

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Estrategias metodológicas utilizadas en niños 5 años del nivel inicial

Trabajo académico

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional en Educación Inicial

Autora:

Irma Pérez Gómez

Jaén – Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Estrategias metodológicas utilizadas en niños 5 años del nivel inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....

Jaén – Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Estrategias metodológicas utilizadas en niños 5 años del nivel inicial

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

Irma Pérez Gómez. (Autora)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

Jaén – Perú

2019



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Jaén, a los siete días del mes de agosto de dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. Bracamoros, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *Estrategias metodológicas utilizadas en niños 5 años del nivel inicial*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor(a) **PEREZ GOMEZ, IRMA**.

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

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

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


Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

Estrategias metodológicas utilizadas en niños 5 años del nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	2 %
2	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	2 %
3	claudiomeza.blogspot.com Fuente de Internet	2 %
4	repository.unab.edu.co Fuente de Internet	2 %
5	psicopedagogia20.blogspot.com.es Fuente de Internet	2 %
6	documents.mx Fuente de Internet	1 %
7	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1 %
8	Anaya Bernal Griselda. "Exploración de fase conocimiento previo del modelo SOOC", TESIUNAM, 2019 Publicación	1 %



9	Submitted to Universidad Tecnológica Indoamerica Trabajo del estudiante	1 %
10	Aramburu Cahue Rocio. "Recorrido histórico y actual en la formación de profesores de inglés como segunda lengua o lengua extranjera en México", TESIUNAM, 2007 Publicación	1 %
11	www.takey.com Fuente de Internet	1 %
12	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	1 %
13	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	1 %
14	Barbosa Vargas Marco Antonio, Gallegos Rodríguez Jesús. "Propuesta de intervención en escuelas para enfrentar el bullying", TESIUNAM, 2014 Publicación	1 %
15	fr.slideshare.net Fuente de Internet	1 %
16	Hernandez Jaimes Fidel Angel. "Elaboracion de material didactico para ayudar a niños con problemas de lenguaje (dislalia)", TESIUNAM, 2002	1 %



17	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	<1 %
18	Submitted to Universidad de Las Palmas de Gran Canaria Trabajo del estudiante	<1 %
19	Submitted to Universidad Nacional de Educación Trabajo del estudiante	<1 %
20	Submitted to Universidad Peruana Cayetano Heredia Trabajo del estudiante	<1 %
21	Submitted to Universidad de Piura Trabajo del estudiante	<1 %
22	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
23	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	Rosas Zambrano David Alejandro. "La utilizacion de mapas mentales para la elaboracion de cursos de capacitacion por medio de inspiracion 06", TESIUNAM, 2003 Publicación	<1 %



25 Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru <1 %
Trabajo del estudiante

26 archive.org <1 %
Fuente de Internet

27 repositorio.upch.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

28 Submitted to Universidad de Deusto <1 %
Trabajo del estudiante

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía Activo



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Asesor.

DEDICATORIA.

A mi familia, que me brindó su apoyo en todo momento

A mis colegas que me alentaron a superarme.

A mis docentes que me inspiraron a culminar a mis estudios.

ÍNDICE.

DEDICATORIA.	9
ÍNDICE.	10
RESUMEN.	12
ABSTRACT.	13
INTRODUCCION.	14
CAPÍTULO I	16
ANTECEDENTES DE ESTUDIOS.	16
1.1. Antecedentes nacionales	16
1.2. Antecedentes internacionales	18
CAPITULO II	21
MARCO TEÓRICO DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	21
2.1. Estrategias didácticas	21
2.2. Formas de organización en la enseñanza	22
2.2.1. Dramatizaciones	22
2.2.2. Talleres educativos	23
2.2.3. Trabajo Grupal Colectivo	24
2.4. Organización de la enseñanza	25
2.4.1. Técnica de la pregunta	25
2.4.2. Lluvia de ideas	26
2.4.3. Exposición	26
2.4.4. Debate	26
CAPITULO III.	28
EL JUEGO DIDÁCTICO.	28
3.1. Juegos didácticos estrategia metodológica en el aprendizaje	28
3.2. Características del juego	29
3.3. Teoría del juego didáctico	30
3.4. La importancia del juego didáctico	31
3.5. Tipos de juegos didácticos como estrategia	34
3.6. Ejemplos que demuestran el uso de los juegos como estrategia metodológica en el aprendizaje de los niños.	35
3.7. El papel del docente y el alumno durante los juegos didácticos	37
3.8. Enfoques metodológicos de aprendizaje	38
3.9. Enfoque de aprendizaje cooperativo	38
3.10. Enfoque de aprendizaje constructivo	39

3.11. Enfoque de aprendizaje colaborativo	40
3.12. Enfoque de aprendizaje conductual	40
3.13. Enfoque de aprendizaje reproductivo	41
3.14. Enfoque de aprendizaje significativo	41
CONCLUSIONES	43
RECOMENDACIONES	44
RECOMENDACIONES	45

RESUMEN

La siguiente monografía se realizó con el fin de permitirnos construir fundamentos teóricos sobre los enfoques y estrategias didácticas utilizadas por el docente y su relación con los logros de aprendizaje desarrollados por los niños de 5 años, del nivel inicial. Las metodologías que integra el aula están enfocadas a la consecución de este aprendizaje significativo, donde la adquisición de conocimientos tiene sentido para el estudiante y este puede aplicar lo aprendido a su vida cotidiana. Ya que uso de las diferentes metodologías, para trabajar cada día en las aulas, ha generado que se realicen investigaciones que traten de demostrar la importancia de cada uno de esos métodos didácticos.

Palabras claves: metodología, aprendizaje, estrategias.

ABSTRACT

The following monograph was carried out in order to allow us to build theoretical foundations on the teaching approaches and strategies used by the teacher and their relationship with the learning achievements developed by 5-year-old children at the initial level. The methodologies that integrate the classroom are focused on achieving this significant learning, where the acquisition of knowledge makes sense for the student and he can apply what he has learned to his daily life. Since the use of different methodologies, to work every day in the classroom, has generated research that tries to demonstrate the importance of each of these teaching methods.

Keywords: methodology, learning, strategies.

INTRODUCCIÓN

La educación inicial significa una etapa muy importante en la vida de los niños del nivel inicial, puesto que se encarga de la atención de los niños en sus primeros años de vida y es en esta etapa en que los niños desarrollan sus habilidades físicas, creativas y psicológicas, debiendo esto generar en los docentes una especial atención con la finalidad de que los niños logren desarrollar de manera adecuada sus competencias desde los primeros años de su formación, en la educación inicial o preescolar como también se le conoce.

Un componente muy importante para perfeccionar la calidad de la educación, sin duda alguna, lo constituye la práctica pedagógica por parte de los docentes, y es así que deben asumir con responsabilidad la planificación curricular al igual que los procesos de enseñanza – aprendizaje, sustentando sus acciones en los fundamentos teóricos y las posibilidades metodológicas que plantean los actuales enfoques pedagógicos.

En este contexto, donde muchas veces no se manejan bien los procesos de enseñanza aprendizaje y la calidad de la educación se ve perjudicada, las estrategias metodológicas se constituyen en herramientas que muy bien utilizadas ayudan a conseguir resultados eficientes y eficaces en el desarrollo de las competencias de los niños del nivel inicial.

Como sabemos en el Perú uno de los grandes problemas en la educación está relacionada con los logros de aprendizaje, tema que preocupa al Ministerio de Educación, lo que ha motivado la ejecución de variados programas educativos, que apuntan a mejorar la calidad educativa en beneficio de los estudiantes de los diferentes niveles educativos, entre ellos el nivel inicial con la finalidad de sentar buenos cimientos para que los niños desde pequeños puedan desarrollar de manera efectiva sus habilidades, destrezas y competencias.

