

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**



**LAS LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE
LAS CAPACIDADES MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE
5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1066
PAYAJANA DEL DISTRITO DE COLQUEPATA PROVINCIA DE
PAUCARTAMBO, CUSCO 2017**

TESIS

**PRESENTADA POR:
GLADYS QUISPE TAPARA**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN:
EDUCACIÓN INICIAL**

PROMOCIÓN: 2017 – II

**PUNO - PERÚ
2018**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

**LAS LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE LAS
CAPACIDADES MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1066 PAYAJANA DEL DISTRITO DE
COLQUEPATA PROVINCIA DE PAUCARTAMBO, CUSCO 2017**

GLADYS QUISPE TAPARA

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN
EDUCACIÓN INICIAL**

APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:

PRESIDENTE : 
Dra. Zaida Esther Callata Gallegos



PRIMER MIEMBRO : 
Dra. Karen Zulma Ortega Gallegos

SEGUNDO MIEMBRO : 
Lic. Sara Farfán Cruz

DIRECTOR : _____
Dra. Kelly Ivonne Ayala Pineda

ASESOR : 
Dr. Javier Montesinos Montesinos

ÁREA: Educación física, deporte y recreación

TEMA: Juegos recreativos

Fecha de sustentación: 14 / Nov. / 2018

DEDICATORIA

El presente trabajo lo dedico a Dios por permitirme llegar a este momento tan especial en mi vida y a mi familia que con tanto amor, comprensión y paciencia me han apoyado para poder hacer posible en mi formación profesional y personal.

Dedico este trabajo mi familia por haberme apoyado en todo momento con sus consejos y valores, que me ha permitido ser persona de bien.

AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestros agradecimientos a la Universidad Nacional del Altiplano, por darnos la oportunidad de formarnos profesionalmente en la Facultad de ciencias de la Educación, lo cual nos ayudará en nuestras vidas cotidianas.

Agradecemos de manera muy especial a los Asesores, por habernos guiado y orientado de forma desinteresada en el cumplimiento de nuestras aspiraciones, por su tiempo, por su apoyo, así como por sus sabidurías que nos transmitieron en el desarrollo de nuestra formación profesional.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
INDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
INTRODUCCIÓN.....	12

CAPÍTULO I**PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

1.1. Descripción del problema de investigación.....	13
1.2. Definición del problema	14
1.2.1. Problema general	14
1.2.2. Problemas específicos.....	14
1.3. Limitaciones de la investigación	15
1.4. Justificación de la investigación.....	15
1.5. Objetivos de la investigación	17
1.5.1. Objetivo general.....	17
1.5.2. Objetivo específico	17

CAPÍTULO II**MARCO TEORICO**

2.1. Antecedentes de la investigación.....	18
2.1.1. Antecedentes referenciales	19
2.2. Marco teórico	22
2.2.1. Lúdicas como estrategias	25
2.2.1.1 Definición de lúdica.....	25
2.2.1.2 La actividad lúdica.....	26
2.2.1.3 Estrategia	27
2.2.1.4 Tipos de estrategias pedagógicas	28
2.2.2. El juego y la educación.....	29
2.2.2.1 Significado de los juegos	30

2.2.2.2	Importancia de los juegos	30
2.2.2.3	Desarrollo social, psicológico y sensorio motriz:	33
2.2.2.4	Objetivos de los juegos	33
2.2.2.5	Características del juego	34
2.2.2.6	Características del juego	35
2.2.3.	Las ultimas como estrategias para el desarrollo de las capacidades matemáticas	36
2.2.3.1	Condiciones para el aprendizaje de la matemática	38
2.2.3.2	Capacidades matemáticas	38
	Capacidad 1. Matematiza situaciones.....	38
	Capacidad 2. Comunica y representa ideas matemáticas.	39
	Capacidad 3. Elabora y usa estrategias.....	39
	Capacidad 4. Razona y argumenta generando ideas matemáticas.....	40
2.2.3.3	El pensamiento lógico matemático en la educación básica	41
2.2.3.4	La matemática como parte de la formación integral del niño.....	42
2.3.	Marco conceptual	44
2.4.	Hipótesis	45
2.4.1	Hipótesis general	45
2.4.2	Hipótesis específicas.....	45
2.5.	Sistema de variables	45
2.5.1	Variable independiente	45
2.5.2	Variable dependiente	45
2.5.3	Definición conceptual de variables.....	45
2.5.4	Definición operacional de variables	46

CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

3.1	Tipo y diseño de investigación	47
3.1.1	Tipo de investigación.....	47
3.1.2	Diseño de la investigación	47
3.2	Población y muestra de investigación	48
3.2.1	Población	48
3.2.2	Muestra	48
3.2.3	Método de la muestra.....	48

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	48
3.4 Procedimientos de recolección de datos	48
3.5 Procesamiento y análisis de datos.	49
3.5.1 Procedimientos de recolección de datos	49
3.5.2 Análisis e interpretación de datos	49

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Resultados de la investigación	50
4.2 Resumen del instrumento	60
CONCLUSIONES.....	61
SUGERENCIAS.....	62
BIBLIOGRAFÍA	63
ANEXO	66

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de variables.....	46
Tabla 2. Población	48
Tabla 3. Identifica cantidades en situaciones de juego.....	50
Tabla 4. Identifica acciones de agregar y quitar hasta 5 objetos, usando las lúdicas	51
Tabla 5. Agrupa objetos de acuerdo al color y expresa lo realizado	52
Tabla 6. Realiza seriaciones de grande a pequeño	53
Tabla 7. Expresa la comparación de cantidades de objetos: Muchos, pocos, ninguno.	54
Tabla 8. Propone acciones para contar hasta 10, utilizando los juegos.....	55
Tabla 9. Emplea estrategias para resolver problemas para comparar u ordenar cantidades	56
Tabla 10. Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar objetos.	57
Tabla 11. Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para agrupar los objetos	58
Tabla 12. Explica con su propio lenguaje sus procedimientos y resultados.....	59
Tabla 13. Registro de la evaluación.....	60

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Identifica cantidades en situaciones de juego	50
Figura 2. Identifica acciones de agregar y quitar hasta 5 objetos, usando las lúdicas.....	51
Figura 3. Agrupa objetos de acuerdo al color y expresa lo realizado.....	52
Figura 4. Realiza seriaciones de grande a pequeño	53
Figura 5. Expresa la comparación de cantidades de objetos: Muchos, pocos, ninguno.....	54
Figura 6. Propone acciones para contar hasta 10, utilizando los juegos	55
Figura 7. Estrategias para resolver problemas para comparar u ordenar cantidades.....	56
Figura 8. Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar objetos.....	57
Figura 9. Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para agrupar los objetos	58
Figura 10. Explica con su propio lenguaje sus procedimientos y resultados	59

RESUMEN

La presente tesis se realizó con el fin de comprobar la relación que existe entre las lúdicas y el desarrollo de las capacidades matemáticas, siendo esta área importante y principal en el proceso educativo, facilitando de esta manera la comprensión, construcción y aplicación de una matemática para la vida y el trabajo. En cuanto a los objetivos se determinó de qué manera las lúdicas como estrategias, mejoran el desarrollo de las capacidades matemáticas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana del Distrito de Colquepata Provincia de Paucartambo Cusco 2017. Así mismo el presente estudio se caracteriza por ser una investigación cuantitativa. Se utilizó el diseño correlacional y transversal. La población fueron todos los niños y niñas de 5 años que hacen un total de 30. Se utilizó la técnica de la observación y el Instrumento fue una Ficha de Observación.

Entre las conclusiones tenemos: En cuanto a los objetivos específicos, se logró conocer el desarrollo de las capacidades matemáticas de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana del Distrito de Colquepata Provincia de Paucartambo Cusco 2017, ubicándose el 100% en el criterio Regular. De igual modo se logró diagnosticar las lúdicas que ofrecen las docentes para propiciar el desarrollo de las capacidades matemáticas. Si contrastamos la variable independiente con la dependiente podemos definir que las lúdicas como estrategias se relacionan con el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y las niñas, porque la mayoría de los niños se encuentran en el criterio logrado regular, lo que nos lleva a pensar que las docentes no tienen en cuenta las lúdicas en sus programaciones.

Palabras claves: Aprendizaje desarrollo, lúdicas, capacidades matemáticas, niño.

ABSTRACT

The present thesis was carried out with the purpose of checking the relationship that exists among the the lúdicas and the development of the mathematical capacities, being this important and main area in the educational process, facilitating this way the understanding, construction and application of a mathematics for the life and the work. As for the objectives it was determined of what way the lúdicas like strategies, the development of the mathematical capacities of the children and girls of 5 years of the Initial Educational Institution improve N° 1066 Payajana of the District of Colquepata County of Paucartambo Cusco 2017. Likewise the present study is characterized to be a quantitative investigation. The design correlacional was used and traverse. The population was all the children and 5 year-old girls that make a total of 30. The technique of the observation was used and the Instrument was a Record of Observation. Among the conclusions we have: As for the specific objectives, it was possible to know the development of the mathematical capacities of the children and girls of the Initial Educational Institution N° 1066 Payajana of the District of Colquepata County of Paucartambo Cusco 2017, being located 100% in the Regular approach. In a same way it was possible to diagnose the lúdicas that you/they offer the educational ones to propitiate the development of the mathematical capacities. If we contrast the independent variable with the clerk we can define that the lúdicas like strategies are related with the development of the mathematical capacities in the children and the girls, because most of the children are in the achieved approach to regulate, that that us with he/she takes to think that the educational ones don't keep in mind the lúdicas in their programmings.

Key words: Learning development, lúdicas, mathematical capacities, boy.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la necesidad de desarrollar competencias y capacidades matemáticas se ha hecho no solo indispensable, sino apremiante para el ejercicio de cualquier actividad humana. 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 que permitirá desarrollar y organizar su pensamiento. Por ende es indispensable que los niños experimenten situaciones en contextos lúdicos y en interrelación con la naturaleza, que le permitan construir nociones matemáticas, las cuales más adelante favorecerán la apropiación de conceptos matemáticos. Así mismo, el estudio se estructura de la siguiente manera:

El Capítulo I: Presenta el planteamiento del problema, descripción y formulación del problema de investigación, el problema general y específicos, la justificación e importancia, el objetivo general y específicos.

El Capítulo II: Muestra el marco teórico, donde se describen los antecedentes, bases teóricas y sustento teórico.

El Capítulo III: contiene el marco metodológico, el cual señala las variables, identificación de variables, definición conceptual y operacional de variables, Operacionalización de variables, hipótesis general y específicas, metodología, alcance de la investigación, tipo y diseño de investigación, población, muestra y métodos de muestreo, procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de datos.

El Capítulo IV: presenta los resultados de la investigación, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema de investigación

Según investigaciones realizadas por el Ministerio de Educación se puede detectar que existen en nuestra región niños y niñas que tienen algunas dificultades en el desarrollo de las capacidades matemáticas.

Cabe señalar que en esta etapa, es necesario desarrollar en los niños y las niñas las capacidades básicas referidas al área de matemática, por ello la escuela debe ofrecer variadas y continuas situaciones lúdicas altamente significativas y relevantes de acuerdo a las características de los niños y niñas (Minedu-2015).

En este marco, se decide aplicar una serie de lúdicas para el desarrollo de las capacidades matemáticas siendo éstas, recursos o medios importantes e infaltables en el nivel de educación inicial más aún cuando éstas van acompañadas de materiales concretos acordes a la madurez de los estudiantes.

Esta convicción nos conduce a favorecer experiencias que contribuyan al desarrollo integral de nuestros niños dándoles la posibilidad de existir como personas únicas, competentes y con capacidades innatas para aprender, es decir les brindaremos las condiciones necesarias

que les permitan crecer con seguridad, desarrollar sus capacidades y lograr sus competencias.

En este contexto algunos docentes del nivel inicial y en especial los docentes de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana del Distrito de Colquepata no brindan muchas veces a sus niños las actividades lúdicas que les permitan desarrollar las capacidades matemáticas con alegría y creatividad.

Otro de los mayores problemas que se ha generado en la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana del Distrito de Colquepata ubicada en los Alturas de Provincial de Paucartambo Cusco, es la falta de actividades lúdicas como estrategia para mejorar el aprendizaje de la matemática en el niños (as) de 5 años, quienes demuestran dificultad para captar y participar dentro de las actividades en el aula.

1.2. Definición del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera las lúdicas como estrategias facilitan el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana del Distrito de Colquepata, Provincia de Paucartambo, Cusco 2017?

1.2.2. Problemas específicos

- a) ¿Cómo es el desarrollo de las capacidades matemáticas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana del Distrito de Colquepata, Provincia de Paucartambo, Cusco 2017?

