños que recién están comenzando a recibir educación formal, hacer y pensar en matemáticas es un verdadero desafío. A menudo no están dispuestos o no están preparados para enfrentar los métodos de enseñanza utilizados y en el proceso de desarrollar el conocimiento del pensamiento matemático. un papel fundamental. Y aún más, es estimular el interés por aprender.

Tratar de cambiar esta realidad está dirigido principalmente al trabajo del docente, pues debe utilizar diversas estrategias para promover el desarrollo del pensamiento. Según las características de sus alumnos, en este caso, desde que son niños, pueden expresar una buena elección. Es utilizar juegos educativos.

Caneo, 1987 Se señala que “los juegos son actividades que permiten a los niños realizar las conductas esperadas. Son recursos didácticos para actividades lúdicas”. En la situación actual, la matemática étnica brinda una serie de posibilidades para el aprendizaje de la matemática considerando el trasfondo cultural por su concepto confirmación. Es una colección de conocimientos matemáticos, prácticos y teóricos, generados o absorbidos y efectivos en sus respectivos antecedentes sociales y culturales. Implica los siguientes procesos: conteo, clasificación, ordenamiento, cálculo, medición, organización del espacio y tiempo, estimación e inferencia "" (López, 2008, p. 27).

Es por ello que nos ponemos en esta investigación para entender cómo los juegos de matemáticas étnicas afectan el aprendizaje del pensamiento lógico matemático, porque si se encuentra un impacto significativo, se promoverá un nuevo método de evaluación con resultados positivos.

Esta investigación está enmarcada en el enfoque descriptivo, en donde se hace una revisión de información referente al trabaja de como incluir formas del valor de las matemáticas y su importancia en la enseñanza en los niños, para ello es muy valioso que los docentes tengan un conocimiento de como trabajar y desarrollar acciones que ayuden a

comprender y a trabajar en nuevas estrategias para fortalecer los conocimientos en estudiantes del nivel inicial.

El trabajo surge de la necesidad por encontrar formas de como incentivar las enseñanzas de las matemáticas en los niños del nivel inicial, basa su justificación por la necesidad que tiene el ministerio de educación en elevar los niveles de la enseñanza de las matemáticas en los niños, para ello es muy importante que los docentes inicien este trabajo en el nivel inicial y para ello deben tener y manejar estrategias que le ayuden a desarrollar ello.

El trabajo presentado, tiene los siguientes objetivos:

Objetivo general.

Analizar el uso de los juegos en la enseñanza de las matemáticas en niños del nivel inicial.

Objetivos específicos.

- Describir los juegos educativos utilizados para promover la enseñanza de las matemáticas.
- Conocer el marco teórico de etnomatemática.
- Analizar el desarrollo de los aprendizajes mediante el uso de la etnomatemáticas.

El contenido del trabajo se divide de la siguiente manera.

El capítulo I, el empleo de los juegos como parte del desarrollo de la matemática en los niños.

En el capítulo II, se brinda las definiciones conceptuales de la etnomatemática.

En el capítulo III, se hace una explicación del uso de la etnomatemática para el desarrollo de aprendizajes de las matemáticas en los niños del nivel inicial.

Finalmente, se ha agregado las conclusiones, recomendaciones y referencias citadas.

CAPITULO I.

LOS JUEGOS EDUCATIVOS PARA LA MATEMÁTICA.

1.1. Definición de juego

Ayarza (2004, p. 8) señaló que “el juego es una expresión natural” y una forma única creada por los niños. Es una actividad estructurada, que incluye ejercicios de función sensoriomotor, intelectual y social, para proporcionar a los niños diferentes tipos y secuencias de estimulación.

Para Calero (2005, p. 14), no hay duda de que la educación a través del juego es más rentable que la educación a través de la represión.

Decroly (2005, p. 34) señaló: “Los juegos educativos no son un fin en sí mismos”, sino un escenario como parte de un programa de enseñanza activo, utilizado como medio de demostración. “Los juegos educativos constituirán una lección. Los cursos clásicos son igualmente inadecuados”.

Por tanto, el juego es una actividad natural y uno de los instintos más preciados de los niños, pues constituye una forma espontánea y especial de utilizar la creatividad para satisfacer las necesidades de los deportes y las acciones.

Los juegos no pueden considerarse inútiles o triviales porque son tan importantes para los niños como el trabajo, los deportes o la vida social de los adultos.

Para Jiménez (2003, p. 74), los juegos no pueden describirse como puro pasatiempo, capricho o escape.

Los juegos son la base principal del desarrollo socioemocional y el comienzo de todos los descubrimientos y creaciones. "Hay muchas definiciones de juegos, pero hay pocos métodos interdisciplinarios. Desarrollo de la experiencia cultural La relación entre los juegos y el conocimiento se transforma de manera universal. Las prácticas interesantes se internalizan y se convierten en normas para comprender el arte y el conocimiento o de otra manera.