Objetivo general

Conocer los diferentes tipos de estrategias metodológicas que pueden ser utilizadas por los docentes en relación al logro de aprendizajes en los niños y niñas de 5 años de edad, del nivel inicial.

Objetivos específicos

- Determinar el nivel de logro de aprendizajes en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de las instituciones educativas.
- Determinar las estrategias metodológicas utilizadas por los docentes y la función en el logro de aprendizaje en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial
- Determinar de qué manera el uso de juegos didácticos influye en el desarrollo de la expresión oral de los niños de 5 años de edad.

Dicha investigación tiene aportes que contribuyen a abordar temas de trabajos seleccionados bajo la problemática real de la psicomotricidad Infantil, que contribuye a la educación de los niños y de la sociedad.

Los conocimientos de la psicomotricidad en el Perú son escasos, ya que se pone de manifiesto la ausencia de diversas estrategias aplicadas en el aula, por ello es importante destacar la importancia de tales estrategias para enfatizar el valor social que la psicomotricidad requiere para ser parte integral de la formación de los niños.

El propósito de esta investigación será describir los diferentes tipos de estrategias metodológicas que pueden utilizar los docentes que trabajan con niños de 4 y 5 años de edad. En tal sentido este trabajo está organizado en tres partes: Capítulo 1: que tenemos los objetivos, Capítulo 2: La justificación de la investigación, Capítulo 3: El marco teórico.

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES DE ESTUDIOS.

1.1. Antecedentes nacionales

Álvarez, K. (2010); ejecutó el trabajo Estrategias didácticas en el área de comunicación y logros de aprendizaje de los estudiantes del nivel Inicial de las Instituciones Educativas comprendidas en la zona oeste de la ciudad de Chimbote en el 1er bimestre del año 2010 en Chimbote. La investigación tuvo como objetivo establecer la relación entre las estrategias didácticas empleadas por el docente en el área de comunicación y el logro de aprendizaje de los estudiantes del nivel Inicial de la edad de 5 años, El diseño de investigación es correccional porque mide el grado de relación que existe entre dos variables que son estrategias didácticas que utilizan los docentes y el logro de aprendizaje alcanzado por los estudiantes. Concluyo El 55.6% de los docentes aplica estrategias didácticas estáticas y el 44.4% utiliza estrategias dinámicas didácticas. Asimismo, el 44% de los estudiantes obtuvo un aprendizaje alto, mientras que el 56% obtuvo un aprendizaje bajo.

Madera, Padilla y Scatte, (2013) Realizó una investigación, denominada Maleta de experimentos para la enseñanza de las ciencias naturales en el nivel inicial, en la ciudad de Mérida 2007. Esta investigación se realizó con el fin de alcanzar el siguiente objetivo: crear una maleta de experimentos de ensayos científicos relacionados en la disciplina de física química y biología para promover en los niños y niñas de educación inicial, el aprender de las ciencias naturales

Barrenechea, (2017) Efectuó una investigación sobre la gestión del acompañamiento pedagógico el programa estratégico el caso del programa estratégico logros de aprendizaje al finalizar el III ciclo de educación básica regular (PELA) en la

región callao –UGEL ventanilla. El presente documento tiene como objetivo analizar y contribuir a la mejora de la implementación y ejecución del acompañamiento pedagógico en la región callao, especialmente en la UGEL ventanilla, para ello se decidió enfocar la investigación en uno de estos procesos, para lo cual se realizó una investigación cualitativa, la cual busca analizar el tema en base a las opiniones y percepción.

"Llegando a las siguientes conclusiones: En primer lugar, es importante tener en cuenta que la educación es factor fundamental para el desarrollo socioeconómico de una región o un país, y permite a los ciudadanos desarrollar sus capacidades y autonomía persona. Está establecida en diferentes convenios internacionales como un derecho universal y debe ser proporcionada, especialmente la educación básica, de forma gratuita. En segundo lugar, en el Perú la educación básica está dividida en tres: Educación Básica Alternativa, Educación Básica Especial y Educación Básica Regular. Esta última es la que abarca los niveles de educación Inicial, Primaria y Secundaria; y de estos niveles, los que deberían recibir una mayor atención son los niveles de educación Inicial y Primaria, específicamente hasta el 2do grado de Primaria; puesto que si el niño obtiene los logros establecidos para esos periodos, especialmente para las áreas de comprensión lectora y matemática, al niño no le será muy difícil culminar sus estudios superiores o lograr sacar un adecuado provecho."(Barrenechea, 2017)

Marreros, (2011); efectuó el trabajo de investigación basado en la Estrategias didácticas utilizadas por el docente y logro de aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de 3 años del nivel Inicial en las instituciones educativas comprendidas en la urbanización las quintanas – Trujillo en el primer trimestre del año académico 2011. La investigación tuvo como objetivo determinar la naturaleza de las estrategias didácticas utilizadas por el docente y el logro de aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de 3 años del nivel Inicial en las instituciones educativas comprendidas en la urbanización Las Quintanas- Trujillo en el primer trimestre del año 2011. El diseño de esta investigación fue descriptivo. Concluyeron que los docentes del área de 7 comunicación tienen un dominio conceptual de estrategias didácticas utilizada por la mayoría de los docentes en un 70% fue dinámica

y el 80% de estudiantes obtuvo un logro de aprendizaje bajo, se aplicó como instrumento el cuestionario para obtener datos respecto a la variable estrategias didácticas. Así mismo, se indagó las calificaciones del registro de notas del primer trimestre de los niños."(Mareros 2011 citados en (Limachi, 2019), 2019)

1.2. Antecedentes internacionales

La noción de estrategias de aprendizaje aparece por primera vez a finales de los años cincuenta y tiene su origen en la psicología cognitiva (Domínguez Pino y Martínez Mendoza, 2001) específicamente por la concepción de la psicología cognitiva norteamericana; cuya aparición se condiciona, en primer lugar, por factores de índole económico sociales, relacionados con la necesidad que tenían las empresas productivas y militares de modelar los procesos intelectuales del hombre y perfeccionarlos en función de incrementar la productividad y la ganancia; la aparición de las computadoras y la Cibernética que exigían la investigación profunda de los procesos mentales (procesos de decisión, valoración de opciones, anticipación de respuestas, velocidad de reacción intelectual, identificación de patrones y selección de alternativas) y el establecimiento de analogías entre la mente y el funcionamiento de los programas computarizados. (Segura Suárez y otros, 2005 y Corral Ruso, 2004).

"Los resultados del estudio nos lleva a la elevada preocupación hacia los problemas ambientales detectados entre los ciudadanos de los países más desarrollados económicamente y su progresiva concienciación ecológica, no se ve correspondida con conductas ecológicamente responsables, lo que en buena parte, puede ser debido a que los ciudadanos no estamos capacitados para la acción , es decir, no sabemos cómo hemos de actuar ante una situación de deterioro ambiental, tanto a nivel individual como colectivo. Por ello, en los últimos años la EA propugna no solo la adquisición de conocimientos conceptuales, actitudinales ambientales y desarrollo de intenciones de conductas pro-ambientales, sino que, además, busca la capacitación de los sujetos para la acción a favor del medio."(Barrenechea, 2017)

De acuerdo a algunos autores (Bermúdez Morris y Pérez Martín, 2004) los cognitivistas conciben el aprendizaje como procesamiento de la información y

transcurre mediante una serie de etapas durante las cuales la información es transformada, las que a su vez son controladas por procesos de control ejecutivo o estrategias cognitivas.

