

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



UNS
UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL SANTA

“Juego Lúdico Para El Aprendizaje De La Matemática”

TRABAJO MONOGRÁFICO PARA OPTAR EL TÍTULO
PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN;
ESPECIALIDAD: MATEMÁTICA, COMPUTACIÓN Y FÍSICA

MODALIDAD: Examen de Suficiencia Profesional

AUTOR:

Bach: Murga Alegre Pedro Damian

ASESORA:

Dra: Vásquez Pereyra, Gladis Consuelo
Código ORCID: 0000-0002-8338-9781

NUEVO CHIMBOTE-PERÚ
2022-12-16



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION SECUNDARIA

ACTA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

Yo, Vásquez Pereyra Gladis Consuelo, mediante el presente dejo constancia en haber asesorado en la monografía titulada “JUEGO LÚDICO PARA EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA”, “elaborada por el bachiller MURGA ALEGRE PEDRO DAMIAN, Para optar el título profesional de Licenciada en Matemática, Computación y Física en la facultad de educación y humanidades de la Universidad Nacional del Santa, bajo la modalidad de examen de suficiencia profesional.

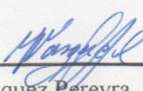
Dr. María Inés Tardora

Presidente

DNI: 1278322

Nuevo Chimbote 28 de diciembre del 2022

Código ORCID: 0000-0002-1733-459


Dra: Vásquez Pereyra, Gladis Consuelo

Docente Asesora

DNI: 32849637

Código ORCID: 0000-0002-8338-9781



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION SECUNDARIA

HOJA DE JURADO EVALUADOR

La Presente Monografía “**JUEGO LÚDICO PARA EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA**”, tiene la aprobación del jurado calificador quienes firmamos en señal de conformidad.

Apellido y Nombre	Nota	Calificación
Murga Alegre Pedro Damian	14	Aprobado

Dr.: Moore flores, Teodoro

Presidente

DNI:32763522

Código ORCID: 0000-0002-1755-3459

Apellido y Nombre	Nota	Calificación
Murga Alegre Pedro Damian	14	Aprobado

Dra.: Capillo Lucar, Isabel Deycy

Integrante

DNI: 40221623

Código ORCID: 0000-0002-9197426X

Mg: Reyes Carrera, Pedro Gustavo

Integrante

DNI: 32861402

Código ORCID: 0000-0003-4854-2952

Dra. Isabel Deycy Capillo Lucar
Integrante

Mg. Gustavo Reyes Carrera
Integrante



E.P. EDUCACIÓN SECUNDARIA

ACTA DE CALIFICACIÓN DEL EXAMEN DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

Siendo las 8:00 h del día viernes 16 de diciembre de 2022 se instaló en el Aula Multimedia de la Facultad de Educación y Humanidades, el Jurado Evaluador designado mediante Resolución N° T.R.D.N°750-2022-UNS- DFEH, integrado por los docentes:

- Dr. Teodoro Moore Flores (Presidente)
- Dra. Isabel Deycy Capillo Lucar (Integrante)
- Mg. Gustavo Reyes Carrera (Integrante); para procesar el Examen de Suficiencia Profesional del Bachiller en Educación detallado(a) a continuación, con la finalidad de Optar el Título Profesional de Licenciado en Educación, especialidad: Educación Secundaria en la especialidad de Matemática, Computación y Física. Terminado el Examen Escrito, el bachiller obtuvo los siguientes resultados:

APPELLIDOS Y NOMBRES	NOTA	CONDICIÓN
Murga Alegre Pedro Damián	14	Aprobado

Por lo que según el Art. 62° del Reglamento General para obtener el Grado Académico de Bachiller y el Título Profesional de la UNS (Resolución N° 471-2002-CU-R-UNS), quedó expedito(a) para la sustentación de la Monografía.

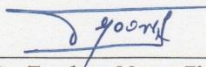
Terminada la sustentación de la Monografía el bachiller respondió a las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, obteniendo la **NOTA: 14** (catorce).

Concluido el proceso del Examen de Suficiencia Profesional, se obtuvo el siguiente resultado:


APPELLIDOS Y NOMBRES	EXAMEN ESCRITO	SUSTENT. MONOGRAF.	PROM.	CONDICIÓN
Murga Alegre Pedro Damián	14	14	14	Aprobado

Siendo las 19:00 h del mismo día, se dió por terminado el proceso del Examen de Suficiencia Profesional, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

Nuevo Chimbote, 16 de Diciembre del 2022


Dr. Teodoro Moore Flores
Presidente


Dra. Isabel Deycy Capillo Lucar
Integrante


Mg. Gustavo Reyes Carrera
Integrante

DEDICATORIA

El presente trabajo lo dedico en primer lugar a Dios, por ser el inspirador, darme fuerzas para no rendirme y continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseado. A mis padres por sus apoyos incondicional, dedicación, y sacrificio que me brindaron todos estos años, aun a pesar de las dificultades siempre me alertaron a continuar gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí y convertirme quien soy. Son los mejores padres.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi familia quienes me han acompañado y me han brindado sus apoyos incondicionales, también agradezco a mi asesor(a). Dra. Gladis Consuelo Vásquez Pereyra quien siempre me brindo su dedicación, paciencia y que ha sabido guiarme durante el desarrollo de esta monográfica.

INDICE

DEDICATORIA	5
AGRADECIMIENTO	6
RESUMEN	8
CAPITULO I	9
LOS JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE	9
1.1. Teorías del aprendizaje	10
1.2. Teoría conductual	11
1.3. Teoría cognitiva	11
1.4. Teoría constructivista	12
1.5. Teoría del aprendizaje significativo	12
	13
CAPITULO II	13
LOS JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA MATEMÁTICA	13
2.1. El aprendizaje significativo.	14
2.2. Definición de aprendizaje significativo en Matemática	15
2.3. Características del aprendizaje significativo con Juegos Lúdicos	16
2.4. Ventajas del aprendizaje significativo	17
2.5. Criterios empleados en el área de matemática	18
2.6. El Aprendizaje significativo en la Matemática	20
2.7. Tipos de aprendizaje significativo	21
2.7. Fases del aprendizaje significativo de la Matemática en base a juegos.	22
2.9. Importancia del aprendizaje significativo en el aprendizaje de la matemática.	23
2.10. Estrategia didáctica lúdica basadas en enfoque constructivista para desarrollar el Aprendizaje de la Matemática.	24
2.11. Clasificaciones de las estrategias lúdicas para el desarrollo de competencias en la Matemática	29
CAPITULO III	31
LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGÍAS PEDAGÓGICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA	31
CONCLUSIONES	34
SUGERENCIAS	36
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37

RESUMEN

La presente investigación monográfica titulado “los juegos lúdicos para el aprendizaje de la matemática “busca ayudar a los estudiantes a tener más interés en aprender los números mediante juegos.

