

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



Importancia de los juegos y materiales educativos para el  
aprendizaje de las matemáticas en el nivel inicial.

Trabajo académico presentado para optar el Título Profesional de Segunda  
Especialidad en Educación Inicial.

Autora  
**Esmeralda Veliz Rujel**

**SULLANA – PERÚ**

**2018**

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



Importancia de los juegos y materiales educativos para el aprendizaje de las matemáticas en el nivel inicial.

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su contenido y forma.

Esmeralda Veliz Rujel. (Autora)  
Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

SULLANA – PERÚ

**2018**



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

**ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO**

En Sullana, a los cinco días del mes de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en la I.E. María Ochoa, 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. Segundo Alburquerque Silva, 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: "Importancia de los juegos y materiales educativos para el aprendizaje de las matemáticas en el nivel inicial" para optar el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora, Esmeralda Veliz Rujel

A las DOCE horas CEERO minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo BIEN

Por tanto, Esmeralda Veliz Rujel, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las TRECE horas con VEINTI minutos, el presidente del jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.

  
Dr. Segundo Alburquerque Silva  
Presidente del Jurado

  
Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas  
Secretario del Jurado

  
Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado

### **DEDICATORIA**

A Dios porque me cuida siempre y es quien guía mis pasos.

A mis hijos y esposo por ser quienes me motivan a seguir adelante.

## **AGRADECIMIENTOS**

A mis docentes quienes han influido en mi formación profesional y siempre se han esmerado por brindarme lo mejor para fortalecer mis competencias profesionales.

Muchas gracias.

## RESUMEN

El presente trabajo consiste en un análisis de un aspecto referido a la dimensión pedagógica, abordando así el problema de la aplicación del juego y el uso de materiales como estrategia y recursos de aprendizaje de las matemáticas. Ello debido a que en la institución los niños y niñas presentan problemas asociados al logro de competencias matemáticas, así mismo las docentes también tienen problemas asociados a la comprensión de la importancia del juego y los materiales educativos.

Este trabajo ha sido enriquecedor porque me ha permitido conocer y hacer un verdadero proceso de análisis de la realidad de la enseñanza de la matemática en los niños y niñas. Así he tenido que analizar fortalezas, debilidades, amenazas y oportunidades referidas a este problema educacional.

Desde la investigación bibliográfica se puede arribar a conclusiones que valoran la importancia del juego y el uso de materiales educativos en los niños y niñas del nivel inicial, pues el mundo de ellos es el juego y la manipulación de materiales.

Además, considero que es importante la elaboración de este proceso de análisis pues esto ayudará para la planificación y puesta en marcha de proyecto innovador que ayude a mejorar y solucionar el problema planteado en este trabajo.

**Palabra Clave.** Juegos, Material educativo, Matemáticas.

## ÍNDICE

Introducción.....	7
<b>Capitulo I.</b> ....	9
<b>Análisis de los resultados del diagnóstico</b> .....	9
<b>1.1 Descripción general de la problemática identificada</b> .....	9
<b>1.2 Análisis de los resultados del diagnóstico</b> .....	11
<b>II. Propuesta de Solución</b> .....	15
<b>2.1. Marco Teórico</b> .....	15
El juego .....	15
Importancia del juego en educación.....	16
Los materiales educativos.....	18
Importancia del uso de material didáctico en la Educación Inicial.....	19
Aprendizajes y habilidades que se logran con el uso de materiales.....	20
<b>2.2. Propuesta de solución</b> .....	21
<b>III. Diseño del plan de acción</b> .....	23
<b>3.1. Objetivo y estrategias para implementación del Plan de acción</b> .....	23
<b>2.3. Actividades</b> .....	25
<b>Capitulo III.</b> .....	26
<b>Evaluación</b> .....	26
<b>3.1. Evaluación del Diseño de Plan de acción</b> .....	26
<b>5.1. Lecciones aprendidas</b> .....	30
<b>5.3. Recomendaciones</b> .....	31
<b>Referencias Bibliográficas</b> .....	33
<b>6. Anexos</b> .....	34

## Introducción

En nuestra institución durante años se vienen dando problemas en el aprendizaje del área de Matemática. El poco dominio, por parte de los niños y niñas, de habilidades asociadas a esta área, es un problema que les resta oportunidades de tener un buen desempeño en los niveles educativos superiores como son la primaria y secundaria, esto se agrava debido a que en su mayoría las docentes que trabajan en el nivel inicial priorizan el trabajo de otras áreas y descuidan el área de matemática. Este es un problema multicausal que abarca muchos componentes y debe medirse y evaluarse con una amplia gama de criterios para evitar las informaciones incompletas sobre si se logran o no los objetivos propuestos.

Como causas a este problema puedo mencionar las que están asociadas a los niños y niñas y entre ellas tenemos: motivacionales (falta de interés), actitudinales (los problemas de adaptación y socialización), de infraestructura (condiciones desfavorables en el aula, falta de materiales). En cuanto a los docentes las causas del problema las puedo ubicar en variables vinculadas con su formación y experiencias profesional como: dominio de la didáctica, dominio de técnicas y conocimiento de la psicología del niño y de la niña, la falta de tiempo para preparar material y hacer atractiva la actividad matemática, la no utilización de materiales concretos y el desconocimiento de actividades lúdicas (juegos) que puedan ayudar a construir aprendizajes. Minedu (2012): “El juego es placer y expresión de lo que uno es y quiere ser, es la necesidad inconsciente de buscar la seguridad o sentirse seguro frente a la realidad, frente a los miedos y las angustias que lo obstaculizan, es el “como si fuera real” pero no lo es” (p. 23).

Considero, por experiencia propia, que en el desarrollo de las actividades de aprendizaje de las diferentes áreas, es muy clara la diferencia cuando la docente aplica juegos como estrategia motivadora y de construcción de aprendizajes, así el niño o niña está motivado, interesado/a, como espíritu colaborativo, disfrutando de la actividad, se siente atraído, pero sucede lo contrario cuando la clase se desarrollada sin juegos, sin materiales concretos que el niño o nipa pueda manipular o explorar, esto genera que el ambiente se torne monótono y aburrido, y haya un desinterés total por parte de los niños y niñas. Ello sucede pues a todos, niños-niñas y adultos, nos atraen las actividades lúdicas en las que se combina el desafío y la curiosidad. Así puedo decir que es más divertido aprender jugando, pues en el juego se piensa y a la vez se apropia de aprendizajes que son aplicables en



diferentes contextos de nuestra vida cotidiana. Tal como lo señala Torres (2003) al decir que: “es importante propiciar en los niños capacidades sociales de trabajo en equipo, como una interacción comunicativa adecuada, además de la intervención autónoma para influenciar en el aprendizaje de sus pares, además de exponer sus opiniones, y tener una postura positiva para superar las dificultades” (p. 132).

Las docentes debemos reconocer que el valor didáctico de los juegos, como el de todo material didáctico, no se encuentra en el juego en sí, sino en la manera didáctica que lo utilice la docente, pues este debe utilizarse en actividades que permitan a los niños y niñas aprovecharlo como un recurso para lograr el desarrollo de competencias y capacidades necesarias. Como docentes debemos ser conscientes que las actividades de aprendizaje bien diseñadas y bien utilizadas contribuyen y fortalecen la construcción de nociones matemáticas básicas en los niños y niñas, además que los juegos y materiales favorecen las opciones visuales y situaciones problema sobre las cuales los niños y niñas puedan pensar, y establecer las relaciones necesarias para resolver situaciones problemáticas. Al respecto Glanzer (2000) manifiesta que “podemos considerar al juego como la actividad del niño por excelencia. Asidua, cotidiana, la actividad lúdica es su propia posibilidad de acción (...), por esa razón se puede estimar al juego en sí como una actividad necesaria y formativa durante los primeros años de vida, es decir, durante la niñez. El niño de todas las épocas ha jugado según el momento de su desarrollo personal, de acuerdo a las posibilidades que le ofrecen las circunstancias que lo rodean, enriquecidas generalmente por su fantasía” (p. 108).

