



“AÑO DEL BUEN SERVICIO AL CIUDADANO”

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, CONTABLES Y
SOCIALES**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION

**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN
EL LOGRO DE LOS APRENDIZAJES DEL
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS
NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL “SANTA TERESITA” SAN
JERÓNIMO, ANDAHUAYLAS 2017**

**TESIS PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL**

PRESENTADO POR:

BACHILLER. FABIOLA RIVAS MEDINA

BACHILLER. ROSA BERTHA SULLCA IBIAS

ASESORA:

Dra. CARMEN PALOMINO PERALTA

ABANCAY – APURÍMAC - PERÚ

2017

Presentación

Señores miembros del Jurado, ante ustedes presentamos la Tesis titulada “influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Teresita San Jerónimo Andahuaylas 2017; La presente investigación se desarrolló con el propósito de determinar de cómo influyen los juegos tradicionales en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” de San Jerónimo, Andahuaylas, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Tecnológica de los Andes para contar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

Las Autoras

Dedicatoria

A la Universidad Tecnológica de los Andes, a Dios por darme la vida y a mi familia por su apoyo.

Fabiola

A mi familia, a mi esposo, y a mi asesora por su apoyo incondicional que me brindan para lograr mis objetivos.

Rosa Bertha

Agradecimiento

- A la Universidad y los docentes de la Universidad Tecnológica de los Andes.
- A la asesora del trabajo Dra. Carmen Palomino Peralta.
- A mis amistades por su comprensión y apoyo moral.
- A toda mi familia por su apoyo incondicional.
- A Dios por toda su bendición,
-

Las autoras.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como propósito fundamental determinar la influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas 5 años, de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” del distrito de San Jerónimo, Provincia de Andahuaylas, Región Apurímac. El contexto teórico, al respecto la metodología utilizada fue de tipo cualitativo, bajo la modalidad de investigación correlacional. La población la conformaron los docentes y niños y niñas de la Institución Educativa “Santa Teresita” de la localidad de San Jerónimo - Andahuaylas, de la cual se seleccionó una muestra de 02 docentes del aula de los niños y niñas de 5 años y la Directora de la IE; los resultados nos permitieron verificar que la aplicación de juegos tradicionales influyen positivamente en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas; por ello queda justificado la necesidad de realizar el presente trabajo para confirmar o descartar la hipótesis planteada del problema planteado.

La investigación consta de 8 partes, en la primera parte se consideran los aspectos generales como la introducción de la investigación, con una redacción corrida que rescata las partes más esenciales de la tesis; por decir los antecedentes en el que se basa la investigación, haciendo mención a la fundamentación científica, técnica y humanística que plantean diversos autores respecto a las variables y

las dimensiones de la investigación, del mismo modo en esta parte se precisa la formulación de los problemas tanto generales como específicos, los objetivos que se quieren alcanzar y las hipótesis a manera de respuesta anticipada.

En la segunda parte se hace referencia al marco metodológico, donde se precisa las variables de la investigación, con su respectiva conceptualización y su Operacionalización; luego se hace mención a la metodología de estudio, precisando el tipo de estudio, su diseño, la población, muestra y muestreo.

En la tercera parte se redacta todo lo relacionado a los resultados, por dimensiones, por variables y sus respectivos consolidados para determinar el nivel de correlación entre las variables de estudio.

En la cuarta parte está considerada la discusión de resultados, triangulando información referida a los antecedentes, el marco conceptual y los resultados.

En la quinta parte se consideran las conclusiones en base a los objetivos planteados inicialmente.

En la sexta parte están las recomendaciones, que van dirigidas a los funcionarios de la Unidad de Gestión Educativa Local Andahuaylas, a la dirección y docentes de la Institución educativa inicial Santa Teresita de San Jerónimo.

En la séptima parte se consideran las fuentes bibliográficas que dieron soporte teórico a la redacción de la tesis, a las conclusiones y al contraste de resultados.

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación tiene como propósito de determinar de cómo influyen los juegos tradicionales en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” de San Jerónimo.

La organización educativa es un sistema que cumple doble papel: reformador y conservador. La educación y la institución, pueden generar un proceso innovador y transformador de la sociedad. En las actividades pedagógicas e institucionales, la gestión educativa tiene un rol importante. Los directores asumen la responsabilidad por el éxito o fracaso de la institución educativa pública de educación básica regular.

La institución educativa Inicial “Santa Teresita” de San Jerónimo enfrenta un conjunto de problemas relacionados al aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años; es decir, que incluye aspectos como la aplicación de juegos tradicionales en el momento del desarrollo de sesión didáctica, para el desarrollo de capacidades del pensamiento lógico, el estado emocional, la responsabilidad, etc. Lo que repercute negativamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en la formación de educación Inicial adecuada de los niños y niñas de la institución educativa antes mencionada.

Por lo tanto, para hacer una adecuada descripción de la problemática es necesario el conocimiento de la problemática social educativa que enfrenta el contexto nacional e internacional, ya que

diversos estudios han demostrado que si no existe una adecuada relación entre el contexto, la realidad local y desempeño docente no es posible lograr un aprendizaje significativo en la Educación para los distintos niveles educativos.

La realidad descrita es reforzada con las conclusiones a las que arribó:

M. Hormaza, siguiendo las tesis de R. Caillois y de Huizinga dice: “la mayoría de los juegos provenientes de la cultura tradicional contienen y desarrollan enormes posibilidades de acercamiento al mundo, éstos no motivan ni provocan saberes, comportamientos y actitudes inmediatos. No fueron creados ni surgieron para cumplir un propósito explícito y abiertamente pedagógico. Esto no tiene nada que ver con sus orígenes y con su sentido. Lo que sí motivan y provocan cuando se practican con un deseo de explorar, descubrir y comprender la vida” Hormaza (1993)

Posteriormente, la Ley General de Educación (Ministerio de Educación, 2004, art. 56°) manifiesta que “el profesor es agente fundamental del proceso educativo y tiene como misión contribuir eficazmente en la formación de los niños y niñas en todas las dimensiones del desarrollo humano. Por la naturaleza de su función, la permanencia en la carrera pública docente exige al profesor idoneidad profesional, probada solvencia moral y salud física y mental que no ponga en riesgo la integridad de los niños y niñas ” (p.3). En este sentido, la influencia de los juegos tradicionales y desempeño docente constituyen un elemento fundamental para observar y analizar una

información clara y fiable sobre las condiciones del proceso educativo, sus componentes y los actores que en él participan y la hacen posible. Al respecto, debe proporcionar información valiosa para el beneficio de los educandos en su aprendizaje, de igual forma contribuir a que el docente se sienta a gusto con la labor que desempeña.

La misma, Ley General Educación N° 28044 Art. 53° y Art. 55: plantea “Contar con un sistema educativo eficiente, con instituciones y profesores responsables de su aprendizaje y desarrollo integral; recibir un buen trato y adecuada orientación... “La generación de un entorno educativo armonioso, confiable, eficiente, creativo y ético”. Al director de la IE le corresponde “Promover la aplicación de los juegos tradicionales en su labor para desarrollar el trabajo en equipo y la participación entre los miembros de la comunidad educativa. Los juegos tradicionales en una institución educativa para no alejarlos de la realidad y de su entorno como de las condiciones en las que se desenvuelve ésta, y que se deriva del tipo de interacciones sociales y de las características organizacionales”.

HERNANDEZ Y SANCHO (2004) cuando cita sobre el problema de aprendizaje escolar dice, en la actualidad no es una referencia abstracta sino un campo de estudio que se vincula con procesos de innovación y de cambio escolar relacionados con la preocupación de los centros y de sus responsables, desde las diferentes administraciones públicas, de favorecer unas condiciones organizativas, de gestión que hagan posible que todo el alumnado encuentre su lugar para aprender (Hargreaves y otros, 1898; Payme,

1998; Stoll y Fink, 1999; Cummings, 2000; Darling-Hammond, 2001, etc.).

En ese mismo año, **Gonzales (2004)**, el aprendizaje es la percepción global y dinámica que tienen los alumnos y los profesores conjuntamente que los directivos de una institución y del ambiente en el que se desarrolla. Por lo que es necesario conocer y determinar si los docentes de la institución educativa del nivel Inicial perciben un aprendizaje favorable, y como éste incide en su desempeño ya que los indicadores nos darán un reflejo de la actitud del profesor.

Posteriormente, **Piazz (2005)** afirma que los objetivos centrales de los eventos de Intercampus fueron reforzar la presencia institucional del sector académico en los debates. Las exposiciones, los comentarios y el debate se editaban y difundían en forma masiva, buscando crear un aprendizaje significativo y contextualizado. En un contexto de grave crisis de la educación peruana, caracterizada de acuerdo a las distintas realidades del país el futuro de la educación no permitió que estos buenos deseos y promesas electorales se transformaran en realidad.

Años más tarde, **Viloria (2007)** señala el personal de una institución escolar debe realizar una acción reflexiva que los conduzca a desarrollar una tarea consigo mismo mediante la cual puedan acrecentar el conocimiento, control sobre su dinámica pedagógica; interactuar de manera armónica con el entorno institucional, así como con el contexto sociocultural generando conocimiento, ejerciendo autonomía, practicando la cooperación, desarrollando lazos de afecto

con sus pares y demás miembros de la comunidad educativa, trabajando de manera conjunta hacia la consecución, con calidad, de los objetivos institucionales, en consecuencia mejorar su aprendizaje en condiciones contextualizadas.

Más adelante, **Bruner** (2008), define al aprendizaje contextual como la percepción que posee el individuo de la educación para lo cual asiste a clases el educando y forma una opinión en términos de autonomía individual, grado de estructura, tipo de recompensas, consideraciones, agradecimiento, apoyo.

Atendiendo a estas especificaciones, este autor señala la importancia del aprendizaje para el desarrollo, evolución, adaptación al medio interior y exterior de cualquier organización educativa.

Del mismo modo, la UNESCO enfatiza en su propuesta de crear en las instituciones educativas una visión de contexto, de seguridad, respeto y confianza, mantener relaciones de apoyo con las familias y la comunidad, la educación emocional, las prácticas para el crecimiento, la apertura y la tolerancia, la resolución no violenta de los conflictos y la participación democrática.

En esta situación del contexto internacional no es ajena a la realidad nacional donde observamos el deterioro en la relación de juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático por tanto, cabe mencionar algunos estudios realizados a nivel nacional, como el de **Mc Gregor** (2001) en el párrafo final de su intervención es elocuente dice: El gran desafío del Perú, aunque alguna gente todavía no lo entienda, es la recuperación del

maestro como el verdadero agente capaz de propiciar un aprendizaje significativo y contextualizado, participativo y democrático.

La Región de Apurímac, tiene dificultades para generar y aprovechar la capacidad profesional y técnica que promueva el desarrollo; las universidades se dedican básicamente a la enseñanza académica, con dificultades para realizar trabajos de investigación y de proyección social; los institutos que en la mayoría de los casos ofrecen servicios con baja calidad formativa.

En el Proyecto Educativo Regional de Apurímac (2008) en eje docente con mucha claridad se afirma que los sectores del magisterio regional muestran limitaciones en su práctica pedagógica, débil ejercicio de valores y escasa preparación para realizar investigación e innovación.

A partir de los estudios internacionales y nacionales podemos deducir que el Aprendizaje es un tema de gran importancia hoy en día para casi todas las instituciones educativas, las cuales buscan un continuo mejoramiento del ambiente laboral y desempeño docente, para así alcanzar un mejor logro de los aprendizajes de los niños y niñas. Para explorar este interesante tema se contará con la opinión de distintos e importantes estudiosos del tema y también con las definiciones dadas por destacados autores contemporáneos, acerca de la temática en estudio. Tenemos que reconocer que el aprendizaje contextualizado y significativo es uno de los factores más interesantes e importantes dentro de las instituciones. En las instituciones educativas la aplicación y el aprovechamiento del contexto local es

imprescindible. Los directores y los docentes de las instituciones educativas tienen que preocuparse en reconocer cómo está su labor pedagógica y el rendimiento académico de los educandos, si existe entusiasmo, compromiso, identificación y satisfacción en el trabajo de los integrantes de su comunidad educativa. En este sentido, ellos tienen la responsabilidad porque son los directores los que pueden promover los valores de la institución y a la vez crear las condiciones favorables o desfavorables para construir el aprendizaje de los alumnos.

Más adelante, **AGUILAR Y SANTANA (2014)** quienes manifiestan que los orígenes de la preocupación por el aprendizaje se sitúan en los principios de la corriente cognitiva en psicología, en el sentido de que el agotamiento de las explicaciones del comportamiento humano desde la perspectiva conductista produjo una reconciliación de la caja negra en que se había convertido a la persona. Ello plantea razonar acerca de la medida en que la percepción influye en la realidad misma. Esta idea comenzó a moverse por todos los campos en los que la psicología tenía su papel, entre los que se halla, por supuesto, el campo del aprendizaje (Fernández y Sánchez 1996).

La Institución Educativa “Santa Teresita” de San Jerónimo desarrolla una gestión educativa entre los diferentes actores: directivos, docentes, niños y niñas y padres de familia; lo que le hace una institución trascendental de la sociedad de San Jerónimo – Andahuaylas; sin embargo, se ve afectada en algunos casos al aprendizaje del estudiante y al desempeño docente, ya que no se

preocupan por reforzar las capacidades pedagógicas actuales, se inclinan a la irresponsabilidad en el cumplimiento de sus funciones, las emociones no afloran en su autoestima, son poco proactivos, algunas veces rechazan el cambio y tienen poco espíritu competente. Por tanto, constituye nuestra preocupación e investigación.

ÍNDICE GENERAL

Contenido	Pag.
Presentación	2
Dedicatoria	3
Agradecimiento	4
Resumen	5
Introducción	7
Índice general	15

CAPITULO I

1.1 Planteamiento del problema	18
1.1.1 Descripción de la realidad problemática	
1.2 Formulación del problema	20
1.2.1 problema general	
1.2.2 Problemas específicos	21
1.3. Formulación de Objetivos	22
1.3.1 Objetivo general	
1.3.2 Objetivos específicos	
1.4 Justificación de la investigación	23
1.5 Formulación de hipótesis	24
1.5.1 Hipótesis general	
1.5.2 Hipótesis específicas	
1.6 Identificación de variables	25
1.7 Operacionalizacion de variables e indicadores	26
1.8 Método de la investigación	29

1.9	Diseño de la investigación	
1.10	Población y muestra	30
1.11	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes de estudio	33
2.2	bases teóricas científicas	38
2.2.1	Definición del juego	
2.2.2	Características del juego	42
2.2.3	Importancia del juego	43
2.2.4	Los juegos tradicionales	46
2.2.5	Tipos de juegos tradicionales	49
2.2.6	El niño y el juego	57
2.2.7	La pedagogía y el juego	58
2.2.8	Función educativa del juego	59
2.2.9	Dimensiones del juego	62
2.2.10	Pensamiento matemático	67
2.2.11	Las situaciones lúdicas como estrategias para El desarrollo de las capacidades matemáticas	68
2.2.12	Competencias y capacidades matemáticas	70
2.2.13	Competencias matemáticas	73

CAPITULO III

Análisis de resultados de la investigación

3.1	Análisis e interpretación de resultados	79
3.2	Presentación de los resultados por cada	

Juego, dimensiones e Ítems	95
Conclusiones	155
Recomendaciones	157
Bibliografía	158
Anexos	160

CAPITULO I

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

Los niños y niñas y niñas mayormente consideran las matemáticas como algo aburrido, complicado y muchos desarrollando aversión a esta área curricular; esto vemos reflejados en los bajos resultados en sus calificaciones y en los exámenes PISA, ECE que se aplica a los niños y niñas del nivel primario a nivel local, regional, nacional e internacional, y también a consecuencia de los cambios vertiginosos de las políticas educativas en el país y el énfasis de la copia de modelos educativos de otros países los que son ajenos a nuestra realidad, que no da tiempo al profesor que asimile los conocimientos nuevos y la exigencia de la implementación por parte del MED que en la mayoría de los casos no realizan los talleres de fortalecimiento de capacidades de forma adecuada y oportuna.

En las instituciones educativas y en las aulas de educación inicial y primeros grados de educación primaria los juegos tradicionales no están siendo promovidos, este tipo de juegos tiene en el niño relevante importancia porque es del contexto de los niños y niñas, los conocen y

podríamos tomarlos para promover la competencia matemáticas.

Si recordamos nuestra niñez jugábamos en chanca la lata, batisoga, yaces, plic-plac, canicas, etc., estas experiencias eran espontánea, generada por nosotros mismos, ya no se aprecian que los niños y niñas y niñas de hoy los realizan, podríamos decir que pasó a la historia, los niños y niñas y niñas viven como en otro mundo, hoy son niños y niñas desde pequeños dependientes de los avances tecnológicos, solitarios, sedentarios y consumistas.

En la actualidad hay diversas oportunidades para el aprendizaje y el desarrollo a través del juego netamente infantil y los padres y profesionales de la educación debemos compartir con nuestros hijos y niños y niñas algunos juegos tradicionales para que aprendan en la escuela y disfruten sus horas libres en forma sana, divertida y creativa.

En la Región de Apurímac y en Abancay tenemos una gran variedad de tradiciones y costumbres entre las que se encuentran los juegos tradicionales con mucho ingenio; pero de la vida moderna va alejando cada vez más a los niños y niñas /niñas y a las familias de la práctica de los juegos sean estos tradicionales o no; además la vida actual deja poco espacio para el juego y es penoso ver que la vida de los niños y niñas y niñas de esta época, transcurre con muy poco espacio para el juego.

Se hace esfuerzos por mantener y revalorar los juegos tradicionales como parte de la cultura y el desarrollo de las generaciones actuales, los juegos tradicionales ya no se ven practicar y corre el riesgo de desaparecer sobre todo en las ciudades y en zonas

comerciales e industrializadas.

El juego infantiles fundamental para el desarrollo de la inteligencia, para el equilibrio físico y emocional de los niños y niñas y jóvenes.

Las personas adultas piensan que los niños y niñas / niñas juegan para entretenerse, dejar pasar el tiempo libre; la realidades que los niños y niñas y niñas no juegan para entretenerse, ni para pasar tiempo, sino juegan porque es el medio por el que comprenden cómo es el mundo y se integran en él; jugando desarrollan aptitudes físicas, inteligencia emocional, su imaginación y creatividad, capacidad intelectual, habilidades sociales y se divierten, disfrutan, se entretienen, organizan el espacio de juego, eligen los compañeros, los circuitos de juego, las variantes de juego, elaboran y eligen objetos para sus juegos, se acercan al conocimiento del contexto, en él ensayan, experimentan, elaboran hipótesis, obtienen resultados y solucionan problemas, critican, se comunican, construyen su autonomía, toman conciencia de sí mismo y de los que lo rodean. Por lo tanto el juego es una estrategia fundamental en la educación y resulta un medio eficaz para el docente que está buscando lograr mejores resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de la

Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” de San Jerónimo -
Andahuaylas - 2017?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

a) ¿Qué influencia existe entre los juegos tradicionales y
matematiza situaciones en los niños y niñas de 5 años de la
Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” de San Jerónimo-
Andahuaylas - 2017?

b) ¿Cómo contribuye los juegos tradicionales en la comunicación
y representación de las ideas matemáticas en los niños y niñas de
5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” de San
Jerónimo, Andahuaylas - 2017?

c) ¿De que manera se relaciona los juegos tradicionales con
razona y argumenta generando ideas matemáticas en los niños y
niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita”
de San Jerónimo - Andahuaylas - 2017?

1.3 FORMULACION DE OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” de San Jerónimo - Andahuaylas - 2017?

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

a) ¿Qué influencia existe entre los juegos tradicionales y matematiza situaciones en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” de San Jerónimo- Andahuaylas - 2017?

b) ¿Cómo contribuye los juegos tradicionales en la comunicación y representación de las ideas matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” de San Jerónimo- Andahuaylas - 2017?

c) ¿De que manera se relaciona los juegos tradicionales con razona y argumenta generando ideas matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” de San Jerónimo - Andahuaylas - 2017?

1.4 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

a) Relevancia científico social, el estudio presente estudio tiene relevancia porque nos permitirá conocer la relación entre los juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” de San Jerónimo - Andahuaylas, que servirá de base para la toma de decisiones en los futuros planes de mejora de la Institución Educativa.

b) Relevancia académica, los resultados que nos brinde este trabajo de investigación podrá servir de base para otras investigaciones que estén interesadas en profundizar y complementar este tema de investigación.

c) Relevancia práctico institucional, esta investigación nos permitirá conocer el trabajo de los docentes en relación a los juegos tradicionales y el pensamiento lógico matemático y para que se tomen decisiones de mejora de los aspectos deficientes y se refuercen los aspectos positivos.

1.5 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS

1.5.1 HIPÓTESIS GENERAL

Existe relación directa e influyente entre los juegos tradicionales y el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo- Andahuaylas – 2017.

1.5.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- a)** Los juegos tradicionales si influyen significativamente con la matematización de situaciones en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo- Andahuaylas – 2017.

- b)** Los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de la capacidad de comunicación y representación de ideas matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo- Andahuaylas – 2017.

- c)** Los tipo de juegos tradicionales tienen relación directa con razona y argumenta generando ideas matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas – 2017

1.6 IDENTIFICACIÓN DE LAS VARIABLES

V₁. VARIABLE INDEPENDIENTE (X): Juegos tradicionales

Esta variable independiente se evaluará a través de una encuesta, que tienen como base a las dimensiones de la variable e indicadores, estará conformada por 21 ítems que permitirá conocer el comportamiento y las características de la misma en el contexto de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo - Andahuaylas.

Las dimensiones que corresponden a esta variable son las siguientes:

DY₁. Dimensión didáctica - pedagógica

DY₂. Dimensión político - pedagógica

DY₃. Dimensión pedagógica – didáctica

V₂. VARIABLE DEPENDIENTE (Y): PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO.

Esta variable dependiente será evaluada al igual que la variable independiente a través de una encuesta tipo cuestionario, la misma que partirá de las dimensiones de la variable e indicadores, estará conformada por 21 ítems y también permitirá conocer su comportamiento y característica de la misma en el contexto de la

Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” de San Jerónimo - Andahuaylas.

Las dimensiones que corresponden a esta variable son las siguientes:

DY1. Matematiza situaciones.

DY2. Comunica y representa ideas matemáticas

DY3. Razona y argumenta generando ideas matemáticas

1.7 OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES E INDICADORES

DEFINICIÓN OPERACIONAL DE VARIABLES

En esta investigación las variables independiente y dependiente se evaluarán en el contexto en el que se desarrollan, para ello se tomará como base sus dimensiones, indicadores e ítems.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
V1. Juegos tradicionales	Dimensión Didáctica - Pedagógica	1 Durante el desarrollo de la sesión de clase promueve los juegos tradicionales para socializarlos mediante actividades. 2 Desde su punto de vista los niños sienten el placer al jugar y que ellos dan variaciones a los juegos tradicionales. 3 Usted realiza problematizaciones sencillas con los niños través de los juegos tradicionales para que ellos los resuelvan y desarrollen la autonomía.
	Dimensión	4 Si usted ejecuta juegos tradicionales los alumnos demuestran imaginación y

	Político - Pedagógica	creatividad. 5 Si se desarrolla juegos tradicionales se atiende a cada niño. 6 Durante el desarrollo de los juegos tradicionales se propicia que los niños utilicen instrucciones y un adecuado lenguaje.
	Dimensión Pedagógica - Didáctica	7 Al desarrollar los juegos tradicionales propone a los niños conteos y comprenda las relaciones y operaciones. 8 Al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños utilicen patrones numéricos. 9 Al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños desarrollen operaciones con cantidades y magnitudes utilizando relaciones espaciales.
V2. Pensamiento lógico matemático	Matematiza situaciones	10 Mediante los juegos tradicionales pueden los niños identificar cantidades y realicen acciones de agregar o quitar. 11 Es posible promover que a través de los juegos tradicionales el uso de algunos recursos de la comunidad y/o reciclados. 12 En el desarrollo de la sesión es posible que a través de los juegos tradicionales se promueva el trabajo en equipo e individualmente
		13 ¿Usted promueve que los niños demuestren en la ejecución de los juegos tradicionales los conocimientos matemáticos con los que cuentan? 14 ¿Se puede propiciar que los niños demuestren a través de los juegos tradicionales la

	Comunica y representa ideas matemáticas	agrupación de objetos con un solo criterio y que expresen la acción realizada? 15 Se puede propiciar que los niños a través de los juegos tradicionales expresen comparaciones de objetos (muchos, pocos, algunos, más que, menos que) 16 Los niños a través de los juegos tradicionales expresan duración de eventos (antes, después, ayer, hoy, mañana) 17 Mediante los juegos tradicionales los niños expresan el peso de los objetos (este pesa más que, este pesa menos que) 18 A través de los juegos tradicionales los niños expresan con sus propias palabras lo que comprenden del problema.
	Razona y argumenta generando ideas matemáticas	19 Los niños a través de los juegos tradicionales explican con su propio lenguaje el criterio que usaron para ordenar objetos. 20 Los niños a través de los juegos tradicionales explican con su propio lenguaje el procedimiento que usaron para ordenar y agrupar objetos. 21 Los niños a través de los

		juegos tradicionales hacen uso de la matemática en sus actividades cotidianas.
--	--	--

1.8 METODO DE LA INVESTIGACION

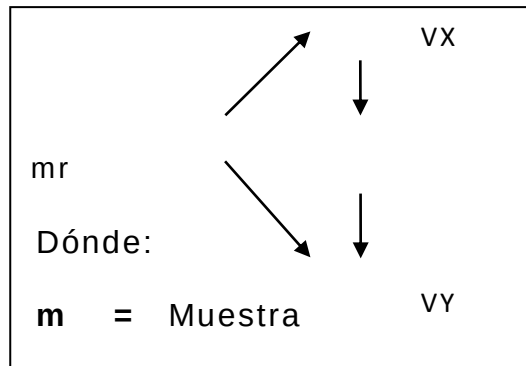
TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

El tipo de estudio de la presente investigación es cualitativo y nivel Básico.

1.9 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El método de la presente investigación es correlacional.

El diseño de la presente investigación se expresa del modo siguiente:



VX = Es la variable Juegos tradicionales.

VY = Es la variable Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

1.10 POBLACIÓN Y MUESTRA

POBLACIÓN

Institución Educativa “Santa Teresita” del distrito de San Jerónimo, Provincia de Andahuaylas- Región Apurímac.

MUESTRA

Docentes y directora de los niños y niñas (as) del aula de 5 años de la Institución Educativa “Santa Teresita” del Distrito de San Jerónimo, Provincia de Andahuaylas- Región Apurímac.

1.11 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS

a) TÉCNICA DE MUESTREO

Se seleccionó para la muestra en forma aleatoria a los Docentes y Directora de los niños y niñas de un aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” del Distrito de San Jerónimo de Provincia de Andahuaylas, Región Apurímac.

b) TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para la recolección de la información se utilizará la técnica de la observación. El instrumento será la encuesta, dirigido a los

docentes, del aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo – Andahuaylas. 2017; la que permitirá conocer los juegos tradicionales y la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en dicha institución.

La encuesta estará conformado por 21 ítems, que se elaborarán a partir de las dimensiones e indicadores de cada variable que será respondida por los sujetos de la muestra de estudio.

c) TÉCNICA PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

De acuerdo a la naturaleza de esta investigación el método que se utilizará para analizar los datos será el método cualitativo con el que la información recogida después de la encuesta se procesará utilizando el programa estadístico SPSS versión 2.5, el mismo que otorgará la opción de describir los resultados obtenidos y el coeficiente de correlación entre variables de estudio.

Las hipótesis de trabajo se procesarán a través del método estadístico de fácil manejo y que corresponde al coeficiente de correlación lineal de Pearson que se aplicará a los datos obtenidos luego de la aplicación de la ficha de observación.

Luego de aplicar esta prueba estadística, al hallar el valor de la relación “r” obtendremos el nivel de correlación que existe entre las variables de la investigación.

La aplicación del coeficiente de correlación de Pearson se llevará a cabo gracias al análisis de las tablas procesadas en el SPSS, aplicado para la interpretación individual de las respuestas obtenidas para cada ítems.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE ESTUDIO

a) NIVEL INTERNACIONAL

Cabezas Lourdes y Pérez Y. (2012). Presentaron el trabajo de investigación intitulado “LOS JUEGOS TRADICIONALES INFLUYEN EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LOSCENTROS INFANTILES “DIVINO NIÑO” Y “SANTA CATALINA LABOURE” DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI EN EL PERIODO DE SEPTIEMBRE 2010^a ABRIL 2011– GUÍA DIDÁCTICA”. ESPAÑA. El tipo de estudio es no experimental, el diseño de la investigación es descriptivo, utilizaron la técnica de la entrevista, encuesta y observación directa. Llegaron a las siguientes conclusiones del estudio:

- Tanto los docentes de los Centros de Desarrollo Infantil “Santa Catalina de Laboure” y “Divino Niño”, como los padres de familia,

reconocen la importancia de la aplicación de la estrategia del juego para desarrollar aprendizajes significativos y funcionales en los niños y niñas de nivel inicial, especialmente habilidades y destrezas psicosociales, aun que también afirman que no todas las disciplinas se prestan para trabajar con esa estrategia.

- La práctica de los juegos tradicionales en las distintas zonas geográficas y sociedades, es común y se mantiene vigente de generación en generación en la cultura de los pueblos, así lo reconocen los propios padres de familia quienes también los practicaron en su niñez en sus lugares de residencia.

Los docentes de los Centros de Desarrollo Infantil “Santa Catalina de Laboure” y “Divino Niño” no están muy familiarizados con los juegos tradicionales de la ciudad de Atúntaqui, quizás debido a que no todos los docentes que trabajan en esas instituciones son originarios o residen en la ciudad, tampoco cuentan con el apoyo de su director o autoridad para trabajar con nuevas estrategia de enseñanza aprendizaje de nivel inicial, particularmente con la estrategia del juego en el aula.

Echevarría J. (2005). Presentó el trabajo de investigación intitulado “JUEGOS TRADICIONALES COMO ALTERNATIVAS DE ENSEÑANZA PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE LOS PREESCOLARES DEL MUNICIPIO DE ANTURES DE 4 A 6 AÑOS. ESTADO AMAZONAS. VENEZUELA”. El tipo de estudio es de tipo descriptivo, el diseño de la investigación es no experimental, basada en el uso de los juegos tradicionales,

utilizaron la técnica de la encuesta y el instrumento es un cuestionario. Llegaron a las siguientes conclusiones del estudio:

- En el marco teórico del estudio se presentan diferentes teorías del aprendizaje fundamentadas principalmente en la corriente constructivista de Piaget y Vigostky, las cuales fueron de gran utilidad para planificar juegos tradicionales conducentes al fortalecimiento del desarrollo integral del niño en edad preescolar.

La información obtenida permitió identificar, la deficiente actualización docente en materia de juegos tradicionales, escaso uso de los mismos para facilitar el desarrollo integral de los niños y niñas, los que desfavorecen el óptimo rendimiento escolar.

- Las docentes al inicio del año escolar diagnostican en los niños y niñas las pautas de comportamiento en cada una de las áreas del desarrollo integral, y toman en cuenta las necesidades e intereses de los niños y niñas para planificar las acciones lúdicas en el aula, aspectos que se consideraron como una de las fortalezas detectadas en el diagnóstico realizado, y razón para incorporar en este proceso los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para facilitar el desarrollo integral de los niños y niñas .
- La propuesta juegos tradicionales para fomentar el desarrollo integral del niño de Edad Preescolar (4 a 6 años), es factible de ejecutar, por cuanto en la institución existen los recursos humanos (docentes, alumnos, padres y representantes), materiales y financieros necesarios para planificar, ejecutar y evaluar los juegos tradicionales propuestos. Los recursos que no

se encuentren presentes, son factibles de ubicarlos en la comunidad, por cuanto los padres y representantes entre otros miembros e instituciones de la comunidad educativa los pueden aportar, tal como se evidenció en la consulta realizada en este sentido.

b) NIVEL NACIONAL

Arroyo, A. Soarez C. (2002). Presentaron el trabajo de investigación intitulado “LOS JUEGOS RECREATIVOS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO CON INTEGRACIÓN DE ÁREAS EN LOS ESTUDIANTES DEL 5° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA ESCUELA “JUAN LUCIO SOTO GEREMÍAS” PERÚ. El tipo de estudio es descriptivo, el diseño de la investigación es cuantitativo, utilizaron la técnica de la encuesta, el instrumento el cuestionario. Llegaron a las siguientes conclusiones del estudio:

- Los resultados en dicho trabajo señalaron que la aplicación de los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas es de vital importancia, puesto que las sesiones de aprendizaje se convierten en prácticas con dinamismo, amenas y fundamentalmente socializadoras.
- Deficiente actualización docente en juegos tradicionales y el escaso uso de los mismos para facilitar el desarrollo de los niños y niñas.

