

ESTRATEGIAS LÚDICAS EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA

PLAY STRATEGIES IN FIVE-YEAR-OLD STUDENTS: A SYSTEMATIC REVIEW

ESTRATÉGIAS DE JOGO EM ESTUDANTES DE CINCO ANOS: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA

Recibido: 10 de junio del 2021

Aprobado: 16 de agosto del 2021

Goldy **ESPIRITU CAJAHUAMAN**¹

Rosario Edith **LINDO CASTRO**²

Yolanda Josefina **HUAYTA- FRANCO**³

Resumen

La literatura científica acerca de la estrategia lúdica como táctica de educación en el entorno de las clases de matemática en niños de pre escolar y establece su beneficio para aplicar el aprendizaje cooperativo. Artículos en EBSCO Host, Scielo y ProQuest de 2010 a 2021, incluían estrategia lúdica. Los términos de búsqueda utilizados fueron estrategia lúdica, enfoque lúdico, surtidos con el término booleano “y - &” y con los métodos aprendizaje colaborativo, niños. Se identificaron 44 artículos, de las cuales se eliminó 23 artículos porque no guardaban relación con el objetivo de la revisión y cuyas muestras no guardaban relación con el estudio, quedando 21 artículos. El ambiente lúdico beneficia y estimula la indagación de los estudiantes y fortifica el hallazgo, promueve enseñanzas más largas y demostrativas; las estrategias lúdicas agregando como táctica en el aprendizaje cooperativo, robustece el razonamiento

¹ Universidad César Vallejo. <https://orcid.org/0000-0001-5093-7588>

² Universidad César Vallejo. <https://orcid.org/0000-0001-5624-3464>

³ Universidad César Vallejo. <https://orcid.org/0000-0003-0194-8891>

estudiantil pus aprenden de manera creativa e innovadora, desarrollando ventaja por adjuntos curriculares de la asignatura de Matemática.

Palabra claves: estrategia lúdica, enfoque lúdico.

Abstract

The purpose of this study was to analyze the scientific literature about the playful strategy as an educational tactic in the environment of mathematics classes in preschool children and to establish its usefulness in the application of cooperative learning. A systematic literature review was carried out; Articles were searched in the databases of the, EBSCO Host, Scielo and ProQuest from 2010 to 2021, which included playful strategy. The search terms used were playful strategy, playful approach, combined with the Boolean term “and - &” and with the terms collaborative learning, children. Forty-four articles were identified, of which 23 articles were eliminated because they were not related to the objective of the review and whose sample was not related to the study, leaving 21 articles. The playful environment helps to awaken the curiosity of the students and helps to enjoy the joy of the discovery, encourages longer and more meaningful learning; Adding playful strategies as a tactic within cooperative learning, reinforces the reasoning of students since they learn actively and innovatively, developing attention and interest in learning the curricular contents of the subject of Mathematics.

Key word: playful strategy, playful approach.

Introducción

En el ambiente educativo se observan cotidianamente novedades significativas. En este proceso se implantan nuevos pensamientos filosóficas y curriculares que son producto constante de estudio. Una de las áreas de conocimiento que es pieza fundamental de las diferentes fases de la educación formal es la Matemática;

“tanto así que se incorpora nuevos enfoques curriculares como el inclusivo, de la corporeidad y el lúdico”. (Posso, 2018b).

Posso (2018b) “Asimismo, este entorno llama a la meditación a quienes se han especializado en su educación, puesto que muchas de los esfuerzos que se crean en los procesos del entendimiento matemático deben ver con quienes administran la asignatura. Por ello, la actualización del profesor debería ser continua y tener en cuenta puntos que orienten a los docentes hacia la averiguación de maneras amenas y

placenteras de enseñar Matemática, para de esta forma despertar en los alumnos el interés hacia el análisis de los contenidos matemáticos. Lo postulado previamente es únicamente uno de los diversos inconvenientes que atraviesa la enseñanza en Perú. Frente a este caso se han planteado cambios cuya utilización no ha creado mejoras significativas. En enseñanza elemental, ejemplificando, se menciona la adhesión de novedosas tácticas y, en aquel marco de acción, se indica el juego como una alternativa, especialmente en el sector de matemática”.

“Por lo tanto, el juego surge recomendado en variadas propuestas educativas debido que se le atribuyen muchas bondades, como, por ejemplo: promover la motivación, ofrecer cabida a la colaboración activa de los alumnos, permitir el desarrollo del pensamiento lógico y la creatividad, excitar la cooperación y la socialización y permitir el diseño de resoluciones creativas a los inconvenientes”.Posso (2018b).