Desde esta perspectiva, nos toca a nosotras las docentes del nivel inicial aportar al campo de la Dimensión Pedagógica, y buscar mejoras de los procesos y prácticas educativas, por ello considero que en nuestra institución se debe potenciar el juego como estrategia privilegiada para el aprendizaje de las matemáticas pues es necesario edificar un cuerpo de conocimientos vinculados a la relación “juego-desarrollo-aprendizaje” que apoye la inclusión sistemática de la práctica del “juego relevante” en el desarrollo de competencias en los niños y niñas, pues las actividades de aprendizaje con juegos didácticos favorecen al desarrollo integral del niño en los cognoscitivo, intelectual y afectivo y además toma cuenta los intereses y motivaciones de los niños y niñas.

## **Capítulo I.**

### **Análisis de los resultados del diagnóstico**

#### **1.1 Descripción general de la problemática identificada**

La necesidad de presentar el presente proyecto surge, después de realizar un trabajo de diagnóstico, en el que pude constatar que los niños y niñas muestran desinterés por las actividades de aprendizaje del área de matemática, lo que nos les permite a los niños y niñas adquirir las habilidades y nociones matemáticas básicas que se requieren en el nivel. El trabajo de diagnóstico me ayudó a pensar en un proyecto innovador que ayude a mejorar y solucionar la problemática encontrada.

Ante esta realidad me puse a pensar sobre lo puedo hacer, como docente del nivel inicial, especialmente en el área de matemática, para tratar de revertir esta situación. Mediante la investigación sobre estrategias y métodos de enseñanza, me interesé por una experiencia que hablaba a cerca del valor del juego en el logro de aprendizajes, es así que decidí orientar esta idea hacia el área de matemática. Primero me parecía un poco difícil, pero a medida que iba investigando más en el tema me pude dar cuenta de que este proyecto si se podía realizar en nuestra institución, pues en múltiples oportunidades he que podido constatar que los niños y niñas tienen una mejor aptitud y predisposición por las actividades cuando se utilizan juegos y materiales didácticos, y sucede lo contrario cuando no se hace uso de este recurso y materiales. Pues como señala Caba (2004), el juego es para el niño y la niña una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas y sentimientos, son oportunidades y ejercicios creativos para la solución de problemas.

Este proyecto pertenece a la dimensión pedagógica, abordando así el problema de la aplicación del juego y el uso de materiales como estrategia para lograr aprendizajes significativos y motivar a los niños y niñas en el desarrollo de sesiones de matemática. Además, será enriquecedor en la medida que ayudará a mejorar nuestra realidad educativa

en el aprendizaje de nociones asociadas al área de matemática, haciendo del hecho educativo un verdadero proceso de aprendizaje que parta de la realidad, interés de los niños y niñas, así como el enfoque del área de matemática en el nivel inicial. Para el desarrollo de este proyecto no debemos descuidar nuestras fortalezas, debilidades, amenazas y oportunidades, las mismas que son identificadas mediante el diagnóstico. Al respecto el Minedu, (2012) señala que “el juego es representar, (re-presentar= volver a presentar), es también, volver a hacer presente algo que fue vivido con intensidad, es un re-presentar los momentos importantes que se viven en la vida cotidiana” (p. 23).

El presente proyecto es innovador, porque pretendo que a partir de la experiencia y el análisis de los resultados, el juego y uso de materiales en el nivel inicial, sean considerados como una estrategia y recursos permanentes en el aprendizaje del área de matemática y de las demás áreas, ya que es necesario cambios a nivel de enseñanza, cambios que nos planteen el desafío de la actualización educativa y pedagógica exigiendo una confrontación con nuestras prácticas cotidianas, pero es importante en esta confrontación tomar con mucha seriedad y honestidad los aciertos y desaciertos de nuestra práctica pedagógica, pues la educación actual exige un docente innovador. Pues en la actualidad no es posible pensar en modelos únicos ni válidos para todas las realidades, el proceso educativo enmarcado en un mundo cambiante demanda la capacidad de ir encontrando nuevas formas de abordarlo y de responder a cada realidad, desde este punto de vista pretendo, como docente, poner en práctica un serie de juegos y materiales como estrategia y recursos que favorezcan el aprendizaje en los niños y niñas ya que es importante cómo señalan Quintanar y Solovieva (2005) “en la edad preescolar, una de las actividades que dirige el aprendizaje de los niños, es el juego de manipulación de objetos. En esta actividad, el niño conoce el significado de los objetos y de las acciones con ellos, así como los significados verbales de los objetos del mundo que lo rodea” (p. 15).

De esta manera quiero mejorar mi labor docente y responder a la problemática encontrada, buscando recrear experiencias novedosas de enseñanza y no estar esperando a que alguien me diga cómo debo hacer para lograr aprendizajes en los niños y niñas sino que como docente tenga la oportunidad propositiva de intervenciones pedagógicas innovadoras, pues podemos estar enterados de lo que otros hacen, de lo que les resulta útil y efectivo, pero el verdadero cambio y éxito en nuestra actuación docente se dará en la medida en que comprendamos cómo aprenden nuestros niños y niñas, a través de qué procedimientos para a partir de allí construir nuestra intervención.

Además la puesta en práctica de proyectos innovadores contribuye a mejorar nuestra labor diaria como docentes, donde la gestión pedagógica del aula, no sólo debe involucrar la

preparación minuciosa de la sesión de aprendizaje, sino que más bien debe contemplar una armoniosa articulación entre los contenidos del currículo (lo que los estudiantes deben aprender: conocimientos, capacidades y actitudes) y sus características de desarrollo (bio-psíquicas, intelectuales y emocionales), sino que también exige de nosotras como docente el manejo de metodologías diversas que sean pertinentes y efectivas para lograr aprendizajes significativos en los niños y niñas.

Finalmente puedo decir que para desarrollar una buena gestión pedagógica en el aula, debemos rescatar las diferentes formas de abordar la tarea educativa: trabajo individual, trabajo colectivo (en pequeño y gran grupo) y el trabajo diferenciado (en función de las necesidades personales de cada niño o niña), ello seguido de una estrategia atrayente y recursos que generen motivación, de esta manera el juego puede ser una estrategia poderosa y el uso de materiales educativos, pueden ayudar en la consecución de aprendizajes significativos en el área de matemática, tal como lo señala Vygotski (1996) estas situaciones imaginarias en los niños son una manifestación de su autonomía y conocimiento de las limitaciones situacionales, llevándolos a ejecutar acciones que tienen significado en una situación real” (p. 151)

## **1.2 Análisis de los resultados del diagnóstico**

Las docentes del nivel inicial somos conscientes de que el mundo de los niños y niñas gira en torno al juego, así podemos afirmar que “pasan el día jugando”, en múltiples actividades del día en el aula es frecuente ver que los niños y niñas acuden a los diferentes sectores, cogen los materiales y se “ponen a jugar”, de esta manera podría afirmar que el mundo de los niños es una realidad que gira en torno al juego. Al respecto Huizinga (1968) manifiesta que el juego tiene dos funciones una biológica, fundamental para el niño o niña; y otra social-cultural orientada a satisfacer la necesidad de realizar los ideales de la convivencia humana. Además, enfatiza en que el juego es una creación humana que puede ir desde actividades simples hasta muy complejas.

Desde la perspectiva de la psicología de la educación se nos indica que el niño y niña aprende a partir de su actividad y que para que pueda ser capaz de construir su pensamiento tiene que apoyarse en sus propias experiencias y vivencias, como consecuencia de esto se puede decir que todo proceso de aprendizaje debe partir de la realidad del niño o niña y desde esas situaciones se le debe llevar a desarrollar competencias y capacidades. Desde este punto de vista, el proceso de aprendizaje debe sustentarse sobre la base de la actividad y la experiencia de la realidad del niño o niña y el

rol de la docente debe ser el de diseñar las experiencias de aprendizaje oportunas que acerquen al conocimiento, que provoquen gusto y placer por el saber y el conocer, que lo sistematicen y ofrezcan la oportunidad de aplicarlo. Entonces el juego y el uso de materiales deben constituirse en una de las estrategias y recursos didácticos más importantes, puesto que a través de ellos el niño y niña está usando y, en consecuencia, desarrollando todas sus capacidades físicas, afectivas e intelectuales. Para Calero, (2003): “jugar no sólo implica el movimiento del cuerpo, sino también el cultivo de las facultades biológicas, psicológicas, comunicativas, sociales y espirituales, para obtener una educación integral” (p. 50).