Silva, G.(2004). Presentó el trabajo de investigación intitulado “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA ALCANZAR LA

EQUIDAD CUALITATIVA EN LA EDUCACIÓN INICIAL. ENTORNOS LÚDICOS Y OPORTUNIDADES DE JUEGO EN EL CEI Y LA FAMILIA DE LIMA METROPOLITANA. Lima, Perú". El tipo de estudio es no experimental, el diseño de la investigación es descriptivo – comparativo trascendental, utilizo la técnica de la observación natural registros etnográficos y la entrevista. Llegó a las siguientes conclusiones del estudio:

- Las oportunidades efectivas de juego, tanto en el CEI como en el hogar, guardan mayor relación con la actitud hacia el juego de las maestras y los padres de familia y los recursos y materiales de los participantes.
- Los tipos de juego de los niños y niñas parecen ser independientes de los entornos lúdicos específicos, y están relacionados con actividades evolutivamente relevantes que les significan nuevos aprendizajes y desarrollos.
- El enfoque de las maestras, de los padres de familia, y el de cada centro como institución tiene una importante influencia sobre las oportunidades de juego de los niños y niñas participantes en el CEI y en el hogar, lo cual revela la permisividad o rigidez que les otorgan para ejercerlas.
- El entorno lúdico físico en el hogar es la variable que más diferencias presenta de las familias participantes y define en buena parte las oportunidades de juego de los niños y niñas. Sin embargo, esto no llega a tener un impacto en su juego efectivo. Los tipos, calidad y cantidad de juego se presentan de manera

indistinta y variada. Los juegos de tipo motor y simbólico de calidad se hicieron presentes y los enfoques.

C) NIVEL LOCAL

A nivel de la localidad pese a los esfuerzos realizados por los investigadores no existe ningún trabajo de investigación del tema a la actualidad a no ser que exista pero que no fue publicado y puesta a disposición de la colectividad estudiosa.

2.2 BASES TEÓRICAS CIENTIFICAS

2.2.1. DEFINICION DEL JUEGO

Para Winnicott (1982),“El juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida”.

Según Sarlé (2010). De la misma manera, el juego, desde el punto de vista social, es un reflejo de la cultura y la sociedad, y en él se representan las construcciones y desarrollos de un contexto. La niña y el niño juegan a lo que ven y juegan lo que viven resignificándolo, por esta razón el juego es considerado como una forma de elaboración del mundo y de formación cultural, puesto que los inicia en la vida de la sociedad en la cuales están inmersos. En este aspecto, los juegos tradicionales tienen un papel fundamental, en la medida en que configuran una identidad particular y son

transmitidos de generación en generación, principalmente por vía oral, promoviendo la cohesión y el arraigo en los grupos humanos. En este mismo sentido, el proceso por el cual la niña y el niño comparten el mundo de las normas sociales se promueve y practica en los juegos de reglas.

Para Aucoturier. (2004). Desde la perspectiva personal, el juego les permite a las niñas y a los niños y niñas expresar su forma particular de ser, de identificarse, de experimentar y descubrir sus capacidades y sus limitaciones. Armar su propio mundo, destruirlo y reconstruirlo como en el juego de construir y destruir torres; en ese ir y venir constructivo, estructurar se como un ser diferente al otro. En ese tránsito personal del juegos e entra en contacto con los otros en el mismo nivel, siendo todos compañeros y compañeras de juego, compartiendo el mismo estatus de jugadores, sean mayor eso menores. A las niñas y a los niños y niñas les interesa jugar jugando, no haciendo como si jugaran, enfrentándose a los retos y desafíos con seriedad absoluta, encontrando soluciones, lanzando hipótesis, ensayando y equivocándose en la rigidez de una acción dirigida, orientada y subordinada al manejo de contenidos o a la obtención de un producto.

Bruner (1995) propone una serie de características inherentes a la actividad lúdica: no tiene consecuencias frustrantes para la niña o el niño; hay una pérdida de vínculos ente medios y fines; no está vinculada excesivamente a los resultados; permite la flexibilidad; es una proyección del mundo interior y proporción a placer.

Siguiendo en la misma línea, el juego brinda la posibilidad de movilizar estructuras de pensamiento, al preguntarse “qué puedo hacer con este objeto”, y esa partir de ello que los participantes desarrollan su capacidad de observar, de investigar, de asombrarse, de resignificar los objetos y los ambientes y de crear estrategias. Todas estas posibilidades que otorga el juego señalan su importancia en el desarrollo de las niñas y los niños y niñas , y estos aspectos deben ser considerados por las maestras, los maestros y los agentes educativos que construyen ambientes que provocan y son detonantes del juego en la primera infancia. De otra parte, el juego es un lenguaje natural por que es precisamente en esos momentos lúdicos en los que la niña y el niño sienten mayor necesidad de expresar al otro sus intenciones, sus deseos, sus emociones y sus sentimientos. Es en el juego donde el cuerpo dialoga con otros cuerpos para manifestar el placer que le provocan algunas acciones, para proponer nuevas maneras de jugar y para esperar el turno, esperarlo que el otro va a hacer con su cuerpo y preparar el propio para dar respuesta a ese cuerpo que, sin lugar a dudas, merece ser escuchado, interpretado, comprendido, cuestionado. Se encuentra también la capacidad de planear y organizar el juego por medio del lenguaje en expresiones como “digamos que yo era un caballo y me daban de comer “o” aquí era el mercado y vendíamos”. Dadas estas razones, no se puede, de ninguna manera, dejar de lado el juego en la educación inicial. Su presencia no se puede limitar a los momentos de “descanso”, a ser una simple motivación para una actividad, a servir de pasatiempo. No

es posible encasillarlo bajo unos parámetros externos a él mismo, puesto que se traicionaría su esencia como actividad autorregulada y voluntaria.

Malaguzzi (2001). Entonces, hablar del juego en la educación inicial es hablar de promoverla autonomía, de reconocer la iniciativa y la curiosidad infantil como una fuente de comprensión del mundo que los rodea, situación que hacer reconocida y acompañada por las maestras, los maestros y los agentes educativos. Entonces, el juego se convierte en un “contexto de escucha” de las capacidades y potencialidades de las niñas y los niños y niñas , donde las y los maestros y los agentes educativos pueden realmente reconocerlos desde la multiplicidad de sus lenguajes. (El juego en Educación Inicial. Pág. 15 al 18).

2.2.2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Huizínga, Caillois precisaba las características que permiten distinguir el juego de las otras prácticas humanas: El juego se define entonces" como una actividad:

- Libre: A la que el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozosa.
- Separada: Circunscrita en límites de espacio y de tiempos precisos y fijados de antemano.
- Incierta: Cuyo desarrollo no puede determinarse, y cuyo resultado no puede fijarse previamente, dejándose

obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta latitud en la necesidad de inventar;

- Improductiva: Que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno; y, salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conducente a una situación idéntica a la del comienzo de la partida;
- Reglamentada: Sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, única que cuenta.
- Ficticia: Acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria.

Así definidos, los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías:

- 1) Juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone una igualdad de oportunidades al comienzo.
- 2) Juegos basados en el azar, categoría que se opone fundamentalmente a la anterior.
- 3) Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad
- 4) Finalmente los juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de la percepción y de imponer a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. (El niño y el juego. Pág. 8 y 9).

2.2.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO

En la actualidad, no cabe duda que el juego sea uno de los medios que más eficacia y satisfacción haya alcanzado en el aula; esto se debe no sólo por su carácter recreativo y componente de gratificación, sino por la gran cantidad de procesos y actos formativos que permite llevar acabo en las clases. Al respecto, Pimienta (2003), afirma que para el jugador el placer siempre un fin, para los educadores un medio. A pesar de ser esta actividad tan antigua como la humanidad, su poder educativo no fue tomado en consideración hasta que estudios posteriores realizados por la mayoría de pedagogos de la Escuela Nueva demostraron su efectividad como instrumento educativo.

En este mismo sentido y en relación a una formación integral, Cofre sostiene que desde un punto de vista pedagógico, el juego es un gran medio cognoscitivo, afectivo y social. Además de todo lo dicho en relación con la situación de aprendizaje y el desarrollo de la inteligencia, el juego determina capacidades estimables también en formas de conducta que expresan la adquisición de la conciencia del yo, de la afirmación de su personalidad, el autocontrol, la capacidad de observación, el sentido crítico y selectivo, la fuerza imaginativa, el poder creador y hábitos de orden, perseverancia y atención.

Además afirma que el juego ayuda a desarrollar la función simbólica que permite al niño representar algo por su significante. El juego de reglas no sólo desarrolla el pensamiento lógico mediante las abstracciones que supone el descubrimiento de las regularidades y

su generalización, sino que, a la vez favorece el sentido comunitario mediante la aceptación y cumplimiento de esas reglas.

A lo largo de la historia, contrario a lo que el común de las personas han pensado, el desarrollo de la matemática ha estado plenamente relacionado con el juego y la lúdica; realmente quienes han realizado aportes significativos en esta ciencia han pasado tiempo creando y pensando en los juegos que esta área del saber ha ido generando: acertijos, problemas ingeniosos, rompecabezas geométricos y los cuadrados mágicos, son solo una pequeña muestra de que las matemáticas se ha desarrollado paralela a los juegos que ella misma va generando.

En este sentido en el portal de Tetrakys (2008), se afirma que Las matemáticas siempre han tenido un sentido lúdico. Muchas de las profundas reflexiones alrededor de los problemas matemáticos han estado teñidas de una motivación y un reto apasionante que produce placer y sensación de búsqueda y logro. Para Arquímedes, Euclides, Leibniz Einstein las matemáticas tuvieron los trazos de una apasionante aventura del espíritu. Las matemáticas, al igual que están en todo lo que conocemos, se encuentran claramente dibujadas en los juegos y acertijos.

Pero la implementación de juegos en el aula, no sólo contribuye a generar interés y motivación en los niños y niñas, sino que además propicia un ambiente y espacio propio para la construcción del conocimiento matemático, en este sentido Cofre(2006), establece que Las experiencias que logren los niños y niñas en la resolución de

juegos, problemas ingeniosos u otras actividades matemáticas recreativas no sólo aportarán a la motivación por el estudio de la matemática, sino que también pueden constituir un desafío interesante tanto para una acción personal como para un trabajo en equipo. La discusión que se genera en la búsqueda de soluciones permite a los participantes acercarse a procesos de construcción del conocimiento matemático, hecho que fomenta actitudes positivas hacia el quehacer matemático.

Con todo lo expuesto anteriormente, esperamos se genere una motivación por una enseñanza diferente de las matemáticas, y se haga una reflexión constante sobre la forma como estamos exponiendo en el aula este fundamental campo del saber, pues como expresara Pedro Puig Adam en 1958, y como lo escribimos al inicio de la justificación, La matemática ha constituido, tradicionalmente, la tortura de los escolares del mundo entero, y la humanidad ha tolerado esta tortura para sus hijos como un sufrimiento inevitable para adquirir un conocimiento necesario; pero la enseñanza no debe ser una tortura, y no seríamos buenos profesores si no procuráramos, por todos los medios, transformar este sufrimiento en goce. (La enseñanza de los racionales y sus propiedades a través del juego. Pág. 5, 6 y 7).

2.2.4. LOS JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales al ser de todos los tipos, necesariamente estarán enmarcados dentro cualquiera de las cuatro categorías propuestas por Roger Caillois. Y al nombrarlos

como tradicionales de alguna manera se está dando a entender que es un juego que se ha mantenido en el transcurso del tiempo, el que en determinado momento han explorado todas las generaciones de una cultura, abuelos, padres e hijos, los cuales, muy seguramente han disfrutado del juego, probablemente con algunas variaciones, pero de modo general, el mismo que todos jugaron. Son juegos que generalmente poseen reglas sencillas y de fácil recordación, de ahí el éxito de su popularización y permanencia en el tiempo.

M. Hormaza, siguiendo las tesis de R. Caillois y de Huizinga dice: “la mayoría de los juegos provenientes de la cultura tradicional contienen y desarrollan enormes posibilidades de acercamiento al mundo, éstos no motivan ni provocan saberes, comportamientos y actitudes inmediatos. No fueron creados ni surgieron para cumplir un propósito explícito y abiertamente pedagógico. Esto no tiene nada que ver con sus orígenes y con su sentido. Lo que sí motivan y provocan cuando se practican con un deseo de explorar, descubrir y comprender la vida” Hormaza (1993)

Si bien lo planteado es cierto en la medida en la que muy probablemente cuando el juego fue creado, no pasó por una mediación pedagógica, ética y moral; una vez creados podemos aprovecharlos con diversos fines, entre ellos el de la enseñanza, ya en que al ser muy representativos, permiten rescatar valores y tradiciones culturales, enseñar sobre los comportamientos que cada uno debería mantener presentes para una adecuada vida en comunidad; incluso algunos juegos desarrollan habilidades del tipo sensitivo y motor;

estimulan la capacidad de concentración y la memoria; desarrollan las competencias comunicativas y potencian el desarrollo del pensamiento en general.

Con el proceso de globalización propio de las últimas décadas, se han introducido juegos de otras latitudes, pero también, poco a poco, se han ido perdiendo los juegos tradicionales de cada zona, en medio de la nueva inmersión cultural, los juegos cada vez se ven más desplazados por los de tipo electrónicos como los presentados en ataris, nintendos, xbox y juegos de computador; esto no quiere decir que estos últimos no aporten o no desarrollen ninguna capacidad en los niños y niñas o en quienes los juegan, si no que cuando los niños y niñas se ven influenciados por ellos desde muy temprana edad, se pierden muchas posibilidades para interactuar con juegos creativos que contribuyan a su formación desde otros aspectos; lo ideal sería que cuando lleguen a los juegos electrónicos tengan fortalezas motoras, sensitivas, sociales, éticas, comunicativas y de razonamiento bien desarrolladas, para que estos nuevos juegos realmente estimulen el desarrollo cognitivo e integral de los niños y niñas y jóvenes.

En particular, en el trabajo que hemos desarrollado en las comunidades hemos propuesto juegos que no dependen ni de la fuerza física, ni de trucos para resolverlos correctamente, proponemos juegos que estimulan la creatividad y se ciñen a unas reglas claras y bien definidas, las cuales, sin embargo, no agotan las posibilidades del juego; en todos los juegos hemos explorado las posibilidades

matemáticas del mismo, mostrando vertientes para introducirlos en los contenidos propios de la educación básica y media de las comunidades indígenas.

Es importante estudiar y recordar los juegos propios, rescatar los juegos que podrían apoyar cada área del pensamiento, hacer un proceso de reflexión sobre el juego con los niños y niñas y jugarlo, pero no desaprovechar la oportunidad para que los niños y niñas aprendan y enriquezcan su conocimiento, ya que siempre se puede correr el riesgo de caer en la simpleza de jugar por jugar; esto es importante, pero es mucho más significativo cuando el juego tiene una intencionalidad clara. Por eso, la invitación siempre ha sido y será para que permitamos que los niños y niñas y jóvenes aprendan desde la manera más natural, desde lo que más nos gusta hacer a los humanos, desde el juego. (Los juegos tradicionales como mediadores en la enseñanza de conceptos matemáticos. Pág. 7).

2.2.5. TIPOS DE JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales infantiles son un tipo de juegos que se han venido transmitiendo en las familias, desde tiempos antiguos; se aprenden viendo jugar a otros niños y niñas o mayores; están relacionados con el contexto, con los recursos o materiales (plantas, semillas, tizas, cuerdas, Chiwis, latas, etc.) y espacios como patios, pasadizos, patios de los colegios, parques, calles, etc. del entorno de los niños y niñas. Estos juegos son interesantes porque

se adaptan a los intereses y necesidades de los participantes de manera divertida. A través de los juegos tradicionales los niños y niñas conocen parte de la cultura y aprenden a comportarse; se aprecia que en los últimos años los juegos tradicionales ya no se practican, no se jugar en la calle, las casas no tienen patios grandes, ya no se conocen porque han aparecido otros juegos modernos con uso de la tecnología.

En nuestro contexto encontramos diversidad de juegos tradicionales de los que seleccionare los siguientes:

- **Plic- plac**



Número de participantes:

Mínimo 2 jugadores.

Desarrollo:

Una vez establecido el orden de lanzamiento, el jugador elegido tira la piedra o cascara dentro de la casilla 1, sin que toque los bordes. Se salta a la casilla 2 en un pie, y en esa misma posición se recorre casilla por casilla hasta llegar al cielo.

En el cielo se descansa (se apoyan los dos pies), se salta y gira, y se hace el recorrido de nuevo.

Al llegar a la casilla 2 (siempre en un solo pie), se recoge la piedra de la casilla 1 y se salta pasando sobre ella, finalizando ese recorrido.

Los recorridos siguen igual, pero lanzando la piedra o cascar en la casilla 2, y en las demás sucesivamente.

En el último recorrido la piedra o cascara se lanza al cielo.

Si se comete alguna falta, el turno pasa al siguiente jugador.

Quien primero complete sin faltas los diez recorridos gana el juego.

Intensión pedagógica:

Con este juego podemos promover el conteo, escritura de los números, reconocimiento de los números, ubicación espacial, Coordinación y otras competencias como el desarrollo de la motora fina y gruesa, actividad física, que cuente su historia, etc.

Que pase el rey



Número de participantes:

Mínimo de 6 a 8 niños y niñas .

Desarrollo:

Dos jugadores se toman de las manos, estiran los brazos y forman un puente bajo el cual va pasando el resto de jugadores uno de tras del otro, a la vez que se va cantando una canción: Que pase el rey, que ha de pasar, que el hijo del conde se ha de quedar.

El niño que pasa por debajo del puente cuando se dice: “quedará”, queda cogido entre los brazos de los dos jugadores y apartándolo a un lado le preguntan qué fruta o sabor elige de dos acordadas previamente. Ejem: plátano o manzana. Y a sí, formar a parte de un equipo o de otro.

El juego sigue desarrollándose hasta que el último participante ha elegido un equipo.

Luego se pinta una raya en el suelo, y a cada lado de esta se sitúan los niños y niñas y las niñas que formaban el puente seguidos de sus compañeros cogidos por la cintura.

Los niños y niñas y las niñas del puente se cogen de las manos y los dos equipos tiran del contrario para que cruce la raya. Cuando todos los jugadores o jugadoras de un equipo hayan cruzado la línea y hayan pasado al campo contrario el juego concluye con un vencedor o vencedora y un perdedor o perdedora, volviéndose a repetir el juego con nuevos “jugadores de puente”.

Intensión pedagógica:

Con este juego podemos promover que los niños y niñas cuenten cuantos jugadores hay en las filas, cuantos jugadores hacen el puente, diferenciar cuál de las fila es más larga, cual es corta, cuál de las filas esta delante de la línea, cual detrás de la línea y también desarrollar otras capacidades como la resistencia, fuerza, la socialización, expresión, memoria, etc

Tiros o Canicas**Número de participantes:**

Mínimo 2 niños y niñas.

Desarrollo:

Se hace un hoyo en el suelo, el que es la meta del juego.

Los jugadores tiran sus tiros o canicas hacia el hoyo desde una línea que previamente lo ha marcado.

El tiro del jugador que más se acerque al hoyo es el que tirará primero; después este tiene que tirar de los otros tiros para meter el

tiro o canica en el hoyo, si logra hacer entrar en el hoyo todos los tiros, gana el juego quedándose con todos los tiros. Si el jugador no hace entrar el tiro al hoyo continuo el juego el siguiente jugador realizando la misma acción.

Intensión pedagógica:

Con este juego podemos promover que los niños y niñas describan el orden de los tiros, el orden de los jugadores, midan distancias utilizando medidas convencionales y no convencionales, cuenten cuantos tiros tienen, direccionalidad y también desarrollan otras competencias como la motora fina, la expresión, que acuerden sus reglas de juego, esperar turnos, socializarse, escribir un relato o historia, utilizar recursos de la zona como chiwis, porotos, etc

Batisoga:



Número de participantes:

Mínimo 1 a 3 jugadores

Desarrollo:

Este juego se realiza con una cuerda o soga, se realiza saltando, corriendo o caminando, es ejecutado al aire libre y en lugares con espacio.

Intensión pedagógica:

Con este juego podemos promover que los niños y niñas cuenten, midan el largo de las sogas, grosor de las sogas, diferenciar si saltan alto o bajo y también desarrolla otras competencias como actividad física, cantar, motricidad fina y gruesa, socializarse, relatar y describir su historia, etc

Yaces o pispis**Número de participantes:**

Mínimo 2 niños y niñas

Desarrollo:

Los yaces o pispis es un juego en el que principalmente desarrolla la destreza óculo manual de las niñas, se juega sobre una superficie lisa, dura y plana como lo es la superficie de una mesa, mas es común que se juegue sobre el piso.

Intensión pedagógica:

Con este juego podemos promover que los niños y niñas cuenten, agrupen, clasifiquen, realicen secuencias, identifiquen los colores, la forma, ubicación espacial y también otras competencias como describir la textura, desarrollar coordinación motora fina, socializarse, etc.

2.2.6. EL NIÑO Y EL JUEGO

El niño juega porque la actividad lúdica le permite ir estructurando y evolucionando en su personalidad. El carácter competitivo, participativo, comunicativo y va adaptándose a los rasgos que rigen esta personalidad. El niño siente el deseo de ejercer un control y dominio total sobre los demás de establecer una comunicación y relación con los que lo rodean por medio de su propio cuerpo y de crear una fantasía liberadora; y encuentra la posibilidad de realizar estos deseos en la actividad lúdica, lo que la define como auténtica expresión del mundo del niño.

El niño actúa en forma positiva el aspecto social al compartir; en el afectivo ya que se conoce más a sí mismo y a los demás y en el cognoscitivo pues desarrolla su intelecto y destrezas.

Hay distintos tipos de juegos para las diferentes edades. Por ejemplo, el juego funcional que es más que todo de manipulación y exploración hasta los seis meses de edad; de uno a dos años el juego de autoafirmación donde el niño conquista una mayor habilidad motora que le va a dar confianza en sus propios medios, autonomía e iniciativa.

El juego de dos a cuatro años se le denomina simbólico. Aquí predominan los juegos de construcción y destrucción. Se comienza a dar la representación por medio de la imitación y simulación de experiencias agradables pasadas, todavía aquí el juego no es compartido, aunque sí necesita el apoyo de algo o alguien.

Por último, el juego pre-social que va de los cuatro a seis años. El niño busca compañeros para sus actividades, pero no es una actividad social ya que el niño ve a sus amigos como si se tratara de juguetes, lo que se denomina juego asociativo.

A esta edad aún no son capaces de organizar un juego, se limitan a asociar se y representar cada uno un papel de forma personal dentro de esa comunidad. (El juego en los niños y niñas : enfoque teórico, pág. 10).

2.2.7. LA PEDAGOGÍA Y EL JUEGO

Según los tipos de sociedades, el juego se integra o no en la educación; es aceptado y estimulado, o bien rechazado como obstáculo para la productividad del ciudadano.

No obstante, cualquiera que sea la actitud de una sociedad frente a los juegos infantiles, éstos tienen siempre un papel esencial en la educación. Puede decirse incluso que el juego funciona como una verdadera institución educativa fuera de la escuela. Los pedagogos ansiosos de renovación no podían permanecer indiferentes ante las considerables posibilidades ofrecidas por las actividades lúdicas. Ya en la antigüedad y durante el Renacimiento, algunos filósofos habían subrayado la importancia del juego. Sin embargo, en los países europeos en proceso de industrialización el juego fue considerado como cosa inútil y aun perjudicial, y fueron precisos los primeros trabajos de Claparé de en 1916 para rehabilitarlas actividades lúdicas a los ojos de los pedagogos más avanzados. En su investigación sobre las posibilidades de educación de los deficientes mentales, el doctor Ovide Decroly debía llamar la atención sobre las utilizaciones prácticas de esta verdadera herramienta pedagógica. Después de él, la pedagogía activa basada en los trabajos de Célestin Freinet se esfuerza por infundir a la escuela un verdadero espíritu de juego, es decir de entusiasmo, de creatividad, de descubrimiento. El juego no puede empero sustituir enteramente a la escuela, y el pedagogo, en esta materia, debe estar informado y ser prudente. Como dice J. Châteaueu, el propio

niño percibe frecuentemente el juego como una actividad infantil, opuesta a las tareas serias del adulto, y reclama algunas veces trabajos más tradicionales, que exijan de él un esfuerzo consciente y sostenido. (El niño y el juego. Pág. 10).

2.2.8. FUNCIÓN EDUCATIVA DEL JUEGO

No hay que extrañarse de que el juego, espacio acotado por la sociedad para que puedan desahogarse libremente las fuerzas reprimidas por ello, constituye a la vez una válvula de seguridad vital y una verdadera institución educativa espontánea. El juego asumía esta función antes de que existiera la escuela, y la asume todavía, antes de la escuela o paralelamente a ella. Mediante el juego se transmiten tecnologías o conocimientos prácticos, y aun conocimientos en general. Sin los primeros conocimientos debidos al juego, el niño no podría aprender nada en la escuela; se encontraría irremediabilmente separado del entorno natural y del entorno social. Jugando el niño se inicia en los comportamientos del adulto, en el papel que tendrá que desempeñar más tarde; desarrolla sus aptitudes físicas, verbales, intelectuales y su capacidad para la comunicación. Institución que penetra la sociedad entera, el juego constituye un factor de comunicación más amplio que el lenguaje verbal; abre el diálogo entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos; permite el contacto entre el psicópata y su terapeuta.

Por su aspecto institucional, por el carácter arbitrario de sus reglas y su forma de transmisión casi obligatoria, por la estructura jerarquizada del grupo de jugadores, el juego constituye una micro sociedad a través de la cual el niño realiza su primer aprendizaje de la vida social. Jean Piaget, observando los juegos de canica de los niños y niñas de la región de Ginebra, constataba la manera inmutable como se transmitían unas "leyes" cuyo carácter obligatorio aceptaba espontáneamente cada niño sin tenerla menor idea de las maneras y de las personas que habían intervenido en la transmisión de esas "leyes". Así ocurre con los diversos modelos culturales.

"En los juegos colectivos, el niño aprende a situarse en el marco de estructuras definidas y jerarquizadas. Este descubrimiento le lleva a comprenderse como miembro del grupo, a determinar su estatuto personal, y después a percibir el grupo en relación consigo mismo y con otros grupos".

Mediante el juego se realiza la acogida o el rechazo del recién llegado. Jugando interiorizan los niños y niñas los valores éticos de la sociedad a la que pertenecen. El grupo o la asociación de niños y niñas asumen un papel esencial. "Muy pronto se mezclan los niños y niñas de toda una aldea o de todo un barrio: las individualidades se yuxtaponen, las actividades son ante todo paralelas y después poco a poco se interfieren para hacerse finalmente comunes, con una madurez que se adquiere rápidamente. En el interior de la sociedad infantil se instaura así una especie de

educación mutua que se ejerce más o menos al margen del mundo adulto y en la que quizá no sea exagerado ver el factor de socialización preponderante en un medio con su rutinario". Y concluye: "En el grupo de edad organizado como verdadera institución educativa el niño encuentra un medio diferente de la familia en el que el aprendizaje de la vida social puede realizarse fuera de los vínculos demasiado estrechos de afectos, pertenencia y dependencia. En la atmósfera que respira allí se encuentra en germen la que caracterizará más tarde la vida pública del adulto. La sociedad se le aparece en un aspecto nuevo, por etapas sucesivas, se prepara para entrar en ella y responder a todas sus exigencias".

Por supuesto que esta institución lúdica educativa es vehículo no sólo de la herencia cultural, sino también de ciertas normas sociales, sin dejar de respetar el juego, el educador puede, esforzarse por proponer modelos nuevos. Una de las más importantes cualidades del juego consiste en será la vez una gente de transmisión particularmente eficaz y un espacio siempre disponible para la innovación y la creatividad. Más de una vez, por su contenido tecnológico o ideológico, los juegos infantiles pueden adelantarse en relación con el medio social y constituir una fuente viva de intención y de progreso. Toda sociedad que aspira al desarrollo debe pues conceder un lugar preponderante al juego, sin dejar de vigilar todos los signos precursores de su decadencia. En los países industriales, en los que el niño, glorificado y confinado en su papel de niño, se ve a la vez frustrado del sentimiento de una real

diferencia con el adulto con el que comparte el lenguaje, los espectáculos, la manera de vestir, etc., tiene lugar a menudo a una pérdida dramática de las facultades lúdicas simbólicas por las estructuras comerciales y publicitarias de una sociedad de consumo. (El niño y el juego. pág. 16, 17).

2.2.9. DIMENSIONES DEL JUEGO

a. LA DIMENSIÓN DIDÁCTICA – PEDAGÓGICA

El Jardín de Infantes estuvo asociado a la imagen del juego como método y a la figura de Froebel (1782-1852). “El juego es para el niño la felicidad y más que esto es una necesidad imperiosa; aprovechar esta propensión natural es el objeto y la base del sistema inventado por Froebely a la que se le ha dado el nombre de ‘Jardines de Infantes’”(MiraLópezyHomar,1939: 229).

El ideal pedagógico esta expresado en el logro de la autonomía y la espontaneidad de la persona. Un niño no dominado por la naturaleza y con el alma abierta a los deberes morales, cuya principal ocupación es el juego.

Tal como señala Salotti, el Jardín de Infantes “quedó perfectamente estructurado por su creador: juego, actividad, ocupaciones, manualidades, educación delos sentidos, lenguaje: poesías, cantos, rondas, narraciones.

Rosa Agazz estructuró las actividades prácticas, la huerta, el jardín, el museo, las contraseñas, los trabajos manuales.

Montessori introdujo en el jardín las piezas de su equipo científicamente elaboradas y lanzó el grito de libertad e individualidad.

Decroly tomó el jardín y plantó en él el concepto del interés. Le agregó los juegos educativos, aconsejó que funcionara en contacto con la naturaleza para completar el sentido de libertad y finalmente, lanzó el concepto de globalización.

Este modo de plantear la tarea cotidiana lo encontramos ejemplificado en uno de los primeros documentos sobre el método froebeliano en el Jardín de Infantes, escrito por Rosario Vera Peñaloza elabora un estudio comparativo de los sistemas froebeliano y Montessori, de este informe, tomamos la descripción del horario del Kindergarten del jardín de Infantes mendocino Vera Peñaloza (1915). (El juego y educación Inicial. Pág. 17).

b. LA DIMENSIÓN POLÍTICO – PEDAGÓGICA

Desde una perspectiva política pedagógica contamos con diferentes documentos que plantean el lugar del juego en la educación del niño pequeño. Algunos tienen carácter mundial, como la Convención sobre los Derechos del Niño (1989). A partir de este marco, cada jurisdicción especifica el lugar del juego para las prácticas de enseñanza de sus escuelas o salas infantiles. Por su importancia para la comprensión del lugar del juego en la escuela infantil, nos detendremos en tres de estos documentos.