- b) ¿Qué estrategias de enseñanza aprendizaje ofrecen las docentes para propiciar el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana del Distrito de Colquepata, Provincia de Paucartambo, Cusco 2017?

c) ¿Cuáles son las lúdicas como estrategias que facilitan el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1066 Payajana del Distrito de Colquepata, Provincia de Paucartambo, Cusco 2017?

1.3. Limitaciones de la investigación

El resultado de las observaciones sistemáticas realizadas en nuestro trabajo de investigación permitió detectar las siguientes limitaciones:

- Son insuficiente las aplicaciones de lúdicas para el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años.
- Es insuficiente el conocimiento por parte de algunos docentes que las lúdicas facilitan el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años.
- Luego de describir la situación problemática el presente estudio está orientado a resolver la siguiente interrogante:

¿Qué relación existe entre las lúdicas como estrategia y el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana del Distrito de Colquepata Provincia de Paucartambo Cusco 2017?

1.4. Justificación de la investigación

Una de las razones que nos llevó a investigar el presente trabajo de investigación es que los docentes del nivel de educación inicial no le dan la debida importancia a las lúdicas que imparten en los niños y niñas como estrategia en el desarrollo de las capacidades matemáticas.

Así mismo la realización de la presente investigación es proponer diversas lúdicas que permitan el desarrollo de las capacidades matemáticas. También es importante por los siguientes aspectos:

- **Teórico:** Porque permitirá conocer la relación que existe entre las lúdicas y el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana.
- **Práctico:** Porque permitirá conocer que las lúdicas como estrategias son importantes para mejorar el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana.
- **Docente:** Porque permitirá a los docentes conocer con objetividad la influencia de la variable: Las situaciones de aprendizaje como estrategias para mejorar el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana.
- **La Familia:** Porque permitirá a los padres de familia conocer su realidad y asumir con responsabilidad su compromiso en la educación de sus hijos en la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana.

Otro, cuando se trabaja con matemática casi siempre se lo hace de manera tradicional y autoritaria, limitándole al niño hacer muchas cosas que puede experimentar directamente, esto le resultará difícil de aprender debido a que no responde a sus intereses. A algunos niños se les ha considerado como personas que tienen dificultades para el aprendizaje de la matemática porque no pueden aplicarlo como lo imaginó el docente, pero éstos dentro del contexto en el cual se desarrollan, pueden resolver situaciones problemáticas. Debemos ser conscientes de que éste es un mundo nuevo, donde se le obliga a relacionarse con números, que no solamente son abstractos, sino que le resultan imprescindibles; prohibiéndole formular, probar, construir e intercambiar sus ideas o adoptar nuevas, a partir de sus propias hipótesis.

Las lúdicas son útiles y efectivas para el aprendizaje porque constituye un medio pedagógico natural y barato capaz de combinarse con el medio más riguroso y más difícil. La eficacia

del juego es la obra grande y hermosa de la educación del niño y no es patrimonio exclusivo de la infancia, sino influye en toda la vida del hombre ya sea el deporte o juego de azar, siendo necesario tenerlo presente durante todo el proceso educativo especialmente en áreas que pueden causar temor.

Otro de las razones que nos llevó a investigar el presente trabajo de investigación es que los docentes del nivel de educación inicial no le dan la debida importancia a las actividades lúdicas que imparten en los niños y niñas como estrategia en el desarrollo de las capacidades matemáticas.

1.5. Objetivos de la investigación

1.5.1. Objetivo general

Determinar de qué manera las lúdicas como estrategias facilitan el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana del Distrito de Colquepata Provincia de Paucartambo, Cusco 2017.

1.5.2. Objetivo específico

- a) Conocer el desarrollo de las capacidades matemáticas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana del Distrito de Colquepata Provincia de Paucartambo, Cusco 2017.
- b) Diagnosticar cómo son las lúdicas como estrategias que ofrecen las docentes para propiciar el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana del Distrito de Colquepata Provincia de Paucartambo, Cusco 2017.
- c) Conocer las lúdicas como estrategias para facilitar el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana del Distrito de Colquepata Provincia de Paucartambo, Cusco 2017.

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de la investigación

La educación según los hechos históricos de las sociedades mundiales, siempre se han caracterizado por la enseñanza memorística, no se han aplicado estrategias dinámicas que preparen los intereses infantiles de los estudiantes en las escuelas fiscales y particulares del país especialmente en la escuela “Judith Acuña de Robles” de la parroquia Roberto Astudillo. En los momentos actuales los docentes tienen la obligación de hacer que la enseñanza sea desarrollada mediante el uso de los juegos o estrategias dinámicas aplicadas antes y mediante la enseñanza aprendizaje. Noble función del maestro que aplicando juegos para guiar los conocimientos en los estudiantes logren introducir en sus mentes los conocimientos necesarios para que el aprendizaje sea activo.

El juego aparece en la historia del ser humano desde la más remota época, desde los albores de la humanidad. En las excavaciones del periodo primarios se han encontrado indicios de juguetes simples. En la pintura, vemos niñas y niños en actividades lúdicas, lo que nos lleva a definir el juego como actividad esencial del ser humano, como ejercicios de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores.

El juego no es una actividad privativa de los niños y niñas, ya que, en todas las etapas del ser humano, este desarrolla actividades lúdicas con variados objetivos y con propias especificidades, lo que ayuda al fortalecimiento de su desarrollo integral.

2.1.1. Antecedentes referenciales

Con referente a los antecedentes de la presente investigación realizada en nuestro medio y otros existen trabajos específicos sobre las lúdicas como estrategia para el desarrollo de las capacidades matemáticas. Es así que se encontraron algunas investigaciones relacionadas, así pues tenemos:

(Venegas Chura, 2017) Tesis titulada: “La tiendita como estrategia para el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas Iniciales del distrito de Amantani en el 2016”, Universidad Nacional del Altiplano, investigación cuasi – experimental; con cuatro grupos con pre test (prueba de entrada) y post test (prueba de salida) de las cuales dos instituciones educativas se sometieron al tratamiento experimental. Primero se aplicó una prueba de entrada a los grupos tanto experimental y de control, luego se aplicó la estrategia, que consta de 15 talleres los cuales se desarrollaron en el sector la tiendita, La estrategia la tiendita es eficaz puesto que promueve aprendizajes a través de problemas que responden a un contexto en las que se incita al razonamiento para resolver problemas reales con conocimientos matemáticos que lo ayudarían a sostener estrategias de solución a partir del conteo, establecimiento de relaciones.

(Sanizo Mamani, 2013) Tesis titulada: “El Juego y la manipulación de material concreto como estrategias didácticas para la resolución de ejercicios y problemas en el área de matemática intercultural en el primer grado de la I.E.P. N° 70035 Bellavista - Puno 2012”, Universidad Nacional del Altiplano, la metodología empleada fue al investigación acción

participativa, que consistió en el trabajo en aula con el desarrollo de las sesiones de inter aprendizaje y convivencia en el marco del Proyecto Curricular Regional (PCR) para cuyo efecto se coordinó con el docente de aula, los niños y niñas y los padres de familia, llegaron a las siguientes conclusiones: En el primer grado de educación primaria, el aprendizaje de la matemática debe ser desarrollado o adquirido a través de actividades significativas, con la utilización de estrategias didácticas como el juego, uso de material concreto y otros a fin de favorecer el desarrollo de habilidades en los niños para la solución de problemas reales a que se enfrenta y como también desarrollar su capacidad de razonamiento a partir de sus saberes previos.

(Morales M & Artega A, 2002) Tesis titulada: “El juego dramático y su influencia en su lenguaje receptivo expresivo en niños normales de 5 años de edad del Institución Educativa Inicial N°1786 Sagrado Corazón de Jesús del distrito de Huanchaco”, investigación cuasi - experimental usando una muestra de estudio de 31 niños, empleando como instrumento una guía de evaluación para el lenguaje receptivo- expresivo, llegaron a las siguientes conclusiones: El incremento de los niveles del lenguaje receptivo- expresivo de 25 niños que conformaron el grupo experimental, después de 2 meses de aplicación del programa de juegos dramáticos es altamente significativo o según la prueba estadística “ t ” de student.

El nivel de desarrollo del lenguaje Receptivos expresivo de los niños del grupo experimental es óptima cuando se aplica un programa de juegos dramáticos en caso contrario el desarrollo es lento, tal como se nota en el grupo control cuyo incremento en el post-test fue de 2.12% con relación al 15.60% que obtuvo del grupo experimental.

La experiencia ha permitido adoptar el nivel de Educación inicial con una Metodología alternativa para elevar el nivel de funcionamiento del lenguaje Receptivo expresivo de los niños de 5 años, utilizando como medios los juegos dramáticos.

(Gutiérrez & Mejía , 2010) En su tesis: “Uso de juegos creativos que potencian y facilitan el aprendizaje en niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 713”. Llegó a las siguientes conclusiones:

Los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 731, gusta de manipular, transformar y emplear juegos creativos que potencien y faciliten su aprendizaje provocándose en ello una fuente de interacción y diversión con sus aprendizajes.

(Rojas & Molina, 1996) , en su investigación documental titulada: “El juego y el desarrollo Socioemocional”, llegaron a la conclusión que el área socioemocional es importante para la evolución de otras áreas como la del lenguaje, la cognitiva, la psicomotora, etc., además, afirman que el juego es uno de los mejores instrumentos pedagógicos del cual dispone el docente de inicial para observar y evaluar el desarrollo.

(Gutiérrez, 1996) Realizó un trabajo titulado “La utilización del juego didáctico basado en la manipulación como herramienta para mejorar el rendimiento del alumno en la primera y segunda etapa de la Educación Básica”-Lima. Los resultados demostraron que la utilización del juego didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje, influye positivamente en el rendimiento académico del alumno de la primera y segunda etapa de Educación Básica.

(Fernández, 1999) Realizó un trabajo titulado “El juego didáctico una estrategia para aprender matemática en la I etapa de Educación Básica”- Lima. Las principales conclusiones fueron que: Los juegos didácticos como recurso para la enseñanza de matemática son beneficiosos, por lo cual se recomendó su difusión y empleo.

(Placeres, 2000) Realizó un trabajo titulado “Programa de estrategias metodológicas a los docentes para el desarrollo del conocimiento lógico- matemático en los niños de primer grado de la Escuela Básica “Polita de Lima”.

Los resultados obtenidos sustentan y justifican plenamente la factibilidad de la aplicación de la propuesta por parte de los maestros del aula integrada de dicha institución.

(Escobedo Rios, 2014) En su tesis titulada: “Juegos educativos en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 548” “Mi Mundo Infantil”, llegando a las siguientes conclusiones:

- Los juegos educativos mejoran significativamente el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años.
- Los juegos educativos propician la atención y concentración en los niños y niñas de 5 años permitiendo su formación integral.
- (Pastor Castro, 2007) , en su tesis titulada: Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática en niños de 5 años de un Centro Educativo Inicial de una comunidad de Caracas, Venezuela, llegó a las siguientes conclusiones: Las estrategias lúdicas favorecen el aprendizaje de la matemática en los niños de 5 años.
- Las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo del pensamiento lógico matemático.
- Las estrategias lúdicas propician la interrelación entre pares.

2.2. Sustento teórico

Los psicólogos modernos reconocen la importancia del juego en el desarrollo psicológico y físico de la infantes escolares para Friedrich Froebel el juego coincidió como la más alta expresión del desarrollo humano en los primeros años de vida o en la infancia, la libre expresión de lo que es alma infantil.

Como señala un psicólogo posterior a la anterior la genialidad de Froebel consistió en identificar el juego como el instrumento y un auxiliar oportuno de la educación”.

Froebel es conocido sobre todo por haber encabezado el movimiento de los jardines de infantes. Señala que los niños y niñas deben ser atendidos por sus educadores como las plantas por sus jardineros y resaltar la importancia del juego para las habilidades físicas y mentales.

Las investigaciones contemporáneas es muy funcional de lo que soñaban; jamás los primeros psicólogos, adquieren importancia para el desarrollo cognitivo y moral, recordando que el estadio sensomotor del desarrollo constituye en su mayor parte por actividades lúdicas.

El juego está lejos de ser una pérdida de tiempo, es algo que los educadores deberían respetar y tomar en cuenta en sus planificaciones didácticas y desarrollo cognitivo

Los docentes deben proporcionar contextos favorables, modelos, recursos de capacidades lúdicas y más tiempo como estímulo y sobre todo a los estudiantes que no juegan.

(Piaget, 1981) El juego es una palanca de aprendizaje y sobre ello señala: siempre se ha conseguido transformar el juego, la iniciación a la lectura, al cálculo matemático y la ortografía, se ha visto a los niños y niñas aficionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se prestan como desagradables.