Los resultados de la última evaluación Pisa 2018, que ha sido hecho por la Organización para la cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) mostraron como resultados que el Perú está ocupando el puesto 64 de 77 territorios muy similar al resultado logrado en la prueba del año 2015; No obstante, todavía estamos bastante por abajo de otras naciones del territorio en Sudamérica como Chile con un promedio de 452 y Brasil que consiguió un promedio de 413. A pesar que en la zona de ciencias obtuvo un promedio 404 preeminente al alcanzado el año pasado que ha sido de 397, todavía está bastante por abajo de dichos territorios. (Ministerio de Educación Nacional, 2018)

MINEDU (2017) “Además, el Currículo Nacional Peruano, expone un nuevo modelo educativo como es el constructivismo social. En la cual se añade nuevos enfoques curriculares como el inclusivo, de la corporeidad y el lúdico. Bajo esta concepción se utilizan metodologías activas como es el aprendizaje cooperativo de Enseñanza Matemática (MINEDU, 2017) o sea el papel del profesor cambia radicalmente” como lo expone:

Ruay (2010) “el docente actualmente tiene que adecuarse a los nuevos modelos estudiantiles que la sociedad pide, o sea que tiene que re profesionalizarse para que logre ser un verdadero mediador y guía de los alumnos, esto dejará que se consolide el aprendizaje del estudiante, en busca de su libertad”.

“Por lo cual, el significado de estrategia lúdica nace de la idea de una actividad en la que se da a conocer todos los puntos positivos del juego, su forma de colaboración y el ambiente de aprendizaje que crea en diversas edades” (Cuesta M, 2019).

“Esto ayuda al accionar educativo y sus vínculos transdisciplinarios, asimismo, esta área tiene una acción determinante en la conservación y desarrollo de la salud en cuanto al ideal de una sociedad activa y sana, además favorecerá la convivencia armónica entre los alumnos, transformando los conflictos en reacciones positivas. Promueve además la conciencia de la corporeidad por medio de ocupaciones lúdicas, corporales, expresivas, gimnásticas y deportivas; por lo cual se mejore su calidad de vida por medio del enriquecimiento motriz, el goce personal y la interacción con los otros. En cuanto a la aplicación del enfoque lúdico en las clases de Matemática, el maestro debería diseñar un nuevo papel como integrador y mediador, debido al paradigma educativo vigente debería disponer de una variedad de tácticas, expresar una gigantesca creatividad en el momento de planear y realizar sus clases; y, no resistirse al cambio” (Posso, 2018a).

“En tal sentido, nace la lúdica como elección de táctica, ya que, en el transcurrir del tiempo hasta los recientes instantes, se ha considerado como una herramienta operativa ideal para hacer aprendizajes significativos en un entorno inclusivo y de colaboración. Se debe resaltar que no se sabe sobre trabajos en concreto de revisión sobre el enfoque lúdico como táctica en el entorno de la matemática se pretende colmar este vacío del entendimiento, por lo cual el propósito del estudio se centró en analizar la literatura científica acerca del enfoque lúdico como táctica de educación en el entorno de las clases de matemática determinando su utilidad en el aprendizaje cooperativo, desde una revisión sistemática de artículos publicados en revistas indexadas; se pretende conocer una secuencia de puntos cualitativos relativo a los temas y sus contenidos señalados en esta averiguación; con el propósito de que se logre dar al profesor de matemáticas la comprensión del enfoque lúdico como táctica dentro del entorno del aprendizaje cooperativo. El objetivo del artículo es analizar la literatura científica acerca del enfoque lúdico como táctica de educación en el entorno de las clases de matemática en niños de pre escolar y establecer su utilidad en la aplicación del aprendizaje cooperativo”. MINEDU (2017).

Metodología

Según Begoña et al. (2018) " las revisiones sistemáticas son resúmenes claros y estructurados de la información disponible orientada a responder una pregunta clínica específica. Dado que están constituidas por múltiples artículos y fuentes de información, representan el más alto nivel de evidencia dentro de la jerarquía de la evidencia. Se persiguió un proceso en la exploración de información asociada con la temática planeada, en la cual se estableció los siguientes criterios de inclusión de los trabajos revisados: a) Identificar la cantidad de aportes encontrados relacionados al desarrollo de las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años en el rango 2010 -2020. b) Determinar los países de donde provienen los artículos de investigación relacionados al desarrollo de las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años. c) Verificar el diseño de investigación utilizado por cada autor en los artículos sobre las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años".