La Convención por los Derechos del Niño (ONU, 1989) señala: “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”. En este artículo, por su carácter creativo y auto motivado, el juego es reconocido en el marco de otras actividades (culturales y artísticas) propias del ser humano. Situarlo como un derecho del niño supone arbitrar los medios para que, en los diferentes lugares donde los niños y niñas asisten, se atienda a este modo de usar la imaginación, conocer y expresarse. (El juego y educación Inicial. Pág. 24).

c. LA DIMENSIÓN PEDAGÓGICO – DIDÁCTICA

Así como el juego aparece con mayor definición en los documentos oficiales, también su lugar en las salas de educación inicial se ha definido con mayor precisión tanto en la literatura técnica (Malajovich, 2000; Sarlé, 2001, 2006, 2008; Ullúa, 2007) como en los diseños curriculares.

En estos marcos, el juego aparece como un recurso de tipo:

- Motivacional (ejemplo: Reunir al grupo disperso, presentar una actividad, etc.)
- Un modo de ocupar un tiempo de espera (de los compañeros al término de una actividad, entre una actividad y otra, etc.)
- Como facilitador de un desplazamiento o cambio de lugar o simplemente como la forma de darle un “tinte lúdico” a una

rutina (ejemplo: “caminar como enanitos hasta la sala de música, etc.).

- ✓ Un tiempo para el niño, especialmente en torno a los momentos de juego en el patio o en la sala como posibilidad de “juego libre” (ejemplo: Juego libre en rincones).
- ✓ Una estructura didáctica típica del Nivel Inicial (ejemplo: juego dramático, juego trabajo, trabajo juego, juego centralizador, juego proyecto, etc.).
- ✓ Un medio para enseñar contenidos (ejemplo: Jugar a las cartas como forma de resolver problemas con números; jugar al supermercado como actividad de sistematización en Ciencias Sociales, etc.).

En este último aspecto, el juego ha ganado fuerza en los últimos años, al aparecer como referente en diferentes iniciativas vinculadas con la enseñanza de contenidos específicos de diversas áreas disciplinares. Por ejemplo, en los “Cuadernos para el Aula”, se proponen una serie de trayectos que permiten conjugar el aprendizaje de contenidos, desde diferentes disciplinas a partir de propuestas de juegos. Entre los recorridos encontramos: “Juegos y juguetes” desde la mirada de las Ciencias Sociales, que presenta una serie de relatos sobre juegos y juguetes de los pueblos originarios y posibilidades para jugar y enseñar estos temas en las salas; “Zona Fantástica” como propuesta de abordaje desde la

plástica ofrece ideas para desarrollar la imaginación a través de las ilustraciones, la creación plástica, la observación de obras de arte, la conversación y el juego dramático; “números en juego”, en el marco de los juegos con reglas convencionales, abre a una diversidad de propuestas para enseñar contenidos vinculados al área de matemática.

Estos materiales presentan recorridos diversos sumamente útiles para la acción del maestro. Asimismo, proponen una serie de actividades que permiten jugar y tematizar acerca del juego aun cuando no resuelvan su inclusión como contenido. (El juego y educación Inicial. Pág. 27 y 28).

2.2.10. PENSAMIENTO MATEMÁTICO

Las primeras actitudes hacia el conocimiento, se sitúan en la primera infancia: la capacidad de observar, hacer suposiciones y verificarlas, corresponden a una actitud cognitiva, que se manifiesta en el contexto cotidiano, al enfrentarse a una situación problemática concreta. Desde la infancia el niño tiene la posibilidad de ir desarrollando una forma de abordar las situaciones y preguntas que le plantea la observación y acción en su entorno inmediato.

El infante es un “aprendiz activo”, que explora, conjetura, interpreta, y construye progresivamente su realidad. Antes de disponer del lenguaje y de verbalizar, el infante es capaz de hacer conjeturas e

hipótesis sobre los fenómenos que lo rodean y el devenir de los sistemas con que interactúa.

La actividad lógico matemática contribuye también al desarrollo del pensamiento creativo, la capacidad de análisis y de crítica, y a la formación de actitudes como la confianza en sus propias habilidades, la perseverancia en la búsqueda de soluciones y el gusto por aprender. En la aproximación a la realidad, las niñas y los niños y niñas descubren y exploran los espacios vitales y van estableciendo progresivamente relaciones de ubicación con y entre los objetos. (Diseño Curricular Nacional. Pág. 59)

2.2.11. LAS SITUACIONES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE CAPACIDADES MATEMÁTICAS

Es indiscutible que el juego tiene un rol muy importante y significativo en la vida de los niños y niñas; 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 y niñas 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 y niñas 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 y niñas 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 de nuestro nivel, porque permite partir desde lo vivencial a lo concreto. Debido a que el cuerpo y el movimiento son las bases para iniciar a los niños y niñas, 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 y niñas de una manera divertida despertando el placer por aprender, adquiriendo significados y usándolos en situaciones nuevas. En esta dinámica, los niños y niñas 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 desacierto.

Por consiguiente, las actividades lúdicas:

- Son actividades naturales que desarrollan los niños y niñas 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. Rutas del Aprendizaje, Versión 2015. (Área curricular Matemática 3, 4 y 5 años de Educación Inicial. Pág. 18 y 19).

2.2.12. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES MATEMÁTICAS

Los niños y niñas se enfrentan a retos que demanda la sociedad. En este contexto, las actividades de aprendizaje deben orientar a que nuestros niños y niñas sepan actuar con pertinencia y eficacia, en su rol de ciudadanos.

Esto involucra el desarrollo de un conjunto de competencias, capacidades y conocimientos que faciliten la

comprensión, construcción y aplicación de una matemática para la vida y el trabajo.

Por esta razón, el tránsito por la Educación Básica Regular debe permitir desarrollar una serie de competencias y capacidades, las cuales se definen como la facultad de toda persona para actuar conscientemente sobre la realidad, sea para resolver un problema o cumplir un objetivo, haciendo uso flexible y creativo de los conocimientos, habilidades, destrezas, información o herramientas que se tengan disponibles y se consideren pertinentes a una situación o contexto particular (MINEDU, 2014).

Tomando como base esta concepción es que se promueve el desarrollo de aprendizajes en matemática explicitados en cuatro competencias. Estas, a su vez, se describen como el desarrollo de formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones, donde los niños y niñas construyen modelos, usa estrategias y generan procedimientos para la resolución de problemas, apelan a diversas formas de razonamiento y argumentación, realizan representaciones gráficas y se comunican con soporte matemático.

Según Freudenthal (citado por Bressan, 2004), el actuar matemáticamente consistiría en mostrar predilección por:

- Usar el lenguaje matemático para comunicar sus ideas o argumentar sus conclusiones; es decir, para describir elementos concretos, referidos a contextos específicos de la matemática, hasta el uso de variables convencionales y lenguaje funcional.

- Cambiar de perspectiva o punto de vista y reconocer cuándo una variación en este aspecto es incorrecta dentro de una situación o un problema dado.
- Captar cuál es el nivel de precisión adecuado para la resolución de un problema dado.
- Identificar estructuras matemáticas dentro de un contexto (si es que las hay) y abstenerse de usar la matemática cuando esta no es aplicable.
- Tratar la propia actividad matemática como materia prima para la reflexión, con miras a alcanzar un nivel más alto de pensamiento.

De otro lado, pensar matemáticamente se define como el conjunto de actividades mentales u operaciones intelectuales que llevan al estudiante a entender y dotar de significado a lo que le rodea, resolver un problema sobre conceptos matemáticos, tomar una decisión o llegar a una conclusión, en los que están involucrados procesos como la abstracción, justificación, visualización, estimación, entre otros (Cantoral, 2005; Molina, 2006; Carretero y Ascencio, 2008).

Las competencias propuestas en la Educación Básica Regular se organizan sobre la base de cuatro situaciones. La definición de estas cuatro situaciones se sostiene en la idea de que la matemática se ha desarrollado como un medio para describir, comprender e interpretar los fenómenos naturales y sociales que han motivado el desarrollo de determinados procedimientos y conceptos matemáticos propios de cada situación. En este sentido,

la mayoría de países ha adoptado una organización curricular basada en estos fenómenos, en la que subyacen numerosas clases de problemas, con procedimientos y conceptos matemáticos propios de cada situación. Por ejemplo, fenómenos como la incertidumbre, que pueden descubrirse en muchas situaciones habituales, necesitan ser abordados con estrategias y herramientas matemáticas relacionadas con la probabilidad. Asimismo, fenómenos o situaciones de equivalencias o cambios necesitan ser abordados desde el álgebra; las situaciones de cantidades se analizan y modelan desde la aritmética o los números; las de formas, desde la geometría.

Por las razones descritas, las competencias se formulan como actuar y pensar matemáticamente a través de situaciones de cantidad; regularidad, equivalencia y cambio; forma, movimiento y localización; gestión de datos e incertidumbre.

2.2.13. COMPETENCIAS MATEMÁTICAS

- Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.
- Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.
- Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.
- Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e incertidumbre.

Para el estudio del siguiente trabajo de investigación opte seleccionar una sola competencia con sus capacidades para hacer viable el trabajo.

2.2.13.1. ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD.

En la actualidad, la presencia de la información cuantitativa se ha incrementado de forma considerable. Este hecho exige al ciudadano construir modelos de situaciones en las que se manifiesta el sentido numérico y de magnitud, lo cual va de la mano con la comprensión del significado de las operaciones y la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación.

Actuar y pensar en situaciones de cantidad implica resolver problemas relacionados con cantidades que se pueden contar y medir para desarrollar progresivamente el sentido numérico y de magnitud, la construcción del significado de las operaciones, así como la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación. Toda esta comprensión se logra a través del despliegue y la interrelación de las capacidades de matematizar, comunicar y representar ideas matemáticas, elaborar y usar estrategias para resolver problemas o al razonar y argumentar a través de conclusiones y respuestas.

Treffers (citado por Jan de Lange) hace hincapié en la importancia de la capacidad de manejar números y datos, y de

evaluar los problemas y situaciones que implican procesos mentales y de estimación en contextos del mundo real.

Por su parte, The International Life Skills Survey (Policy Research Initiative Statistics Canada, 2000) menciona que es necesario poseer “un conjunto de habilidades, conocimientos, creencias, disposiciones, hábitos de la mente, comunicaciones, capacidades y habilidades para resolver problemas que las personas necesitan para participar eficazmente en situaciones cuantitativas que surgen en la vida y el trabajo”.

2.2.14 CAPACIDADES:

- **Matematiza situaciones.-** Expresar problemas diversos en modelos matemáticos relacionados con los números y las operaciones.
- **Comunica y representa ideas Matemáticas.-** Expresar el significado de los números y las operaciones de manera oral y escrita haciendo uso de diferentes representaciones y lenguaje matemático.
- **Elabora y usa estrategias.-** Planificar, ejecutar y valorar estrategias heurísticas, procedimientos de cálculo, comparación, estimación, usando diversos recursos para resolver problemas.
- **Razona y argumenta generando ideas matemáticas.-** Justificar y validar conclusiones, supuestos, conjeturas e hipótesis respaldadas en significados y propiedades de los números y las operaciones.

Lo dicho anteriormente, pone de manifiesto la importancia de promover aprendizajes vinculados con el desarrollo de la aritmética asociada a la idea de cantidad, lo cual implica lo siguiente:

- Conocer los múltiples usos que le damos.
- Realizar procedimientos como conteo, cálculo y estimación de cantidades.
- Comprender las relaciones y las operaciones.
- Comprender el Sistema de Numeración Decimal.
- Reconocer patrones numéricos.
- Utilizar números para representar atributos medibles de objetos del mundo real.
- Representar los números en sus variadas formas.
- Comprender el significado de las operaciones con cantidades y magnitudes.

2.3 JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales al ser de todos los tipos, necesariamente estarán enmarcados dentro cualquiera de las cuatro categorías propuestas por Roger Caillois. Y al nombrarlos como tradicionales de alguna manera se está dando a entender que es un juego que se ha mantenido en el transcurso del tiempo, el que en determinado momento han explorado todas las generaciones de una cultura, abuelos, padres e hijos, los cuales, muy seguramente han disfrutado del juego, probablemente con algunas variaciones,

pero de modo general, el mismo que todos jugaron. Son juegos que generalmente poseen reglas sencillas y de fácil recordación, de ahí el éxito de su popularización y permanencia en el tiempo.

M. Hormaza(1993), siguiendo las tesis de R. Caillois y de Huizinga dice: “la mayoría de los juegos provenientes de la cultura tradicional contienen y desarrollan enormes posibilidades de acercamiento al mundo, éstos no motivan ni provocan saberes, comportamientos y actitudes inmediatos. No fueron creados ni surgieron para cumplir un propósito explícito y abiertamente pedagógico. Esto no tiene nada que ver con sus orígenes y con su sentido. Lo que sí motivan y provocan cuando se practican con un deseo de explorar, descubrir y comprender la vida” (Los juegos tradicionales como mediadores en la enseñanza de conceptos matemáticos. Pág. 7).

2.4 PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO

Las primeras actitudes hacia el conocimiento, se sitúan en la primera infancia: la capacidad de observar, hacer suposiciones y verificarlas, corresponden a una actitud cognitiva, que se manifiesta en el contexto cotidiano, al enfrentarse a una situación problemática concreta. Desde la infancia el niño tiene la posibilidad de ir desarrollando una forma de abordar las situaciones y preguntas que le plantea la observación y acción en su entorno inmediato.

El infante es un “aprendiz activo”, que explora, conjetura, interpreta, y construye progresivamente su realidad. Antes de disponer del lenguaje y de verbalizar, el infante es capaz de hacer conjeturas e hipótesis sobre los fenómenos que lo rodean y el devenir de los sistemas con que interactúa.

La actividad lógico matemática contribuye también al desarrollo del pensamiento creativo, la capacidad de análisis y de crítica, y a la formación de actitudes como la confianza en sus propias habilidades, la perseverancia en la búsqueda de soluciones y el gusto por aprender. En la aproximación a la realidad, las niñas y los niños y niñas descubren y exploran los espacios vitales y van estableciendo progresivamente relaciones de ubicación con y entre los objetos. (Diseño Curricular Nacional. Pág. 59)

CAPITULO III

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Estructura de la encuesta

JUEGO 1: PLIC-PLAC

VARIABLE 1. Juegos tradicionales

DIMENSIONES	INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Dimensión Didáctica - Pedagógica	1 Durante el desarrollo de la sesión de clase promueve los juegos tradicionales para socializarlos mediante actividades.			
	2 Desde su punto de vista los niños y niñas sienten el placer al jugar y que ellos dan variaciones a los juegos tradicionales.			
	3 Usted realiza problematizaciones sencillas con los niños y niñas través de los juegos tradicionales para que ellos los resuelvan y desarrollen la autonomía.			
Dimensión	4 Si usted ejecuta juegos tradicionales los alumnos demuestra imaginación y creatividad.			
	5 Si se desarrolla juegos tradicionales se atiende a cada niño.			

Político - Pedagógica	6	Durante el desarrollo de los juegos tradicionales se propicia que los niños y niñas utilicen instrucciones y un adecuado lenguaje.			
Dimensión Pedagógica - Didáctica	7	Al desarrollar los juegos tradicionales propone a los niños y niñas conteos y comprenda las relaciones y operaciones.			
	8	Al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños y niñas utilicen patrones numéricos.			
	9	Al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños y niñas desarrollen operaciones con cantidades y magnitudes utilizando relaciones espaciales.			

V2. Pensamiento lógico matemático.

DIMENSIONES	INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Matematiza situaciones	10 Mediante los juegos tradicionales pueden los niños y niñas identificar cantidades y realicen acciones de agregar o quitar.			
	11 Es posible promover que a través de los juegos tradicionales el uso de algunos recursos de la comunidad y/o reciclados.			
	12 En el desarrollo de la sesión es posible que a través de los juegos tradicionales se promueva el trabajo en equipo e individualmente			
	13 ¿Usted promueve que los niños y niñas demuestren en la ejecución de los juegos tradicionales los conocimientos matemáticos con los que cuentan?			
	14 ¿Se puede propiciar que los niños y niñas demuestren a través de los juegos tradicionales la agrupación de objetos con un solo criterio y que expresen la acción realizada?			
	15 Se puede propiciar que los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresen comparaciones			

Comunica y representa ideas matemáticas	de objetos (muchos, pocos, algunos, más que, menos que)			
	16 Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresan duración de eventos (antes, después, ayer, hoy, mañana)			
	17 Mediante los juegos tradicionales los niños y niñas expresan el peso de los objetos (este pesa más que, este pesa menos que)			
	18 A través de los juegos tradicionales los niños y niñas expresan con sus propias palabras lo que comprenden del problema.			
Razona y argumenta generando ideas matemáticas	19 Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales explican con su propio lenguaje el criterio que usaron para ordenar objetos.			
	20 Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales explican con su propio lenguaje el procedimiento que usaron para ordenar y agrupar objetos.			
	21 Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales hacen uso de la matemática en sus actividades cotidianas.			

Estructura de la encuesta

JUEGO 2: Que pase el rey

VARIABLE 1. Juegos tradicionales

DIMENSIONES	INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Dimensión	1. Durante el desarrollo de la sesión de clase promueve los juegos tradicionales para socializarlos mediante actividades.			
	2. Desde su punto de vista los niños y niñas sienten el placer al jugar y que ellos dan variaciones a los juegos tradicionales.			

Didáctica - Pedagógica	3. Usted realiza problematizaciones sencillas con los niños y niñas través de los juegos tradicionales para que ellos los resuelvan y desarrollen la autonomía.			
Dimensión Político - Pedagógica	4. Si usted ejecuta juegos tradicionales los alumnos demuestra imaginación y creatividad.			
	5. Si se desarrolla juegos tradicionales se atiende a cada niño.			
	6. Durante el desarrollo de los juegos tradicionales se propicia que los niños y niñas utilicen instrucciones y un adecuado lenguaje.			
Dimensión Pedagógica - Didáctica	7. Al desarrollar los juegos tradicionales propone a los niños y niñas conteos y comprenda las relaciones y operaciones.			
	8. Al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños y niñas utilicen patrones numéricos.			
	9. Al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños y niñas desarrollen operaciones con cantidades y magnitudes utilizando relaciones espaciales.			

VARIABLE 2. Pensamiento lógico matemático.

DIMENSIONES	INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Matematiza situaciones	10. Mediante los juegos tradicionales pueden los niños y niñas identificar cantidades y realicen acciones de agregar o quitar.			
	11. Es posible promover que a través de los juegos tradicionales el uso de algunos recursos de la comunidad y/o reciclados.			
	12. En el desarrollo de la sesión es posible que a través de los juegos tradicionales se promueva el trabajo en equipo e individualmente			
	13. ¿Usted promueve que los niños y niñas demuestren en la ejecución de los juegos tradicionales los conocimientos matemáticos con los que cuentan?			

Comunica y representa ideas matemáticas	14. ¿Se puede propiciar que los niños y niñas demuestren a través de los juegos tradicionales la agrupación de objetos con un solo criterio y que expresen la acción realizada?			
	15. Se puede propiciar que los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresen comparaciones de objetos (muchos, pocos, algunos, más que, menos que)			
	16. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresan duración de eventos (antes, después, ayer, hoy, mañana)			
	17. Mediante los juegos tradicionales los niños y niñas expresan el peso de los objetos (este pesa más que, este pesa menos que)			
	18. A través de los juegos tradicionales los niños y niñas expresan con sus propias palabras lo que comprenden del problema.			
Razona y argumenta generando ideas matemáticas	19. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales explican con su propio lenguaje el criterio que usaron para ordenar objetos.			
	20. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales explican con su propio lenguaje el procedimiento que usaron para ordenar y agrupar objetos.			
	21. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales hacen uso de la matemática en sus actividades cotidianas.			

Estructura de la encuesta

JUEGO 3: Tiros o canicas

VARIABLE 1. Juegos tradicionales

DIMENSIONES	INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Dimensión Didáctica - Pedagógica	1. Durante el desarrollo de la sesión de clase promueve los juegos tradicionales para socializarlos mediante actividades.			
	2. Desde su punto de vista los niños y niñas sienten el placer al jugar y que ellos dan variaciones a los juegos tradicionales.			
	3. Usted realiza problematizaciones sencillas con los niños y niñas través de los juegos tradicionales para que ellos los resuelvan y desarrollen la autonomía.			
Dimensión Político - Pedagógica	4. Si usted ejecuta juegos tradicionales los alumnos demuestra imaginación y creatividad.			
	5. Si se desarrolla juegos tradicionales se atiende a cada niño.			
	6. Durante el desarrollo de los juegos tradicionales se propicia que los niños y niñas utilicen instrucciones y un adecuado lenguaje.			
Dimensión Pedagógica - Didáctica	7. Al desarrollar los juegos tradicionales propone a los niños y niñas conteos y comprenda las relaciones y operaciones.			
	8. Al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños y niñas utilicen patrones numéricos.			
	9. Al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños y niñas desarrollen operaciones con cantidades y magnitudes utilizando relaciones espaciales.			

V2. Pensamiento lógico matemático.

DIMENSIONES	INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Matematiza situaciones	10. Mediante los juegos tradicionales pueden los niños y niñas identificar cantidades y realicen acciones de agregar o quitar.			
	11. Es posible promover que a través de los juegos tradicionales el uso de algunos recursos de la comunidad y/o reciclados.			
	12. En el desarrollo de la sesión es posible que a través de los juegos tradicionales se promueva el trabajo en equipo e individualmente			
Comunica y representa ideas matemáticas	13. ¿Usted promueve que los niños y niñas demuestren en la ejecución de los juegos tradicionales los conocimientos matemáticos con los que cuentan?			
	14. ¿Se puede propiciar que los niños y niñas demuestren a través de los juegos tradicionales la agrupación de objetos con un solo criterio y que expresen la acción realizada?			
	15. Se puede propiciar que los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresen comparaciones de objetos (muchos, pocos, algunos, más que, menos que)			
	16. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresan duración de eventos (antes, después, ayer, hoy, mañana)			
	17. Mediante los juegos tradicionales los niños y niñas expresan el peso de los objetos (este pesa más que, este pesa menos que)			
	18. A través de los juegos tradicionales los niños y niñas expresan con sus propias palabras lo que comprenden del problema.			
	19. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales explican con su propio lenguaje el criterio que usaron			

Razona y argumenta generando ideas matemáticas	para ordenar objetos.			
	20. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales explican con su propio lenguaje el procedimiento que usaron para ordenar y agrupar objetos.			
	21. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales hacen uso de la matemática en sus actividades cotidianas.			

Estructura de la encuesta

JUEGO 4 : Bati-soga

VARIABLE 1. Juegos tradicionales

DIMENSIONES	INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Dimensión Didáctica - Pedagógica	1. Durante el desarrollo de la sesión de clase promueve los juegos tradicionales para socializarlos mediante actividades.			
	2. Desde su punto de vista los niños y niñas sienten el placer al jugar y que ellos dan variaciones a los juegos tradicionales.			
	3. Usted realiza problematizaciones sencillas con los niños y niñas través de los juegos tradicionales para que ellos los resuelvan y desarrollen la autonomía.			
Dimensión Político - Pedagógica	4. Si usted ejecuta juegos tradicionales los alumnos demuestra imaginación y creatividad.			
	5. Si se desarrolla juegos tradicionales se atiende a cada niño.			
	6. Durante el desarrollo de los juegos tradicionales se propicia que los niños y niñas utilicen instrucciones y un adecuado lenguaje.			
	7. Al desarrollar los juegos tradicionales propone a los niños y niñas conteos y comprenda las relaciones y operaciones.			

Dimensión Pedagógica - Didáctica	8. Al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños y niñas utilicen patrones numéricos.			
	9. Al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños y niñas desarrollen operaciones con cantidades y magnitudes utilizando relaciones espaciales.			

V2. Pensamiento lógico matemático.

DIMENSIONES	INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Matematiza situaciones	10. Mediante los juegos tradicionales pueden los niños y niñas identificar cantidades y realicen acciones de agregar o quitar.			
	11. Es posible promover que a través de los juegos tradicionales el uso de algunos recursos de la comunidad y/o reciclados.			
	12. En el desarrollo de la sesión es posible que a través de los juegos tradicionales se promueva el trabajo en equipo e individualmente			
Comunica y representa ideas matemáticas	13. ¿Usted promueve que los niños y niñas demuestren en la ejecución de los juegos tradicionales los conocimientos matemáticos con los que cuentan?			
	14. ¿Se puede propiciar que los niños y niñas demuestren a través de los juegos tradicionales la agrupación de objetos con un solo criterio y que expresen la acción realizada?			
	15. Se puede propiciar que los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresen comparaciones de objetos (muchos, pocos, algunos, más que, menos que)			
	16. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresan duración de eventos (antes, después, ayer, hoy, mañana)			
	17. Mediante los juegos tradicionales los niños y niñas expresan el peso de los objetos (este pesa más que, este pesa menos que)			

	18. A través de los juegos tradicionales los niños y niñas expresan con sus propias palabras lo que comprenden del problema.			
Razona y argumenta generando ideas matemáticas	19. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales explican con su propio lenguaje el criterio que usaron para ordenar objetos.			
	20. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales explican con su propio lenguaje el procedimiento que usaron para ordenar y agrupar objetos.			
	21. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales hacen uso de la matemática en sus actividades cotidianas.			

Estructura de la encuesta

JUEGO 5: Yaces o pispis

VARIABLE 1. Juegos tradicionales

DIMENSIONES	INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Dimensión Didáctica - Pedagógica	1. Durante el desarrollo de la sesión de clase promueve los juegos tradicionales para socializarlos mediante actividades.			
	2. Desde su punto de vista los niños y niñas sienten el placer al jugar y que ellos dan variaciones a los juegos tradicionales.			
	3. Usted realiza problematizaciones sencillas con los niños y niñas través de los juegos tradicionales para que ellos los resuelvan y desarrollen la autonomía.			
Dimensión Político - Pedagógica	4. Si usted ejecuta juegos tradicionales los alumnos demuestra imaginación y creatividad.			
	5. Si se desarrolla juegos tradicionales se atiende a cada niño.			
	6. Durante el desarrollo de los juegos tradicionales se propicia que los niños y niñas utilicen instrucciones y un adecuado lenguaje.			
	7. Al desarrollar los juegos tradicionales propone a los niños y niñas conteos y comprenda las relaciones y operaciones.			

Dimensión Pedagógica - Didáctica	8. Al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños y niñas utilicen patrones numéricos.			
	9. Al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños y niñas desarrollen operaciones con cantidades y magnitudes utilizando relaciones espaciales.			

V2. Pensamiento lógico matemático.

DIMENSIONES	INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Matematiza situaciones	10. Mediante los juegos tradicionales pueden los niños y niñas identificar cantidades y realicen acciones de agregar o quitar.			
	11. Es posible promover que a través de los juegos tradicionales el uso de algunos recursos de la comunidad y/o reciclados.			
	12. En el desarrollo de la sesión es posible que a través de los juegos tradicionales se promueva el trabajo en equipo e individualmente			
	13. ¿Usted promueve que los niños y niñas demuestren en la ejecución de los juegos tradicionales los conocimientos matemáticos con los que cuentan?			
Comunica y representa ideas matemáticas	14. ¿Se puede propiciar que los niños y niñas demuestren a través de los juegos tradicionales la agrupación de objetos con un solo criterio y que expresen la acción realizada?			
	15. Se puede propiciar que los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresen comparaciones de objetos (muchos, pocos, algunos, más que, menos que)			
	16. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresan duración de eventos (antes, después, ayer, hoy, mañana)			
	17. Mediante los juegos tradicionales los niños y niñas expresan el peso de los objetos (este pesa más que, este pesa menos que)			
	18. A través de los juegos tradicionales los niños y niñas expresan con sus			

	propias palabras lo que comprenden del problema.			
Razona y argumenta generando ideas matemáticas	19. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales explican con su propio lenguaje el criterio que usaron para ordenar objetos.			
	20. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales explican con su propio lenguaje el procedimiento que usaron para ordenar y agrupar objetos.			
	21. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales hacen uso de la matemática en sus actividades cotidianas.			

TABLAS DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS

En esta parte presentamos el resultado obtenido en forma conjunta de cada uno de los juegos luego de la aplicación de las encuestas y es como sigue:

Resultados de la encuesta sobre el juego 1 : Plíc -Plac								
Variable 1: Juegos Tradicionales								
DIMENSIONES	ITEMS	SIEMPRE		AVECES		NUNCA		% TOTAL
		fi	%	fi	%	fi	%	
Dimensión Didáctica - Pedagógica	1	0	0	3	100	0	0	100
	2	3	100	0	0	0	0	100
	3	2	66.7	1	33.3	0	0	100
Dimensión Político - Pedagógico	4	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	5	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	6	1	33.3	2	66.7	0	0	100
Dimensión Pedagógica - didáctica	7	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	8	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	9	2	66.7	1	33.3	0	0	100
Total		15		12		0		
Total /N° Items		1.667	55.6	1.33	44.4	0	0	

Variable 2: Pensamiento lógico Matemático								
Matematiza situaciones	10	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	11	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	12	2	66.7	1	33.3	0	0	100
Comunica y representa Ideas matemáticas	13	3	100	0	0	0	0	100
	14	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	15	3	100	0	0	0	0	100
	16	3	100	0	0	0	0	100
	17	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	18	2	66.7	1	33.3	0	0	100
Razona y Argumenta generando ideas matemáticas	19	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	20	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	21	0	0	3	100	0	0	100
Total		23		10		3		
Total /N° Items		1.917	63.9	0.83	27.8	0.25	8.33	

Resultados de la encuesta sobre el juego 2: Que pase el rey								
Variable 1: Juegos Tradicionales								
DIMENSIONES	ITEMS	SIEMPRE		AVECES		NUNCA		% TOTAL
		fi	%	fi	%	fi	%	
Dimensión Didáctica - Pedagógica	1	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	2	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	3	2	66.7	0	0	1	33.3	100
Dimensión Político - Pedagógico	4	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	5	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	6	2	66.7	1	33.3	0	0	100
Dimensión Pedagógica - didáctica	7	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	8	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	9	3	100	0	0		0	100
Total		17		9		1		
Total/N° Items		1.889	63	1	33.3	0.11	3.7	

Variable 2: Pensamiento lógico Matemático								
Matematiza situaciones	10	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	11	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	12	2	66.7	1	33.3	0	0	100
Comunica y representa Ideas matemáticas	13	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	14	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	15	3	100	0	0	0	0	100
	16	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	17	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	18	1	33.3	2	66.7	0	0	100
Razona y Argumenta generando ideas matemáticas	19	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	20	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	21	0	0	2	66.7	1	33.3	100
Total		18		14		4		
Total/N° Items		1.5	50	1.17	38.9	0.33	11.1	

Resultados de la encuesta sobre el juego 3 : Tiros o canicas								
Variable 1: Juegos Tradicionales								
DIMENSIONES	ITEMS	SIEMPRE		AVECES		NUNCA		% TOTAL
		fi	%	fi	%	fi	%	
Dimensión Didáctica - Pedagógica	1	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	2	3	100	0	0	0	0	100
	3	0	0	2	66.7	1	33.3	100
Dimensión Político - Pedagógico	4	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	5	1	33.3	0	0	2	66.7	100
	6	1	33.3	2	66.7	0	0	100
Dimensión Pedagógica - didáctica	7	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	8	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	9	0	0	3	100	0	0	100
Total		11		11		5		
Total/N° Items		1.222	40.7	1.22	40.7	0.56	18.5	

Variable 2: Pensamiento lógico Matemático								
Matematiza situaciones	10	3	100	0	0	0	0	100
	11	1	33.3	0	0	2	66.7	100
	12	0	0	2	66.7	1	33.3	100
Comunica y representa Ideas matemáticas	13	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	14	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	15	3	100	0	0	0	0	100
	16	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	17	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	18	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
Razona y Argumenta generando ideas matemáticas	19	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	20	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	21	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
Total		15		14		7		
Total/N° Items		1.25	41.7	1.17	38.9	0.58	19.4	

Resultados de la encuesta sobre el juego 4 : Bati sogá								
Variable 1: Juegos Tradicionales								
DIMENSIONES	ITEMS	SIEMPRE		AVECES		NUNCA		% TOTAL
		fi	%	fi	%	fi	%	
Dimensión Didáctica - Pedagógica	1	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	2	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	3	0	0	3	100	0	0	100
Dimensión Político - Pedagógico	4	0	0	2	66.7	1	33.3	100
	5	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	6	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
Dimensión Pedagógica - didáctica	7	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	8	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	9	1	33.3	0	0	2	66.7	100
Total		10		12		5		
Total/N° Items		1.111	37	1.33	44.4	0.56	18.5	

Variable 2: Pensamiento lógico Matemático								
Matematiza situaciones	10	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	11	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	12	1	33.3	2	66.7	0	0	100
Comunica y representa Ideas matemáticas	13	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	14	0	0	2	66.7	1	33.3	100
	15	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	16	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	17	0	0	2	66.7	1	33.3	100
	18	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
Razona y Argumenta generando ideas matemáticas	19	0	0	2	66.7	1	33.3	100
	20	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	21	0	0	2	66.7	1	33.3	100
Total		11		16		9		
Total/N° Items		0.917	30.6	1.33	44.4	0.75	25	

Resultados de la encuesta sobre el juego 5: Yaces o pispis								
Variable 1: Juegos Tradicionales								
DIMENSIONES	ITEMS	SIEMPRE		AVECES		NUNCA		% TOTAL
		fi	%	fi	%	fi	%	
Dimensión Didáctica - Pedagógica	1	0	0	2	66.7	1	33.3	100
	2	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	3	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
Dimensión Político - Pedagógico	4	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	5	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	6	2	66.7	0	0	1	33.3	100
Dimensión Pedagógica - didáctica	7	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	8	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	9	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
Total		11		7		9		
Total/N° Ítems		1.222	40.7	0.78	25.9	1	33.3	

Variable 2: Pensamiento lógico Matemático								
Matematiza situaciones	10	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	11	0	0	2	66.7	1	33.3	100
	12	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
Comunica y representa Ideas matemáticas	13	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	14	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	15	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	16	1	33.3	0	0	2	66.7	100
	17	1	33.3	0	0	2	66.7	100
	18	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
Razona y Argumenta generando ideas matemáticas	19	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	20	0	0	2	66.7	1	33.3	100
	21	0	0	2	66.7	1	33.3	100
Total		11		11		14		
Total/Nº Ítems		0.917	30.6	0.92	30.6	1.17	38.9	

3.2 PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS POR CADA JUEGO, DIMENSIONES E ÍTEMS.

Los resultados obtenidos se presentan en Tablas y/o cuadros de distribución, frecuencias y porcentajes de las alternativas de respuestas correspondientes a cada Variable, Dimensiones e indicadores y/o Ítems operacionalizado.