Los juegos lúdicos enriquecen y facilita el aprendizaje de los estudiantes por ende debe ser mediante los juegos, formas que llama la atención de los estudiantes. Ellos tienen que activar sus sentidos de comprender, entender el aprendizaje mediante los juegos.

Los juegos lúdicos son actividades para adquisición de conocimientos, es necesario alentar a los estudiantes atra vez de los juegos que permite entender y asimilar de una manera sencilla y eficaz atra vez de los juegos innovadores.

Según el análisis los juegos lúdicos otorgan un aprendizaje significativo en los estudiantes, permitiendo mejorar su conocimiento.

Los juegos permiten un mayor aprendizaje y facilita el desarrollo de las competencias en los estudiantes, es necesario buscar métodos y estrategias que permitan a los estudiantes lograr un aprendizaje significativo.

Palabras claves: juegos - aprendizaje - lúdicos - estudiantes.

CAPITULO I

LOS JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE

1. LOS JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE

1.1. Teorías del aprendizaje

Según Manuel (2018), varias teorías hablan de aprendizajes que tratan de explicar procesos internos de aprendizaje, a saber, la adquisición de habilidades intelectuales, la adquisición de información y/o conceptos, estrategias cognitivas, motricidad o actitudes. Cuando el conductismo, basado en el aprendizaje condicionado, argumenta que no tiene sentido estudiar métodos intelectuales superiores para obtener conocimiento sobre el comportamiento humano. Skinner (2005), citado por Jiménez como uno de esos representantes, describe cómo construir refuerzos y mantener comportamientos seguros. En los últimos años, la investigación psicológica se ha centrado cada vez más en el papel de la cognición en los estudios humanos, de ahí el reduccionismo. conductual ofrece la popularidad de las tácticas cognitivas causales, se lanza desde los componentes restrictivos y la situación pasiva y receptiva del conductismo se convertirá en un procesador de hechos activos.

Al renunciar al siglo XX, diferentes investigadores siguen estándares eclécticos de sus ensayos, ahora no están ubicados correctamente en ninguno de estos polos: conductuales o cognitivos y, para Manuel (2018) como consecuencia, los procedimientos surgen de esos dos pensamientos mentales. En la actualidad constructivista, el tema adquiere conocimiento a través de un personaje y un sistema de construcción subjetivo, de modo que sus expectativas y mejora cognitiva deciden su noción del mundo. Este enfoque destaca el concepto psicogenético de Piaget, el importante conocimiento de Ausubel y el principio de procesamiento de registros de Gagné. La técnica sociocultural, cuyo punto de partida estamos dentro de los pensamientos del psicólogo ruso Lev Semionovitch Vygotsky en 1836-1934, se refieren al punto de partida social de los mejores procesos psicológicos. Este nivel cultural antiguo justifica "las modificaciones producidas en los métodos mentales humanos, debido a la aparición de mejoras dentro de la empresa social y cultural de la sociedad", como afirma (Moreira, 2012).

1.2. Teoría conductual

Para Yanez, (2016). El conductismo se transformó en la vanguardia pedagógica que durante gran parte del siglo XX mantuvo la idea de que los sujetos aprenden ahora no usándose a sí mismos, sino que tienen un impacto en los elementos externos, este concepto considera que el aprendizaje se convirtió en un estímulo - el fenómeno de reacción de un organismo a ciertos estímulos del entorno, que podrían cubrirse para desarmar comportamientos predecibles y observables en los individuos. La forma se estimuló mediante el uso de estudios de laboratorio sobre la conducta animal, y en esta experiencia una referencia totalmente vital se convirtió en el famoso concepto de "reflejo condicionado" trabajado por Paulo y a pesar de que ahora no debemos olvidar el conocimiento a través de prueba y error ejecutado a través de Edward Thorndike. Para el concepto de comportamiento, el factor aplicable para obtener conocimiento es el cambio dentro de la conducta observable de un sujeto, porque actúa antes de un escenario seleccionado. La conciencia, que no es visible, se considera una "caja negra" dentro del elemento de dificultad para conocer las citas, enfoca el interés en disfrutar como un En situaciones puramente psicológicas, los objetos reaccionan junto con creencias, afiliaciones y hábitos. Dificultades. No están particularmente interesados en el proceso interno del sujeto, ya que esto presupone "objetividad".

1.3. Teoría cognitiva

De acuerdo con Valdez (2000) el individuo es activo, con respecto a la búsqueda de hechos. Se procesa para revelar secuencias lógicas, significados privados y predicciones inteligentes y motivaciones internas en su entorno físico y mental. Como parte de la búsqueda de sentido y comprensión, las personas amplían sus procesos metacognitivos para realizar técnicas de registro ambiental que les den un orden significativo. Se opone a la información obtenida mecánicamente ya mano. En tanto que el objetivo del educador, en línea con esta teoría, puede ser crear o regular las estructuras intelectuales del alumno para introducir conocimientos y ofrecer al alumno una serie de estrategias que le permitan adquirir ese conocimiento. El aprendizaje puede equipararse con modificaciones discretas en la información en lugar de modificaciones dentro de la posibilidad de respuesta. La adquisición de experiencia se describe como un pasatiempo intelectual que

implica codificación interna y estructuración a través del alumno. Su énfasis se acentúa dentro de la participación extra activa del alumno dentro del sistema de aprendizaje.

1.4. Teoría constructivista

Para Valdez (2000), se basa principalmente en la investigación llevada a cabo utilizando JEAN PIAGET que notó el conocimiento como una construcción hecha dentro de la persona y ahora no como una internalización del medio ambiente como lo propone LEV VYGOTSKY. Este fenómeno de producción de información tiene lugar cuando el personaje, a través de mecanismos de acomodación y asimilación, recibe los nuevos hechos, incluso al editar sus estructuras de conocimientos previos. Este concepto cuestiona el concepto de estímulo-respuesta propuesto con la ayuda del principio conductual. El concepto de constructivismo es considerable hoy en día, sin embargo, también está muy mal representado y muy poco asociado con lo que seguramente sucede dentro del aula de la escuela. El elemento crítico dentro de la teoría constructivista no siempre es el método seguido por las personas que declaran mantenerlo, si las actitudes, la intencionalidad, la forma de actividades propuestas, que colectivamente reflejan una forma de enseñanza, es decir, una versión pedagógica que responde a los postulados teóricos indicados anteriormente.

1.5. Teoría del aprendizaje significativo

Es una teoría psicológica que se ocupa de los procedimientos de las personas a medida que se posicionan para aprender y enfatiza lo que ocurre dentro de la sala de estudio mientras los estudiantes analizan su propia naturaleza de su conocimiento; debajo de las situaciones que se requieren para que surja; en sus consecuencias y, por lo tanto, en su evaluación (Ausbel, 1976).

