

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**Estrategias metodológicas en el nivel inicial**

**Trabajo académico.**

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional de Educación Inicial

**Autora.**

**Gladis Endy Campoverde Guerrero**

**Jaén – Perú**

**2019**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### Estrategias metodológicas en el 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 en el nivel inicial

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

Gladis Endy Campoverde Guerrero (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**

Chincha, a veintisiete días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio José Pardo y Bareda, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, a los coordinadores de programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Oscar Galindo 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 en el nivel inicial**, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a) **CAMPOVERDE GUERRERO GLADIS ENDY**

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 18

Por tanto, **CAMPOVERDE GUERRERO GLADIS ENDY**, queda apto(a) 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 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 Galindo La Rosa Feijoo  
Presidente del Jurado

  
Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena  
Secretario del Jurado

  
Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado

## **DEDICATORIA**

“A Dios, por darnos la vida y permitirnos la posibilidad de conducir a los niños y niñas en el camino de la educación formal, que los llevará a sentar las bases de un futuro mejor.”

## ÍNDICE.

DEDICATORIA.	5
ÍNDICE.	6
RESUMEN	8
ABSTRACT.	9
INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO I	12
LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	12
1.2. Tipos de Estrategias Metodológicas	12
1.2.1. Método heurístico	12
1.2.2. El debate como método de aprendizaje	13
1.2.3. El método de descubrimiento	13
1.2.4. El método del juego	13
1.3. Contexto	14
1.4. Estudios Y Fundamentos	14
CAPÍTULO II	17
ENFOQUES CONCEPTUALES	17
2.1. Actividades de Aprendizaje	17
2.2. Aprendizaje humano	17
2.3. Teorías Acerca de las Actividades del Proceso de Aprendizaje	18
2.3.1. Inicios del aprendizaje	18
2.3.2. Proceso de aprendizaje	18
2.4. Teoría Acerca del Aprendizaje Matemático	20
2.5. Elementos que Dificultan el Aprendizaje de las Matemáticas	21
2.6. Principios Pedagógicos de las Matemáticas	21
2.7. Estrategias Lúdicas	22
2.7.1. Estrategias lúdicas	22
2.7.2. Teorías sobre las estrategias lúdicas	23

2.8. Las Acciones Lúdicas	24
2.8.1. El juego	24
2.8.2. Las reglas de juego	26
2.8.3. ¿Qué características deben tener los juegos didácticos?	27
CONCLUSIONES	28
REFERENCIAS CITADAS	30

## **RESUMEN**

En la actualidad el estudio y la investigación que se realizan por medio de estrategias metodológicas, que son esenciales para desarrollar un mejor aprovechamiento, se ha vuelto un éxito, por la cual casi todos los y las docentes se preocupan por realizar una variedad de cursos y estudios que conlleven al mejoramiento de los aprendizajes de los educandos, fortaleciendo sus capacidades. La presente investigación monográfica intitulada “Estrategias Metodológicas en el nivel Inicial”, en la que consideramos que: enfoques, perspectivas y métodos que van íntimamente con el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial. De manera que dichas estrategias se van adaptando para cualquier área, y conseguir los resultados propuestos en el corto y largo plazo.

**Palabras Claves:** Estrategias, aprendizaje, lúdico, juego, teoría

## **ABSTRACT.**

In the current state of the study and research carried out through methodological strategies, which are essential to develop a better benefit, if there is success, for which case all the teachers are concerned with carrying out a variety of courses and studies that lead to the improvement of the apprentices' learning, strengthening their capacities. The present monographic investigation entitled “Methodological Strategies at the Initial Level”, in which we consider: approaches, perspectives and methods that are intimately connected with the learning of students at the initial level. In a way that these strategies are adapted to any area, and to achieve the proposed results in short and long term.

**Keywords:** Strategies, learning, play, game, theories.

## INTRODUCCIÓN

Los métodos son medios que tienen como fin último, el potenciar las cualidades que van de la mano con el proceso de aprendizaje en sí. El acercarse a los modelos de la enseñanza y aprendizaje, así como lo señala Bernal (1990), y es que docente la forma y el fondo de la problemática de cada alumno, aquella deviene de los conocimientos a priori, y de una serie de modelos y formas, ejemplos empleados por los sujetos en cuestión.

Saber y conocer son modelos para ser aplicados en pos de un mejor rendimiento, que permitirá que, en los alumnos con mayores dificultades funcione de manera adecuada el método. Tan así es, que se les preste más y mayor atención y tiempo a estos.

Los grandes problemas que enfrenta la sociedad en el sector educación, es que los alumnos presentan dificultades en el aprendizaje, y estos se dan por una serie de factores externos e internos; siendo así que, tienen limitaciones para contar, asociar, agrupar objetos, relacionar objetos con cifras, etc.