(Vygotky, 2013) Expresó...el juego funciona como una zona de desarrollo próximo que se determina con la ayuda de tareas y se soluciona bajo la dirección de los adultos y también en colaboración con discípulos inteligentes. El niño y la niña juegan, hace ensayos de conductas más complejas, de mayor madurez de lo que se hace en las actividades cotidianas, la cual le permite enfrentarse a problemas que no está preparado todavía en su vida y a solucionarlos de manera más idónea posible, sin el apremio de sufrir las consecuencias que se podrían derivar de una solución errónea.

Las actividades lúdicas se entienden como una dimensión del desarrollo humano siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr, enriquecer los procesos. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano de comunicar, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento la diversión y el esparcimiento que lleva a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación canalizada adecuadamente por el facilitador del proceso.

Decroly... señalaba que los juegos, esencialmente debían dar al niño ocasiones de registrar sus impresiones y clasificarlas para combinarlas y asociarlas con otras. Los juegos asociación y de clasificación combinados que Decroly presentaba, los sitúan en una perspectiva moderna de la educación intelectual. Principalmente, Decroly contribuyó a la educación mediante el juego y recapituló la riqueza del material educativo, aportado por el método global. Los juegos de asociación y de clasificación combinados es una síntesis de los juegos sensoriales, ponen de relieve la cohesión y la importancia de éstos, y vuelve a situarlos en una prospectiva radicalmente moderna.

Federico Queyrat, dice “El juego es una actividad libre, pero esta actividad acompañada en el individuo que juega, de estado psíquico que estimulan su ejercicio que le dan carácter alegre y agradable. Estos elementos nuevos del juego son: Uno emotivo; el placer, otro intelectual; la ilusión”

El juego viene a ser una manera que tiene el niño para poder llegar a expresarse de un modo espontáneo, ya que desde el primer momento de su nacimiento, en la que empieza jugando con sus miembros y con los objetos que se hallan a su alrededor y cosas cercanas a su alcance.

El juego es la expresión más elevada de expresión en el niño, pues solo el juego constituye la expresión libre de la que contiene el alma del niño.

Oyola b. Hidalgo, dice “El amor propio, de defensa activa o pasiva, los institutos grupales tienen su desarrollo y su influencia en el juego y de ahí la necesidad de que el juego se introduzca en los programas de estudios hasta formar la vida del niño”.

Hansen considera “El juego como una forma de actividad que guarda íntima relación con el desarrollo psíquico del ser”. El juego es un medio que facilita el crecimiento del alma del niño.

Carlos Buhler, lo define: Como una forma de actividad que está dotada de placer funcional, y el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

Calero Pérez, dice: “El juego es fuente de goce, ya que en él encuentran los niños su satisfacción más cumplida, una exigencia imperiosa de la naturaleza y una necesidad profunda del espíritu.

Los juegos sirven al profesor para motivar su clase, hacerlas amenas, interesantes, atractivas, activas y dinámicas, en el cual le sirve para educar a los alumnos, estimular las manifestaciones psíquicas en el desarrollo de sus funciones orgánicas, mentales y fisiológicas.

El mundo del niño o de la niña es jugar, lo cual constituye un mayor interés y forma parte de toda la rutina de su vida.

2.2.1. Lúdicas como estrategias

2.2.1.1 Definición de lúdica

Proviene del latín ludus, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto

de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida y a la cotidianidad .Es una forma de estar en la vida y de relacionarnos con ella en estos espacios cotidianos en que produce disfrute, goce, acompañado de la distención que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego.

La lúdica en este sentido es un concepto, difícil de definir, pero se siente, goza, se vive y se le reconoce en muchas de nuestras prácticas culturales ligadas al proponer, recrear, imaginar, explorar, frecuentemente es considerado como una transgresión a esta actividad

2.2.1.2 La actividad lúdica

El proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

Por esta razón la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una

amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Desde esta perspectiva toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad. Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva, libertad como lo señala (Scheines, 1999) citada en (Malajovich, 2009)

Sólo gozando de esta situación doble de protección y libertad, manteniendo este delicado equilibrio entre la seguridad y la aventura, arriesgándose hasta los límites entre lo cerrado y lo abierto, se anula el mundo único acosado por las necesidades vitales, y se hace posible la actividad lúdica, que en el animal se manifiesta únicamente en una etapa de su vida y que en el hombre, por el contrario, constituye la conducta que lo acompaña permanentemente hasta la muerte, como lo más genuinamente humano.

Por consiguiente es fundamental comprender todos los aspectos biológicos, psicológicos y sociales que vive el niño desde su ambiente intrauterino para poder desarrollar estrategias didácticas y lúdicas pertinentes, que permitan un desarrollo apropiado de la integralidad y es donde el docente toma desde su reflexión que todo lo que atañe al niño desde su concepción, ambiente familia, social, cultural lo hace único y singular y cada niño es un solo mundo el cual requiere de estrategias, metodologías, modelos diferentes para ser absorbido de manera atractiva hacia su aprendizaje, desde el cual ya es participe con sus pre saberes.

2.2.1.3 Estrategia

La palabra “estrategia” procede del griego y etimológicamente significa “el arte de dirigir las operaciones militares”. En la actualidad ha perdido la connotación militar, se ha extendido a otros ámbitos y está más en consonancia con las actuaciones realizadas para lograr un objetivo o solucionar un problema.

Aplicado al aprendizaje, el concepto de “estrategia” se refiere a los procedimientos necesarios para procesar la información, es decir, a la adquisición, a la codificación o almacenamiento y a la recuperación de lo aprendido. En este sentido, “estrategia” se vincula a operaciones mentales con el fin de facilitar o adquirir un aprendizaje, como señala s. (Ferández Aguerre, 2005)

2.2.1.4 Tipos de estrategias pedagógicas

Una estrategia pedagógica es un sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos educacionales. Es decir, constituye cualquier método o actividad planificada que mejore el aprendizaje profesional y facilite el crecimiento personal del estudiante. (Romero Ibáñez, 2012)

Las estrategias pedagógicas que se aplican a partir de la comprensión de la pedagogía de la humanización son las siguientes:

- Estrategias cognitivas: permiten desarrollar una serie de acciones encaminadas al aprendizaje significativo de las temáticas en estudio.
- Estrategias meta cognitivas: conducen al estudiante a realizar ejercicios de conciencia del propio saber, a cuestionar lo que se aprende, cómo se aprende, con qué se aprende y su función social.
- Estrategias lúdicas: facilitan el aprendizaje mediante la interacción agradable, emocional y la aplicación del juego.
- Estrategias tecnológicas: hoy, en todo proceso de aprendizaje el dominio y aplicación de las tecnologías, hacen competente a cualquier tipo de estudiante.
- Estrategias socio-afectivas: propician un ambiente agradable de aprendizaje.
- Estrategias lúdicas: Para (Díaz & Hernández, 2002), “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas”. cuando el docente

emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

Según (García, 2004), por medio de estas estrategias se invita a la: “exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos. Introduce elementos lúdicos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros. Permite generar un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que aprende”.

2.2.2. El juego y la educación

El juego influye directamente en el desarrollo del niño, porque a través de él llega a descubrir y a reconocer su mundo. Además de ser la actividad por el cual extrae y elabora sobre sus deseos, temores y fantasías hasta confirmar su personalidad. La importancia del juego en la educación es grande, porque pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas.

El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En el lenguaje, despierta el ingenio, afirma la voluntad y perfecciona la paciencia, favorece la agudeza visual, táctil y auditiva, aligera la noción del tiempo, del espacio, dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo. Durante el proceso de enseñanza aprendizaje, el juego constituye un motivo primordial y un factor de desarrollo cognitivo del niño, el cual por su importancia se debe poner en práctica en todas las áreas del currículo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico y espiritual del niño, sin embargo en muchas escuelas el juego solo es admitido al horario del RECREO.

2.2.2.1 Significado de los juegos

Montoya Arce, “Manifiesta que: El juego es el término que se utiliza tan suelta que se puede perder su significado real. En su sentido estricto, significa cualquier actividad en la que una persona se dedica por el gozo que produce, sin tomar en consideración el resultado final.

Se realiza en forma voluntaria, sin compulsiones ni presiones externas.

Piaget explicó que “El juego consiste en respuestas repetidas, simplemente por el placer funcional”.

El juego se divide en dos categorías: Activo y pasivo (diversiones). A todas las edades, los niños se dedican tanto a juegos pasivos como activos, sin embargo, la proporción del tiempo que se dedica a cada uno de ellos depende no de la edad, sino de la salud y lo que gozan los niños aunque típicamente los juegos activos predominan a comienzos de la niñez y las diversiones cuando los pequeños se acercan a la pubertad, esto no siempre es valioso.

Por ejemplo, algunos niños pequeños pueden preferir ver televisión o jugar pelota a los juegos activos, porque no han aprendido todavía a desempeñarse bien en los juegos que le agradan a sus coetáneos y debido a ello, no son miembros aceptados del grupo de éstos últimos.

2.2.2.2 Importancia de los juegos

Según Calero Pérez, Mavilo, “La importancia de los juegos radica en la actualidad en dos aspectos: Teórico práctico y evolutivo sistemático, es decir que debe guiar a los alumnos en la realización armónica entre los componentes que hacen intervenir al movimiento y la actividad musical.

El juego brinda a los niños alegrías y ventajas para su desarrollo y armónico y ofrece al profesor condiciones óptimas para aplicar métodos educativos modernos. El placer que se

experimente hace que la sangre circule con más intensidad, la respiración sea más amplia y profunda, las contracciones musculares sean dóciles y como consecuencia de todo ello, reproduce una tenacidad provechosa para el individuo.

En consecuencia el juego es importante en el medio escolar porque descubre, las facultades de los niños, desarrolla el sistema muscular, activo las grandes funciones vitales, siendo su último resultado contribuir a la postura, gallardía del cuerpo evitando la obesidad, enflaquecimiento, cálculo único, diabetes y otras muchas enfermedades producidas por una nutrición anormal causada por la insuficiencia de ejercicios corporales.

También es importante para conocer y formar los hábitos de los alumnos, puesto que se puede conocer en sus juegos: como un ser nervioso, obstinado, rencoroso, ambicioso, emotivo, etc. Por ello el profesor debe proporcionar indicaciones precisas, para corregir las conductas negativas en los niños.

En el campo educativo, el juego al docente le sirve como una motivación, al despertar y al mantener la atención y enseñar a sus alumnos de manera activa y dinámica, naturalmente debe responder a las necesidades y a los impulsos básicos de los educandos.

Por lo tanto es necesario que los profesores cambien de actitud en la realización de sus clases, que deben ser reemplazadas por las activas donde los niños aprenden a jugar, leer y escribir jugando, el profesor debe jugar con sus alumnos y que alegría para ellos dar riendas sueltas a sus espíritus, realizando trabajos de competencia, juego aprendizaje en una clase dinámica y activa.

La ausencia de los juegos por falta de interés o excesiva exigencia de trabajo, es causa de deficiencias y desequilibrios afectivos como: En el rendimiento escolar, prematuro comportamiento de adulto y ciertos fracasos de personalidad, sentimiento de inferioridad,

desadaptación social. Si partimos de estas premisas recientemente dadas, podemos apreciar la importancia que tienen los juegos, el cual se centra en cuatro principales aspectos:

- Desarrolla la personalidad:

Manejo y habilidad para desarrollar actividades personales.

Los juegos facilitan al niño una educación integral y entre ellos tenemos en los siguientes aspectos:

- Como medios de educación física, aporta a los aspectos de la soltura, agilidad, armonía, elegancia a los movimientos musculares que manifiestan y que contribuyen en la formación estética del organismo, desarrolla los sentidos, favorece la agudeza visual, auditiva y táctil.
- Para el desarrollo de los intereses, debido a que se orienta hacia los intereses vitales del niño, provoca sanas manifestaciones psíquicas: como la emoción, la virilidad, el placer del movimiento y el encanto de la ilusión.
- Como medio de desarrollo intelectual, los niños se desenvuelven con el lenguaje, la iniciativa y el ingenio, despierta la atención y la capacidad de observación y acelera el tiempo de recreación.
- La formación educativa en forma activa y dinámica en las diferentes áreas del currículo, el juego no solo tiene valor formativo, ya que también sirve para impartir el conocimiento, en las diferentes áreas del currículo y si se desarrolla en forma activa y dinámica, con actividades significativas en el aprendizaje de los niños, se verá favorecido enormemente.

Es importante en los siguientes aspectos:

- a) Constituye el normal desenvolvimiento físico del niño.
- b) El niño descubre sus capacidades y habilidades frente a sí mismo y su mundo.
- c) Permite que el niño aprenda jugando actividades propuestas.