Ignore esta realidad y asuma que el proceso de enseñanza actual es negar las grandes posibilidades de la experiencia cultural y los juegos de los estudiantes: elementos sociales, elementos sociales y producción de conocimiento; están tratando de viajar al universo en tren de vapor. Las escuelas se quedan atrás y los maestros deben mantenerse al día con el ritmo acelerado del conocimiento y el desarrollo cultural en el aula.

El espacio lúdico brinda a la humanidad “la posibilidad de crear nuevos significados”: su comportamiento en el juego no es solo simbólico, sino que el sujeto cumple sus deseos, permitiendo que las categorías básicas de la realidad pasen por su experiencia; cuando las personas actúan en el juego, Él Pensará y al mismo tiempo creará nuevos significados para la vida.

Por tanto, es necesario dejar claro que a partir del juego y la creatividad se pueden impulsar los siguientes procesos:

- Capacidad innovadora y creatividad en juicio abstracto y crítico.
- Habilidad, comprensión y nuevo modo de comunicación y trabajo en equipo.
- Capacidad para promover procesos de paz, cooperación y solidaridad.
- La capacidad de comprender sistemas y problemas dinámicos.
- Capacidad para crear milagros y curiosidad.
- Capacidad para impulsar procesos de actuación y gestión a nivel social.
- La capacidad de imaginar y fantasear.
- Capacidad para asociar la operación con la emoción y la cognición.
- Para procesar y procesar información, no memorizarla de memoria.
- Capaz de leer y escribir código nuevo moderno.
- Capacidad para generar nuevos conocimientos.

1.2. Características de los juegos

“En el juego podemos encontrar, entre otras, las siguientes características”:

- Debe tener un motivo matemático.
- Fácil de organizar.

- Las reglas deben ser claras y precisas.
- Aplicable a determinados temas a desarrollar.
- Se debe enfatizar la precisión, cada paso del juego debe ser fácil de modificar y se debe fomentar la velocidad.
- Debe poder adaptarse a diferentes grupos de estudiantes.
- Explore las actitudes.
- Los niños ensayan, prueban, imaginan, fantasean, adaptan, combinan y crean.
- El mundo interior del niño se desliza hacia el mundo exterior de las cosas y toma posesión de las cosas.
- Aprenda desde dentro del tema.

1.3. El juego es una actividad libre.

El juego no es una vida consciente o la vida en sí misma, sino un escape de ella en un campo temporal de actividad con sus propias tendencias.

- Completamente independiente del mundo exterior, es una existencia objetiva inminente.
- Cambia la realidad externa y crea un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado, crea orden.
- Juego de opresión y liberación.
- Los juegos son la tendencia a resolver problemas.
- Esto es luchar por algo o un representante de algo.
- En otros aspectos, el juego tiene las siguientes características:
- Son actividades que influyen y estimulan el desarrollo social, intelectual y psicológico de los niños y, posteriormente, contribuyen al desarrollo de su personalidad.
- Juego: distrae, es divertido, es un hecho, es investigación, creación y evolución. Creación: alegría, cariño, ilusión e ilusión por la vida. Produce: imaginación, originalidad, fantasía y comunicación.
- Brindar: información y experiencia.

1.4. Concepción pedagógica del juego

Se detalla lo siguiente

- a) **Valor Físico.** La fisiología cree que, para crecer normalmente, una persona necesita ejercicio, ejercicio y juegos en los que debe intervenir. Los movimientos musculares, por un lado, y la inteligencia, por otro lado, naturalmente deben cultivarse y cultivarse con el desarrollo del cuerpo humano. La actividad es una condición necesaria imperdonable. Para hacer esto, la mayoría de las personas deben usar juegos traducidos, como deportes, gimnasia u otras habilidades motoras.
- b) **Valor moral.** Ayuda a moldear el personaje, porque en el juego hay luchas, decisiones que tomar, miedos que vencer y no saber sufrir, todo esto representa una preparación para la vida. También fomenta la felicidad. Formar espíritu firme, obediencia y respeto.
- c) **Valor -social.** Es uno de los medios más valiosos para desarrollar la tendencia al gregarismo y, de hecho, guía el gran valor de la cooperación y la importancia de la disciplina grupal para progresar. Los juegos son una forma de construir relaciones sociales con amigos, familiares y otros miembros de la sociedad. Crea una actitud optimista hacia la vida de los niños y da a los hombres paz y vitalidad. Los niños que no juegan se convertirán en los pesimistas, pesimistas, retrasados mentales y débiles del mañana. Los juegos son lo que los niños tienen en común, están forjando su personalidad, preparan su cuerpo y su alma como soldados y deben luchar en el campo de batalla de la vida.
- d) **Valor Didáctico.** Los profesores deben comprender muchos aspectos del proceso educativo. La pedagogía aplicada a los juegos debe tener en cuenta las normas de guiar a los niños. En las actividades lúdicas de los niños se debe tener en cuenta la edad y el sexo, por lo que es fundamental adaptar y ajustar el juego en la escuela primaria. No se realiza de forma mecánica, sino lo más objetiva posible y ajustada según la realidad y capacidad física del niño. Debe ser una relación entendida como un proceso de juego conjunto, lo que significa que no solo se debe involucrar la participación de los estudiantes sino también los docentes, no solo

organizarla. Además, el juego debe ser una acción activa, porque debe estar interrelacionado en la enseñanza.