Las primeras investigaciones que se realizaron sobre estrategias de aprendizaje que responden a ese paradigma se concentraron en la detección de las estrategias de aprendizaje que utilizaban los buenos aprendices; para nombrarlas, clasificarlas y contrastarlas con las que utilizaban los estudiantes de promedio y bajo rendimiento; de estas investigaciones se concluyó que los buenos estudiantes emplean estrategias que no están presentes en los de más bajo nivel. De ahí que, a partir de estas investigaciones, se pronunciaron por la necesidad y posibilidad de enseñar a los estudiantes de más bajo nivel las estrategias que utilizaban los estudiantes inteligentes, para de esta forma maximizar sus aprendizajes.

"Publicó un artículo en la revista SCIELO sobre La Ruta del Proyecto Pedagógico creativo en educación inicial desde la continuidad. En el sostiene que la educación inicial es un nivel que presenta clara intencionalidad pedagógica, brindando una formación integral que abarca los aspectos sociales, afectivo emocionales, cognitivos, motrices y expresivos, los cuales se encuentran entrelazados, conformando subjetividades que se manifiestan en modos personales de ser, hacer, pensar y sentir. Se pretende, con este trabajo, determinar la aplicabilidad del PPC en beneficio el desarrollo de los procesos lógico-matemáticos, a través de las Prácticas Profesionales Fases II y ITI de la Licenciatura en Educación Preescolar en el contexto de la Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez. En conclusión, la propuesta de Planificación sobre la base de Proyectos Pedagógicos Creativos resulta viable en su aplicabilidad, por cuanto reúne los requerimientos necesarios para la construcción de aprendizajes significativos, a partir del procesamiento de las necesidades e intereses de niños y niñas de Educación Inicial."(Madera, Padilla y Scatte, 2013)

"Pacheco N y Moretti M. (2001); realizaron una investigación sobre La Enseñanza de las Ciencias Naturales, en el departamento de Mendoza- Argentina. Se

llegó a Comprender que la estimulación de las nociones previas, en un ambiente de experimentación, permite a los niños buscar resultados posibles y fomenta la descentración, a través del intercambio de nuevas ideas. Los trabajos de investigación que cada uno realizó en su aula, así como las actividades post curso y los trabajos y reflexiones finales de cada uno de los grupos capacitados, permiten afirmar que los docentes del nivel inicial en ejercicio, están ávidos de propuestas de capacitación que les permitan, tanto una reconstrucción de sus conocimientos científicos, como una actualización de metodologías de enseñanza para, de esa forma, responder a las propuestas de transformación curricular que hoy se les solicita. Las docentes formadoras deben tomar conciencia de esta situación, si se desea que, en la práctica, esas propuestas se desarrollen, tal como se expresan en los documentos."(Madera, Padilla y Scatte, 2013)

Al respecto, en un artículo publicado en internet titulado *The Power of Strategy Instruction*, se destaca que investigadores de la Universidad de Kansas desde 1970 se han involucrado profundamente en definir y declarar los beneficios de la enseñanza de estrategias de aprendizaje; sobre todo para los estudiantes que presentan dificultades, así mismo crearon un Modelo de Instrucción Estratégica conocido por años como el SIM.

De acuerdo con Narvaja (1998) entre estos aportes se ubican los estudios que sobre metacognición realizó Flavell, en 1976; en los que definen su concepto y extiende su campo de estudio, que originariamente se había centralizado en los procesos de la memoria. Esta definición de metacognición considera el conocimiento relativo a los propios procesos y productos cognitivos o todo lo relacionado con las propiedades de datos o información relevante para el aprendizaje. La metacognición se encarga también del monitoreo activo y la consecuente regulación del proceso de aprendizaje en función de una meta u objetivo.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

2.1. Estrategias didácticas

El término Didáctica proviene del verbo "didaskhein, que significa enseñar, instruir, explicar. Es una disciplina pedagógica centrada en el estudio de los procesos de enseñanza aprendizaje, que pretende la formación y el desarrollo instructivo-formativo de los estudiantes. Busca la reflexión y el análisis del proceso de enseñanza aprendizaje y de la docencia.

El Diccionario de la Real Academia de la Lengua, la define como el caudal de conocimientos adquiridos. Desde este punto de vista, indica la posesión de conocimientos, implica dominio de una materia. Cuando el producto de la instrucción está de acuerdo con los valores educativos, puede considerarse que se llega a la formación. Por tanto, en la formación se habla de resultados y logros concretos. Desde otra acepción más dinámica del término instrucción, ésta es un proceso compuesto de las etapas de enseñanza y aprendizaje.

"Para los autores Arroyo, D, y Santibáñez (2009); nos indican, que las estrategias didácticas son el conjunto de capacidades, habilidades que utiliza el docente para organizar la enseñanza bajo un enfoque metodológico de aprendizaje, utilizando determinados recursos, para el soporte de aprendizaje. Estas son base fundamental en todo proceso de enseñanza aprendizaje, si queremos obtener un mayor aprovechamiento posible. "(Arroyo y Santibáñez 2009 citados en Dahua, 2017)

"Es mediante las mismas, y por supuesto de su correcta elección dependiendo de la situación de aprendizaje que logramos el cumplimiento de nuestros objetivos, lo que se ve reflejado en los logros de aprendizaje de los estudiantes. Es requisito indispensable para un docente utilizar determinadas estrategias didácticas no tienen valor en sí mismo. "(Dahua, 2017)

"Su importancia está relacionada con el aprendizaje. Fundamentalmente, con el dinamismo que puedan impulsar o activar en el aprendizaje por ello, que podría describir a las estrategias didácticas como dinámica, si ayuda a activar procesos cognitivos que permitan al estudiante, enfrentar retos y establecer relaciones, comparaciones, reacomodaciones, recreaciones, elaboraciones conceptuales, desarrollo de pensamiento complejo, Así mismo comprendiendo entre ellas, aquellas que traen consigo, poca actividad del estudiante. Que son reproductivas de pensamientos. Formas y estilos culturales, es decir que más bien limita el enfrentamiento del alumno, hacia nuevas búsquedas y soluciones."(Dahua, 2017)

2.2. Formas de organización en la enseñanza

"Las modalidades o las formas de enseñanza son los distintos escenarios donde tienen lugar las actividades a realizar por el profesorado y el alumnado, a lo largo de un curso, y que se diferencian entre sí, en función de los propósitos de la acción didáctica, las tareas a realizar y los recursos necesarios para su ejecución. Lógicamente, diferentes modalidades de enseñanza reclaman tipos de trabajos distintos para profesores y estudiantes, y exigen la utilización de herramientas metodológicas también diferentes."(Dahua, 2017)

2.2.1. Dramatizaciones

"Es la presentación o caracterización más o menos improvisada por un grupo de alumnos, de una determinada situación en el campo de relaciones humanas. Se utiliza para: Sensibilizar al grupo propiciando una experiencia inmediata sobre una situación de interés. Favorecer la compenetración psicológica con un problema.

