



Voluntariado TAMBO: El poder del juego en las Matemáticas con materiales reutilizables

Ariana Kazumi **Mayuri** Jimenez
Universidad Peruana Cayetano Heredia
Perú

ariana.mayuri@upch.pe

Ledy **García** Rivera
Universidad Peruana Cayetano Heredia
Perú

Ledy.garcia@upch.pe

Introducción

El Voluntariado TAMBO, organizado por docentes y estudiantes de Educación Inicial y Primaria, surge en el 2022 en respuesta al impacto educativo de la pospandemia. Por lo que el voluntariado brinda reforzamiento académico y apoyo en tareas a escolares. A través de actividades desarrolladas en distintas zonas de Lima, se promueve el uso de estrategias lúdicas por medio de la creación de materiales concretos con elementos reciclados, ofreciendo una alternativa innovadora y ecoamigable para enseñar, cuidar el ambiente y potenciar el aprendizaje significativo.

Antecedentes

Para comprender la necesidad de implementar esta estrategia, es fundamental considerar el contexto pospandemia, dónde la educación se vio afectada, impidiendo que muchos estudiantes alcanzaran los aprendizajes esperados por diversos factores. El confinamiento y las dificultades de la educación a distancia, especialmente para los más pequeños, generaron altos niveles de estrés y aburrimiento. Como resultado, se evidenció un bajo nivel de logro en el área de Matemática, según los datos obtenidos por el ENLA (2023).

Ante esta situación, el Voluntariado Tambo implementa estrategias lúdicas con materiales reciclados para fortalecer y mejorar las habilidades matemáticas de los niños. Desde la neurociencia, se ha demostrado que los recuerdos felices son los que más perduran en el tiempo,

lo que favorece un aprendizaje significativo. En este sentido, la implementación de estrategias lúdicas no solo contribuye al desarrollo de competencias, sino que también promueve una experiencia positiva y motivadora.

Metodología

Los recursos fueron elaborados con materiales reciclados con el propósito del cuidado del medio ambiente, promoviendo el reciclaje y la reutilización como un tema transversal. Para su diseño, se tomó en cuenta el contexto de los estudiantes y el Currículo Nacional, diversificándose según el grado escolar. Para el primer grado, se elaboró el ludo con sumas y restas. También se elaboró un juego para que los niños identifiquen los números de forma ascendente y descendente, esto a partir de vasitos. Asimismo, se hizo uso de plataformas educativas como fuente de inspiración para su desarrollo.

Resultados y conclusiones

A través de la implementación de la propuesta “El juego como herramienta de aprendizaje”, padres y docentes expresaron que no habían visto a los niños y las niñas tan motivados por las Matemáticas hasta que participaron en esta experiencia. Los docentes, en particular, destacaron que esta estrategia lúdica no solo mejora el aprendizaje, sino que también es fácil de implementar con materiales reciclables, fomentando el cuidado del medio ambiente. Se integra la comprobación de diversos investigadores y teóricos quienes mencionan que el juego es esencial para el aprendizaje. Según UNICEF (2018), destaca que es una de las formas más importantes en las que los niños pequeños adquieren conocimientos y desarrollan competencias esenciales, en este caso en el aprendizaje de las Matemáticas. Además, Howard Gardner (1983) sostiene que al enseñar las Matemáticas es necesario identificar y estimular las diversas inteligencias existentes, brindando a los niños y a las niñas la oportunidad de explorar conceptos matemáticos de diferentes formas, como mediante el juego.

Se concluye que esta experiencia es replicable en diversos contextos educativos, demostrando su versatilidad y eficacia en la enseñanza de las Matemáticas. Además, evidencia que es posible implementar estrategias innovadoras con recursos accesibles, generando un impacto positivo en el aprendizaje cuando se considera el entorno de los estudiantes.

{Enlace a poster digital:

<https://drive.google.com/file/d/1c29wIrO8YLsCifYiivWPFO3CznuZqRoU/view> }

Referencias y bibliografía

- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Morales, E. & Torres, L. (2023). La Enseñanza de las Matemáticas en Estudiantes de la Licenciatura en Preescolar. *Ciencia Latina: Revista Científica Multidisciplinar*, 7 (5), 9351 - 9372. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/8504/12751>
- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2024). *ENLA 2023 Resultados de aprendizaje*. http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2024/05/Presentacion_de_logros_de_aprendizaje_ENLA_2023.pdf