- e) **Valor Práctico.** El desarrollo de juegos para niños de la escuela primaria tiene un valor práctico. La educación escolar desarrolla un potencial implícito y explícito a través de los juegos y los adapta a los roles de la vida. En el juego el niño aprende a comportarse, aprende a reconocer las actividades que realizan las personas y grupos en la vida real, interioriza su comportamiento y el rol que desempeña, tales como: padre, madre, maestro, conductor, empresario, etc. A través del juego, el niño imita y ejecuta los patrones de comportamiento que ocurren en la vida diaria; y cree que la sociedad impone ciertas reglas y comportamientos, así como incentivos y recompensas. Estas relaciones sociales se reflejan en los juegos que juega. El niño piensa que la vida real es una actividad y el trabajo es así. Cuando juega, su comportamiento es como en la vida real, pone su interés y voluntad en el juego.
- f) Para un niño, jugar no es juego, sino vida; imitar y actuar en juegos no es matar el tiempo o porque cree que los juegos son divertidos. Juega porque quiere ser adulto y juega porque quiere participar en la vida real. Por tanto, la infancia es el período de aprendizaje de la mediana edad. Es completamente incorrecto estudiar el crecimiento del niño y las diferentes etapas físicas y psicológicas que ha vivido sin considerar que el juego está completamente equivocado; el niño se moldea, crece y desarrolla sus posibilidades psicológicas, morales y sociales a través del juego, por lo que debemos pasar esta es la herramienta más valiosa para estudiarlo, comprenderlo y educarlo.

1.5. El juego como uso pedagógico.

Participar en el juego no necesita tener buenas cualidades, ni requiere demasiado esfuerzo, porque el juego es una actividad racional en la que intervienen las personas y su realidad, consistente en una serie de comportamientos voluntarios relacionados con la motivación, todos los cuales no sólo interviene en el desarrollo del cuerpo, pero también interviene en el desarrollo de la inteligencia y los valores.

Calero (1998) “enfaticó la importancia de los juegos en el proceso educativo, tratándolos como una actividad importante en el desarrollo personal que les permite maximizar su potencial”.

Por ello Calero (1998, p. 96) “dice que despierta la originalidad, cultiva el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfecciona la paciencia, y también favorece la agudeza visual, táctil y auditiva, reduce el concepto de tiempo y espacio y brinda a las personas una agilidad física relajada y elegante”.

Clasificación de los juegos

Diversas encuestas han ensayado una serie de clasificaciones con el fin de darnos una visión panorámica de su impacto en diferentes aspectos de la vida humana, para luego dividirlos, dando diversas clasificaciones desde la perspectiva de la pedagogía, es decir, considerando el juego y la educación Relación:

Según el lugar donde se realizan:

- a) **Juegos hogareños.** “Cuando están en casa o con niños que viven en casas cercanas”. Estos juegos no están controlados por el maestro, pero deben ser controlados por los padres o hermanos y hermanas mayores.
- b) **Juegos pre-escolares.** El juego es una excelente actividad recreativa y se lleva a cabo en los jardines de infancia. “La mayoría de estas partes se gastan en una serie de actividades de entretenimiento”.
- c) **Juegos escolares.** Estos juegos se denominan juegos instructivos porque ayudan a reiterar conceptos aprendidos en otros cursos. Está disponible en los niveles de primaria y secundaria.
- d) **Juegos extra escolares.** Se llevan a cabo fuera de la instalación educativa. Aunque los alumnos pueden intervenir, “no es responsabilidad ni control directo del profesor”.

Por su influencia sobre el organismo:

- a) **Juegos sensoriales.** “Son juegos que promueven el desarrollo de los sentidos, también se les llama juegos emocionales. Estos juegos son la base de los jardines de infancia, escuelas especiales para ciegos, sordos y discapacitados mentales”.
- b) **Motores.** Están diseñados para desarrollar la postura y la coordinación motora de la postura a través de la habilidad, la destreza y la fuerza. Su característica es que primero tienen instinto, luego imaginación y finalmente coeficiente intelectual.
- c) **Intelectuales.** Son quienes desarrollan habilidades de “atención, percepción y clasificación, involucrando la memoria y la deliberación que conducen al conocimiento, las cuales se subdividen en”:

Simples, que corresponden a la fase de voluntad ingenua (de 9 a 12 años),

De media dificultad, “que abarca la fase de la penetración racional (de 16 años a más)”.

Sociales. “Cuyo objeto es la socialización del niño, responde a los principios de”:

Incorporación del niño al conjunto. “El aprovechamiento del maestro, para que el niño adquiriera, además de cualidades físicas y morales, la práctica social como preparación para la vida”.