Con base al total obtenido para cada indicador, los mismos fueron agrupados en tres categorías, siendo segregados de la manera siguiente: se consideraron favorables la sumatoria y los promedios; nunca como desfavorables.

La información obtenida es presentada organizadamente en cuadros con sus respectivos gráficos a través de barras en función

de los porcentajes y alternativas de respuestas; permitiendo establecer el análisis de cada Ítems operacionalizado.

CUADRO # 1 DE LA VARIABLE JUEGOS TRADICIONALES

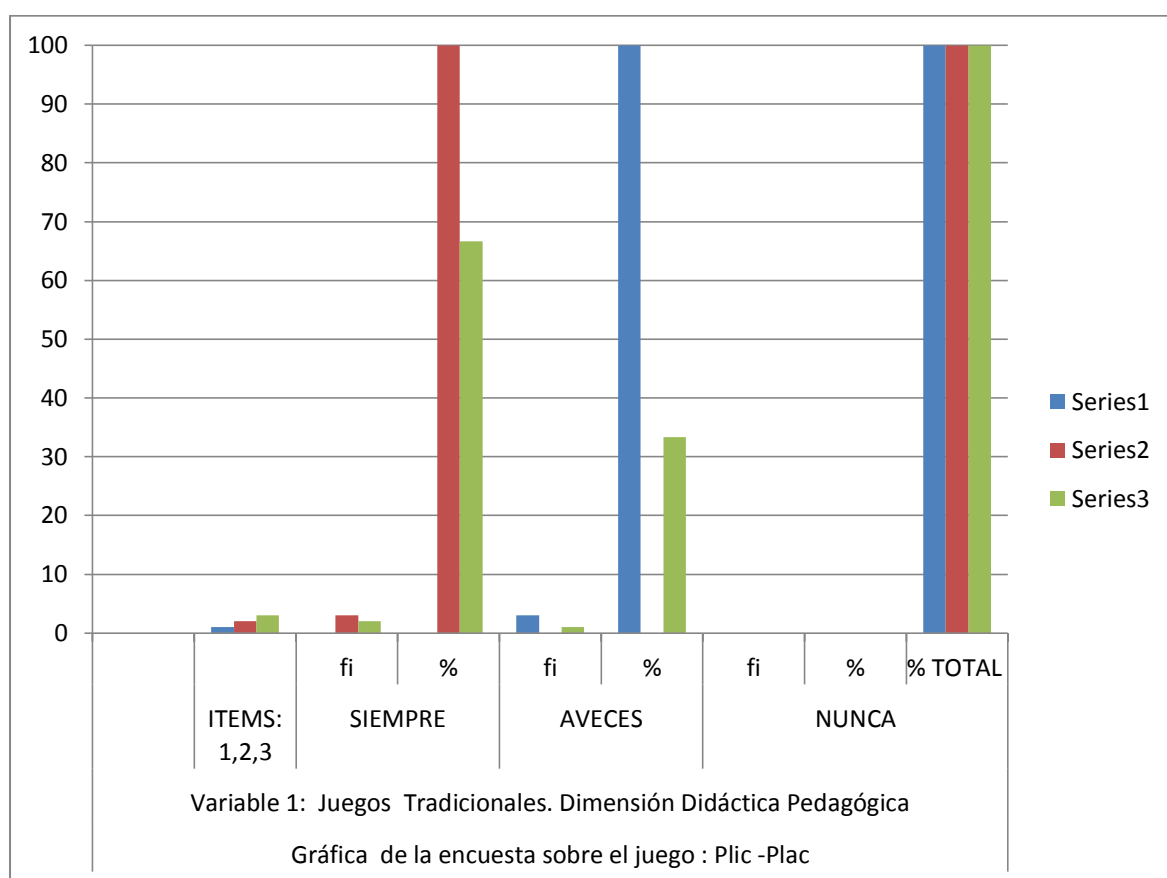
El cuadro nro. 1 corresponde a los ítems:

1. Durante el desarrollo de la sesión de clase promueve los juegos tradicionales para socializarlos mediante actividades.
2. Desde su punto de vista los niños y niñas sienten el placer al jugar y que ellos dan variaciones a los juegos tradicionales.
3. Usted realiza problematizaciones sencillas con los niños y niñas través de los juegos tradicionales para que ellos los resuelvan y desarrollen la autonomía.

Están dentro de la Variable 1 Juegos Tradicionales y están considerados en la primera dimensión: Didáctica Pedagógica.

Resultados de la encuesta sobre el juego 1 : Plac -Plac								
Variable 1: Juegos Tradicionales								
DIMENSIONES	ITEMS	SIEMPRE		AVECES		NUNCA		% TOTAL
		fi	%	fi	%	fi	%	
Dimensión Didáctica - Pedagógica	1	0	0	3	100	0	0	100
	2	3	100	0	0	0	0	100
	3	2	66.7	1	33.3	0	0	100
Total		5		4		0		
Total/N° Items		1.667	55.6	1.33	44.4	0	0	

Gráfico N° 1.



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Observando el gráfico número uno nos damos cuenta que en el ítems 1 que consiste en que durante el desarrollo de la sesión de clase promueve los juegos tradicionales para socializarlos mediante actividades los docentes respondieron que el 100% están trabajando este ítems con sus en forma periódica o a veces significa que de vez en cuando socializan con actividades para lograr la dimensión didáctica pedagógica.

Mientras que con respecto al ítem 2 que dice: desde su punto de vista los niños y niñas sienten el placer al jugar y que ellos dan variaciones a los juegos tradicionales el cien por ciento responden que siempre de lo que se puede deducir que los docentes saben que

los niños y niñas están muy identificados con su medio ambiente y les gusta que el proceso de aprendizaje sea a partir de las cosas que ellos comprenden y practican y con gusto lo desarrollan.

Pero en cambio con el ítems 3 a la pregunta: usted realiza problematizaciones sencillas con los niños y niñas a través de los juegos tradicionales para que ellos los resuelvan y desarrollen la autonomía. Las respuestas están divididos por que el 66.67% responde que siempre ocurre esta forma de desarrollar mientras que el 33,33% siente que solo a veces ocurre tal situación por lo tanto mencionando la dimensión didáctico Pedagógico es positiva ya que en un alto porcentaje responden favorablemente para la alternativa siempre y a veces pero el 0% esta dentro de la alternativa nunca.

Es evidente entonces, que aun cuando los docentes consideran que los juegos tradicionales sí representan una estrategia de enseñanza para consolidar el desarrollo integral del niño y niña en edad, muy pocos no utilizan e incorporan este recurso en su práctica de enseñanza; por lo cual estos resultados se consideraron una fortaleza detectada en el diagnóstico realizado; por las consideraciones anteriores se justifica una nueva forma de desarrollar acciones didácticas.

CUADRO # 2

Este cuadro nos da a conocer sobre los Ítems:

4 Si usted ejecuta juegos tradicionales los alumnos demuestra imaginación y creatividad.

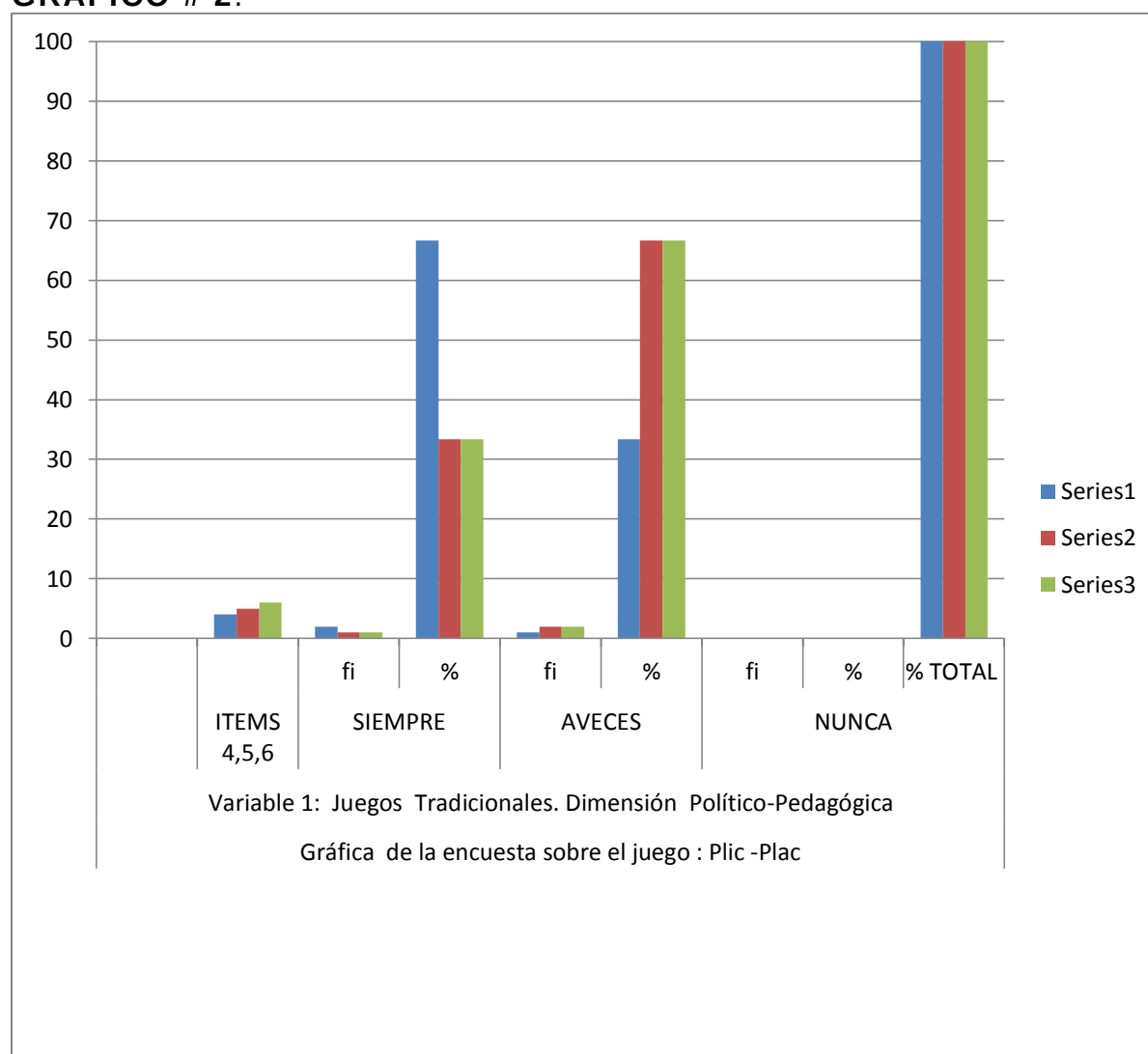
5 Si se desarrolla juegos tradicionales se atiende a cada niño.

1. Durante el desarrollo de los juegos tradicionales se propicia que los niños y niñas utilicen instrucciones y un adecuado lenguaje.

Están comprendidos en la segunda Dimensión: Político – Pedagógico.

Resultados de la encuesta sobre el juego 1: Plic -Plac								
Variable 1: Juegos Tradicionales. Dimensión Político-Pedagógica								
Dimensión Político - Pedagógico	4	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	5	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	6	1	33.3	2	66.7	0	0	100
Total		4		5		0		
Total/N° Items		1.333	44.4	1.67	55.6	0	0	

GRÁFICO # 2.



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Sobre los aspectos relacionados con la política pedagógica de la Variable 1 en los Ítems:

4 Si usted ejecuta juegos tradicionales los alumnos demuestra imaginación y creatividad.

5 Si se desarrolla juegos tradicionales se atiende a cada niño.

6 Durante el desarrollo de los juegos tradicionales se propicia que los niños y niñas utilicen instrucciones y un adecuado lenguaje

Frente a los resultados demostrados en la figura el 100% están dentro de siempre y a veces lo que nos da a conocer que en esta dimensión no hay ningún docente que vea que los niños y niñas no sean los beneficiados.

De igual forma el ítems 5 que los docentes aplican de vez en cuando los juegos tradicionales siendo un 66,67% por lo que diríamos que debemos impulsar que ese alto porcentaje debe cambiar su enfoque para que se pueda revalorar dicha cultura además de ser bastante atractivo y beneficiosa a la niñez.

CUADRO # 3

ÍTEMS:

7 Al desarrollar los juegos tradicionales propone a los niños y niñas conteos y comprenda las relaciones y operaciones.

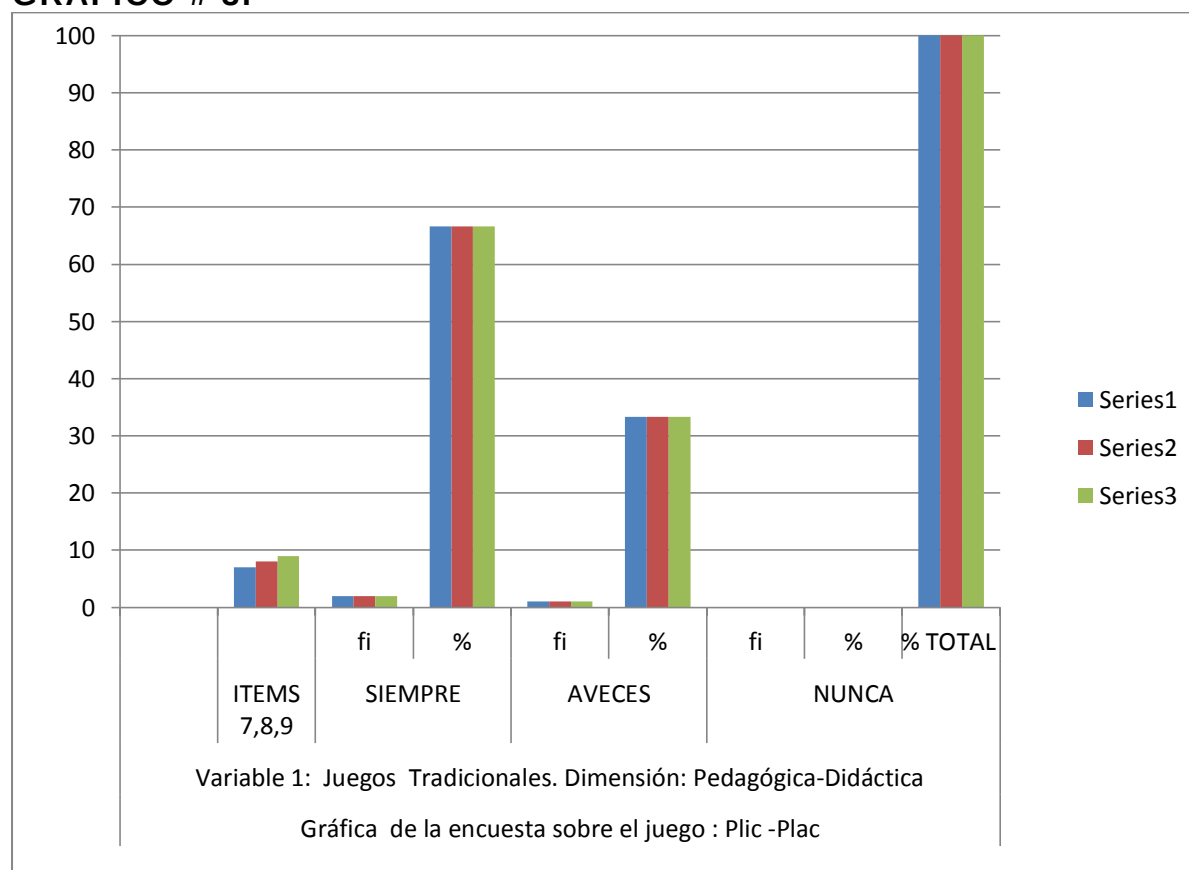
8 Al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños y niñas utilicen patrones numéricos.

- 9 Al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños y niñas desarrollen operaciones con cantidades y magnitudes utilizando relaciones espaciales.

Estos Ítems corresponden a la Variable 1 y a la dimensión Pedagógica Didáctica tal como se ilustra:

Resultados de la encuesta sobre el juego 1 : Plic -Plac								
Variable 1: Juegos Tradicionales. Dimensión: Pedagógica-Didáctica								
Dimensión Pedagógica -didáctica	7	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	8	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	9	2	66.7	1	33.3	0	0	100
Total		6		3		0		
Total/N° Ítems		2	66.7	1	33.3	0	0	

GRÁFICO # 3.



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

De acuerdo a las respuestas que se tuvieron en esta dimensión con respecto a los ítems:

7 Al desarrollar los juegos tradicionales propone a los niños y niñas conteos y comprenda las relaciones y operaciones. En un 66.67% responden que siempre lo hacen, mientras que un 33.33% lo hace de vez en cuando o a veces pero el 0% dice estar de acuerdo con nunca.

8 Al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños y niñas utilicen patrones numéricos; de la misma forma que en el caso anterior se llega al mismo resultado

9 Al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños y niñas desarrollen operaciones con cantidades y magnitudes utilizando relaciones espaciales. Respecto a ello también el 66.67% siempre en este juego usan y manejan cantidades, magnitudes etc.

Por lo tanto a esta dimensión podríamos afirmar que los encuestados están reconociendo que mediante los juegos tradicionales se desarrolla con facilidad los contenidos temáticos.

VARIABLE 2. PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO.

CUADRO # 4 JUEGO PLIC-PLAC

Ítems

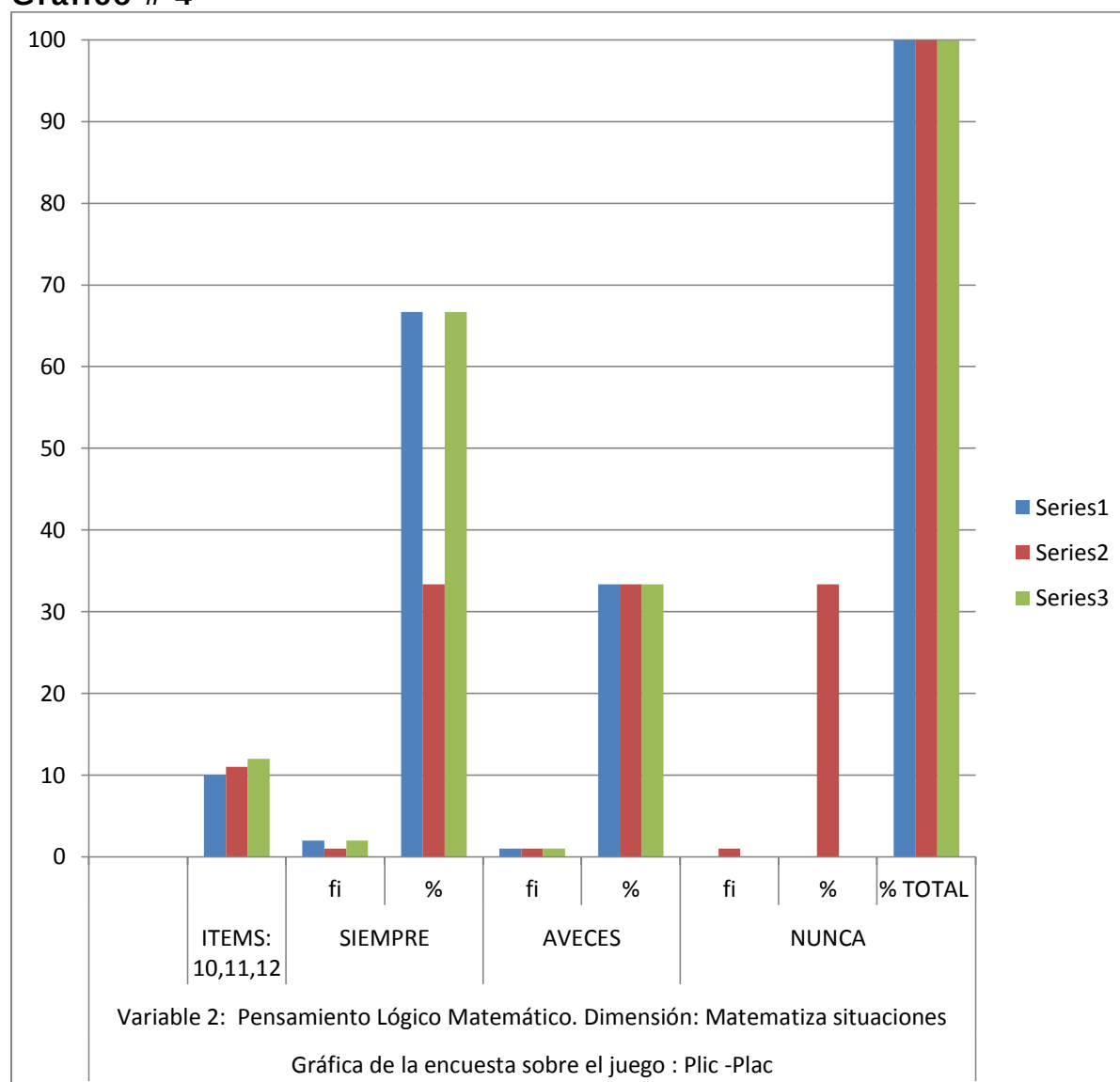
10. Mediante los juegos tradicionales pueden los niños y niñas identificar cantidades y realicen acciones de agregar o quitar.

11. Es posible promover que a través de los juegos tradicionales el uso de algunos recursos de la comunidad y/o reciclados.

12. En el desarrollo de la sesión es posible que a través de los juegos tradicionales se promueva el trabajo en equipo e individualmente

Tabla de la encuesta sobre el juego1 : Plic -Plac								
Variable 2: Pensamiento Lógico Matemático. Dimensión: Matematiza situaciones								
Matematiza situaciones	10	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	11	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	12	2	66.7	1	33.3	0	0	100
Total		5		3		1		
Total/N° Items		1.667	55.6	1	33.3	0.33	11.1	

Gráfico # 4



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos el 66.67% de los encuestados opinan que Mediante los juegos tradicionales pueden los niños y niñas identificar cantidades y realizar acciones de agregar o quita con diferentes cantidades.

Con respecto al ítems de que si es posible promover que a través de los juegos tradicionales el uso de algunos recursos de la comunidad y/o reciclados, respondieron que 33.33% opinan que los recursos se encuentra en la comunidad y los otros 33.33% dicen que algunas cosas si son parte de la comunidad pero lo preocupante que los otros 33.33% no conocen el medio donde vienen laborando por que las respuestas lo dicen así, creen que en la comunidad no se encuentran están fuera de la comunidad.

CUADRO # 5

13. ¿Usted promueve que los niños y niñas demuestren en la ejecución de los juegos tradicionales los conocimientos matemáticos con los que cuentan?

14. ¿Se puede propiciar que los niños y niñas demuestren a través de los juegos tradicionales la agrupación de objetos con un solo criterio y que expresen la acción realizada?

15. Se puede propiciar que los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresen comparaciones de objetos (muchos, pocos, algunos, más que, menos que)

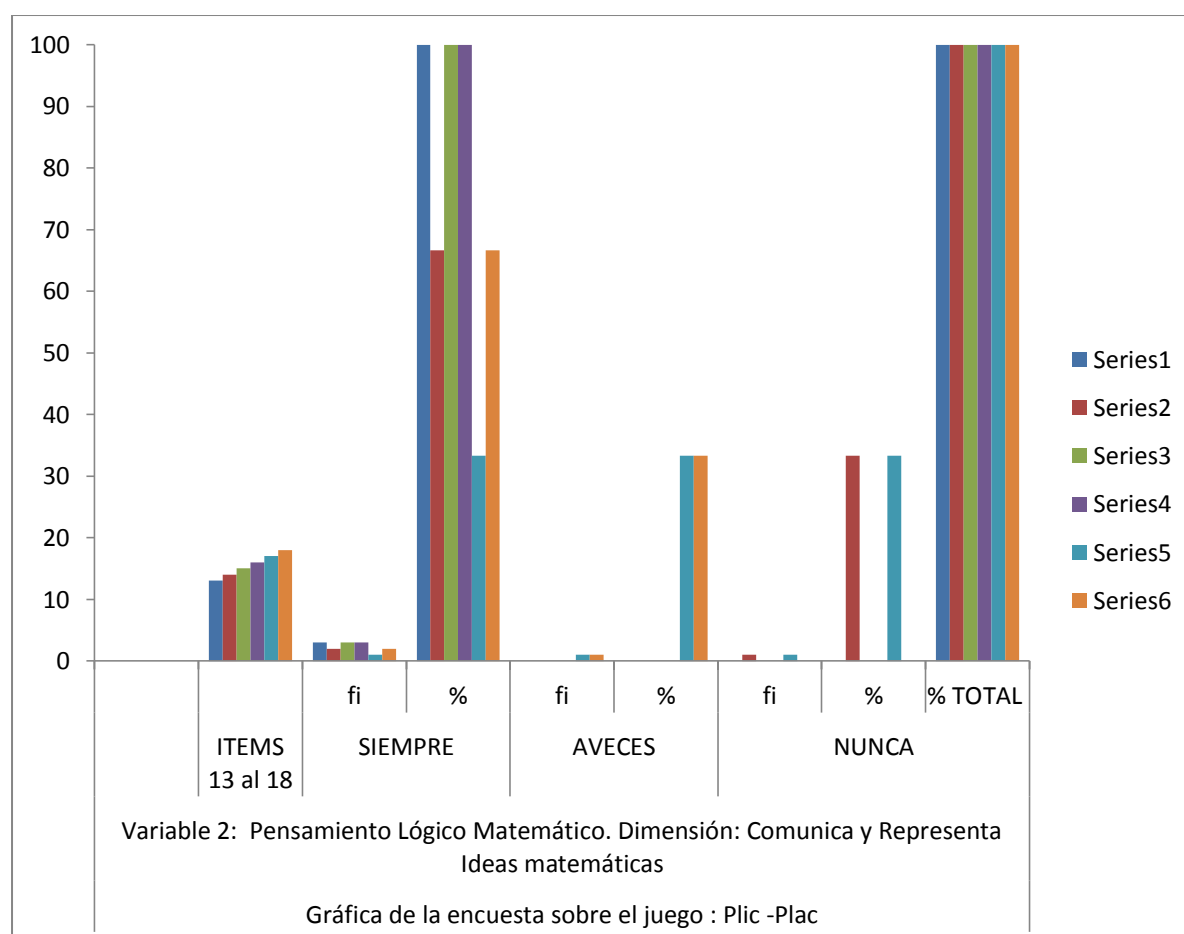
16. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresan duración de eventos (antes, después, ayer, hoy, mañana)

17. Mediante los juegos tradicionales los niños y niñas expresan el peso de los objetos (esta pesa más que, esta pesa menos que)

18. A través de los juegos tradicionales los niños y niñas expresan con sus propias palabras lo que comprenden del problema.

Tabla de la encuesta sobre el juego1 : Plic -Plac								
Variable 2: Pensamiento Lógico Matemático. Dimensión: Comunica y Representa Ideas matemáticas								
Comunica y representa Ideas matemáticas	13	3	100	0	0	0	0	100
	14	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	15	3	100	0	0	0	0	100
	16	3	100	0	0	0	0	100
	17	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	18	2	66.7	1	33.3	0	0	100
Total		14		2		2		
Total/Nº Ítems		2.333	77.8	0.33	11.1	0.33	11.1	

GRÁFICO # 5.



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

De acuerdo al promedio de las alternativas de respuestas correspondientes a esta dimensión nos damos cuenta que para los indicadores y/o ítems:

13 ¿Usted promueve que los niños y niñas demuestren en la ejecución de los juegos tradicionales los conocimientos matemáticos con los que cuentan?

15 Se puede propiciar que los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresen comparaciones de objetos (muchos, pocos, algunos, más que, menos que)

16. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresan duración de eventos (antes, después, ayer, hoy, mañana)

Todas las respuestas son favorables para la alternativa siempre; mientras que el Items 17 “Mediante los juegos tradicionales los niños y niñas expresan el peso de los objetos (esta pesa más que, este pesa menos que)” solo el 33.33% considera que se aplica lo cual nos infiere que hay un alto porcentaje de docentes que piensan que no se puede aplicar las comparaciones dentro del juego Plic Plac

CUADRO # 6

Ítems:

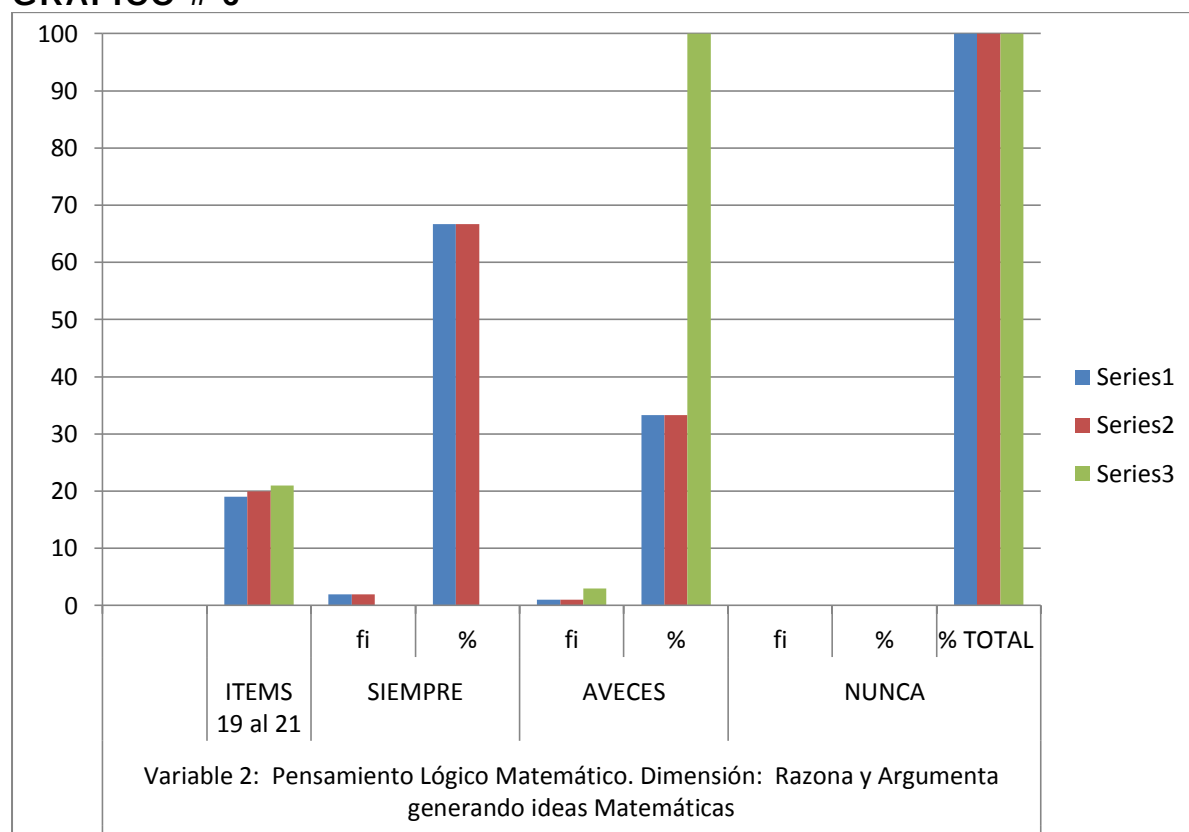
19. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales explican con su propio lenguaje el criterio que usaron para ordenar objetos.

20. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales explican con su propio lenguaje el procedimiento que usaron para ordenar y agrupar objetos.

21. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales hacen uso de la matemática en sus actividades cotidianas.

Tabla de la encuesta sobre el juego 1: Plac -Plac								
Variable 2: Pensamiento Lógico Matemático. Dimensión: Razona y Argumenta generando ideas Matemáticas								
Razona y Argumenta generando ideas matemáticas	19	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	20	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	21	0	0	3	100	0	0	100
Total		4		5		0		
Total/N° Items		1.333	44.4	1.67	55.6	0	0	

GRÁFICO # 6



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Sobre la base de los resultados obtenidos en Ítems correspondiente al número 19 y 20 el 66.67% aclaran que los niños y niñas usa su propio lenguaje para explicar el procedimiento que

usan para ordenar, agrupar objetos con soltura y facilidad lo cual es saludable. Mientras que el ítem 21 da a conocer que los niños y niñas usan solo a veces la matemática en la resolución de los problemas de su vida cotidiana lo que significa que falta desarrollar la capacidad de matematización y convertir en códigos un lenguaje común y corriente. Interviene en ello la solución de la parte lógica sobre todo.

En conclusión de todo el análisis por dimensiones e ítems correspondientes tendríamos

Resultados de la encuesta sobre el juego 1 : Plíc -Plac								
Variable 1: Juegos Tradicionales								
DIMENSIONES	ITEMS	SIEMPRE		AVECES		NUNCA		% TOTAL
		fi	%	fi	%	fi	%	
Dimensión Didáctica - Pedagógica	1	0	0	3	100	0	0	100
	2	3	100	0	0	0	0	100
	3	2	66.7	1	33.3	0	0	100
Dimensión Político - Pedagógico	4	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	5	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	6	1	33.3	2	66.7	0	0	100
Dimensión Pedagógica - didáctica	7	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	8	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	9	2	66.7	1	33.3	0	0	100
Total		15		12		0		
Total /N° Items		1.667	55.6	1.33	44.4	0	0	
Variable 2: Pensamiento lógico Matemático								
Matematiza situaciones	10	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	11	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	12	2	66.7	1	33.3	0	0	100
Comunica y representa Ideas matemáticas	13	3	100	0	0	0	0	100
	14	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	15	3	100	0	0	0	0	100

	16	3	100	0	0	0	0	100
	17	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	18	2	66.7	1	33.3	0	0	100
Razona y Argumenta generando ideas matemáticas	19	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	20	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	21	0	0	3	100	0	0	100
Total		23		10		3		
Total /N° Items		1.917	63.9	0.83	27.8	0.25	8.33	

Para la variable N° 1 Juegos Tradicionales, del Juego Plic Plac tenemos en forma global sobre las tres dimensiones se puede afirmar que hay 15 respuestas favorables en “siempre” lo que representa un 55.6%; mientras que en la alternativa “a veces” hay un 44.4% y ocurre que nunca representa el 0% por tanto todos los docentes de Educación Inicial si aplican los juegos tradicionales Plic Plac.

Mientras que para la variable 2 el porcentaje es mas significativo en este juego por que representa el 63.9% en siempre y 27.8% en a veces como también hay un porcentaje menor que es del 8.33% en nunca significa que ese porcentaje de docentes no aplican el juego para el proceso de enseñanza aprendizaje.

CUADRO # 1 JUEGO 2: QUE PASE EL REY PRIMERA VARIABLE

El cuadro nro. 1 corresponde a los ítems:

1. Durante el desarrollo de la sesión de clase promueve los juegos tradicionales para socializarlos mediante actividades.

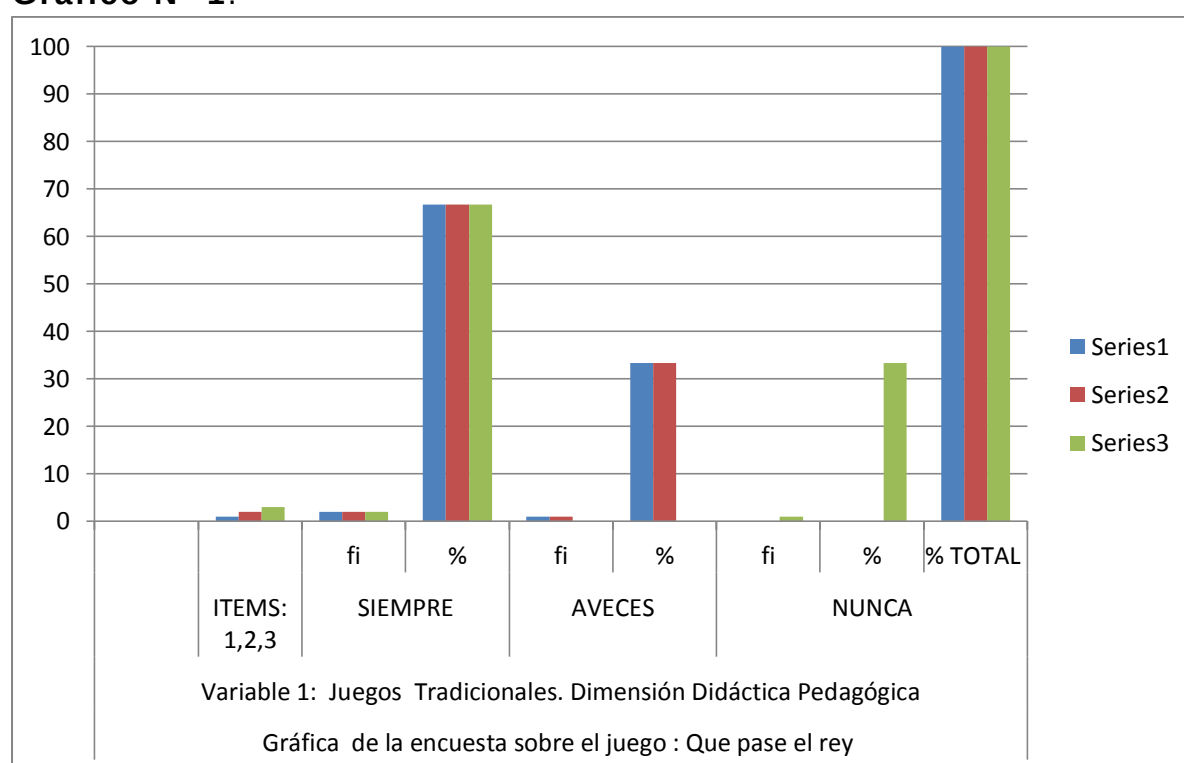
2. Desde su punto de vista los niños y niñas sienten el placer al jugar y que ellos dan variaciones a los juegos tradicionales.

3. Usted realiza problematizaciones sencillas con los niños y niñas través de los juegos tradicionales para que ellos los resuelvan y desarrollen la autonomía.

Están dentro de la Variable 1 Juegos Tradicionales y están considerados en la primera dimensión: Didáctica Pedagógica.

Resultados de la encuesta sobre el juego : Que pase el rey								
Variable 1: Juegos Tradicionales. Dimensión Didáctica Pedagógica								
	ITEMS	SIEMPRE		AVECES		NUNCA		% TOTAL
		fi	%	fi	%	fi	%	
	1	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	2	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	3	2	66.7	0	0	1	33.3	100
Total		6		2		1		
Total/N° Items		2	66.7	0.67	22.2	0.33	11.1	

Gráfico N° 1.



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Se puede apreciar que para los ítems 1,2 y 3 que la mayor proporción de respuestas correspondiente a un 66,7% si aplican y conocen la importancia del juego antes señalado puesto que está dentro de siempre; sin embargo cabe aclarar que el 22.22% están dentro de la alternativa a veces para con la dimensión didáctica pedagógica entonces es positivo la respuesta de los docentes para la dimensión, se puede afirmar que si aplican el juego que pase el rey para desarrollar el proceso de enseñanza- aprendizaje.

CUADRO # 2

Este cuadro nos da a conocer sobre los ítems:

4 Si usted ejecuta juegos tradicionales los alumnos demuestra imaginación y creatividad.

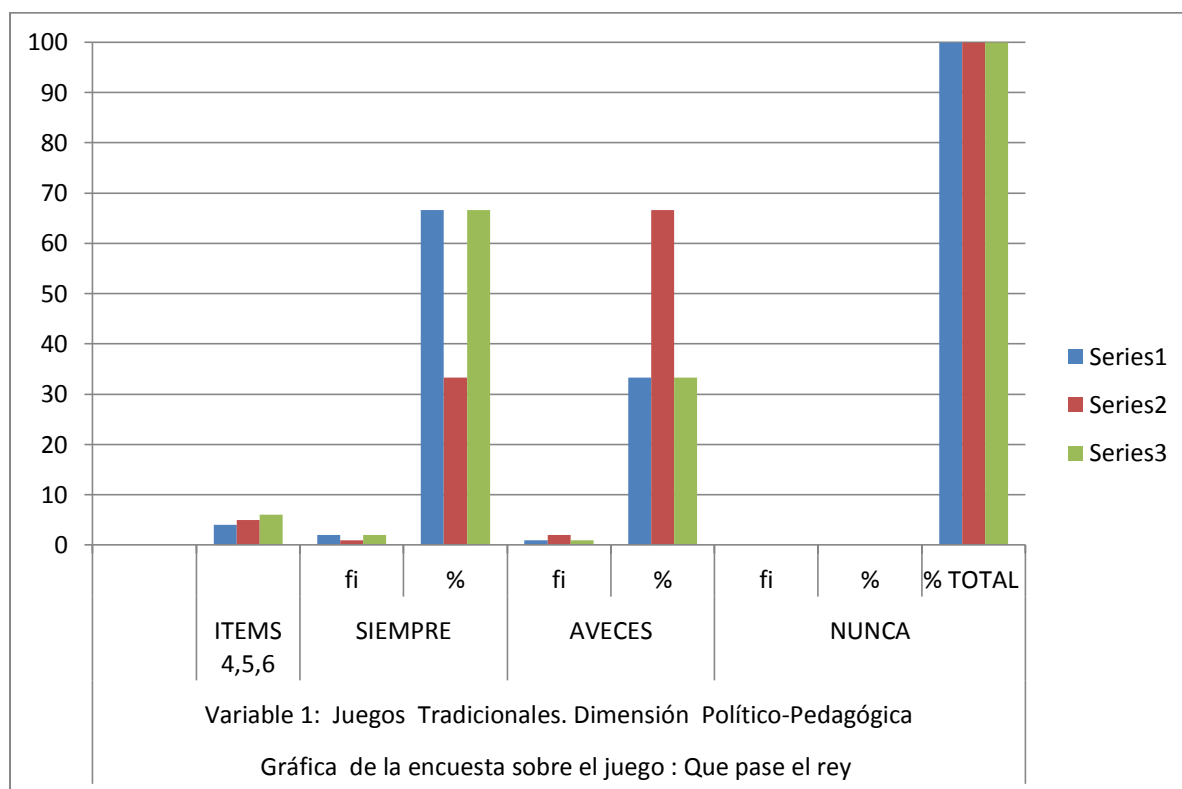
5 Si se desarrolla juegos tradicionales se atiende a cada niño.

6 Durante el desarrollo de los juegos tradicionales se propicia que los niños y niñas utilicen instrucciones y un adecuado lenguaje.

Están comprendidos en la segunda Dimensión: Político – Pedagógica

Tabla de la encuesta sobre el juego 2: Que pase el rey								
Variable 1: Juegos Tradicionales. Dimensión Político-Pedagógica								
Ítems	4	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	5	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	6	2	66.7	1	33.3	0	0	100
Total		5		4		0		
Total/N° Ítems		1.667	55.6	1.33	44.4	0	0	

GRÁFICO # 2.



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Sobre los ítems 4,5 y 6 de la dimensión Político- Pedagógico de acuerdo a la representación gráfica tenemos que:

El 55.56% de las docentes opinaron que siempre logran aplicar los juegos tradicionales para el desarrollo de los aprendizajes con el juego “que pase el rey” pero los 44.44% a veces son los que aplican los juegos tradicionales, específicamente este juego, aun así es favorable ya que el 0% nunca se interesó al respecto.

CUADRO # 3

Ítems

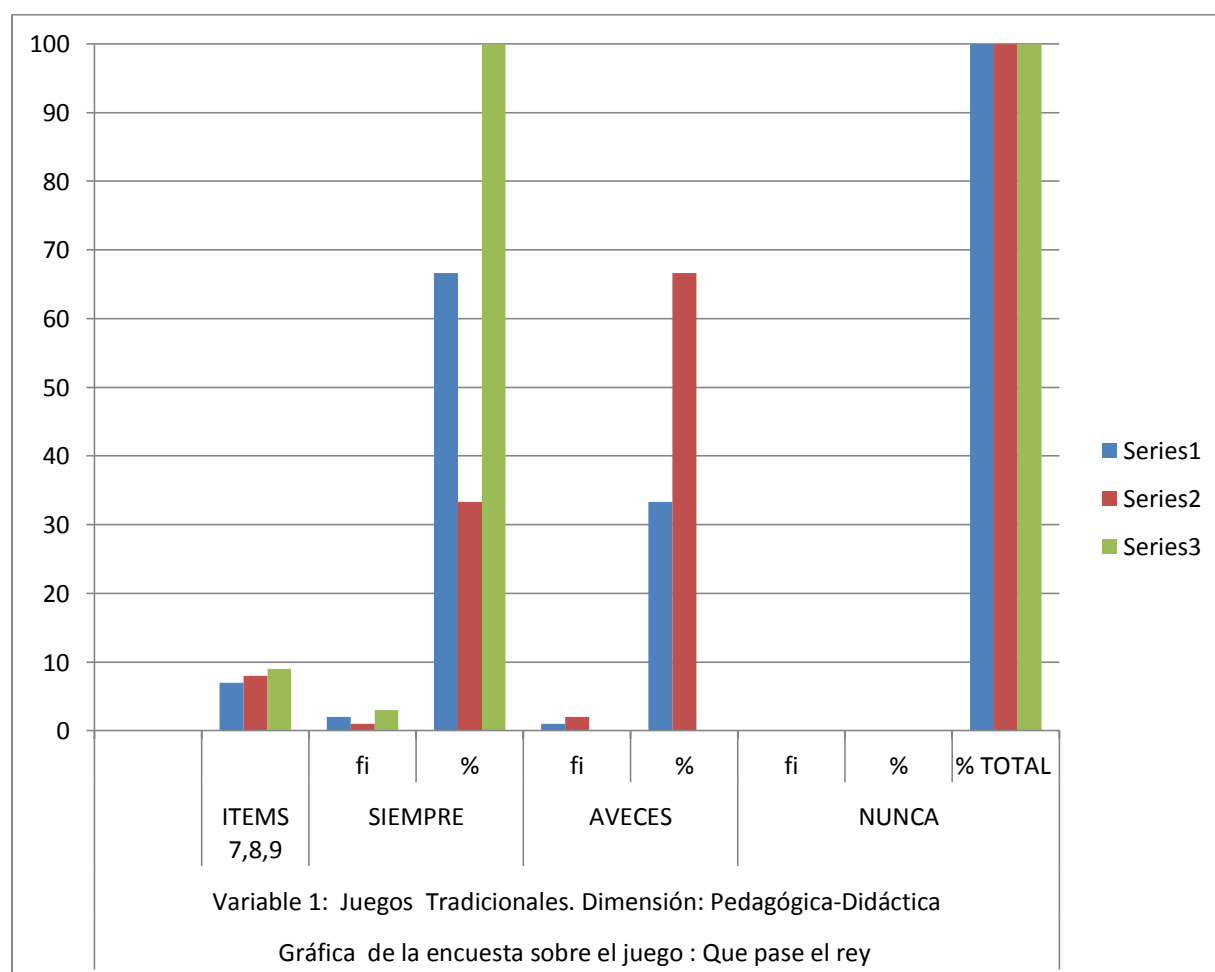
7 Al desarrollar los juegos tradicionales propone a los niños y niñas conteos y comprenda las relaciones y operaciones.

8 Al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños y niñas utilicen patrones numéricos.

9 Al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños y niñas desarrollen operaciones con cantidades y magnitudes utilizando relaciones espaciales.

Resultados de la encuesta sobre el juego 2: Que pase el rey								
Variable 1: Juegos Tradicionales. Dimensión: Pedagógica-Didáctica								
Ítems	7	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	8	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	9	3	100	0	0		0	100
Total		6		3		0		
Total/N° Ítems		2	66.7	1	33.3	0	0	

GRÁFICO # 3.



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

La mayor proporción de respuestas obtenidas fueron favorables equivalentes al 66.67% con respecto a la dimensión pedagógica-didáctica para los ítems 7,8 y 9; mientras que el 33.33% están dentro de las posibilidades de a veces aplican este juego para desarrollar el proceso de enseñanza- aprendizaje; y no existe ningún docente que en su práctica pedagógica no haya aplicado este juego en el desarrollo de su sesión de aprendizaje.

CUADRO # 4 JUEGO: QUE PASE EL REY

Ítems

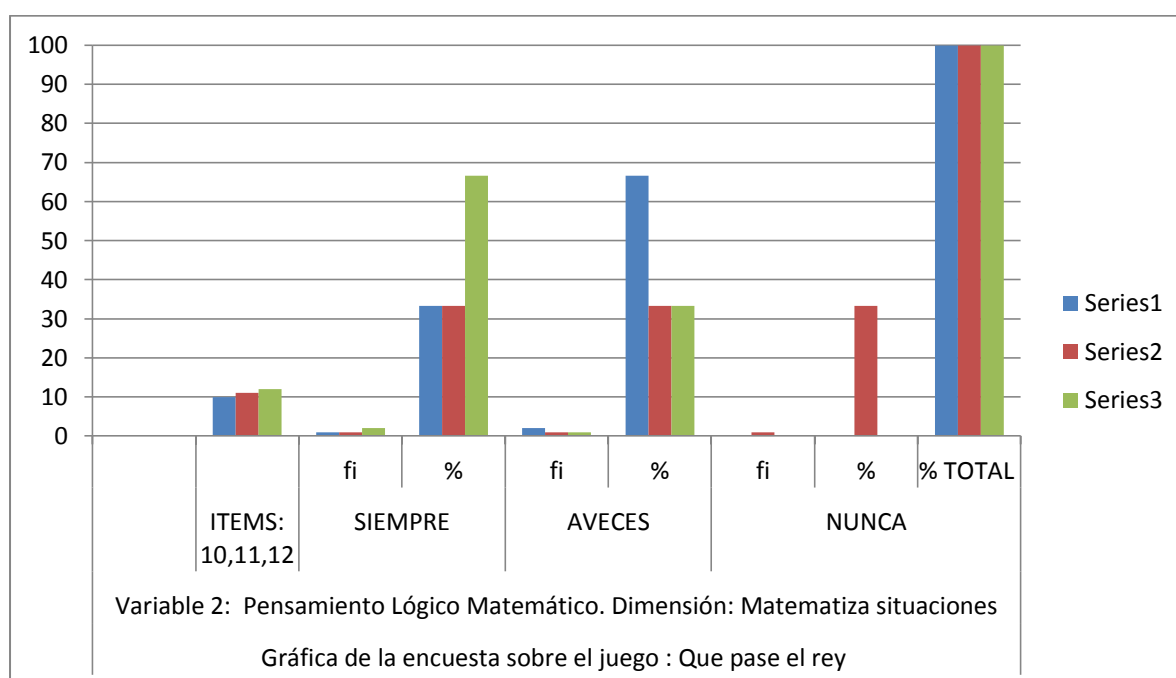
10. Mediante los juegos tradicionales pueden los niños y niñas identificar cantidades y realicen acciones de agregar o quitar.

11. Es posible promover que a través de los juegos tradicionales el uso de algunos recursos de la comunidad y/o reciclados.

12. En el desarrollo de la sesión es posible que a través de los juegos tradicionales se promueva el trabajo en equipo e individualmente.

Resultados de la encuesta sobre el juego 2: Que pase el rey								
Variable 2: Pensamiento Lógico Matemático. Dimensión: Matematiza situaciones								
Ítems	10	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	11	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	12	2	66.7	1	33.3	0	0	100
Total		4		4		1		
Total/Nº Ítems		1.333	44.4	1.33	44.4	0.33	11.1	

Gráfico # 4



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Para el presente caso el 44.44% de docentes si han experimentado el juego de que pase el rey para el desarrollo del proceso de aprendizaje con sus niños y niñas de Educación Inicial, puesto que es bastante provechoso que mediante el juego el niño o niña se desenvuelva de mejor manera y los otros 44.44% a veces lo utiliza; pero lo preocupante del 11.11% de docentes no experimentaron y no conocen los beneficios de trabajar con este juego, implica que se requiere conocer y hacer conocer las bondades de trabajar con la aplicación de los juegos tradicionales

CUADRO # 5

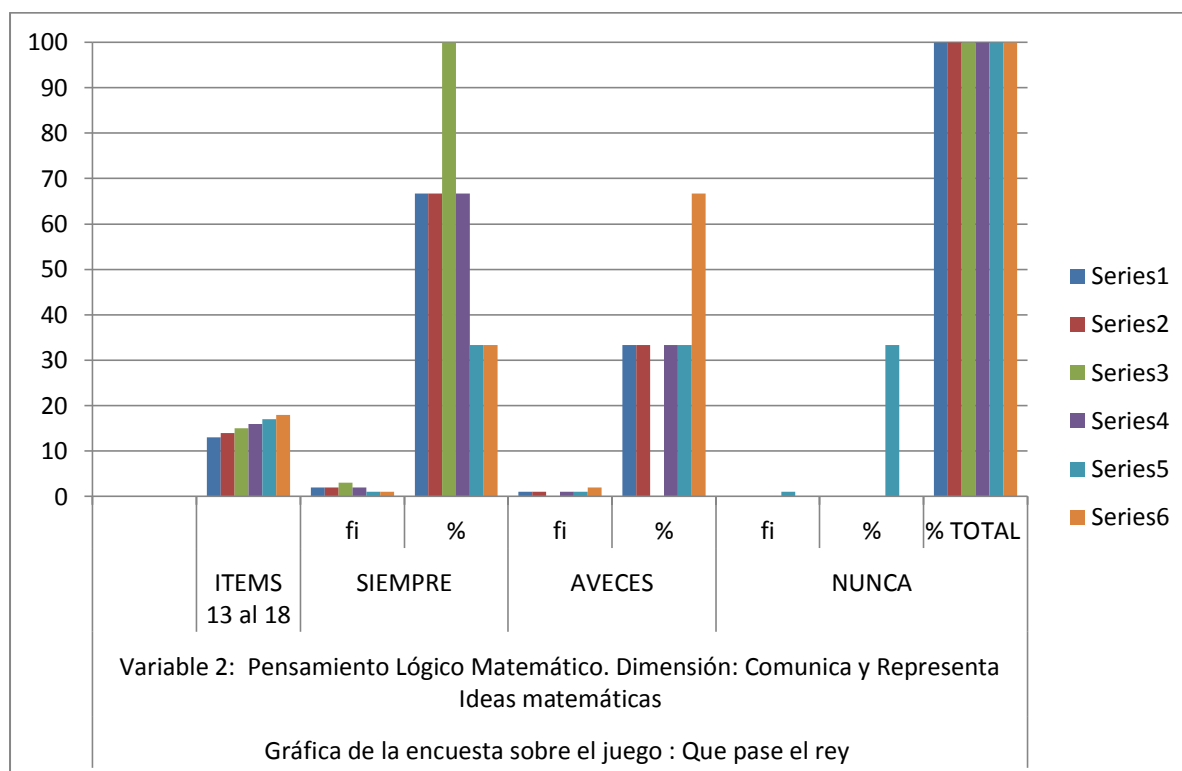
Ítems

13. ¿Usted promueve que los niños y niñas demuestren en la ejecución de los juegos tradicionales los conocimientos matemáticos con los que cuentan?

- 14.** ¿Se puede propiciar que los niños y niñas demuestren a través de los juegos tradicionales la agrupación de objetos con un solo criterio y que expresen la acción realizada?
- 15.** Se puede propiciar que los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresen comparaciones de objetos (muchos, pocos, algunos, más que, menos que)
- 16.** Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresan duración de eventos (antes, después, ayer, hoy, mañana)
- 17.** Mediante los juegos tradicionales los niños y niñas expresan el peso de los objetos (esta pesa más que, esta pesa menos que)
- 18.** A través de los juegos tradicionales los niños y niñas expresan con sus propias palabras lo que comprenden del problema.

Resultados de la encuesta sobre el juego2: Que pase el rey								
Variable 2: Pensamiento Lógico Matemático. Dimensión: Comunica y Representa Ideas matemáticas								
Ítems	13	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	14	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	15	3	100	0	0	0	0	100
	16	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	17	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	18	1	33.3	2	66.7	0	0	100
Total		11		6		1		
Total/N° Items		1.833	61.1	1	33.3	0.17	5.56	

GRÁFICO # 5.



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Según observamos el cuadro y el gráfico nos hace conocer que el 61.11% de docentes de educación Inicial aplican siempre el juego “que pase el rey” para el afianzamiento del proceso enseñanza aprendizaje del desarrollo de la sesión para que logren los niños y niñas el pensamiento lógico matemático dentro de lo que comunica y representa ideas matemáticas ya que las acciones cotidianas están bastantes relacionados a la matemática.

También existe un 33.33% de docentes que a veces utiliza este juego para desarrollar su actividad pedagógica como también preocupa que el 5.55% no conoce este tipo de trabajo o no acude a los juegos tradicionales para el logro de las diferentes capacidades y competencias.

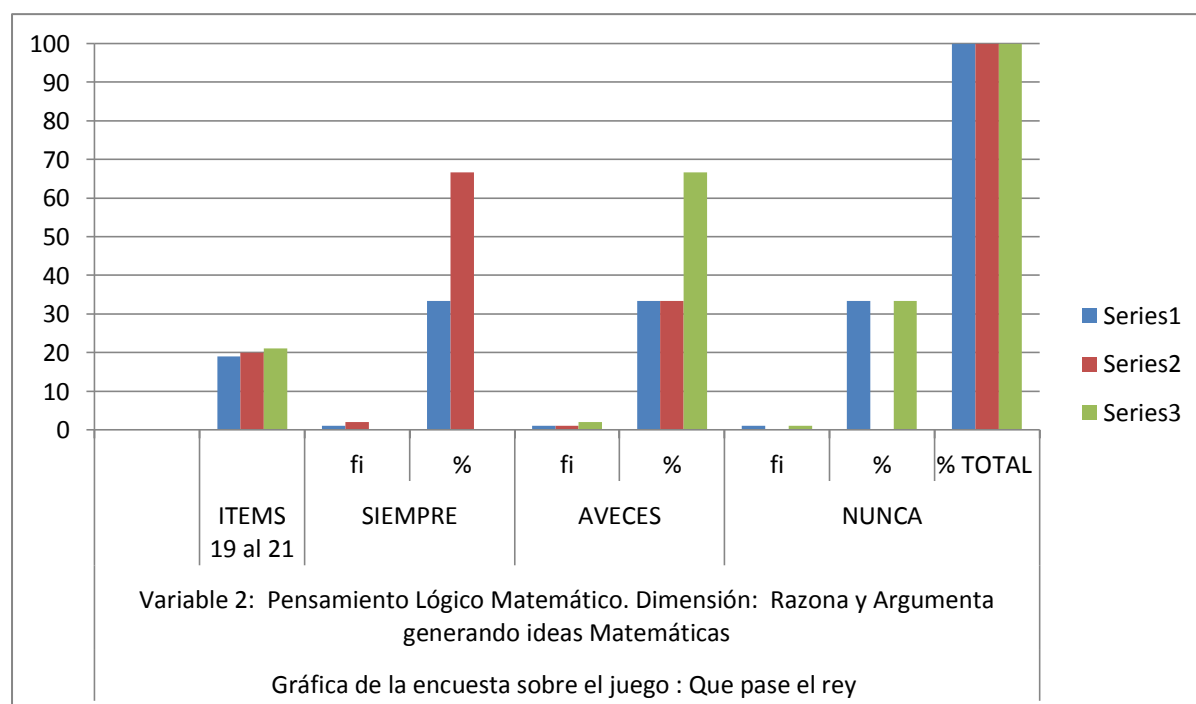
CUADRO # 6 JUEGO: QUE PASE EL REY

Ítems:

19. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales explican con su propio lenguaje el criterio que usaron para ordenar objetos.
20. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales explican con su propio lenguaje el procedimiento que usaron para ordenar y agrupar objetos.
21. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales hacen uso de la matemática en sus actividades cotidianas.

Resultados de la encuesta sobre el juego 2: Que pase el rey								
Variable 2: Pensamiento Lógico Matemático. Dimensión: Razona y Argumenta generando ideas Matemáticas								
Ítems	19	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	20	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	21	0	0	2	66.7	1	33.3	100
Total		3		4		2		
Total/N° Ítems		1	33.3	1.33	44.4	0.67	22.2	

GRÁFICO # 6



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Para la variable pensamiento lógico matemático en la dimensión razona y argumenta generando ideas matemáticas de acuerdo al cuadro y la gráfica podemos concluir de la siguiente manera:

Que, en los ítems correspondientes arrojan que los niños tienen facilidades de explicar utilizando su propio lenguaje hay solo un 33.33% y un 44.44% lo utiliza de vez en cuando este juego para desarrollar sus clases lo que implica que a un no comprenden la importancia y la facilidad que nos puede dar esta forma de trabajo. Pero a un mas preocupante que un 22.22% de docentes no conoce este trabajo que es muy productivo para provecho de los niños.