### **Objetivo General**

Desarrollar competencias de aprendizaje mediante un nuevo “método pedagógico”, para que los niños desarrollen sus capacidades y habilidades en el proceso de aprendizaje. Es decir, que los niños y niñas encuentren en el aula un espacio de libertad y aprendizaje constante, siendo ellos los protagonistas.

### **Objetivos Específicos o Tareas Específicas**

- Diagnosticar el estado de aprendizaje de los educandos, para construir y aplicar nuevos métodos que ayuden a que cada alumno asuma su rol de estudiante.

- Sistematizar los fundamentos pedagógicos que permitan desarrollar competencias y habilidades para que cada niño o niña desarrolle su formación en relación con su entorno.
- Determinar los criterios que se tendrán en cuenta para desarrollar y aplicar un nuevo método pedagógico, donde lo lúdico sea un instrumento que permita a potenciar y recrear las capacidades de los alumnos que se inician en el mundo de la educación.

Finalmente, no sin antes señalar que esta monografía responde, a mi humilde intención de comprometerme cada vez más con el proyecto educativo nacional; es por eso que no me queda sino agradecer a la institución (UNT) y a todos los docentes quienes estuvieron presentes durante mi proceso de formación, permitiéndome adquirir más herramientas pedagógicas y metodológicas para contribuir en una de los aspectos más importantes como lo es la educación. También agradecer a mis familiares, a Dios, a mis colegas y demás personas que tendrán la oportunidad de leer y analizar en detalle las estrategias metodológicas que desarrollaré en la presente monografía.

## CAPÍTULO I

### LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

#### 1.1. Concepto de Estrategias

Para enfrentar los desafíos y los retos, que nos conduzcan a la mejora del aprendizaje de los alumnos, se debe dar prioridad principalmente al ser humano, especialmente será el docente quien potencie las cualidades y habilidades que promuevan el desarrollo de los estudiante, tanto en el ámbito personal como el en colectivo.

El conjunto de actividades planeadas permitirá la construcción de nuevos conocimientos. Por lo tanto, se describen los medios que contribuyen al proceso de nuevas habilidades que desarrollarán dentro de una determinada cultura.

Como lo señala Schuckermith, que: “las estrategias metodológicas se dan acorde con las habilidades de los educandos, estas se vinculan al aprendizaje significativo con lo que se denomina el aprender a aprender”. Schuckermith (1987)

#### 1.2. Tipos de Estrategias Metodológicas

##### 1.2.1. Método heurístico

La heurística, no es sino el modo por el cual se da la discusión; por lo que es su objetivo es señalar el camino que nos conduzca al contenido final, que es enseñar. Razón por la cual el docente realiza las interrogantes vinculadas a develar a las certezas del asunto en cuestión.

### **1.2.2. El debate como método de aprendizaje**

Significa que los alumnos logren desarrollar su propio aprendizaje; es decir que sean ellos mismos lo realicen mediante el proceso de aprendizaje constante, pueda así: investigar, experimentar, ensayar y errar reflexionar y discernir, etc.

### **1.2.3. El método de descubrimiento**

Esto es, que los alumnos tienen el derecho irrestricto a la participación de aprendizaje en general sean cual sean estas: planificando, ejecutando y evaluando el proceso de aprendizaje que no solo se da en el aula, sino en su entorno, adecuándose a un modelo de enseñanza flexible, abierta, sin orden característico, trabajando comportamientos generales, quedando siempre la apertura y la posibilidad de aprender cada día más.

De manera que, los alumnos se involucren en el debate legítimo y constructivo; es decir, se dan las situaciones en las que la exploración dé paso a la investigación; es así como los alumnos se convierten en protagonistas del proceso mismo del aprendizaje y enseñanza.

### **1.2.4. El método del juego**

El juego como método tiene como objetivo principal, y es que los alumnos descubran nuevos conocimientos y habilidades; es decir, el juego cumple un rol de aprendizaje mediante actividades lúdicas, donde, además, interactúan y pueden trabajar en equipo. Naturalmente la supervisión de profesor es clave, ya que no puede dejar que solo se quede la actividad en puro juego, sino que se establezcan límites, como reza el dicho popular “no todo es juego”.

Ahora bien, toda actividad lúdica debe estar delimitada en lo relativo a la edad de los alumnos, esto porque no todo juego puede ser aplicado a alumnos de edades

distintas, es ahí donde el docente debe calibrar y saber elegir qué juego corresponde a la edad de los alumnos.