En las sesiones de aprendizaje he sido testigo de que a todos los niños y niñas les atraen las actividades lúdicas, y que en ellas se combina el desafío y la curiosidad, también he podido constatar que para los niños y niñas les resulta más divertido aprender jugando y haciendo uso de materiales concretos, he notado que en ambos casos se muestran más interesados y predispuestos a trabajar, además los juegos desarrollan el pensamiento, favorecen la adaptación y socialización, y producen nuevos significados para la vida, favoreciendo así el desarrollo cognoscitivo, intelectual y afectivo, donde se toman en cuenta los intereses y motivaciones de los niño y niñas. El MINEDU (2012) precisa que “En el juego; el rol del adulto para favorecer el desarrollo infantil, debe ser de intervenciones indirectas: preparando el ambiente, ubicando los materiales y espacios pertinentes, brindando seguridad y acompañamiento afectivo en los momentos que el niño lo necesite, observando activamente el juego del niño, identificando sus proyectos de acción y los aprendizajes que ejercita” (p. 25)

Las sesiones de aprendizaje bien diseñadas y bien utilizadas fortalecen la construcción de nuevos aprendizajes, especialmente en el área de matemática donde los niños y niñas ponen en juego todo su potencial cognitivo y emocional para ejecutar las actividades planificadas por la docente. Hughes (2006) nos dice que el juego da la oportunidad a los niños y niñas para desarrollarse en compañía de pares, relación que le ayuda a estar en constante aprendizaje. Además, a través del juego el niño o niña desarrolla habilidades sociales que pueden resultar útiles en diferentes situaciones fuera del ámbito escolar. De esta manera el juego proporciona a los niños y niñas la oportunidad de experimentar nuevos roles y de desenvolverse dentro de un ámbito seguro usando una diversidad de enfoques para resolver problemas.

Se ha notado que en algunas oportunidades las docentes han ignorado el juego como parte importante para el logro de aprendizajes significativos, y algunas docentes consideran que jugar es “perder tiempo” o en el mejor de los casos es “un entretenimiento que se puede

hacer cuando no hay nada importante que hacer”, pero no son conscientes del valor pedagógico que tiene la actividad lúdica. Más aun en el área de matemática que como señala López (2012) que el conocimiento matemático se va construyendo sobre relaciones que el niño o niña ha estructurado previamente y sin las cuales no puede darse la asimilación de los aprendizajes subsecuentes, haciendo énfasis en que una vez que el niño o niña adquiere el conocimiento lo puede reconstruir en cualquier momento.

Felizmente, puedo decir que hay un pequeño número de docentes que convencidas del valor educativo del juego y de los materiales educativos vienen poniéndolo en práctica en sus aulas, favoreciendo así en los niños y niñas una mayor predisposición y apertura hacia el logro de aprendizajes significativos, pero considero que esto todavía es insuficiente debido a que no se le da el énfasis y la importancia que este merece. El MINEDU (2012) enfatiza que: “El adulto no es el generador del juego, puede promover, provocar, pero no dirigir la actividad del niño. En el juego, ese rol generador le compete al niño; y el motor son sus deseos, necesidades y la libertad de acción”

Es necesario que las docentes tomen conciencia de que el juego es la principal actividad de los niños y niñas, que es una estrategia que permite explorar el mundo, conocerlo y aprovecharlo y que además los materiales concretos son recursos fundamentales para desarrollar el pensamiento de los niños y niñas. Pues los prejuicios de gran parte de las docentes han llevado a dejar de lado esta valiosa estrategia (el juego) y recursos (materiales) pues consideran que se pierde el tiempo o se genera mucho desorden, además que les demanda más trabajo preparar material para las sesiones. En algunos casos las docentes comentan que no juegan porque los niños y niñas no se “comportan bien”, “generan desorden”, “se van por otro lado y no hacen caso”, etc.; y que no hacen uso de material porque “no tienen tiempo para preparar material”, “los niños y niñas se lo llevan a la boca”, “lo rompen”, “lo dejan todo desordenado”, etc. estos prejuicios han llevado a relegar, en la institución, al juego fundamentalmente al espacio y momento de “recreo” o de “diversión”. Ante esto puedo manifestar que las docentes no son conscientes que en el juego se involucra reglas o pautas, concentración, esfuerzo, estrategias, etc. con gran potencial educativo que ayudan a desarrollar capacidades de razonamiento, habilidades sociales y psicomotrices. Al respecto MINEDU (2012), menciona que las capacidades se potencian en la exploración que se da en las actividades, donde se brindan oportunidades a los niños y niñas para relacionarse de manera libre con los diferentes objetos estructurados y no estructurados, que le permiten que descubra características, propiedades, funciones, relaciones y otras nociones y competencias matemáticas requeridas para el nivel inicial.

En el aprendizaje de la matemática debemos considerar es aspecto lógico de la matemática y el desarrollo psicológico del niño y niña, hay adaptar la matemática a la realidad del niño o niña, generando situaciones que permitan que este se involucre de manera activa en las actividades de aprendizaje, así la docente debe hacer uso de juegos y materiales didácticos, de acuerdo a las necesidades del grupo de niños y niñas a su cargo, sin descuidar los intereses y motivaciones de estos. Por eso esta propuesta busca poner al juego y el uso de materiales didácticos como una vivencia desde la que el niño o niña aprenda y desarrolle habilidades matemáticas. Al respecto, Vygotski (1996) manifiesta que: “el juego proporciona un marco amplio para producir cambios en cuanto a necesidades y conciencia del niño (...) El niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica” (p. 156).

Los niños y niñas se sienten contentos al jugar y manipular materiales, esto bastaría para incluir el juego y el uso de materiales didácticos como unas actividades fundamentales en el logro de aprendizajes del área de matemática en los niños y niñas de la institución. Quizá una traba para que las docentes hagan uso importante de este recurso es su percepción que tienen acerca del juego, pues como he señalado líneas arriba consideran que es una “pérdida de tiempo” y respecto a los materiales consideran “que no tienen tiempo para prepararlos”, concepciones totalmente contradictorias a lo constatado en aulas donde se hace buen uso del juego y los materiales educativos. Además, es posible contar con juegos en las diferentes áreas del currículo y con variados niveles de exigencia. Este es el reto para nosotras las docentes a fin de que se pueda hacer una sistematización de juegos didácticos y materiales educativos para que se haga un uso didáctico adecuado y sistemático. Debemos ayudar al aprovechamiento de este recurso, y desarrollar luego un proyecto que este orientado a la difusión y puesta en práctica de juegos y materiales lúdicos orientados al desarrollo de habilidades matemáticas que ayude a los niños y niñas al fortalecimiento de su razonamiento, comunicación, resolución de problemas y creatividad. Al respecto Piaget (1985) señala que los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla.

## **II. Propuesta de Solución**

Desde las instituciones educativas debemos de responder a la problemática de esta a fin de brindar mejores oportunidades de aprendizaje a los niños y niñas, aquí los planes de acción son fundamentales, al respecto Pérez (1995) señala que, en el campo educativo, es un plan de acción diseñado por el educador, exige una actuación planificada, organizada y sistemática, al servicio de metas educativas valiosas.

### **2.1. Marco Teórico**

#### **El juego**

Actualmente se habla de que el aprendizaje debe ser dinámico y activo, donde los niños y niñas pongan en juego todas sus habilidades, es así que el juego toma una mayor importancia en la planificación de las actividades de aprendizaje, pues se genera una mejor atención y atracción hacia las actividades y de manera sutil la maestra involucra a los niños y niñas en actividades que favorecen el desarrollo de capacidades y se apropian de aprendizajes significativos. Por eso en las aulas de educación inicial las actividades deben girar en torno a los niños y niñas buscando que a través del juego e interacción con sus compañeros y con los materiales didácticos, el niño o niña adquieran las competencias y capacidades requeridas en su proceso formativo. Al respecto Piaget (1969) considera que el juego como una actividad lúdica se relaciona con el desarrollo de los estadios cognitivos y las diferentes formas de juego que se dan en el desarrollo infantil son consecuencia de los cambios que se van generando en las estructuras cognitivas.