2.2.2.3 Desarrollo social, psicológico y sensorio motriz:

- Desde el punto de vista social: el juego hace que el niño se incorpore al grupo social, logrando el respeto mutuo y la solidaridad.
- Desde el punto de vista psicológico: el juego procura dar al niño oportunidades para actuar con libertad frente a ciertas situaciones.
- Desde el punto de vista del desarrollo motor: permite que el niño desarrolle su coordinación motora gruesa y fina.
- Desarrollo cognitivo del niño:

La importancia y función que los juegos ejercen dentro de los aspectos: Social, psicológico, desarrollo motor, es admitida en forma universal

Jean Piaget, manifiesta que no solo la importancia del juego es en estos aspectos, sino también es fundamental en el desarrollo cognitivo del niño. Es por ello que podemos afirmar que el juego es una actividad de suma importancia en todo el transcurso de la vida del individuo, siendo considerada de necesidad vital, lo que no significa que el niño lo practica todo el tiempo, ya que requiere para su desarrollo, recibir instrucciones, guías, facilidades que acreciente su interés, contribuyendo a su formación integral.

2.2.2.4 Objetivos de los juegos

- Alcanzar actitudes positivas tales como: trabajo cooperativo, respeto al derecho ajeno, confianza en sí mismo, autoridad y obediencia.
- Mejorar el comportamiento de los educandos prestando las experiencias que interesan a su grado de desarrollo.
- Preparar a los alumnos para los trabajos en grupo, mediante la colaboración entre compañeros, ofreciéndoles la oportunidad de desarrollar la responsabilidad y el comportamiento social.

- Estimular el desenvolvimiento de la inteligencia y su afianzamiento de las cualidades morales.
- Lograr la liberación emocional y el regocijo del alumno, como una ayuda que permita mantener el interés y entusiasmo en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Lograr que el proceso de enseñanza aprendizaje se desarrolle de un modo más activo y dinámico.

2.2.2.5 Características del juego

- El juego se caracteriza porque es un movimiento libre, espontáneo y sin reglas:
- El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
- Es una actividad necesaria para el desarrollo físico, psicológico, social y educativo.
- Permite descubrir ciertas anormalidades biológicas, sociales, como también permite corregirla.
- En el niño, el juego constituye una preparación, una actividad, un ejercicio.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- No tiene un fin inmediato, pero sí mediato.
- El juego permite observar las diversas conductas del niño tanto en sus posibles causas y efectos como: temor, aspiración material, que puede ser aprovechado para la terapia en base analítica, de niños con problema.
- El juego es una actividad que transcurre dentro de sí mismo y se aplica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.
- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo. O sea es percibido solo por el sujeto.
- El juego oprime y libera, arrebatada, electriza, hechiza, está llena de las dos cualidades más nobles que el hombre pueda encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha, más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia.
- El juego es desinteresado, en una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón a la satisfacción que produce su misma práctica.

2.2.2.6 Características del juego

Para el aprendizaje de los juegos educativos los profesores deben tener en cuenta, que los niños participen activamente, respetando sus reglas y motivarlos adecuadamente. En la actualidad con la nueva pedagogía vigente se está utilizando el juego como medio educativo de aprendizaje de los niños que se encuentran en formación. Para desarrollarlo hay que ser creativos, activos, alegres, amigables, amables, retos, a veces tolerante, etc. Se puede lograr el aprendizaje de los niños en los siguientes aspectos:

- **En la escritura:** Para iniciar con los educandos en el aprendizaje de la escritura. Podemos jugar con juegos como: los patitos, la mariposa, el salto de la rana, el caracol, los pececitos, pupiletras, crucigramas y tantos más, ello dependerá de la creatividad del docente.
- **En el dibujo:** Considerado como la representación de las emociones infantiles, sirve para diagnosticar la problemática del niño. El dibujo señala un cuadro de capacidad mental o intelectual del niño y también permite determinar el momento intelectual del niño, así como su personalidad y conflictos. A hora bien, conociendo estas manifestaciones podemos iniciar con el cultivo de la espontaneidad y la decoración de objetos, dibujos creativos, empleando variadas formas gráfico plástico: dibujo, pintura, modelado, plegado, etc.
- **En la lectura:** Para el aprendizaje de la lectura podemos iniciar con los casinos de lecturas. Formar palabras con letras móviles, otros. El aspecto de la dramatización no tendría vida sino se asociara con el juego.

- **En la matemática:** En esta área es donde con mayor frecuencia se utiliza los juegos, siendo indispensable los siguientes:
 - Bloques lógicos.
 - Materiales de base 10
 - Ficha de colores.
 - Otros, etc.

Los juegos utilizables en las clases sistemáticas de las matemáticas, son para darle un sentido lúdico al aprendizaje, puede ser propiamente escolar y extra escolares.

2.2.3. Las ultimas como estrategias para el desarrollo de las capacidades matemáticas

Según él MINEDU (2015) es indiscutible que el juego tiene un rol muy importante y significativo en la vida de los niños; así como también en el adulto, ya que constituye una de las actividades naturales más propias del ser humano.

Según Froebel “El juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esa edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el interior mismo según la significación propia de la voz del juego”, “el juego es el testimonio de la inteligencia del hombre en este grado de la vida: es por lo general el modelo y la imagen de la vida....”.

Los niños juegan porque al jugar, el niño exterioriza sus alegrías, miedos, angustias y el juego es el que le ofrece el placer en resolver significativamente problemas, poniendo en práctica distintos procesos mentales y sociales; por lo tanto; los docentes deben promover tiempos de juego y de exploración no dirigidos, tiempos en que los niños puedan elegir de manera libre a qué jugar, con quién hacerlo. A su vez debe acompañarlos observando y registrando las acciones que emprenden los niños sin interrumpirlos en su momento de

juego, con qué materiales y por cuánto tiempo hacerlo y, por otro lado, pueden proponer actividades lúdicas que sean motivadoras y placenteras.

El promover el jugar, el movimiento, la exploración y el uso de material concreto, sumados a un acompañamiento que deben propiciar los docentes en el proceso de aprendizaje, posibilita el desarrollo de hábitos de trabajo, de orden, de autonomía, seguridad, satisfacción por las acciones que realiza, de respeto, de socialización y cooperación entre sus pares. En esta etapa, el juego se constituye en la acción pedagógica del nivel de educación inicial, porque permite partir desde lo vivencial a lo concreto. Debido a que el cuerpo y el movimiento son las bases para iniciar a los niños, en la construcción de nociones y procedimientos matemáticos básicos. Este tipo de aprendizaje significativo es indispensable, en la iniciación a la matemática, porque facilita los aprendizajes en los niños de una manera divertida despertando el placer por aprender, adquiriendo significados y usándolos en situaciones nuevas. En esta dinámica, los niños en Educación inicial tienen la oportunidad de escuchar a los otros, explicar y justificar sus propios descubrimientos, confrontar sus ideas y compartir emociones, y aprender mutuamente de sus aciertos y desaciertos.

Por consiguiente, las actividades lúdicas:

- Son actividades naturales que desarrollan los niños en donde aprenden sus primeras situaciones y destrezas.
- Dinamizan los procesos del pensamiento, pues generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.
- Presentan desafíos y dinamizan la puesta en marcha de procesos cognitivos.
- Promueven la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia que crean un clima de aprendizaje favorable.
- Favorecen la comprensión y proceso de adquisición de procedimientos matemáticos.

- Posibilitan el desarrollo de capacidades y uso de estrategias heurísticas favorables para el desarrollo del pensamiento matemático.

2.2.3.1 Condiciones para el aprendizaje de la matemática

- Establecer un clima de confianza para que los niños puedan disfrutar en diversas actividades.
- Ser paciente, respetando los ritmos de aprendizaje de cada niño.
- Si es una situación de juego o una actividad lúdica propuesta por los docentes, debemos observarla, acompañarla a intervenir con preguntas precisas que generen curiosidad y necesidad de resolver situaciones, por ejemplo, para contar, para comparar, para ordenar, estimulando la búsqueda de estrategias y soluciones que favorezcan el aprendizaje.
- Ser innovadores y aplicar diversas estrategias didácticas respondiendo a los diversos estilos de aprendizaje de los niños y evitar el uso de hojas de aplicación.
- Ser creativo al diseñar situaciones de evaluación para verificar el logro de los nuevos saberes matemáticos de los niños.

2.2.3.2 Capacidades matemáticas

Las capacidades que se movilizan en el actuar y pensar matemáticamente son los siguientes:

Capacidad 1. Matematiza situaciones

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

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

- Usar el modelo obtenido estableciendo conexiones con nuevas situaciones en las que puede ser aplicable. Esto permite reconocer el significado y la funcionalidad del modelo en situaciones similares a las estudiadas.
- Contrastar, valorar y verificar la validez del modelo desarrollado, reconociendo sus alcances y limitaciones.

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

Capacidad 2. Comunica y representa ideas matemáticas.

Es la capacidad de comprender el significado de las ideas matemáticas y expresarlas de forma oral y escrita usando el lenguaje matemático y diversas formas de representación con material concreto, gráfico, tablas, símbolos y transitando de una representación a otra

La comunicación es la forma de expresar y representar información con contenido matemático.

Así también la manera en que se interpreta.

Las ideas matemáticas adquieren significado cuando se usan diferentes representaciones y se es capaz de transitar de una representación a otra, de tal forma que se comprende la idea matemática y la función que cumple en diferentes situaciones.

Capacidad 3. Elabora y usa estrategias

Es la capacidad de planificar, ejecutar y valorar una secuencia organizada de estrategias y diversos recursos, entre ellos las tecnologías de información y comunicación, empleándolos

de manera flexible y eficaz en el planteamiento y resolución de problemas. Esto implica ser capaz de elaborar un plan de solución, monitorear su ejecución y poder incluso reformular el plan en el mismo proceso con la finalidad de resolver el problema. Así mismo, revisar todo el proceso de resolución, reconociendo si las estrategias y herramientas fueron usadas de manera apropiada y óptima.

Las estrategias se definen como actividades conscientes e intencionales que guían el proceso de resolución de problemas. Estas pueden combinar la selección y ejecución tanto de procedimientos matemáticos, así como estrategias heurísticas de manera pertinente y adecuada al problema planteado. La capacidad Elabora y usa estrategias y recursos implica que:

- Los niños elaboren y diseñen un plan de solución.
- Los niños seleccionen y apliquen procedimientos y estrategias de diverso tipo (heurísticas, de cálculo mental o escrito).
- Los niños hagan una valoración de las estrategias, procedimientos y los recursos que fueron empleados; es decir que reflexionen sobre su pertinencia y si le fueron útiles.

Capacidad 4. Razona y argumenta generando ideas matemáticas

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

La capacidad Razona y argumenta generando ideas matemáticas implica que los niños:

- Expliquen sus argumentos al plantear supuestos, conjeturas e hipótesis.
- Observen los fenómenos y establezca diferentes relaciones matemáticas.

- Elaboren conclusiones a partir de sus experiencias.
- Defiendan sus argumentos y refute otros en base a sus conclusiones (Rutas del Aprendizaje, 2015)

2.2.3.3 El pensamiento lógico matemático en la educación básica

La función de la educación en la actualidad no es sólo la de recoger y transmitir el saber acumulado y las formas de pensamiento que han surgido a lo largo del proceso histórico cultural de la sociedad, sino también el de formar hombres capaces de solucionar sus necesidades, convivir en armonía con el medio ambiente y contribuir con el desarrollo endógeno de sus comunidad.

Es por ello que la educación básica plantea la formación de un individuo proactivo y capacitado para la vida en sociedad, siendo la educación matemática de gran utilidad e importancia ya que se considera como una de las ramas más importantes para el desarrollo de la vida del individuo, proporcionándole conocimientos básicos, como contar, agrupar, clasificar, accediéndole la base necesaria para la valoración de la misma, dentro de la cultura de su comunidad, de su región y su país.

La matemática es considerada un medio universal para comunicarnos y un lenguaje de la ciencia y la técnica, la mayoría de las profesiones y los trabajos técnicos que hoy en día se ejecutan requieren de conocimientos matemáticos, permite explicar y predecir situaciones presentes en el mundo de la naturaleza, en lo económico y en lo social. Así como también contribuye a desarrollar lo metódico, el pensamiento ordenado y el razonamiento lógico, le permite adquirir las bases de los conocimientos teóricos y prácticos que le faciliten una convivencia armoniosa y proporcionar herramientas que aseguran el logro de una mayor calidad de vida

Además, con el aprendizaje de la matemática se logra la adquisición de un lenguaje universal de palabras y símbolos que es usado para comunicar ideas de número, espacio, formas, patrones y problemas de la vida cotidiana.