CAPITULO II

LOS JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA MATEMÁTICA

2. LOS JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA MATEMÁTICA

2.1. El aprendizaje significativo.

Según Ausubel (1983, p. 15), el aprendizaje de un estudiante depende de formas cognitivas previas asociadas a la nueva información para ser comprendida mediante "formas cognitivas", es decir, un conjunto de conceptos, ideas que pertenecen a una persona. Además de su agencia, también hay cierta experiencia. No cabe duda que el campo amplio es vital e interesante para el sujeto porque es dinámico y se puede lograr la comprensión a través de conocimientos previos que crean experiencias y relaciones. Este dominio rechaza la repetibilidad y la arbitrariedad de la trascendencia y nos ubica en un mundo completamente nuevo donde encontraremos un estudiante con potencial intelectual a través de sus comentarios previos, motivaciones y actitudes, por lo que la enseñanza debe ser proactiva para obtener decisiones de conocimiento de contenido que consideren plenamente a los estudiantes y materiales, que pueden ser atractivos y emocionantes.

El aprendizaje se basa en el juego lúdico y puede tener lugar a partir de información previa ya que se ve afectado por la adaptación, la disrupción y la reorganización, que luego se convierte en nuevo conocimiento. Conocer la forma cognitiva de los académicos es muy importante en el método de orientación de la adquisición de conocimientos, no solo sabiendo cuántas estadísticas tienen, sino también sabiendo qué principios y proporciones siguen, además de su diploma equilibrado. Los conocimientos adquiridos en los criterios propuestos por Ausubel forman un marco para el desarrollo de unidades metacognitivas que permiten identificar firmas comerciales en función de la cognición de los estudiantes con el fin de posicionar mejor el trabajo del docente. Ahora bien, esto no será considerado un trabajo para ser hecho con una "mente vacía" o donde el aprendizaje del estudiante comienza desde cero, sino que el estudiante tiene un conjunto de historias e información que afectará su conocimiento y sus bendiciones que pueden ser utilizadas. Osbell, esta realidad en el epígrafe de su próximo trabajo, si necesita reducir toda la psicología educativa a un principio, recordará: las

cosas más importantes que afectan el campo son o han sido entendidas por los investigadores. Según Ausubel, D. (1983), la investigación fue abrumadora y el contenido fue determinado de manera arbitraria y abrumadora (ahora no literalmente), más de lo que los investigadores ya sabían. Por relaciones equivalentes, no arbitrarias, debe entenderse que estas ideas están relacionadas con algunos factores existentes, que se refieren principalmente a formas científicas de cognición, incluidas fotografías, imágenes ya gigantes, ideas o proposiciones.

2.2 Definición de aprendizaje significativo en Matemática

Según Orton (1990). "El aprendizaje extensivo de la aritmética representa una manera efectiva de asegurarse de que la información se descubra significativamente basada totalmente en los informes del erudito", esto significa que antes de adquirir conocimiento de una idea matemática, el capacitador debe aprovechar lo que sabe el alumno. En cuanto a la dificultad, la más efectiva determina si los conocimientos previos lo ayudarán a mejorar sin problemas para desarrollar nuevos conocimientos y combinarlos en sus estructuras cognitivas. En este tipo de conocimiento, la intención es ubicar que el erudito construye su propio conocimiento adquirido, lo que lo lleva a la autonomía en el tiempo intermedio de preguntas de este tipo de manera en la que desarrolla su inteligencia de manera integral respecto de qué él tiene y sabe lo que desea examinar.

Según Muñiz, et al. (2014). Todo entrenador de matemáticas debe promover que el alumno trabaje y construya su conocimiento personal, que camine para ser independiente, que integre sus estudios a otros ya conocidos, que seleccione lo que necesita analizar y ya no intente. Encuentra el desarrollo de la memoria y la repetición como una alternativa para conocer. El conocimiento significativo busca, entre otros factores, interrumpir el tradicionalismo de la memoria que busca y desarrolla la reminiscencia y la repetición, el aprendizaje significativo está preocupado con las actividades, necesidades y otros componentes que hacen que el estudiante quiera demostrar qué medios tiene y qué valor tiene para vendrá pasatiempo en pinturas e historias dentro de la sala de estudio.

Se cree que todo eso, si el estudio se termina de manera memorial y mediante el uso de la repetición poco después, podría olvidarse más en las matemáticas, porque el nuevo conocimiento se integra descaradamente en la estructura cognitiva del estudiante y esto hace un esfuerzo completamente grande. Integran el nuevo conocimiento con su información anterior, es por eso que los estudiantes universitarios ahora no proporcionan costos al material de contenido ofrecido por el capacitador y solo investigan por el instante. Por otro lado, el mismo autor Muñiz, et al. (2014) dice que el aprendizaje generalizado, ya que se basa en lo que el alumno es consciente, es un interés en el que el alumno puede desarrollar capacidades y tener en cuenta sin problemas, tal afición de aprendizaje se caracteriza por: El nuevo conocimiento es adicional sin problemas arreglado dentro de los sistemas cognitivos del alumno. Relaciona el nuevo conocimiento con la comprensión previa que tiene el alumno. Tenga en cuenta las actividades de dominarlo porque tiene en cuenta que lo atesora.

2.3 Características del aprendizaje significativo con Juegos Lúdicos

David P. Ausubel acuña la expresión de aprendizaje significativo para compararlo con el aprendizaje memorial. Por lo tanto, afirma que las características de los enormes estudios son: La nueva experiencia se incorpora de manera considerable dentro de la forma cognitiva del alumno. Esto se ejecuta gracias a un esfuerzo planificado del erudito para narrar la información nueva a los conocimientos previos. Todo lo anterior es producto de una implicación emocional del erudito, es decir, el alumno desea aprender lo que se le ofrece debido al hecho de que lo considera precioso. En la evaluación, el aprendizaje de reminiscencia se caracteriza por: El nuevo conocimiento se integra arbitrariamente en la estructura cognitiva del alumno. El alumno ya no se toma el tiempo para integrar los nuevos conocimientos con su información anterior. El erudito ahora no necesita investigar, ya que no entrega costos al contenido suministrado a través del maestro.

Entre las características más importantes, podemos mencionar: Una persona crea sus propios conocimientos y habilidades. acumulativo; se basa en conocimientos previos, formales o informales. orientado; dirigido al desarrollo de capacidades.

Cooperación; ocurre en una interacción o relación cercana con otra persona u otros.