La indagación de los papers y títulos se confeccionó hasta junio del 2021. La evaluación de dichos escritos fue muy rigurosa, los estudios que se consideraron para la averiguación de las fuentes indizadas son los artículos científicos de prestigio y que se obtuvieron por medio de los diferentes motores de averiguación, las que se ejecutaron por medio de los múltiples conectores boléanos en bibliotecas virtuales que luego detallamos: Scopus, Ebsco, ProQuest y Google Académico

"Tomando en cuenta la temática y conociendo que hay pocas publicaciones, no se han determinado criterios de exclusión, ni restricciones sobre el idioma. Después de este proceso se seleccionaron 21 publicaciones con las cuales se pudo realizar este artículo, con los cuales se realizó un análisis documental y análisis profundo en la cual se identificaron varios temas de investigación".

Resultados y discusión

La revisión sistemática conduce a la siguiente Tabla 1:

Tabla 1

Revisión sistemática

Id	Título	Autores	País	Año	Diseño	Objetivo	Hallazgos principales
1	El lugar del juego en la transición entre Nivel Inicial y Nivel Primario: las voces de los actores	María Silvana Franco, Adriana Garbarino y Claudia Pechín	Argentina	2017	No experimental. Enfoque cualitativo	Conocer a partir de las concepciones sobre juego de los distintos actores escolares de Nivel Inicial y Primario, la vinculación entre dichas posturas y los procesos de transición educativa.	Incorpora la interpretación de las voces de los actores escolares referidas a las experiencias lúdicas vivenciadas en relación al valor atribuido, la continuidad o ruptura de ciertas acciones y la vinculación con distintos objetivos y funciones del juego tales como: desarrollo emocional, recreativo y cognitivo.
2	El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas	Jorge Hernán Aristizábal Z., Humberto Colorado T. y Heiller Gutiérrez Z	Colombia	2016	Diseño experimental, de tipo pre experimental con Pretest Posttest con grupo experimental	Diseñar y poner en funcionamiento una estrategia didáctica desde el juego, que fortalezca el pensamiento numérico en	Se ratifica, una vez más, que la enseñanza de las matemáticas utilizando el juego como una estrategia didáctica en reemplazo de los métodos didácticos

					al y de control.	las cuatro operaciones básicas.	convencionales aplicados en el aula de clase, logran la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje y la forma en que docentes y estudiantes acceden al conocimiento en las cuatro operaciones básicas del pensamiento numérico.
3	Intervenciones para mejorar el juego de los niños con autismo en el patio de recreo	MIRIAM AMBROSI O BRAVO LIDIA GIL DÍAZ ANDRÉS GARCÍA-GÓMEZ	España	2020	Diseño experiment al de reversión de caso único (ABACA).	Evaluar el impacto de la intervención mediada por adultos y compañeros en el juego social y simbólico de un grupo de 4 niños con autismo en el patio de recreo.	Concluye que para mejorar el aislamiento de los niños con autismo en el recreo escolar se necesitan intervenciones mediadas por compañeros y por adultos.
4	La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje	Zabdy Rocío Urrego Martínez Olga Rocío Morales Beltrán	Colombia	2017	No experiment al. Cualitativa, con una metodologí a de acción-participació n	Generar un espacio de recreación adecuado para los infantes, desarrollando estrategias pedagógicas para la enseñanza por	Se les enseñó a los estudiantes, por medio de talleres lúdicos, distintas maneras de reutilizar los residuos sólidos, quienes, además, crearon productos autosostenibles para su

						medio del juego.	consiguiente reutilización
5	The Playful Subject Produced in/through Mathematics Education: Interlocutions with Neoliberalism	Alice Stephanie Tapia Sartori Claudia Glavam Duarte	Brasil	2016	No experimental. Enfoque cualitativo	Discutir el uso de las actividades recreativas propuestas para la enseñanza de las matemáticas	Se destaca posibles entrelazamientos entre prácticas lúdicas y características establecido por el neoliberalismo, como la capacidad de construir sus propias ideas, pensar en ser independiente, ser activo en la construcción de conocimiento, tener confianza en uno mismo, ser emprendedor de sí mismo, tener libertad para tomar decisiones, competir y ser un sujeto consumidor.
6	Cuentacuentos y otras actividades lúdicas que sanan traumas en los niños	Reyes, Ingrid	Guatemala	2019	No experimental. Enfoque cualitativo	Reducir secuelas de daños emocionales a través de terapias lúdicas como cuentos, trabalenguas y fábulas.	Utiliza estos recursos específicamente porque reconoce que la voz es el primer instrumento musical, además es a través de ella que se puede comunicar afecto en base a ritmos y tonos. El lenguaje comunica afectos, más allá de la semántica.