Según la materia de estudio:

- a) **Aritméticos.** Fue elaborado por el docente para fortalecer ciertos conceptos matemáticos, especialmente suma, resta, multiplicación y división.
- b) **Juegos de Geografía.** “Los conceptos geográficos se pueden ampliar o reiterar a través de una serie de juegos que los maestros deben proporcionar a los estudiantes y pensar en las siguientes verdades de enseñanza: Los niños deben aprender haciendo”.
- c) **Juegos de Lenguaje.** “Una de las preocupaciones constantes del maestro es enriquecer y / o corregir el vocabulario del niño. Para ello, es necesario

implementar una serie de juegos dirigidos a estos objetivos. Por tanto, según las materias de estudio, podemos potenciar el estudio de cada materia: historia, religión, arte, ciencias naturales, etc”.

Según el número de participantes:

Cuando el docente tiene un interés especial en que cierto alumno juegue un determinado juego, pero no tiene requisitos para otros, decimos que el juego es personal, y cuando todos los alumnos de esta sección intervienen de manera oportuna, “decimos que el juego es colectivo; pero muchas veces, por tiempo o por la naturaleza del juego”, no todos pueden participar -los alumnos en esta parte, pero según la elección del profesor o alumno, ellos toman el representante o equipo, entonces nosotros dicen que el juego está compuesto por grupos o equipos.

Teniendo en cuenta el sujeto o sujeto que participa en el juego, se divide en juegos individuales, niños jugando solos y juegos sociales y jugando con otros.

El juego individual. “comprende -las siguientes -fases”:

- 1. El juego con los propios miembros.** Cuando los niños se diviertan con los movimientos de su cuerpo, brazos, manos y dedos, pasarán por varias pruebas.
- 2. El juego con las cosas.** Este es el momento en que la cosa en sí despierta el interés del niño: es objeto de una intensa manipulación con las manos, pero bajo la guía de los ojos. Esta es la era del juguete.
- 3. El juego de imitación.** Cuando trató de imitar las acciones y actitudes del anciano, sus padres, vecinos y otras ocupaciones.
- 4. El juego de ficción.** Es el que el niño usa una cosa para aparecer. La imaginación de los niños modifica el trasfondo de las cosas cambiando la verdadera personalidad de la vida o dando alma a las cosas.

Según la relación con el maestro

- a) **Juegos libres** Son practicados por estudiantes sin el control del maestro. Por ejemplo, en un juego de fútbol, eligen a sus oponentes en el juego.

- b) **Juegos dirigidos.** Guíe el juego para lograr objetivos precisos establecidos después de una cuidadosa consideración. Por tanto, tienen un alto valor educativo.
- c) **Según los materiales.** “Hay juegos que requieren materiales especiales” y, por ejemplo, los juegos de carreras de obstáculos requieren taburetes, bancos, aros y otros obstáculos que los estudiantes encontrarán al correr. Son los llamados juegos con materiales, pero algunos de ellos les pasan a los alumnos con elementos indispensables, en este caso son juegos sin materiales. De igual forma, también existen algunos juegos que requieren del tono de la canción como motivación de fortaleza y apoyo para despertar el interés. Estos juegos se llaman Canciones.
- d) **Según la edad:** “Se recomienda proceder con criterio para establecer categorías”.

Juegos para la Primera infancia: 1 a 3 años. “Diremos que, aunque estos niños no están bajo el cuidado del maestro, tienen juegos sensoriales y motores”.

Juegos para la segunda infancia: “4 a 6 años En estos grupos de edad, los intereses lúdicos y las cosas específicas aparecen debido a funciones mentales como la adquisición, la atención, la observación, la memoria y la imaginación”.

Juegos para la Tercera Infancia: “7 a 12 años Según los intereses intelectuales o abstractos con las funciones mentales de elaboración: juicio, razonamiento, etc”.

Juegos para la adolescencia: “13 a 18 años Tu interés aquí es moral y social. Por tanto, los profesores no deben ignorar el interés de los alumnos y elegir juegos más rentables para que practiquen en el tiempo de acuerdo a su desarrollo”.

CAPITULO II.

LA ETNOMATEMATICA.

2.1. Definición

Antes de que comencemos a comprender qué son las matemáticas étnicas, debemos reevaluar nuestra comprensión general del término matemáticas. Según Zaslavsky (citado en Ubillús 1995, p. 100 en 1989), todos crecimos en “la tradición de la cultura occidental Tendemos a pensar que las matemáticas son el único período de florecimiento de la cultura europea”.

Sin embargo, la evidencia cultural muestra que las matemáticas están en auge en todo el mundo, y los niños se benefician al aprender prácticas matemáticas que se derivan de las necesidades y deseos reales de la sociedad. Este es un punto muy importante; las matemáticas no solo se definirán en términos de las tradiciones culturales occidentales, sino también de una manera que abarque la comprensión global.

2.2. Lenguaje matemático.

Por tanto, a partir de las matemáticas, se define como los conceptos de objeto, espacio, tiempo, conjunto y subconjunto, clasificación, secuencia y número (Sáenz 2007).