La desarrollo del pensamiento lógico, es un proceso de adquisición de nuevos códigos que abren las puertas del lenguaje y permite la comunicación con el entorno, constituye la base indispensable para la adquisición de los conocimientos de todas las áreas académicas y es un instrumento a través del cual se asegura la interacción humana, De allí la importancia del desarrollo de competencias de pensamiento lógico esenciales para la formación integral del ser humano.

La sociedad le ha dado a la escuela la responsabilidad de formar a sus ciudadanos a través de un proceso de educación integral para todos, como base de la transformación social, política, económica, territorial e internacional. Dentro de esta formación, la escuela debe atender las funciones de custodia, selección del papel social, doctrinaria, educativa e incluir estrategias pedagógicas que atiendan el desarrollo intelectual del estudiante, garantizando el aprendizaje significativo del estudiante y su objetivo debe ser "aprender a pensar" y "aprender los procesos" del aprendizaje para saber resolver situaciones de la realidad.

Por otra parte, el aprendizaje cognitivo consiste en procesos a través de los cuales el niño conoce, aprende y piensa, Por lo tanto dentro del sistema curricular está establecida la enseñanza de las operaciones del pensamiento lógico-matemático como una vía mediante la cual el niño conformará su estructura intelectual.

2.2.3.4 La matemática como parte de la formación integral del niño

La matemática como actividad humana, permiten al sujeto organizar los objetos y los acontecimientos de su mundo. A través de ellas se pueden establecer relaciones, clasificar,

seriar, contar, medir, ordenar. Estos procesos los aplica diariamente el niño cuando selecciona sus juguetes, los cuenta, los organiza. A través de estas interacciones, el niño de preescolar aprende las operaciones lógico-matemáticas del pensamiento que el currículo establece como prioridad cognitiva del nivel. Este estudio supone la concepción de Piaget que para la enseñanza y el aprendizaje de la matemática se deben tomar en cuenta las diferencias que existen en el pensamiento del niño a diferentes niveles de edad. Es indispensable que el docente conozca la naturaleza del desarrollo del pensamiento del niño, desde la actividad sensoria motora y operaciones concretas hasta el pensamiento abstracto.

El docente necesita conocer, además, el nivel de pensamiento en el cual está funcionando cada niño. Para ello debe observar constantemente cada uno de ellos cuando esté en situaciones en donde tenga que hacer uso de conceptos físicos y lógicos, por ejemplo clasificaciones, seriaciones, representaciones, etc. La enseñanza, en este estudio, al igual que Piaget, considera que debe estar estrechamente ligada a la realidad del niño, partiendo de sus propios intereses, por cuanto su construcción de los conceptos no los realiza solo, sino en relación con el mundo que lo rodea. La investigación en la educación matemática se ha visto enriquecida por una tendencia investigativa que data de la década de los ochenta identificada como Etnomatemática.

La Etnomatemática como perspectiva actual de investigación sobre los procesos culturales de la enseñanza de las matemáticas, ayuda a interpretar los aprendizajes que ocurren dentro del aula de preescolar y que serán observados a través del trabajo de campo desarrollado en esta investigación (Casey, 2011) La Etnomatemática, basada en supuestos antropológicos que señalan a las actividades del ser humano como intercambios socioculturales que responden al mismo tiempo a la sociedad a la cual pertenecen los individuos, permitió abordar metodológicamente el problema planteado. El quehacer matemático desde su origen a través de la construcción de aprendizajes primitivos como

contar, numerar, obedeció a necesidades socioculturales del ser humano. Este estudio concibe, de manera semejante a la Etnomatemática, que así como las generaciones humanas anteriores construyeron los conceptos matemáticos, el individuo de la actualidad desarrolla procesos de aprendizaje para construir su estructura intelectual matemática.

2.3.Marco conceptual

Actividades lúdicas.- Son aquellas actividades en la que se encuentra presente el juego como actividad natural del niño (Minedu, 2015, pág. 18) Relativo a los juegos orientados a servir en la enseñanza aprendizaje.

Juego.- Acción y efecto de jugar, ejercicio recreativo sometido a determinadas reglas y convenciones, que se práctica con el ánimo de diversión.

Capacidades matemáticas.- Son aquellas capacidades que se movilizan en el actuar y pensar matemáticamente (Minedu, 2015, pág. 28). Ciencia deductiva que estudia las propiedades de los entes abstractos, como números, figuras geométricas o símbolos, y sus relaciones.

Educación inicial.- Es el primer nivel de la educación básica regular y atiende a los niños menores de 5 años (Minedu, 2015)

Estrategias.- Son aquellas acciones que coadyuvan al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje (Minedu, 2015)

Motivación.- Ensayo mental preparatorio de una acción para animar o animarse a ejecutarla con interés y diligencia.

Aprendizaje.- Acción de aprender algún arte u oficio en modificaciones mentales duraderas en el individuo.

2.4.Hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

Las lúdicas como estrategias se relaciona con el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana del Distrito de Colquepata Provincia de Paucartambo Cusco 2017.

2.4.2 Hipótesis específicas

- El desarrollo de las capacidades matemáticas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana es regular.
- Las lúdicas como estrategias que ofrecen las docentes para propiciar el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana no son significativas.
- Las lúdicas como estrategias facilitan el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana.

2.5.Sistema de variables

Variable independiente: Las lúdicas como estrategias.

Variable dependiente: Desarrollo de las capacidades matemáticas

2.5.1 Definición conceptual de variables

La variable Independiente (X): Las lúdicas como estrategias se define conceptualmente como aquellas situaciones en la que está presente el juego, como rol muy importante y significativo en la vida del niño.

La variable Dependiente (Y): Desarrollo de las capacidades matemáticas se define conceptualmente como aquellas capacidades que se movilizan en el actuar y pensar matemáticamente.

2.5.2 Definición operacional de variables

La variable Independiente (X): Las lúdicas como estrategias se define operacionalmente como Si cuando alcanza un valor de 50- 100%, Algunas Veces, cuando alcanza un valor de 30-50 %, y No cuando alcanza un valor de 0-30%.

La variable Dependiente (Y): Desarrollo de las capacidades matemáticas se define operacionalmente como Logrado Bueno, cuando alcanza el puntaje de 16-20, Logrado Regular, cuando alcanza el puntaje de 11-15 y No Logrado, cuando alcanza el puntaje de 0-10.

*Tabla 1.
Operacionalización de variables*

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INDICES
Variable independiente (x) Las lúdicas como estrategia.	➤ Diversos juegos educativos.	➤ Aplicación de diversas estrategias en la que se use: ➤ Juego libre ➤ Juego sujeto a reglas.	Si algunas veces no
Variable Dependiente (Y). -Desarrollo de las capacidades matemáticas.	• Capacidad 1. Matematiza situaciones. • Capacidad 2. Comunica y representa ideas matemáticas. • Capacidad 3. Elabora y usa estrategias. • Capacidad 4. Razona y argumenta generando ideas matemáticas	➤ Identifica cantidades. ➤ Identifica acciones de agregar y quitar hasta cinco objetos. ➤ Agrupa objetos de acuerdo al color y expresa lo realizado. ➤ Realiza seriaciones de grande a pequeño. ➤ Expresa la comparación de cantidades de objetos: Muchos, pocos, ninguno. ➤ Propone acciones para contar hasta 10. ➤ Emplea estrategias para resolver problemas para comparar u ordenar cantidades. ➤ Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar el criterio que usó para agrupar objetos. ➤ Explica con su propio lenguaje sus procedimientos y resultados.	Logrado Bueno Logrado Regular No Logrado.

CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

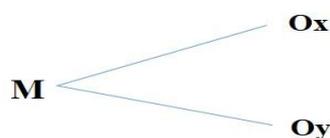
3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

El presente estudio se caracteriza por ser una investigación no experimental de tipo correlacional, porque se verificará la probable relación entre la variable independiente y la variable dependiente.

3.1.2 Diseño de la investigación

Se utilizará el Diseño correlacional y transversal, en la medida que la investigación está orientada a verificar la relación entre las variables de estudio y la información se recogerá en un solo momento.



Dónde:

M: es la muestra de la investigación

Ox: es la observación o medición de la variable independiente

Oy: observación o medición de las variables dependientes

r: es la relación entre las variables del estudio

3.2 Población y muestra de investigación

3.2.1 Población

La población para el presente trabajo de investigación estará conformada por 30 niños de 5 años.

Tabla 2.
Población

SECCION	N° DE ALUMNOS
Amarillo	10
Rojo	10
Azul	10
total	30

3.2.2 Muestra

La muestra está conformado por 30 niños de la sección amarillo, rojo y azul

3.2.3 Método de la muestra

Se utilizara la muestra no probabilística de conveniencia

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Técnicas de recolección de datos

La técnica a utilizar será la observación para los niños y niñas.

Instrumentos de recolección de datos

Los instrumentos que se aplicarán serán Una Ficha de Observación y Registro de Evaluación.

3.4 Procedimientos de recolección de datos

Para proceder a la recolección de datos se solicitará autorización formal a la Directora de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana del Distrito de Colquepata Provincia de

Paucartambo, Cusco 2017. Posteriormente se aplicarán los instrumentos de recolección de datos.

3.5 Procesamiento y análisis de datos.

3.5.1 Procedimientos de recolección de datos

La información a recolectar se procesará con la ayuda de un paquete estadístico SPSS y/o Excel.

3.5.2 Análisis e interpretación de datos

Posteriormente se procederá al análisis de los datos, para esto se hará uso de un estadístico.

Asimismo se hará uso de las frecuencias simples y porcentajes.

Finalmente se elaborarán los cuadros y gráficos necesarios para presentar la información.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Resultados de la investigación

Tabla 3.

Identifica cantidades en situaciones de juego

INICIAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	0	0
Algunas veces	30	100
No lo hace	0	0
TOTAL	30	100

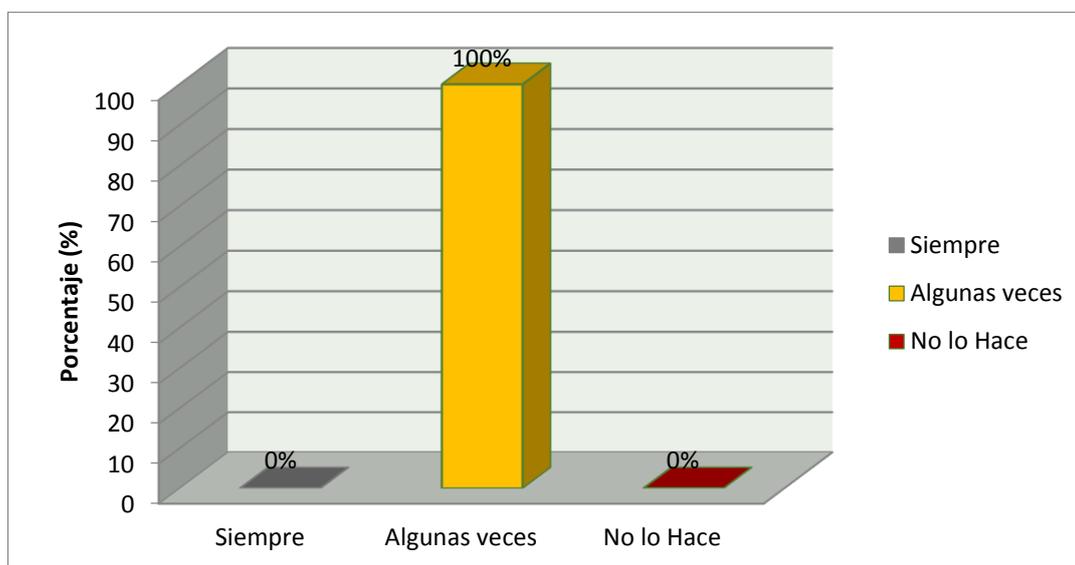


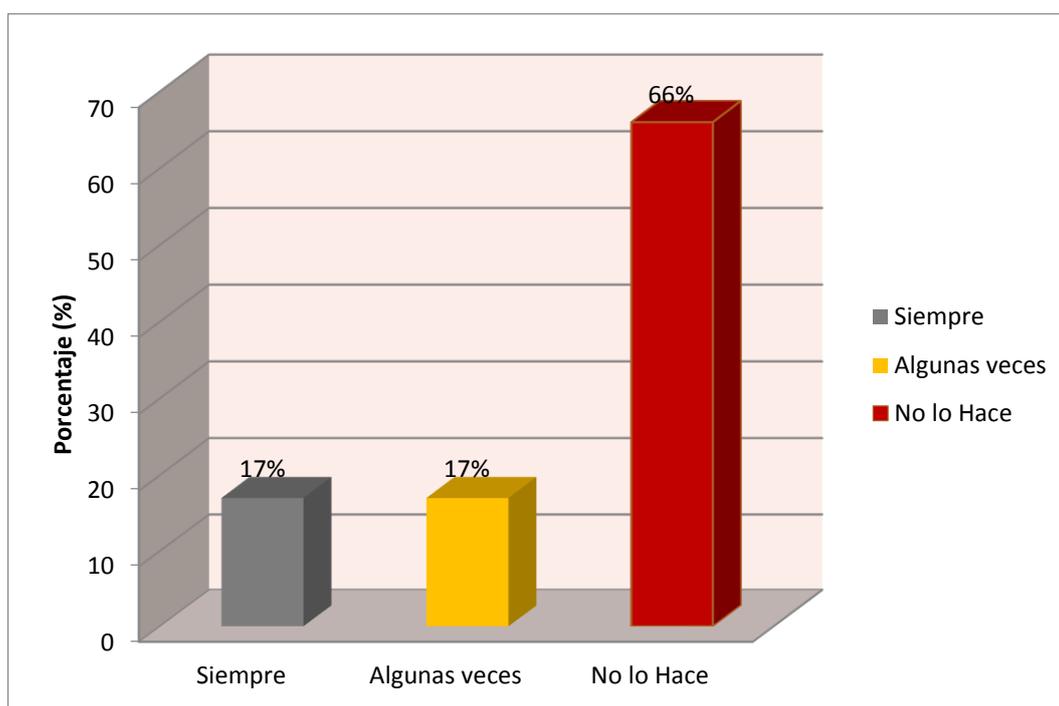
Figura 1. *Identifica cantidades en situaciones de juego*

De acuerdo a la evaluación observada, 30 niños y niñas identifican cantidades en situaciones de juego, algunas veces, es decir el 100 %.