2.4 Ventajas del aprendizaje significativo

Para el autor Paya (2007) el aprendizaje significativo tiene beneficios claros sobre el aprendizaje de memoria, que produce una retención extra duradera de los registros que modifican la forma cognitiva del alumno mediante el uso de reordenamientos idénticos para combinar los nuevos hechos. Facilita la obtención de nuevos conocimientos asociados con aquellos ya descubiertos de manera significativa, debido a que el hecho de ser realmente un don en la estructura cognitiva permite su datación con los nuevos contenidos. La nueva información, mientras que está asociada con la anterior, se deposita en un nombre minoritario a largo plazo, en el que se conservan millas más allá del olvido de información secundaria precisa. Es animado, ya que se basa en la simulación deliberada de los conocimientos adquiridos por el académico sobre las actividades de la tarde. No es público Bueno, la importancia de conocer depende de los activos cognitivos del alumno (información anterior y la forma en que se organizan dentro de la forma cognitiva).

A pesar de estas bendiciones, dice el autor Paya (2007) el estudiante prefiere investigar de manera memorizada convencido por experiencias infelices de que los instructores a menudo examinan el aprendizaje a través de dispositivos que no comprometen una competencia diferente a la reminiscencia de las estadísticas, sin verificar su conocimiento. Es útil decir que los tipos de estudio memorial y significativo son los extremos de un continuo que coexiste con un diploma cada vez más pequeño y, en realidad, no podemos llevarlos a un tipo de estudio, normalmente estudiamos algo de manera memorial y luego, camino a una lectura o racionalización, que adquiere ese medio para nosotros o la alternativa.

Moreira (2012). Propone que, para lograr una maestría significativa en una clase de matemáticas, uno debe tener en cuenta los pensamientos y no olvidar siempre que la alegría de conocer y el trabajo del erudito ahora no deben verse obligados a lo que el entrenador necesita, pero a sus deseos y pasatiempos. A continuación,

son las millas las que, con las ventajas que nos ofrece un estudio considerable. El estudiante tiene una mayor retención duradera de la idea matemática, este tipo de maestría modifica la forma cognitiva del alumno a través de reordenamientos de la misma para integrar los nuevos hechos. El estudiante puede adquirir nuevos conocimientos de aritmética mayor sin dificultad tocando aquellos que ya se descubrieron con los nuevos de una manera significativa, debido a que el hecho de encontrarse virtualmente en estructuras cognitivas permite su cortejo con los nuevos contenidos. De acuerdo con Diaz (1998) la nueva información es consciente de los estándares matemáticos, se conserva y ahora no se olvida sin dificultad porque ha sido de interés para el académico. Está adquiriendo un gran conocimiento, debido al hecho de que sus millas están construidas en función de los movimientos y el conocimiento de los deportes de los propios académicos. Es privado, debido a que la importancia de conocer depende de las fuentes cognitivas del estudiante, sus deseos, su interés en su hecho.

2.5 Criterios empleados en el área de matemática

Los criterios de evaluación son juicios de valor basados únicamente en los conceptos de una forma profesional amplia y coherente, derivados de: metas sociales, sueños escolares, docencia e investigación experimental privada. Están acostumbrados a elegir conocimientos especiales para comprender la filosofía de la educación. Según información proporcionada por el Ministerio, el Ministerio de Educación (2001) propuso los siguientes estándares.

a) Inducción

La inducción intenta generalizar los conocimientos adquiridos en un momento a otros casos o casos similares que puedan ocurrir en el futuro o en otras latitudes. La inducción es uno de los objetivos de la ciencia. Si los investigadores encontraran una vacuna contra el cáncer, no solo se preocuparían por los casos probados, sino también por todos los demás casos de la enfermedad.

b) deducción

Como parte de un sistema de referencia generalizado y aproximación de casos específicos en los cálculos, las características de los casos de proyecto se comparan con las definiciones acordadas para ciertas clases de dispositivos y fenómenos. Para aquellos que están familiarizados con el concepto de cantidades, se puede decir que la deducción es la determinación de si un detalle dado pertenece al conjunto descrito anteriormente. Ejemplo. La pérdida de peso, los sudores nocturnos, la tos abundante y el escupir sangre son síntomas de tuberculosis. Este paciente manifiesta estos signos y síntomas y luego esta persona afectada tiene tuberculosis. La deducción se hace un diagnóstico que sirve para hacer selecciones, por lo tanto, la definición es específicamente esencial. Si la definición no siempre se hace explícitamente, pueden ocurrir muchas confusiones.

c) Análisis

Consiste en la separación de los componentes de un todo que los analizará por separado, así como también analizará las relaciones entre ellos. Ejemplo. La evaluación del anuncio financiero se toma en línea en el camino para descubrir algunas de las relaciones que no son entrometidas.

d) Argumentación

Organizar y consolidar el asombro matemático, para interpretar, representar (diagramas, gráficos y expresiones simbólicas) y expresar coherentemente y sin duda las relaciones entre ideas y variables matemáticas; comunicar argumentos y comprensión recibidos; aprehender las conexiones entre ideas matemáticas y practicar las matemáticas con situaciones de problemas reales.

e) Resolución

Un problema en matemáticas puede describirse como un problema para el hombre o la mujer, que tienen que remediarlo. La resolución de problemas debe considerarse como un método eficaz para aumentar la información matemática y un éxito vital de una buena educación matemática. Cuando un alumno resuelve un problema, responde preguntas, formula modelos, aplica técnicas, traduce y evalúa los efectos. Desarrolle una disposición para formular,

representar, resumir y generalizar situaciones dentro y fuera de las matemáticas. La persona que resuelve los problemas de manera efectiva está preparada para usar y buscar nuevos registros que le permitan remediar un problema mientras una estrategia dada falla dentro del primer o segundo esfuerzo. La elaboración de técnicas de solución de problemas personales crea dentro de los estudiantes universitarios la confianza en sus oportunidades de hacer matemáticas, debido al hecho de que son millas principalmente basadas en el conocimiento que pueden manejar y reflejar.

2.6 El Aprendizaje significativo en la Matemática

De acuerdo con la idea de AUSBEL, para que se realice el aprendizaje significativo, se deben cumplir tres situaciones. Significado lógico de los materiales, esto es que los materiales provistos tienen una estructura interna preparada que puede causar la construcción de significados. Los conceptos proporcionados por el entrenador siguen una colección lógica y ordenada. Es decir, ya no es más efectivo el contenido que importa, sino también la forma en que se presenta. Importancia psicológica del material. Esto se refiere a la oportunidad del académico de conectar el conocimiento suministrado con la información previa, ya protegida de su estructura cognitiva. Los contenidos son entonces comprensibles para los académicos, por lo que debe incorporar ideas que podrían incluirse en su forma, cognitivas si este no es el caso, el alumno conservará las estadísticas para responder un examen conmemorativo dentro del breve plazo, después de lo cual olvidará que contenido material

Mentalidad favorable del alumno. Querir investigar del alumno no es suficiente para que surja un estudio significativo, ya que también es necesario que pueda investigar (significado lógico y mental del material), sin embargo, el dominio no puede surgir si el alumno lo hace. Ya no es necesario examinar. Este es un componente de las tendencias emocionales y de actitud en las que el instructor no puede afectar más fácilmente a través de la motivación de la instancia. A) que el contenido analice y probablemente sea significativo; Esto quiere decir que el contenido que se va a adquirir crea experiencia para el hombre o la mujer o para el que aprende. Según Ausubel (1983), para que el alumno tenga lugar la

dispersión en el frente de un lugar, el material debe ser potencialmente considerable, esto significa que el tejido de masterización se puede asociar de manera no arbitraria y enorme con unos pocos conocimientos cognitivos particulares. forma del erudito La motivación que la persona necesita tener para poder relacionar lo que aprende con lo que ya sabe (información previa); es decir, una buena mentalidad para estudiar de manera significativa.