El juego es una actividad que responde a motivaciones inconscientes. Estas motivaciones a las cuales los instintos proveen de su energía psíquica, están ligadas a la vida de fantasía y al mundo interno de cada individuo, psicológicamente responde a una necesidad humana



tanto de niños como de adultos. El placer logrado sirve para negar sufrimientos y miedos en el ámbito de la realidad externa del yo. Al respecto Freud (1973) señala que el yo se deriva en último término de las sensaciones corporales, principalmente de aquellas que se producen en la superficie del cuerpo, por lo que puede considerarse al yo como una proyección mental de dicha superficie.

El juego es el primer medio de expresión de la actividad psicomotora del niño y niña. En su forma básica el niño o niña lo realiza en forma solitaria con las personas más cercanas a su entorno o con sus materiales (juguetes) que tiene a disposición instrumentos. A medida que va creciendo el juego se transforma en actividad social, el niño o niña juega teniendo en cuenta reglas admitidas por todos, estas regulan sus posibilidades de acción y sus consecuencias. Vigostky (1930) señala que el juego para que pueda cumplir su verdadero fin, este debe permitir el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas, mientras viven situaciones de placer y diversión, además de generar situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás.

Desde el punto de vista educativo el juego tiene una gran importancia debido a que sirve como medio de estímulo del interés, desarrollo del sentido de observación, cooperación, y convivencia. El cual bien aprovechado por las docentes ayudará a que los niños y niñas disfruten en las sesiones de aprendizaje y logren desarrollar competencias y capacidades de manera entretenida y divertida, libre de presiones y con un alto grado de interacción con sus compañeros de aula, ello debido a que el juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez.

La vida de los niños y niñas gira en torno al juego, gran parte del día la pasan jugando, juegan por instinto que los motiva a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, correr, saltar, gritar, explorar, etc. en el juego los niños y niñas se muestran tal como son, de la manera más transparente, ellos no juegan porque se les obliga sino que juegan por una necesidad interior, la de explorar el medio. Al respecto Torres, C. (2002) afirma que “Desde las primeras etapas de vida el individuo participa en juegos, allí crea lazos afectivos con quien le rodea, para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador”. (p. 1)

### **Importancia del juego en educación**

Los niños y niñas necesitan jugar y las docentes debemos ayudarles a usarlos para lograr un buen desarrollo psicomotor y la consecución de aprendizajes:

El juego es importante porque es trascendente, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, ejercita las funciones psíquicas, es un factor poderoso para la preparación de la vida social de los niños y niñas, fomenta la práctica de valores y actitudes favorables a la convivencia, estimula la creatividad y ayuda al desenvolvimiento del lenguaje, despierta el ingenio, desarrolla la observación mediante la percepción visual, táctil y auditiva. También el juego posibilita el desarrollo psicológico, social y espiritual del niño o niña.

Carmen (2002) señala que “El juego, como actividad que se realiza dentro del aula, es tomado como sinónimo de trabajo - en realidad lo es- y trabajo, es ocuparse de una actividad, ejercicio, tarea, y al trabajo hay que aplicarle una buena dosis de esfuerzo físico y mental para convertirlo en realidad, es decir, para ejecutarlo, no importa de qué capacidades tenga que valerse quien lo ejecuta” (p. 117).

El juego es primordialmente una fuente de placer y de aprendizaje de toda clase, que ayuda al niño y niña en su desarrollo personal y social. Debe ser aprovechado por las docentes ya que es una actividad natural de niñas, niños que proporciona placer, satisfacción y diversión, es una actividad motivadora, a través de este el niños o niña experimenta cosas nuevas y pone a prueba sus habilidades desarrollando de esa manera sus capacidades de manera integral, al mismo tiempo que establece relaciones con otros niños, niñas y adultos, esto le permite ir entendiendo el mundo que le rodea, como funciona y se incorpora a ella como ser social.

Educar a los niños y niñas a través del juego, pues para los niños y niñas es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño o niña no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades. Además, los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños y niñas en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa, el cual les permite expresar sus emociones. Esto lo señala Klein (1929) al comentar que el juego es el mejor medio de expresión del niño y niña, el juego le permite expresar sin palabras aquello que los adultos no aceptan y a éstos se les dificulta expresar sin palabras lo que sueñan.

## **Los materiales educativos**

Las docentes deben hacer una elección adecuada del material que van a utilizar en sus sesiones de aprendizaje, esta selección está asociada a la percepción que tiene la docente de los materiales educativos, a formación profesional y del compromiso personal que tenga para querer lograr aprendizajes con los niños y niñas.

Santibáñez (2006) señala que el material didáctico, es todo instrumento que posibilita a los docentes el poder realizar experiencias educativas adecuándolas a su realidad en la que trabaja y, además el material didáctico es todo instrumento que posibilita al educando realizar diversas acciones y experiencias formativas e informativas manejando los objetos, seres y fenómenos de su realidad o ubicando información en textos, revistas, etc.

Los materiales a seleccionar y utilizar deben responder a los objetivos, las capacidades y competencias a trabajar, la metodología que se desea seguir, lo que queremos evaluar, etc. Los materiales deben ser motivadores e involucrar la actividad tanto mental como física de cada niño o niña. No deben ser de uso exclusivo de la docente.

El niño o niña al participar de diferentes experiencias, va formando estructuras cognitivas cuya organización va cambiando de acuerdo con las experiencias e información que va adquiriendo en las diferentes sesiones de aprendizaje. Al respecto Ausubel (1976) en su corriente constructivista manifiesta que la adquisición de nuevos esquemas que se acomodan a los ya existentes permitiendo un aprendizaje significativo pues lo que se aprende a partir de experiencias o saberes previos y que son mediados por las docentes llevan a una mejor comprensión y asimilación de los aprendizajes. También afirma que la esencia del proceso significativo radica en que ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario, sino sustancial (no al pie de la letra) con lo que el niño o niña ya sabe.

Esto nos permite afirmar que el aprendizaje que se da en los niños y niñas es producto de la utilización del material didáctico y que estos facilitan el aprendizaje de los niños y niñas, además que consolidan los aprendizajes con mayor eficacia y que además estimulan la función de los sentidos para acercarse a la información, desarrollar capacidades y adquirir actitudes y valores que favorecen la formación integral del niño o niña.

En el uso de materiales las docentes juegan un rol importante porque son ellas las llamadas a crear materiales y generar espacios en el que con estos materiales los niños y niñas aprendan de manera significativa. Haciendo de esa manera que los materiales educativos sean componentes de calidad que portan mensajes educativos. La docente debe usarlos en el aprendizaje de sus niños y niñas para favorecer estrategias cognoscitivas, enriquecer

la experiencia sensorial, facilitar el desarrollo, adquisición y fijación del aprendizaje; aproximando a los niños y niñas a la realidad, motivar el aprendizaje, estimular la imaginación y la capacidad de abstracción.

### **Importancia del uso de material didáctico en la Educación Inicial**

El Ministerio de Educación (2017) en el currículo de Educación Inicial insta a generar ambientes adecuados, potenciar experiencias de aprendizaje e interacciones humanas positivas que fortalezcan el proceso educativo en los niños y niñas de 0 a 5; por eso resalta el uso de materiales concretos como un soporte vital para el adecuado desarrollo del proceso educativo que contribuye a la consecución de aprendizajes significativos.

Los niños y niñas desde temprana edad manipulan objetos, se mueven, imitan diferentes sonidos, intentan dar solución a diferentes problemas que se les presentan, los niños buscan describir todo por eso desarmen sus juguetes, cogen las cosas y las exploran con sus sentidos, todos estos comportamientos de los niños y niñas son señales del desarrollo de su pensamiento creativo.

En el nivel inicial el medio ambiente, la naturaleza, los juegos y los materiales son recursos y estrategias fundamentales que pueden aprovechar las docentes para la realización de un trabajo de calidad en relación al logro de aprendizajes significativos. A esto se debe sumar la creatividad y disposición de la docente para una buena implementación del currículo.