De manera similar, Lipka (1994) señaló que las matemáticas son medición, diseño, conteo, navegación y posicionamiento, juego e interpretación. Luego, las matemáticas se ocupan de las relaciones entre los cuerpos en el mundo y de una persona al propio cuerpo, incluidos los temas de clasificación, numeración, geometría, medición y resolución de problemas. Esta definición debería ayudarnos a pensar en las matemáticas en cualquier contexto cultural, “ya sea escrito u oral. Eran muy pocas culturas que llegaron a desarrollar un sistema de la escritura por sí mismas, pero cada cultura en el mundo tiene y tenía sistemas para relacionarse con el mundo. Es decir, cada cultura desarrollaba sistemas de la matemática”.

Para Ubillus (1995), las matemáticas étnicas son, en última instancia, un medio para mejorar el aprendizaje de las matemáticas y superar la alienación cultural. -mi -El padre de termino y Ambrosio, quien lo definió como la comprensión, interpretación, conocimiento, métodos e inferencias basadas en el proceso de contar, medir, categorizar, clasificar y dominar el arte o la tecnología de trasfondos naturales, sociales y políticos (Ubillús 1995).

Finalmente, las matemáticas étnicas son la forma en que siempre recordamos que la cultura cambia enormemente el comportamiento del pensamiento natural y que existen muchos modos de pensamiento diferentes y legales.

La matemática nacional no cuestiona las características de la matemática, la matemática es una ciencia con ciertas características y no cambiará en el mundo. Las matemáticas étnicas solo enfatizan el hecho de que descubrimos y entendemos estos atributos de diferentes maneras, que se derivan de nuestra experiencia cultural y lingüística. Las matemáticas étnicas se desarrollaron como parte del plan de estudios de la escuela y comenzaron a enseñar los primeros fundamentos de los conceptos matemáticos utilizando métodos específicos de la cultura. Las matemáticas étnicas tienen una resonancia especial para los estudiantes de diferentes culturas. Para ellos, las matemáticas étnicas son muy importantes, ya que pueden vincular su potencial en casa con sus estudios en la escuela. Todo niño tiene el potencial de desarrollarse cuando llega a la escuela. Debido a vivir en una cultura, vivir en una familia con otras personas y las experiencias relacionadas con sus cuerpos y el mundo exterior, los niños han aprendido muchas matemáticas. Este es el objetivo de sus maestros. Luego, utilizan a los niños en This El sistema se ha desarrollado en una cultura particular y se ha agregado a su experiencia para que puedan aprender más.

2.3. Importancia de la entomatemática.

La matemática étnica tiene unas características que la hacen muy importante para su aprendizaje, lo que en cierto modo la relaciona con la historia.

Niño, aprendiendo los métodos de sus antepasados, centrándose en su propia tradición y su propia historia. Especialmente para la cultura adorada en el pasado, el método de aprendizaje de los antepasados les da a los estudiantes un cierto grado de

confianza en el aprendizaje. Además, el aprendizaje mediante métodos tradicionales hace que las matemáticas sean personales y relevantes. Las matemáticas étnicas inspiran a los estudiantes a considerar las matemáticas como cosas prácticas e interesantes y valorar su aprendizaje.

Por tanto, “la primera escuela es el lugar más adecuado para restaurar, preservar y difundir las tradiciones orales y asegurar la continuidad”. En este sentido, es importante que el docente pueda integrar los conocimientos aprendidos en casa y los conocimientos enseñados en la escuela para sus alumnos. Y dado que el aprendizaje en casa es a través de la observación, es decir, la visión, la educación escolar también debe integrar el currículo en forma visual.

2.4. Los juegos etnomatemáticos más comunes.

Tumbalatas. “Este es uno de los juegos clásicos, tu objetivo es intentar derribar tantas latas como sea posible. El juego consiste en pararse frente a la torre de tanques, detrás de una línea, y lanzar 3 veces. La distancia se clasifica según la edad de los participantes”.

Chuis. “Los chuis son frijoles de diferentes formas y colores, popular por su rareza, tamaño y color. Chuis se usa para jugar y se puede distinguir según la edad y las habilidades motoras”. El juego se juega empujándolos en un círculo con movimientos de los dedos, y ellos dibujarán un círculo en el suelo con tiza. Un puñado de chuis fue arrojado fuera del círculo y comenzaron a empujar sus respectivos chuis haciendo clic en la ruedecilla, tratando de llevarlos al centro, quienquiera que ponga más chuis en el círculo primero.

Mundo. Este es un juego universal, cada cultura tiene su propia versión, su propio nombre y reglas de juego. Generalmente, los juegos se realizan dibujando una serie de cuadrados consecutivos en el suelo. Se realiza por turnos, y cada jugador tiene un guijarro para lanzar. El primer jugador lanza una piedra al primer cuadrado, luego salta al segundo cuadrado y toca el suelo con un pie. Cuando el cuadrado es doble, solo puedes usar ambos pies. El jugador debe saltar en cada casilla hasta llegar a la última casilla. En general, puede descansar o saltar hacia atrás de la misma forma desde el jugador 11 hasta llegar a la casilla 2, donde debe recogerlo Pebble salta y sale del juego

sin golpeando la primera casilla. Luego arroja los guijarros a la segunda caja y sigue la misma ruta, siempre recogiendo los guijarros de la caja anterior. Si la piedra cae sobre la línea o fuera del cuadrado, si el jugador pisa la línea o inclina los pies en el cuadrado donde no debería hacerlo, pierde el turno y el siguiente jugador continúa. El ganador es la primera persona que logra completar todo el recorrido a través de los cubos.