### **1.3. Contexto**

El Perú es uno de los países que va a la cola en cuanto a educación se refiere; es de común conocimiento que el Estado invierte un pequeño porcentaje en esta área importante de los ciudadanos. Por décadas se ha intentado resolver el problema de la educación; sin embargo, no se han dado las condiciones adecuadas para crear un sistema educativo que nos coloque dentro de los primeros lugares; al contrario, cada vez más se agudiza el problema, ya sea por cuestiones, básicamente, por políticas de un Estado que no sigue El Plan de Educación Nacional, que es un documento donde se esbozan las principales directrices para mejorar en educación, a corto y largo plazo.

### **1.4. Estudios Y Fundamentos**

Domingo, M. (2009), manifiesta en su investigación de tesis doctoral que: “la construcción significativa del conocimiento matemático desde una perspectiva sociocultural. Presentada a la Universidad de Vic, España”.

Domingo analizó la relación entre docentes y estudiantes, así como la forma de abordar los problemas que se presentan en el proceso de aprendizaje. Esto significa que se deben desarrollar metodologías que ayuden a los alumnos a experimentar un aprendizaje más dinámico e interactivo.

Méndez (2002) afirma que: “la importancia de la planificación de estrategias basadas en el aprendizaje significativo en el rendimiento de las matemáticas en el séptimo grado de la Unidad Educativa Nacional Simón Bolívar, presentada en la Universidad Nacional de Colombia”.

Reyes, Carmen. (2012), por su parte considera que “las estrategias son didácticas, y los juegos recreativos fungen un papel importante en el desarrollo de las habilidades básicas de aprendizaje de los estudiantes de la I.E San Juan de Chota-Perú: Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Cajamarca-Perú”.

En las conclusiones, se destaca que los juegos y estrategias didácticas utilizadas en el desarrollo de las sesiones de las matemáticas son muy importantes, porque facilitan el aprendizaje de los niños y niñas. Sin embargo, se encontró que los docentes de la especialidad, no están del todo preparados para elaborar sus estrategias lúdicas y crear juegos innovadores.

Cardoso, Rosan (2010), indica que “el uso de estrategias lúdicas y juegos recreativos en el aprendizaje de las matemáticas-Perú generan mayor atención y gusto por las matemáticas”. Tesis de Maestría, UNPRG.

La investigación es de tipo cuantitativa y tiene como propósito determinar el uso de los juegos recreativos en el aprendizaje de las matemáticas. El estudio tuvo como unidad de análisis a los estudiantes de la I.E San José de Chiclayo, en ella se aplicaron instrumentos de observación, encuestas, test y entrevistas.

Subrayándose así, que los juegos recreativos y estrategias didácticas, facilitan y optimizan el desarrollo de las actividades, brindándoles a los alumnos para que: experimenten, indaguen, construyan, y se apropien de nuevos saberes. Por lo que nuestra está orientada a la elaboración de procedimientos, y a su ejecución. Además, consideramos que una propuesta con insumos y herramientas estratégicas para su logro.

Díaz, Emilia. (2011) señala que el “uso de estrategias didácticas en el desarrollo del pensamiento lógico en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E 27

de diciembre- Lambayeque-Perú”. Tesis de Maestría, Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación-UNPRG.

En las conclusiones, enfatiza la autora, que la aplicación de estrategias didácticas apoyada en los recursos y materiales propios del lugar, donde se desarrollan las actividades educativas es clave para ejecutar las habilidades de solución de conteo, agrupación de cifras, sumas y restas.

Domínguez & Robledo, (2009) señala que “la influencia de la aplicación del plan de acción jugando con las matemáticas basado en la metodología activa en el logro de capacidades del área de matemáticas de los/as estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la I.E PNP Bacilio Ramírez Peña”. Tesis de Maestría. Universidad César Vallejo-Piura.

## CAPÍTULO II

### ENFOQUES CONCEPTUALES

#### 2.1. Actividades de Aprendizaje

El aprendizaje es la vía por la cual se encuentran y descubren nuevas habilidades, conjunto de conocimientos diversos, y además se incentivan valores positivos (éticos), que es el fin y el objetivo del estudiar; y es por ello que se abren las puertas del conocimiento al propio razonamiento más estructurado, y cultivar la actividad de analizar desde varios puntos de vista, así se ponen en marcha una serie de teorías del aprendizaje, es así como el aprender dinamiza las neuronas que son las encargadas de procesar todo tipo de aprendizaje.

De manera que el proceso de aprendizaje está íntimamente ligado con la educación y el desarrollo integral de cada educando. De modo que el hecho de aprender no solo interesa a la educación sino a la neurosociología, como a la psicología educacional y por supuesto a la pedagogía. (Loughlin y Suina, 2002). Quien considera, que el aprendizaje es un proceso lento en el que se van adquiriendo habilidades, donde no solo se las va adquiriendo, sino desarrollando nuevas estrategias en el proceso del conocimiento.