Las docentes no deben descuidar que el entorno ofrece una gran cantidad de elementos y objetos que adaptados creativamente pueden ser utilizados en las diferentes sesiones para lograr aprendizajes en los niños y niñas. Estos materiales ofrecen a los niños y niñas la posibilidad de identificar propiedades, clasificar, seriar, comparar, establecer semejanzas y diferencias, resolver problemas, entre otras y, pero también sirven para que las docentes se interrelacionen de mejor manera con los niños y niñas generando un clima de confianza y apertura hacia los aprendizajes. Los materiales también ofrecen la posibilidad de practicar los acuerdos de convivencia, la práctica de valores asociados a la cooperación, solidaridad, respeto y tolerancia.

Al elaborar y elegir los materiales las docentes deben considerar que estos deben ser funcionales, visualmente atractivos (coloridos), de fácil uso, seguros (no peligrosos-grandes), útiles para el trabajo grupal e individual, y que respondan a los intereses y la edad de los niños y niñas.

Los juegos cumplen una función educativa y ayudan a desarrollar:

- Hábitos de observación y curiosidad.
- Conocimiento de las propiedades físicas de los objetos.
- Desarrollo de la lengua oral.
- Comprensión de conceptos.
- Hábitos de orden y limpieza.
- Desarrollo de aptitudes, competencias y habilidades intelectuales, artísticas, motoras y psico-motoras.
- Motivación por aprender.
- Desarrollo de valores de solidaridad, responsabilidad y ayuda mutua
- Desarrollo de la confianza y la autoestima.

Desde el punto de vista social favorecen:

- Hábito de compartir, cooperar y de jugar en grupo.
- Respeto a los demás.
- Respeto a la naturaleza y al trabajo ajeno.
- Respeto por los acuerdos y los compromisos.
- Promoción de sentimientos de generosidad y tolerancia.
- Utilización del juego como fuente de alegría.
- Promoción de valores, actitudes y normas de conductas que enaltecen la condición humana.

### **Aprendizajes y habilidades que se logran con el uso de materiales**

Los niños y niñas sienten motivación y prestan atención, cuando se les muestra y manipulan material, por eso se debe potenciar su uso en el nivel inicial, ya que esto ayudará a comprender el mundo de manera concreta, para luego pasar a actividades más abstractas.

El material favorece el aprendizaje, ya que ayuda al niño o niña a desarrollar su pensamiento, lo invita a imaginar y crear, pues mediante la manipulación y descubrimiento va estableciendo relaciones entre lo que ya sabe y lo que va descubriendo.

El efecto positivo de los materiales en el aprendizaje depende de la frecuencia con que estos se usen, por eso en el aula los materiales deben estar al alcance de los niños y niñas, deben estar en lugares visibles donde sean una invitación a manejarlos y utilizarlos de manera constante, pues la exploración continua y el contacto con ellos le genera nuevas experiencias de aprendizaje y de gran valor cognitivo.

El uso de diversos materiales en los niños y niñas de educación inicial desarrolla la memoria, favorece el razonamiento, la percepción, observación, atención y concentración;

además ayuda en la adquisición de valores y actitudes favorables a la convivencia pues trabaja la comprensión de normas que demanda cada actividad; favorece la coordinación óculo-manual; la capacidad de resolver problemas; la discriminación visual; la sociabilidad, habilidad de jugar juntos, regulando de esa manera el comportamiento de los niños y niñas.

A través de los materiales los niños pueden establecer relaciones de correspondencia, clasificación, orden, simetría, pertenencia, asociación; reconocimiento de características asociadas a tamaños, formas, colores, olores, sabores, sonidos, entre otras.

Al elaborar material educativo se debe tener presente que:

- Despierten el interés de los niños y niñas por aprender, que estimulen su imaginación, su creatividad y el trabajo cooperativo, contribuyendo así al desarrollo de sus capacidades.
- Deben favorecer el logro de aprendizajes asociados a capacidades y competencias.
- Deben motivar en el niño la expresión y comprensión oral.
- Tienen que estimular la participación activa y el trabajo cooperativo.
- Despierten la curiosidad y el interés.
- Deben estimular la imaginación y la capacidad de abstracción.
- Ayudan a optimizar el tiempo en el proceso de aprendizaje.
- Activan procesos cognitivos, afectivos y sociales de los niños y niñas.

## **2.2. Propuesta de solución**

Muchas de las docentes no son conscientes de la importancia que tiene el juego en la consecución de aprendizajes significativos en los niños y niñas, a ello se suma la poca utilización de materiales concretos para lograr que el niño o niña pueda deducir y establecer relaciones cada vez más complejas.

Se nota en la institución que en algunos casos el juego es empleado como un procedimiento auxiliar dentro de las aulas y no llega a tener un valor en sí mismo como herramienta pedagógica que ayude a la consecución de aprendizajes de manera sistemática, y respecto al uso de materiales las docentes ofrecen pocas oportunidades de exploración de estos por parte de los niños y niñas, en los casos donde se hace uso sólo se ve a la docente usarlos y los niños y niñas se limitan a observar. Las docentes deben usar actividades lúdicas y materiales concretos para crear un ambiente que le facilite el llevar a cabo sus actividades y el logro de aprendizajes.

Ante los resultados de aprendizaje obtenidos y el análisis de las debilidades y amenazas puedo decir que se hace necesario que las docentes, en el área de matemática, utilicen

juegos como estrategia de aprendizaje y expongan a los niños y niñas al uso de materiales, ofreciendo así oportunidades para que los niños y niñas interactúen entre compañeros, compartan experiencias de aprendizaje, se motiven y despierten su interés por las actividades propuestas.

Esta propuesta parte del análisis de la información recogida en diferentes visitas o observaciones del trabajo pedagógico de las docentes. Así se consideran las siguientes actividades como parte del proyecto de implementación:

- Búsqueda de juegos y actividades recreativas para el desarrollo de contenidos matemáticos.
- Preparación de material didáctico de acuerdo a los aprendizajes esperados.
- Selección de juegos adecuados a la edad de los niños y niñas.
- Adecuación de juegos.
- Elaboración y diseño de los juegos utilizando material de bajo costo.
- Elaboración y diseño de materiales didácticos utilizando material de bajo costo.
- Aplicación de juegos durante las sesiones de aprendizaje.
- Evaluación de logros con cada juego. \*
- Sistematización y difusión de resultados.

\* Esta evaluación se hará al finalizar cada actividad, para determinar la aceptación y eficacia del juego en el logro de aprendizajes significativos.

### III. Diseño del plan de acción

#### 3.1. Objetivo y estrategias para implementación del Plan de acción

<b>Objetivo general:</b> Aplicar un programa de juegos y materiales educativos en el área de matemática para motivar y despertar el interés de los niños y niñas en el aprendizaje de la matemática, que los lleve lograr aprendizajes significativos.					
<b>Objetivo específico</b>	<b>Estrategia</b>	<b>Metas</b>	<b>Actividades</b>	<b>Responsables</b>	<b>Recursos</b>
Aplicar juegos y materiales educativos en el logro de aprendizajes significativos en el área de matemática para conseguir que los niños y niñas muestren mayor interés y concentración en las sesiones de aprendizaje.	Las docentes investigan sobre juegos y materiales educativos para favorecer aprendizajes significativos en el área de matemática, hacen una adecuación de los juegos a su realidad y según su intención pedagógica, hacen uso de materiales de bajo costo y de su localidad a fin de minimizar costos. Las docentes hacen uso de diferentes juegos y materiales en sus sesiones logrando así mejorar la atención y concentración de los niños y niñas, además estos tienen una participación activa en el desarrollo de la sesión de aprendizaje. Las docentes comparten experiencias de aprendizaje a fin de mejorar sus experiencias y practicas pedagógicas.	El 100% de las docentes hacen uso de juegos y materiales educativos en sus sesiones de aprendizaje.	Reuniones de coordinación. Talleres de elaboración de materiales educativos. Taller de aplicación de juegos didácticos. Reuniones para compartir y evaluar las actividades realizadas. Reuniones para seleccionar y elaborar material.	Directora Docentes	Docentes Directora  Textos Revistas Medios electrónicos Informes de investigación
Desarrollar un programa experimental de juegos y materiales educativos en el proceso de aprendizaje enseñanza del área de matemática.	Las docentes elaboran un programa educativo basado en juegos y uso de materiales educativos, para su posterior implementación en las sesiones de aprendizaje. Las docentes hacen una selección de estrategias y materiales para favorecer aprendizajes en los niños y niñas. Hacen una selección de capacidades y competencias que desean lograr con los niños y niñas.	El 100% de las docentes participa de manera activa en la búsqueda de estrategias y elaboración de materiales educativos.	Elaboración de sesiones de aprendizajes. Selección de capacidades y competencias. Selección de juegos y materiales educativos. Taller de uso de materiales y aplicación de juegos.	Directora Docentes	Docentes Directora  Textos Revistas Medios electrónicos Informes de investigación
Realizar acciones de difusión sobre la utilización de juegos y	Realizar actividades donde se difunda la importancia del juego y el uso de materiales educativos en el logro de aprendizajes significativos en el área de	El 100% de las docentes comparte	Sistematización de la experiencia. Difusión de los	Director Subdirector	Docentes Directora