7	Análisis de serious games anti-bullying: recursos lúdicos para promover habilidades prosociales en escolares	María Esther del Moral Pérez Lourdes Villalustre Martínez	España	2017	Metodología descriptiva basada en el análisis de contenido.	Promover cambios conductuales en los escolares frente al bullying, y rechazo hacia manifestacion es que hagan apología de la cultura del odio en el aula.	Se estableció un sistema para codificar la información que permitió describir las características de los SG analizados, determinando la tipología de las agresiones expuestas.
8	Adaptación dinámica en los Juegos Serios para el desarrollo de destrezas cognitivas de la matemática en niños con problemas de aprendizaje.	Ligia Jácome-Amores	Ecuador	2019	Investigación exploratoria	Fortalecer el desarrollo de las destrezas cognitivas de la matemática en niños con problemas de aprendizaje.	Se implementó una solución tecnológica a la medida de las necesidades particulares de niños.
9	Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje:	Monica Patricia Melo Herrera	Colombia	2020	No experimental. Enfoque cualitativo	Identificar y reflexionar sobre la concepción que docentes y estudiantes tienen respecto al juego como recurso didáctico en los procesos de enseñanza y aprendizaje.	Mostraron que docentes y estudiantes valoran el uso del juego como actividad para promover el aprendizaje, pero no se emplea debido a la percepción que se tiene del mismo.
10	Efectos del juego en el desarrollo infantil (I):	M.C. Balaguer, M.T. Fuertes	España	2018	Revisión bibliográfica,	Describir cómo el juego puede ejercer una influencia importante en	Cada tipología de juego puede responder a diferentes objetivos

	aspectos teóricos					la mejora del aprendizaje infantil.	educativos, y los adultos tenemos el deber de regular la secuencia lúdica de nuestros hijos, alumnos o tutelados para conseguir diferentes aprendizajes. Los juegos permiten adquirir diferentes tipos de contenidos.
11	El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora	Natalia Cadavid Ruiz ² , María Cristina Quijano Martínez ³ ,	Colombia	2014	Cuasi - experimental, transversal y comparativo,	Evaluar el impacto de un programa de intervención de la lectura, centrado en juego y aprendizaje implícito, sobre el desempeño lector en niños con dificultades lectoras.	Las dificultades lectoras que presentan los niños participantes pueden mejorarse con la aplicación de un programa de intervención de la lectura, centrado en el juego y aprendizaje implícito.
12	Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil	Mónica Tatiana Sánchez Ruíz y María Alejandra Morales Rojas	Colombia	2017	Cualitativo, Investigación acción	diseñar una propuesta de intervención pedagógica orientada por estrategias artísticas y literarias que posibilite el fortalecimiento de los procesos creativos en niños de educación	A través de la propuesta se desarrolló un proceso de enseñanza guiado por el juego, la lúdica y la participación activa de los niños, que con seguridad tuvo impacto en el gusto y placer que experimentan los infantes al

						preescolar entre los 5 y 6 años.	momento de descubrir y evidenciar sus habilidades creativas.
13	Ambiente de aprendizaje lúdico de las matemáticas para niños de la segunda infancia	Sandra Liliana Zafra Trisancho, Mawency Vergel Ortega y José Joaquín Martínez Lozano	Colombia	2016	Cuasi experiment al explicativo.	Implementar actividades lúdicas para el desarrollo intelectual de niños en disciplinas como topología, geometría y estadística.	El desempeño intelectual de niños en edad preescolar mejora y se hace significativo con el desarrollo de habilidades de comprensión y descripción de su entorno, especialmente a través de ejercicios de clasificación, comparación y seriación.
14	El sinjugar laborioso del juego: la otra mirada	Robinson Meneses Llanos Carlos Ignacio Zúñiga López	Colombia		cualitativa, con una metodologí a de acción- participació n. Diseño etnográfico	Generar un espacio de recreación adecuado para los infantes, desarrollando estrategias pedagógicas para la enseñanza por medio del juego	Las acciones laboriosas jugadas cumplen con varios procesos de enseñanza- aprendizaje entre los niños, niñas y la comunidad. Por esto, en la gran mayoría de las acciones jugadas se establece la separación de género en el proceso de enseñanza aprendizaje, según el contexto en el que se