Tabla 4.

Identifica acciones de agregar y quitar hasta 5 objetos, usando las lúdicas

INICIAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	5	17
Algunas veces	5	17
No lo hace	20	66
TOTAL	30	100

**Figura 2.** *Identifica acciones de agregar y quitar hasta 5 objetos, usando las lúdicas*

Según los datos observados, 5 niños y niñas identifican acciones de agregar y quitar hasta 5 objetos, usando las lúdicas, siempre, es decir el 17 %, 5 niños y niñas algunas veces, es decir el 17 % y 20 niños y niñas no lo hacen, es decir, el 66 %.

Tabla 5.
Agrupar objetos de acuerdo al color y expresa lo realizado

INICIAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	24	80
Algunas veces	6	20
No lo hace	0	0
TOTAL	30	100

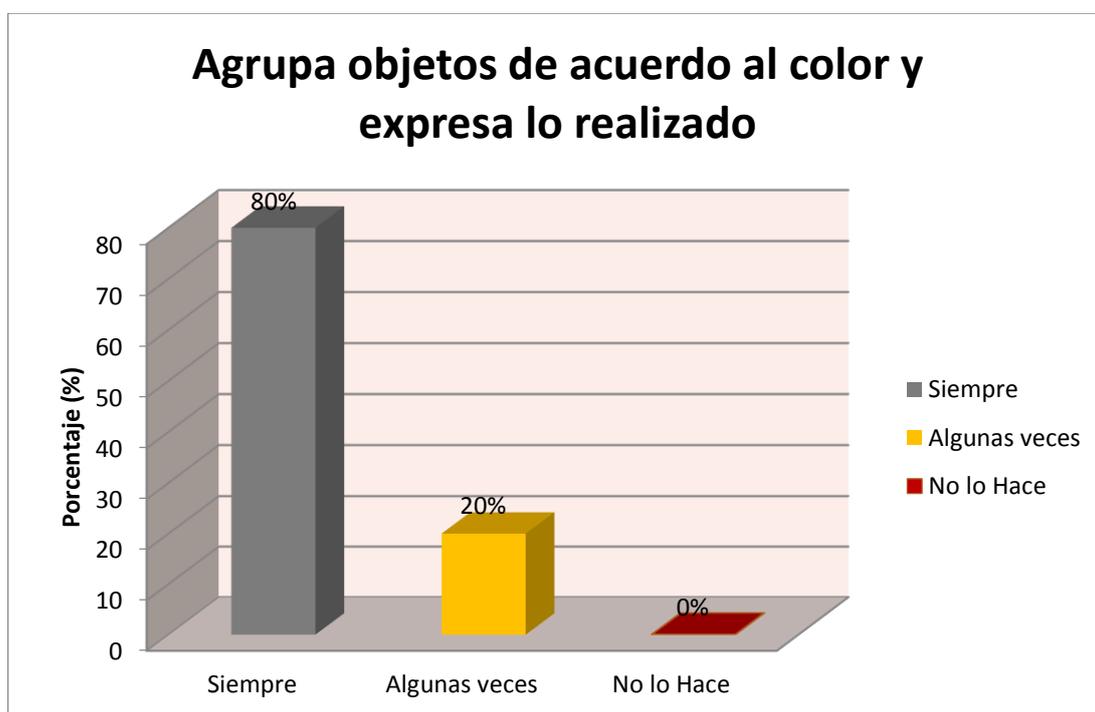


Figura 3. Agrupar objetos de acuerdo al color y expresa lo realizado

Según los datos observados, 24 niños y niñas agrupan objetos de acuerdo al color y expresan lo realizado, siempre, es decir el 80 %, y 6 niños y niñas, algunas veces, es decir el 20%.

Tabla 6.
Realiza seriaciones de grande a pequeño

INICIAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	8	27
Algunas veces	22	73
No lo hace	0	0
TOTAL	30	100

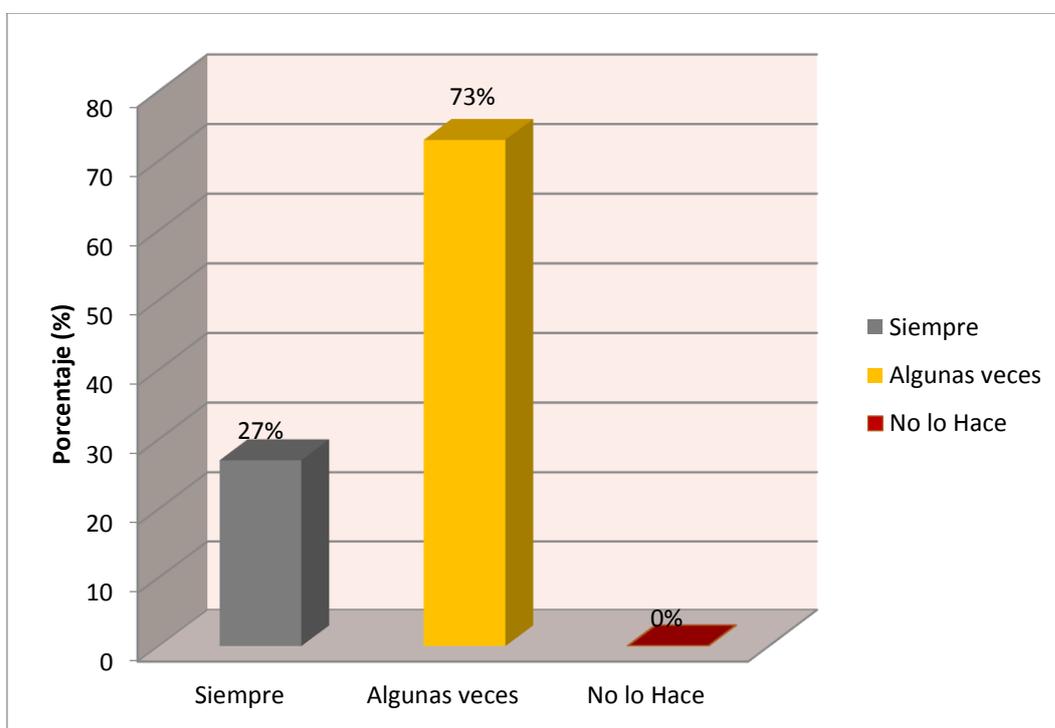


Figura 4. *Realiza seriaciones de grande a pequeño*

De acuerdo con los datos observados, 8 individuos entre niños y niñas, realizan seriaciones de grande a pequeño, siempre, es decir el 27 %, 22 niños y niñas, algunas veces, es decir el 73%.

Tabla 7.

Expresa la comparación de cantidades de objetos: Muchos, pocos, ninguno.

INICIAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	20	67
Algunas veces	10	33
No lo hace	0	0
TOTAL	30	100

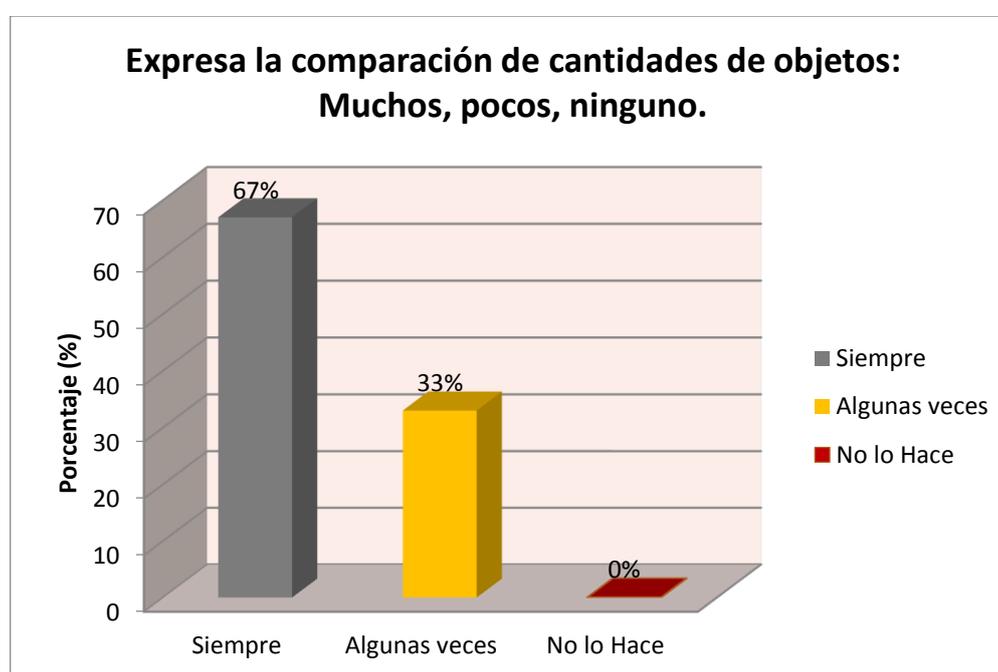


Figura 5. *Expresa la comparación de cantidades de objetos: Muchos, pocos, ninguno.*

De acuerdo a los datos observados, 20 niños y niñas, expresan la comparación de cantidades de objetos, siempre, es decir el 67 %, y 10 niños y niñas, algunas veces, es decir el 33 %.

Tabla 8.

Propone acciones para contar hasta 10, utilizando los juegos

INICIAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	4	13
Algunas veces	26	87
No lo hace	0	0
TOTAL	30	100

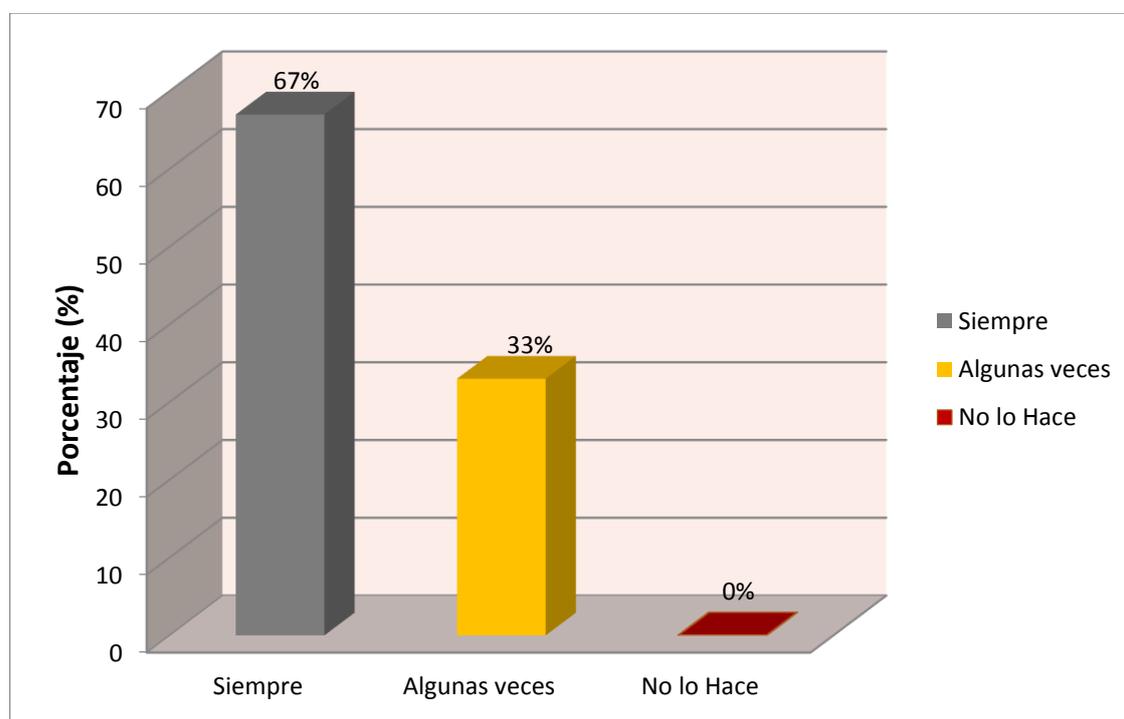


Figura 6. *Propone acciones para contar hasta 10, utilizando los juegos*

De acuerdo a los datos observados, 4 niños y niñas proponen acciones para contar hasta 10, utilizando los juego, siempre, es decir el 13 %, 26 niños y niñas, algunas veces, es decir el 87 %.