materiales educativos que ayuden a lograr aprendizajes significativos en el área de Matemática.	matemática, pues estos ayudan a que se despierte el interés de los niños y niñas, se motiva la participación y genera una mejor predisposición para participar de las actividades de aprendizaje. Las docentes después de realizar la experiencia la sistematizarán y harán un taller con docentes de otras instituciones educativas con la finalidad de resaltar la importancia de los juegos y los materiales didácticos en la consecución de aprendizajes.	experiencias de aprendizaje con docentes de otras I.E.	resultados mediante trípticos Realización de taller para docentes de otras instituciones educativas		Textos Revistas Medios electrónicos Informes de investigación Separatas
---	---	--	--	--	---

Desde una perspectiva de trascendencia, este proyecto pretende dar luces acerca del valor del juego y el uso de materiales como estrategias privilegiadas de aprendizaje y de intervención pedagógica con los niños y niñas, teniendo como intención la implementación sistemática del juego y uso de materiales en las diferentes sesiones de aprendizaje.

Un paso importante en el desarrollo del proyecto es hacer entender a las docentes sobre la gran importancia que tiene el juego en la consecución de aprendizajes significativos. Por eso se busca involucrar a todas ellas para que vayan aplicando juegos en el desarrollo de sus sesiones y así mismo elaboren material para favorecer el logro de aprendizajes significativos en el área de matemática. Respecto a los niños y niñas se busca que estos disfruten y aprenden mejor al tener la oportunidad de interactuar entre compañeros y compartir experiencias de aprendizaje de manera colectiva.

Respecto a la selección de los juegos y elaboración de material éstos se construirán aprovechando materiales de oficina, materiales reciclables y de bajo costo económico. Así que lo económico no sería un obstáculo para la realización del proyecto. Buscaremos recrear los juegos para enriquecer el proyecto, haremos que los niños y niñas elaboren sus propias reglas en los juegos, pues esto le permitirá asimilar mejor los aprendizajes, consolidarlos y darles funcionalidad. Esto hará que el aprendizaje de los niños y niñas se sustenten sobre la base de la actividad y la experiencia de su realidad.

En el proyecto el rol de la docente debe ser el de diseñar experiencias de aprendizaje que acerquen al conocimiento, desarrollen competencias y capacidades, que provoquen gusto y placer por el saber y el conocer, que sistematicen y ofrezcan oportunidad de aplicarlo. Desde esta perspectiva, el juego y el uso de materiales debe convertirse en una estrategia y recurso didáctico importante, pues a través de él, el niños o niña desarrolla sus capacidades físicas, afectivas e intelectuales.

### **2.3. Actividades**

- Búsqueda de información sobre materiales y juegos educativos
- Selección de información.
- Elaboración de materiales y selección de juegos.
- Diseño de actividades de aprendizaje considerando los materiales y juegos seleccionados.
- Aplicación de actividades en sesiones de aprendizaje.
- Compartir de experiencias de trabajo en aula con la aplicación de los juegos y los materiales.
- Evaluación de las actividades aplicadas con los niños y niñas.
- Sistematización de las experiencias en aula.
- Difusión de resultados obtenidos.
- Desarrollo de un taller de capacitación a docentes de otras instituciones educativas.

## Capítulo III.

### Evaluación

#### 3.1. Evaluación del Diseño de Plan de acción

La evaluación del plan está asociada al logro de los objetivos y en el cumplimiento de las actividades propuestas. Además, se debe constatar que se ha logrado mejorar en los aprendizajes de los niños y niñas, así como el lograr que haya mayor interés por las actividades de juego y uso de materiales educativos. Las docentes deben utilizar juegos y preparar materiales para el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje, ya que ello haría las actividades educativas más entretenidas y se lograrían aprendizajes significativos.

Se debe revertir la problemática identificada, es decir cambiar la postura de las docentes que no utilizan los juegos y hacen uso de materiales como estrategia y recurso para promover el logro de aprendizajes significativos, y por el otro lado los niños y niñas deben participar en las sesiones de aprendizaje de manera activa y divertida, manipulando material y comunicando sus experiencias de trabajo en diferentes niveles de lectura y escritura.

Desde mi experiencia personal y basándome en las actividades desarrolladas puedo decir que los niños y niñas disfrutaban mucho cuando juegan en clase, pero también los docentes deberíamos empezar a entender que el juego no sólo se debe utilizar como una estrategia para motivar o entretener al niño y niña, sino que se debe aprovechar como una estrategia que favorezca el aprendizaje, ya que en él se ponen de manifiesto capacidades como la atención, comunicación, la resolución de problemas, etc.

Realizando el análisis de fortalezas y debilidades y respondiendo a la pregunta: ¿Qué elementos favorecen o desfavorecen el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en el área de matemática?

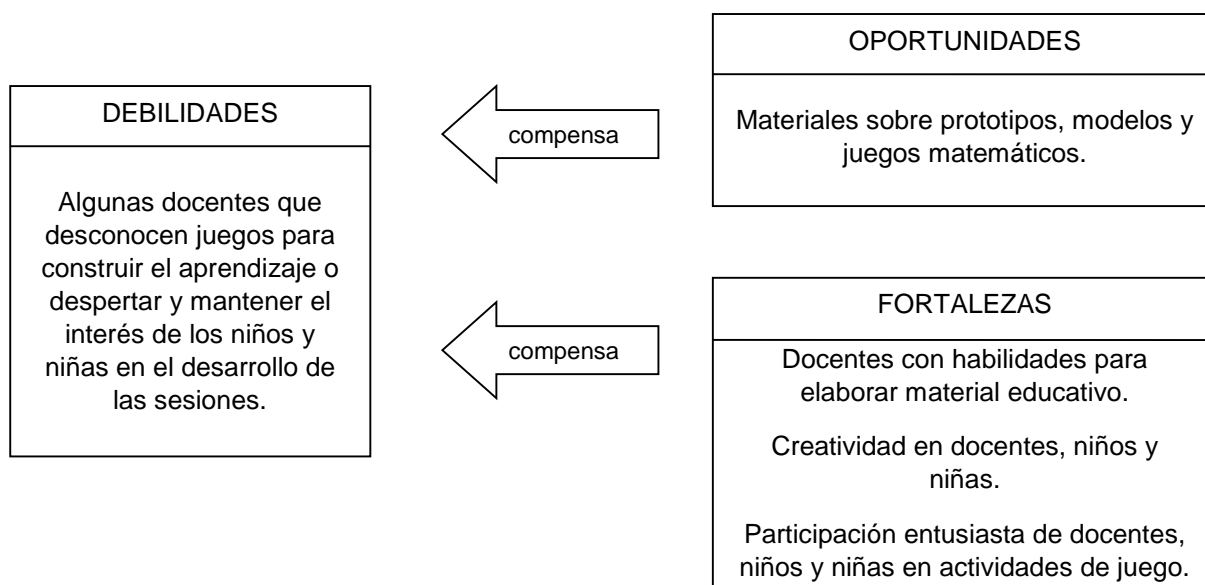
FORTALEZAS	DEBILIDADES
✓ Docentes, niños y niñas que trabajan en equipo.	✓ Algunas docentes que desconocen juegos para construir el aprendizaje o despertar y mantener el interés de los
✓ Docentes con habilidades para elaborar material educativo.	