Matagente. La versión que se juega en Perú incluye a personas en ambos extremos lanzando la pelota (preferiblemente voleibol) y todo un grupo de personas en el medio debe escapar esquivando la pelota. Si alguien atrapa la pelota para el próximo juego, son esas personas las que tienen algo que tirar o Los mata gente. Si coges la pelota directamente con la mano y golpeas la pelota en tu abdomen, dices Quechi, lo que te permite elegir entre entrar al compañero que te queda o una vida más (la posibilidad de que la pelota caiga sobre ti)). Cuando solo se elimina 1 jugador, el número de esquivas para la edad de ese jugador se cuenta hasta las 11. Si se realizan todas las esquivas, todos los demás compañeros de equipo regresarán al campo.

Liga. Se trata de un juego infantil tradicional que consiste en una serie de saltos rítmicos sobre bandas elásticas o pantimedias viejas. La liga es un juego que tiene una aceptación especial entre las chicas. Para hacer esto, use bandas elásticas para hacer nudos en los extremos. Dos niñas se paran a cada lado, con las piernas separadas, y hay un espacio para saltar en el medio. Luego, una o más niñas deben realizar ciertos ejercicios de acuerdo con el ritmo de las canciones y aplausos explicados por los participantes. Una vez que la práctica falla, pierde la capacidad de sostener la goma. La liga tiene diferentes niveles de dificultad, desde el nivel del tobillo hasta el nivel de la rodilla y hasta el nivel de la cintura. Puede haber hasta seis niveles: tobillo, pantorrilla media, rodilla, muslo medio, cadera y cintura.

San Miguel. Una rueda está formada por todos los niños que quieren jugar, giran de la mano mientras cantan a la rueda de San Miguel. Cuando los niños escuchan sus nombres, se dan la vuelta, y los demás, hasta que todos son iguales. Continúe el juego hasta que todos los niños sean iguales al principio.

Los cachaquitos. “Juego en el que se utiliza pequeños soldaditos de plástico, donde la intención es tumbarlos con canicas, gana el niño que tumba más soldaditos”.

El chasqui. Era el mensajero personal de los incas que usaba el sistema postal. El significado literal de esta palabra no es mensajero, porque sólo los embajadores o mensajeros enviados por las pequeñas autoridades del Tawantinsuyo son llamados mensajeros. El juego del chasqui consta de la participación de dos parejas y un receptor de mensajes. Este será al final del circuito. Cada pareja organiza quién tira los dados y la otra lleva el mensaje para saltar. Deben saltar el número de saltos que indiquen los dados, primero en llegar al receptor y entregar el mensaje Chasqui.

CAPITULO III

LOS APRENDIZAJES MATEMÁTICOS.

3.1. Definición de aprendizaje

Ellis (2007) “cree que el aprendizaje no es solo un medio de adquirir habilidades y conocimientos, sino también un medio de valores, actitudes y respuestas emocionales”. (Página 5)

Por el contrario, Meza (1987) afirmó: “El aprendizaje” es considerado un proceso en el que docentes y estudiantes intervienen de manera coordinada, lo cual se relaciona con las características específicas de cada asignatura, ya sea el aprendiz o el facilitador del aprendizaje, está limitado por factores personales. necesidades y costumbres sociales. (p. 18)

De manera similar, Chance (2001) cree “que el aprendizaje es un cambio en el comportamiento debido a la experiencia; permite que los organismos evolucionen hacia nuevas formas de comportamiento muy rápidamente”. Mediante el aprendizaje, los organismos pueden hacer frente a los desafíos provocados por cambios repentinos en el medio ambiente. Obviamente, esto aumenta las posibilidades de supervivencia del individuo. (Página 25)

Creemos que “el aprendizaje es el proceso mediante el cual las personas adquieren conocimientos, actitudes, destrezas, habilidades, habilidades y valores. También cambia su forma de pensar, comportarse y sentir a través de la experiencia o la práctica”, lo que lleva a cambios en la conducta del sujeto. O en su forma de existencia, a la vez enriquecer o modificar sus conocimientos previos y realizar tareas de diferentes formas.

El aprendizaje es muy importante para una persona, porque cuando nació, carecía de la inteligencia adaptativa y las habilidades atléticas. “Por lo tanto, en los primeros años de vida el aprendizaje es un proceso automático y casi sin participación volitiva”, luego cobra mayor importancia el componente voluntario (aprender a leer,

aprender conceptos, etc.), dándose un reflejo condicionado, es decir, un respuesta relacional y estímulo La relación entre. A veces, el aprendizaje es el resultado de prueba y error hasta que se encuentra una solución efectiva. El aprendizaje también ocurre a través de la intuición, es decir, a través del descubrimiento repentino de una solución al problema.