Proporcionar a los alumnos oportunidades de desarrollar su comprensión al colocar en el 29 lugar de otro. Establecer una experiencia común que pueda emplearse como base para una discusión posterior, en la conciencia de que se trata solo de una representación"(Barrenechea, 2017)

2.2.2. Talleres educativos

"Los talleres son un espacio social, organizado, para facilitar un marco de actuaciones sobre un eje temático determinado, que permite a los niños establecer un vínculo entre su actividad directa y la construcción social de los conocimientos. En los talleres, los niños y niñas aprenden a organizarse, pueden escoger tareas que les planteen dificultades, a su medida, y pueden realizar trabajos más creativos y motivadores. Los talleres se organizan mediante una secuencia de actividades, teniendo en cuenta los intereses de los niños. La forma de trabajo, en los mismos, puede variar, dependiendo de las actividades que queramos realizar. "(Madera, Padilla y Scatte, 2013)

"Los talleres como unidades productivas de conocimientos a partir de una realidad integradora, compleja, reflexiva en que se unen la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico, orientado a una comunicación constante con la realidad social y como un equipo de trabajo altamente dialógico formado por docentes y estudiantes, en el cual cada uno es un miembro más del equipo y hace sus aportes específicos. Nueva forma pedagógica que pretende lograr la integración a través de una instancia que llegue al alumno, con su campo de acción y lo haga empezar a conocer la realidad objetiva, resultando una vía idónea para formar, desarrollar y perfeccionar hábitos, habilidades y capacidades que le permiten al alumno operar en el conocimiento y al transformar el objeto, cambiarse a sí mismos. "(Limachi, 2019), 2019)

"Por ello, se puede trabajar individualmente, en parejas o en pequeños grupos. Una vez que sabemos qué son los talleres y cómo se organizan, nos paramos un

momento en la explicación de los mismos, para describir el papel de la docente o de las monitoras y los monitores en los talleres. Las docentes deben planificar el trabajo que se llevará a cabo, animar al alumnado a hacer propuestas de nuevas actividades, resolver dudas, animar al alumnado para que se ayuden los unos a los otros y prestar diferentes materiales."(Madera, Padilla y Scatte, 2013)

2.2.3. Trabajo Grupal Colectivo

"El trabajo colaborativo permite que se realice un aprendizaje más enriquecedor, ya que tanto los niños como la docente, participan en la educación. Es importante que se dé dentro de las salas, o aulas ya que así los niños aprenden a trabajar en equipo, desarrollar sus ideas, exponerlas frente a los demás, participar de todas las actividades y ser partícipe de su aprendizaje, aprendiendo a comunicarse con sus pares."(Madera, Padilla y Scatte, 2013)

"El trabajo en grupo permite a los estudiantes intercambiar opiniones y conocimientos y desarrollar varias capacidades, como escuchar y respetar las ideas opiniones y sentimientos de los miembros del grupo, expresar sus ideas entre pares, asumir responsabilidades, organizarse para el trabajo, compartido, tomar iniciativas, elaborar normas de convivencia y aceptar las diferencias personales y culturales. Es aceptar las diferencias personales y culturales. Es un trabajo interactivo imprescindible en la enseñanza de las ciencias sociales "(Dahua, 2017)

"Además, permite que la docente pueda conocer lo que está aprendiendo cada uno de sus alumnos, cuáles son las dudas generales del tema, y reforzar lo que sea necesario. Entre los docentes, también es beneficioso, trabajar juntos los contenidos que se van a dar en el curso. Siempre estamos realizando trabajos en equipo, organizándolos de la mejor manera es muy efectivo, ya que se comparte lo que se está aprendiendo, se escuchan y respetan opiniones y se aprenden visiones de otros compañeros que uno no había considerado. En general, han sido buenas experiencias,

que servirán también para aplicarlas en nuestro futuro laboral". (Madera, Padilla y Scatte, 2013)

2.4. Organización de la enseñanza

2.4.1. Técnica de la pregunta

"La técnica de la pregunta contextualizada para efectos de evaluación, cumple un papel importante, ya que, de acuerdo a su diseño, se puede obtener de los niños información sobre conceptos, procedimientos, habilidades cognitivas, sentimientos, experiencias, etc. de la memoria a corto o a largo plazo. Además, también del diseño, depende el nivel de procesamiento de la información, que el alumno realiza sobre el contenido."(Madera, Padilla y Scatte, 2013)

"Las preguntas utilizadas para evaluar las habilidades metacognitivas, deben estar elaboradas para requerir la descripción de los procesos utilizados, cuando se está pensando, en la lista de pasos seguidos, en la utilización de una estrategia que permitió ciertos logros, así como en el reconocimiento de los aspectos que fueron fáciles de salvar y los problemas que surgieron en la resolución de un problema o en la toma de decisiones. "

"En la actualidad se considera que las lluvia oportuna realizadas son una técnica de instrucción, entre sus propósitos se señalan los siguientes: Orientar al grupo, crear un clima agradable, iniciar y /o continuar un tema, verificar la comprensión de instrucciones, orientar el aprendizaje de determinado propósito, descubrir habilidades, destrezas, actitudes y aptitudes, detectar logros, conocer diferencias individuales, enriquecer el vocabulario, interpretar una información, desarrollar la capacidad de análisis de los estudiantes, evaluar el proceso instruccional, promover la investigación (Siso.)."(Madera, Padilla y Scatte, 2013)

"El uso de la pregunta es una de las técnicas más antiguas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Sócrates ya empleaba la mayéutica como procedimiento básico y esencial para estimular la actividad reflexiva del estudiante y orientarlo en la búsqueda personal de la verdad. Mediante el interrogatorio, los estudiantes eran concluidos a distinguir el error y las verdades parciales. La verdad surgía como el fruto del descubrimiento y la conquista personal. "(Dahua, 2017)

2.4.2. Lluvia de ideas

"Nos indica que las lluvias de ideas o también denominada tormenta de ideas es una herramienta de trabajo grupal que facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado, basado en un ambiente de creatividad y comunicación, útil para investigar causas y soluciones buscando mayor número de ideas, fomentando el trabajo en equipo ya que todos los alumnos se sentirán parte de la solución. Por lo tanto, es importante las ideas estimula la participación del alumno elevando su autoestima, pensamiento crítico, capacidad de análisis y toma de decisiones, asimismo permite resolver problemas para dar alternativas de solución a cualquier tema o problema planteado en clase."(Dahua, 2017)

2.4.3. Exposición

"La exposición consiste en la presentación de un tema, lógicamente estructurado, en donde el recurso principal es el lenguaje oral, aunque también puede serlo un texto escrito. La exposición provee de estructura y organización al material desordenado, pero también permite extraer los puntos importantes de una amplia gama de información. Frecuentemente, la exposición se utiliza en actividades dirigidas a la adquisición de conceptos por parte de los niños. "

"En estos casos, los niños reciben ya organizada la información conceptual a adquirir, a través de la presentación oral, que hace la docente. Para incrementar las probabilidades de éxito, es conveniente asegurarse que la exposición active algunos

conocimientos que ya poseen los niños, así como cuidar con esmero la organización o estructura interna de la misma."(Madera, Padilla y Scatte, 2013)

2.4.4. Debate

"Esta técnica permite un máximo de acción y estimulación recíproca entre los participantes, crea la necesidad de desarrollarse en un ambiente de igualdad. Da responsabilidad a todos sus integrantes para que estén preparados respecto a hechos o ideas. Posibilita ampliar sus puntos de vista, obtener mayor comprensión, ser incitados a escuchar, razonar, reflexionar, participar y contribuir, el debate sirve para: Formar la opinión o el consenso del grupo, ayudar a los miembros a expresar sus ideas en un grupo, alentar a aprender más sobre problemas e ideas, desarrollar un grupo de gente con propósitos de liderazgo, aumentar el conocimiento, apreciación y comprensión de temas de discusión o problemas mutuos "(Barrenechea, 2017)

"Es una técnica de trabajo en grupo que permite intercambio mutuo, cara a cara, de ideas y opiniones entre los integrantes de un equipo de menos de 10 personas para favorecer su dinámica. Es una técnica informal y democrática que se adecua al grupo para obtener informaciones, resolver problemas o adoptar. "(Dahua, 2017)

CAPITULO III.

EL JUEGO DIDÁCTICO.

3.1. Juegos didácticos estrategia metodológica en el aprendizaje

El juego didáctico puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional, mediante el juego didáctico y ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza. Es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del egresado y a la formación de las cualidades, que deben reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales.