							desenvuelve la comunidad.
15	La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje.	Olga Rocío Morales Beltrán y Olga Rocío Morales Beltrán	Colombia	2017	No experimental. Cualitativa, con una metodología de acción-participación	generar un espacio de recreación adecuado para los infantes, desarrollando estrategias pedagógicas para la enseñanza por medio del juego.	Implementó un proyecto ambiental sostenible que les brindó a ellos la oportunidad y la experiencia significativa de conocer más a fondo los problemas ambientales.
16	Personajes ficticiales para creación literaria	John Edward González González ²	Colombia	2015	cualitativo se utiliza el método Investigación-Acción	identifica estrategias pedagógicas a partir de personajes ficticiales que les guste a niñas y niños de 7 a 9 años para motivar sus habilidades en creación literaria	Se desarrollan diversas actividades lúdicas para que los estudiantes construyan sus propios textos, orales, escritos y pictóricos, donde niñas y niños expresen sus pensamientos y sentimientos desde una óptica de autodescubrimiento de sus capacidades.
17	Prácticas de convivencia y coexistencia en niños. Wayúu: un análisis de sus juegos particulares	Amparo Carolina Vidal Gómez, Yenifeth Omira Blanco Torres, Fernando	Colombia	2018	Cualitativo, de tipo descriptiva	analizar las prácticas de convivencia y coexistencia social de la comunidad Wayúu, practicadas mediante sus	Se encontraron tres juegos tradicionales que generan convivencia y coexistencia en la comunidad: la Wayuunkerra, el chocho y el toco.

		Robert Ferrel Ortega y Humberto Yáñez Canal				juegos infantiles tradicionales	
18	La génesis de la argumentación . Un estudio con niños de 3 a 5 años en distintos contextos de juego	Migdalek, Maia Julieta; Rosemberg, Celia Renata; Yáñez, Cristian Santibáñez	Colombia	2014	Cualitativo, sistemático de comparación	analizar el desarrollo de las estrategias argumentativas de niños de 3, 4 y 5 años.	Existen diferencias significativas entre la cantidad de estrategias argumentativas empleadas por los niños y la cantidad de ocasiones en las que simplemente se oponen a un punto de vista a los 4 y 5 años de edad.
19	Ludoaprendizaje en Anatomía: Impacto en las Concepciones Culturales y el Afrontamiento Cadavérico desde la Neurociencia Cognitiva	Martín J. Mazzoglio y Nabar; Rubén D. Algieri; Elba B. Tornese; M. Soledad Ferrante; Carolina Broffman & Agustín Algieri	Argentina	2020	Cuasi experimental explicativo.	evaluar el impacto de esta intervención didáctica en las concepciones culturales y conceptuales referidas al material cadavérico durante el TP y su afrontamiento	La implementación de técnicas lúdicas en la didáctica del proceso enseñanza y aprendizaje con material cadavérico en la materia Anatomía se asoció con un menor impacto negativo en los términos asociados y dimensiones conceptuales referidos al material cadavérico.
20	EL APRESTAMIE	Héctor Iván Rivas Cun,	Ecuador	2019	Búsqueda de	Contribuir a la actualización	Las actividades lúdicas

	NTO A LA MATEMÁTICA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR	Carmen Elizabeth Espinoza Cevallos y Carmen Elizabeth Espinoza Cevallos			información actualizada	de los docentes y personal en general, que trabaja en la educación preescolar, sobre los contenidos del aprestamiento a las matemáticas.	introducidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación escolar, favorece en los niños la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.
21	El cuerpo y la lúdica: herramientas promisorias para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas	Yolanda Rodríguez Manosalva	Colombia	2017	No experimental. Cualitativa, con una metodología de acción-participación.	Analizar la importancia que tiene la lúdica como instrumento de aprendizaje de las matemáticas	es necesario que el docente implemente estrategias que vinculen el aspecto lúdico y el cuerpo para mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje.

De lo analizado en la Tabla 1, la cantidad de aportes encontrados relacionados al desarrollo de las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años, países de donde provienen los artículos de investigación y la verificación del diseño de investigación utilizado por cada autor en los artículos sobre las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años.

El total de artículos visualizados para esta revisión sistemática fue de 44, de las cuales se eliminó 23 artículos porque no guardaban relación con el objetivo de la revisión y cuyas muestras no guardaban relación con el estudio, quedando 21 artículos.