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Creatividad en docentes, niños y niñas.</li> <li>✓ Participación entusiasta de docentes, niños y niñas en actividades de juego.</li> <li>✓ Docentes capacitadas en el nuevo enfoque educativo.</li> </ul>	<p>niños y niñas en el desarrollo de las sesiones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Apatía y temor hacía las actividades de aprendizaje.</li> <li>✓ Docentes que improvisan y no optimizan el tiempo.</li> <li>✓ Docentes que no manejan herramientas informáticas.</li> </ul>
--	--

Respecto al análisis de oportunidades y amenazas y respondiendo a la interrogante: ¿Qué situaciones se les presentan a los niños y niñas para ser aprovechadas por ellos o que son un peligro para ellos?

OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Materiales sobre prototipos, modelos y juegos matemáticos.</li> <li>✓ El acceso a herramientas informáticas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Influencia negativa de los medios de comunicación: juegos de Internet.</li> <li>✓ Duplicidad laboral de docentes haciendo que éstos descuiden sus actividades, descuidando la preparación de materiales y la planificación de actividades lúdicas.</li> </ul>

Para la solución a la problemática encontrada y haciendo un balance de las posibilidades reales tenemos:



<b>DEBILIDADES</b>
Apatía y temor hacia las actividades de aprendizaje.

← compensa

<b>OPORTUNIDADES</b>
Materiales sobre prototipos, modelos y juegos matemáticos.
El acceso a herramientas informáticas.

← compensa

<b>FORTALEZAS</b>
Creatividad en docentes, niños y niñas.
Participación entusiasta de docentes, niños y niñas en actividades de juego.

<b>DEBILIDADES</b>
Docentes que improvisan y no optimizan el tiempo.
Docentes que no manejan herramientas informáticas.

← compensa

<b>OPORTUNIDADES</b>
Materiales sobre prototipos, modelos y juegos matemáticos.
El acceso a herramientas informáticas.

← compensa

<b>FORTALEZAS</b>
Participación entusiasta de docentes, niños y niñas en actividades de juego.
Docentes capacitadas en el nuevo enfoque educativo.

<b>AMENAZA</b>
Influencia negativa de los medios de comunicación: juegos de Internet.

← compensa

<b>OPORTUNIDADES</b>
El acceso a herramientas informáticas.

← compensa

<b>FORTALEZAS</b>
Docentes, niños y niñas que trabajan en equipo.
Participación entusiasta de docentes, niños y niñas en actividades de juego.

<b>AMENAZA</b>
Duplicidad laboral de docentes haciendo que éstos descuiden sus actividades de maestros.

← no compensa

<b>OPORTUNIDADES</b>
El acceso a herramientas informáticas.

← no compensa

<b>FORTALEZAS</b>
Docentes capacitados en el nuevo enfoque educativo.
Participación entusiasta de docentes, niños y niñas en actividades de juego.

La solución a la problemática presentada y de acuerdo al análisis y balance realizado exige que todos los integrantes de la comunidad educativa muestren un involucramiento activo, proponiendo y ejecutando actividades orientadas a la implementación de las actividades propuestas. Las docentes principalmente debemos asumir un rol más activo en las aulas, dando tiempo y ejecutando actividades de manera entretenida para los niños y niñas, así como la elaboración de material educativo que resulte ser motivar, de esa manera podremos revertir la situación presentada y validar la aplicación del plan de acción.

La aplicación de esta propuesta de trabajo ayudará a los niños y niñas a mejorar sus habilidades en cuanto al área de matemática, a tener una mejor disposición frente a las actividades de aprendizajes, a mejorar en su proceso de adaptación y socialización, y en las docentes les ayudará a mejorar en su práctica pedagógica apropiándose de nuevas estrategias y recursos para el logro de aprendizajes significativos con niños y niñas.

La evaluación de la propuesta se hará teniendo en cuenta lo siguiente:

- Cada actividad, sesión y tarea realizada será evaluada y orientará la toma de decisiones para el mejoramiento de las actividades siguientes.
- Al terminar el proyecto se hará una evaluación de los logros obtenidos.
- Se evaluará de manera periódica y real del logro de objetivos y metas previstas.
- Se valuará la utilización de los recursos humanos, materiales, financieros y técnicos.

## Capítulo V.

### Conclusiones y Recomendaciones

#### 5.1. Lecciones aprendidas

Entre los aprendizajes resaltantes de la implementación del plan de acción se puede señalar que:

- La utilización de juegos y materiales educativos despierta el interés de los niños y niñas y favorece el desarrollo de su pensamiento, así como el de las habilidades sociales para relacionarse de una mejor manera.
- El espacio de interacción entre las docentes genera un mejor clima institucional, propiciando el aprendizaje cooperativo y la ayuda mutua en la solución de los problemas institucionales. Las docentes se comprometen de manera activa en la búsqueda de soluciones e implementación de actividades para favorecer y mejorar los aprendizajes de los niños y niñas
- Los niños y niñas disfrutaban de las sesiones de aprendizajes cuando en estas se hace uso de juegos y materiales educativos. De esa manera tienen una participación más activa en el desarrollo de las sesiones. Esto hace que las docentes asuman un rol de mediadoras en los aprendizajes de los niños y niñas.
- Es necesario conocer el desarrollo biológico, psicológico y social del niño y niña de esa manera tendremos una mejor comprensión de sus comportamientos y podremos realizar actividades de intervención adecuadas.
- Es necesario sistematizar las experiencias de aprendizaje, pues esto ayudará a mejorar la propuesta y realizar una intervención más efectiva y acorde a las necesidades e intereses de los niños y niñas.

## **5.2. Conclusiones**

La puesta en marcha del presente plan nos permite arribar a las siguientes conclusiones:

- Las docentes en su mayoría no utilizan el juego y hacen poco uso de materiales como estrategias para lograr aprendizajes significativos en los niños y niñas, especialmente en el área de matemática.
- Desde el punto de vista del desarrollo cognitivo y afectivo del niños y niña se hace necesario que las docentes realicen actividades lúdicas (juegos) y de uso de material concreto en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje, logrando de esa manera despertar el interés de los niños y niñas y así favorecer también su creatividad y el desarrollo de habilidades sociales.
- Mediante la aplicación del juego y el uso de material educativo en las sesiones de matemática se logra despertar el interés de los niños y niñas, haciendo que estos se sientan contentos y entusiasmados por aprender.
- El juego y los materiales educativos son una estrategia y un recurso valioso en el aprendizaje de los niños y niñas, pues les ofrece al niño o niña y docente maneras divertidas y creativas para el logro de aprendizajes significativos.
- Los niños y niñas juegan por el placer, participan de manera activa en los juegos, lo hacen de manera natural y no necesariamente por conseguir un premio. Por eso los materiales deben ser la atracción e invitar a las actividades de juego.
- El juego favorece la participación de todos los niños y niñas, de los más tímidos, así como de los más expresivos, mediante el juego no se excluye a ningún niño o niña, por el contrario, le ofrece oportunidades de socialización y adaptación.
- El juego es una actividad natural de los niños y niñas que les proporciona placer, satisfacción y diversión, convirtiéndose así en una actividad motivadora que debería ser aprovechado por las docentes para desarrollar actividades lúdicas que apunten al logro de aprendizajes significativos.

## **5.3. Recomendaciones**

- En la institución educativa se debe promover el uso del juego y materiales como estrategia de aprendizaje y recursos que ayuden a lograr aprendizajes significativos que fortalezcan las capacidades y competencias de los niños y niñas.



- El desconocimiento de estrategias y materiales para favorecer el aprendizaje de los niños y niñas, por parte de las docentes, hace necesario que desde la institución educativa se realicen capacitaciones orientadas a valorar la utilidad del juego como estrategia de aprendizaje y la elaboración de materiales educativos.
- Las docentes debemos sistematizar las actividades de juego y el uso de materiales, a fin de que puedan ser utilizadas en realidades similares, así como también se puedan hacer las mejoras necesarias.
- Es necesario favorecer el intercambio de ideas de las docentes, mediante la ejecución de reuniones de coordinación, selección y elaboración de material para aplicarlo en las diferentes sesiones de aprendizaje.
- Se debe tener claro que al seleccionar los materiales y juegos estos deben responder a los intereses de los niños y niñas, además los materiales deben estar en lugares visibles para que todos los niños y niñas puedan acceder a ellos.