Tabla 9.

Emplea estrategias para resolver problemas para comparar u ordenar cantidades

INICIAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	5	17
Algunas veces	0	0
No lo hace	25	83
TOTAL	30	100

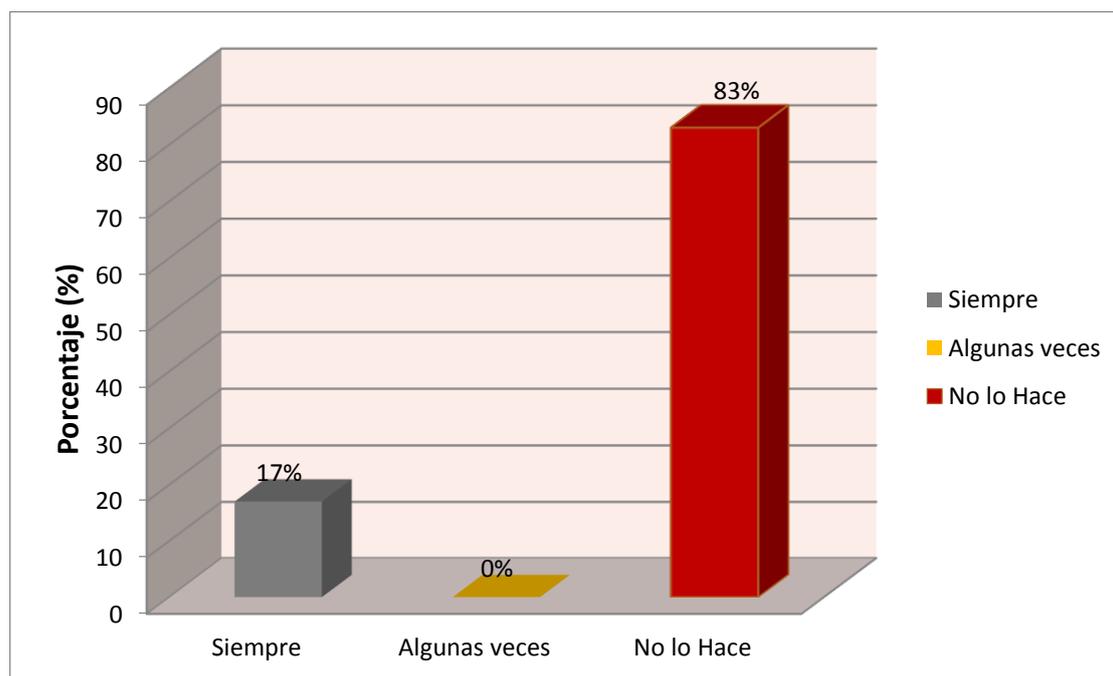


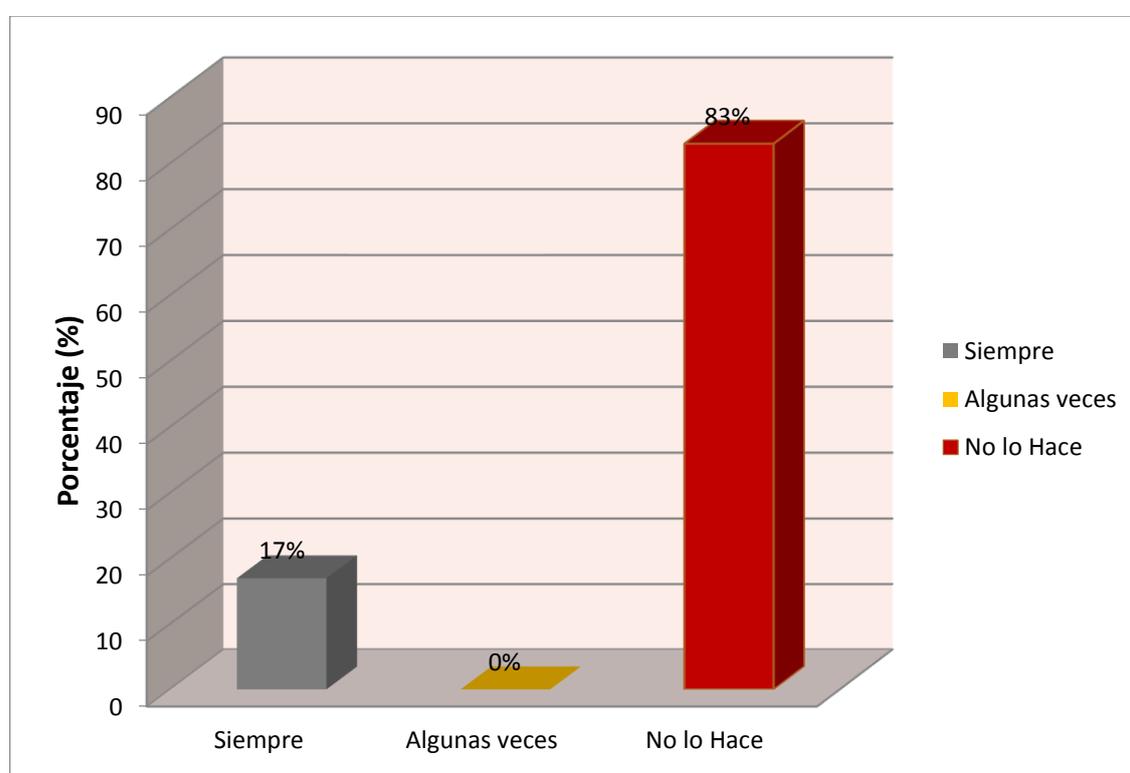
Figura 7. *Emplea estrategias para resolver problemas para comparar u ordenar cantidades*

De acuerdo con los datos observados, 5 niños y niñas, emplean estrategias para resolver problemas para comparar u ordenar cantidades, siempre, es decir el 17 %, y 25 niños y niñas, no lo hace, es decir el 83 %.

Tabla 10.

Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar objetos.

INICIAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	5	17
Algunas veces	0	0
No lo hace	25	83
TOTAL	30	100

**Figura 8.** *Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar objetos.*

Según los datos observados, 5 niños y niñas, explicaron con su propio lenguaje el criterio que usaron para ordenar objetos, siempre, es decir el 17 %, y 25 niños y niñas, no lo hacen, es decir, el 83 %.

Tabla 11.

Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para agrupar los objetos

INICIAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	8	27
Algunas veces	22	73
No lo hace	0	0
TOTAL	30	100

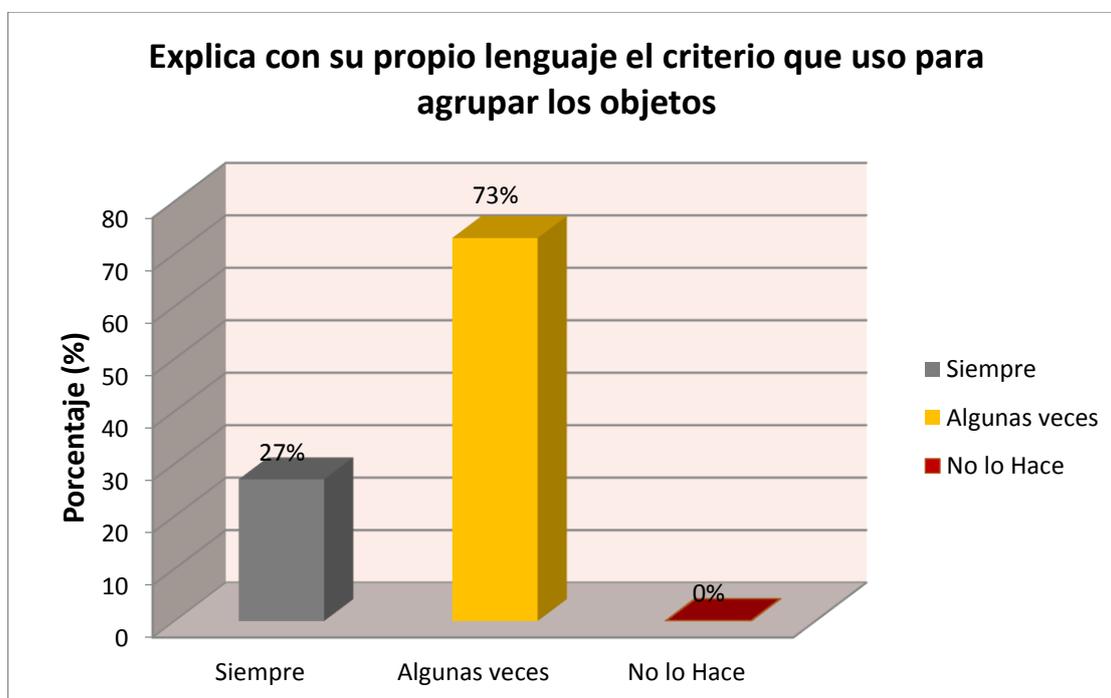
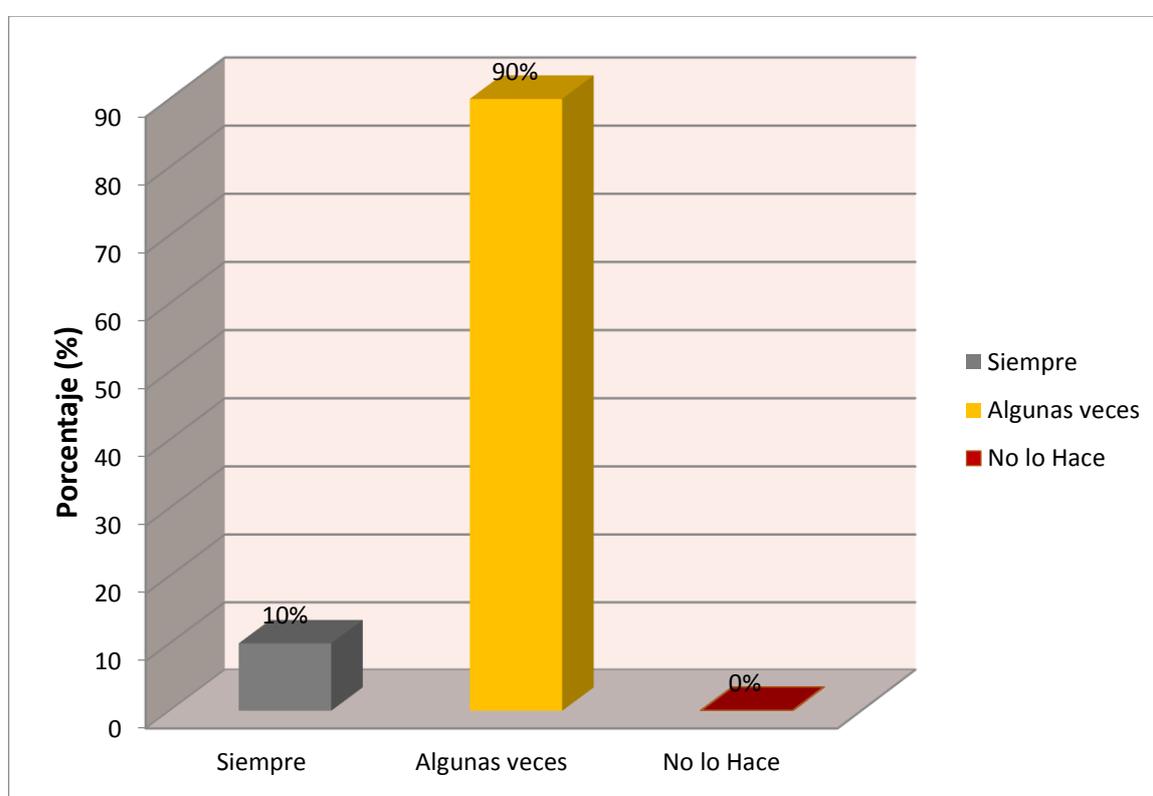


Figura 9. *Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para agrupar los objetos*

De acuerdo con los datos observados, 8 niños y niñas, explican con su propio lenguaje el criterio que usaron para agrupar objetos, siempre, es decir el 27 %, 22 niños y niñas, algunas veces, es decir el 73%.