2.7. Tipos de aprendizaje significativo

Según AUSBEL señala 3 tipos de investigación que pueden variar mucho.

El campo de la representación es la investigación fundamental de la que dependen formas alternativas de aprendizaje. Consiste en asignar significado a ciertos símbolos, en este reconocimiento AUSBEL dice: “Sucedo cuando un símbolo corresponde al significado de su referente (objeto, actividad, idea) y significa para los estudiantes de cualquier forma que se le indique implícitamente a su referente” (Osber), 1983, 46)

Este tipo de conocimiento suele darse en los niños, por ejemplo, el conocimiento de la palabra “pelota” se da cuando el significado de la oración deja de simbolizar o se vuelve equivalente a la pelota, tal y como el niño la percibe en ese momento, por lo que la misma pregunta Es para él que el contexto entre la imagen y el objeto no es simple, sino que el niño se relaciona de una manera altamente perceptible y arbitraria, como una equivalencia representacional de su forma cognitiva con el contenido real. En los principios del aprendizaje, las ideas se describen como "elementos, eventos, situaciones o cosas con propiedades estándar comunes definidas por una imagen o síntoma" (Ausbel, 1983, p. 1). sesenta y uno)

Estos principios se aprenden a través de dos métodos, la educación y la asimilación. En la formación de principios, estos se aprenden a través de la experiencia, y del ejemplo anterior se puede decir que el estudiante aprende los medios habituales de la palabra "pelota" y el símbolo también actúa como medio del concepto cultural "pelota", Aquí establece una relación de equivalencia entre la imagen y las propiedades de su patrón universal. Así, mientras los estudiantes universitarios exploran el concepto de pelota, en diversas interacciones con sus

propias pelotas y las de otros estudiantes universitarios, las propuestas de campo van más allá de la mera asimilación del vocabulario de los estudiantes universitarios, mixto o distante, porque requieren los medios para capturar las ideas. del alcance en términos de proposiciones. El blended learning consiste en combinar y asociar un gran número de palabras, cada una de las cuales constituye un único referente, y luego mezclarlas de forma que la idea resultante sea una simple suma de sus significados, creando un nuevo significado que se asimila a la estructura cognitiva. Es decir, un reclamo potencialmente enorme se verbaliza como un reclamo con el significado denotativo del criterio involucrado (la carga de actitud afectiva producida por el criterio), interactuando con ideas establecidas pertenecientes a la forma cognitiva y nuevas proposiciones significativas que emergen de esta interacción.

2.8 Fases del aprendizaje significativo de la Matemática en base a juegos.

Yanez (2016) Para que sea realmente significativo, mediante juegos se deben cumplir varias situaciones, es decir, debe pasar por tres etapas: "el vasto conocimiento de la técnica se describe a través de una serie de deportes tremendos que se ejecutan y actitudes terminadas a modo de aprendiz" porque el alumno adquiere más disfrute para poder producir un intercambio respectivamente en el dominio de los contenidos que tiene

A. Fase inicial de aprendizaje

En esta sección, el alumno percibirá los hechos de forma aislada o en porciones sin tener una relación adecuada. El erudito memoriza e interpreta toda la información actual en su memoria, es decir, acumula todas las estadísticas. La acumulación de registros de una manera completamente amplia y generalizada todavía no tiene conocimientos ni dominio de los hechos, es decir, es muy divergente. Para usar su comprensión previa teniendo en cuenta su esquema cognitivo, también es vital que el alumno se haya deleitado previamente una experiencia.

B. Fase intermedia de aprendizaje

Los estudiantes comienzan a buscar relaciones y similitudes entre partes distantes y comienzan a reformular continuamente el campo de estudio. Armados con el conocimiento descubierto, los estudiantes han desarrollado la habilidad de aplicarlo en su propio contexto. La comprensión del alumno se convierte en un resumen adicional porque la ha utilizado en tantas respuestas como ha querido. Al organizar los datos de acuerdo con diferentes estrategias, prácticamente recuerdas, aquí está el llamado mapa mental, que cada uno tiene en su propia forma de cognición. C. Fase final de estudios

El conocimiento se ha vuelto más integrado y asociado con una independencia adicional para que no dependa de otros. Debido a las razones anteriores, el ejercicio comenzó a acelerarse y podría haberlo dominado mejor. El estudiante ya tiene una comprensión increíble de la aplicación exploratoria de los hechos a su disposición, es decir, por qué los usaría para resolver un problema o prevenir un inconveniente. También en esta etapa se encuentra el hobby de correr, que se trata de cambios causados por desafíos más que por modificaciones o adaptaciones internas. Los maestros a menudo se preguntan cómo retractarse y corregir los hechos que han aprendido. ¿Por qué los estudiantes ignoran tan rápidamente lo que han aprendido? ¿De qué depende que puedan recuperar los registros verificados? En el marco de los estudios cognitivos relacionados con la construcción de esquemas de información.

2.9. Importancia del aprendizaje significativo en el aprendizaje de la matemática.

De acuerdo con Juárez (2015), las matemáticas en el aprendizaje significativo son un enfoque efectivo para garantizar que la información se revele en grandes cantidades en función de lo que los estudiantes están aprendiendo, lo que significa que los docentes deben explotar las dificultades de las que los estudiantes son conscientes antes de comprender los conceptos matemáticos., y al final el Simple. de lo que se trata es de identificar la información e integrarla en su sistema cognitivo, principalmente de forma autónoma, haciendo preguntas de forma que desarrolle su inteligencia, integrando lo que tiene y haciéndose una idea general de lo que quiere explorar.