#### 2.2. Aprendizaje humano

El saber es adquirir, procesar, comprender todo lo impartido en clase; esto significa que, en el proceso de aprendizaje se adaptan al contexto cultural y social. El saber cómo aprendizaje, implica, necesariamente, cambios en la percepción de la realidad de cada ser humano; cambios que se generan por los estímulos y respuestas a ciertas cuestiones esenciales que cada individuo se hace. (Gore, 2006), quien considera que el individuo en el proceso de aprendizaje ha llegado a ser este punto determinante que trasciende a las mismas especificaciones de las ramas de la evolución, esto significa tener una mirada diferente del entorno. De manera que, tras el aprendizaje de nuevos aspectos, los seres humanos logran tomar distancia (autonomía) de su entorno

contextual, es más, tienen la capacidad de transformarlo, pero lo que no puede es aislarse de su entorno porque es lo que lo constituye.

## **2.3. Teorías Acerca de las Actividades del Proceso de Aprendizaje**

### **2.3.1. Inicios del aprendizaje**

En la antigüedad, desde que se inició el proceso de aprendizaje, por decirlo de alguna manera, siendo el objetivo de tal aprendizaje de adaptarse a su entorno, por ejemplo los primeros habitantes tuvieron que realizar el proceso de indagación del entorno de su tribu; esto les permitió hacer la distinción entre los animales y las plantas, los cuales les proporcionaba alimentos y abrigos; descubrir el sentido de la ubicación respecto a su hogar; naturalmente en este primer momento de la evolución, el ser humano no lo había desarrollado y no lo necesitaba, el estudio como hoy lo entendemos, y es además un deber. Como lo señala (Donjan, 2008), surge así la idea de organización, y se inicia el proceso del conocimiento como algo necesario. Se da por ello, el interés de agrupar y cambiar, correlacionándolos así, en formas cada vez más concentradas; por ejemplo, la Geografía para poder ubicarse y delimitar su territorio, y otros tipos de conocimientos en general, como la Química que poco a poco se fue reestructurando en el tiempo.

### **2.3.2. Proceso de aprendizaje**

Como es sabido, el ser humano se desarrolla en un contexto cultural, y es ahí donde individualiza su modo de entender, y ver el mundo de la vida. (Domjan, 2008), quien considera que los procesos cognitivos son individuales, hecho que refleja, que cada ser humano, sea quien el mismo elabore su propia imagen del mundo, estos elementos son: hechos, conceptos, valores y los procedimientos, es decir, se reconstruye una nueva categorización del entorno (conocimientos), con la novedad que se pueden aplicar fuera del entorno, en los diferentes contextos y situaciones de la vida misma. Por lo que el saber, no solo es un proceso de memorización de datos, como se solía practicar como método pedagógico antes de la reforma educativa, y que a pesar de ello se sigue practicando, dando resultados negativos. Sin embargo, no se puede

demonizar a la memoria porque sí, lo que intento plantear, es que lo que se ha cuestionado el método y la forma cómo se ha usado la memoria en el proceso de aprendizaje, ello conlleva a desarrollar otras actitudes mentales como el conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y ponderar, todo esto es un proceso de aprendizaje, y es la propuesta que intento plantear en esta monografía, hacer que los alumnos sepan ellos mismos desarrollar y potenciar sus cualidades cognitivas como el lenguaje. (Parieto-Temporo-Occipital).

Ahora bien, el aprendizaje como proceso genera cambios estructurales en el cerebro, esto significa a nivel neuronal (nuevos formatos), ello nos da una clara idea que cada alumno va formando su propio contexto o idea de mundo y de su cultura, los cambios en el cerebro se dan en ambos hemisferios del cerebro, se podría decir apoyándonos en el lenguaje de programación digital, es como formatear el cerebro con nuevos programas, más actuales y eficientes.

De manera que el aprendizaje es un proceso dinámico, como el devenir mismo de la vida, todo cambia nada es permanente, dentro del proceso progresivo cada quien (alumnos) va configurando su entorno en estrecha relación con los demás, porque todos compartimos una misma cultura de la cual somos parte y no podemos negarla. (Barca, 2002), considera que, en el supuesto negado, de que se den conocimientos previos (a priori), y que estos se dan como resultado de la experiencia, experiencia como vivencia de los hechos que se dan en la vida de cada ser humano. Esto implica que cada alumno o alumna tenga la disposición y voluntad de aprender algo nuevo cada día, la disponibilidad a la apertura y que esté en pleno uso de sus facultades.

