



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Estrategia de estimulación recreativa para mejorar las
habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.P.
“Virgen del Perpetuo Socorro”, Chimbote, 2017**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE

Maestra en Educación con mención en Docencia y Gestión educativa

AUTOR:

Br. Chauca Vega, Gianina Elizabeth

ASESOR:

Ms. Walter Adán Bejarano Escalante

SECCIÓN:

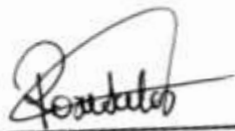
Educación e idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACION:

Innovaciones Pedagógicas

PERÚ – 2017

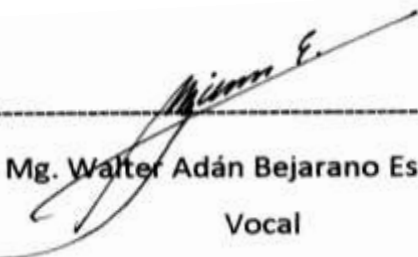
PÁGINA DEL JURADO



Dra. Rosa María Salas Sánchez.
Presidente



Dr. Edwin López Robles
Secretario/a



Mg. Walter Adán Bejarano Escalante
Vocal

DEDICATORIA

A mis hijos Ariana y Zoé, a mis Padres
Pedro y Jenny por su apoyo incondicional.

La Autora

AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradecer a Dios Todopoderoso
y a Ms. Walter Adán Escalante Bejarano por su apoyo constantemente
para poder realizar esta Tesis.

La Autora


Declaratoria de Autenticidad.

Yo Gianina Elizabeth Chauca Vega, Estudiante de la Escuela de Post Grado de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI. N°41502146 con la tesis titulada: “Estrategia de estimulación recreativa y su influencia en habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.P. “Virgen del Perpetuo Socorro”, Chimbote, 2017, Declaro bajo Juramento que:

- 1) La Tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las Normas Internacionales APA de citas y referencias para las fuentes consultadas .Por tanto la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido auto plagiada es decir no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados ni copiados y por tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad Investigada.

De Identificarse la falta de fraude (datos falsos) plagios (Información sin citar autores) auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado) o Falsificación (representar falsamente la Idea de otro). Asumo las consecuencias y Sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Nuevo Chimbote, Setiembre del 2017.



Gianina E. Chauca Vega
DNI. N°41502146

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

Se presenta la tesis titulada: “Estrategia de estimulación recreativa para mejorar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.P. “Virgen del Perpetuo Socorro”, Chimbote, 2017 realizada de conformidad con el Reglamento de Investigación de Postgrado vigente, para obtener el grado académico de Maestro en Educación con mención en Docencia y gestión educativa.

El informe está conformado por seis capítulos: capítulo I, introducción; capítulo II, método; capítulo III, resultados; capítulo IV, discusión; capítulo V, conclusiones y capítulo VI, recomendaciones; capítulo VII ,referencias además se incluye el anexo correspondiente.

Se espera, que esta investigación concuerde con las exigencias establecidas por nuestra Universidad y merezca su aprobación.

La Autora

ÍNDICE

Carátula.....	i
Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Presentación	vi
Índice.....	vii
Resumen.....	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN	11
1.1. Realidad problemática.....	12
1.2. Trabajos previos.....	14
1.3. Teorías relacionadas con el tema	17
1.4. Formulación del problema	28
1.5. Justificación del estudio.....	28
1.6. Hipótesis.....	30
1.7. Objetivos	30
II. MÉTODO.....	32
2.1. Diseño de investigación.....	33
2.2. Variables, operacionalización	33
2.3. Población y muestra	39
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	39
2.5. Métodos de análisis de datos	40
1.6. Aspectos éticos	42
III. RESULTADOS	44
IV. DISCUSIÓN	51
V. CONCLUSIONES	55
VI. RECOMENDACIONES.....	57
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	59

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos

Ficha técnica de los instrumentos

Validez de los instrumentos

Confiabilidad de los instrumentos

Anexo 2: Matriz de consistencia

Anexo 3: Constancia emitida por la institución que acredite la realización del estudio

Anexo 4: Otros

Consentimiento del estudio

Realización del estudio

RESUMEN

El propósito de estudio del presente trabajo demuestra que La Estrategia de Estimulación Recreativa para mejorar las Habilidades Matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.P. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017; En la Investigación se usó un diseño experimental de Tipo pre- experimental, identificándose un grupo experimental (GE), Es decir los niños de Educación Inicial de 5 años que fueron sometidos a un pre- test (01) posterior a ello se aplicó las Estrategias de estimulación recreativa y luego se aplicó el post-test (02). Los datos estadísticos derivan de los resultados obtenidos por la aplicación de los instrumentos de pruebas del pre-test y post-test donde los resultados han demostrado de manera muy significativa la efectividad de la estrategia de estimulación recreativa en la mejora del aprendizaje de las habilidades matemáticas en el pos test, respecto de los mismos en el pre test con un nivel de confianza del 95%.

Palabras claves: Habilidades, estrategias, recreativo, matemáticas.

ABSTRACT

The purpose of study of the present work shows that the Strategy of Recreational Stimulation to improve the Mathematical Skills in the children of 5 years of I.E.P. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017; In the research, a pre-experimental type experimental design was used, and an experimental group (GE) was identified. That is, the initial 5-year-old children who underwent a pre-test (01) of recreational stimulation and then the post-test (02) was applied. The statistical data are derived from the results obtained by the application of the pre-test and post-test test instruments, where the results have demonstrated in a very significant way the effectiveness of the recreational stimulation strategy in improving the learning of mathematical skills in the post test, with respect to the same in the pretest with a confidence level of 95%.

Keywords: Skills, strategies, recreative, mathematics.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

I. INTRODUCCIÓN

Uno de los grandes problemas que aquejan la educación peruana es el aprendizaje del área Matemática, hecho que se manifiesta en el bajo rendimiento académico de los estudiantes.

La Institución Educativa “Virgen del Perpetuo Socorro” como parte del sistema educativo nacional es receptora de una población estudiantil del nivel inicial procedentes de las zonas cercanas de la Institución Educativa, la cual afronta dificultades en el uso de estrategias sobre estrategias en el Desarrollo del esquema corporal, generando con ello un bajo rendimiento escolar en el nivel inicial.

Este bajo rendimiento académico es un problema de relevancia y preocupación de profesores. Por ese motivo se inició el trabajo de investigación para establecer la Influencia de la Estimulación Recreativa en las habilidades matemática.

La importancia de esta investigación radica que para mejorar la enseñanza del área matemática en los niños del nivel inicial, específicamente en los niños de 5 años. El contenido del primer capítulo comprende la Realidad problemática y también se presentan los Trabajos Previos internacionales, nacionales, regional y local, Así como las Teorías relacionadas con el Tema, la Formulación del Problema, la Justificación del Estudio, las Hipótesis y finalmente se formulan los Objetivos que se constituyeron en las directrices durante todo el proceso de la Investigación.

1.1. Realidad problemática.

A nivel internacional Terigi y Wolman (2007), en su Tesis Doctoral titulada estudio de la adquisición del sistema de numeración en niños y niñas que inician su escolaridad primaria en secciones múltiples en escuelas rurales argentinas,

presentada y sustentada en Buenos Aires Argentina año 2013 en un Tipo de Investigación como una Muestra de Grupo Llego a la siguiente Conclusión.

Para Myers (1999), los sistemas educativos de cada país deben concentrarse en las habilidades y en aquellos procesos que les den a los jóvenes el acceso al conocimiento, para entender, criticar y transformarlo. De ahí que la enseñanza de las matemáticas con la del español ocupen un lugar estratégico en la formación diseñada por los currículos de diversos países, incluyendo una participación sustancial en la carga horaria semanal. Asimismo, la relevancia de la formación en la Primera Infancia ha crecido, relacionada con el deseo de preparar mejor a los niños para la escuela con la finalidad de asegurar su éxito escolar. Las matemáticas son consideradas como una segunda lengua, la más universal, mediante la cual se logran tanto la comunicación como el entendimiento técnico y científico del acontecer mundial. Ante este panorama es preciso que construyamos en los niños de la Primera Infancia un conjunto de competencias que les permitan comprenderlas y utilizarlas como herramientas funcionales para el planteamiento y resolución de situaciones, tanto escolares como profesionales.

En tal sentido constituye un doble reto para el educador, donde debe utilizar su creatividad con la participación completa del niño y sus compañeros, y así propiciara el desarrollo de la creatividad matemática.

A nivel nacional se considera de suma importancia apropiarse de estrategias que se utilizan para enseñar o ser un mediador de dichos aprendizajes. La etapa de 0 a 5 años es la etapa más importante en la vida del ser humano y en la que los aprendizajes son más rápidos y efectivo dado la plasticidad del cerebro del niño, utilizando materiales concretos y experiencias significativas para el niño, un clima de enseñanza agradable hará que cualquier materia o aprendizaje sea comprendido de manera sólida.

A nivel regional las evidencias generalmente son las mismas. La problemática se hace más evidente en áreas andinas, donde no se ha cimentado la educación inicial. En los centros educativos de este nivel, en Chimbote,

generalmente no se aplican las estrategias recreativas para estimular el pensamiento matemático. Guiados por un afán de competitividad promueven prematuramente tareas matemáticas no adecuadas a la edad del infante. Se enseña a sumar y a restar sin haber cimentado lo suficiente el pensamiento lógico. Los alumnos – y en esto los padres juegan además un rol trascendental – asumen la matemática de una forma mecánica, sólo para cumplir requisitos curriculares y dejar satisfechos a los directores y al público. Cuando estos niños se enfrentan a problemas lógicos con exigencia en el pensamiento divergente, vienen las complicaciones.

A nivel local, el centro educativo de la Institución Educativa Virgen del Perpetuo Socorro la situación es copia de los sucesos que se repiten en las escuelas privadas de Lima y del interior del país. Si es que se usan estrategias de estimulación sobre el área matemática éstas tienen criterios muy reducidos. Enfocan la lógica como reglas o mecanismos que sólo estimulan la parte externa, pero no actualizan los mecanismos internos con que la lógica del infante se enfrenta a la realidad.

En este centro educativo, por ejemplo, en los últimos años, desde el año 2003 hasta la actualidad los alumnos que egresaron y ahora se encuentran en el nivel primario presentan deficiencias en esta área. Los programas de estimulación han estado dirigidos a la socialización y a la realización de los valores. En área de matemática, las habilidades de los niños y niñas se ha desarrollado precariamente debido a que se han usado mecanismos de trabajo muy lejanos a sus edades, es decir estrategias de enseñanza modulares inadecuadas. No ha habido desarrollo de la capacidad en base a experiencias básicas reales, mediante el juego o en función de sus nociones sensoriales.

1.2. Trabajos Previos.

El Estado de cuestión en la Investigación, es como sigue: a Nivel Internacional se tiene:

Mendoza (2013), en su Tesis de Maestría con Título “Propuesta Didáctica para el Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático en Niños de 5 Años” en la Universidad Pedagógica Nacional Posgrado de la Facultad de Educación en Bogotá tipo de Investigación se incorpora la metodología expuesta por la investigación acción, caracterizada por la transformación de la práctica pedagógica; con una Muestra de 20 niños concluye : Que el docente debe brindar un material diverso, didáctico y de fácil manipulación que posea diferentes atributos integrados tales como forma, color, tamaño, cantidad, grosor; que permita a los niños ejercitar varias nociones, y sirvan de criterios de comparación, seriación, clasificación, y que a su vez ejerciten la creatividad y fortalecimiento de la capacidad de asombro en los niños, que los lleve a cuestionarse, reflexionar y descubrir nuevos conocimientos.

Gómez (2012), en su Tesis Doctorado Titulada “Didáctica de la Matemática Basada en el Diseño Curricular de Educación Inicial _ Nivel Preescolar” en la Universidad De León en España con un Tipo de Investigación utilizada es cuasi experimental, con una muestra de 20 niños y Concluye: Que la didáctica de las matemáticas utilizada en el aula, guiarán ese proceso de construcción de aprendizaje por el cual pasa el niño y la niña. Por lo que es necesario mantener una actualización permanente, dando respuesta a todas las situaciones que se nos puedan presentar en el nivel de educación inicial, fomentando en todo momento el pensamiento matemático, a través de una Didáctica constructivista.

Estudios previos a Nivel Nacional:

Aliaga (2010), en su Tesis de Maestría con Título “Programa de juegos de razonamiento lógico para estimular las operaciones concretas en niños de segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Particular Rosa de Santa María de la ciudad de Huancayo “en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle Alama Mater del Magisterio Nacional en Lima ,Tipo de Investigación se empleó el método experimental con una muestra de 80 alumnos y concluye : Que se ha establecido que sí es posible diseñar un programa para mejorar un estudio del desarrollo intelectual, como son las operaciones concretas, a través de su estimulación.

Casas (2015), en su Tesis de Maestría con Título: “Juegos Tradicionales como Estrategia Didáctica para Desarrollar la Competencia de Número y Operaciones en Niños (as) de cinco años” en la Universidad San Ignacio de Loyola en Lima, Tipo de Investigación experimental con una muestra de 42 Profesoras y concluye: Que la estrategia de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad.

A Nivel Local se cuenta con los siguientes Estudios:

Benítez (2001), en su trabajo de investigación de maestría titulado “Aplicación de juegos para el desarrollo de capacidades del área matemática con niños y niñas de 5 años”, en la Universidad Nacional del Santa, Chimbote en la ciudad de Nuevo Chimbote con una muestra de 20 niños, en su investigación experimental llegó a las siguientes conclusiones:

La aplicación de juegos en el área Lógico Matemática es que ellos (sic) vivenciaron al máximo los juegos y en la cual se obtuvo una ganancia pedagógica de 53, 46 % Que durante el desarrollo de los juegos los niños y niñas mejoraron su creatividad lográndose una ganancia pedagógica de 53, 27 %.

Córdova (2001), en su tesis titulada: “Los juegos matemáticos en el área lógico matemático y el desarrollo del pensamiento lógico de los alumnos del primer grado de Educación Primaria del centro Educativo N° 88013 “Eleazar Guzmán Barrón” del A.A. H.H. La Victoria de Chimbote en el año 2000”, en la Universidad Nacional del Santa en la ciudad de Nuevo Chimbote con un Tipo de Investigación experimental y una muestra de 20 niños llegó a la siguiente conclusión: Que en el pre-test los niños y niñas presentaron un promedio de 8.9 y en el post-test aumentó ligeramente a 9.64; mientras que en el experimental el pre-test muestra un promedio de 9.42, aumentó en el Post-test a un 17.79. y Que las clases de área matemática deben realizarse en forma práctica y activa en base al juego.

Melitón (2002), en su tesis titulada “Aplicación metodológica basada en los juegos para el aprendizaje de nociones espaciales del área matemática, en los niños de 5 años del Jardín de niños N° 1570 de la Urb. El Pacífico en el distrito de Nuevo Chimbote, en el 2002”, en la Universidad Nacional del Santa en la ciudad de Nuevo Chimbote en su Investigación Experimental con una muestra de 20 niños llegó a las siguiente conclusión: Que la aplicación de la evaluación final (post-test) obtuvo como resultado que el grupo control obtuviera (sic) en el nivel regular con el 100 % de los niños; y el grupo experimental la encontró (sic) en el nivel regular y bueno, demostrando la efectividad que tuvo la aplicación de la estrategia metodológica basada en el juego, los niños y niñas se interesaron para querer aprender las nociones espaciales de una manera divertida, dinámica, experimental, etc. Desarrollando así su creatividad, interacción con sus pares, socialización, destrezas, inteligencia.