CUADRO # 1 DEL JUEGO TIROS O CANICAS

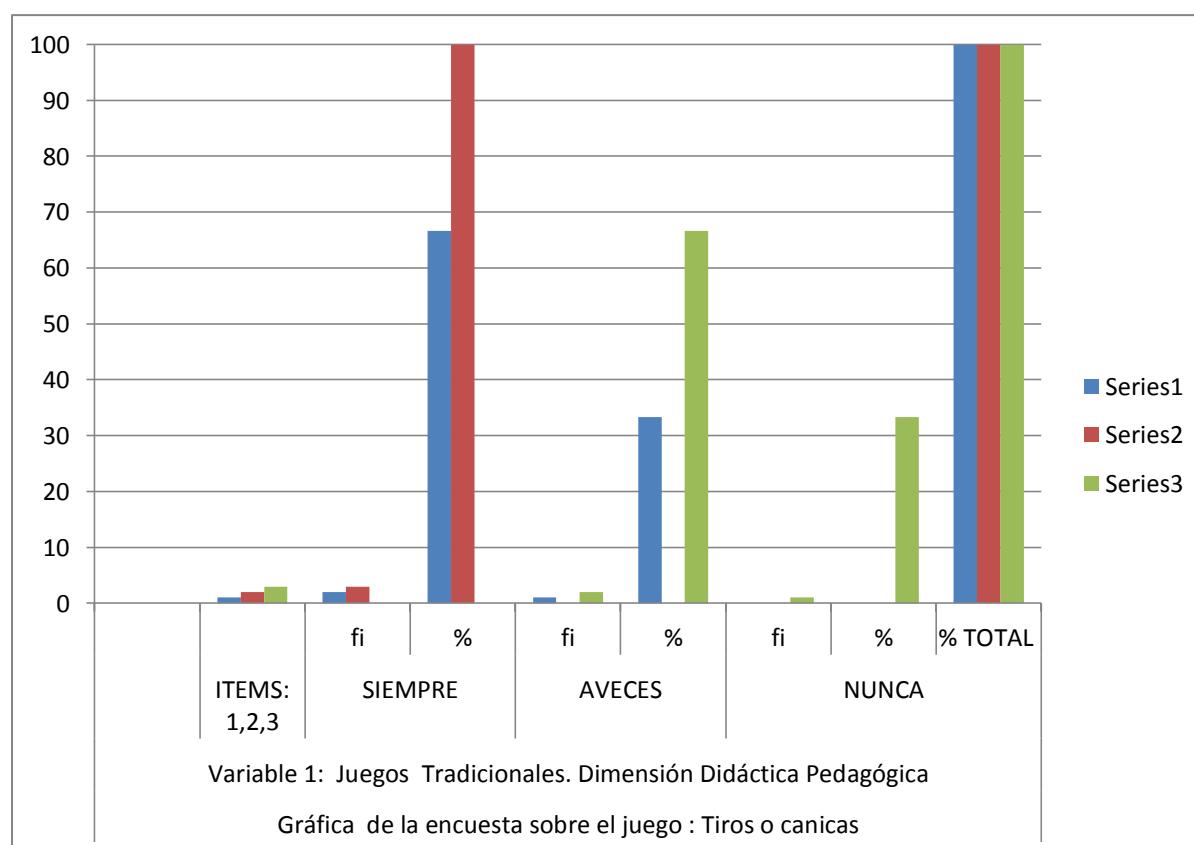
El cuadro nro. 1 corresponde a los ítems:

1. Durante el desarrollo de la sesión de clase promueve los juegos tradicionales para socializarlos mediante actividades.
2. Desde su punto de vista los niños y niñas sienten el placer al jugar y que ellos dan variaciones a los juegos tradicionales.
3. Usted realiza problematizaciones sencillas con los niños y niñas través de los juegos tradicionales para que ellos los resuelvan y desarrollen la autonomía.

Están dentro de la Variable 1 Juegos Tradicionales y están considerados en la primera dimensión: Didáctica Pedagógica.

Resultados de la encuesta sobre el juego 3: Tiros o canicas								
Variable 1: Juegos Tradicionales. Dimensión Didáctica Pedagógica								
	ITEMS	SIEMPRE		AVECES		NUNCA		% TOTAL
		fi	%	fi	%	fi	%	
	1	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	2	3	100	0	0	0	0	100
	3	0	0	2	66.7	1	33.3	100
Total		5		3		1		
Total/N° Items		1.667	55.6	1	33.3	0.33	11.1	

GRÁFICO N° 1.



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

En este cuadro y grafica entendemos que en los Items 1,2 y 3 se obtiene una respuesta que el 55.56% de docentes están completamente de acuerdo con el uso de este juego para el desarrollo de las clases y en un 33.33% lo hace sus clases con

aplicación de los juegos tradicionales en especial con el juego de tiros o canicas por ser un juego que se tiene por una temporada.

Existe un 11.11% no conoce ni aplica esta forma de enseñanza-aprendizaje.

Entonces se puede afirmar que un alto porcentaje de docentes no dudan que la aplicación de juegos tradicionales es muy beneficioso para los niños y niñas.

CUADRO # 2 JUEGO: TIROS O CANICAS

Este cuadro nos da a conocer sobre los Ítems:

4 Si usted ejecuta juegos tradicionales los alumnos demuestra imaginación y creatividad.

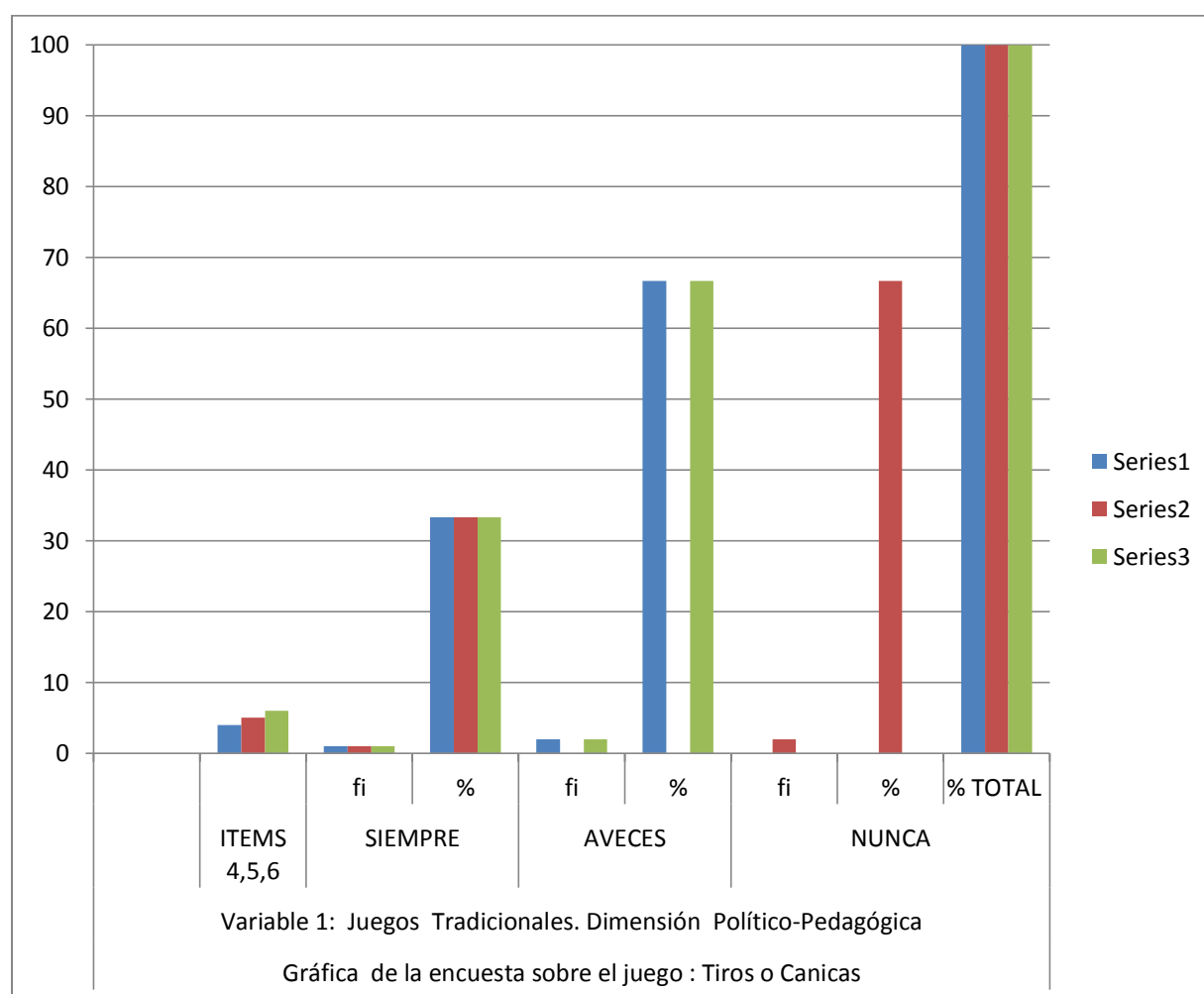
5 Si se desarrolla juegos tradicionales se atiende a cada niño.

6 Durante el desarrollo de los juegos tradicionales se propicia que los niños y niñas utilicen instrucciones y un adecuado lenguaje.

Están comprendidos en la segunda Dimensión: Político – Pedagógica

Resultados de la encuesta sobre el juego : Tiros o Canicas								
Variable 1: Juegos Tradicionales. Dimensión Político-Pedagógica								
Ítems	4	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	5	1	33.3	0	0	2	66.7	100
	6	1	33.3	2	66.7	0	0	100
Total		3		4		2	0	
Total/N° Ítems		1	33.3	1.33	44.4	0.67	22.2	

Gráfico # 2.



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Con este cuadro nos podemos dar cuenta que los Items 4,5 y 6 tienen una aceptación de siempre o siempre lo ejecutan con este juego solo el 33.33%; mas al contrario un 44.44% a veces lo ejecuta este juego como una técnica del desarrollo del proceso educativo pero el 22,22% nunca lo aplicó lo que no es buen indicio se está perdiendo una buena forma de enseñanza- aprendizaje.

Es por ello, que se evidencia de acuerdo con los resultados obtenidos, el escaso uso de los juegos tradicionales como estrategia para facilitar el desarrollo integral de los niños y niñas.

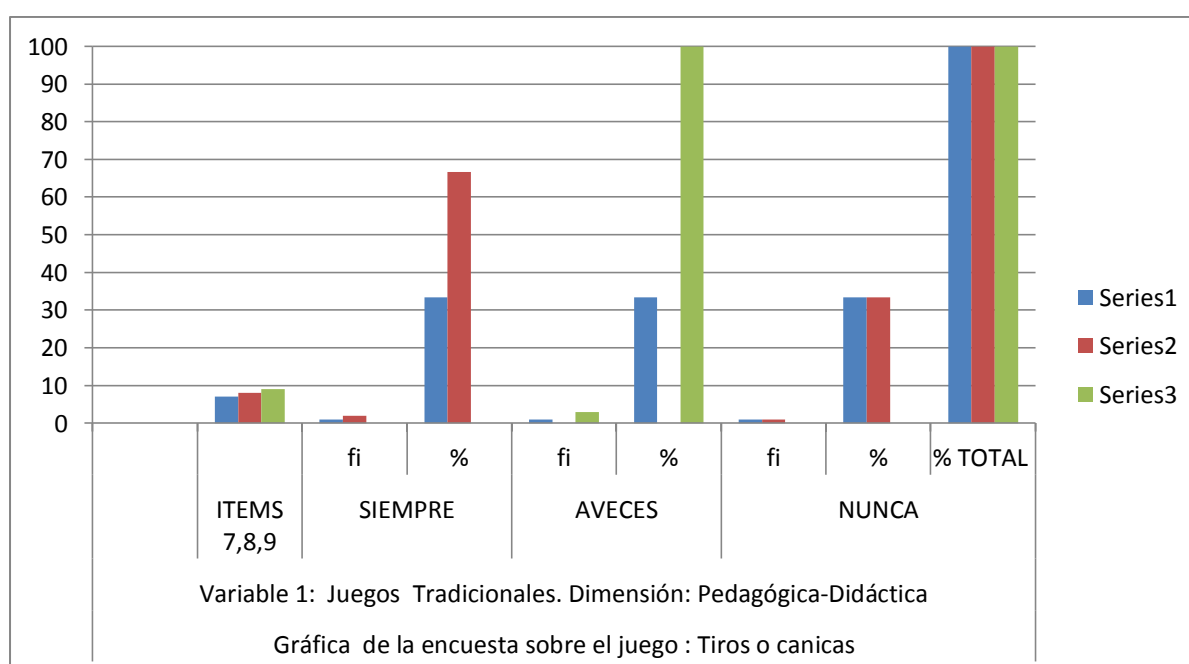
CUADRO # 3 JUEGO: TIROS O CANICAS

Ítems

7. Al desarrollar los juegos tradicionales propone a los niños y niñas conteos y comprenda las relaciones y operaciones.
8. Al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños y niñas utilicen patrones numéricos.
9. Al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños y niñas desarrollen operaciones con cantidades y magnitudes utilizando relaciones espaciales.

Resultados de la encuesta sobre el juego : Tiros o canicas								
Variable 1: Juegos Tradicionales. Dimensión: Pedagógica-Didáctica								
Dimensión Pedagógica - didáctica	7	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	8	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	9	0	0	3	100	0	0	100
Total		3		4		2		
Total/N° Ítems		1	33.3	1.33	44.4	0.67	22.2	

GRÁFICO # 3.



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Poco a poco nos vamos alejando sobre las respuestas positivas ya que el 33.33% está en siempre pues este juego se presta mucho para los ítems señalados mientras que un 44.44% lo ve un tanto alejado de aplicar de vez en cuando y hay un 22.22% preocupante que no conoce sobre las bondades de su aplicación de este maravilloso juego e insertarlo a su actuar cotidiano de docente.

CUADRO # 4

Ítems

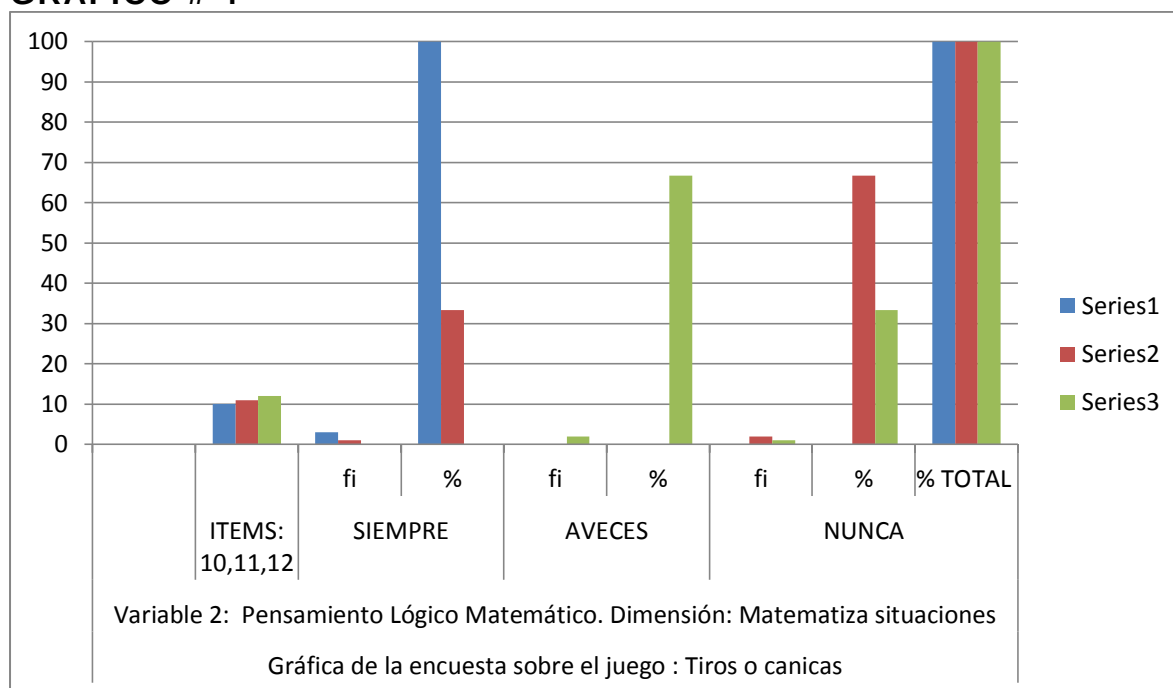
10. Mediante los juegos tradicionales pueden los niños y niñas identificar cantidades y realicen acciones de agregar o quitar.

11. Es posible promover que a través de los juegos tradicionales el uso de algunos recursos de la comunidad y/o reciclados.

12. En el desarrollo de la sesión es posible que a través de los juegos tradicionales se promueva el trabajo en equipo e individualmente.

Resultados de la encuesta sobre el juego : Tiros o canicas								
Variable 2: Pensamiento Lógico Matemático. Dimensión: Matematiza situaciones								
Matematiza situaciones	10	3	100	0	0	0	0	100
	11	1	33.3	0	0	2	66.7	100
	12	0	0	2	66.7	1	33.3	100
Total		4		2		3		
Total/N° Ítems		1.333	44.4	0.67	22.2	1	33.3	

GRÁFICO # 4



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

En este caso como ya dijimos anteriormente viene repuntando lo negativo el de la no aplicación de este maravilloso recurso para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje con que se demuestra que los docentes no saben aprovechar los aprendizajes previos de los niños para crear una sinapsis en el aprendizaje de los niños y niñas pues un 44.44% que representa menos de la mitad de los docentes aplican y conocen el juego, y otros 22.22% lo toma como una situación secundaria que de vez en cuando lo utiliza; mientras que un alarmante 33.33% no lo toma en cuenta este aprendizaje de los niños que traen por cultura natural.

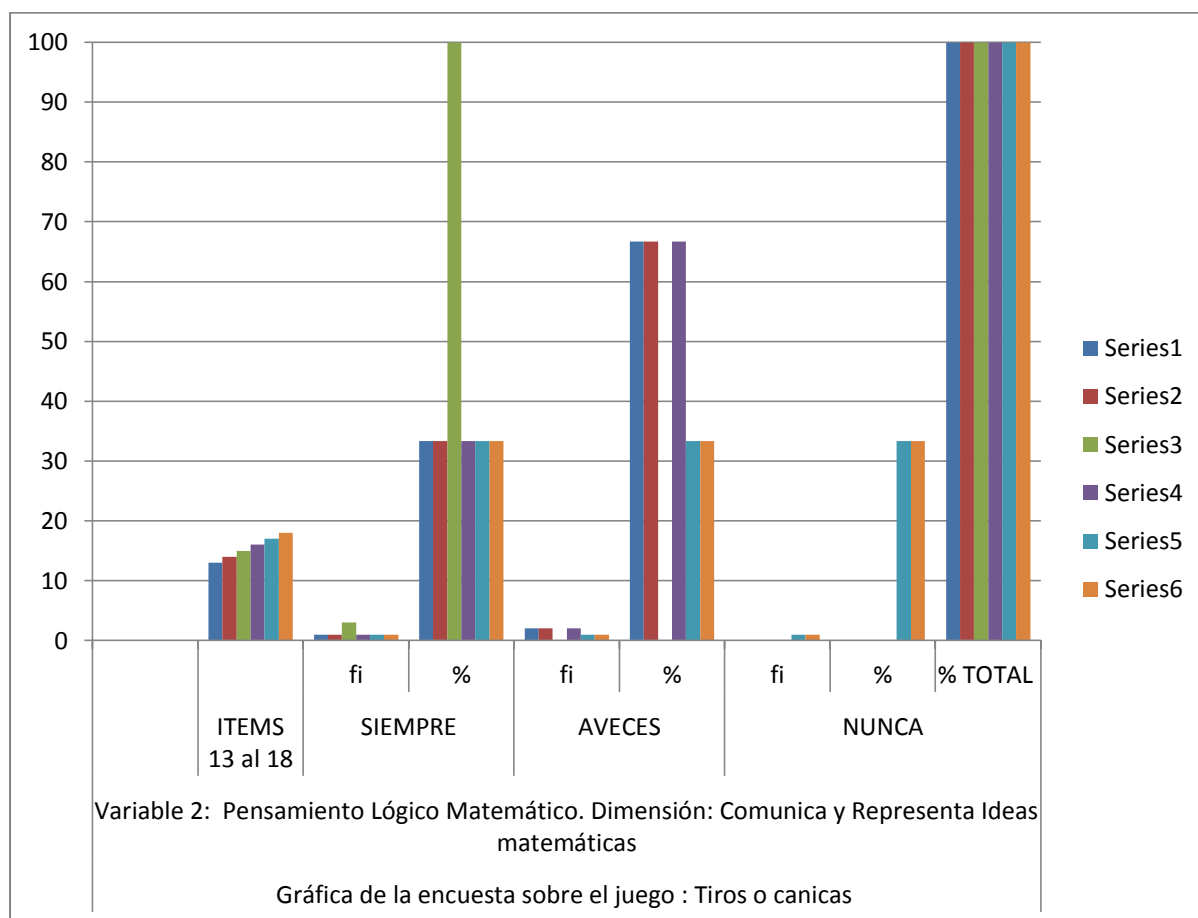
CUADRO # 5

13. ¿Usted promueve que los niños y niñas demuestren en la ejecución de los juegos tradicionales los conocimientos matemáticos con los que cuentan?

- 14.** ¿Se puede propiciar que los niños y niñas demuestren a través de los juegos tradicionales la agrupación de objetos con un solo criterio y que expresen la acción realizada?
- 15.** Se puede propiciar que los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresen comparaciones de objetos (muchos, pocos, algunos, más que, menos que)
- 16.** Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresan duración de eventos (antes, después, ayer, hoy, mañana)
- 17.** Mediante los juegos tradicionales los niños y niñas expresan el peso de los objetos (esta pesa más que, esta pesa menos que)
- 18.** A través de los juegos tradicionales los niños y niñas expresan con sus propias palabras lo que comprenden del problema.

Resultados de la encuesta sobre el juego : Tiros o canicas								
Variable 2: Pensamiento Lógico Matemático. Dimensión: Comunica y Representa Ideas matemáticas								
	13	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	14	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	15	3	100	0	0	0	0	100
	16	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	17	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	18	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
Total		8		8		2		
Total/N° Ítems		1.333	44.4	1.33	44.4	0.33	11.1	

GRÁFICO # 5.



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

De acuerdo al promedio de las alternativas de respuestas correspondientes a este indicador fueron favorables; la información obtenida en alguno de los ítems permite señalar que el proceso de formación y actualización docente en materia de Educación Inicial es una de las mayores debilidades detectadas en el diagnóstico realizado en la presente investigación. Los resultados obtenidos fueron los siguientes:

44.44% están dentro de lo que es aplicado siempre como un recurso y los otros 44.44% están dentro de vez en cuando pero mientras que un 11.11% nunca lo tocaron o no los interesa.

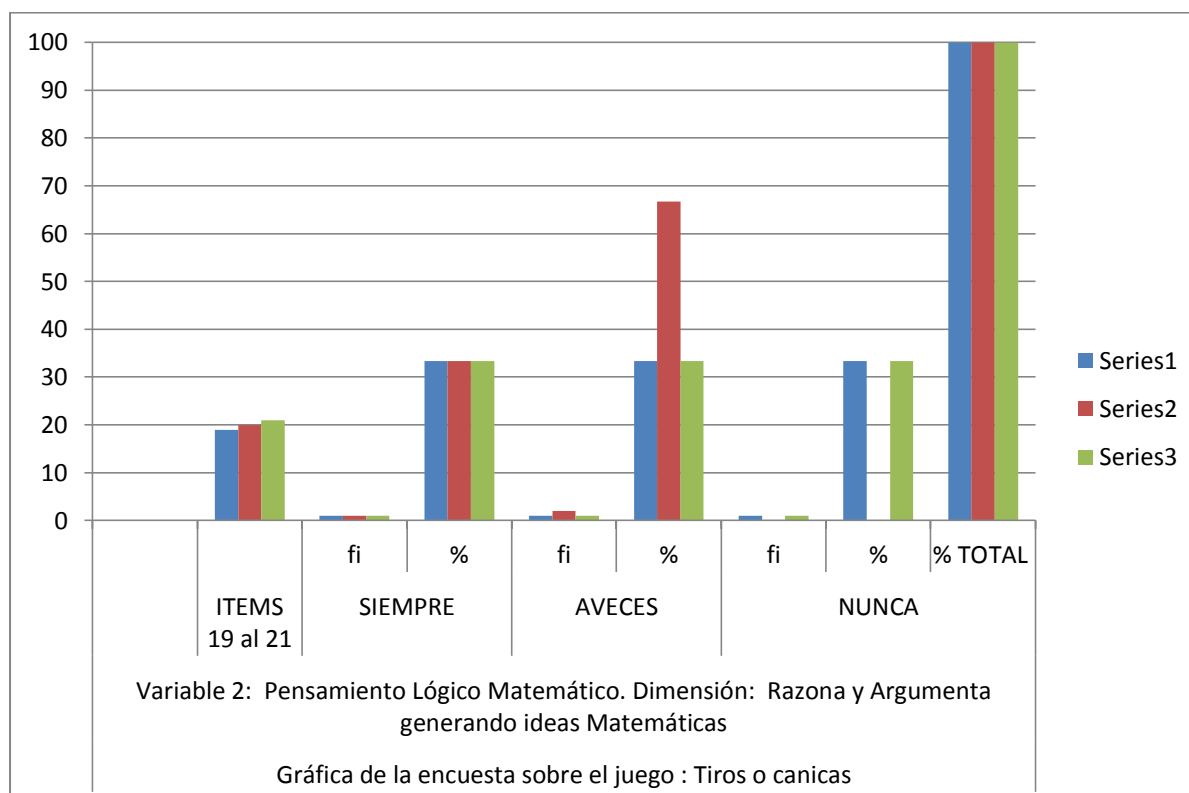
CUADRO # 6 JUEGO: TIROS O CANICAS

Ítems:

- 19.** Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales explican con su propio lenguaje el criterio que usaron para ordenar objetos.
- 20.** Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales explican con su propio lenguaje el procedimiento que usaron para ordenar y agrupar objetos.
- 21.** Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales hacen uso de la matemática en sus actividades cotidianas.

Resultados de la encuesta sobre el juego : Tiros o canicas								
Variable 2: Pensamiento Lógico Matemático. Dimensión: Razona y Argumenta generando ideas Matemáticas								
	19	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	20	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	21	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
Total		3		4		2		
Total/N° Ítems		1	33.3	1.33	44.4	0.67	22.2	

GRÁFICO # 6



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Sobre la base de los resultados obtenidos en indicadores analizados anteriormente, la mayor proporción de docentes contestó en promedio favorablemente a los ítems formulados 77.77%, en este caso con la inclusión de los juegos tradicionales como herramienta de enseñanza. La información obtenida en el análisis de este indicador se presenta en los siguientes términos:

El 33.33% (ítem 19) de los docentes consultados afirma que utilizan los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza para facilitar la adaptación de los juegos a la capacidad referida. Con respecto a la aplicación de veces en cuando están en promedio de 44.44% que también se puede aceptar como prudente; pero no se puede decir lo mismo del 22.22% que están dentro de la respuesta de nunca lo que implica que falta trabajar con estos docentes para sensibilizarlos y convencerlos que la aplicación de los juegos tradicionales son acciones que se deben dar en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

El cuadro siguiente nos ilustra de manera conjunta por variables como una respuesta global

Análisis de la encuesta sobre el juego 3 : Tiros o canicas								
Variable 1: Juegos Tradicionales								
DIMENSIONES	ITEMS	SIEMPRE		AVECES		NUNCA		% TOTAL
		fi	%	fi	%	fi	%	
Dimensión Didáctica - Pedagógica	1	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	2	3	100	0	0	0	0	100
	3	0	0	2	66.7	1	33.3	100

Dimensión	4	1	33.3	2	66.7	0	0	100
Político -	5	1	33.3	0	0	2	66.7	100
Pedagógico	6	1	33.3	2	66.7	0	0	100
Dimensión Pedagógica - didáctica	7	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	8	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	9	0	0	3	100	0	0	100
Total		11		11		5		
Total/N° Items		1.222	40.7	1.22	40.7	0.56	18.5	
Variable 2: Pensamiento lógico Matemático								
Matematiza situaciones	10	3	100	0	0	0	0	100
	11	1	33.3	0	0	2	66.7	100
	12	0	0	2	66.7	1	33.3	100
Comunica y representa Ideas matemáticas	13	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	14	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	15	3	100	0	0	0	0	100
	16	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	17	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	18	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
Razona y Argumenta generando ideas matemáticas	19	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	20	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	21	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
Total		15		14		7		
Total/N° Ítems		1.25	41.7	1.17	38.9	0.58	19.4	

Al observar el cuadro consolidado podemos afirmar que para la variable 1 las respuestas favorables están situados en un 40.74% y el mismo porcentaje también están aplicando de vez en cuando; pero hay un 18.52% nunca aplico y no conoce para aplicar los juegos tradicionales en bien de lograr las tres dimensiones que corresponden a la variable juegos tradicionales.

Con respecto a la variable 2 para el logro de los aprendizajes se tiene por dato que un 41.67% siempre lo aplican mientras que el 38.89% a veces y el resto del 19.44% nunca lo tomo en cuenta.

CUADRO # 1 JUEGO: BATI -SOGA

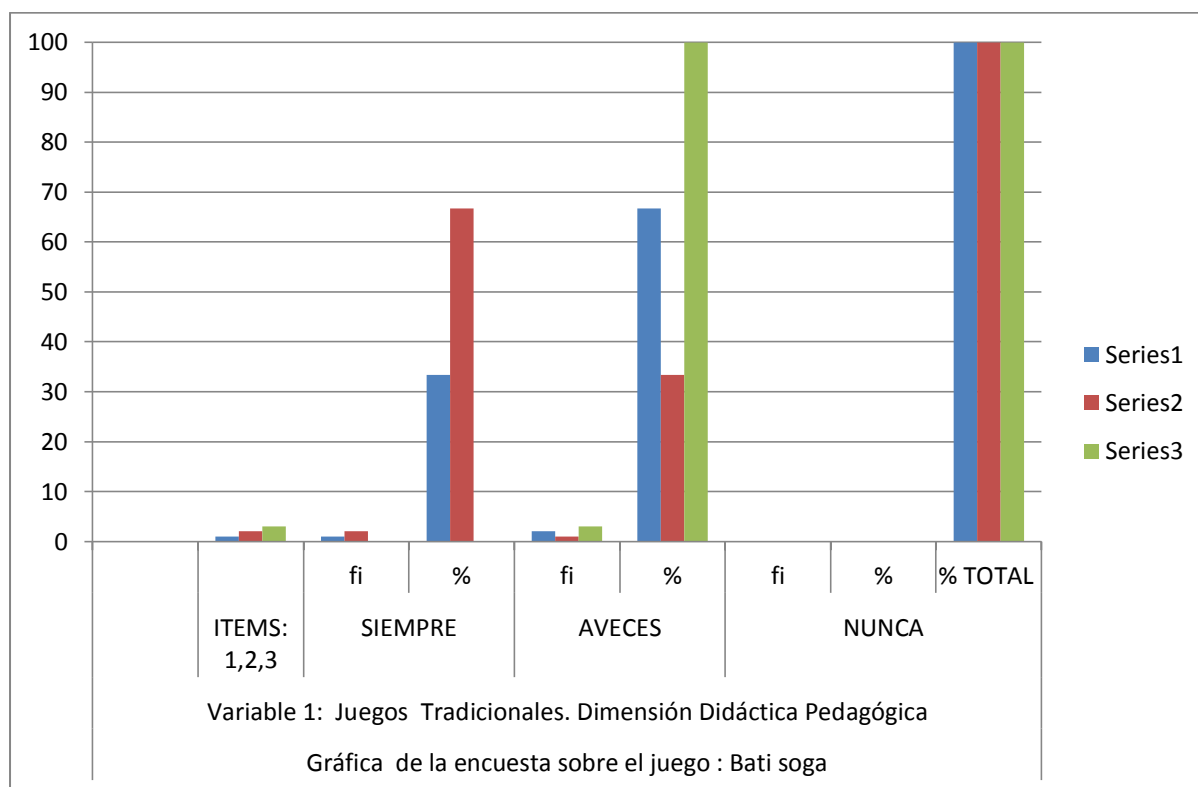
El cuadro nro. 1 corresponde a los ítems:

1. Durante el desarrollo de la sesión de clase promueve los juegos tradicionales para socializarlos mediante actividades.
2. Desde su punto de vista los niños y niñas sienten el placer al jugar y que ellos dan variaciones a los juegos tradicionales.
3. Usted realiza problematizaciones sencillas con los niños y niñas través de los juegos tradicionales para que ellos los resuelvan y desarrollen la autonomía.