En tal sentido, hay una serie de factores que están de una u otra forma vinculados, con lo ya expuesto línea arriba, en la que se dijo que el sujeto debe contar con una estabilidad emocional, que pueda tener apoyo material y por su puesto el tiempo necesario para dedicarle a los nuevos aprendizajes que vienen con las nuevas ideas y las cuales deben ser detenidamente reflexionadas para poder sacar conclusiones

con un nivel de certeza razonable. (Barca, 2008) considera que la enseñanza tiene como fin y objetivo alcanzar y descubrir nuevos conocimientos.

Los procesos de aprendizaje no es una cuestión unilateral, sino que es un abanico de estrategias y modelos cuando de aprender se trata. Esto nos lleva a pensar que los alumnos al recrear una serie de actividades cognitivas, que permiten que los alumnos permitan que sus mentes se abran constantemente a nuevos saberes. De manera que existen otras operaciones, ya señaladas, como, por ejemplo, tenemos la capacidad de almacenar datos, que implica una estructuración tanto semántica como sintáctica de los componentes del mensaje, estos son: palabras, íconos, sonidos, etc, donde se da un simbolismo que forman un sistema y que exige la puesta en marcha de las diferentes actitudes mentales, se sigue, que en este caso específico, los textos por su parte como fuente de información activan las competencias lingüísticas, finalmente las imágenes ayudan a activar la percepción de las cosas en el espacio donde se encuentran.

Así como la comprensión, que es un proceso que se va adquiriendo de diferentes formas y modos, esta actitud no hace sino ampliar su campo de conocimientos, así como obtener y desarrollar la capacidad de analizar, que al haber recibido tal información le ayuda a elaborar nuevos conocimientos.

#### **2.4. Teoría Acerca del Aprendizaje Matemático**

Barca señala que “los niños de edades tempranas poseen una considerable cantidad de conocimientos y estrategias informales de resolución, que les capacitan para enfrentarse con éxito a diversas situaciones que implican las operaciones aritméticas básicas (adición, sustracción, multiplicación y división). Estos conocimientos informales son adquiridos fuera de la escuela sin mediación del aprendizaje formal”. (Barca, 2002)

Por lo general se asume que un aprendizaje comprensivo de las matemáticas, implica que los alumnos conjeturen y realicen abstracciones, pero no

descontextualizadas de las propiedades matemáticas, debiendo justificar sus razonamientos en la que validen sus asertos, y discutan, cuestionen su modo de pensar.

Tradicionalmente se solían enseñar las matemáticas en torno a la realización de actividades memorísticas, enfatizando, especialmente, en los procesos de automatización, frente a los actos de razonamiento y comprensión.

## **2.5. Elementos que Dificultan el Aprendizaje de las Matemáticas**

Los procesos de investigación acerca del rol de los procesos afectivos en la enseñanza de las matemáticas, y su estimulación conlleva a pensar más sistemáticamente, es decir, de manera lógica.

De acuerdo con Schomme: “las creencias de los estudiantes acerca del conocimiento y el aprendizaje se relacionan con cinco dimensiones: el conocimiento es simple o complejo, cierto o tentativo; la habilidad para aprender es fija o adquirida; el conocimiento se adquiere rápida o gradualmente en el tiempo y una fuente del conocimiento es la autoridad o la razón”. (Schommer, 1999)

De acuerdo con Bandura, quien señala que: “la autoeficacia ha sido examinada con relación al comportamiento en varios dominios del conocimiento incluyendo el rendimiento académico. En general los resultados de las investigaciones apoyan las predicciones teóricas de que las perspectivas académicas elevadas son buenos predictores del rendimiento subsecuente y el enrolamiento en determinados cursos”. (Bandura 1997)

## **2.6. Principios Pedagógicos de las Matemáticas**

Lo que cuenta no es solo la buena intención del docente sino tener en claro los lineamientos y estrategias pedagógicas. Por eso, se debe considerar tener por delante los principios adecuados para un mejor proceso de aprendizaje.

Para esto, se debe recordar la teoría de Piaget: “no se puede ignorar que permanentemente el pensamiento del niño está desarrollándose, por eso, la educación no puede quedarse estática. Es necesario tener en cuenta las características principales de cada una de las etapas del desarrollo lógico, según esa base debe estar organizado el programa de estudios de matemática en cada año de la educación básica”.

## **2.7. Estrategias Lúdicas**

En este apartado se presentan algunas apreciaciones teóricas sobre las estrategias lúdicas.