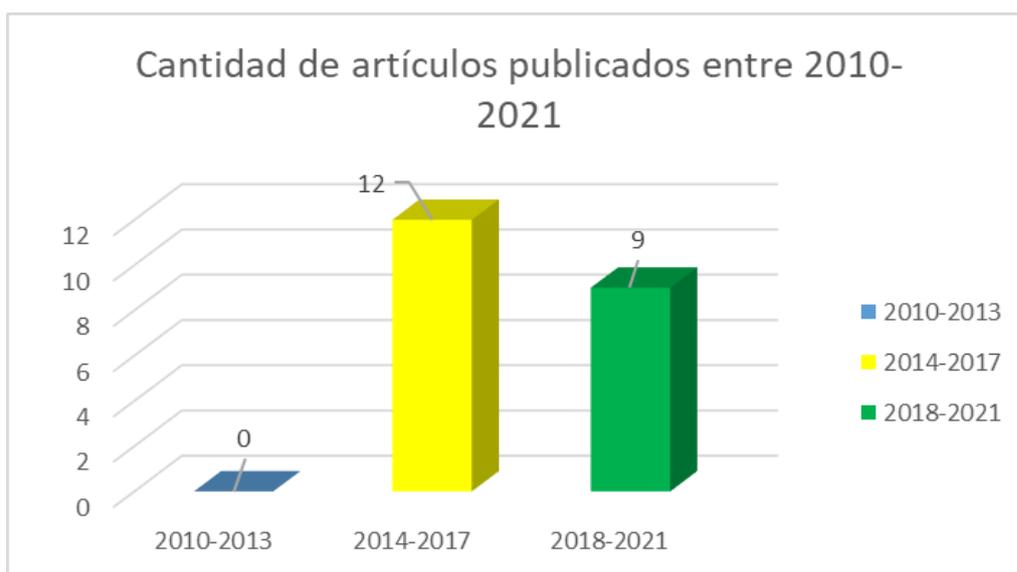


Figura 1. Números de articulo publicados por segmentos de años

En la figura 1 se observa los hallazgos en función al número de publicaciones relacionados al desarrollo de las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años, por grupos de años. Entre 2010 y 2013 no se encontró publicaciones. Entre 2014 y 2017 se hallaron 12 estudios (57%) y entre 2018 y 2021 se encontraron 9 artículos (43%).

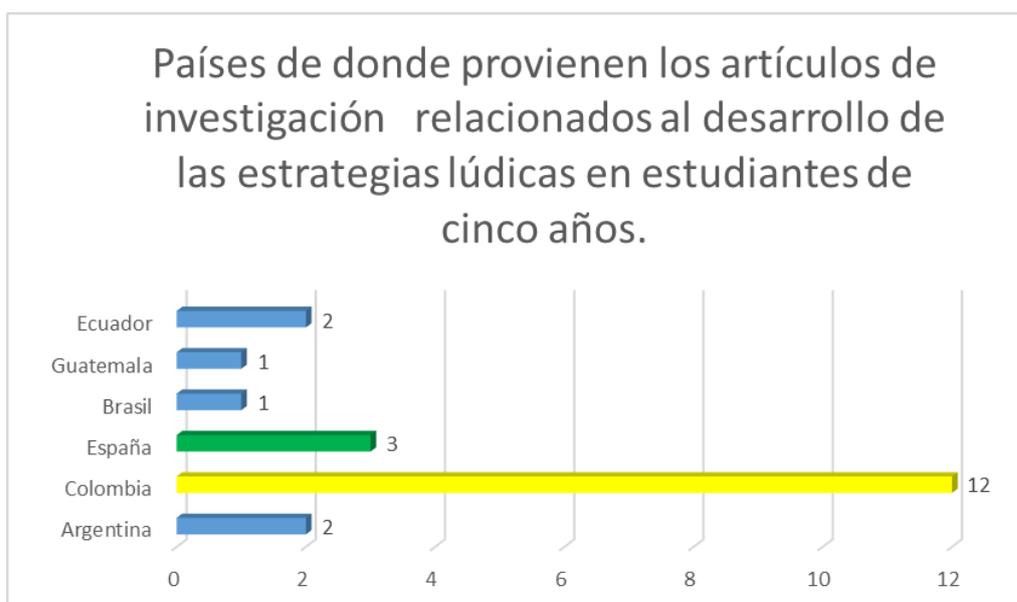


Figura 2. Investigaciones publicadas por países.