Están dentro de la Variable 1 Juegos Tradicionales y están considerados en la primera dimensión: Didáctica Pedagógica.

Tabla de la encuesta sobre el juego : Bati sogá								
Variable 1: Juegos Tradicionales. Dimensión Didáctica Pedagógica								
Ítems	ITEMS	SIEMPRE		AVECES		NUNCA		% TOTAL
		fi	%	fi	%	fi	%	
	1	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	2	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	3	0	0	3	100	0	0	100
Total		3		6		0		
Total/N° Ítems		1	33.3	2	66.7	0	0	

GRÁFICO N° 1.



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Se puede observar que la mayor proporción de respuestas correspondiente a esta dimensión en el juego bati-soga las respuestas no se asoman al primer cuadro del juego analizado; puesto que en el ítems 1 el 66.67 realiza la socialización de ves en cuando significa que no se está dando importancia a la actividad de desarrollo de los juegos tradicionales, pero es lo contrario con el ítems 2 el 66.67% manifiesta o sabe que los niños y niñas gozan y se divierten realizando juegos tradicionales pero el 33.33% dicen que no influye en el proceso del desarrollo de la sesión ya que se aplica de ves en ves.

CUADRO # 2

Este cuadro nos da a conocer sobre los Ítems:

4 Si usted ejecuta juegos tradicionales los alumnos demuestra imaginación y creatividad.

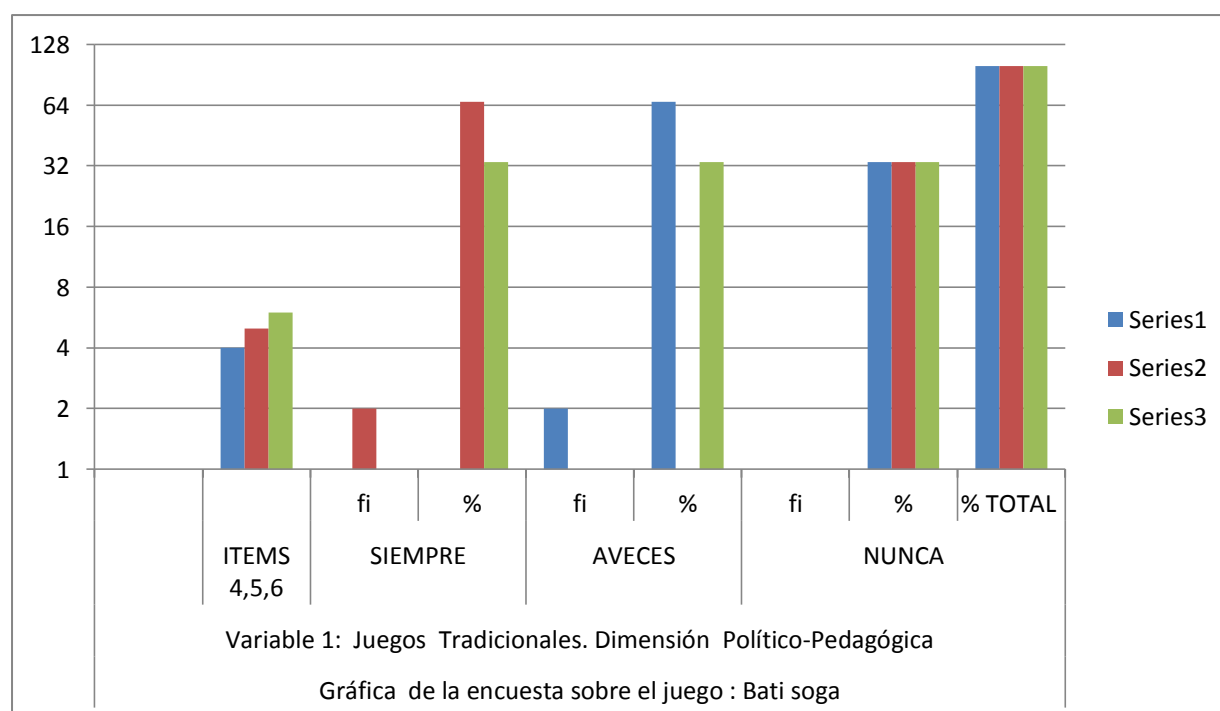
5 Si se desarrolla juegos tradicionales se atiende a cada niño.

6 Durante el desarrollo de los juegos tradicionales se propicia que los niños y niñas utilicen instrucciones y un adecuado lenguaje.

Están comprendidos en la segunda Dimensión: Político – Pedagógica.

Tabla de la encuesta sobre el juego : Bati sogá								
Variable 1: Juegos Tradicionales. Dimensión Político-Pedagógica								
Ítems	4	0	0	2	66.7	1	33.3	100
	5	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	6	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
Total		3		3		3		
Total/Nº Ítems		1	33.3	1	33.3	1	33.3	

GRÁFICO # 2.



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Sobre los aspectos relacionados a los ítems 4,5 y 6 obtenidos fueron que estamos observando que las respuestas para cada una de las posibilidades están repartidos en forma igualitaria distribuidos de la forma siguiente:

Un 33.33% las respuestas están dentro de la ejecución de siempre significa que ese porcentaje de docente siempre lo aplica el juego en mención para el logro de los aprendizajes.

Otros 33.33% lo aplica de vez en cuando que también se interpreta como positiva para la acción del docente.

Los 33.33% no admite que la aplicación de los juegos mencionados sean necesarios para el logro de las actividades pedagógicas. Académicas.

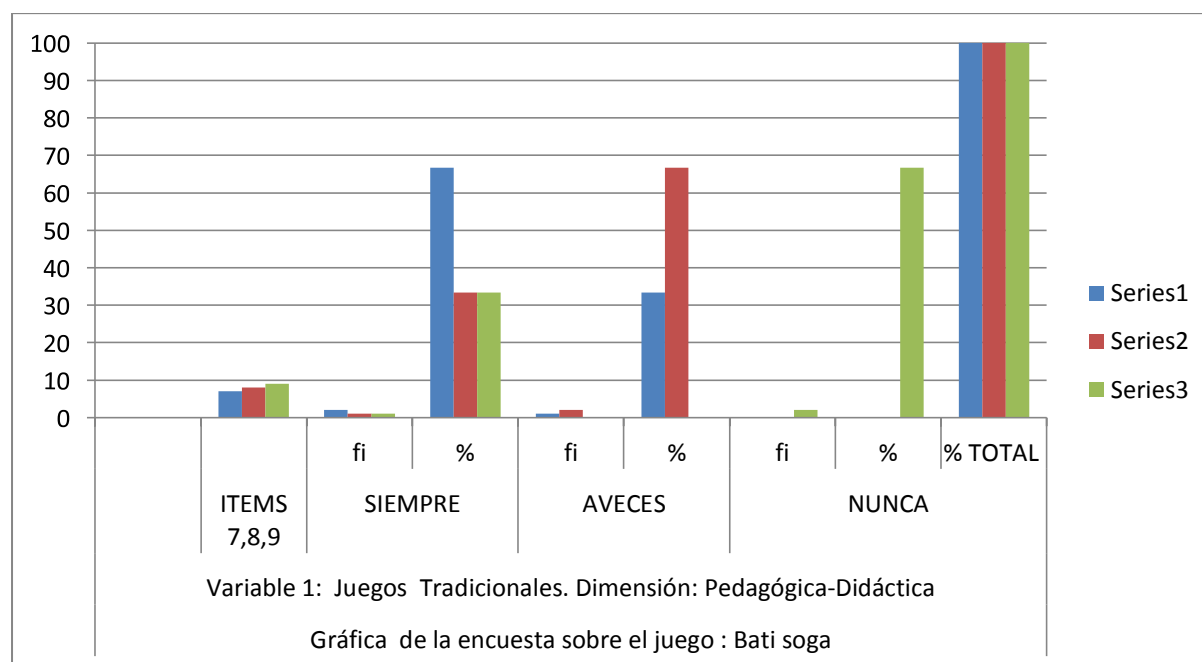
CUADRO # 3 JUEGO: BATI-SOGA

Ítems

- 7** Al desarrollar los juegos tradicionales propone a los niños y niñas conteos y comprenda las relaciones y operaciones.
- 8** Al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños y niñas utilicen patrones numéricos.
- 9** Al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños y niñas desarrollen operaciones con cantidades y magnitudes utilizando relaciones espaciales.

Resultados de la encuesta sobre el juego : Bati sogá								
Variable 1: Juegos Tradicionales. Dimensión: Pedagógica-Didáctica								
Ítems	7	2	66.7	1	33.3	0	0	100
	8	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	9	1	33.3	0	0	2	66.7	100
Total		4		3		2		
Total/N° Items		1.333	44.4	1	33.3	0.67	22.2	

GRÁFICO # 3.



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

La mayor proporción de respuestas obtenidas fueron favorables hasta un 77.77% que los docentes si ven con buenos ojos por que esta distribuidos entre siempre y a veces.

Existen todavía docentes en un 22.22% que no están de acuerdo con la aplicación de esta forma de realizar las acciones pedagógicas- académicas para el buen provecho de los aprendizajes de los niños y niñas

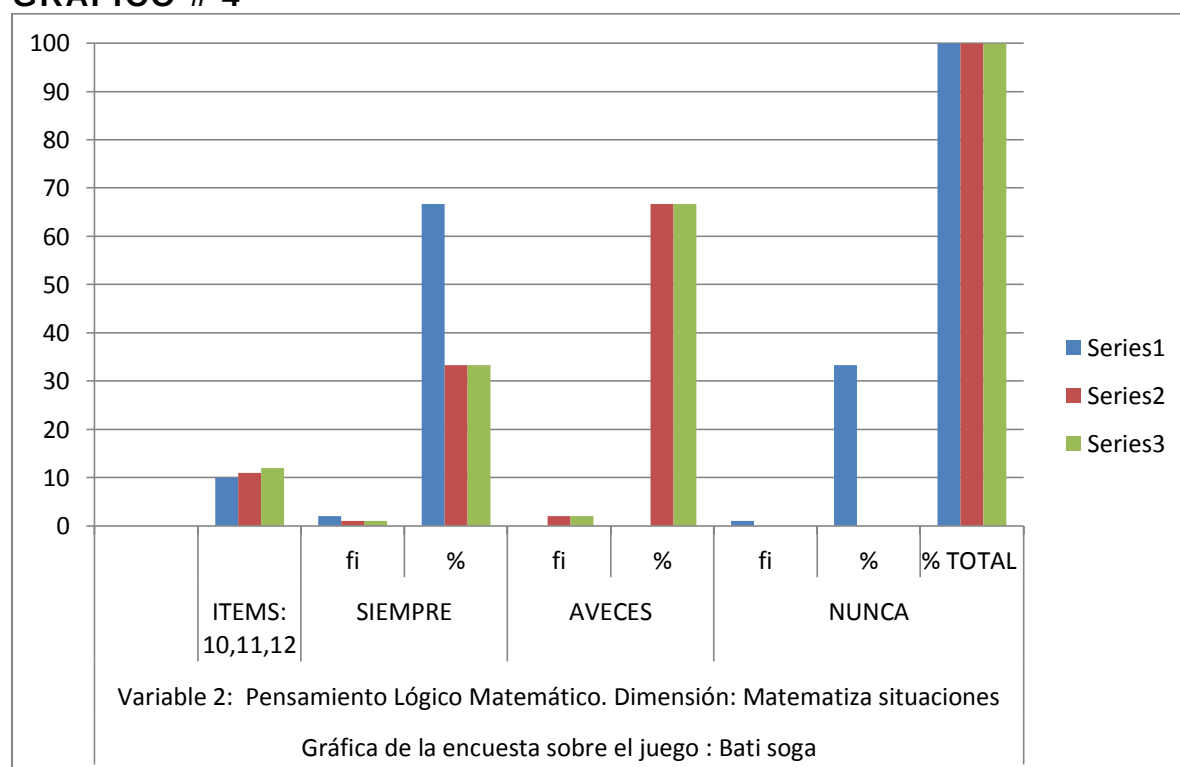
CUADRO # 4

Ítems

- 10.** Mediante los juegos tradicionales pueden los niños y niñas identificar cantidades y realicen acciones de agregar o quitar.
- 11.** Es posible promover que a través de los juegos tradicionales el uso de algunos recursos de la comunidad y/o reciclados.
- 12.** En el desarrollo de la sesión es posible que a través de los juegos tradicionales se promueva el trabajo en equipo e individualmente.

Tabla de la encuesta sobre el juego : Bati sogá								
Variable 2: Pensamiento Lógico Matemático. Dimensión: Matematiza situaciones								
Ítems	10	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	11	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	12	1	33.3	2	66.7	0	0	100
Total		4		4		1		
Total/N° Items		1.333	44.4	1.33	44.4	0.33	11.1	

GRÁFICO # 4



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

La mayor proporción representada por el 88.88% de docentes respondió positivamente reflejándose así resultado favorable con respecto a los ítems mencionados.

De acuerdo a los resultados obtenidos el 11.11% de los docentes consultados opinó que no incorporan los juegos tradicionales para el proceso de enseñanza aprendizaje lo que significa que son docentes que aplican otros juegos fuera de contexto.

CUADRO # 5

Este cuadro describe los que corresponde a los ítems siguientes:

13. ¿Usted promueve que los niños y niñas demuestren en la ejecución de los juegos tradicionales los conocimientos matemáticos con los que cuentan?

14. ¿Se puede propiciar que los niños y niñas demuestren a través de los juegos tradicionales la agrupación de objetos con un solo criterio y que expresen la acción realizada?

15. Se puede propiciar que los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresen comparaciones de objetos (muchos, pocos, algunos, más que, menos que)

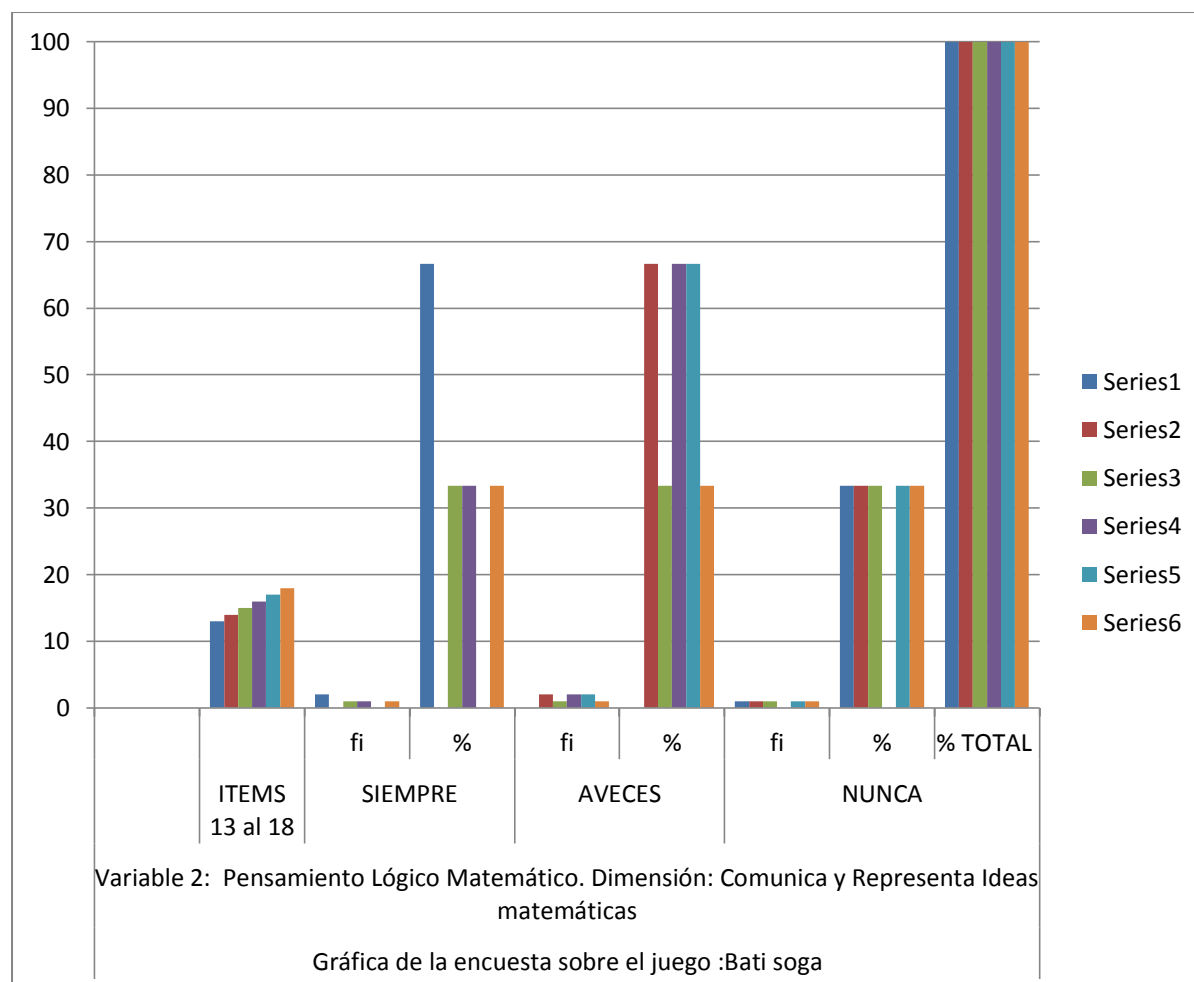
16. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresan duración de eventos (antes, después, ayer, hoy, mañana)

17. Mediante los juegos tradicionales los niños y niñas expresan el peso de los objetos (esta pesa más que, esta pesa menos que)

18. A través de los juegos tradicionales los niños y niñas expresan con sus propias palabras lo que comprenden del problema.

Resultados de la encuesta sobre el juego :Bati sogá								
Variable 2: Pensamiento Lógico Matemático. Dimensión: Comunica y Representa Ideas matemáticas								
Ítems	13	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	14	0	0	2	66.7	1	33.3	100
	15	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	16	1	33.3	2	66.7	0	0	100
	17	0	0	2	66.7	1	33.3	100
	18	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
Total		5		8		5		
Total/N° Ítems		0.833	27.8	1.33	44.4	0.83	27.8	

GRÁFICO # 5.



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

De acuerdo al promedio de las alternativas de respuestas correspondientes a estos ítems fueron favorables ya que un 27.78% siempre los aplica este juego en el proceso de desarrollo de la sesión de aprendizaje para el logro de los niños y otros 44.44% lo hacen de vez en cuando sea necesario que también están dentro de lo óptimo; pero que el 27.78% aún no se esmera en aplicar juegos tradicionales dentro de su labor pedagógica esto significa que debemos de preocuparnos por ese alto porcentaje de docentes que van a repercutir negativamente no solo en el aprendizaje sino también en su identidad de los niños y la niñas de dicha Institución Educativa.

CUADRO # 6: DEL JUEGO BATI-SOGA

Ítems:

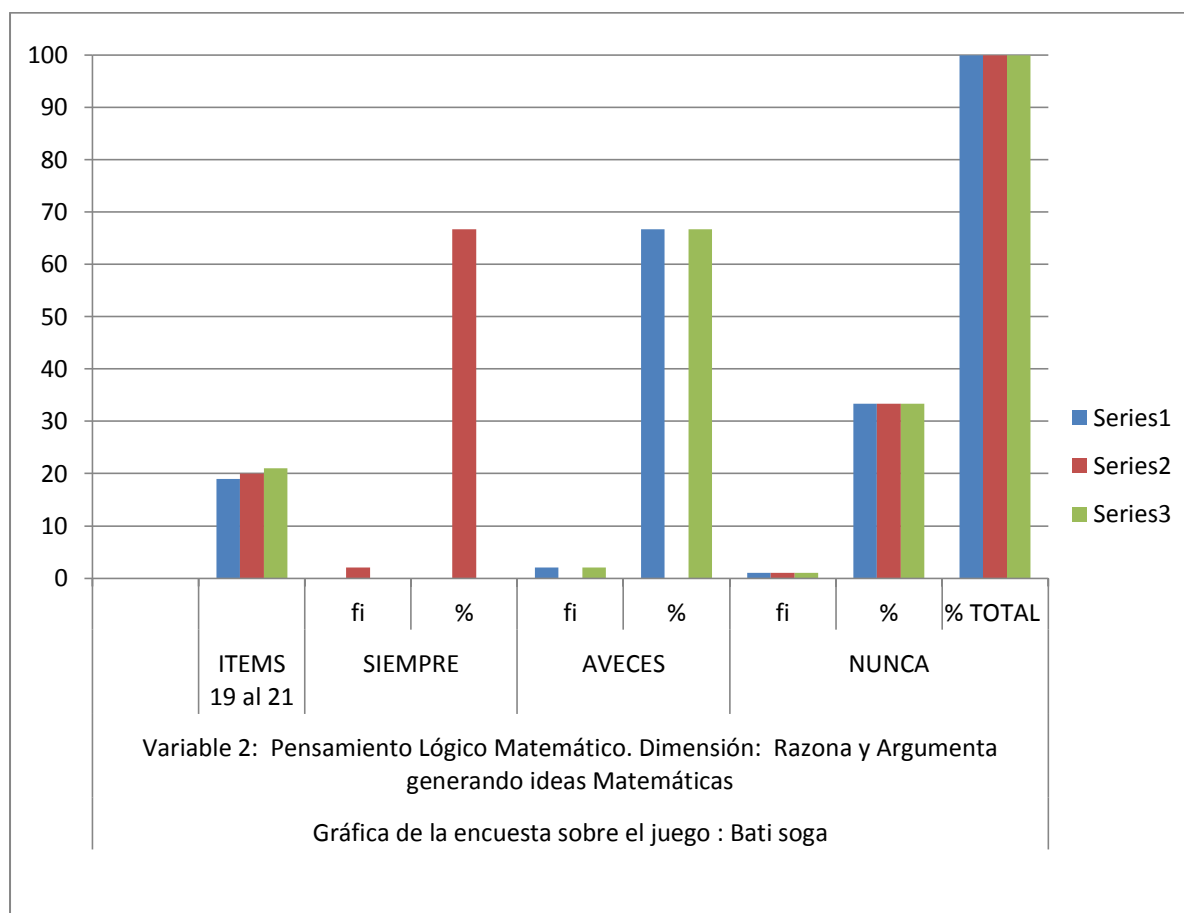
19. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales explican con su propio lenguaje el criterio que usaron para ordenar objetos.

20. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales explican con su propio lenguaje el procedimiento que usaron para ordenar y agrupar objetos.

21. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales hacen uso de la matemática en sus actividades cotidianas.

Tabla de la encuesta sobre el juego : Bati- sogá								
Variable 2: Pensamiento Lógico Matemático. Dimensión: Razona y Argumenta generando ideas Matemáticas								
Ítems	19	0	0	2	66.7	1	33.3	100
	20	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	21	0	0	2	66.7	1	33.3	100
Total		2		4		3		
Total/N° Ítems		0.667	22.2	1.33	44.4	1	33.3	

GRÁFICO # 6



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Sobre la base de los resultados obtenidos en indicadores analizados anteriormente, un considerable 22.22% responden que siempre lo ejecutan sus labores de docente aplicando los juegos tradicionales como parte del proceso de aprendizaje; y que también un 44.44% lo hace pero a veces, mas no así con el 33.33% respondieron que nunca lo aplican en sus que aceres educativos los juegos tradicionales se puede interpretar que no manejan bien la información que la matemática es imprescindible para nuestro diario vivir.

CUADRO # 1 JUEGO: YACES O PISPIS

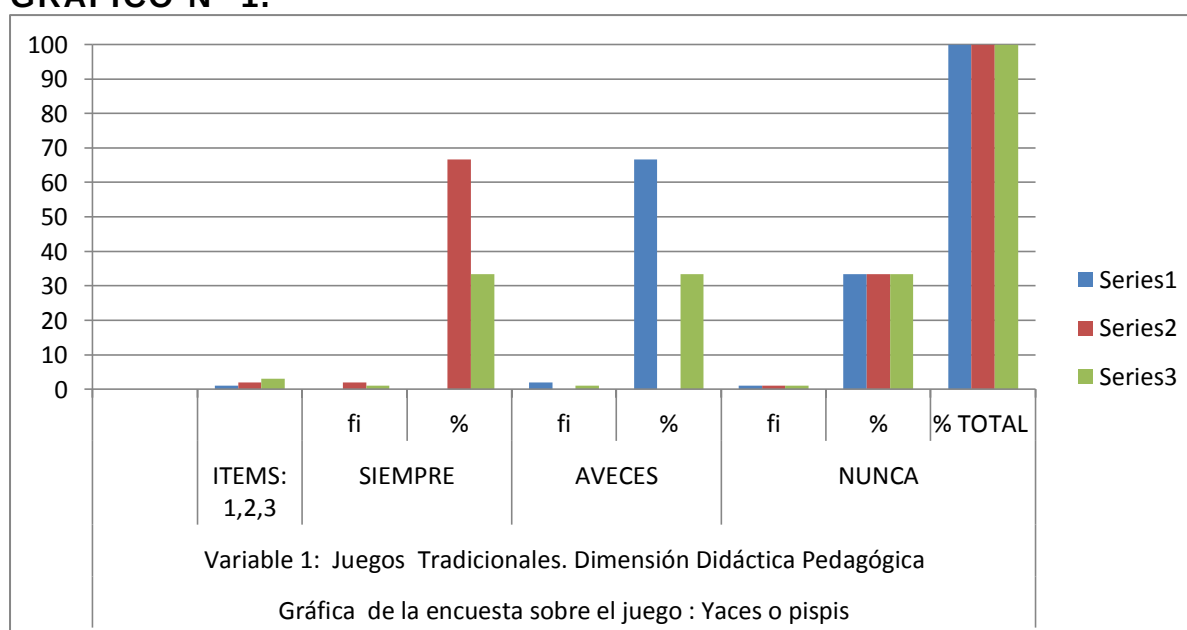
El cuadro nro. 1 corresponde a los ítems:

1. Durante el desarrollo de la sesión de clase promueve los juegos tradicionales para socializarlos mediante actividades.
2. Desde su punto de vista los niños y niñas sienten el placer al jugar y que ellos dan variaciones a los juegos tradicionales.
3. Usted realiza problematizaciones sencillas con los niños y niñas través de los juegos tradicionales para que ellos los resuelvan y desarrollen la autonomía.

Están dentro de la Variable 1 Juegos Tradicionales y están considerados en la primera dimensión: Didáctica Pedagógica.

Resultados de la encuesta sobre el juego : Yaces o pispis								
Variable 1: Juegos Tradicionales. Dimensión Didáctica Pedagógica								
Ítems	1	0	0	2	66.7	1	33.3	100
	2	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	3	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
Total		3		3		3		
Total/N° Ítems		1	33.3	1	33.3	1	33.3	

GRÁFICO N° 1.



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Con respecto a los juegos de yases o pispis podemos afirmar que los docentes encuestados tienen dificultades por la situación del machismo pensando que esos juegos solo son para mujeres es por ello que las respuestas a la encuesta están divididos en partes iguales ya que el 33.33% siempre lo aplica, los otros 33.33% a veces los aplica mientras que los 33.33% nunca lo tomo en cuenta para el desarrollo de las clases con los niños de Educación Inicial.

CUADRO # 2

Este cuadro nos da a conocer sobre los Ítems:

4 Si usted ejecuta juegos tradicionales los alumnos demuestra imaginación y creatividad.

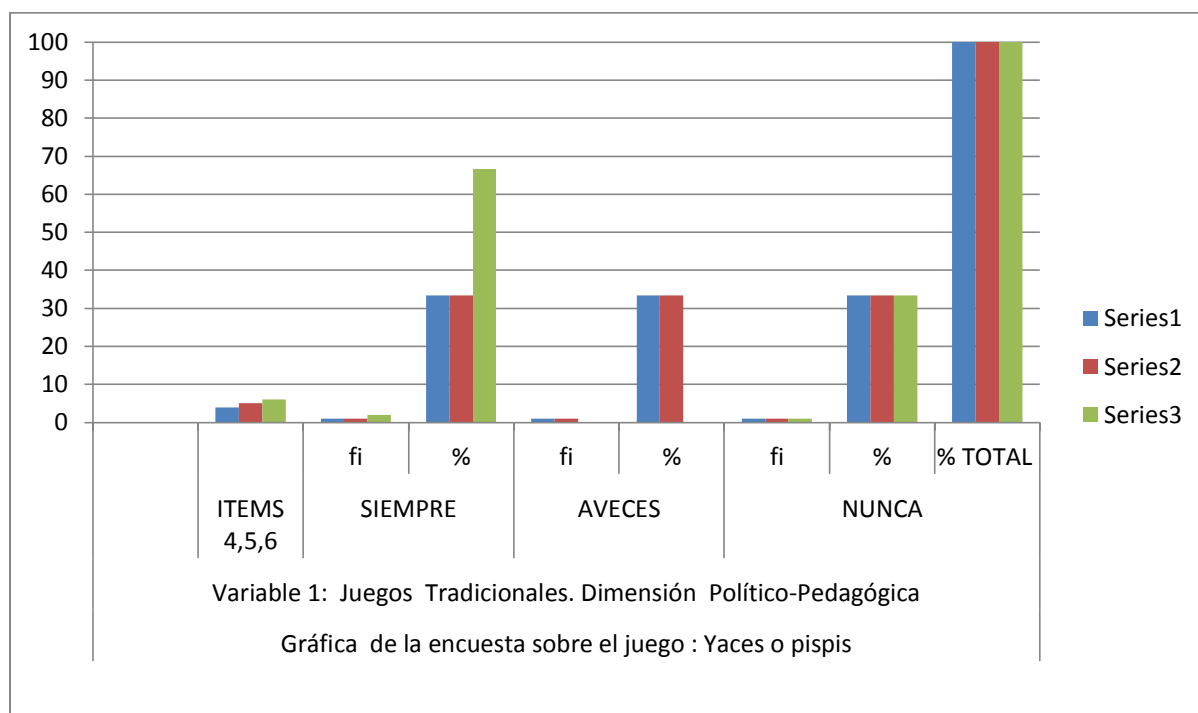
5 Si se desarrolla juegos tradicionales se atiende a cada niño.

6 Durante el desarrollo de los juegos tradicionales se propicia que los niños y niñas utilicen instrucciones y un adecuado lenguaje.

Están comprendidos en la segunda Dimensión: Político – Pedagógica.

Resultados de la encuesta sobre el juego : Yaces o pispis								
Variable 1: Juegos Tradicionales. Dimensión Político-Pedagógica								
	4	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	5	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	6	2	66.7	0	0	1	33.3	100
Total		4		2		3		
Total/N° Ítems		1.333	44.4	0.67	22.2	1	33.3	

GRÁFICO # 2.



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

En esta parte si observamos los resultados y la gráfica es que no damos cuenta que el 44-44% respondió a la encuesta con firmeza de que siempre lo aplicaron y están convencidos que esta forma de trabajo es la más conveniente para el trabajo de docente como también un 22.22% hace conocer que se puede aplicar de vez en cuando, pero un 33.33% no están de acuerdo con la aplicación de esta forma de trabajo por que respondieron que nunca no trabajaron con la aplicación de juegos tradicionales.