En las últimas décadas, el paradigma de la enseñanza y el aprendizaje ha experimentado importantes cambios, lo que se ha traducido en la evolución del modelo educativo centrado en la enseñanza o el modelo educativo con el propósito de aprender, por un lado, y la imagen de docentes y estudiantes, por un lado. el otro. En este sentido, el nuevo modelo educativo requiere que los “docentes transformen su rol de demostradores” de conocimiento en supervisores del aprendizaje, y transformen a los estudiantes en el proceso de enseñanza en miembros participativos y críticos para construir su propio conocimiento.

3.2. El proceso de aprendizaje.

El “aprendizaje es un proceso en el que los estudiantes participan activamente”, bajo la guía de los docentes, primero utilizan los conocimientos, habilidades y habilidades para comunicarse con los demás y participar en un proceso de socialización que propicie la formación de valores. De esta forma, se produce o cambia la conducta de forma más o menos permanente, o se adquieren conocimientos. Desde un punto de vista vulgar, se puede decir que aprender se beneficia de la experiencia, pero da la casualidad de que no siempre progresamos en el aprendizaje, porque también hemos desarrollado hábitos inútiles o incluso dañinos. Este tipo de práctica docente parte del niño, libera al aprendiz del receptor de “conocimientos y lo transforma en protagonista del proceso educativo, adoptando nuevas estrategias que le permitan aprender de manera más profunda”.

Uliber (2000) “afirma que el aprendizaje es una actividad personal, propia del que aprende, de su actividad- mental- y capacidad- de comunicación” (p. 2).

3.3. Estilos de aprendizaje.

“Antes de definir los estilos de aprendizaje, es importante mencionar que la investigación sobre estos es una forma de resolver las diferencias individuales en los estilos de aprendizaje de los estudiantes”. En todos los procesos educativos, estas diferencias individuales no siempre se tienen en cuenta. Los profesores parecen no tener en cuenta las características cognitivas de estos estudiantes cuando realizan acciones costosas. Las personas parecen prestar más atención a ciertos aspectos de este ciclo en el proceso de aprendizaje. Etapa, mostrando una clara preferencia por una etapa u otra.

De esta forma, para comprender mejor la definición de nuestro comportamiento, buscaremos la definición de voz empoderada. Kolb (1976, p. 23) afirmó que el estilo de aprendizaje es como "debido a los requisitos de los órganos genéticos, su propia experiencia de vida y su entorno, algunas habilidades de aprendizaje son mejores que otras.

Keefe (1982, p. 105) El estilo de aprendizaje se define como características emocionales, cognitivas y fisiológicas, como un indicador relativamente estable de cómo los discapacitados perciben, interactúan y responden a su entorno de aprendizaje. Gonzáles (1990, p. 87) muestra el estilo de aprendizaje como una tendencia relativamente estable que las personas muestran cuando utilizan la misma estrategia en una situación de aprendizaje.

Por esta razón, es bien sabido que todas las personas utilizan diferentes modos de aprendizaje, pero tienen un estilo de aprendizaje preferido, lo cual se debe a las peculiaridades que utilizan en las situaciones de aprendizaje que se les presentan. Además, se asume que estas características se mantendrán estables en el tiempo, aunque se verán afectadas por factores contextuales. Muchos investigadores han realizado diferentes estudios sobre estilos de aprendizaje. Siempre ha existido la preocupación por mejorar el aprendizaje de alumnos de diferentes niveles educativos, por lo que la clasificación se basa en diferentes autores.

Riding y Rayner (2004) expresa cuáles son las características que definen a los modelos de estilos de aprendizaje. En concreto, estos autores, señalan cinco aspectos principales:

- Prestan especial atención al proceso de aprendizaje y recogen aspectos relacionados con las diferencias individuales a la hora de interactuar con el entorno.
- Están interesados principalmente en la influencia de las diferencias individuales en la pedagogía.
- Desarrollar nuevas estructuras y conceptos de estilo de aprendizaje.
- Tienen como objetivo mejorar el rendimiento académico
- Establecen herramientas de evaluación como base de la teoría propuesta.

3.4. Teorías del aprendizaje

Piaget (1896) es un respetado administrador de la teoría genética, casi todo su trabajo está dedicado al estudio del desarrollo cognitivo, especialmente el pensamiento y la inteligencia. Para Piaget, el individuo organiza su experiencia y conocimiento en un modelo cognitivo a través de dos procesos básicos (asimilación y adaptación). El proceso de desarrollo comienza con un plan sensoriomotor que vincula el conocimiento con la acción directa y finaliza con un plan de operación formal, en el que se realiza un nivel de abstracción más separado de la experiencia directa. La psicología cognitiva y la epistemología genética se utilizan para explicar el proceso de aprendizaje. En este proceso, se considera al sujeto constructor del conocimiento que interactúa constantemente con el objeto. Los conceptos de equilibrio, desequilibrio, asimilación, adaptación y reequilibrio se vuelven cognitivos. desarrollo. Pilar básico.