### **2.7.1. Estrategias lúdicas**

Estrategia lúdica, como lo señala Mendoza “es una metodología de enseñanza de carácter participativo y dialógico, que intenta impulsar por el uso creativo, pedagógicamente y consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores”. (Mendoza, 2000)

De lo anterior se desprende que lo que luego sustenta Ramírez (2001. p. 40), quien expresa que, en los momentos pedagógicos actuales, se plantea el juego como una herramienta de gran interés en los procesos de aprendizaje, la implementación de metodologías lúdicas permite una participación activa y un disfrute en la adquisición de conocimientos reforzadores de cualquier actividad de aprendizaje de las matemáticas.

Mondeja señala que “quien sostiene que no hacer uso de lo lúdico y del juego parte del maestro(a), sería desaprovechar elementos fundamentales, los cuales van a alejar la visión reduccionista tradicional del aprendizaje en el aprendizaje; asimismo, no dispondrá de estrategias dinámicas e innovadoras en la construcción del conocimiento contextual”. (2003. p. 103)

La incorporación de estrategias del juego (lo lúdico) en el aprendizaje de las matemáticas, implica que los docentes inciten a los alumnos a poner en práctica integración vivencial y significativo, y que contemple la incorporación de nuevos aprendizajes, que les permita entender su cultura y su entorno.

### **2.7.2. Teorías sobre las estrategias lúdicas**

Lo lúdico (como juego pedagógico de aprendizaje) tiene que contar con objetivos claros, que le permitan tanto al docente como a los alumnos proponerse metas realistas, tanto al corto como a largo plazo, podemos, de este modo, considerar los siguientes objetivos:

En principio, se debe o debería intentar plantear el problema en el que se incluya la comprensión, razón por la cual el problema no puede ser simple ni simplificado. Además, se debe afianzar, con absoluta libertad, conceptos elementales. Es decir, donde lo más relevante es que se desarrollen estrategias, donde los alumnos logren trabajar en equipo; demás está señalar que se debe de tener especial cuidado con los alumnos de los primeros años, especialmente con aquellos que presentasen dificultades en el proceso de aprendizaje; es decir, asumir, que la educación se constituye como un proceso de aprendizaje para toda la vida, en la que los alumnos encuentran nuevas ideas que darán sentido a su vida; no se puede dejar de lado el seguir potenciando constantemente el aprendizaje, y mantener activa su creatividad, no solo a nivel intelectual, sino también el control de las emociones (sentidos); de lo que se trata, es que los alumnos encuentren en el aula un espacio donde puedan potenciar aquellas habilidades que se le hacen difícil activar, como por ejemplo las matemáticas.

García, señala que “en el mundo o en lo que se ha denominado espacios lúdicos de aprendizaje, en este espacio está en juego toda la capacidad sensorial de los educandos de los primeros años de educación básica; por lo que el docente debe

apertrecharse de los medios adecuados para estimular sus cualidades, y se encuentren consigo mismos, según lo indica”. (García, 2006)

## **2.8. Las Acciones Lúdicas**

Estas suelen constituir la fuente de donde se recrea el juego, tales acciones o actitudes no solo se deben dar porque sí, sino que sus resultados deben ser tangibles; eso nos indica que el juego está siendo bien organizado y cumpliendo con su propósito, de lo contrario se da como un simple ejercicio didáctico más, por la que las actividades lúdicas deben estimular la creatividad activa de cada educando, haciendo de esta manera al aprendizaje más ameno y que sea parte de la actividad de aprendizaje en el proceso de la educación. La actividad lúdica o juego deben de llevar a conseguir desarrollar la creatividad de los alumnos, supongamos en el siguiente ejemplo clásico: cuando un niño o niña arma un cubo, lo que ellos van a concluir es que esta figura está configurada de una serie de partes que juntas forman un serie ordenada y definida de colores diferentes e iguales en cada lado.

Ahora bien, el profesor o profesora de aula deben de tener presente que toda actividad lúdica es parte del proceso pedagógico, y no se debe centrar en lo lúdico como eje del aprendizaje, lo que sí es cierto es que se le debe dar un tiempo prudencial, y eso queda bajo la responsabilidad del profesor de aula.

### **2.8.1. El juego**

El juego como actividad de aprendizaje debe ser considerado como un elemento motivador, que permita al alumno que sea consciente que el aula es un espacio en el que se encuentra las herramientas adecuados para asumir el proceso de aprendizaje de manera amena y no imperativa, en el que además no solo recibe información (datos y más datos), sino que es un laboratorio en el que se prepara para vivir en la sociedad con valores, especialmente en relación con los demás, siendo más tolerantes, compasivos, responsables, solidarios, en definitiva en ciudadanos más humanos, con una identidad firme y segura. El juego como método de aprendizaje

permite a los alumnos canalizar sus conflictos internos, y enfrentar las situaciones críticas con decisión y sabiduría.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir nuevos aprendizajes, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica.