Tabla 12.*Explica con su propio lenguaje sus procedimientos y resultados*

INICIAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	3	10
Algunas veces	27	90
No lo hace	0	0
TOTAL	30	100

**Figura 10.** *Explica con su propio lenguaje sus procedimientos y resultados*

De acuerdo a los datos observados, 3 niños y niñas, explicaron con su propio lenguaje sus procedimientos y resultados, siempre, es decir el 10 %, y 27 niños y niñas, no lo hacen, es decir el 90 %.

4.2 Resumen del instrumento

Tabla 13.

Registro de la evaluación

LOGRADO BUENO		LOGRADO REGULAR		NO LOGRADO	
C	%	C	%	C	%
10	33%	20	67%	0	0%

El cuadro con respecto al instrumento de evaluación, es el registro de evaluación de la docente que nos permite visualizar lo siguiente:

En el criterio de evaluación logrado bueno se puede apreciar que 10 niños que equivale a un 33% obtuvieron dicho logro.

Mientras que en el criterio de evaluación logrado regular se puede visualizar que 20 niños que equivalen a un 67% obtuvieron un resultado regular; y en el criterio de evaluación no logrado no hubo ningún niño.

Si contrastamos la variable independiente con la dependiente podemos definir que las lúdicas como estrategias se relacionan con el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y las niñas, porque la mayoría de los niños se encuentran en el criterio logrado regular, lo que nos con lleva a pensar que las docentes no tienen en cuenta las lúdicas en sus programaciones.

CONCLUSIONES

PRIMERA: En cuanto a los objetivos específicos, se logró conocer el desarrollo de las capacidades matemáticas de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana del Distrito de Colquepata Provincia de Paucartambo, Cusco 2017 ubicándose el 100% en el criterio de Algunas veces, lo que nos conlleva a pensar que los docentes no tienen en cuenta las lúdicas en sus programaciones, específicamente en sus sesiones de aprendizajes.

SEGUNDA: De igual modo se logró diagnosticar que las lúdicas que ofrecen las docentes para propiciar el desarrollo de las capacidades matemáticas, no son significativas ni relevantes, más bien se notaron que sus sesiones son copias de años anteriores, no cambian sus dinámicas

SUGERENCIAS

PRIMERA.- A nivel de la Facultad de Educación, desarrollar cursos urgentes acerca de las lúdicas, estrategias importantes para el desarrollo de las capacidades matemáticas u otras áreas curriculares, especialmente en los niños de 5 años.

- Dichos cursos serían los siguientes:
- El juego como estrategia para el aprendizaje de la matemática.
- Estrategias creativas y desarrollo del pensamiento lógico matemático
- Talleres de sesiones de aprendizajes relacionados al área de matemática en Educación Inicial.

SEGUNDA.- A la Directora de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana del Distrito de Colquepata, capacitar a las docentes sobre las lúdicas para mejorar el desarrollo de las capacidades matemáticas de los niños y niñas, de esta manera tendrán mejor rendimiento en esta área, redundando en su formación integral.

TERCERA.- Involucrar a los padres de familia en las diferentes actividades o talleres que se realizan en la Institución Educativa Inicial.

BIBLIOGRAFÍA

- Casey. (2011). *Buscando El Origen De La Actividad Matemática : Estudio Exploratorio Sobre*.
- Díaz, & Hernández. (2002). *son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas*.
- Escobedo Rios, C. (2014). “*Juegos educativos en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 548*” “*Mi Mundo Infantil*”.
- Ferández Aguerre, T. (2005). *CLIMA ORGANIZACIONAL EN LAS ESCUELAS: UN ENFOQUE COMPARATIVO PARA*. España.
- Fernández. (1999). *El juego didáctico una estrategia para aprender matemática en la I etapa de Educación Básica*. Lima: Lima.
- García. (2004). *exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos. Introduce elementos lúdicos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros. Permite generar un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motiva*.
- Gutiérrez. (1996). *La utilización del juego didáctico basado en la manipulación como herramienta para mejorar el rendimiento del alumno en la primera y segunda etapa de la Educación Básica*. Lima: Lima.
- Gutiérrez, & Mejía , L. (2010). *Uso de juegos creativos que potencian y facilitan el aprendizaje en niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 713*.
- Malajovich, A. (2009). *Análisis de los Documentos curriculares de*. Brasil: Artes Médicas.
- Minedu. (2015).
- Morales M, L. &. (2002). *El juego dramático y su influencia en su lenguaje receptivo expresivo en niños normales de 5 años de edad del Institución Educativa Inicial N°1786 Sagrado Corazón de Jesús del distrito de Huanchaco*. Huanchaco: Huanchaco.
- Morales M, L., & Artega A, I. (2002). *El juego dramático y su influencia en su lenguaje receptivo expresivo en niños normales de 5 años de edad del Institución Educativa*

Inicial N°1786 Sagrado Corazón de Jesús del distrito de Huanchaco. Trujillo: Huanchaco.

Pastor Castro, A. (2007). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática en niños de 5 años de un Centro Educativo Inicial de una comunidad de Caracas, Venezuela.* Venezuela: Caracas.

Piaget. (1981). *Etapas de Piaget y los juegos.* Colombia: Bogota.

Piaget. (s.f.). *lñ.-?*

Placeres. (2000). *Programa de estrategias metodológicas a los docentes para el desarrollo del conocimiento lógico- matemático en los niños de primer grado de la Escuela Básica "Polita de Lima.* Lima: Lima.

Rojas, & Molina. (1996). *El juego y el desarrollo Socioemocional.*

Romero Ibáñez, P. D. (2012). *Estrategias pedagógicas en el ámbito educativo.* Colombia: Bogotá.

(2015). *Rutas del Aprendizaje.*

Sanizo Mamani, G. (2013). *El Juego y la manipulación de material concreto como estrategias didácticas para la resolución de ejercicios y problemas en el área de matemática intercultural en el primer grado de la I.E.P. N° 70035 Bellavista - Puno 2012.* Universidad Nacional del Altiplano. Puno: Puno.

Sanizo Mamani, G. (2013). *El Juego y la manipulación de material concreto como estrategias didácticas para la resolución de ejercicios y problemas en el área de matemática intercultural en el primer grado de la I.E.P. N° 70035 Bellavista - Puno 2012.* Universidad Nacional del Altiplano. Puno: Bellavista.

Sanizo Mamani, G. (2013). *El Juego y la manipulación de material concreto como estrategias didácticas para la resolución de ejercicios y problemas en el área de matemática intercultural en el primer grado de la I.E.P. N° 70035 Bellavista - Puno 2012.* Puno: Bellavista.

Sanizo Mamani, G. (2013). *El Juego y la manipulación de material concreto como estrategias didácticas para la resolución de ejercicios y problemas en el área de*

matemática intercultural en el primer grado de la I.E.P. N° 70035 Bellavista - Puno
2012. Puno: Bellavista.

Scheines. (1999).

Venegas Chura, M. (2017). *La tiendita como estrategia para el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas Iniciales del distrito de Amantani en el 2016.* Universidad Nacional del Altiplano. Puno: Amantani.

Vygotsky, L. S. (2013). *El niño en la cultura lúdica.* Buenos Aires: Duek, Carolina; Enriz, Noelia.

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: Las lúdicas como estrategias para el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N°1066 Payajana del Distrito de Colquepata, Provincia de Paucartambo, Cusco 2017.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	METODOLOGIA
<p>Problema general ¿De qué manera las lúdicas como estrategias facilitan el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana del Distrito de Colquepata, Provincia de Paucartambo, Cusco 2017?</p>	<p>Objetivo general Determinar de qué manera las lúdicas como estrategias facilitan el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana del Distrito de Colquepata Provincia de Paucartambo, Cusco 2017.</p>	<p>Hipótesis general Las lúdicas como estrategias se relacionan con el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1066 de Payajana del distrito de Colquepata Provincia de Paucartambo, Cusco 2017.</p>	<p>Variables independiente lúdicas como estrategias</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Identifica cantidades en los juegos 2) Identifica acciones de agregar y quitar hasta cinco objetos usando las lúdicas 3) Agrupa objetos de acuerdo al color y expresa lo realizado 4) Realiza relaciones de grande a pequeño 5) Expresa la comparación de cantidades de objetos: muchos pocos, ninguno. 6) Proponer acciones para contar hasta 10, utilizando los juegos. 7) Emplea estrategias para resolver problemas para comparar u ordenar cantidades explicando su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar objetos 8) Explica con su propio lenguaje procedimientos y resultados 	<p>Diseño El diseño general de la investigación será no experimental y el diseño específico el transaccional correlacional</p> <p>Población La población estará conformada por 90 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 de Payajana del Distrito de Colquepata Provincia de Paucartambo, Cusco 2017</p> <p>Muestra La muestra estará conformada por 30 niños(as) método de muestreo se utilizará el muestreo no probabilístico por conveniencia técnicas de recolección de datos la técnica que se utilizará será la observación</p> <p>Instrumentos de recolección de datos El instrumento de recolección de datos será un afiche de observación y registro de evaluación método de análisis.</p> <p>Descriptiva</p>
<p>Problemas específicos ¿Cómo es el desarrollo de las capacidades matemáticas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana del Distrito de Colquepata, Provincia de Paucartambo, Cusco 2017? ¿Qué estrategias de enseñanza aprendizaje ofrecen las docentes para propiciar el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana del Distrito de Colquepata, Provincia de Paucartambo Cusco 2017? ¿Cuáles son las lúdicas como estrategias que facilitan el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1066 Payajana del Distrito de Colquepata Provincia de Paucartambo Cusco 2017?</p>	<p>Objetivo específico Conocer el desarrollo de las Capacidades matemáticas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana del Distrito de Colquepata Provincia de Paucartambo, Cusco 2017. Diagnosticar cómo son las lúdicas como estrategias que ofrecen las docentes para propiciar el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana del Distrito de Colquepata Provincia de Paucartambo, Cusco 2017. Conocer las lúdicas como estrategias para facilitar el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana del Distrito de Colquepata Provincia de Paucartambo, Cusco 2017.</p>	<p>Hipótesis específicas El desarrollo de las capacidades matemáticas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1066 de Payajana del distrito de Colquepata Provincia de Paucartambo, Cusco 2017. Las lúdicas como estrategias que ofrecen los docentes para propiciar el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1066 de Payajana del distrito de Colquepata Provincia de Paucartambo, Cusco 2017 Las lúdicas como estrategias facilitan el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1066 de Payajana del distrito de Colquepata Provincia de Paucartambo, Cusco 2017</p>	<p>Variable dependiente Capacidades Matemáticas</p>		

ANEXO N° 02

FICHA DE OBSERVACIÓN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICAL:

INDICADORES	SIEMPRE	ALGUNAS VECES	NO LO HACE
1) Identifica cantidades en situaciones de juego.			
2) Identifica acciones de agregar y quitar hasta cinco objetos, usando las lúdicas.			
3) Agrupa objetos de acuerdo al color y expresa lo realizado.			
4) Realiza seriaciones de grande a pequeño.			
5) Expresa la comparación de cantidades de objetos: Muchos, pocos, ninguno.			
6) Propone acciones para contar hasta 10, utilizando los juegos.			
7) Emplea estrategias para resolver problemas para comparar u ordenar cantidades.			
8) Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar objetos.			
9) Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para agrupar objetos.			
10) Explica con su propio lenguaje sus procedimientos y resultados.			

ANEXO 03
REGISTRO DE EVALUACIÓN

I. DATOS GENERALES

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICAL:
2. NIVEL EDUCATIVO:
3. DIA:
4. HORA:

II. CONTENIDO

N°	LOGROS DE APREDIZAJE Apellidos y Nombres	LOGRADO BUENO (16 -20)					LOGRADO REGULAR (11-15)					NO LOGRADO (0 -10)										
		20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
10																						
11																						
12																						
13																						
14																						
15																						
16																						
17																						
18																						
19																						
20																						
21																						
22																						
23																						
24																						
25																						
26																						
27																						
28																						
29																						
30																						