Sifuentes (2006), en su tesis titulada: “Aplicación de una estrategia recreativa y su influencia en la enseñanza aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas del 3er grado de Educación Primaria de la I.E. Miguel Contreras Infantes. Chimbote”, en la Universidad Nacional del Santa en la ciudad de Nuevo Chimbote con una muestra de 20 llegó a las siguientes conclusiones: Que con la aplicación de la estrategia recreativa en el área lógico matemática los niños y niñas del grupo experimental han logrado mejorar su aprendizaje de los contenidos curriculares. La estrategia recreativa conlleva a que el docente vea la enseñanza en el área de matemático de una manera más creativa.

1.3. Teorías Relacionadas con el Tema.

Sobre la estrategia de estimulación recreativa, Al no encontrar una definición global se analiza sus elementos internos. Por ejemplo según Genovard y Gotzens (2000 citado por Pla, 2003, p.10), dice que “las estrategias pueden definirse como aquellos comportamientos que el estudiante despliega durante su proceso de aprendizaje y que, supuestamente, influyen en su proceso de codificación de la información que debe aprender”.

Sobre la Recreación: Wallon (1976), indica que” es una forma de ocio en la que el componente fundamental es el placer, la diversión, la alegría, que la propia actividad reporta al individuo durante su realización”. (P.3).

La alegría en la realización de las actividades, cuales quiera que sean, siempre lleva consigo lo recreativo. En esto coincide Cutrera (1993), cuando define a la recreación “como la posibilidad de enriquecer la vida mediante la participación en deportes, juegos, campamentos y excursiones, viajes, teatro, danza, pintura, música, ciencias, artesanías”.

Nótese que el afán de lo lúdico y la primacía de lo divertido tienen un rol esencial en la configuración de la recreación como posibilidad didáctica. No todo lo recreativo será didáctico desde el punto de vista cognoscitivo, pero sí existe ese fundamento a partir del cual se edifica las estrategias. En los aspectos matemáticos, por ejemplo, el juego, asociado con lo recreativo siempre ha tenido una estrecha relación tal como lo afirma Delgado:

Las diversas muestras del interés de los matemáticos por los juegos apuntan a un hecho con dos vertientes: por una parte, son muchos los juegos con un contenido matemático profundo y sugerente, y por otra una gran proporción de la matemática de todos los tiempos tiene un sabor lúdico que la asimila extraordinariamente al juego. (Delgado, 2005, p. 13).

Se desprende de las ideas anteriores que la estrategia de estimulación recreativa viene a ser secuencias ordenadas, planificadas, que orientan el aprendizaje de una manera lúdica, interactiva, donde el niño desarrolle su motivación intrínseca para aprender.

Sus dimensiones son variadas, entre las que se menciona las siguientes:

Desarrollo del esquema corporal, es decir la organización de las sensaciones relativas a su propio cuerpo en relación con los datos del mundo exterior, juega un papel fundamental que otras dimensiones.

Galia (1995), precisa que el conocimiento del esquema corporal es de vital importancia en la salud mental del infante, tal como señala cuando expresa que “El cuerpo es el instrumento que nos permite participar activamente en la sinfonía de la vida; es emoción y sentimiento, pero también razón y fuente de experiencia, aprendizaje, conocimiento, percepción, intuición y comunicación”(P.16)

Se define al esquema corporal como la figura y manera de ser que representa, de forma simplificada y fraccionada, la naturaleza corporal, o como la experiencia que se tiene de las partes, de los límites y de la movilidad de nuestro cuerpo; experiencia progresivamente adquirida a partir de múltiples impresiones sensoriales, de naturaleza propioceptiva y exteroceptiva. (Vasta, 1996, P.18)

Estas nociones de esquema corporal valoran la importancia de su desarrollo para cualquier movimiento coordinado, así como la percepción de la posición del espacio. Dos aspectos esenciales, como la ejercitación de la lateralidad y el espacio, son básicos para afirmar este esquema.

La lateralidad es un predominio motor relacionado con las partes del cuerpo, que integran sus mitades derecha e izquierda. La lateralidad es el predominio funcional de un lado del cuerpo humano sobre el otro, determinado por la supremacía que un hemisferio cerebral ejerce sobre el otro.

Tello (2006), define la lateralidad en términos generales puede definirse como: “el conjunto de predominancias particulares de una u otra de las diferentes partes simétricas del cuerpo”. (P. 16)

A ciencia cierta no se termina de definir porqué una persona es diestra o zurda. En un principio, el ser una persona diestra o zurda depende de dos factores: la herencia y el adiestramiento (experiencia). En ningún caso, la zurdera debe considerarse un defecto o una manía que hay que corregir.

La lateralización es el proceso por el que se desarrolla la lateralidad. Es importante una adecuada lateralización, previo para el aprendizaje de la lecto-escritura y la completa madurez del lenguaje.

A continuación se hace mención a los Tipos de Lateralidad.

Según Ortega (1982), se presentan los siguientes tipos de lateralidad, así se tiene la cruzada, cuando predomina en un miembro del cuerpo el lado derecho y en otro el izquierdo (ojo izquierdo dominante – mano derecha dominante).

La lateralidad contrariada: zurdos o diestros que por imitación u obligación utilizan la otra mano o pie; otro Tipo de Lateralidad es la indefinida: cuando usa indiferentemente un lado u otro, o duda en la elección. Este tipo, puede producir o no problemas de aprendizaje, ya que los niños que tienen esta lateralidad indefinida son inseguros y con reacciones muy lentas por ello se produce el ambidextrismo, en el que no existe una dominancia manual manifiesta.

La Dextralidad: es el predominio del ojo, mano, pie y oído derecho y la Zurdería: es el predominio del ojo, mano, pie y oído izquierdo.

Algunos autores hablan de lateralidad ambidextra cuando no hay predominancia de ninguno de los dos lados del cuerpo. Si existe una lateralidad irregular o deficiente pueden presentarse alteraciones en la lectura, en la escritura, problemas con la orientación espacial, tartamudez, dislexia, etc.

Entre los 3 y 7 años, tanto en el preescolar como en la escuela inicial o primaria, se aborda éste tema de capital interés, a través de juegos para que utilice y afirme esas habilidades.

Es preciso señalar que antes de iniciar el abordaje de la lateralidad, se deberá trabajar el referente espacial y las relaciones topológica: nociones de campo, frontera, interior, exterior, simetrías, continuo, discontinuo, las nociones proyectivas (izquierda/derecha, delante/atrás,)

La diferenciación derecha/izquierda constituye una primera etapa en la orientación espacial. Está precedida por la distinción adelante/atrás y el reconocimiento del eje corporal (arriba/abajo).

Otra Dimensión es el Desarrollo Censo-Perceptual que es la sensación y la percepción están íntimamente vinculadas entre sí. Ambos son reflejos de la realidad objetiva, a través de los sentidos, cuya realidad existe independientemente de la conciencia e influye en los órganos sensoriales; en ello consiste su afinidad.

En cuanto al desarrollo de la función simbólica; Furth (1971), la función simbólica permite representar con símbolos, signos e imágenes la realidad concreta y constituye por esto mismo la condición del pensamiento. Por su parte Orellana la define como la posibilidad que adquiere el niño para representar se mentalmente la realidad, y por lo tanto para que pueda trabajar con representaciones mentales.

Las capacidades desarrolladas por la función simbólica permiten manipular mentalmente el proceso de significación, diferenciando el significado del significante. Esto quiere decir que el niño debe distinguir entre lo que ve y lo que representa. Otros autores lo llaman función semiótica, pues permite siempre la evocación de objetos no percibidos actualmente, explica por su lado Enrique García (1996), el desarrollo de esta función es de vital importancia en la aparición del pensamiento por representaciones y que luego derivará en la construcción de signos y símbolos complejos, como las nociones matemáticas.

Los símbolos y las imágenes se hayan vinculados a los objetos, por medio de relaciones subjetivas y analógicas mientras que los signos de origen colectivo solo tienen referencias arbitrarias y convencionales con la realidad.

Según Piaget (1984), el juego simbólico para el niño es como si fuera una ocupación seria. No lo ve desde la perspectiva del adulto, como un libre acto de la voluntad. Muchas veces determina su carácter y su realidad.

Para Jersilp (1978), es que el niño mágico ve las cosas como las desea. La caja de cartón ser y transforma a gusto suyo, en cama para la muñeca o en parador para el comedor.

Para Creesh (1992), este simbolismo, salido del egocentrismo, donde la posición de yo sobre el mundo se impone hacia la imitación del adulto.

Por su parte Moreno (2002), opina que el juego es un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia.

Piaget explica que el juego simbólico no es un esfuerzo de sumisión del sujeto a lo real, sino, por el contrario, una asimilación deformadora de lo real al yo. Por otra parte, incluso cuando interviene el lenguaje en esta especie de pensamiento imaginativo, son ante todo la imagen y el símbolo los que constituyen su instrumento.

Ahora bien, el símbolo es también un signo, lo mismo que la palabra o signo verbal, pero es un signo individual, elaborado por el individuo sin ayuda de los demás y a menudo sólo por él comprendido, ya que la imagen se refiere a recuerdos y estados vividos, muchas veces íntimos y personales.

Piaget (1991), en ese doble sentido, pues, el juego simbólico constituye el polo egocéntrico del pensamiento: puede decirse incluso que es el pensamiento egocéntrico casi en estado puro, sobrepasado todo lo más por el ensueño y por los sueños

El juego simbólico transforma lo real a las necesidades del yo mientras que la imitación es acomodación más o menos pura a los modelos exteriores, a lo real y la inteligencia es equilibrio entre asimilación y la acomodación.

A veces no se requiere un gran aparato logístico para desarrollar las habilidades matemáticas mediante el juego. Es que cualquier material puede

provocar situaciones de tipo matemático, dice Rosa Mira (1989), por ejemplo en el libro de Sara Throop llamado Actividades preescolares matemáticas, propone una serie de ejercicios que desarrollan el pensamiento lógico en el niño. Un ejemplo bastará. Según Troop (1989), en las comparaciones explica el juego ¿Quién tiene el pie más largo? Aquí los niños, usando un metro, una tiza miden sus pies y los comparan, llegando a concluir igualdades y diferencias.

En cuanto al programa de estimulación recreativa se lo conceptúa como un conjunto de actividades estimuladoras que permiten desarrollar desde temprana edad la capacidad del razonamiento matemático en los niños de 5 años; sus Características son: Se basa en los conceptos de la pedagogía cognitiva de Piaget donde los niños y niñas desarrollan sus habilidades lógicas mediante el desarrollo de su esquema corporal, senso-perceptivo y función lúdica.

Permiten activar las energías interiores naturales de los niños en función de una teoría científica.

Su importancia radica en que esta estrategia motiva al alumno en función de juegos y dinámicas relevantes. No impone consignas, sino que parte de la vivencia infantil y potencializa sus mecanismos de raciocinio.

El objetivo que persigue es desarrollar y mejorar las habilidades matemáticas de los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote. La estructura del contenido siguió la secuencia de las siguientes sesiones:

Manifiesta con su cuerpo diversas nociones de campo, calcula la simetría de su cuerpo con el exterior, comprende nociones de proyección de lateralidad, comprende la relación espacial de dentro y fuera, indica la posición de encima debajo, indica la posición arriba – abajo, indica la posición cerca – lejos, percibe la figura de fondo, percibe diversos acontecimientos (antes y después), juega con cubos matemáticos y juega con diversas clases de ludos y otros.

Cada sesión involucra 4 horas lectivas por día. Dos sesiones por semana. Estas se desarrollarán semanalmente. Esto significa que el programa narrativo tendrá una duración de 6 semanas.

En lo Que se Refiere a las Habilidades Matemáticas, Muñoz (2006, p.1), dice que una habilidad es “la capacidad de planeación, capacidad de búsqueda de la información, control, y evaluación de los procesos y el plan estratégico formulado”.

Por su Parte Moreno (2003, p. 5), expresa lo siguiente sobre las habilidades: Las habilidades son constructos que se asocian a la realización de determinadas acciones que puede ejecutar el sujeto hábil; de allí que frecuentemente se utilicen de manera indistinta las expresiones "desarrollo de competencias" y "desarrollo de habilidades”.

Por otro lado, la lógica matemática consiste en la coordinación de relaciones. Rencoret (1994), dice que en ese conocimiento el origen de todo es el propio sujeto que conoce y no existe nada arbitrario en este campo. Sin embargo, su naturaleza es universal; surge en la persona al establecer relaciones de comparaciones entre los elementos y observar sus diferencias y similitudes.

De esta construcción de relaciones entre los objetos deriva lo que Piaget llama abstracciones reflexivas, las que también se pueden denominar abstracciones constructivas, porque su elaboración es una construcción mental. Más adelante explica la misma autora que la abstracción reflexiva no puede producirse independientemente de la abstracción empírica en el estado sensomotor y preoperatorio. Rencoret (1994), en otros términos la lógica matemática es la aplicación de la razón con respecto a las relaciones que existen entre los elementos.

Saunders (2000), a su vez explica que los conocimientos matemáticos están estrechamente relacionado con el mundo físico en el cual vivimos, además de conceptos de lógica pura. De esta forma el grupo considera que las

habilidades matemáticas se refieren a la construcción de destrezas que el alumno planifica mental o en forma física para resolver problemas de tipo lógico o numérico.

Toda la teoría de esta variable dependiente, entre ellas la del juicio lógico tienen referencias en Piaget y fundamentalmente en la autora Mabel Condermarín (1981), a través de su libro *Madurez Escolar*.

Establece relaciones espaciales, es la actividad intelectual que coordina los cuadros exteriores del sujeto y organización de los movimientos. Está muy relacionado con el aspecto de la sensación y de la percepción en el niño.

Según Fritzme (1988), las primeras intuiciones espaciales del niño son topológicas, antes de ser proyectivas. Así pues las estructuras topológicas de participación del orden proximidades separaciones, envolvimientos, apertura y cierre de coordinación de las aproximaciones (p.98).

La comprensión del espacio por el niño es de vital importancia para el futuro desarrollo de habilidades lógicas. Por eso dice Diez: es la transición del sistema de cálculo (coordenadas) fijado en el propio cuerpo a un sistema con puntos de referencia libremente móviles”.

Se puede decir que las nociones espaciales reflejan sensaciones corporales y estados emocionales. Las elecciones al representar responden a una forma de sentir y de vincularse con los elementos, las personas y con el propio cuerpo. En sus primeras manifestaciones gráficas, la expresión del niño está centrada en el "yo" y los vínculos que va desarrollando con el medio” (Diez, 2001p.89)

De igual forma Moreno (2002), explica que el espacio se refiere a la distancia que mantiene cada objeto con relación al niño que lo observa respecto de otro objeto. Es muy importante en este caso la organización espacial, como apertura su posterior acomodo con estructuras cognitivas más sólidas.

El niño desde que nace explora el espacio. Le hace falta un tiempo bastante largo y variadas experiencias para adquirir nociones como adentro, afuera, delante, atrás. El desarrollo de las habilidades superiores del pensamiento siempre está ligado a estos aspectos motrices. Según Moreno (2002), por eso el conocimiento del Espacio (especialidad) y del tiempo (temporalidad) y cómo el niño los domine, va a implicar que el resto de las habilidades se ejecuten mejor.

Furth (1971), en función de esto se debe conducir al niño a superar su egocentrismo en que las cosas son dependientes de su propia actividad, para conquistar la relatividad objetiva de los desplazamientos, organizar el espacio, en conclusión, significa programar una serie de comportamientos estimulantes que promuevan a crear nociones en “El punto esencial del desarrollo general de la comprensión del espacio el niño en relación con el mundo y con su cuerpo. De esta forma comprenderá el mecanismo del dentro y del afuera, en función con el pensamiento lógico posterior.