Con la aplicación de los juegos didácticos en la clase, se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al alumno en la misma, y se logra, además, los resultados siguientes: Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la motivación que se despierta en el niño.

"En el niño de educación inicial, el juego se presenta de manera distinta. El pensamiento es separado de los objetos y la acción se produce por las ideas más que del ambiente donde se encuentra. Aparece la imaginación en el plano del juego, lo que le permite ir más allá de lo inmediato. Vygotsky caracteriza a este hecho como un proceso terriblemente difícil porque supone un cambio en la percepción del mismo, logrando así separar las ideas de los objetos. En esta transición el juego se transforma en el principal ayudante. Por medio de un objeto se transforma en otro. Por ejemplo, una caja se convierte en un auto, lo cual ya supone una división entre la palabra auto y el auto real"(Dahua, 2017)

Flores (2009) define los juegos didácticos como "una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta,

estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (p. 38). Esta es una definición que explica muy bien lo que es un juego didáctico, debido a que no solo se enfoca en lo que desarrolla en el estudiantado, sino que también abarca otros logros que se van a obtener al utilizarlos en el aula.

3.2. Características del juego

Para hacer mención sobre los orígenes del juego, hay que dirigirse tal y como lo propone Delgado (2011) a épocas muy antiguas, donde excavaciones han permitido conocer juguetes y otros materiales que se utilizaban para el disfrute de la población. El juego está presente en cada una de las etapas de un ser humano, desde que nace hasta que envejece va a ser visto como una actividad agradable.

Minerva (2002) establece que “el juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas, y para todas las condiciones de vida” (p. 170), es decir acompaña al ser humano en cualquier momento.

Varios autores y autoras comentan sobre las características que tienen los juegos didácticos, se comenzarán con las que propone Calderón (2013) que son tres: espontaneidad, motivación y la estimulación de la imaginación, en este aspecto la oportunidad que brinda esta clase de actividad está fijada hacia una participación libre por parte del alumno o alumna, que al mismo tiempo le permita aumentar su motivación dentro de la clase y fundamentalmente esté haciendo uso de sus destrezas, habilidades o imaginación para resolver los diferentes problemas que se le puedan presentar, puede ser desde “escondido hasta crucigramas; activan estrategias, ponen en práctica conocimientos adquiridos y llevan a experimentar situaciones de aprendizaje”.

Andrade y Ante (2010) definen varias características en torno a los juegos didácticos, entre las principales se pueden nombrar: “despiertan interés hacia las asignaturas, provocan la necesidad de adoptar decisiones, exigen la aplicación de los

conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas y constituyen actividades pedagógicas dinámicas” (p. 29). Si se analizan bien estas cualidades de los juegos se notan la gran variedad de aspectos positivos que trae un juego en la enseñanza.

Muñiz y Peláez (2010) consideran otras opciones que se podrían agregar a los juegos aparte de las que ya se mencionaron, toman en cuenta que “el juego es una actividad libre y el juego es desinteresado”. Esto es lo que permite tener la seguridad que tanto los y las que participan lo estén haciendo por su propia voluntad y deseo de jugar y aprender.

3.3. Teoría del juego didáctico

"Lo que explicaban Rubin, Fein y Vandenberg (1983) en su libro, consideraban que existen cuatro teorías que fundamentan el uso del juego didáctico:"

- "la primera está relacionada con el excedente de energía, en el caso de los alumnos y las alumnas el estar sentados en clases va en contra de todo su desarrollo, debido a que ellos y ellas requieren estar en movimiento para liberar toda esa energía que tienen acumulada, la misma (energía) provoca que en clases se encuentren distraídos o inquietos, pero al jugar se libera, lo que permite que la concentración otra vez esté presente en el aula y además es una actividad placentera para todos y todas. "
- "La segunda teoría (teoría de la relajación), tercera (teoría de la práctica) y cuarta teoría (teoría de la recapitulación) van a estar relacionadas, debido a que, si los y las estudiantes están estresados o estresadas durante el transcurso de la lección, lo más probable es que no logren poner atención durante la clase y en ocasiones hasta distraigan a los demás y las demás con tal de relajarse."
- "La tercera teoría de la práctica, la cual aparte de permitir una relajación va a traer otros beneficios que serían la adquisición o el repaso de conocimientos, el desarrollo de habilidades o el aprendizaje de las mismas."

- "La cuarta teoría se une con las dos anteriores al permitir el aspecto social, es decir, un aprendizaje va a ser más fuerte cuando hay una interacción entre los diversos niños y niñas y se logran escuchar sus opiniones y armar una idea general para que todos y todas comprendan de una mejor forma y sientan que aportaron algo para el aprendizaje."

"Para De Borja (1980) existen dos teorías que resume como trans- personales y psicológicas, la primera coincide con la que propuso Rubin et al (1983) sobre el excedente de energía, pero en el caso de la segunda se involucra más con el comportamiento de la persona, ya que esto refleja la evolución que pueden ir teniendo a nivel individual, y dependiendo del tipo de juego didáctico que se utilice, puede ayudar a notar si faltó por mejorar o reforzar algún tema o habilidad necesaria para los demás problemas que vendrán más adelante."(De Borja 1980; Rubin et al 1983 citados en Pensamiento Matemático, 2017)

"Se comentará la teoría del juego como ejercicio complementario apoyada por Pacheco (2005), la misma hacía referencia a que el juego es útil para conservar y renovar conocimientos o destrezas, desde esta perspectiva el juego posibilita aprender nuevas cosas y perfeccionar los conocimientos previos a tal punto que pueden realizarse por automatismo (p. 263), esta última cita explica de buena forma el motivo por el cual debe hacerse un uso de los juegos didácticos en clases, cada uno de los y las maestras puede encontrar en esta metodología una forma de aprender que sea divertida y eficaz para la población estudiantil, además de que también puede funcionar como un medio para repasar contenidos que no quedaron muy claros o sólo para reforzarlos."(Pensamiento Matemático, 2017)

3.4. La importancia del juego didáctico

"Actualmente la sociedad le está dando un papel importante a la adquisición de conocimiento y la educación se ha basado en ese hecho fundamental para buscar que en la enseñanza los contenidos se abarquen y profundicen más. Aunque esta es

una iniciativa importante, se debe buscar un equilibrio entre lo que se quiere enseñar y la forma de hacerlo para que resulte satisfactorio para ambos (profesor-alumno) y que el aprendizaje sea más eficiente y productivo."(Pensamiento Matemático, 2017)

"En el enfoque cognitivo, se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador. En el volitivo conductual, se desarrollan el espíritu crítico y auto crítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal. En el afectivo motivacional, se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda. Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar. "(Madera, Padilla y Scatte, 2013)

"Entre los aspectos a contemplar, en este índice científico pedagógico, están: correspondencia con los avances científico técnico, posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos, influencia educativa, correspondencia con la edad del niño, contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades, disminución del tiempo en las explicaciones del contenido y accesibilidad. Los juegos didácticos estimulan y cultivan la creatividad, es el proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas, partiendo de informaciones que ya conocidas. Los juegos didácticos facilitan la educación, ya que es el mismo niño quien explora y tiene curiosidad sobre qué es lo que está viendo y oyendo. Existen juegos desde: El abecedario, hasta combinaciones químicas y muchas cosas más."(Madera, Padilla y Scatte, 2013)

"Como ya se mencionó, el juego tiene gran cantidad de ventajas y aspectos a favor para poder formar parte del aprendizaje que se lleva a cabo dentro de las aulas,

además los y las discentes aman jugar y este mismo tipo de metodología permite un desarrollo en diversas áreas como la cognitiva, social, física y la emocional, además de otras que agregan Marín, Ramos, Montes, Hernández y López (2011) que serían las actitudes sociales que incluyen iniciativa, responsabilidad, respeto, creatividad, comunicabilidad, entre otros".(Marín et al 2011 citados en Pensamiento Matemático, 2017)