El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, necesidades, expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización.

El juego es un método de aprendizaje; pero este debe ser creativo para que el proceso de aprendizaje sea divertido. El aula es el espacio ideal para que se dé un aprendizaje a través del juego, siempre y cuando este sea controlado. De manera que, a través de los juegos didácticos en el proceso de aprendizaje, es posible lograr que los alumnos cultiven de hábitos de trabajo en equipo. Desde esta perspectiva, el trabajo pasa a ser una actividad lúdica, que refuerza las obligaciones de los estudiantes sin aplicar métodos correctivos, que no hacen sino generar traumas en la psicología de los alumnos.

Lo primordial es conocer nuevas e innovadoras estrategias que logren estimular el aprendizaje entre los alumnos; esto permitirá que las matemáticas, por ejemplo, sean asimiladas con receptividad creativa por parte de los alumnos. Por los que es una constante y un reto para los maestros, estar innovando constantemente nuevas estrategias de juegos, con el objetivo de hacer de la enseñanza una sana costumbre para toda la vida.

Ahora bien, destaquemos algunas ventajas del juego:

- Esto nos da la posibilidad de comprender la cotidianidad, este es un paso fundamental porque nos deja en claro que la fórmula clásica de enseñar está desfazada y por ende superada.
- De manera que las capacidades de los alumnos y las alumnas se ven potenciadas; esto es el resultado de lo lúdico que incrementen el proceso de aprendizaje.
- En consecuencia, se debe de entender al aprendizaje lúdico debe de ayudar a la socialización; que es una característica que los niños y las niñas desde los inicios de su formación deben de cultivar.

### **2.8.2. Las reglas de juego**

Toda actividad lúdica es un componente organizacional del juego; por lo que, como todo en la vida hay límites, en el juego se deben marcar con claridad las reglas que le dan al juego sus características propias; siendo así que las reglas de juego determinarán por qué hacer tal o cual actividad lúdica, dando así las pautas de cómo cumplir actividades programadas.

En tal sentido es necesario que el docente repita varias veces las reglas del juego, y capte la atención de los alumnos, si las reglas no se cumplen, el juego se pierde o no tendrá sentido.

De acuerdo a la postura de García, quien señala que: “en los juegos que se utilizan para el desarrollo intelectual, los educadores pueden utilizar un juguete (muñecas, títeres, etc.) para que dirija la actividad. Esto hace que aumente el interés del niño y la niña. El contenido de los juegos se selecciona teniendo en cuenta que estos poseen determinados conocimientos sobre los objetos y fenómenos del mundo circundante, por lo que se hace necesario que antes del juego se examinen los objetos que se utilizarán en este. Las acciones lúdicas de muchos juegos didácticos exigen que los niños hagan una descripción del objeto de acuerdo con sus rasgos fundamentales.

Además, en sus juegos van a aplicar lo que conocen acerca de las semejanzas y diferencias entre los objetos. Cuando el docente se percate de que durante la actividad no se observan las reglas del juego, o no se realizan las acciones lúdicas indicadas, debe detener el juego y volver a explicar cómo jugar”. (García, 2007)

### **2.8.3. ¿Qué características deben tener los juegos didácticos?**

Cuando se hallan establecido los objetivos, se debe tener en cuenta las características para efectuarlo de un modo efectivo y pragmático, sin olvidar que el juego debe caracterizarse por tener una intencionalidad metodológica, con objetivos didácticos, y con las reglas claras, pero, además, se debe contar con los números necesarios de jugadores, que se recree un ambiente de esparcimiento sano, buscar el trabajo en equipo.

Ahora bien, qué es lo que se debe de hacer para elaborar y organizar un juego:

Aquí señalaremos las siguientes características para que el juego funcione:

- Fijar un objetivo, descubrir la estructura o adecuarse a una ya establecida.
- Establecer mediante la reflexión detenida y así elegir las mejores ideas.
- Bosquejar las primeras ideas sobre las que se determinará la elección del dibujo final
- Ubicar y usar el material.
- Las reglas deben ser claras y distintas, y es el docente quien debe cerciorarse que todos las hayan entendido.
- Si se presenta algún tipo de problema, el docente debe darle una solución razonable, por ejemplo, si no hay espacio tiempo, o falta algún jugador.
- Recrear el juego como si fuese un video juego.
- Ensayar cuantas veces sea necesario para ver si se pueden alcanzar desarrollar los objetivos.

- El docente debe estar atento junto con los niños y las niñas para realizar juntos un mejor registro de lo que se está haciendo con el objetivo o finalidad de mejorar o simplificar.
- Es importante recurrir a la evaluación de los conocimientos objetivos en concordancia con el objetivo para verificar la intencionalidad dictatorial.