Por eso el espacio que el niño capta intuitivamente es ante todo, un espacio topológico, antes de ser un espacio geométrico. Las actividades son variadas, no obstante según,

Creesh (1992), lo resume de la siguiente manera: “el niño debe poder estructurar su espacio manipulando en un principio cajas abiertas o cerradas, pudiendo llenarlas, vaciarlas, trasvasarlas; jugando con “buzones” por cuyos agujeros deslizará formas geométricas; con cubos que se contienen unos a otros y se superponen; con laberintos en los cuales hay que hacer recorrer las pistas a un objeto; explorando él mismo las huellas, formas y estructuras sobre los terrenos de juegos”

Desde estas posibilidades las habilidades se irán desarrollando siguiendo un proceso holístico, de menor a mayor complejidad, donde las diversas técnicas de aprendizaje tiendan siempre a la manipulación y exploración de objetos, situaciones y vivencias.

El Área Matemática en Educación Inicial según el DNC (2016) comprende el Desarrollo de las competencias matemáticas, donde los niños desde que nacen, tienen una fuerza interior que los moviliza a conocer y explorar de manera natural todo aquello que los rodea utilizando sus propias estrategias para encontrar relaciones y resolver problemas cotidianos o situaciones que suponen un desafío para ellos.

En un principio, niños y niñas realizan asociaciones básicas utilizando un lenguaje muy sencillo para expresar sus ideas, lo que contribuye poco a poco a desarrollar su pensamiento matemático. Estas características propias de los niños y niñas hacen que la mirada curricular en este nivel no sea sobre todas las competencias que deben ser logradas al final de la EBR, sino sobre aquellas que constituyen la base para el desarrollo y aprendizaje del niño y niña en el nivel de Educación Inicial y en sus aprendizajes futuros.

En Educación Inicial el aprendizaje de la matemática se da en forma gradual y progresiva, acorde con el desarrollo del pensamiento de los niños, es decir depende de la madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal del niño que le permitirá desarrollar y organizar su pensamiento. Por ende es indispensable que los niños experimenten situaciones en contexto lúdico y en interacción con la naturaleza que le permita construir nociones matemáticas, las cuales, más adelante, favorecerán la apropiación de conocimientos matemáticos más especializados.

El área fomenta el planteamiento y resolución de problemas con diferentes niveles de complejidad, motivando, predisponiendo positivamente y responsabilizando a los estudiantes en la construcción de sus aprendizajes, Por ello, es importante que el docente conozca el desarrollo evolutivo del ser humano, respete los diferentes procesos de resolución, el uso de diferentes estrategias y recursos por parte del estudiante; valore y respete las dificultades o barreras que enfrenta el estudiante, a fin de superarlas y viabilizar su avance en relación a sus aprendizajes. Esto implica que el docente visibilice los objetivos a alcanzar, las

estrategias de aprendizaje y organización, así como, la planificación y gestión de los recursos y apoyos que hacen falta para cubrir las necesidades de los estudiantes.

Las dimensiones de las Habilidades Matemáticas, consideradas en la Investigación construye la noción de cantidad donde los niños y niñas empiezan a desarrollar esta competencia desde edades tempranas a partir de la curiosidad y el deseo por comprender el mundo. A través de la exploración del entorno.

Establece relaciones espaciales donde los niños y las niñas desarrollan esta competencia a partir de la estructuración de nociones espaciales, de forma y medida. En este nivel se espera que resuelvan problemas en situaciones en las que requiere reconocer la ubicación, la posición de los objetos, construir formas bidimensionales y tridimensionales, comparar la medida de dos objetos o realizar desplazamiento; usando sus propias estrategias y comunicando sus ideas sobre las relaciones que establece. (DCN, 2016 p 92 y 96).

1.4. Formulación del problema.

Después de revisar la Realidad problemática, los Estudios Previos y las teorías relacionadas con el Tema, Formuló la siguiente Interrogante: ¿En qué medida la Estrategia de Estimulación Recreativa mejora las Habilidades Matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017?

1.5. Justificación del Estudio.

La presente Investigación se justifica porque se detectó que los niños muestran deficiencias en las habilidades matemáticas, debido a un inadecuado programa de acción y la estimulación recreativa en la localidad se busca desarrollar destrezas en las habilidades matemáticas, para permitir que el niño internalice adecuadamente los procesos lógicos que le permitan cimentar su posterior pensamiento abstracto.

Esta tesis desarrollada tiene relevancia social porque los resultados que se obtengan del estudio los directamente Beneficiados serán los niños del Nivel Inicial de 5 años que pudieran desarrollar sus habilidades matemáticas con efectividad.

A su vez la investigación tiene implicancia prácticas porque ayudara a detectar situaciones y/o conductas negativas que existan en todas las áreas de la organización, lográndose resolver mediante la toma de decisiones así como la aplicación de medidas preventivas necesarias, con la finalidad de revertir dicha situación, dándole una alternativa de solución ideal, convirtiéndola en exitosa.

El estudio de Investigación planteado, desarrolla valor teórico porque ayudara a conocer el grado de esfuerzo permanente que presenta cada uno de los docentes de la Institución hacia la consecución de sus objetivos así como de la organización; lo cual involucra el alto nivel de integración de la disposición de cada uno de los niños sea esta física, intelectual, y emocional aspectos que se consideran relevantes para la mejora en el desempeño laboral de los docentes.

Por otro lado, su utilidad metodológica para el presente estudio es de suma importancia porque los resultados que se obtengan serán determinantes para plantear estrategias motivacionales, advertir y superar obstáculos que puedan interferir con el logro de los objetivos y el éxito de la Institución, no descartando la posibilidad de que las conclusiones que resulten de esta investigación puedan ser impartidas con otras instituciones del sector público.

Para concluir, la tesis en mención presenta justificación legal en la Ley N°30220 ley Universitaria, que promueve el mejoramiento continuo de la calidad educativa, y el Reglamento General de la Universidad Cesar Vallejo.

1.6. Hipótesis.

1.6.1 Hipótesis general

$H\alpha$ La Estrategia de Estimulación Recreativa mejora las Habilidades Matemáticas en niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.

H_0 La Estrategia de Estimulación Recreativa no mejora las Habilidades Matemáticas en niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.

1.6.2 Hipótesis específicas

$H\alpha$ La Estrategia de Estimulación Recreativa mejora las Habilidades Matemáticas en la dimensión construye la noción de cantidad en niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.

H_0 La Estrategia de Estimulación Recreativa no mejora las Habilidades Matemáticas en la dimensión construye la noción de cantidad en niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.

$H\alpha$ La Estrategia de Estimulación Recreativa mejora las Habilidades Matemáticas en la dimensión establece relación espaciales en niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.

H_0 La Estrategia de Estimulación Recreativa no mejora las Habilidades Matemáticas en la dimensión establece relación espaciales en niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.

1.7. Objetivos.

1.7.1. Objetivo general.

Demostrar que la Estrategia de Estimulación Recreativa mejora las Habilidades Matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.

1.7.2. Objetivos específicos.

Identificar el nivel de Habilidades Matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.

Diseñar la Estrategia de Estimulación Recreativa para mejorar las Habilidades Matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.

Aplicar la Estrategia de Estimulación Recreativa para mejorar el aprendizaje de las Habilidades Matemáticas en la Dimensión construye la noción de cantidad en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.

Aplicar la Estrategia de Estimulación Recreativa para mejorar el aprendizaje de las Habilidades Matemáticas en la Dimensión establece relaciones espaciales en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.

Evaluar la efectividad de la Estrategia de Estimulación Recreativa para mejorar el aprendizaje de las Habilidades Matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.

CAPÍTULO II

MÉTODO

II. METODO

2.1. Diseño de la Investigación.

Hernández Fernández y Bautista (2014).Definen al diseño de Investigación como “un plan o estrategia para obtener información con el fin de responder al planteamiento del problema” (128)

En el trabajo de Investigación se usó un diseño experimental de Tipo pre-experimental, identificándose un grupo experimental (GE),Es decir los niños de Educación Inicial de 5 años que fueron sometidos a un pre- test(01)posterior a ello se aplicó las Estrategias de estimulación recreativa y luego se aplicó el post-test (02).

El diagrama que corresponde es:

$$GE = O_1 \quad X \quad O_2$$

Donde:

G. E: Grupo experimental: Niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote.

O₁: Pre Test.

X: Estrategias de Estimulación Recreativa.

O₂: Pos test.

Se usó un diseño experimental, acogiendo la clase pre experimental, según Hernández, Fernández y Baptista (2014), refiere que “a un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo” (p.141).

2.2. Variables, operacionalización:

Variables VI : Estrategias de Estimulación Recreativa.

Variables VD : Habilidades Matemáticas

Operacionalización

Variabl e	Definición conceptual	Definición operacional	Dimension es	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Estrate gia de estimulación recreativa	La estrategia de estimulación recreativa es un proceso de planificación coherente de las acciones motivadoras y lógicas que despiertan y cimentan las habilidades cognitivas. (Betrian, 2012)	Esta estrategia se orienta a desarrollar habilidades mediante el uso de un conjunto de actividades planificadas y recreativas, motivadoras, que parten de situaciones significativas del alumno en relación a: desarrollo del esquema corporal, desarrollo sensorial y desarrollo de la función simbólica.	Desarrollo del esquema corporal	-Orienta el desarrollo de diversos tipos de lateralidad. Orienta el desarrollo de la lateralidad: Derecha – Izquierda -Orienta el desarrollo de las nociones especiales. -Orienta el desarrollo de las nociones especiales: arriba-abajo, encima – debajo, dentro – fuera, delante – detrás.		P R O G R A M A
			Desarrollo sensorial	-Orienta el desarrollo de dimensiones en el niño. -Orienta el desarrollo de sensaciones visuales. -Orienta el desarrollo		

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
				sensaciones: auditivas, táctil y olfativa. -Orienta el desarrollo de la posición de objetos y seres: anterior y posterior. Orienta el desarrollo de la noción tiempo: Antes – después, ayer – mañana. Orienta el desarrollo de la cronología del tiempo: hora, día, semana, mes.		
			Desarrollo de la función simbólica	-Orienta el desarrollo de la función simbólica. -Orienta el desarrollo de distinción de lo que ve y representa el niño. -Desarrolla la capacidad de evocación de objetos percibidos -Desarrolla la capacidad de		P R O G R A M A

Variabl e	Definición conceptual	Definición operacional	Dimension es	Indicadores	Ítems	Escala de medición
				<p>representar símbolos e imágenes.</p> <p>-Desarrolla la capacidad del dibujo del niño.</p> <p>-Desarrolla diversos tipos de juegos en los niños.</p>		
Habilid ades matem áticas	<p>Conjunto de destrezas que involucran el raciocinio del sujeto en función de las relaciones y constantes de los objetos y sistemas de la realidad real o simbólica. (Román, 11: 2005).</p>	<p>Las habilidades lógico matemáticas se miden por una serie de mecanismos que incluyen destrezas específicas sobre dimensiones número y relación y geometría y dimensiones.</p>	<p>Construye la noción de cantidad</p>	<p>. -Relaciona los objetos de su entorno según sus características perceptuales.</p>	<p>-Une cada vehículo con el objeto que le corresponde.</p> <p>-Colorea los botones según su tamaño y color.</p>	<p>Ordinal</p> <p>A= Logro previsto(16 -20)</p> <p>B= En proceso(11-15)</p> <p>C= En inicio(0-10)</p>
				<p>-Establece comparaciones entre colecciones de objetos.</p>	<p>-Marca con una (x) solamente las agrupaciones donde hay muchos niños y niñas.</p> <p>-Rodea lo que pesa más. Y colorea lo que pesa menos.</p>	
				<p>-Utiliza estrategia espontáneos con objetos.</p>	<p>-Cuenta y escribe el número en los cuadrados.</p>	

Variabl e	Definición conceptual	Definición operacional	Dimension es	Indicadores	Ítems	Escala de medición
					-Une los puntos en el orden que se te indican.	Ordinal A= Logro previsto(16 -20) B= En proceso(11-15) C= En inicio(0-10)
				-Ordena sucesión temporal	-Observa las escenas recórtalas y luego pégalas ordenadamente. - Observa estas situaciones: Marca (x) lo que haces por la mañana y Rodea lo que haces por la noche	
			Establece relaciones espaciales	-Relaciona objetos de su entorno con alguna forma geométrica.	-Observa y une con una línea cada objeto con la forma que tiene. -Señala con una cruz: Azul los cuadrados, Amarillo los triángulos y roja los círculos.	
				-Expresa su comprensión	-Colorea el perro que tiene la correa más	

Variabl e	Definición conceptual	Definición operacional	Dimension es	Indicadores	Ítems	Escala de medición
				de nociones espaciales.	larga y encierra el que tiene la más corta. -Encierra al que se encuentra cerca de la casa.	Ordinal A= Logro previsto(16 -20) B= En proceso(11-15) C= En inicio(0-10)
				-Utiliza estrategias para ubicarse.	-Pinta las manzanas del árbol más alto de color rojo y las manzanas del árbol más bajo de color amarillo. -Colorea de verde los objetos gruesos y de anaranjado los delgados.	

2.3. Población y muestra.

Población.

Hernández Fernández y Bautista (2014p.174). Define a la población o universo como “conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones”, la población estuvo constituida por 40 niños (as) del Nivel de Educación Inicial de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro de Chimbote.

Muestra.

Estuvo constituida por 20 niños del Nivel Inicial de 5 Años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro de Chimbote, siendo el muestreo no probabilística por conveniencia.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, Validez y Confiabilidad.

Técnica.

El medio que nos permite recoger la información necesaria para verificar los avances y dificultades durante el proceso de enseñanza – aprendizaje. Son recursos didácticos y prácticos, que utiliza el docente para recoger información.

Nos garantizan la certeza en la eficiencia del procedimiento de la evaluación, así como de los instrumentos que utilizamos para evaluar.

La técnica utilizada en la investigación es:

La Observación: es un proceso espontaneo y natural, usa principalmente la percepción visual, es la técnica que más se usa en el proceso diario de aprendizaje y que nos permite recoger información individual y grupal.

Se usa en el proceso de enseñanza y aprendizaje y cuando los niños y niñas realizan el aprendizaje en forma autónoma. Es planificada por que se evaluó nuevos comportamientos, conocimientos y capacidades, porque requiere que precise de antemano los aspectos que vamos a evaluar.

Instrumento.

Son medios a través de los cuales el docente puede recoger la información.

El Instrumento utilizado es:

La lista de cotejo: es un instrumento descriptivo de evaluación útil para evaluar capacidades y conocimientos, porque nos permite si la conducta observable existe o no en el niño o niña.

Validez.

La palabra validez es para designar aquello que es válido o formalmente adecuado, por ajustarse a las reglas, ya sean a las habilidades matemáticas o legales, la validación estuvo a cargo por 02 jueces expertos con cargo de Maestría.

Confiabilidad.

Para ello se aplicó la prueba piloto a 10 niños del Nivel Inicial de 05 años de edad de la I.E. Divino Niño Dios de Chimbote. Se aplicó el método estadístico de fiabilidad Alfa de Cronbach teniendo como resultado 0,732 cuyo resultado manifiesta que el instrumento aplicado es aceptable.

2.5. Método de análisis de datos.

Se analizaron los datos mediante la estadística descriptiva e inferencial presentado los datos en tablas de frecuencias y porcentajes de una variable en grafico de barras, pues son tratados por categorías, algunas de estas medidas estadísticas son las medidas:

Medidas de Tendencia central:

a) La Media aritmética (\bar{x})

Es la suma de todos los valores numéricos observados en una variable cuantitativa, dividido por el número de datos o tamaño de muestra.

Su fórmula es:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Donde:

\bar{x} = Media aritmética.

x_i = Es el número de niños con calificaciones obtenidas en relación a un determinado parámetro.

n: Es el total de niños de la muestra.

Medidas de dispersión.

Las medidas de dispersión utilizados en el análisis de datos son los que sigue:

La Varianza.- Es la suma de las separaciones o distancias al cuadrado de todos los valores numéricos observados respecto de su media, dividido por el número de datos menos uno. Su fórmula es:

$$s^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}$$

Donde:

x_i : valores numéricos observados en una muestra.

\bar{x} : Media aritmética.

n : Tamaño de la muestra.