"Bodrova y Deborah (2003) pensaban que los juegos didácticos no solamente buscan facilitar el desarrollo de competencias sociales, sino que también promueven el aprendizaje de destrezas y de aspectos pre-didácticos. Continuando con esta idea Bloom (1971) encontró en su investigación que el 95% de la enseñanza se enfoca en procesos mentales de bajo nivel (estructuras muy repetitivas que se vuelven tediosas para los estudiantes), de ahí que la tarea de los docentes y las docentes sea planear juegos que supongan un reto, una solución, un análisis (procesos mentales de alto nivel) para su población educativa."(Bodrova y Devorah 2003 citados en Pensamiento Matemático, 2017)

"Calderón (2013) comenta que generalmente las y los docentes manejan una noción de que los juegos sólo pueden ser utilizados a nivel de preescolar y primaria, ya que en secundaria no tendrían el mismo impacto, pero también opina que esa idea no es del todo cierta, debido a que los juegos pueden variar sus instrucciones o su dificultad para que sean atractivos para el estudiantado de mayor edad. Si la clase resulta atractiva para quienes asisten diariamente esto permite incentivarlos e incentivarlas más hacia el proceso de aprendizaje y así crear un ambiente más interactivo, a estos resultados han llegado estudios como el" (Gosen y Washbush 2004; Proserpio y Gioia 2007; y Zantow, Knowlton y Sharp 2005; Calderón 2013 citados en Pensamiento Matemático, 2017)

"Cada uno de los y las profesoras que se encargan del proceso de enseñanza, pueden notar o han notado que cuando se obliga a sus estudiantes a realizar alguna acción o tarea en contra de su voluntad esta no se va a efectuar de la misma manera

que si se hiciera con gusto, es a partir de esta idea en donde se utiliza el juego para buscar ese gusto hacia la materia por parte de la población estudiantil ya que el niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral” (Gavilánez et al, 2010 citados en Pensamiento Matemático, 2017)

3.5. Tipos de juegos didácticos como estrategia

- El ábaco

"El ábaco es un instrumento simbólico, en el sentido que el valor de las bolas no depende del tamaño que tienen, sino de la posición que ocupan, tal como ocurre en la escritura de los números. El hecho de que la posición de las bolas coincida con la de la escritura numérica hace que el ábaco sea un material de fácil comprensión, especialmente indicado para trabajar el valor posicional de las cifras y los demás aspectos relacionados."(Barrenechea, 2017)

"El ábaco es de gran utilidad para estimular en niños de preescolar, la creación del concepto de conservación de cantidad (cantidades discontinuas), para ello es necesario utilizar fichas de diferentes tamaños, formas e incluso colores, que hagan que, a partir de actividades concretas, en donde el niño deba utilizar el conteo y pueda realizar comparaciones uno a uno, asimilar que cantidades iguales pueden encontrarse con fichas u objetos de diferente forma. A través del ábaco, el niño puede diferenciar cantidad - tamaño y cantidad."(Arias y García, 2016)

- Bloques lógicos:

"Los bloques lógicos ayudan a los niños a razonar, pasando gradualmente de lo concreto a lo abstracto. Con la ayuda de los bloques lógicos, el niño es capaz de organizar su pensamiento, asimilando los conceptos básicos de 34 forma, color, tamaño y grosor además de realizar actividades mentales tales como seleccionar, comparar, clasificar, y ordenar."(Arias y García, 2016)

"Los bloques lógicos constan de cuarenta y ocho piezas sólidas, cada pieza se divide por cuatro variables: color, forma, tamaño, y grosor, con los siguientes valores: - El color: rojo, amarillo y azul - La forma: cuadrado, círculo, rectángulo y triángulo - El tamaño: grande y pequeño - El grosor: grueso y delgado"(Arias y García, 2016)

- El domino

"El domino es un juego clásico muy utilizado en el Jardín de infantes, puesto que favorece el aprendizaje, estimula las capacidades de los niños como manipular, construir, relacionar esquemas y, a su vez, es muy versátil a la hora de ponerlo en práctica como material didáctico. Además de ser un apoyo educativo muy enriquecedor, el juego de dominó contribuye con el aumento de la imaginación y la memoria de los niños de preescolar."(Arias y García, 2016)

"Una de las actividades con este juego en el que los elementos de la cantidad aparecen siempre en la misma disposición, así el dos aparece siempre con dos puntos, el tres con tres puntos, el cuatro con cuatro puntos, precisamente lo que se quiere con esta actividad es que el niño adquiera el concepto de cantidad, guiándolo de tal forma que con el tres debe buscar otro tres. El niño asocia dos cantidades por la disposición de los elementos. Es una actividad útil para trabajar el concepto de número."(Arias y García, 2016)

3.6 Ejemplos que demuestran el uso de los juegos como estrategia metodológica en el aprendizaje de los niños.

El uso de diferentes metodologías, para trabajar cada día en las aulas, ha generado que se realicen investigaciones que traten de demostrar la importancia de cada uno de esos métodos didácticos. Hasta la fecha se han expuesto varios estudios de trabajos finales de investigaciones, en los cuales se implementó la metodología del juego durante las clases, de los cuales algunos de ellos serán expuestos continuación:

- "Katmada et al (2011) nombran la investigación realizada por Ke y Grabowski (2007), en la misma se Gavilae pasaba alguna materia de matemática, por medio de juegos didácticos de aventura en computadora. Se contó con la participación de 125 alumnos y alumnas de quinto grado durante las cuatro semanas de tratamiento, los mismos fueron asignados a uno de los tres grupos (juegos en grupo cooperativos, juegos en grupo competitivos y no juegos en grupo). Lo que halló este grupo de investigadores fue que los grupos que tuvieron juegos mejoraron su rendimiento académico y actitud (siendo mejor en el grupo de juegos cooperativos) en comparación con el grupo sin juegos."(Katmada et al 2011 citados en Pensamiento Matemático, 2017)

- "Solórzano y Tariguano (2010) desarrollan su TFG con un total de 42 estudiantes de tercer año de la Escuela Fiscal Judith Acuña de Robles ubicada en Ecuador, a la población que formó parte del estudio se les aplicó un cuestionario sobre juegos didácticos y su relación con la Matemática, de esos 42 estudiantes 27 respondieron que reciben la clase con desinterés, 10 han jugado en una clase de Matemática notando los cambios con las clases tradicionales, 40 proponen que sería bueno aprender esta materia mediante el juego y un total de 38 estudiantes prefieren recibir clases con materiales novedosos que con los mismos de siempre (ejercicios en la pizarra o del libro)."(Solórzano y Tariguano 2010 citados en Pensamiento Matemático, 2017)

- "Para Piedra (2002) llevo a cabo su TFG con un total de 65 estudiantes y 10 docentes del Liceo de Aserrí. La metodología que se utilizó fue aplicar un cuestionario tanto a docentes como a estudiantes, en el caso de los primeros (docentes), 9 de ellos tienen poco conocimiento de la técnica del juego para enseñar, de ahí que 6 opinaran que no lo usan por desconocimiento, mientras que otros 4 profesores no los usan por falta de tiempo. Por su parte, de los y las estudiantes se obtuvo como datos de interés que la mayoría del estudiantado (34 personas) nunca ha participado en un juego didáctico en clases y 63 de los 65 estudiantes opinan que las clases se deben mejorar. El hecho de que el profesorado no tenga la oportunidad

de recibir capacitaciones en torno a los juegos, es lo que provoca que continúen con metodologías poco participativas a la hora de impartir sus clases, pero no se obvia la idea de que pueden generar una motivación en la población estudiantil a la hora de aprender."(Piedra 2002 citados en Pensamiento Matemático, 2017)