.CUADRO # 3 JUEGO: YACES O PISPIS

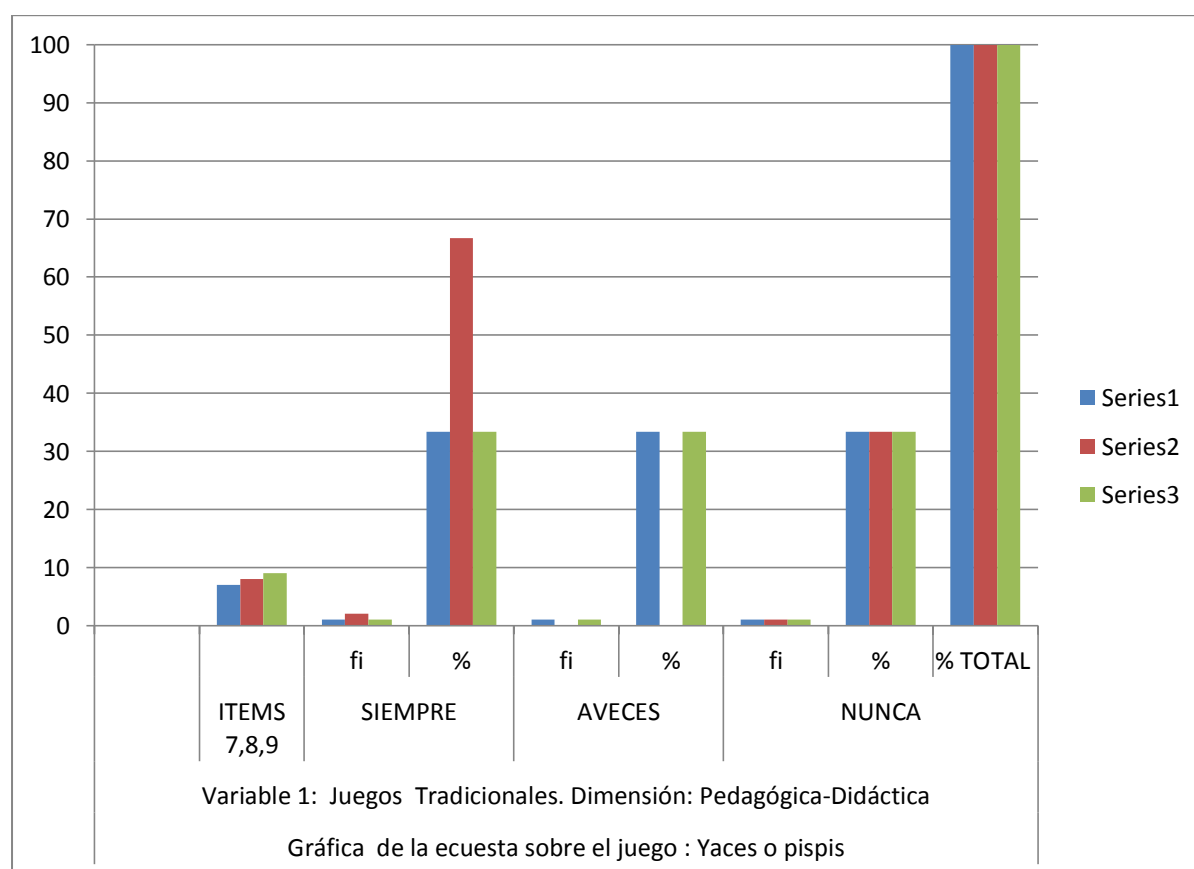
7 Al desarrollar los juegos tradicionales propone a los niños y niñas conteos y comprenda las relaciones y operaciones.

8 Al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños y niñas utilicen patrones numéricos.

9 Al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños y niñas desarrollen operaciones con cantidades y magnitudes utilizando relaciones espaciales.

Tabla de la encuesta sobre el juego : Yaces o pispis								
Variable 1: Juegos Tradicionales. Dimensión: Pedagógica-Didáctica								
Dimensión Pedagógica -didáctica	7	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	8	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	9	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
Total		4		2		3		
Total/N° Items		1.333	44.4	0.67	22.2	1	33.3	

GRÁFICO # 3.



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Concordamos que un 66.67% de docentes respondieron positivamente a la aplicación de este juego como una forma de aprovechar las bondades que da la aplicación de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje de los niños por estar dentro de la edad de juegos como prioridad para un niños sin embargo los 33.33% respondió que no es necesario la aplicación de juegos tradicionales ya que nunca fue necesario en el desarrollo de sus actividades como docente de una Institución Educativa.

CUADRO # 4 JUEGO: YACES O PISPIS

Ítems

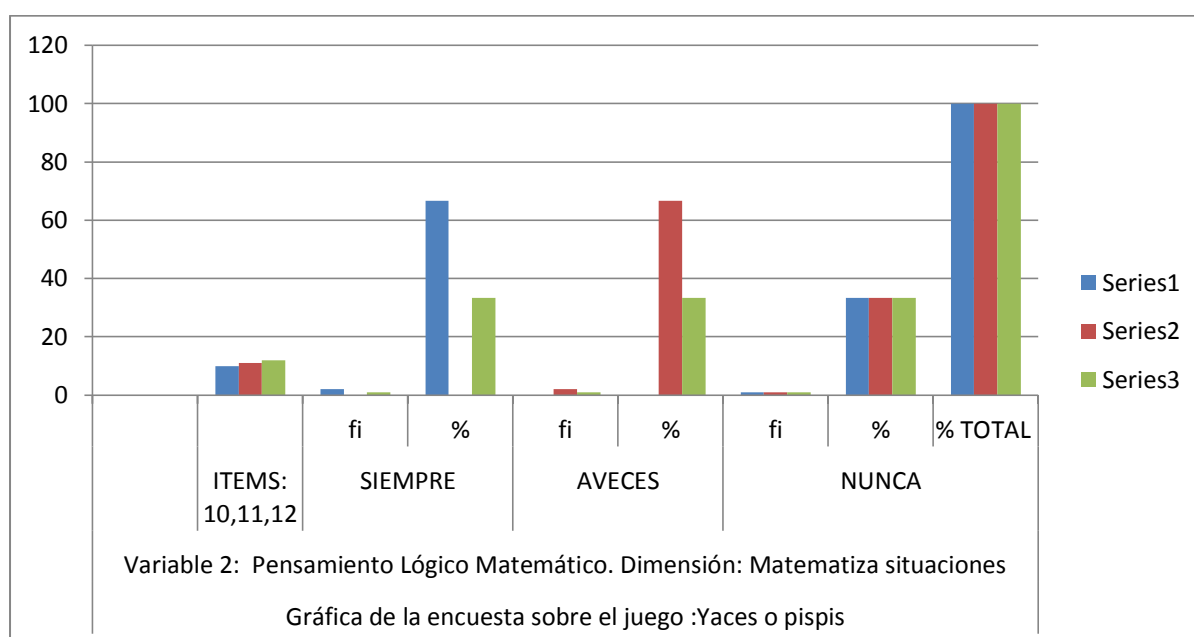
10. Mediante los juegos tradicionales pueden los niños y niñas identificar cantidades y realicen acciones de agregar o quitar.

11. Es posible promover que a través de los juegos tradicionales el uso de algunos recursos de la comunidad y/o reciclados.

12. En el desarrollo de la sesión es posible que a través de los juegos tradicionales se promueva el trabajo en equipo e individualmente.

Resultados de la encuesta sobre el juego :Yaces o pispis								
Variable 2: Pensamiento Lógico Matemático. Dimensión: Matematiza situaciones								
Matematiza situaciones	10	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	11	0	0	2	66.7	1	33.3	100
	12	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
Total		3		3		3		
Total/N° Ítems		1	33.3	1	33.3	1	33.3	

Gráfico # 4



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

En estos ítems principalmente se observa que están empatados porcentualmente para las tres posibilidades de respuesta; pues tenemos que un 33.33% respondieron que siempre lo utilizan los juegos tradicionales para su labor siempre aprovechan el juego en mención puesto que todas las cosas se pueden matematizar y codificar para las expresiones o situaciones se matematicen.

Los otros 33.33% también lo hacen de vez en cuando como un recurso para estar dentro de la realidad por que a través de los juegos propios de los niños se puede motivar mejor.

Los que no conocen y no usan esta forma de trabajo mediante el juego del medio son el 33.33% de docentes de acuerdo a la información de las encuestas lo que implica que debemos de revertir esta situación si queremos que el niño tenga identidad.

CUADRO # 5 JUEGO YACES O PISPIS

13. ¿Usted promueve que los niños y niñas demuestren en la ejecución de los juegos tradicionales los conocimientos matemáticos con los que cuentan?

14. ¿Se puede propiciar que los niños y niñas demuestren a través de los juegos tradicionales la agrupación de objetos con un solo criterio y que expresen la acción realizada?

15. Se puede propiciar que los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresen comparaciones de objetos (muchos, pocos, algunos, más que, menos que)

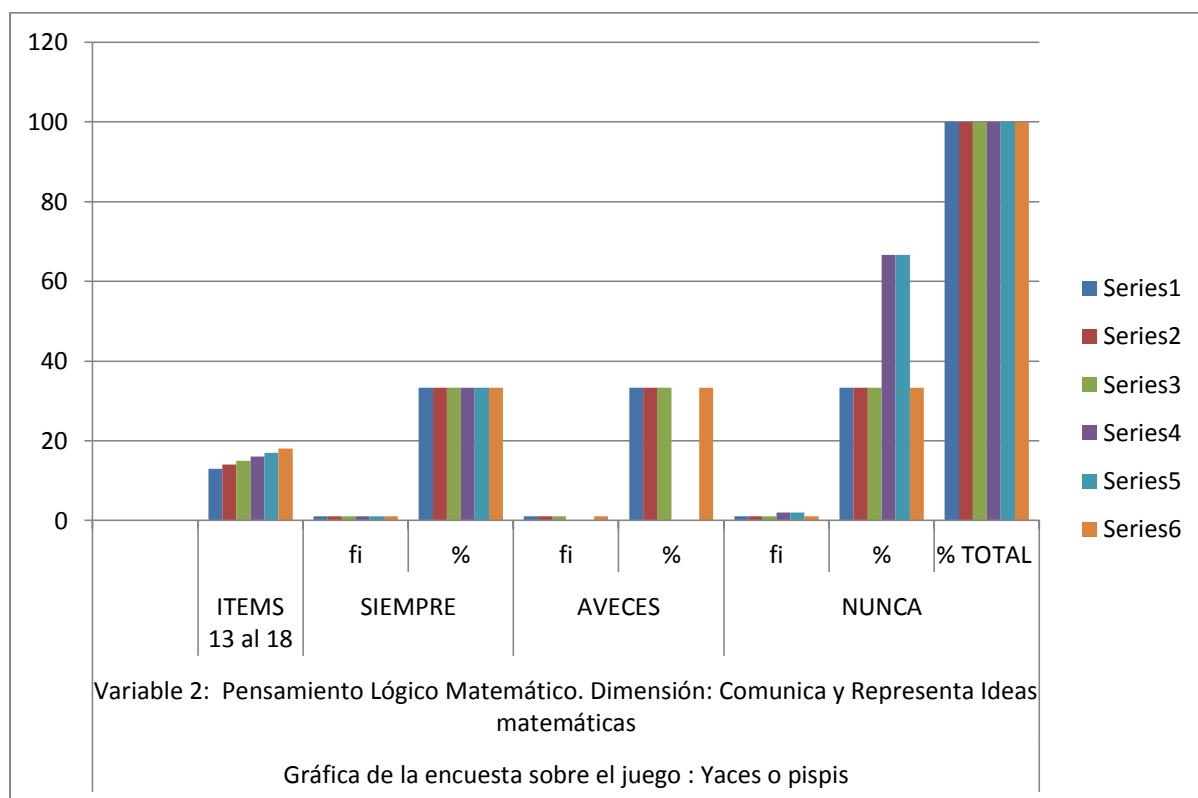
16. Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresan duración de eventos (antes, después, ayer, hoy, mañana)

17. Mediante los juegos tradicionales los niños y niñas expresan el peso de los objetos (esta pesa más que, esta pesa menos que)

18. A través de los juegos tradicionales los niños y niñas expresan con sus propias palabras lo que comprenden del problema.

Tabla de la encuesta sobre el juego : Yaces o pispis								
Variable 2: Pensamiento Lógico Matemático. Dimensión: Comunica y Representa Ideas matemáticas								
Comunica y representa Ideas matematicas	13	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	14	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	15	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	16	1	33.3	0	0	2	66.7	100
	17	1	33.3	0	0	2	66.7	100
	18	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
Total		6		4		8		
Total/N° Items		1	33.3	0.67	22.2	1.33	44.4	

GRÁFICO # 5.



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

De acuerdo al promedio de las alternativas de respuestas correspondientes a este indicador fueron favorables 33.33% la información obtenida estos docentes encuestados siempre desarrollan sus labores a través del juego y que están convencidos que el niño comunica y representa ideas matemáticas con facilidad y soltura a través de estos juegos.

Hay un 22.22% que lo realiza no muy convencido que tenga resultados convenientes por ello están ubicado dentro de a veces por que no se sienten seguros que estas aplicaciones so de garantía.

También se a observado que el 44.44% de docentes no están convencidos que los niños puedan comunicar y representar ideas matemáticas mediante este juego.

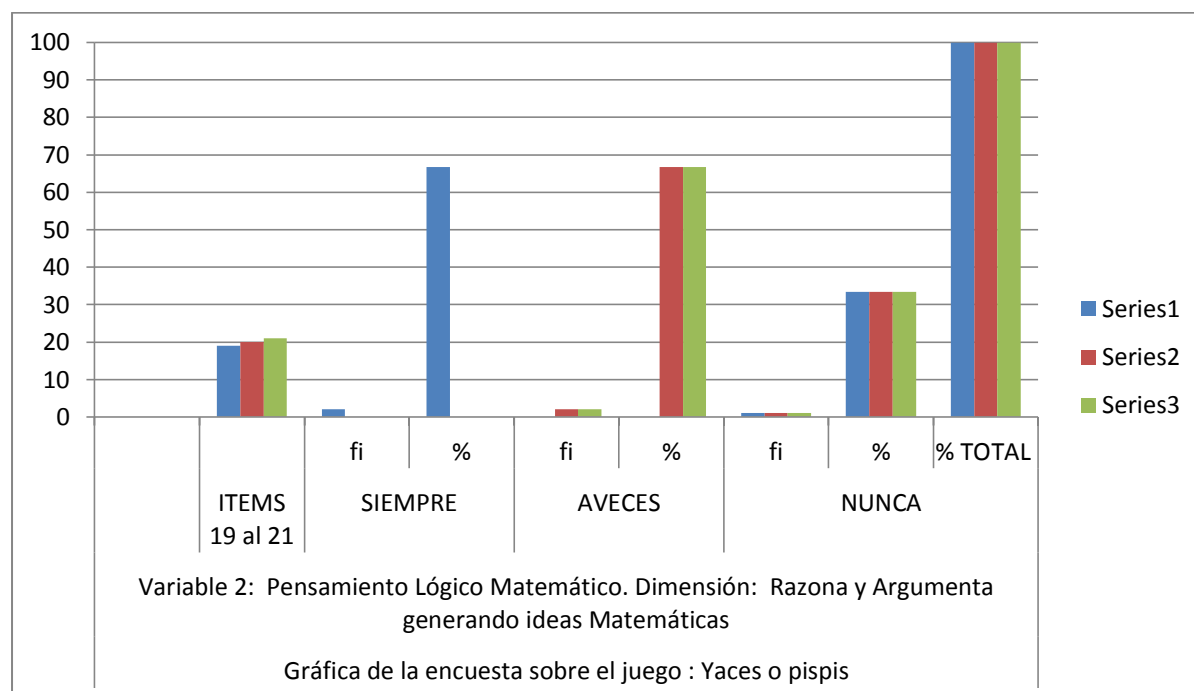
CUADRO # 6 JUEGO: YACES O PISPIS

Ítems:

- 19.** Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales explican con su propio lenguaje el criterio que usaron para ordenar objetos.
- 20.** Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales explican con su propio lenguaje el procedimiento que usaron para ordenar y agrupar objetos.
- 21.** Los niños y niñas a través de los juegos tradicionales hacen uso de la matemática en sus actividades cotidianas.

Resultados de la encuesta sobre el juego : Yaces o pispis								
Variable 2: Pensamiento Lógico Matemático. Dimensión: Razona y Argumenta generando ideas Matemáticas								
Razona y Argumenta generando ideas matemáticas	19	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	20	0	0	2	66.7	1	33.3	100
	21	0	0	2	66.7	1	33.3	100
Total		2		4		3		
Total/N° Ítems		0.667	22.2	1.33	44.4	1	33.3	

GRÁFICO # 6



ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Sobre este cuadro podemos afirmar que el 22.22% de docentes siempre aplican los juegos tradicionales para el desarrollo de sus labores de docente y que el niño si puede razonar y argumentar generando ideas matemáticas es por ello manifiestan mediante la encuesta que siempre aplican los juegos para sus clase y que fácilmente el aprendiz puede desarrollar la capacidad en mención.

El 44.44% manifiesta que de ves en cuando recurre a los juegos tradicionales para desarrollar las actividades propiamente de la asignatura o área de matemática mediante los juegos para que los niños razonen y argumenten generando ideas matemáticas.

El cuadro que nos ilustra mejor seria:

Resultados de la encuesta sobre el juego 5: Yaces o pispis								
Variable 1: Juegos Tradicionales								
DIMENSIONES	ITEMS	SIEMPRE		AVECES		NUNCA		% TOTAL
		fi	%	fi	%	fi	%	
Dimensión Didáctica - Pedagógica	1	0	0	2	66.7	1	33.3	100
	2	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	3	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
Dimensión Político - Pedagógico	4	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	5	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	6	2	66.7	0	0	1	33.3	100
Dimensión Pedagógica – didáctica	7	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	8	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	9	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
Total		11		7		9		
Total/N° Items		1.222	40.7	0.78	25.9	1	33.3	

Variable 2: Pensamiento lógico Matemático								
Matematiza situaciones	10	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	11	0	0	2	66.7	1	33.3	100
	12	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
Comunica y representa Ideas matemáticas	13	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	14	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	15	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
	16	1	33.3	0	0	2	66.7	100
	17	1	33.3	0	0	2	66.7	100
	18	1	33.3	1	33.3	1	33.3	100
Razona y Argumenta generando ideas matemáticas	19	2	66.7	0	0	1	33.3	100
	20	0	0	2	66.7	1	33.3	100
	21	0	0	2	66.7	1	33.3	100
Total		11		11		14		
Total/N° Items		0.917	30.6	0.92	30.6	1.17	38.9	

Como se puede apreciar en este cuadro consolidado por Variables no hace conocer que el 40.7% de docentes están dentro de siempre, significa que los docentes ya comprendieron que los juegos tradicionales es una riqueza que se puede aprovechar para el logro de los aprendizajes de los niños; mientras que el 25.9% esta en la alternativa de respuesta de a veces, que también es positivo puesto que en líneas generales no desconocen la relación que existe entre el aprendizaje de lógico matemático y los juegos tradicionales.

Con respecto a la variable 2 estamos en condiciones que sumados entre siempre y a veces es el 61.2% implica que los docentes si conocen y aplican los juegos tradicionales en el desarrollo de sus labores académicas; pero hay un 38.9% que nos preocupa que no comprenden la relación que existe entre los aprendizajes y el juego.

CONCLUSIONES

PRIMERO.- Los estudios realizados en el País y en el extranjero, concuerdan y recomiendan que los juegos tradicionales se utilice como dinámica pedagógica para el nivel de Educación Inicial con prioridad ya que son necesarios y prácticos para el desarrollo integral del niño .

SEGUNDO.- Los Docentes de la especialidad de Educación Inicial en el proceso del desarrollo de la Psicomotricidad por recomendación pedagógica deben priorizar los juegos creados en el contexto social, orientados a su formación integral aplicados a las áreas académicas y psicomotricidad.

TERCERO.- En la enseñanza-aprendizaje y evaluación de Lógica matemática debe adoptar sus estrategias pedagógicas a los juegos del contexto social y/o medio circundante

CUARTO.- Cada comunidad, distrito se encuentra en un contexto socio cultural, crea sus juegos socio cultural con dimensiones Educativas para niños, niñas y adultos, como tal tiene aplicación prioritaria en el contexto local y/o distrital en el proceso Educativo.

QUINTO.- Los juegos como: Plic- Plac, Batisoga, Que pase el Rey, Tiros o canicas, Yaces o Pispis y otros. Son aplicables en el desarrollo del proceso Educativo de las diferentes áreas académicas.

Existen los recursos humanos (docentes, alumnos, padres y representantes), materiales y financieros necesarios para planificar, ejecutar y evaluar los juegos tradicionales. Los recursos que no se encuentren dentro de la Institución Educativa, son factibles de

ubicarlos en la comunidad o alrededor de la Institución Educativa, por cuanto los padres de familia, residentes, vecinos notables, representantes entre otros miembros e instituciones de la comunidad educativa los pueden aportar.

RECOMENDACIONES

- 1.** Todo profesional de la especialidad de Educación Inicial debe tener información de la Estructura socio cultural del contexto de la comunidad y/o distrito, para reconocer y valorar la aplicación y creación de los juegos socioculturales.
- 2.** Reconocer la estructura socio cultural y económico de la comunidad y/o distrito como base y fundamento para el desempeño pedagógico profesional.
- 3.** Se debe fomentar que el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas debe ser a partir de los juegos tradicionales ya que influye la ejecución de los juegos tradicionales en el aprendizaje del pensamiento lógico Matemático de los niños y niñas de Educación Inicial.
- 4.** Los órganos directivos de la Educación local y del plantel deben tomar en cuenta que para dirigir una Educación científica, tecnológica y humanista se inicia a partir de las condiciones y características axiológica, ético morales de la sociedad orientado a la mejora permanente.
- 5.** Los padres de familia deben participar en la ejecución de los juegos creados por la comunidad local en apoyo del proceso Educativo de los niños y niñas, para tener un óptimo desarrollo psicomotriz, cognitiva, socio-afectiva, lenguaje, moral y física.

BIBLIOGRAFÍA

- **Ministerio de Educación. (2015).** Ruta de aprendizaje. Versión 2015 Área curricular matemática 3, 4, 5 años de Educación Inicial. Metro color S. A. Pág. 120. Perú.
- **MINISTERIO DE EDUCACIÓN INICIAL, Colombia (2014).** El juego en Educación Inicial. Bogotá, Editores Rey Naranjo. Colombia. Pág. 56
- **Cabezas L. y Pérez Y. (2012).** Tesis ““Los Juegos Tradicionales Influyen en el Aprendizaje de los Niños de 4 a 5 Años En Los Centros Infantiles Divino Niño” y “Santa Catalina Laboure” de la ciudad de Atuntaqui en el Periodo de Septiembre 2010aAbril2011– Guía Didáctica”. Universidad Técnica del Norte, Ibarra - España. Pág 136.
- **Gonzalez, U. (2011).** Los juegos tradicionales como mediadores en la enseñanza de conceptos matemáticos. Foro de estudiantes de filosofía y licenciatura en filosofía. Pág. 18.
- **UNESCO (2011).** El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. 34^a Edición. Editorial Lozada. Perú: Pág. 85.
- **Tamayo C. y Ramírez A. (2010)** La enseñanza de los racionales y sus propiedades a través del juego. 10°. Encuentro colombiano de Matemática Educativa. Pág. 12.
- **MINEDU (2009)** Diseño curricular Nacional de la EBR. Rap imagen. S. A. Perú. Pág. 255.

- **Echevarria J. (2005)** “Juegos Tradicionales como Alternativas de Enseñanza para el Desarrollo Integral de los Niños de los Preescolares del Municipio de Antures de 4 a 6 años. Estado Amazonas. Venezuela”. Pág. 52.
- **Silva, Giselle.(2004).** Tesis “ELJUEGO COMO ESTRATEGIA PARA ALCANZAR LA EQUIDAD CUALITATIVA EN LA EDUCACIÓN INICIAL ENTORNOS LÚDICOS Y OPORTUNIDADES DE JUEGO EN EL CEIYLA FAMILIA DE LIMA METROPOLITANA. Lima, Perú. Pág. 95.
- **Meneses, M. y Monge M. (2001).** El juego en los niños: enfoque teórico. Educación. Costa Rica. Pág. 114..



ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO: Influencia de los Juegos Tradicionales en el Logro de los Aprendizajes del Pensamiento Lógico

Matemático en los niños y niñas (as) de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° .. “Santa Teresita”, San Jerónimo - Andahuaylas 2017

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES DIMENSIONES			METODOLOGÍA
Problema General ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas - 2017?	Objetivo General Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas - 2017?	Hipótesis General Existe relación directa e influyente entre los juegos tradicionales y el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas - 2017.	V1. Juegos tradicionales			TIPO DE INVESTIGACIÓN No experimental NIVEL Correlacional DISEÑO Descriptivo POBLACIÓN niños y niñas (as)
			DIMENSIONES	INDICADORES	VALORACIÓN	
			• Dimensión didáctica - pedagógica	• La docente propicia juegos tradicionales creativos del interés de los niños y niñas . • La docente propicia la socialización con actividades de juegos tradicionales. • La docente promueve en los niños y niñas el placer al jugar y que ellos den variaciones a los juegos tradicionales. • La docente selecciona juegos tradicionales donde los niños y niñas	1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi Siempre 5. Siempre	

Problemas Específicos a) ¿Qué influencia existe entre los juegos tradicionales y matemática situaciones en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas - 2017? . b) ¿Cómo contribuye los juegos tradicionales en la comunicación y representación de las ideas	Objetivos Específicos a) Identificar los juegos tradicionales y la matematización de situaciones en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas - 2017? b) Describir los juegos tradicionales y como se da la comunicación y rcepresentación de ideas matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita”	Hipótesis Específicas a) Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la matematización de situaciones en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas – 2017. b) Los juegos tradicionales tiene relación directa con la comunicación y representación de ideas matemáticas en los niños y niñas de 5		demuestran satisfacción - La docente propicia a través de los jugos tradicionales que los niños y niñas demuestran sus sentimientos - La docente realiza problematizaciones sencillas a los niños y niñas través de los juegos tradicionales para que ellos los resuelvan. - La docente a través de la ejecución de los juegos tradicionales desarrolla la autonomía en los niños y niñas .		de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” de San Jerónimo, Andahuaylas MUESTRA ... niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Teresita” de San
			• Dimensión político - pedagógica	2 La docente al ejecutar los juegos tradicionales demuestra imaginación y creatividad. 3 La docente al desarrollar los juegos tradicionales respeta los ritmos de desarrollo de los niños	6. N 7. C asi nunca 8. A veces 9. C asi Siem	Jerónimo, Andahuaylas. TECNICA DE INVESTIGACIÓN Observación

matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas - 2017?	San Jerónimo, Andahuaylas - 2017?	años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas - 2017.		y niñas . 4 La docente al propicia a través de los juegos tradicionales que los niños y niñas expresen sus competencias. 5 La docente al desarrollar los jugos tradicionales presta atención a cada niño. 6 La docente al ejecuta los juegos tradicionales propicia que los niños y niñas demuestren su pensamiento creativo y lógico 7 La docente cuando propicia los juegos tradicionales hace que los niños y niñas utilicen adecuadamente el lenguaje. 8 La docente al propiciar los juegos tradicionales brinda instrucciones y negocia normas.	pre 10. S iem pre	INSTRUMENTO Lista de cotejo TIPO DE ANALISIS: Estadística descriptiva
c)¿De que manera se relaciona los juegos tradicionales con razona y argumenta generando ideas matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas - 2017?	c) Determinar el tipo de relación que existe de los juegos tradicionales con razona y argumenta generando ideas matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas - 2017?	c) Los tipo de juegos tradicionales tienen relación directa con razona y argumenta generando ideas matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas - 2017?	•Dimen	9 La docente al	11. N	1 2

2017?			sión pedagógica - didáctica propiciar los juegos tradicionales propone conteos. 10 La docente al desarrollar los juegos tradicionales propone a los niños y niñas que comprende las relaciones y operaciones. 11 La docente al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños y niñas utilicen patrones numéricos. 12 La docente al desarrollar los juegos tradicionales propicia en los niños y niñas la expresión de atributos y propiedades de las personas y objetos. 13 La docente al propiciar los juegos tradicionales hace que los niños y niñas desarrollen operaciones con cantidades y magnitudes.	unca 12. C asi nunca 13. A veces 14. C asi Siem pre 15. S iem pre	3 4 5
-------	--	--	--	--	----------------------------

			14 La docente al propiciar el desarrollo de los juegos tradicionales hace que los niños y niñas utilicen relaciones espaciales 15 La docente la planificación la ejecución de los juegos tradicionales con anticipación.									
			V2. Pensamiento lógico matemático. <table><tr><th>DIMENSIONES</th><th>INDICADORES</th><th>VALORACIÓN</th></tr><tr><td rowspan="2">•Matemática situaciones.</td><td>1 La docente promueve a través de los juegos tradicionales que los niños y niñas identifiquen cantidades.</td><td>1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre</td></tr><tr><td>2 La docente promueve a través de los juegos tradicionales que los niños y niñas realicen acciones de agregar.</td><td>5. Siempre</td></tr></table>	DIMENSIONES	INDICADORES	VALORACIÓN	•Matemática situaciones.	1 La docente promueve a través de los juegos tradicionales que los niños y niñas identifiquen cantidades.	1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre	2 La docente promueve a través de los juegos tradicionales que los niños y niñas realicen acciones de agregar.	5. Siempre	
DIMENSIONES	INDICADORES	VALORACIÓN										
•Matemática situaciones.	1 La docente promueve a través de los juegos tradicionales que los niños y niñas identifiquen cantidades.	1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre										
	2 La docente promueve a través de los juegos tradicionales que los niños y niñas realicen acciones de agregar.	5. Siempre										

				3 La docente promueve a través de los juegos tradicionales que los niños y niñas realicen acciones de quitar. 4 La docente promueve a través de los juegos tradicionales el uso de algunos recursos de la comunidad. 5 La docente promueve a través de los juegos tradicionales el uso de materiales reciclados. 6 La docente promueve a través de los juegos tradicionales el trabajo en equipo e individualmente 7 La docente promueve que los		
--	--	--	--	---	--	--

				niños y niñas demuestren en la ejecución de los juegos tradicionales los conocimientos matemáticos con los que cuentan.		
			•Comunica y representa ideas matemáticas	8 La docente propicia que los niños y niñas demuestren a través de los juegos tradicionales la agrupación de objetos con un solo criterio y que expresen la acción realizada. 9 La docente propicia que los niños y niñas demuestren a través de los juegos tradicionales que ordenen y expresen criterios para ordenar (seriación) 10 La docente propicia que los niños y niñas a través de los juegos	6. N 7. C 8. A 9. C 10. S	

				tradicionales realicen diversas representaciones de agrupaciones. 11 La docente propicia que los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresen comparaciones de objetos (muchos, pocos, algunos, más que, menos que) 12 La docente propicia que los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresen duración de eventos (antes, después, ayer, hoy, mañana) 13 La docente propicia que los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expresen el peso de los objetos (este pesa más que, este pesa menos que) 14 La docente propicia que los niños y niñas a través de		
--	--	--	--	--	--	--

				los juegos tradicionales que expresen con sus propias palabras lo que comprenden del problema.		
			• Razona y argumenta generando ideas matemáticas	15 La docente propicia que los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expliquen con su propio lenguaje el criterio que usaron para ordenar objetos. 16 La docente propicia que los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expliquen con su propio lenguaje el criterio que usaron para agrupar objetos. 17 La docente propicia que los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expliquen con su propio lenguaje el procedimiento que	11. N unca 12. C asi nunca 13. A veces 14. C asi Siem pre 15. S iem pre	

				usaron para ordenar objetos. 18 La docente propicia que los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expliquen con su propio lenguaje el procedimiento que usaron para agrupar objetos. 19 La docente propicia que los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expliquen con su propio lenguaje el resultado que usaron para ordenar objetos. 20 La docente propicia que los niños y niñas a través de los juegos tradicionales expliquen con su propio lenguaje el resultado que usaron para agrupar objetos. 21 La docente propicia que los niños		
--	--	--	--	---	--	--

				y niñas a través de los juegos tradicionales que hagan uso de la matemática en su práctica y actividades diaria.		
--	--	--	--	--	--	--

**EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS DE LA APLICACIÓN DE LOS
JUEGOS TRADICIONALES DURANTE EL DESARROLLO DE
LA SESIONES DE APRENDIZAJE EN LA INSTITUCION
EDUCATIVA SANTA TERESITA DE SAN JERONIMO DE
LA PROVINCIA DE ANDAHUAYLAS DE LA REGION
APURIMAC 2017**