La desviación estándar o típica (S): Es la raíz cuadrada positiva de la varianza y nos indica "cuanto" es la variabilidad. Se denota por "S" Esto es:

$$s = \sqrt{s^2}$$

Coeficiente de variación: Dara como resultado la dispersión relativa de los datos, siendo el cociente de la desviación típica o estándar entre su media aritmética. Su utilidad radica en comparar la desviación típica con la media aritmética y nos indicó el número de veces que la desviación típica contiene a la media aritmética, expresado en porcentaje. En ese sentido el coeficiente de variación es una medida útil para comparar la variabilidad de dos o más series de

datos que tengan igual o distintas unidades de medida, con igual o distinta media aritmética.

$$CV = \frac{S}{\bar{x}} * 100$$

En donde:

C.V.: Coeficiente de variación en porcentaje.

S : Desviación estándar

\bar{x} : Media aritmética de la información

b) La metodología estadística utilizada es la estadística inferencial paramétrica, que permite validar si la variable independiente influye de manera significativa o no sobre la variable dependiente a través de la comparación de medias. Para ello se hace uso de la prueba T-Student. Cuya fórmula es:

$$T = \frac{(\bar{D} - \delta)}{\sqrt{\left(\frac{S_D^2}{n}\right)}}$$

Donde:

$\bar{D} = \frac{\sum_{i=0}^n D_i}{n}$: es la media aritmética de las diferencias entre el pos test y el pre test

$\delta = \mu_{Pos} - \mu_{Pre}$: es la diferencia de medias poblacionales planteadas como hipótesis nula, la cual por lo general vale cero.

$S_D^2 = \frac{\sum_{i=1}^n (D_i - \bar{D})^2}{n-1}$, es la varianza de las diferencias entre el pos test y pre test

n: tamaño de muestra o número de datos.

2.6. Aspectos Éticos.

Las consideraciones éticas que tendremos en cuenta en la presente Tesis se relacionan:

Principio de Veracidad, que responde a las normas para referenciar a los diferentes autores y demás material Bibliográfico consultado.

El Principio de Fidelidad, respetando el cumplimiento de lo planteado en la tesis con los cambios debidamente justificado asegurando que los participantes de la muestra nadie conocerá la información proporcionada por ellos.

El Respeto a la Autonomía, este principio se plasmara a través de medidas como la aplicación y explicación del consentimiento informado, se tendrá cuidado la seguridad de los participantes tengan la capacidad legal de tomar la dirección de participar a partir de la explicación de la naturaleza, duración y propósito del estudio, los métodos y medios utilizados, los beneficios previstos y los posibles inconvenientes a afrontar.

El Principio de Beneficencia, en esta Tesis se explicara a los participantes los beneficios y riesgos a que están sometidos para determinar su aceptación o no al estudio.

El Principio de Justicia, ya que la selección de la muestra no permite distinguir raza, sexo o religión de los participantes, es importante señalar que en el futuro la Investigación será la herramienta para comprender el fenómeno del rendimiento académico.

El Principio de Anonimato, se respetó la identidad de los sujetos que participaron en la investigación.

El Principio de Confidencialidad, Que se hace o se dice en confianza.

CAPÍTULO III

RESULTADOS

III. RESULTADOS

Tabla 1

Nivel de las Habilidades Matemáticas antes de aplicar la estrategia de la estimulación Recreativa en el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.

Habilidades Matemáticas		Frecuencia	Porcentaje
EN INICIO	00 - 10	10	50,0
EN PROCESO	11 - 15	10	50,0
LOGRO PREVISTO	16 - 20	0	0,0
Total		20	100,0

Fuente: Cuestionario aplicado por la autora.

Visto la Tabla 1, se ha identificado que antes de la aplicación de la estrategia, el 50,0% de los niños de 5 años muestra habilidades matemáticas en inicio y en proceso, respectivamente, mientras que ningún niño de años no ha alcanzado el logro previsto en el aprendizaje de las habilidades matemáticas.

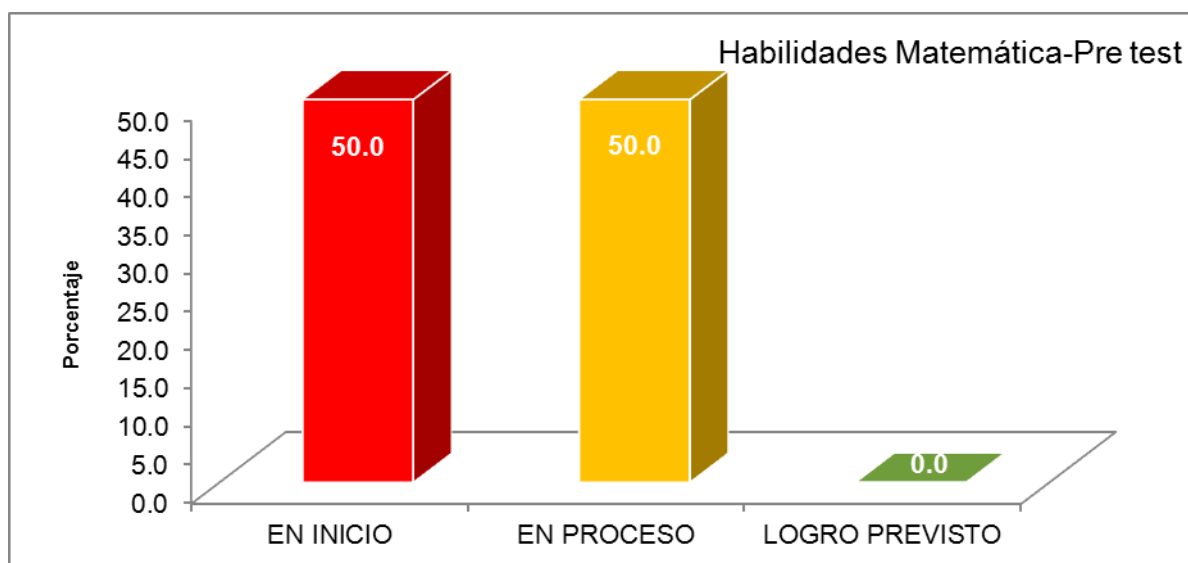


Figura 1: *Nivel de las Habilidades Matemáticas antes de aplicar la estrategia de la estimulación Recreativa en el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.*

Tabla 2

Nivel de las Habilidades Matemáticas después de aplicar la estrategia de la estimulación Recreativa en el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.

Habilidades Matemáticas	Frecuencia	Porcentaje
EN INICIO	0	0,0
EN PROCESO	7	35,0
LOGRO PREVISTO	13	65,0
Total	20	100,0

Fuente: Cuestionario aplicado por la autora.

Visto la Tabla 2, se ha identificado que después de la aplicación de la estrategia, ningún niño de 5 años muestra habilidades matemáticas en inicio, mientras si se observa que el 35,0% de los niños 5 años se encuentran en proceso y el 65,0% en logro previsto.

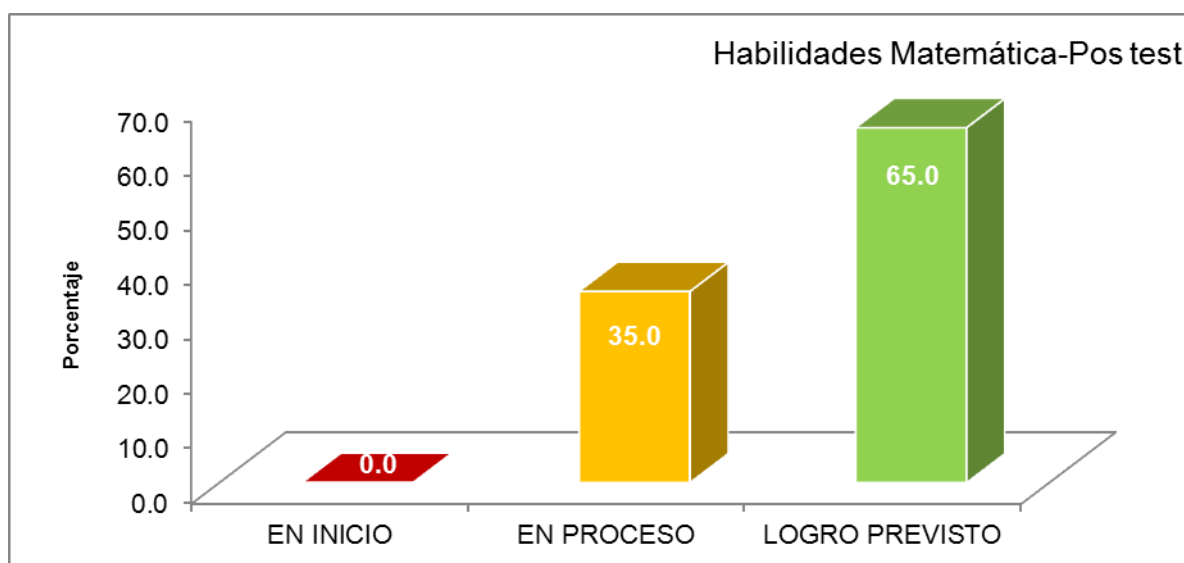


Figura 2: *Nivel de las Habilidades Matemáticas después de aplicar la estrategia de la estimulación Recreativa en el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.*

DISEÑO DE LA ESTRATEGIA DE ESTIMULACION RECREATIVA PARA MEJORAR LAS HABILIDADES MATEMATICAS

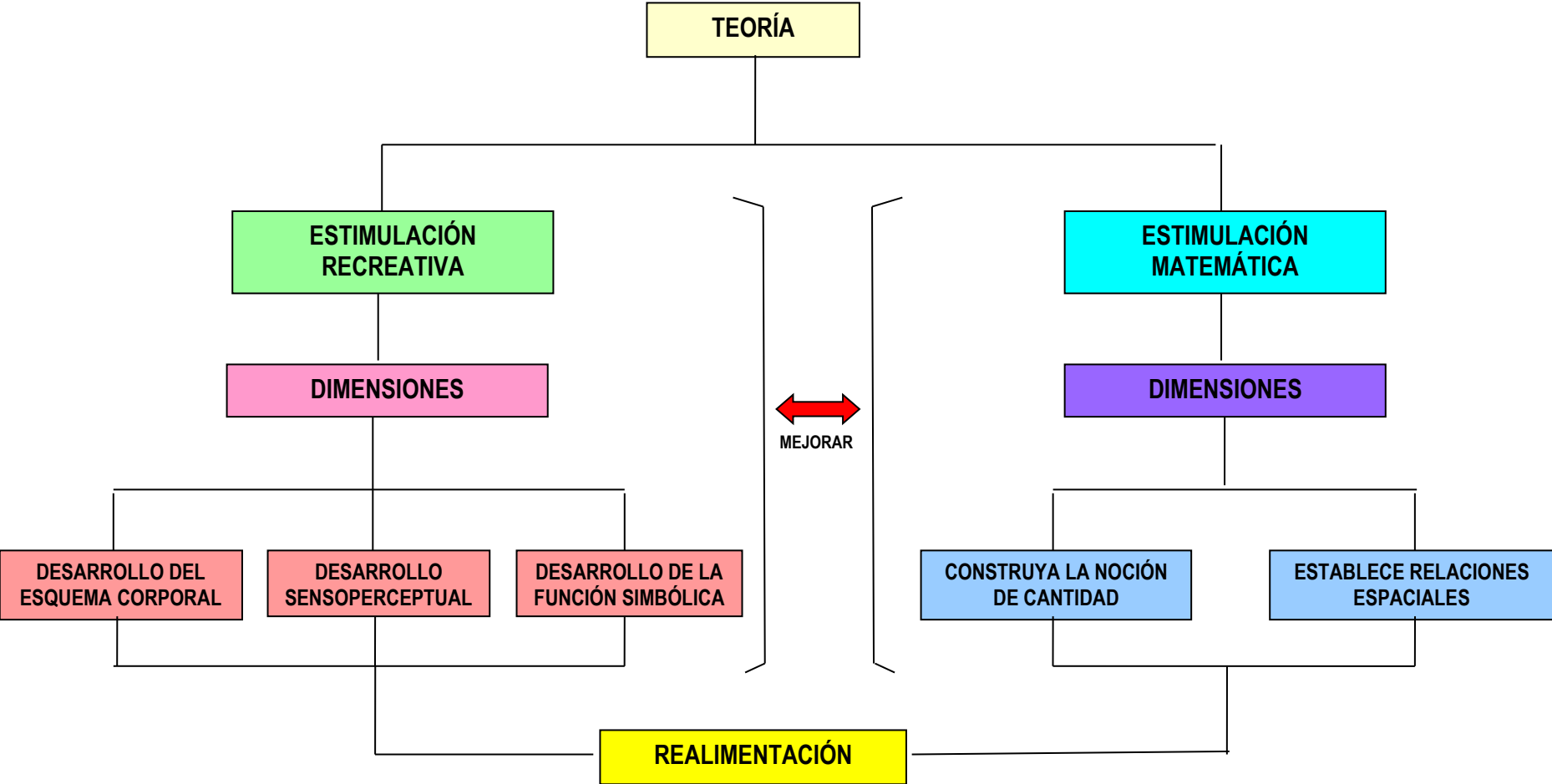


Tabla 3

Indicadores estadísticos sobre las habilidades matemáticas en la dimensión construye la noción de cantidad.

Media		Diferencia	Desviación estándar		Coeficiente de Variación	
PRE TEST	POS TEST		PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST
11,56	16,78	5,22	0,606	0,760	5,2%	4,5%

Nota: En la Tabla 3 se observa que el puntaje promedio obtenido por los niños de 5 años en relación a sus habilidades matemáticas, en el pre test, es 11,56; en cambio estos mismos niños en el pos test obtuvieron el puntaje promedio de 16,78. Esto ha generado una diferencia de 5,22 puntos, incremento favorable al pos test. Por otro lado se observa también que los puntajes obtenidos por los niños, respecto a las habilidades matemáticas, en el pos test presentan una dispersión relativa (4,5%) indicando esto una mayor estabilidad en cuanto a las habilidades matemáticas respecto del momento en el pre test cuya dispersión relativa es 5,2%. Entonces estos resultados reflejan que la estrategia de estimulación recreativa ha mejorado el aprendizaje de las habilidades matemáticas en la dimensión construye la noción de cantidad.

ANÁLISIS DE SIGNIFICANCIA POR LA PRUEBA T-STUDENT DE LA ÉSTRATEGIA DE ESTIMULACIÓN RECREATIVA EN LA MEJORA DE LAS HABILIDADES MATEMÁTICAS, DIMENSIÓN CONSTRUYE LA NOCIÓN DE CANTIDAD.

Tabla 4

Prueba T Student y su significancia

Valor Calculado	Sig.	Decisión
$T_c = 20,410$	$p = 0,000$	$p < 0,05$ Sig.

Observando la significancia en la Tabla 4 ($p < 0,05$) y en la figura 3, el valor calculado ($T_c = 20.410$) es superior al valor tabular ($T_t = 1,729$), por lo tanto se demuestra de manera muy significativa que la estrategia de estimulación recreativa ha mejorado el aprendizaje de las habilidades matemáticas en la dimensión construye la noción de cantidad en el pos test, respecto de los mismos en el pre test con un nivel de confianza del 95%.