Según Muñiz et al. (2014). Uno de los problemas más frecuentes al iniciar una lección de matemáticas es que los estudiantes no recuerdan los conocimientos previos, lo que impide que los nuevos contenidos sean materialmente relevantes. Esto significa que los docentes deben comenzar por explorar el conocimiento de los estudiantes para complementarlo o agregarlo según sea necesario, de modo que se pueda dar valor a lo que el docente está enseñando sin aprender todavía. El aprendizaje es el resultado final de la actividad extrema de los estudiantes. Esta actividad es tan importante que se lleva a cabo de muchas maneras únicas: a medida que los investigadores observan, cuestionan, especulan, narran y comparan lo que aprenden con el conocimiento previo, lo integran en los esquemas que ya tienen o lo combaten.

Muñiz, et al. (2014). Para que el alumno participe en la técnica de aprendizaje, debe estar interesado en ello, se le indicará. El fenómeno de la motivación es increíblemente complicado; se entromete una gran variedad de cosas y se manifiesta en enfoques específicos en cada estudiante, debido a variaciones en el comienzo, cultura, sexo, inclinaciones y características personales, y muchos otros. Cualquier pasatiempo que surja, ya sea que sea un problema que el erudito debe resolver, una dificultad que el entrenador u otra persona desarrolle debe ser lo suficientemente cerca del conocimiento del estudiante para que pueda incorporarlo en ellos. No olvide que estos deportes no deberían ser demasiado fáciles o difíciles, ya que puede perder interés. Es cierto que algunos estudiantes están un poco desmotivados al comienzo de las lecciones de matemáticas, y es trabajo del maestro demostrar actividades que animen a los estudiantes a tomar riesgos y garantizar que se evalúe cualquier progreso en la resolución de problemas. En la enseñanza de las matemáticas, también se debe enfocar en diferentes situaciones para desarrollar una actitud positiva en los estudia.

2.10. Estrategia didáctica lúdica basada en enfoque constructivista para desarrollar el Aprendizaje de la Matemática.

Muñiz, et al. (2014). Las estrategias didácticas son los combos de situaciones y actividades para desarrollar el trabajo de la sala de estudio. Es la empresa comercial racional y práctica de los activos y procesos del maestro, con el propósito de dirigir a los estudiantes a conocer en la dirección de los resultados esperados y deseados. Su propósito es hacer que los académicos aprendan el tema dentro de la forma

satisfactoria y viable de su capacidad actual, dentro de las situaciones reales en las que la enseñanza se desarrolla de manera inteligente aprovechando el tiempo, las situaciones y las oportunidades culturales y culturales que ofrece su lugar.

Las estrategias lúdicas se tienen en cuenta como un dispositivo crucial en la solución de problemas, hacen contribuciones para desencadenar técnicas intelectuales entre ellas, se puede decir que el deporte desarrolla una amplia variedad de objetivos y contenidos. Existen numerosos tipos de juegos, personas que contienen la mente, otros pedirán de personas que les muestren un uso corporal y los juegos que inspiran una enseñanza (Muñiz, et al. 2014).

Para Jiménez (2005), El juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida. El ocio ahora no reconoce necesidades externas, el jugador debe ser libre de hacer lo que quiera, si el deporte tiene mandatos, ya no es espontáneo y sin restricciones; además, el jugador pierde la diversión, por lo que tiene que dejarla fluir. Estos mismos rasgos de la dinámica del juego son los que se utilizan en muchos casos para introducir conductas sociales positivas que permitan a las personas vivir en comunidad donde se conjugan como fórmula normas, normas, libertad, autonomía y responsabilidad.

Del mismo modo para Moreira (2012), escribe que: el deporte es un pasatiempo humano y experiencial que promueve la evolución crítica de las personas interesadas en él, de dirección al hablar sobre el deporte, no todos piensan lo mismo, se cree que son millas de distracción natural y pérdida de tiempo; pero de manera similar, las habilidades y habilidades de beneficio para el entrenamiento y de este cierre surge la importancia que poseen los videojuegos educativos”. Se percibe que el deporte está inmerso en la educación, y la enseñanza también es parte de este método, esto se cobra por la transmisión de conocimientos que se pueden practicar dentro de la disciplina social que, aunque es cierto, no se realiza en un solo día y desea tiempo y disposición.

Como él dice: De la misma manera Martínez, (2008) en el artículo Didáctica educativa o deporte lúdico, la retroalimentación de que la magia de las clases es un objetivo de enseñanza, que apenas se alcanza a través de la actividad lúdica y

motivadora, capta la atención de estudiantes a la asignatura. Los videojuegos académicos o de ocio y educación son aquellas actividades cubiertas dentro del software de una situación segura en la que deberían evolucionar. En este sentido, Piaget (1980) afirma: El juego es parte de la inteligencia del niño, ya que representa la asimilación práctica o reproductiva de los hechos de acuerdo con el nivel evolutivo de cada individuo. Las habilidades motoras sensoriales, simbólicas o de razonamiento, como aspectos críticos del desarrollo del individuo, son las que condicionan el comienzo y la evolución del deporte. (P. dieciséis). Si bien la importancia del deporte dentro del niño es notoria, tanto como un método para compartir, conocer o simplemente divertirse, ser parte de su escolaridad, su aumento como persona.

Del mismo modo, el deporte es un pasatiempo esencial en los seres humanos que tienen una importancia tremenda en la esfera social, ya que permite ejercer ciertas conductas sociales; También es un dispositivo útil para recopilar, ampliar las competencias intelectuales, motoras o afectivas. Esto ofrece varios rasgos particulares, destacando los siguientes: Produce deleite. El deporte consiste y necesita contener un marco regulatorio. Es un pasatiempo espontáneo. El juego es acción y participación viva. Deja entrar la autoexpresión, Piaget (1980).

Los objetivos de esas técnicas de ocio se meditan en: Fomentar el compañerismo y el juego cooperativo. Sensibilizar sobre el valor académico del deporte como instrumento para estudiar los contenidos de las asignaturas. Promover el deporte como dependencia de una vivienda saludable. Aumentar la etapa cultural e intelectual a través del juego. Conozca y ejerza habilidades motoras distintivas en el entorno natural a través de capacidades motoras cooperativas. Estos, entre otros, que podrían crearse si fuera necesario para aplicarlos correctamente.

Cuando un alumno utiliza un enfoque, es capaz de adaptar su comportamiento, verificamos lo que piensa y hace en las solicitudes que se le hacen, por lo que no debemos olvidarlo. González (2015) dice haga una imagen reflejada consciente de la razón u objetivo del desafío. Planifique lo que puede hacer y cómo lo hará. Realizar el emprendimiento o interés encomendado. Evalúa tu rendimiento. Acumula información sobre en qué situaciones podrías reutilizar esa estrategia. Se

proporcionan mediante el uso de conceptos simples que rigen la estructuración y aplicación de videojuegos académicos expertos. Participación: es el principio primario de la estrategia lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas o intelectuales del participante, en este caso el erudito. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, debido al hecho de que se completa, se desentierra, negar que esté lejos para salvarlo de hacerlo, ahora no participar significa dependencia., La aceptación de los valores de diferentes personas, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y efectivo, ajeno a lo que se exige en estos días. La participación estudiantil constituye el contexto único que se aplica con la aplicación del deporte.