- "Álvarez F. (2012) proponen varias conclusiones al final de su estudio, algunas de las que son necesarias explicar serían: aunque en la población exista un interés por aprender, el problema recae en que los métodos que se utilizan no son los más adecuados para poder motivar a la población estudiantil, de ahí la necesidad de buscar otras formas en las cuales se pueda transmitir el conocimiento con el fin de que se perciba de una mejor forma y otra de las conclusiones sería que tanto docentes como estudiantes concuerdan en que la implementación del juego dentro del aula permite que el aprendizaje sea más significativo y con eso se mejore el rendimiento académico."(Álvarez 2012 citado en Pensamiento Matemático, 2017)

- "Un estudio elaborado por Chang, Evans, Kim, Norton y Samur (2015), estaba enfocado en analizar el aprendizaje que se obtenía a partir del juego llamado Map App en una población de 306 estudiantes de un sistema educativo de Virginia. De dicho total, había 77 estudiantes de sexto grado, 133 de séptimo año y 96 de octavo grado. Cabe resaltar que a todos los que formaron parte de este trabajo, los asignaron a una clase de matemática según el nivel que poseían: inclusión (78 estudiantes), regular (152 estudiantes) y avanzada (76 estudiantes), a su vez 171 fueron colocados en el grupo experimental y 135 en el control."(Chang et al 2015; citados en Pensamiento Matemático, 2017)

3.7. El papel del docente y el alumno durante los juegos didácticos

"Las poblaciones de ahora se caracterizan por ser más activas que las pasadas, esto quiere decir que cuentan con más recursos tecnológicos que les permiten estarse enterando por su propia cuenta de cualquier información."

"Para que se pueda dar de buena manera un aprendizaje, es necesario contar con ciertos elementos fundamentales como profesor, profesora, alumno, alumna,

padres y madres de familia y finalmente las condiciones del aula en las que se está llevando a cabo la enseñanza."

"En materia educativa, el elemento principal es el alumnado, sobre él es que este proceso está dirigido y por eso es importante darles las herramientas y los materiales más apropiados para que poco a poco vayan adquiriendo los conocimientos necesarios y de mayor interés por su propia cuenta, por eso es que Bolaños y Molina (1990) explicaban que el docente debe lograr motivar a su estudiantado, para que ellos y ellas se hagan responsables de su propio aprendizaje."(Bolaños y Molina 1990 citados en Pensamiento Matemático, 2017) Anexo 04: el papel del docente y el alumno durante los juegos didácticos (Pag.54)

3.8. Enfoques metodológicos de aprendizaje

El aprendizaje significativo se produce cuando los alumnos desarrollan las competencias básicas y son capaces de aprender a aprender. Las metodologías que integra aula Planeta están enfocadas a la consecución de este aprendizaje significativo, donde la adquisición de conocimientos tiene sentido para el estudiante y este puede aplicar lo aprendido a su vida cotidiana.

3.9. Enfoque de aprendizaje cooperativo

El aprendizaje y el trabajo colaborativo es un enfoque que trata de organizar las actividades dentro del aula para convertirlas en una experiencia social y académica de aprendizaje. Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

"Ferreiro (citados por Marreros, p. 30) definen el aprendizaje cooperativo como un estrategia o metodología concreta para dar clase, como un nuevo modelo de entender toda la actividad educativa. El perfeccionamiento educativo es un proceso de mejora permanente que busca la excelencia, la que implica el desarrollo profesional de maestros, directivos y administrativos escolares."(Dahua, 2017)

"Ello exige a su vez el desarrollo personal y el trabajo cooperativo de todos aquellos que de una u otra forma participan en el proceso educativo, padres comunidad, consejeros, alumnos. Esta manera de trabajar en la escuela hace posible tanto el desarrollo del talento individual como el de los equipos. En este aprendizaje el rol central del docente es actuar como mediador o intermediario entre los contenidos y la actividad constructivista que despliegan los alumnos para asimilarlos" (Dahua, 2017)

3.10. Enfoque de aprendizaje constructivo

El Constructivismo, se asocia a varias corrientes surgidas antes del año 1800; en el arte, filosofía, psicología, ciencias sociales y pedagogía, que tal, como lo define Martínez, I., en su breve texto; se llama constructivismo, al arte de origen Ruso, también, a la filosofía de la ciencia o epistemología, la cual, nace a mediados del siglo XX, con aportes de psiquiatras, físicos, matemáticos y biólogos. El centro de estudios en Teoría Relacional y Sistemas de Conocimiento, describe y hace entender que la Epistemología, es la Teoría del Conocimiento Científico, proviene del griego episteme: saber y logos: discurso. Siendo este un dominio complejo, se trataría del estudio de "Como sabemos lo que sabemos" o de "Como conocemos, pensamos y decimos".

"Para Piaget, conviene recordarlo, el mecanismo básico de adquisición de conocimientos consiste en un proceso en el que las nuevas informaciones se incorporan a los esquemas o estructuras preexistentes en la mente de las personas, que se modifican y reorganizan según un mecanismo de asimilación y acomodación facilitado por la actividad del alumno"(Dahua, 2017)

"En general, la mayoría de los textos, define al Constructivismo, como un enfoque que supone, que el individuo, tanto en los aspectos cognoscitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos, no es un simple producto del ambiente, ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia, que

se va produciendo día a día, como resultado de la interacción entre esos dos factores. El conocimiento, no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, que se realiza con los esquemas que ya posee, con lo que ya construyó en su relación con el medio que la rodea."(Dahua, 2017)

3.11. Enfoque de aprendizaje colaborativo

"Son las aportaciones que hace un estudiante a sus compañeros de equipo (una o dos personas) en cuanto a experiencias, comentarios, sugerencias y reflexiones sobre el trabajo que han desarrollado cada uno de los integrantes del equipo, y a su vez, se espera que sus compañeros de equipo contribuyan en el mismo sentido. Para después transformar el trabajo individual en un producto más enriquecido que contemple las observaciones hechas por los compañeros de equipo, es más que elogiar o estar de acuerdo con el trabajo del compañero. El trabajo colaborativo promueve en un pequeño equipo de estudiantes a lograr metas comunes."(Dahua, 2017)

3.12. Enfoque de aprendizaje conductual

Los conductistas estudian el aprendizaje concentrándose en las conductas abiertas que pueden ser observadas y medidas. Ven las conductas como determinadas por eventos externos al aprendiz, por estímulos que producen respuestas o por reforzamiento que mantienen esas relaciones estímulo – respuesta.