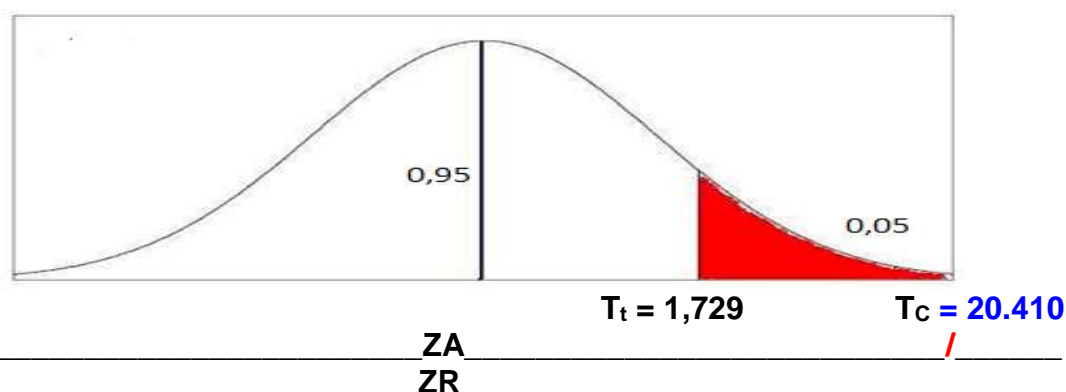


Figura 3: *Significancia de la estrategia para mejorar las habilidades matemáticas, dimensión construye la noción de cantidad.*

Fuente: ZR: Zona de Rechazo, ZA: Zona de Aceptación

Tabla 5

Indicadores estadísticos sobre las habilidades matemáticas en la dimensión establece relaciones espaciales.

Media			Desviación estándar		Coeficiente de Variación	
PRE TEST	POS TEST	Diferencia	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST
9,47	14,73	5,26	0,712	0,598	7,5%	4,1%

Fuente: En la Tabla 5 se observa que el puntaje promedio obtenido por los niños de 5 años en relación a sus habilidades matemáticas, en el pre test, es 9,47; en cambio estos mismos niños en el pos test obtuvieron el puntaje promedio de 14,73. Esto ha generado una diferencia de 5,26 puntos, incremento favorable al pos test. Por otro lado se observa también que los puntajes obtenidos por los niños, respecto a las habilidades matemáticas, en el pos test presentan una dispersión relativa (4,1%) indicando esto una mayor estabilidad en cuanto a las habilidades matemáticas respecto del momento en el pre test cuya dispersión relativa es 7,5%. Entonces estos resultados reflejan que la estrategia de estimulación recreativa ha mejorado el aprendizaje de las habilidades matemáticas en la dimensión establece relaciones espaciales.

ANALISIS DE SIGNIFICANCIA POR LA PRUEBA T-STUDENT DE LA ÉSTRATEGIA DE ESTIMULACIÓN RECREATIVA EN LA MEJORA DE LAS HABILIDADES MATEMÁTICAS, DIMENSIÓN ESTABLECE RELACIONES ESPACIALES.

Tabla 6

Prueba T Student y su significancia

Valor Calculado	Sig.	Decisión
$T_c = 24,884$	$p = 0,000$	$p < 0,05$ Sig.

Observando la significancia en la Tabla 6 ($p < 0,05$) y en la figura 4, el valor calculado ($T_c = 24.884$) es superior al valor tabular ($T_t = 1,729$), por lo tanto se demuestra de manera muy significativa que la estrategia de estimulación recreativa ha mejorado el aprendizaje de las habilidades matemáticas en la dimensión establece relaciones espaciales en el pos test, respecto de los mismos en el pre test con un nivel de confianza del 95%.

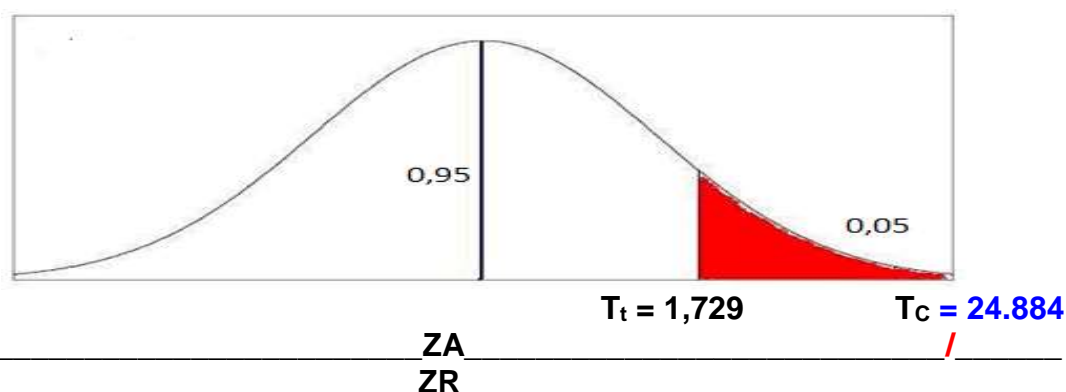


Figura 4: *Significancia de la estrategia para mejorar las habilidades matemáticas, dimensión establece relaciones espaciales.*

Fuente: ZR: Zona de Rechazo, ZA: Zona de Aceptación

Tabla 7

Indicadores estadísticos sobre el aprendizaje de las habilidades matemáticas.

Media			Desviación estándar		Coeficiente de Variación	
PRE TEST	POS TEST	Diferencia	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST
10,51	15,75	5,24	0,493	0,485	4,7%	3,1%

Fuente: En la Tabla 7 se observa que el puntaje promedio obtenido por los niños de 5 años en relación a su aprendizaje de las habilidades matemáticas, en el pre test, es 10,51; en cambio estos mismos niños en el pos test obtuvieron el puntaje promedio de 15,75. Esto ha generado una diferencia de 5,24 puntos, incremento favorable al pos test. Por otro lado se observa también que los puntajes obtenidos por los niños, respecto al aprendizajes de las habilidades matemáticas, en el pos test presentan una dispersión relativa (3,1%) indicando esto una mayor estabilidad en cuanto al aprendizaje de las habilidades matemáticas respecto del momento en el pre test cuya dispersión relativa es 4,7%. Entonces estos resultados reflejan que la estrategia de estimulación recreativa ha mejorado el aprendizaje de las habilidades matemáticas.

ANÁLISIS DE SIGNIFICANCIA POR LA PRUEBA T-STUDENT PARA EVALUAR LA EFECTIVIDAD DE LA ESTRATEGIA DE ESTIMULACIÓN RECREATIVA EN LA MEJORA DE LAS HABILIDADES MATEMÁTICAS.

Tabla 8

Prueba T Student y su significancia

Valor Calculado	Sig.	Decisión $p < 0,05$
$T_c = 31,320$	$p = 0,000$	Sig.

Observando la significancia en la Tabla 8 ($p < 0,05$) y en la figura 5, el valor calculado ($T_c = 31.320$) es superior al valor tabular ($T_t = 1,729$), por lo tanto se demuestra de manera muy significativa la efectividad de la estrategia de estimulación recreativa en la mejora del aprendizaje de las habilidades matemáticas en el pos test, respecto de los mismos en el pre test con un nivel de confianza del 95%.

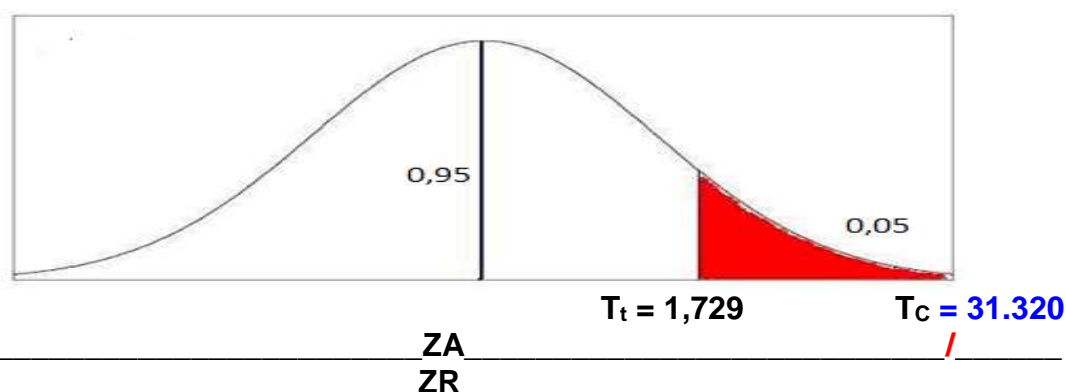


Figura 5: Efectividad significativa de la estrategia para mejorar las habilidades matemáticas.

: ZR: Zona de Rechazo, ZA: Zona de Aceptación

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN

IV. DISCUSIÓN

El propósito de la presente Investigación fue determinar en qué medida la Estrategia de Estimulación Recreativa mejora las Habilidades Matemáticas en niños de 5 años de la I.E.P. Virgen del Perpetuo socorro, Chimbote 2017.

Los Resultados obtenidos nos indican que efectivamente la Estrategia permitió Mejorar el aprendizaje en los Niños en sus Habilidades Matemáticas, pues antes de aplicar la Estrategia Metodológica se obtuvo 10.51 unidades, después de aplicar la Estrategia en el pos test se obtuvo 15.75 unidades generando una diferencia a favor del Pos test 5.24; lo anterior es fundamentado por Genovard y Gotzens, (2000)., quienes indican que las Estrategias influyen en el proceso de Codificación de los Contenidos que los Niños deben aprender a su vez : Wallon, (1976) indica sobre la Recreación que es una forma placentera y divertida propia del Individuo que permite realizar con éxito las actividades que realizan ; el Ludismo por tanto es importante como una actividad Didáctica en nuestro caso para desarrollar las capacidades Matemáticas de los Niños, así lo indica Delgado (2005).

En la aplicación de la Estrategia es importante el Conocimiento que va teniendo el Niño de su Esquema Corporal, en Especial cuando se ejercita en su Especialidad así como el Desarrollo progresivo de sus sensaciones y percepciones que tiene sobre el Medio Ambiente que lo rodea.

En los Objetivos Específicos se identificó el Nivel de las Habilidades Matemáticas antes del Pre Test el cual arroja que los Niños se ubicaron en inicio 50% y en proceso 50% luego de aplicado la Estrategia Metodológica los Niños se ubica en proceso 35% y en el logro previsto 65%; ello conlleva a demostrar que manera muy significativa la Estrategia de Estimulación Recreativa ha mejorado el Aprendizaje de las Habilidades Matemáticas en las Dimensiones construye en la Noción de Cantidad y en el establecimiento de la dimensión de las relaciones Espaciales en la Tabla 3 y 4.

Estos resultados confirman la Conclusión de Aliaga, (2010), quien concluye que es posible Diseñar programas para Mejorar el Desarrollo Intelectual cuando de Operaciones Concretas se trata o como lo señala Casas (2015), quien concluye que la Estrategia de Juegos Tradicionales es una forma de desarrollar las Matemáticas de forma Divertida; también así lo señala Benítez (2001); quien concluye que durante el Desarrollo de juego Mejorara su Creatividad Matemática estableciendo una Ganancia de 53.46%;lo anterior es reforzado por Melitón, (2002) quien concluye que la aplicación de la Estrategia Metodológica basado en juegos permita que los Niños y Niñas logran aprender las Nociones Espaciales de manera divertida y dinámica, en este mismo sentido Sifuentes (2006) en su Investigación con la aplicación de una Estrategia Recreativa logro mejorar el aprendizaje de los contenidos Curriculares en el Área de Lógico Matemática como se puede apreciar con la Investigación se logra una vez más establecer que cuando se utiliza el Ludismo como Estrategia los Niños logran aprender con facilidad los contenidos Matemáticos.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

V. CONCLUSIONES

5.1. Conclusión general.

Se observó que el puntaje promedio obtenido por los niños de 5 años en relación a su aprendizaje de las habilidades matemáticas, en el pre test, es 10,51; en cambio estos mismos niños en el pos test obtuvieron el puntaje promedio de 15,75. Esto ha generado una diferencia de 5,24 puntos, incremento favorable al pos test; entonces estos resultados reflejan que la estrategia de estimulación recreativa ha mejorado al aprendizaje de las habilidades matemáticas.

5.2. Conclusiones específicas.

Se ha identificado que antes de la aplicación de la estrategia, el 50% de los niños de 5 años muestra habilidades matemáticas en inicio y proceso, respectivamente, mientras que ningún niño de 5 años no ha alcanzado el logro previsto en el aprendizaje de las habilidades matemáticas.

Se ha identificado que después de la aplicación de la estrategia, ningún niño de 5 años muestra habilidades matemáticas en inicio, mientras se observa que el 35,0% de los niños 5 años se encuentran en proceso y el 65,0% en logro previsto.

Se Diseñó la Estrategia Metodológica para Mejorar las Habilidades Matemáticas.

Se observó que el puntaje promedio obtenido por los niños de 5 años en relación a sus habilidades matemáticas, en el pre test, es 11,56; en cambio estos mismos niños en el pos test obtuvieron el puntaje promedio de 16,78. Esto ha generado una diferencia de 5,22 puntos, incremento favorable al pos test. Entonces estos resultados reflejan que la estrategia de estimulación recreativa ha mejorado el aprendizaje de las habilidades matemáticas en la dimensión construye la noción de cantidad.

Se observó que el puntaje promedio obtenido por los niños de 5 años en relación a sus habilidades matemáticas, en el pre test, es 9,47; en cambio estos

mismos niños en el pos test obtuvieron el puntaje promedio de 14,73. Esto ha generado una diferencia de 5,26 puntos, incremento favorable al pos test. Estos resultados reflejan que la estrategia de estimulación recreativa ha mejorado el aprendizaje de las habilidades matemáticas en la dimensión establece relaciones espaciales.

CAPÍTULO VI

RECOMENDACIONES

VI. RECOMENDACIONES

A los profesores (as) del nivel de Educación Inicial actualizar sus estrategias de enseñanzas en especial en cuanto a la estimulación recreativa para lograr el aprendizaje significativo en los niños y niñas.

A los directores de las Instituciones Educativas del nivel inicial ofrecer y desarrollar capacitaciones sobre el uso apropiado de las recreaciones en el área de matemática.

A los profesores(as) del nivel inicial implementar el aula con material concreto para desarrollar actividades lúdicas en el área de matemática.

A los profesores(as) implementar el área o rincón de matemática ya que ello permite el desarrollo de habilidades y destrezas a través del ludismo para el logro de los aprendizajes previstos.

A los profesores (as) involucrar a los padres de familia como un elemento importante para orientar los aprendizajes de sus menores hijos a partir de estrategias de estimulación recreativa para potenciar la educación de los niños desde su hogar.

VII. REFERENCIAS

VII. REFERENCIAS

- Aliaga, (2010). En su Tesis de Maestría con Título *Programa de juegos de razonamiento lógico para estimular las operaciones concretas en niños de segundo grado de Educación Primaria. Perú. Lima.*
- Benites, M. (2001). En su trabajo de investigación de maestría titulado *Aplicación de juegos para el desarrollo de capacidades del área lógico matemática con niños y niñas de 5 años, Trabajo de investigación para obtener el título de docente en Instituto Superior. Pedagógico de Chimbote.*
- Casas, (2015). En su Tesis de Maestría con Título *Juegos Tradicionales como Estrategia Didáctica para Desarrollar la Competencia de Número y Operaciones en Niños (as) de cinco años. Perú, Lima.*
- Condermarin, M. (1981). *Madurez Escolar.* Chile: Antártica, J, (2001) *“Los juegos matemáticos en el área lógico matemático y el desarrollo del pensamiento lógico de los alumnos del primer grado de Educ. Primaria del centro Educativo N° 88013 “Eleazar guzmán Barrón” del A.A. H.H. La Victoria de Chimbote en el año 2000. Trabajo de licenciatura, Universidad Nacional del Santa, Chimbote.*
- Córdova, (2001). En su tesis titulada: *“Los juegos matemáticos en el área lógico matemático y el desarrollo del pensamiento lógico de los alumnos del primer grado de Educación Primaria del centro Educativo N° 88013 “Eleazar Guzmán Barrón” del A.A. H.H. La Victoria de Chimbote en el año 2000”, en la Universidad Nacional del Santa en la ciudad de Nuevo Chimbote.*
- Creesh, J. (1992). *Educación Inicial.* Lima: Edición pedagógica.
- Cutrera, J (1993). *Técnicas de recreación.* Barcelona: Stadium.
- Delgado, J. (2005). *Jugando ¿Aprendo matemáticas? Lima: Instituto Superior pedagógico Túpac Amaru.*

- Diez, D (2001). *El espacio en la representación de los niños*. Tomo I. Caracas: Grupo didáctico.
- Fritzme, E. (1988). *Fundamentos y estructura del jardín de los Infantes*. Buenos Aires: Angel Estrada.
- Furth, H. (1971). *Las ideas de Piaget y su aplicación en el aula*. Buenos Aires: kapeluz.
- Galia, S. (1995). *Expresión corporal, creatividad*. México.D.F: Trillas
- Garcia, E. (1996) (2da Edic). *Piaget*. México. D.F: Trillas.
- Genovard y Gotzens, (2000). *Las estrategias pueden definirse como aquellos comportamientos que el estudiante despliega durante su proceso de aprendizaje*.
- Gómez, (2012). En su Tesis Doctorado Titulada *Didáctica de la Matemática Basada en el Diseño Curricular de Educación Inicial - Nivel Preescolar*". España.
- Jersild, A. *Psicología del niño*. (10ma edic.). (1978). *Psicología del niño*. Buenos Aires: Universitaria.
- Meliton, (2002). En su tesis titulada *aplicación metodológica basada en los juegos para el aprendizaje de nociones espaciales del área matemática, en los niños de 5 años del Jardín de niños N° 1570 de la Urb. El Pacífico en el distrito de Nuevo Chimbote, en el 2002*"
- Mendoza, (2013). En su Tesis de Maestría con Título *"Propuesta Didáctica para el Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático en Niños de 5 Años*. Bogotá. Colombia.
- Moreno, A. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Málaga: Aljibe.
- Moyles, J. (1999). (2da Edic.). *El juego en la Educación Infantil y Primaria*. Madrid: Morata. S.A.