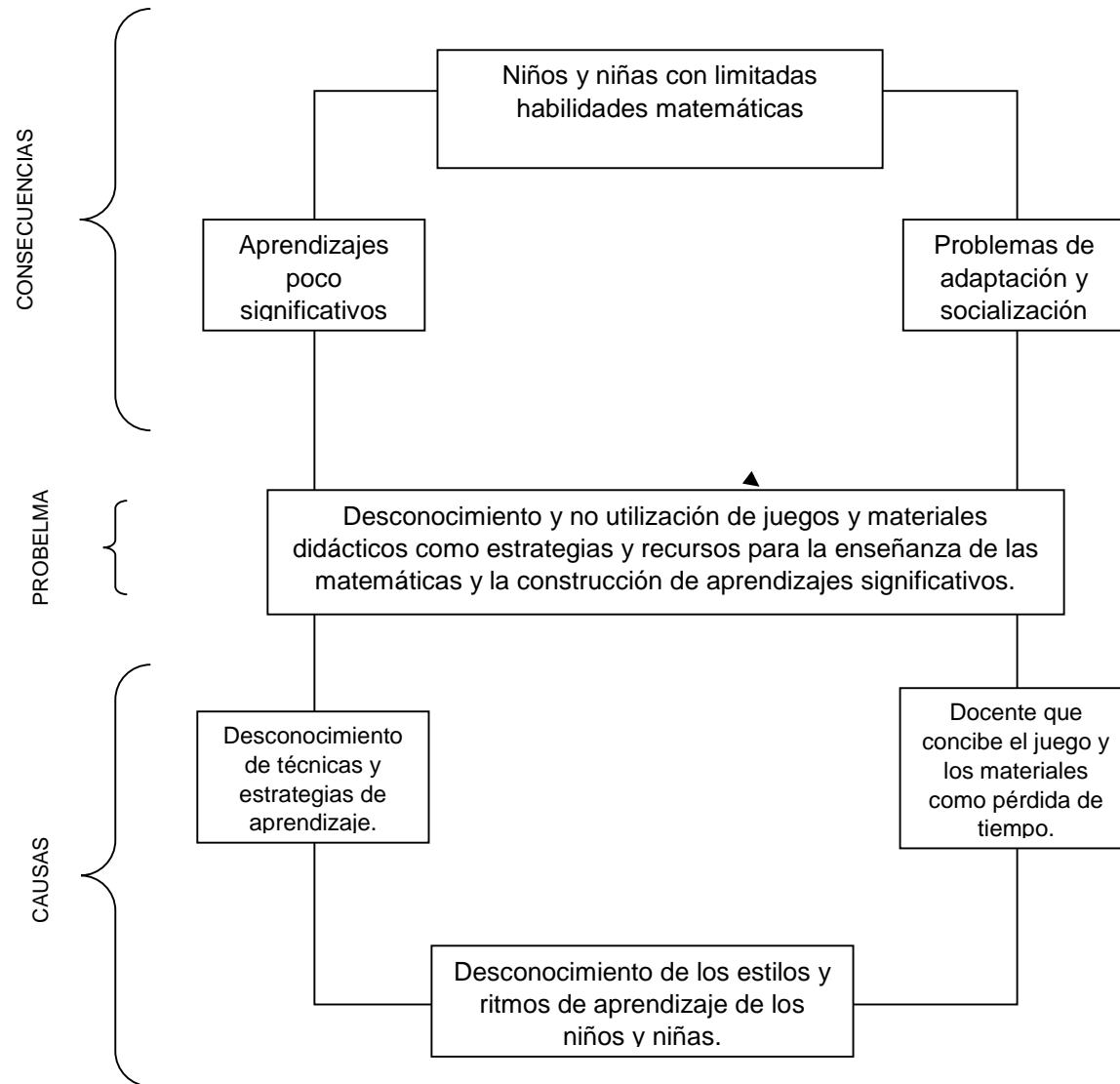
## Referencias Bibliográficas.

- Ausubel, D. P. (1976). *Descripción: Psicología educativa. Un punto de vista cognitivo.* . México: Trillar.
- Caba, B. (1 de Mayo de 2004). *De Jugar con el Arte al Arte de Jugar... Un proceso lúdico creativo.* Recuperado el 20 de Abril de 2018, de <https://proyectolanuevatierra.com>: <https://proyectolanuevatierra.com/biblio/files/original/b5086e201f49f2fb1c65401eab12df30.pdf>
- Calero, M. (2003). *Educación jugando.* México: Alfaomega.
- Glanzer, M. (2000). *El juego en la niñez.* Buenos Aires. Argentina: Aique.
- Hughes, P. (2006). *El juego: Su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente.* México: Trillas.
- Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens.* Buenos Aires: Emecé.
- López, A. (2012). *Las matemáticas de en el pre escolar.* Barcelona, España: Paidós.
- MINEDU. (2012). *Favoreciendo la actividad autónoma y juego libre de los niños y niñas de 0 a 3 años. Guía de orientación.* Lima: Ministerio de Educación.
- MINEDU. (2017). *Diseño Curricular de Educación Básica.* Lima: Ministerio de Educación.
- Pérez, R. (1995). *Evaluación de programas y centros educativos.* Madrid: UNED.
- Piaget, J. (1985). *Seis estudios de Psicología.* Barcelona: Planeta.
- Quintanar, Luis y Solovieva, Yulia. (2005). Análisis neuropsicológico de los problemas de aprendizaje escolar. *Revista Internacional Magisterio*, 26-30.
- Torres, J. A. (2003). *Enseñanza y aprendizaje en la Educación Física escolar.* México: Trillas.
- Vygotski, L. (1996). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.* Barcelona: Grijalbo Mondadori.

## 6. Anexos

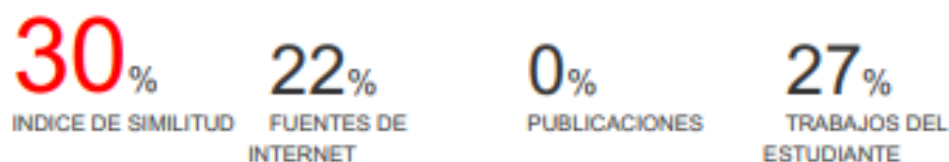
### Anexo N° 01

#### CAUSAS Y CONSECUENCIAS



## Importancia de los juegos y materiales educativos para el aprendizaje de las matemáticas en el nivel inicial.

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote</b> Trabajo del estudiante	<b>14%</b>
<b>2</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>dspace.unitru.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>www.readbag.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.utm.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repository.javeriana.edu.co</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>de.slideshare.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>

9	<a href="http://juegoyespacio.blogspot.com">juegoyespacio.blogspot.com</a> Fuente de Internet	1%
10	<a href="http://repositorio.unsa.edu.pe">repositorio.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
11	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	1%
12	<a href="http://sardis.upeu.edu.pe">sardis.upeu.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
13	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
14	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1%
15	<a href="http://www.estadosgerais.org">www.estadosgerais.org</a> Fuente de Internet	<1%
16	<a href="http://fido.palermo.edu">fido.palermo.edu</a> Fuente de Internet	<1%
17	Submitted to Universidad de Almeria Trabajo del estudiante	<1%
18	<a href="http://es.slideshare.net">es.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1%
19	<a href="http://pirhua.udep.edu.pe">pirhua.udep.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%

20	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1%
21	repositorio.minedu.gob.pe Fuente de Internet	<1%
22	studylib.es Fuente de Internet	<1%
23	www.grade.org.pe Fuente de Internet	<1%
24	Submitted to Universidad Marcelino Champagnat Trabajo del estudiante	<1%
25	recreacion703.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
26	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1%
27	Submitted to Colegio Sebastián de Benalcázar Trabajo del estudiante	<1%
28	www.scribd.com Fuente de Internet	<1%
29	Submitted to Fundacion Universitaria Juan de Castellanos Trabajo del estudiante	<1%
30	rmlconsultores.com Fuente de Internet	<1%

---

Excluir citas      Activo      Excluir coincidencias      < 15 words  
Excluir bibliografía      Activo