Para el mismo González (2015), el dinamismo expresa lo que significa y tiene un impacto en el elemento del tiempo en las estrategias lúdicas expertas. Cada recreación tiene un comienzo y un final, en consecuencia, el elemento tiempo tiene en esto el número uno idéntico, lo que significa que existe. Además, el deporte es movimiento, mejora, interacción activa dentro de la dinámica del método pedagógico, Entretenimiento, muestra las manifestaciones interesantes y de alta calidad presentadas por el hobby experto en ocio, que ejercen un fuerte efecto emocional en el alumno y pueden ser uno de los motivos fundamentales que fomentan su participación energética en el juego. El costo didáctico de este precepto es que la diversión refuerza ampliamente el interés experto y el interés cognitivo de los estudiantes universitarios, es decir, el deporte no admite aburrimiento, repeticiones o impresiones comunes poco comunes, todo lo contrario, novedad, singularidad y maravilla son inherentes en eso.

La interpretación de los roles se basa totalmente en el modelado lúdico experto del pasatiempo del especialista del destino y refleja fenómenos de imitación e imprevisibilidad. La oposición, se basa en la realidad de que el interés recreativo profesional revisa resultados concretos y expresa los tipos esenciales de motivaciones para participar activamente en el juego. La tarifa didáctica de este precepto es obvia, sin oposición no hay recreación. Dado que esto fomenta el interés dinámico e independiente y moviliza toda la capacidad física e intelectual del estudiante (Orton, 1990)

El método de las estrategias lúdicas dentro de la bibliografía consultada no lo específica, por lo que se propone lo siguiente: Observación: a través de preguntas organizadas a partir del tema anterior o de un material de contenido que tiene que ver con la inquietud a debatir, la experiencia previa puede ser obtenido de los alumnos. La pregunta se puede escribir en la pizarra con tizas de colores para colocarla más, en cartón o papel, sin embargo, también pueden tener la forma que requiere el encuestado, las nubes dejan a los seres humanos, etc. Teniendo en cuenta la edad de los académicos y De hecho, sean lo que sean, lo más apropiado es llevarlo a una materia que rebase los pases y que el maestro haya elegido para que la materia se maneje o pueda plantearse en algunos videojuegos. Sería más posible que los videojuegos sean hombres o mujeres en este procedimiento para obtener resultados adicionales, sin embargo, si el instructor lo prefiere, pueden hacerlo de manera colectiva, en este proceso también se busca que el estudiante, mientras contesta las preguntas, descubra el tema que se debe tratar (Orton, 1990)

Aplicación: es donde los académicos junto con el instructor aumentan el tema para expandir la elegancia, pueden usar cursos, módulos de paleógrafo, tarjetas o pueden ser expositivos, también puede usar un juego si el instructor cree que es conveniente, como el instructor mismo puede Tenga en cuenta que este método es flexible debido al hecho de que puede usar distintas fuentes en clase, no está encerrado en una sola. Los estudiantes comparten sus preocupaciones dentro de la ruta de la magnificencia, amplían algunos trabajos que el maestro o los estudiantes idénticos aconsejan.

Método de juego: este enfoque se puede utilizar al principio, método o salida de la elegancia o, además, durante la duración de la elegancia. Aquí se realiza el juego o juegos adaptados a la asignatura, en esta recreación encontrarás los deportes y / o problemas que desarrollarán los alumnos con el asesoramiento del instructor. En algunos ejercicios y / o problemas deben estar inmersos dentro de la asignatura transversal. El maestro comprenderá las instrucciones del juego que se pueden escribir en el pizarrón, cartón o papel de hoja, en la parada del deporte, el entrenador recoge los resultados de los ejercicios y / o temas que están escritos en los cuadernos del alumno o en las hojas, siendo más importante que el tiempo que se utilizará para este enfoque es "60 a noventa minutos" debido a esto, el entrenador clasifica muy bien la cantidad de actividades deportivas y / o problemas.

Expresión: después de que el maestro corrige las hojas de trabajo, los estudiantes se irán voluntariamente o el maestro asignará el ejercicio o la molestia; Al final de la asistencia, los estudiantes plantearán una pregunta y el capacitador es aquí donde el expositor defenderá sus pinturas, el instructor proporcionará aclaraciones si es necesario. Se podría defender que el entrenador está constantemente revisando las pinturas de los eruditos para que cumplan con su deber.

Extensión: en esta técnica se hace un juego en el que los estudiantes universitarios descubrirán el tema de la sección de movimiento en forma de colección, que ya se plantea en las actividades deportivas y / o temas, luego el alumno deberá presentar sus propias ideas o ideas de El tema en un papel o en la pizarra. Si se va o realiza 3 eventos deportivos y / o problemas con un grado superior y las personas que ya se criaron con elegancia, la evaluación se realiza en algún momento de la clase, el método suministrado puede aplicarse para mejorar las competencias, pero puede aplicarse tanto en objetivos como en capacidades.

2.11. Clasificaciones de las estrategias lúdicas para el desarrollo de competencias en la Matemática

La mayoría de los autores, después de clasificar las actividades de ocio de una manera simple, hablan aproximadamente tipos de actividades, que deben ser complementarias debido a las bendiciones que han recibido y para contrarrestar sus inconvenientes: Técnicas recreativas gratuitas: promueve la espontaneidad, el pasatiempo creativo, aumenta la creatividad, el lanzamiento depresiones Permite actuar con total libertad e independencia. Técnicas de ocio dirigido: aumenta las posibilidades de uso de juguetes, permite variar las condiciones de escolaridad, aumentará el dominio, promueve la mejora intelectual, social, emocional y motora, ofrece tremendas modas para imitar y satisfacer los deseos de cada niño.

Un ejemplo de actividad es que la pregunta no es mucho en la estructura como en sí a los niños se les permite jugar libremente o no. Como se señaló al conocer los materiales y las situaciones por sí mismo, puede ser el preludio de una actividad recreativa más dura. Una instancia real que haya sido testigo posiblemente ayudará a aclarar el problema: un grupo de niños de 6 a 12 meses de antigüedad recibió un material nuevo, el "Polydron", que consistía en una secuencia de cuadrados y

triángulos de plástico que se adaptaban Por otro lado, de una manera innovadora, en varias actividades, los niños tuvieron la posibilidad de jugar libremente con sustancias dependiendo del tiempo que les llevó descubrir la tela hasta que parecieron reconocerla y conocer sus hogares, cualidades y funciones factibles Luego, el instructor construyó un cubo rectangular de "Polydron", uno de los cuales tenía una tapa con bisagras. Les pregunté a los niños si podían hacer un "contenedor" similar y al hacerlo en este evento les hice participar en un deporte dirigido. Reunieron sin esfuerzo sus cubos personales, discutiendo el color, la forma y la gama de piezas que habían sido necesarias para la tapa con bisagras. Etc. Sus esfuerzos se mencionaron con el entrenador que los elogió y la tela se almacenó nuevamente, en la que los niños tuvieron una vez más la oportunidad de jugar gratis y que una vez más hicieron cubos con tapas con bisagras, ahora Con pequeñas figuras de plástico coleccionables dentro de esto, el niño cambió su tapa, incluyendo otro rectangular en el pináculo y apoyando uno rectangular en oposición a otro para hacer un techo y de esta manera el niño desarrolló un juego desabrochado y nuevos estudios al mismo tiempo.