En la figura 2 se observa los países que han publicados artículos científicos relacionados al desarrollo de las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años. Colombia lidera en este campo de estudio con 12 publicaciones (57%), luego se encuentra España con 3 publicaciones (14%), en Ecuador y Argentina se hallaron 2 publicaciones cada uno (10%) y uno en Guatemala (5%).



Figura 3. Investigaciones publicadas por diseño

Asimismo, se observa en la figura 3 los hallazgos encontrados acerca de la verificación del diseño de investigación utilizado por cada autor en los artículos sobre las estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años. Se hallaron 6 (29%) en diseños no experimentales con enfoque cualitativo No indican Metodología (NIM), 5 (24%) No experimental. Cualitativa, metodología de acción-participación, 4 (19%) Cuasi - experimental, transversal y comparativo y 1 (5%) en diseño experimental, pre y post; diseño experimental de reversión de caso único; métodos descriptivos basada en el análisis de contenido; investigación exploratoria y revisión bibliográfica.

Esta investigación se centra en conocer y analizar la literatura científica acerca del enfoque lúdico como táctica de educación en el entorno de las clases de matemática

en niños de pre escolar y establecer su utilidad en la aplicación del aprendizaje cooperativo. A partir de esta revisión sistemática se pudo comparar con las investigaciones de Franco M. y col. (2017) estableciendo el efecto conveniente del enfoque lúdico en el comportamiento educativo, estableciendo elevados niveles de motivación en el proceso educación aprendizaje, en particular al aprendizaje relevante indistintamente de las asignaturas estudiadas, o sea, el enfoque lúdico como táctica metodológica podría ser aplicada en distintas asignaturas y edades, llevándolas a los niveles de desarrollo motriz, cognitivo, social y afectivos; relacionadas al entorno de la sociedad educativa y a los requerimientos y propiedades de cada alumno”. Franco M. y col.(2017). En este punto concordamos con Rivas H. y Espinoza C. (2019).

“De la misma forma además se ha podido establecer que el enfoque lúdico es tácito en las destrezas con criterios de funcionamiento de todos los bloques curriculares, ésto está establecido interpretando las destrezas y el grado de dificultad en todas ellas; no obstante, se deja por entendido que se encierra el aprendizaje, con el despliegue de las tácticas metodológicas activas como el aprendizaje cooperativo y sus técnicas en cada dinámica planteada de la clase”. Urrego Z. y Morales O. (2020)

Conclusiones

1. Las estrategias lúdicas se transversalizan en las clases de matemática, debido a que favorece un entorno de desarrollo del saber, la cual se gestiona sin mecanizaciones enfatizando las acciones positivas y el despliegue de ejercicios progresivos, los cuales guardan el propósito de la praxis de seleccionar la mejor contestación y hallar la solución.

2. El ambiente lúdico beneficia a estimular la inquisición de los estudiantes y ayuda a gozar de la alegría del hallazgo, fomenta aprendizajes más largos y significativos; las estrategias lúdicas agregando como táctica dentro del aprendizaje cooperativo, refuerza el razonamiento de los estudiantes ya que aprenden de forma activa e innovadora, desarrollando atención e interés por la asignatura de Matemática.

3. El enfoque lúdico con las ocupaciones como el juego, las expresivas comunicativas necesitan de tácticas metodológicas concretas que permitan desarrollar la corporeidad, la afectividad, la social y la cognitiva de los alumnos, por lo cual se puede decidir que en el marco del aprendizaje cooperativo podría ser un recurso efectivo para la convivencia armónica en la sociedad.

4. “En el ambiente peruano de la clase matemática el aprendizaje cooperativo como metodología activa se establece como una de las escasas opciones metodológicas, que ayuda el aprendizaje con enfoque lúdico, gracias a la interacción entre parejas, la admisión de normas, la disputa de ideas, la creencia de los éxitos de los demás y la corrección de los adecuados errores, acceden desplegar a totalidad este nuevo currículo”.

Recomendaciones

El uso de estrategias lúdicas debe centrarse en métodos de aprendizaje significativos que puedan relacionar a los estudiantes con sus problemas de la vida diaria. La planificación de clases y lecciones debe actualizarse y hacerse con la mayor importancia en mente, por lo que podría haber el método apropiado que se utiliza para que los niños se sientan motivados para aprender matemáticas por su cuenta. Esto será logrado con el uso de las estrategias lúdicas que sirven de propuesta a esta investigación para mejorar las habilidades matemáticas.

Referencias

Aristizabal, JH; Colorado H & Gutiérrez H. (2016) El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia* 12 (1): 117-125.