En otras palabras, Piaget cree que el conocimiento no solo se obtiene a través de la exteriorización del entorno social, sino que también domina la construcción por parte del sujeto (Camille, 1985). Desde la perspectiva de la psicología social, se nos dice que, si bien el aprendizaje ocurre de manera individual, siempre se ve afectado por el entorno escolar en el que ocurre este aprendizaje. Uno de los conceptos que ayuda a explicar estos procesos es el conflicto cognitivo entre igualdad. Es la capacidad común de la humanidad de mantener la coherencia entre el mundo y el esquema cognitivo del sujeto, lo que le permitirá hacerlo. El sujeto que juega un papel en él. A su vez, la adaptación es explicar el proceso de desarrollo y aprendizaje.

CONCLUSIONES.

- PRIMERO.** Los juegos, son la forma más motivante que utilizan los docentes para la transmisión de aprendizajes en todos los niveles educativos, por ello se debe estar en constante preparación, innovación y sobre todo motivado para desarrollar nuevos conocimientos, esta herramienta ayuda a hacer más fácil el trabajo docente.
- SEGUNDO.** La etonmatematica, es el uso de diferentes juegos que inconscientemente crean conocimientos básicos que desarrollaran los aprendizajes de la matemática, es decir son las bases que el niño mediante el uso de actividades de su agrado desarrolla conocimientos que le permitirán aprender de mejor manera la enseñanza de aprendizajes del área matemática.
- TERCERO.** Existen muchos estudios que indican que el uso de juegos en el desarrollo de aprendizajes en los niños, permite que ayude y se refuercen los conocimientos en todas las áreas, los aprendizajes son la fortaleza del proceso educativo, para ello los docentes debe utilizar estrategias adecuadas, dentro de la enseñanza de las matemáticas el uso de juego puede ser una de las alternativas mas saludable con efectos muy positivos.

RECOMENDACIONES.

Se recomienda lo siguiente:

- Capacitar a docente de educación inicial en el desarrollo de juegos que permitan enseñar actividades relacionadas a la enseñanza de las matemáticas.
- Promover juegos en tiempo libre a los niños del nivel inicial en el que se aprenda los principios básicos del aprendizaje de las matemáticas.
- Difundir campañas promocionando las actividades que promueven aprender matemáticas en niños en forma de juegos.

REFERENCIAS CITADAS.

- Ayarza, Sergio (2004). La actividad en la enseñanza-aprendizaje de la matemática. Huancayo, -Perú.
- Bruner, Jerome (1988) Desarrollo cognitivo y educación. Madrid: Ediciones Morata.
- Calero, Mavilo (1998). Educar Jugando. Lima: Editorial San Marcos.
- Calero, Mavilo (2005). Educar Jugando. Lima: Ediciones Alfa Omega.
- Carrasco, Sergio (2009)". Metodología de la Investigación Científica. Lima: San Marcos.
- Castaño, María (2004). Independencia de los estilos de aprendizaje de las variables cognitivas y afectivo-motivacionales. España: Universidad Complutense.
- Chance, Paul (2001) Aprendizaje y conducta. México: Editorial Manual moderno, S.A.
- Decroly, Ovidio (2005). El Juego Educativo: Iniciación a la Actividad Intelectual y Motriz. Lima: Ediciones Orbis Venturas.
- Eltis, Jeanne (2007) Aprendizaje humano. Madrid: Editorial Pearson Educación. S. A.
- Gardner, Martín (1975). Carnaval Matemático. España: Alianza Editorial.
- Gonzales, Julio (1996). Estilos cognitivos y de aprendizaje. Barcelona: Editorial Santillana.
- 103
- Hernández, Roberto, Hernández, Carlos, y Baptista, Pilar (2010). Metodología de la Investigación. México: Me Graw Hill.
- Huizinga, Johan (2000). Horno Ludens. España: Alianza Editorial. Jiménez,
- Carlos (2003). Neuropedagogía, lúdica y competencias. Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Keefe, James (1982) Aprendiendo Perfiles de Aprendizaje. Asociación Nacional de Escuelas -secundarias.
- Kolb, David (1976). El Inventario de Estilos de Aprendizaje: Manual técnico.

- López, Felipe (2008). El juego como estrategia didáctica. Venezuela: Editorial laboratorio Educativo.
- Meza, Aníbal (1987) Psicología del aprendizaje. Biblioteca andina de psicología. Lima: Editorial Caribe.
- Ministerio de Educación. (2013). Rutas de Aprendizaje. Lima: Corporación Gráfica Navarrete S.A. Piaget, Jean (1986). La formación de la Inteligencia. México: Editorial Me Graw. Hilt 104
- Rodríguez, Watabonzo (1994). Didáctica de las operaciones fundamentales. Lima: Ediciones El Nuevo Educador.
- Sáenz, Orlando (2007). Novedoso manual del área de lógico matemático: Educación primaria de/primero a sexto. Lima: Editorial-Magisterio.
- Ubillus, Martha (1995). La matemática en la educación bilingüe. Lima: Editorial San Marcos.
- Uliber, Benito (2000). El nuevo Enfoque Pedagógico y los Mapas Conceptuales. Lima: Editorial San Marcos.