"Se concentra en el estudio de conductas que se pueden observar y medir. Ve a la mente como una caja negra en el sentido de que las respuestas a estímulos se pueden observar cuantitativamente, ignorando totalmente la posibilidad de todo proceso que pueda darse en el interior de la mente. Algunas personas claves en el desarrollo de la teoría conductista, son Pablov, Watson, Thorndike y Skinner. Considera el entorno como un conjunto de estímulos - respuesta."(Dahua, 2017)

"Considera el entorno como un conjunto de estímulos - respuesta. Gracias a las cosas que suceden, quienes aprenden adquieren nuevas asociaciones, capacidades intelectuales, información, habilidades, hábitos y aspectos por el estilo; en lo sucesivo actúan de manera diferente y pueden cuantificarse estos cambios. El impacto que la experiencia tiene sobre la conducta, es un tema tan importante, que casi todos los psicólogos están comprometidos, de alguna forma en intentos por tratar de comprenderlos."(Dahua, 2017)

3.13. Enfoque de aprendizaje reproductivo

"En este aprendizaje el educador y el educando tienen un papel activo. El primero realiza preguntas para suscitar respuestas de los alumnos que participan respondiendo, con este método se pueden corregir conceptos erróneos, memorizar contenidos y fijar aprendizajes combinados estímulos y respuesta. "(Dahua, 2017)

"A pesar de tratarse de un método participativo, está lejos de considerarse constructivista, pues se basa en una concepción conductista del aprendizaje, es importante diseñar adecuadamente los estímulos y también hay que cuidar el papel del educador. Como estimulador y como fuente imprescindible de retroalimentación para los alumnos. La formación que se ofrece es lógicamente cerrada y concreta pues el objetivo es consolidar el aprendizaje y corregir errores, no profundizar en el mismo"(Dahua, 2017)

3.14. Enfoque de aprendizaje significativo

"Este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son ideas, proposiciones, estables y definidos, con lo cuales la nueva información puede interactuar. El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante pre existente en la estructura cognitiva esto implica que pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes están adecuadamente claras y

disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras."(Dahua, 2017)

" Plantea que un aprendizaje es significativo cuando los contenidos son relacionados de modo arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe , por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognitiva del alumna como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición quiere decir que en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender."(Dahua, 2017)

CONCLUSIONES

PRIMERA. - Un proceso para aplicar una nueva metodología en el ámbito educativo requiere de tiempo y aceptación por parte de ambas partes (docentes y estudiantes), ya que es necesario que el uso de los juegos sea vistos por el alumnado como un medio que facilite o refuerce el aprendizaje de diferentes contenidos estudiados en las materias y no debe convertirse en un momento para hacer desorden y perder el tiempo, además el papel del profesor o profesora es el de elaborar actividades acordes con el nivel del sus dicentes, con el fin de que les permita participar de una manera activa dentro del juego y así mantenerlos motivados y motivadas para que se lleve a cabo el aprendizaje.

SEGUNDA. - "Existen diversos recursos didácticos tradicionales, que no por su uso generalizado son los mejores; como modernos que pueden ser más eficaces, que tenemos que estar predispuestos a la innovación."(Pensamiento Matemático, 2017)

TERCERA. - Desde hace mucho tiempo el juego se ha asimilado como una herramienta que forma parte no sólo en la vida de los niños y las niñas, sino que también en la edad adulta, el juego forma parte del diario vivir, siendo visto como una manera para recrearse, divertirse, desestresarse, aprender, entre otras.

RECOMENDACIONES

- Un factor muy importante es la capacitación, razón por la cual las instituciones responsables del sector Educación como es el caso de las UGEL organicen y programen constantes capacitaciones, básicamente en estrategias metodológicas.
- Los padres de familia deben involucrarse en la educación de sus menores hijos, por lo que es tarea de los docentes hacer un trabajo coordinado con ellos en favor de los procesos de aprendizaje.
- Es muy importante que los docentes se involucren en la investigación relacionada con el tema de las estrategias metodológicas, con la finalidad de mejorar sus conocimientos y desarrollar más herramientas para cumplir mejor su tarea educativa.

REFERENCIAS CITADAS

- Arias, C., y García, L. (2016). Los Juegos Didácticos Y Su Influencia En El Pensamiento Lógico Matemático En Niños De Preescolar De La Institución Educativa El Jardín De Ibagué – 2015.
Disponibles en: <http://repositorio.uwienner.edu.pe/bitstream/handle/123456789/625/MAESTRO%20ARIAS%20TOVAR%20CLAUDIA%20MILENA.pdf?isAllowed=&sequence=1>
- Arroyo, D. (2010) Santibáñez R. Las estrategias didácticas y su incidencia en los logros de aprendizaje de los estudiantes de Educación Inicial de la Educación Básica Regular, de las instituciones educativas en el distrito de Casma-Ancash en el año 2009". [Tesis para obtener el Título de Licenciada en Educación]. Casma – Ancash: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote; 2009.
- Barrenechea, M. (2017). Estrategias Didácticas Utilizadas Por Los Docentes Y El Logro De Aprendizaje En El Área De Matemática En Los Estudiantes Del Nivel Primario En Las Instituciones Educativas, Tupac Amaru N° 32484 Y Ricardo Palma Soriano N° 32483 De La Provincia De Leoncio Prado Del Departamento De Huánuco, Del Año 2017. D
- Benites K. y Santos J. (2007) Uso de juegos didácticas para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la institución educativa “Sarita Ana” de la ciudad de Trujillo en el año 2007. [Tesis para optar el título de licenciada en Educación Inicial]. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo 2007.
- Dahua, M. (2017). Estrategias Didácticas Empleadas Por Las Docentes Del Nivel Inicial De Las Instituciones Educativas Cahuide N° 275, San Juan De Porongo N° 276, Nuevo Progreso N° 271 Del Distrito de Uchiza de la provincia de Tocache del

Departamento De San Martín, Año 2017. Disponible en:http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2197/ESTRATEGIAS_DIDACTICAS_MODALIDADES_DE_ORGANIZACION_DAHUA_COMETIVOS_MARIA_INES.pdf?isAllowed=y&sequence=1

Domínguez, M. (2005) Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias. Orientaciones para promover el cambio metodológico en el EEES.2005 Madrid: MEC/Universidad de Oviedo; 2005 Disponible en:http://www.ulpgc.es/hege/almacen/download/42/42376/modalidades_enseñanza_competencias_mario_miguel2_documento.pdf

Estrada, C. (2015). Estrategias didácticas utilizadas por los docentes y logro de aprendizaje en el Área de Comunicación en los estudiantes de 4 años de Educación Inicial en las instituciones educativas de Pucallpa comprendidas en el Distrito de Callería en el año 2015. Pucallpa: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Limachi, R. (2019). Aplicación De Estrategias Didácticas Y Logro De Aprendizaje En El Área De Comunicación En Niños Y Niñas De 5 Años De Educación Inicial Del Distrito De Quiquijana Región Cusco 2018. Disponible en:<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/9195/EDSlicar.pdf?sequence=>

Madera, G., Padilla, K., y Scatte, J. (2013). Estrategias Didácticas Y Logros De Aprendizaje En Niños De cinco Años, Institución Educativa Inicial Victoria Barcia Boniffatti, Iquitos-2013. Disponible en:<https://es.scribd.com/document/382997319/Estrategias-Didacticas-y-Logros-de-Aprendizaje-en-Niños>

Marrerros, G. (2011) Estrategias didácticas utilizadas por el docente y logro de aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de 3 años del nivel Inicial en las Instituciones Educativas comprendidas en la urbanización las quintanas – Trujillo en el primer trimestre del año académico 2011. [Tesis para obtener el Título de Licenciada en Educación]. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. 2011.

Pensamiento Matemático. (2017). [Contenido dentro de la Revista]. Revista Pensamiento Matemático. Número 1. Disponible en:http://www2.caminos.upm.es/Departamentos/maticas/revistapm/revista_impr esa/vol_VII_num_1/vol_VII_num_1_completo.pdf

Salinas, J. El aprendizaje colaborativo con los nuevos canales de comunicación, Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. 2 ed. Madrid; Pearson Prentice Hall.

Sevillano, L. (2005) Métodos de proyectos en: estrategias innovadoras para una enseñanza de calidad. Madrid: Pearson Prentice Hall; 2005. (6): 53- 58.

Vega, M (2011) El aprendizaje colaborativo con los nuevos canales de comunicación, Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. 2 ed. Madrid; Pearson Prentice Hall.

Vega, M. (2011). Módulos instruccionales. Recuperado el 21 abril 2014 en <http://es.scribd.com/doc/6763437/ModulosInstruccionaleswww.slideshare.net/mariela1984/que-es-un-modulo-educativo-y-cual-10606110>