- Muñoz, T (2006). *Estrategias de aprendizaje en estudiantes universitarias [En línea]. Ministerio de Educación.* Disponible en: <http://www.google.com.pe/search?q=concepto+de+habilidades+de+aprendizaje&hl=es&start=10&sa=N> [2007, 25 de abril].
- Myers, (1999). *Los sistemas educativos de cada país deben concentrarse en las habilidades y en aquellos procesos que les den a los jóvenes el acceso al conocimiento, para entender, criticar y transformarlo.* España.
- Ortega, E. (1982). *La actividad motriz en el niño:* Madrid: Cincel.
- Piaget, J. (1984) (11va edic). *Psicología del niño.* Madrid: Morata. S.A.
- Piaget, J. (1991) (10ma edic.). *Seis Estudios de Psicología.* Madrid: Morata. S.A.
- Rencoret, M. (1994). *Iniciación Matemática. Un modelo de jerarquía de enseñanza.* Santiago de Chile: Andrés Bello.
- Sifuentes, (2006) En su tesis titulada: “*Aplicación de una estrategia recreativa y su influencia en la enseñanza aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas del 3er grado de Educación Primaria de la I.E. Miguel Contreras Infantes. Chimbote*”, en la Universidad Nacional del Santa en la ciudad de Nuevo Chimbote.
- Sunders, R (2000). *Perspectivas piagetianas en la educación infantil.* Madrid: Morata. S.L.
- Terigi y Wolman, (2007). En su Tesis Doctoral titulada *estudio de la adquisición del sistema de numeración en niños y niñas que inician su escolaridad primaria en secciones múltiples en escuelas rurales argentinas,* presentada y sustentada en Buenos Aires Argentina año 2013.
- Vasta, R. (1996). *Psicología infantil.* Barcelona: Ariel.
- Wallon, H. (1976). *Los orígenes del pensamiento en el niño.* Buenos aires: Nueva visión

ANEXOS

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento	PRE TEST – POS TEST
Autor	Gianina Elizabeth Chauca Vega
Dimensiones e Indicadores que evalúa	<p>1.- Construye la noción de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> . Relaciona los objetos de su entorno según sus características perceptuales. . Establece comparaciones entre colecciones de objetos. . Utiliza estrategia espontáneos con objetos. . Ordena sucesión temporal <p>2.- Establece relaciones espaciales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Relaciona objetos de su entorno con alguna forma geométrica. -Expresa su comprensión de nociones espaciales. -Utiliza estrategias para ubicarse.
Ítems	14 preguntas
Interpretación de Resultados	Cuantitativos con interpretación cualitativa. Los resultados serán presentados de manera individual.
Forma de Administración	Individual y Grupal
Duración de la Prueba	Sin tiempo (30 minutos aprox)
Dirigido A	Niños de 5 años
Población	40 niños
Finalidad	Identificar el nivel de Habilidades Matemáticas en los niños de 5 años de educación inicial
Análisis Estadísticos	Los resultados se despliegan en barras porcentuales y semaforizados, la prueba T-STUDENT
Confiabilidad	Alfa de Cronbach teniendo como resultado 0,732
Validez	De 02 Expertos

**PROGRAMA DE ESTRATEGIA DE ESTIMULACION RECREATIVA PARA
MEJORAR LAS HABILIDADES MATEMATICAS EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
I.E.P, “VIRGEN DEL PERPETUO SOCORRO”, CHIMBOTE, 2017.**

- I.- Datos informativos** :
- 1.1. Docente** : Gianina Chauca Vega
- 1.2. Edad de los niños(as)** : 5 años

Título del Programa : Estimulando Recreativamente para mejorar las Habilidades Matemáticas.

II.- Situación significativa:

Los niños de inicial necesitan de un ambiente cálido y acogedor, donde ellos se sientan cómodos y alegres. Para lograr esto, es muy importante que los niños participen en la organización de su aula y sus materiales que usaran en su aprendizaje. Para enfrentar dicho reto, se proponen situaciones problemáticas a través de las cuales los estudiantes exploran diversos materiales del sector, a través del juego lo que los ayudara a construir y usar nociones espaciales, mediante la participación en actividades lúdicas.

III.- Aprendizajes esperados:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	Construye la noción de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Realiza expresión de cantidades con objetos con material concreto.	
	Establece relaciones espaciales.	Relaciona objetos en función de características perceptuales.	Crea sucesiones simples de acuerdo a sucesiones más bajo, más alto.	

IV.-SECUENCIA DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE:

Sesión 1: ordenemos los objetos de los sectores del aula	Sesión 2: ¿Dónde están los materiales?
En esta sesión los estudiantes aprenderán a resolver problemas con la noción “dentro – fuera”	En esta sesión los estudiantes aprenderán a resolver problemas clasificando objetos según un determinado criterio: color, forma, tamaño, utilizando material concreto.
Sesión 3: Clasificamos objetos utilizando cuantificadores mucho - poco	Sesión 4: Agrupamos objetos formando grupos de 10.
En esta sesión los estudiantes aprenderán a resolver problemas de clasificación mucho – poco.	En esta sesión los estudiantes aprenderán a contar colecciones hasta 10.

Análisis de fiabilidad

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,732	7

Estadísticos de los elementos

	Media	Desviación típica	N
P1	3,35	,671	20
P2	3,00	,795	20
P3	3,25	,967	20
P4	2,35	1,089	20
P5	2,85	,933	20
P6	2,05	1,191	20
P7	2,15	1,137	20

$$\sum S_i^2 = 6,785$$

Estadísticos total-elemento

	Alfa de Cronbach de cada elemento
P1	,735
P2	,677
P3	,752
P4	,721
P5	,662
P6	,716
P7	,611

Estadísticos de la escala

Media	Varianza	Desviación típica	N de elementos
19,00	$S_T^2 = 18,211$	4,267	7

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right] = \frac{7}{7-1} \left[1 - \frac{6,785}{18,211} \right]$$

$$\alpha = 0,732$$

El instrumento (cuestionario) que mide habilidades matemáticas ha dado una confiabilidad a través del Alfa Cronbach ($r = 0,732$). Este resultado manifiesta que el instrumento es aceptable.

DATA DEL PRE TEST

P1	NIVEL P1	P2	NIVEL P2	P3	NIVEL P3	P4	NIVEL P4	TOT 1 PRE INSTRUYE F	P5	NIVEL P5	P6	NIVEL P6	P7	NIVEL P7	TOT 2 PRE JTABLECE P	HAB MAT PR:L	HAB MAT		
14	B	14	B	8	C	11	B	12	B	8	C	15	B	7	C	10	C	11	B
12	B	12	B	10	C	11	B	11	B	8	C	13	B	9	C	10	C	11	B
13	B	12	B	10	C	11	B	12	B	5	C	12	B	5	C	7	C	9	C
14	B	12	B	7	C	12	B	11	B	9	C	12	B	9	C	10	C	11	B
15	B	14	B	5	C	13	B	12	B	7	C	15	B	7	C	10	C	11	B
14	B	14	B	10	C	13	B	13	B	6	C	13	B	8	C	9	C	11	B
12	B	15	B	6	C	11	B	11	B	8	C	13	B	8	C	10	C	10	C
13	B	14	B	5	C	12	B	11	B	7	C	13	B	5	C	8	C	10	C
13	B	15	B	7	C	13	B	12	B	6	C	14	B	9	C	10	C	11	B
11	B	14	B	7	C	11	B	11	B	5	C	15	B	7	C	9	C	10	C
12	B	14	B	6	C	13	B	11	B	10	C	13	B	6	C	10	C	10	C
15	B	14	B	7	C	11	B	12	B	7	C	11	B	8	C	9	C	10	C
13	B	12	B	6	C	15	B	12	B	6	C	15	B	7	C	9	C	10	C
14	B	14	B	5	C	13	B	12	B	7	C	15	B	6	C	9	C	10	C
14	B	12	B	5	C	11	B	11	B	10	C	15	B	5	C	10	C	10	C
12	B	14	B	8	C	15	B	12	B	10	C	12	B	8	C	10	C	11	B
13	B	15	B	7	C	14	B	12	B	8	C	11	B	10	C	10	C	11	B
14	B	11	B	7	C	13	B	11	B	10	C	11	B	8	C	10	C	10	C
15	B	13	B	9	C	14	B	13	B	6	C	15	B	10	C	10	C	12	B
12	B	14	B	5	C	14	B	11	B	10	C	14	B	6	C	10	C	11	B

DATA DEL POST TEST

P1	NIVEL P1	P2	NIVEL P2	P3	NIVEL P3	P4	NIVEL P4	TOT 1	PO: NSTRUYE	P5	NIVEL P5	P6	NIVEL P6	P7	NIVEL P7	TOT 2	PO: ABLECE	F.B	MAT P.	HAB MA
18	A	18	A	12	B	14	A	16	A	15	B	17	A	13	B	15	B	15	B	
20	A	20	A	14	B	15	A	17	A	14	B	16	A	15	B	15	B	16	A	
16	A	16	A	12	B	20	A	16	A	13	B	18	A	12	B	14	B	15	B	
20	A	20	A	11	B	17	A	17	A	15	B	16	A	14	B	15	B	16	A	
18	A	18	A	13	B	17	A	17	A	14	B	16	A	11	B	14	B	15	B	
18	A	16	A	12	B	16	A	16	A	15	B	16	A	15	B	15	B	15	B	
20	A	18	A	14	B	18	A	18	A	15	B	17	A	13	B	15	B	16	A	
20	A	20	A	12	B	19	A	18	A	15	B	16	A	15	B	15	B	16	A	
20	A	20	A	12	B	20	A	18	A	13	B	18	A	14	B	15	B	17	A	
20	A	16	A	14	B	20	A	18	A	11	B	19	A	11	B	14	B	16	A	
18	A	18	A	14	B	17	A	17	A	15	B	18	A	12	B	15	B	16	A	
20	A	18	A	14	B	16	A	17	A	15	B	16	A	15	B	15	B	16	A	
19	A	17	A	14	B	17	A	17	A	15	B	18	A	13	B	15	B	16	A	
20	A	20	A	12	B	17	A	17	A	14	B	17	A	15	B	15	B	16	A	
20	A	18	A	12	B	16	A	17	A	11	B	17	A	13	B	14	B	15	B	
18	A	16	A	11	B	17	A	16	A	15	B	16	A	15	B	15	B	15	B	
20	A	20	A	14	B	17	A	18	A	15	B	18	A	11	B	15	B	16	A	
19	A	17	A	13	B	17	A	17	A	14	B	17	A	13	B	15	B	16	A	
20	A	16	A	12	B	17	A	16	A	12	B	17	A	12	B	14	B	15	B	
20	A	20	A	11	B	16	A	17	A	15	B	16	A	15	B	15	B	16	A	

FICHA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

I.- DATOS GENERALES

1. TITULO : Estrategias de Estimulación Recreativa para mejorar las Habilidades Matemáticas en niños de 5 años de la I.E.P “Virgen del Perpetuo Socorro”, Chimbote - 2017.

2. INVESTIGADOR : Br. Gianina Elizabeth Chauca Vega.

OBJETIVO GENERAL: Demostrar que la Estrategia de Estimulación Recreativa mejora las Habilidades Matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.

CARACTERISTICA DE LA POBLACION: Niños de 5 años de edad de la I.E.P “Virgen del Perpetuo Socorro”, Chimbote.

3. TAMAÑO DE LA MUESTRA : 20 niños (as)

4. NOMBRE DEL INSTRUMENTO : PRE TEST Y POST TEST sobre Habilidades Matemáticas.


II.- DATOS DE INFORMANTE

1. NOMBRES Y APELLIDOS DEL EXPERTO : Aurea Aida Figueroa Salvador

2. GRADO ACADEMICO DEL EXPERTO : Maestría en Docencia y Gestión Educativa

3. INSTITUCION DONDE ELABORA : I.E. N° 88005 “Corazón de Jesús”

4. EXPERIENCIA LABORAL : 21 años


Mg. AUREA AIDA FIGUEROA SALVADOR
DNI. 32933097

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	ITEMS	REDACCION CLARA Y PRECISA		TIENE COHERENCIA CON LOS INDICADORES		TIENE COHERENCIA CON LAS DIMENSIONES		TIENE COHERENCIA CON LA VARIABLE		OBSERVACIONES
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
HABILIDADES MATEMATICAS	Construye la noción de cantidad.	*Une cada vehículo con el objeto que le corresponde.	x		x		x		x		
		*Colorea los botones según su tamaño y color.	x		x		x		x		
		*Marca con una (x) solamente las agrupaciones donde hay muchos niños y niñas.	x		x		x		x		
		*Rodea lo que pesa más. Y colorea lo que pesa menos.	x		x		x		x		

		*Cuenta y escribe el número en los cuadrados.	x		x		x		x	
		*Une los puntos en el orden que se te indican.	x		x		x		x	
		*Observa las escenas recórtalas y luego pégalas ordenadamente.	x		x		x		x	
		*Observa estas situaciones: Marca (x) lo que haces por la mañana y Rodea lo que haces por la noche	x		x		x		x	
	Establece relaciones espaciales	*Observa y une con una línea cada objeto con la forma que tiene.	x		x		x		x	
		*Señala con una cruz: Azul los cuadrados, Amarillo los triángulos y roja los círculos.	x		x		x		x	
		*Colorea el perro que tiene la correa más larga y encierra el que tiene la más corta.	x		x		x		x	

FICHA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

I.- DATOS GENERALES

5. TITULO : Estrategias de Estimulación Recreativa para mejorar las Habilidades Matemáticas en niños de 5 años de la I.E.P “Virgen del Perpetuo Socorro”, Chimbote - 2017.

6. INVESTIGADOR : Br. Gianina Elizabeth Chauca Vega.

OBJETIVO GENERAL : Demostrar que la Estrategia de Estimulación Recreativa mejora las Habilidades Matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.

CARACTERISTICA DE LA POBLACION: Niños de 5 años de edad de la I.E.P “Virgen del Perpetuo Socorro”, Chimbote.