Andrés García-Gómez, Miriam Ambrosio Bravo y Lidia Gil Díaz (2016). Intervenciones para mejorar el juego de los niños con autismo en el patio de recreo. Interventions to Improve the Play of Children with Autism on the School Playground. *Estudios Sobre Educación*, 38, 253-278

Begoña Moreno, Maximiliano Muñoz, Javier Cuellar, Stefan Domancic y Julio Villanueva (2018). Revisiones Sistemáticas: definición y nociones básicas. *Rev. Clin. Periodoncia Implantol. Rehabil. Oral.* 11(3), 184-186.

Cadavid, N., Quijano M., Tenorio, M. y Rosas, R. (2015). *Pensamiento Psicológico*, 12(1), 23-38. doi: 10.11144/Javerianacali.PPSI12-1.jvmh

Espinoza Cevallos, C. E., Reyes Cedeño, C. C., & Rivas Cun, H. I. (2019). El aprestamiento a la matemática en educación preescolar. *Revista Conrado*, 15(66), 193-203. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

Franco, M., Garbarino, A. y Pechín C. (2017) El lugar del juego en la transición entre Nivel Inicial y Nivel Primario: las voces de los actores. *Teorías y procesos educativos* (13), 94-107.

González J. (2015). Personajes ficcionales para creación literaria. *Praxis Pedagógica*. 17, 25-45

Ligia Jácome-Amores. (2019). Adaptación dinámica en los Juegos Serios para el desarrollo de destrezas cognitivas de la matemática en niños con problemas de aprendizaje. *RISTI*, 20, 2017-227

Mazzoglio, J., Tornese, E., Ferrante, M., Broffman, C. & Algieri, A. (2020). Ludoaprendizaje en Anatomía: Impacto en las concepciones culturales y

el afrontamiento cadavérico desde la neurociencia cognitiva. *Int. J. Morphol.*, 38(4):1065-1073

Melo, M. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *RLEE*, 50 (1), 252-274

Meneses, R. y Zúñiga, C. (2020). El sinjugar laborioso del juego: la otra mirada. *Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 10(1), 51-67. doi: <https://doi.org/10.15332/2422474x/5961>

M.C. Balaguer, M.T. Fuertes (2018). Efectos del juego en el desarrollo infantil (I): aspectos teóricos. *Acta Pediatr Esp.* 76(11-12): 138-141

MINEDU (2017) Currículo Nacional de la Educación Básica, 1era ed. Lima, Perú.

Ministerio de Educación Nacional. (2018, August). Resultados PISA 2018 | UMC | Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes. BOLETIN UMC. <http://umc.minedu.gob.pe/resultadospisa2018/>

Migdalek, M., Rosemberg, C., Yáñez, C. (2014) La génesis de la argumentación. un estudio con niños de 3 a 5 años en distintos contextos de juego. *ProQuest* 3, 251-267

Morales, O y Urrego, Z. (2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Praxis Pedagógica.* 20, 123-136

Posso, R. (2018a). Guía de Estrategias Metodológicas para la Educación Física en EGB y BGU. Quito: Ministerio de Educación.

Reyes, I. (2019). Cuentacuentos y otras actividades lúdicas que sanan traumas en los niños. *ProQuest*, 1-8

Rodríguez, Y. (2017). El cuerpo y la lúdica: herramientas promisorias para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. *Sophia*, 13 (2), 47-51

Ruay, R. (2010). El rol del docente en el contexto actual. *Revista Electrónica de Desarrollo de Competencias*, 6 (2), 115-123.

Sánchez, M. y Morales, M. (2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. *Zona Próxima*. 26, 61-81

Tapia, A. y Glavam, C. (2017). O Sujeito Lúdico Produzido pela/na Educação Matemática: Interloquções com o neoliberalismo. *Bolema Tio Claro*. 31 (57), 53-69.

Yáñez Canal Humberto, Ferrel Ortega Fernando Robert, Vidal Gómez Amparo Carolina y Yenifeth Omira Blanco Torres (2019). Prácticas de convivencia y coexistencia en niños Wayúu: un análisis de sus juegos particulares. *Revista Encuentros, Universidad Autónoma del Caribe*. 17(1). 54-66. Doi: <http://dx.doi.org/10.15665/encuent.v17i01.1380>.

Zafra, S., Verguel, M. y Martínez, J. (2016). Ambiente de aprendizaje lúdico de las matemáticas para niños de la segunda infancia. *Revista Logos Ciencia & Tecnología*, 7 (2), 14-22.