## **CONCLUSIONES**

De lo anterior se desprenden las siguientes conclusiones:

**PRIMERA.** Que todo proceso de aprendizaje, específicamente de los niños y las niñas de los primeros años de formación, inician su camino de formación, esta está constituida sobre la base de un “método de aprendizaje”; esto es, lo que se intenta con la metodología como estrategia, y de lo que se trata es buscar y descubrir las herramientas más adecuadas y estratégicas, para, que así los alumnos y las alumnas puedan desarrollar todas su habilidades y capacidades cognitivas y sensoriales.

**SEGUNDA.** Análisis detallado buscando sintetizar el estado de la cuestión, en específico del aprendizaje de los alumnos de inicial, para luego, así, construir nuevas estrategias de aprendizaje y métodos que ayuden a que los alumnos asuman con responsabilidad su rol de educandos.

**TERCERA.** En este segundo objetivo específico, lo que se puede concluir, y es que se trata de logran una síntesis de los fundamentos del aprendizaje, como lo hemos señalado detenidamente en el desarrollo de la presente investigación monográfica; con el único afán u objetivo, que los alumnos puedan explorar y potenciar sus habilidades, y puedan, de este modo, convivir y comprender su entorno, o sea su mundo.

## **RECOMENDACIONES.**

Se recomienda lo siguiente:

- A las autoridades, brindar capacitaciones a los docentes en el manejo de estrategias para desarrollar aprendizajes a los estudiantes.
- A los docentes, desarrollar estrategias adecuadas que permitan la participación y el aprendizaje en los niños.

### **REFERENCIAS CITADAS**

Camacho, M. (2006). Material didáctico para la educación especial. Costa Rica: EUNEP.

- Cardoso, R. (2010). Uso de estrategias lúdicas y juegos recreativos en el aprendizaje de las matemáticas. Lambayeque: UNPRG.
- Carrero, M. (2006). Planificación de estrategias didácticas para la enseñanza de las matemáticas de los alumnos del cuarto grado de educación UPEL-VALERA. Lima: UNMSM.
- Díaz, B., & Hernández, F. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Colombia: McGraw-Hill.
- Díaz, E. (2011). El uso de estrategias didácticas en el desarrollo del pensamiento lógico en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E 27 de diciembre. Lambayeque: UNPRG, Tesis de Maestría.
- Domingo, M. (2009). La construcción significativa del conocimiento matemático desde una perspectiva sociocultural. España: Universidad de Vic.
- Domínguez, J., & Robledo, F. (2009). Influencia de la aplicación del plan de acción jugando con la matemática basado en la metodología activa en el logro de capacidades del área de matemática de los/as estudiantes del cuarto grado de educación secundaria. Piura: UCV.
- Domjan, M. (2008). Principios de aprendizaje y conducta. Texas, México: FCE.
- ECE. (2012). Resultados de la Evaluación Censal 2012. Lima: MINEDU.
- Feldman, R. (2005). Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana. México: McGraw Hill.
- Gore, E. (2006). Aprendizaje y organización. Buenos Aires: Granica.
- Hernández, R., & Pineda, E. (2008). Estrategias didácticas fundamentadas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático a fin de fortalecer la integración de contenidos. Mérida: Universidad de los Andes.
- Loughlin, C., & Suina, J. (2002). El ambiente de aprendizaje: diseño y organización. España: Morata.
- Medina, A. (2006). La didáctica: Disciplina pedagógica aplicada. Madrid: Prentice Hall.

- Méndez, L. (2002). La importancia de la planificación de estrategias basadas en el aprendizaje significativo en el rendimiento matemático en séptimo grado de la Unidad Educativa Nacional San Bolívar. Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Orton, A. (2003). Didácticas de las matemáticas: cuestiones, teoría y práctica en el aula. Madrid: Morata.
- Reyes, C. (2012). Las estrategias didácticas y los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades básicas de aprendizaje de los estudiantes de la I.E San Juan de Chota. Cajamarca: Universidad Nacional de Cajamarca, Tesis de Maestría.
- Ruiz, T. (2010). Nuevo enfoque pedagógico. España: Ariel.
- Santacama Mestre, J. (2007). Museografía didáctica. España: Ariel.
- Schommer, L. (1999). Juegos y aprendizaje. España: Díaz de Santos.

## Estrategias metodológicas para mejorar el aprendizaje en el nivel inicial

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>7%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.unp.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>dialnet.unirioja.es</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>

Excluir citas  Activo  
Excluir bibliografía  Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Oscar Calixto La Rosa Feljoo  
Asesor.