7. TAMAÑO DE LA MUESTRA : 20 niños (as)

8. NOMBRE DEL INSTRUMENTO : PRE TEST Y POST TEST sobre Habilidades Matemáticas.


II.- DATOS DE INFORMANTE

5. NOMBRES Y APELLIDOS DEL EXPERTO : Evelyn Karla Huete Loyola

6. GRADO ACADEMICO DEL EXPERTO : Magister en Docencia Currículo e Investigación

7. INSTITUCION DONDE ELABORA : Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

8. EXPERIENCIA LABORAL : 17 años



Mg. Evelyn Karla Huete Loyola.
DNI N°:41407853

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	ITEMS	REDACCION CLARA Y PRECISA		TIENE COHERENCIA CON LOS INDICADORES		TIENE COHERENCIA CON LAS DIMENSIONES		TIENE COHERENCIA CON LA VARIABLE		OBSERVACIONES
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
HABILIDADES MATEMATICAS	Construye la noción de cantidad.	*Une cada vehículo con el objeto que le corresponde.	x		x		x		x		
		*Colorea los botones según su tamaño y color.	x		x		x		x		
		*Marca con una (x) solamente las agrupaciones donde hay muchos niños y niñas.	x		x		x		x		

		*Rodea lo que pesa más. Y colorea lo que pesa menos.	x		x		x		x		
		*Cuenta y escribe el número en los cuadrados.	x		x		x		x		
		*Une los puntos en el orden que se te indican.	x		x		x		x		
		*Observa las escenas recórtalas y luego pégalas ordenadamente.	x		x		x		x		
		* Observa estas situaciones: Marca (x) lo que haces por la mañana y Rodea lo que haces por la noche	x		x		x		x		
		*Observa y une con una línea cada objeto con la forma que tiene.	x		x		x		x		
		*Señala con una cruz: Azul los cuadrados, Amarillo los triángulos y roja los círculos.	x		x		x		x		

Matriz de Consistencia

Enunciado del Problema	Objetivos	Marco Teórico-Conceptual	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>¿En qué medida la Estrategia de Estimulación Recreativa mejora las Habilidades Matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017?</p>	<p>1.7.1. Objetivo general. Demostrar que la Estrategia de Estimulación Recreativa mejora las Habilidades Matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.</p> <p>1.7.2. Objetivos específicos. .Identificar el nivel de Habilidades Matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017. .Diseñar la Estrategia de Estimulación Recreativa para mejorar las Habilidades Matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017. .Aplicar la Estrategia de</p>	<p>la Estrategia permitió Mejorar el aprendizaje en los Niños en sus Habilidades Matemáticas, pues antes de aplicar la Estrategia Metodológica se obtuvo 10.51 unidades, después de aplicar la Estrategia en el pos test se obtuvo 15.75 unidades generando una diferencia a favor del Pos test 5.24 ; lo anterior es fundamentado por Genovard y Gotzens, (2000)., quienes indican que las Estrategias influyen en el proceso de Codificación de los Contenidos que los Niños deben aprender a su vez : Wallon, (1976) indica sobre la Recreación que es una forma placentera y divertida propia del Individuo que permite realizar con éxito las actividades que realizan ; el Ludismo por tanto es importante como una actividad Didáctica en nuestro caso para desarrollar las capacidades Matemáticas de los Niños, así lo indica Delgado (2005).</p>	<p>1.6.3 Hipótesis general H_a La Estrategia de Estimulación Recreativa mejora las Habilidades Matemáticas en niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017. Ho La Estrategia de Estimulación Recreativa no mejora las Habilidades Matemáticas en niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.</p> <p>1.6.4 Hipótesis específicas H_a La Estrategia de Estimulación Recreativa mejora las Habilidades Matemáticas en la</p>	<p>Variables. VI : Estrategias de Estimulación Recreativa.</p> <p>VD: Habilidades Matemáticas</p>	<p>En el trabajo de Investigación se usó un diseño experimental de Tipo pre-experimental</p>

	<p>Estimulación Recreativa para mejorar el aprendizaje de las Habilidades Matemáticas en la Dimensión construye la noción de cantidad en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.</p> <p>.Aplicar la Estrategia de Estimulación Recreativa para mejorar el aprendizaje de las Habilidades Matemáticas en la Dimensión establece relaciones espaciales en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.</p> <p>.Evaluar la efectividad de la Estrategia de Estimulación Recreativa para mejorar el aprendizaje de las Habilidades Matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.</p>		<p>dimensión construye la noción de cantidad en niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.</p> <p>Ho La Estrategia de Estimulación Recreativa no mejora las Habilidades Matemáticas en la dimensión construye la noción de cantidad en niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.</p> <p>Ha La Estrategia de Estimulación Recreativa mejora las Habilidades Matemáticas en la dimensión establece relación espaciales en niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.</p> <p>Ho La Estrategia de Estimulación Recreativa no mejora las Habilidades Matemáticas en la dimensión establece relación espaciales en niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.</p>		
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

BASE DE DATOS DEL PRETEST:

Habilidades matemáticas									
INDICADORES N° DE ORDEN	Construye la noción de cantidad					Establece relaciones espaciales			
	Relaciona los objetos de su entorno según sus características perceptuales.	Establece comparaciones entre colecciones de objetos.	Utiliza estrategia espontáneos con objetos.	Ordena sucesión temporal	TOTAL	Relaciona objetos de su entorno con alguna forma geométrica.	Expresa su comprensión de nociones espaciales.	Utiliza estrategias para ubicarse.	TOTAL
01	B	B	C	B	B	C	B	C	C
02	B	B	C	B	B	C	B	C	C
03	B	B	C	B	B	C	B	C	C
04	B	B	C	B	B	C	B	C	C
05	B	B	C	B	B	C	B	C	C
06	B	B	C	B	B	C	B	C	C
07	B	B	C	B	B	C	B	C	C
08	B	B	C	B	B	C	B	C	C
09	B	B	C	B	B	C	B	C	C
10	B	B	C	B	B	C	B	C	C
11	B	B	C	B	B	C	B	C	C
12	B	B	C	B	B	C	B	C	C
13	B	B	C	B	B	C	B	C	C
14	B	B	C	B	B	C	B	C	C
15	B	B	C	B	B	C	B	C	C
16	B	B	C	B	B	C	B	C	C
17	B	B	C	B	B	C	B	C	C
18	B	B	C	B	B	C	B	C	C
19	B	B	C	B	B	C	B	C	C
20	B	B	C	B	B	C	B	C	C
TOTAL	B	B	C	B	B	C	B	C	C

BASE DE DATOS DEL POST TEST:

Habilidades matemáticas									
INDICADORES N° DE ORDEN	Construye la noción de cantidad					Establece relaciones espaciales			
	Relaciona los objetos de su entorno según sus características perceptuales.	Establece comparaciones entre colecciones de objetos.	Utiliza estrategia espontáneos con objetos.	Ordena sucesión temporal	TOTAL	Relaciona objetos de su entorno con alguna forma geométrica.	Expresa su comprensión de nociones espaciales.	Utiliza estrategias para ubicarse.	TOTAL
01	A	A	B	A	A	B	A	B	B
02	A	A	B	A	A	B	A	B	B
03	A	A	B	A	A	B	A	B	B
04	A	A	B	A	A	B	A	B	B
05	A	A	B	A	A	B	A	B	B
06	A	A	B	A	A	B	A	B	B
07	A	A	B	A	A	B	A	B	B
08	A	A	B	A	A	B	A	B	B
09	A	A	B	A	A	B	A	B	B
10	A	A	B	A	A	B	A	B	B
11	A	A	B	A	A	B	A	B	B
12	A	A	B	A	A	B	A	B	B
13	A	A	B	A	A	B	A	B	B
14	A	A	B	A	A	B	A	B	B
15	A	A	B	A	A	B	A	B	B
16	A	A	B	A	A	B	A	B	B
17	A	A	B	A	A	B	A	B	B
18	A	A	B	A	A	B	A	B	B
19	A	A	B	A	A	B	A	B	B
20	A	A	B	A	A	B	A	B	B
TOTAL	A	A	B	A	A	B	A	B	B

SESIÓN N° 01

“GRAMDE – MEDIANO - PEQUEÑO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Virgen del Perpetuo Socorro

Edad : 5 años

Profesora : Gianina Chauca Vega

II. FORMULACION CURRICULAR:

ARREA	DOMINIO/ COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES DE LOGROS
MATEMATICA	Construye la noción de Cantidad	. Reconoce a las características de los objetos de su entorno: tamaños grande, mediano, pequeño.	. Agrupa objetos de acuerdo a propiedades comunes.

III. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	PROCESO DE MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Juegos libres en los sectores Actividades de Rutina Motivación Rescate de los saberes Previos	. Los niños y niñas eligen el lugar donde quieren jugar. . Rezo, canto, uso de carteles, recomendaciones sobre las normas de convivencia. . Iniciamos con una canción: Vamos amiguitos a descubrir tamaños en nuestra aula, vamos a ver que tamaño será...	Sectores. Radio CD. . objetos
PROCESO	Nuevo Conocimiento Construcción de Aprendizaje	. Dialogamos sobre la canción: ¿Qué dice la canción? ¿Qué vamos a ver? ¿Qué tamaño tienen los objetos? ¿Qué tamaño son ustedes? . comentamos con los niños que todos los objetos y materiales que nos rodea tienen diversos tamaños, por lo que podemos diferenciarlo y más aún cumplir su propósito se imaginan un ratón grande y un gato	. Dialogo . Ilustraciones de imágenes. . juegos.

		<p>pequeño que pasaría... El gato se asustaría y todas las casas estarían llenas de ratones.</p> <ul style="list-style-type: none"> . Realizamos diversos juegos utilizando material concreto. . Les brindamos material gráfico donde los niños y niñas reconocerán los tamaños recordados en esta mañana, agruparán por tamaño. 	
FINAL	Aplicación de lo aprendido	<ul style="list-style-type: none"> . Con un dado sacará la figura de un tamaño donde el reconocerá en el laberinto y por el recorrerá. . Recortan y pegan figuras de objetos de diversos tamaños. . Al finalizar exponen sus productos. 	. Dado de figuras.

SESIÓN N° 02

DIFERENCIA: “ALTO – BAJO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Virgen del Perpetuo Socorro

Edad : 5 años

Profesora : Gianina Chauca Vega

II. FORMULACION CURRICULAR:

ARREA	DOMINIO/ COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES DE LOGROS
MATEMATICA	. Establece Relaciones Espaciales	. Relaciona objetos en función de características perceptuales más alto, más bajo.	. Crea sucesiones simples de acuerdo a sucesiones más bajo, más alto.

III. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	PROCESO DE MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Juegos libres en los sectores Actividades de Rutina Motivación Rescate de los saberes Previos	. Los niños y niñas eligen el lugar donde quieren jugar. . Rezo, canto, uso de carteles, recomendaciones sobre las normas de convivencia. . Iniciamos con un cuento: “David y Goliat” ¿Cómo eran? ¿En que se diferenciaban? ¿Has vistos personas de ese tamaño?...	Sectores. Radio CD. cuentos
PROCESO	Nuevo Conocimiento Construcción de Aprendizaje	. En el aula jugamos a caminar como gigantes y como enanos, la muestra una lámina con la imagen de dos niños y les indica que uno es alto y el otro es bajo y que así se les denomina correctamente las diferencias de estaturas. Luego les proporciona cubos y latas para que	. Dialogo . Ilustraciones de imágenes.

		<p>construyan torres altas y bajas. Posteriormente identificamos diversos objetos en el aula. . Realizamos diversos juegos utilizando material concreto.</p>	. juegos.
FINAL	Aplicación de lo aprendido	. En una ficha diferencia la altura de los edificios y los colorea el alto.	. Dado de figuras.

SESIÓN N° 03

“MUCHOS – POCOS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Virgen del Perpetuo Socorro

Edad : 5 años

Profesora : Lic. Gianina Chauca Vega

II. FORMULACION CURRICULAR:

ARREA	DOMINIO/ COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES DE LOGROS
MATEMATICA	. Construye la noción de Cantidad	. Establece comparaciones entre colecciones de objetos.	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “Muchos – Pocos”

III. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	PROCESO DE MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Juegos libres en los sectores Actividades de Rutina Motivación Rescate de los saberes Previos	. Los niños y niñas eligen el lugar donde quieren jugar. . Rezo, canto, uso de carteles, recomendaciones sobre las normas de convivencia. . Llevamos al salón, dos cajas de pelotas (rojo y azul). Se les pide a los niños que observen las dos cajas y luego preguntamos: ¿En las dos cajas hay la misma cantidad? ¿En que cajas hay muchas pelotas? ¿En que cajas hay pocas pelotas?	Sectores. . 2 cajas . pelotas
PROCESO	Nuevo Conocimiento Construcción de Aprendizaje	. Se divide el aula en grupos. . A cada grupo se le entrega las cajas, se pide a los niños agrupar en una caja muchos objetos y en la otra pocos. Monitoreamos la actividad realizando preguntas. ¿En que cajas hay muchos elementos? ¿En que caja hay pocos? ¿Que pasa	. Dialogo . Ilustraciones de imágenes. . juegos.

		<p>si a esta caja le pongo más objetos?...</p> <p>.. Realizamos diversos juegos utilizando material concreto.</p>	
FINAL	Aplicación de lo aprendido	. En una ficha de trabajo diferencia la cantidad de caramelos en los frascos.	Ficha de trabajo

SESIÓN N° 04

“JUGANDO CON LAS FIGURAS GEOMETRICAS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Virgen del Perpetuo Socorro

Edad : 5 años

Profesora : Lic. Gianina Chauca Vega

II. FORMULACION CURRICULAR:

ARREA	DOMINIO/ COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES DE LOGROS
MATEMATICA	. Establece Relaciones Espaciales	. Relaciona objetos de su entorno con alguna forma geométrica.	Representa los objetos de su entorno en forma bidimensional o plana, con material gráfico plástico y concreto.

III. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	PROCESO DE MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Juegos libres en los sectores Actividades de Rutina Motivación Rescate de los saberes Previos	. Los niños y niñas eligen el lugar donde quieren jugar. . Rezo, canto, uso de carteles, recomendaciones sobre las normas de convivencia. . Se les muestra a los niños diferentes figuras geométricas en espuma, y se les pide a los niños que lo exploren libremente.	Sectores. . Figuras geométricas de gomas.
PROCESO	Nuevo Conocimiento Construcción de	. Luego pedimos a los niños que agrupen las figuras que tienen igual forma. . Preguntamos: ¿conocen estas figuras? ¿Cómo se llama cada una	. Dialogo . Ilustraciones de imágenes.

	Aprendizaje	de ellas? ¿Las han visto en algunos juguetes? . Posteriormente se les muestra a los niños una figura geométrica y pedimos a los niños que busquen objetos que tengan las mismas formas.	. juegos.
FINAL	Aplicación de lo aprendido	. En una ficha de trabajo relaciona las figuras geométricas con los objetos.	Ficha de trabajo

SESIÓN N° 05

“CERCA – LEJOS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Virgen del Perpetuo Socorro

Edad : 5 años

Profesora : Gianina Chauca Vega

II. FORMULACION CURRICULAR:

ARREA	DOMINIO/ COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES DE LOGROS
MATEMATICA	. Establece Relaciones Espaciales	-Expresa su comprensión de nociones espaciales.	Ubica objetos Cerca – Lejos de acuerdo a las consignas.

III. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	PROCESO DE MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Juegos libres en los sectores Actividades de Rutina Motivación Rescate de los saberes Previos	. Los niños y niñas eligen el lugar donde quieren jugar. . Rezo, canto, uso de carteles, recomendaciones sobre las normas de convivencia. Iniciamos con una canción en videos. . Dialogamos sobre la canción: ¿Qué hemos cantado? ¿Qué hay arriba y abajo? ¿Qué cosas pueden estar cerca de nosotros y lejos?	Sectores. .DVD .TV.
PROCESO	Nuevo Conocimiento Construcción de Aprendizaje	. Con imágenes explicamos a los niños las cosas que pueden estar lejos y cerca. . Jugamos con los niños a ubicarse, cerca de un amigo, lejos de su compañera, etc. Les brindamos material concreto para que puedan distinguir y ubicar	. Dialogo . Ilustraciones de imágenes. . juegos.


		según se le indique la noción.	
FINAL	Aplicación de lo aprendido	<ul style="list-style-type: none"> . por medio de mapa conceptual realizamos un resumen del tema del desplazamiento de los objetos en el espacio. . Les brindamos material gráfico donde los niños pegaran figuras cercas de y lejos de... 	

DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA Y AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DEL ARTÍCULO CIENTÍFICO

Yo Gianina Elizabeth Chauca Vega, Estudiante de la Escuela de Post Grado de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI. N°41502146 con la tesis titulada: “Estrategia de estimulación recreativa y su influencia en habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.P. “Virgen del Perpetuo Socorro”, Chimbote, 2017”, declaro bajo juramento que:

- 1) El artículo pertenece a mi autoría
- 2) El artículo no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) El artículo no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para alguna revista.
- 4) De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.
- 5) Si, el artículo fuese aprobado para su publicación en la Revista u otro documento de difusión, cedo mis derechos patrimoniales y autorizo a la Escuela de Postgrado, de la Universidad César Vallejo, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga la Universidad.

Chimbote, setiembre 2017



Gianina E. Chauca Vega
DNI. N°41502146

ARTÍCULO CIENTÍFICO

1. TÍTULO

“Estrategia de estimulación recreativa y su influencia en habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.P. “Virgen del Perpetuo Socorro”, Chimbote, 2017”.

2. AUTORA

Br. Gianina Elizabeth Chauca Vega
Universidad Cesar Vallejo

3. RESUMEN

El propósito de estudio del presente trabajo demuestra que La Estrategia de Estimulación Recreativa para mejorar las Habilidades Matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.P. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017; En la Investigación se usó un diseño experimental de Tipo pre-experimental, identificándose un grupo experimental (GE), Es decir los niños de Educación Inicial de 5 años que fueron sometidos a un pre- test (01) posterior a ello se aplicó las Estrategias de estimulación recreativa y luego se aplicó el post-test (02). Los datos estadísticos derivan de los resultados obtenidos por la aplicación de los instrumentos de pruebas del pre-test y post-test donde los resultados han demostrado de manera muy significativa la efectividad de la estrategia de estimulación recreativa en la mejora del aprendizaje de las habilidades matemáticas en el post test, respecto de los mismos en el pre test con un nivel de confianza del 95%.

4. PALABRAS CLAVE

Habilidades, estrategias, recreativo, matemáticas.

5. ABSTRACT

The purpose of study of the present work shows that the Strategy of Recreational Stimulation to improve the Mathematical Skills in the children of 5 years of I.E.P. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017; In the research, a pre-experimental type experimental design was used, and an experimental group (GE) was identified. That is, the initial 5-year-old children who underwent a pre- test (01) of recreational stimulation and then the post-test (02) was applied. The statistical data are derived from the results obtained by the application of the pre-test and post-test test instruments, where the results have demonstrated in a very significant way the effectiveness of the recreational stimulation strategy in improving the learning of mathematical skills in the post test, with respect to the same in the pretest with a confidence level of 95%.

6. KEYWORDS

Skills, strategies, recreative, mathematics.

7. INTRODUCCIÓN

La alegría en la realización de las actividades, cuales quiera que sean, siempre lleva consigo lo recreativo. En esto coincide Cutrera, (1993). cuando define a la recreación “como la posibilidad de enriquecer la vida mediante la participación en deportes, juegos, campamentos y excursiones, viajes, teatro, danza, pintura, música, ciencias, artesanías”.

Las diversas muestras del interés de los matemáticos por los juegos apuntan a un hecho con dos vertientes: por una parte, son muchos los juegos con un contenido matemático profundo y sugerente, y por otra una gran proporción de la matemática de todos los tiempos tiene un sabor lúdico que la asimila extraordinariamente al juego. (Delgado, 2005, p. 13).

Se desprende de las ideas anteriores que la estrategia de estimulación recreativa viene a ser secuencias ordenadas, planificadas, que orientan el aprendizaje de una manera lúdica, interactiva, donde el niño desarrolle su motivación intrínseca para aprender.

La lateralidad es un predominio motor relacionado con las partes del cuerpo, que integran sus mitades derecha e izquierda. La lateralidad es el predominio funcional de un lado del cuerpo humano sobre el otro, determinado por la supremacía que un hemisferio cerebral ejerce sobre el otro.

En cuanto al desarrollo de la función simbólica; Furth, (1971). La función simbólica permite representar con símbolos, signos e imágenes la realidad concreta y constituye por esto mismo la condición del pensamiento. Por su parte Orellana la define como la posibilidad que adquiere el niño para representar se mentalmente la realidad, y por lo tanto para que pueda trabajar con representaciones mentales.

Las capacidades desarrolladas por la función simbólica permiten manipular mentalmente el proceso de significación, diferenciando el significado del significante. Esto quiere decir que el niño debe distinguir entre lo que ve y lo que representa. Otros autores lo llaman función semiótica, pues permite siempre la evocación de objetos no percibidos actualmente, explica por su lado Enrique García, (1996), El desarrollo de esta función es de vital importancia en la aparición del pensamiento por representaciones y que luego derivará en la construcción de signos y símbolos complejos, como las nociones matemáticas.

Ahora bien, el símbolo es también un signo, lo mismo que la palabra o signo verbal, pero es un signo individual, elaborado por el individuo sin ayuda de los demás y a menudo sólo por él

comprendido, ya que la imagen se refiere a recuerdos y estados vividos, muchas veces íntimos y personales.

En cuanto al programa de estimulación recreativa se lo conceptúa como un conjunto de actividades estimuladoras que permiten desarrollar desde temprana edad la capacidad del razonamiento matemático en los niños de 5 años; sus Características son: Se basa en los conceptos de la pedagogía cognitiva de Piaget donde los niños y niñas desarrollan sus habilidades lógicas mediante el desarrollo de su esquema corporal, senso-perceptivo y función lúdica.

7.1. Problema

A nivel local, el centro educativo de la Institución Educativa Virgen del Perpetuo Socorro la situación es copia de los sucesos que se repiten en las escuelas privadas de Lima y del interior del país. Si es que se usan estrategias de estimulación sobre el área matemática éstas tienen criterios muy reducidos. Enfocan la lógica como reglas o mecanismos que sólo estimulan la parte externa, pero no actualizan los mecanismos internos con que la lógica del infante se enfrenta a la realidad.

En este centro educativo, por ejemplo, en los últimos años, desde el año 2003 hasta la actualidad los alumnos que egresaron y ahora se encuentran en el nivel primario presentan deficiencias en esta área. Los programas de estimulación han estado dirigidos a la socialización y a la realización de los valores. En área de matemática, las habilidades de los niños y niñas se ha desarrollado precariamente debido a que se han usado mecanismos de trabajo muy lejanos a sus edades, es decir estrategias de enseñanza modulares inadecuadas. No ha habido desarrollo de la capacidad en base a experiencias básicas reales, mediante el juego o en función de sus nociones sensoriales.

Frente a esta problemática, nos planteamos la siguiente interrogante: ¿En qué medida la Estrategia de Estimulación Recreativa mejora las Habilidades Matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017?

7.2. Objetivos

Objetivo General

Demostrar que la Estrategia de Estimulación Recreativa mejora las Habilidades Matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.

Objetivos Específicos

Identificar el nivel de Habilidades Matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.

Diseñar la Estrategia de Estimulación Recreativa para mejorar las Habilidades Matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.

Aplicar la Estrategia de Estimulación Recreativa para mejorar el aprendizaje de las Habilidades Matemáticas en la Dimensión construye la noción de cantidad en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.

Aplicar la Estrategia de Estimulación Recreativa para mejorar el aprendizaje de las Habilidades Matemáticas en la Dimensión establece relaciones espaciales en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.

Evaluar la efectividad de la Estrategia de Estimulación Recreativa para mejorar el aprendizaje de las Habilidades Matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.

8. METODOLOGÍA

En el trabajo de Investigación se usó un diseño experimental de Tipo pre- experimental, identificándose un grupo experimental (GE), Es decir los niños de Educación Inicial de 5 años que fueron sometidos a un pre- test(01) posterior a ello se aplicó las Estrategias de estimulación recreativa y luego se aplicó el post-test (02). El diagrama que corresponde es:

GE ----- O₁ X O₂

Población:

La población estuvo constituida por 40 niños (as) del Nivel de Educación Inicial de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro de Chimbote.

Muestra:

Estuvo constituida por 20 niños del Nivel Inicial de 5 Años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro de Chimbote, siendo el muestreo no probabilística por conveniencia.

9. RESULTADOS

Tabla 1

Nivel de las Habilidades Matemáticas antes de aplicar la estrategia de la estimulación Recreativa en el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.

Habilidades Matemáticas		Frecuencia	Porcentaje
EN INICIO	00 - 10	10	50,0
EN PROCESO	11 - 15	10	50,0
LOGRO PREVISTO	16 - 20	0	0,0
Total		20	100,0

Nota: Fuente: Cuestionario aplicado por la autora.

Visto la Tabla 1, se ha identificado que antes de la aplicación de la estrategia, el 50,0% de los niños de 5 años muestra habilidades matemáticas en inicio y en proceso, respectivamente, mientras que ningún niño de años no ha alcanzado el logro previsto en el aprendizaje de las habilidades matemáticas.

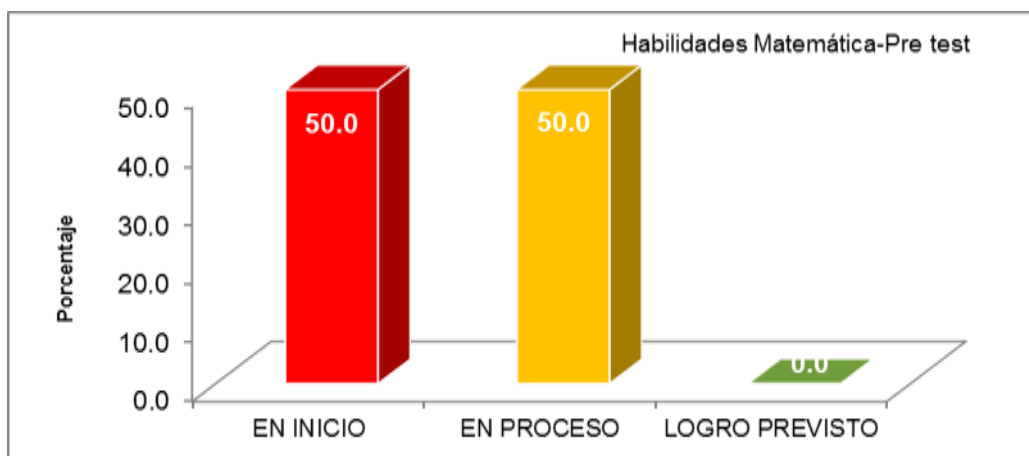


Figura 1: Nivel de las Habilidades Matemáticas antes de aplicar la estrategia de la estimulación Recreativa en el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E. Virgen del Perpetuo Socorro, Chimbote, 2017.

10. DISCUSIÓN

Los Resultados obtenidos nos indican que efectivamente la Estrategia permitió Mejorar el aprendizaje en los Niños en sus Habilidades Matemáticas, pues antes de aplicar la Estrategia Metodológica se obtuvo 10.51 unidades, después de aplicar la Estrategia en el pos test se obtuvo 15.75 unidades generando una diferencia a favor del Pos test 5.24.

En los Objetivos Específicos se identificó el Nivel de las Habilidades Matemáticas antes del Pre Test el cual arrojó que los Niños se ubicaron en inicio 50% y en proceso 50% luego de aplicado la Estrategia Metodológica los Niños se ubica en proceso 35% y en el logro previsto 65%; ello conlleva a demostrar que manera muy significativa la Estrategia de Estimulación Recreativa ha mejorado el Aprendizaje de las Habilidades Matemáticas en las Dimensiones construye en la Noción de Cantidad y en el establecimiento de la dimensión de las relaciones Espaciales en la Tabla 3 y 4.

11. CONCLUSIONES

General:

Se observó que el puntaje promedio obtenido por los niños de 5 años en relación a su aprendizaje de las habilidades matemáticas, en el pre test, es 10,51; en cambio estos mismos niños en el pos test obtuvieron el puntaje promedio de 15,75. Esto ha generado una diferencia de

5,24 puntos, incremento favorable al pos test; entonces estos resultados reflejan que la estrategia de estimulación recreativa ha mejorado al aprendizaje de las habilidades matemáticas.

Específicas:

Se ha identificado que antes de la aplicación de la estrategia, el 50% de los niños de 5 años muestra habilidades matemáticas en inicio y proceso, respectivamente, mientras que ningún niño de 5 años no ha alcanzado el logro previsto en el aprendizaje de las habilidades matemáticas.

Se ha identificado que después de la aplicación de la estrategia, ningún niño de 5 años muestra habilidades matemáticas en inicio, mientras se observa que el 35,0% de los niños 5 años se encuentran en proceso y el 65,0% en logro previsto.

Se Diseñó la Estrategia Metodológica para Mejorar las Habilidades Matemáticas.

Se observó que el puntaje promedio obtenido por los niños de 5 años en relación a sus habilidades matemáticas, en el pre test, es 11,56; en cambio estos mismos niños en el pos test obtuvieron el puntaje promedio de 16,78. Esto ha generado una diferencia de 5,22 puntos, incremento favorable al pos test. Entonces estos resultados reflejan que la estrategia de estimulación recreativa ha mejorado el aprendizaje de las habilidades matemáticas en la dimensión construye la noción de cantidad.

Se observó que el puntaje promedio obtenido por los niños de 5 años en relación a sus habilidades matemáticas, en el pre test, es 9,47; en cambio estos mismos niños en el pos test obtuvieron el puntaje promedio de 14,73. Esto ha generado una diferencia de 5,26 puntos, incremento favorable al pos test. Estos resultados reflejan que la estrategia de estimulación recreativa ha mejorado el aprendizaje de las habilidades matemáticas en la dimensión establece relaciones espaciales.

12. REFERENCIAS

Aliaga, (2010). En su Tesis de Maestría con Título Programa de juegos de razonamiento lógico para estimular las operaciones concretas en niños de segundo grado de Educación Primaria. Perú. Lima.

Benites, M. (2001). En su trabajo de investigación de maestría titulado Aplicación de juegos para el desarrollo de capacidades del área lógico matemática con niños y niñas de 5 años,

Trabajo de investigación para obtener el título de docente en Instituto Superior Pedagógico de Chimbote.

Creesh, J. (1992). Educación Inicial. Lima: Edición pedagógica.

Cutrera, J (1993). Técnicas de recreación. Barcelona: Stadium.

Delgado, J. (2005). Jugando ¿Aprendo matemáticas? Lima: Instituto Superior pedagógico Túpac Amaru.

Diez, D (2001). El espacio en la representación de los niños. Tomo I. Caracas: Grupo didáctico.

Jersild, A. Psicología del niño. (10ma edic.). (1978). Psicología del niño. Buenos Aires: Universitaria.

Moreno, A. (2002). Aprendizaje a través del juego. Málaga: Aljibe.

Moyles, J. (1999). (2da Edic.). El juego en la Educación Infantil y Primaria. Madrid: Morata. S.A.

Piaget, J. (1984) (11va edic). Psicología del niño. Madrid: Morata. S.A.

Sunders, R (2000). Perspectivas piagetianas en la educación infantil. Madrid: Morata. S.L.

Vasta, R. (1996). Psicología infantil. Barcelona: Ariel.

Wallon, H. (1976). Los orígenes del pensamiento en el niño. Buenos aires: Nueva visión.