CAPITULO III

LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGÍAS PEDAGÓGICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA

3. LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGÍAS PEDAGÓGICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA

En el entrenamiento, la utilidad de los juegos como actividades para la adquisición de conocimiento es muy tremenda, ya que además de ser una forma de expresión, es necesario alentar a los estudiantes, ya que están constituidos en deportes recreativos y a través de ellos. ellos retienen para estudiar y desarrollar habilidades. Algunos investigadores en capacitación señalan las bendiciones de los deportes recreativos, junto con: Jean Piaget, quien afirma: "Los juegos ayudan a presionar a una amplia comunidad de artilugios que permiten al educando asimilar completamente los hechos, incorporándolos para mantenerlos, comprenderlos, reconocerlos y compensarlo". Aprender jugando permite salir de la vida normal, abrir nuevos sentimientos, observar indistintos personajes y hacer que evolucionen de acuerdo al papel que les corresponde, en sintonía con los rasgos que uno necesita de la persona en la que se proyecta que tenga. En los juegos de roles se es mucho más divertido inventar a los personajes que son absolutamente extraordinarios con respecto a la personalidad del participante. Son innovadores, en los que el elemento principal es interpretar personajes cotidianos del mundo (Martínez, 2008).

El juego físico sencillo que permite al estudiante asimilar y aprehender de una manera más directa y clara el uso de la matemática a través de juegos físicos fáciles, innovadores e innovadores y debido al hecho de que ahora no es colorido; sin dejar de lado la importancia de la matemática en la vida cotidiana del educando (Martínez, 2008). El motivo del juego de fútbol ganso dentro de la sesión de magnificencia "Tambomachay o Baños del Inca", El propósito es desarrollar la sesión denominada "Tambomachay o Baños del Inca", el deporte del ganso de fútbol se puede utilizar como un método lúdico, en la forma en que se realiza de la siguiente manera.

El rompecabezas o rompecabezas, como se nombra, es una recreación que incluye componer un patrón mediante la combinación de una cierta variedad de piezas en cada una de las cuales puede haber una parte de esa figura para cumplir. Las principales competencias y competencias que se pueden desarrollar a través de los rompecabezas o rompecabezas dentro de los estudiantes son. Capacidad de análisis y síntesis, cuestionamiento lógico. Creatividad. (Martínez, 2008). Con el juego de rompecabezas se pretende desarrollar la sesión de clase "Lago Titicaca", Con la causa del

crecimiento de la consulta de magnificencia "Lago Titicaca", el deporte del rompecabezas se puede utilizar como un enfoque lúdico

Este juego es un rompecabezas de tipo mecánico, es tridimensional inventado por el escultor y profesor de estructuras húngaro Ernő Rubik en 1974. ... En 1984 quién ganó un premio alemán de deporte del año dentro de la clase mejor rompecabezas ese mismo año. (Martínez, 2008). La razón de la recreación de los dados de Rubik en la consulta de elegancia "cubos calculadores". Con la causa del crecimiento de la consulta de clase "cubos de cálculo", el juego de rompecabezas podría usarse como un método lúdico

Es un deporte que consiste en identificar, características, diferencias y similitudes de figuras geométricas (sólidos) sin percibirles el uso de la sensación de contacto (tylbor fela coord, 2014), citado por (Martínez, 2008) La razón del juego similar; lo distintivo en la sesión de clase "geometría del desierto" con el motivo de hacer crecer la elegancia de la sesión "geometría del desierto", el juego similar puede usarse como un enfoque lúdico.

CONCLUSIONES

- El juego es una forma de expresión cultural humana muy antigua, por lo que debe tenerse en cuenta hora de planificar estrategias de aprendizaje para la educación formal. La experiencia presentada apoya esta afirmación.
- Uno de los aspectos que contribuyen al desarrollo intelectual de los estudiantes es la actividad creativa, la cual se encuentra en una nueva realidad y está llena de sentido porque se considera libre y desinteresada (Boz de Buzek, s.f.). Como señaló Martínez (2008), un juego involucra a una o más personas, estas tienen ciertas reglas que definen una meta u objetivo, y el jugador debe poder elegir sus acciones y acciones para lograr la meta. Por lo tanto, es beneficioso inferir ideas a partir de conocimientos previos relacionados con el tema elegido, lo que permite a los estudiantes jugar con ciertas reglas predeterminadas. Especialmente en la educación matemática, se prefieren los niveles de abstracción para reforzar las actividades de aprendizaje. Un ejemplo importante es el uso de marcos tangentes en el análisis de ángulos y varios triángulos, cuya transferencia adicional es útil para fortalecer el conocimiento sobre funciones trigonométricas.
- Otro aspecto igualmente importante es la mediación entre pares en la que participan los estudiantes durante las lecciones de juego. Fortalece al equipo porque aumenta el proceso de socialización de compartir y cooperar en el equipo y refuerza aprendizajes importantes (Ausubel, 1990). Desarrolla el pensamiento lógico matemático como lo confirma Millar (1992). En este sentido, la participación bien planificada no solo promueve el aprendizaje significativo, sino que también reduce la tendencia observada a menudo en los estudiantes a la memorización mecánica y mecánica.
- Finalmente, esta investigación proporciona un enfoque estratégico para resolver problemas matemáticos de maneras interesantes para mejorar los resultados y, por lo tanto, la eficiencia.
- Los profesores de matemáticas que atienden a los estudiantes que ingresan a la universidad pueden utilizar esta estrategia para aumentar, mejorar y reforzar los conocimientos previos. Las estrategias divertidas están respaldadas por objetos como curiosidades matemáticas, trucos y acertijos que tienen un contenido inherente que

explica por qué suceden las cosas en estas situaciones. De esta forma, las matemáticas dejarán de ser una actividad traumática y ayudarán a cambiar la imagen negativa de algunos alumnos.

SUGERENCIAS

- se recomienda a los docentes utilizar los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática los juegos ayudan a los educandos a tener más interés en el curso ya que a través de ellos se motivan, día a día descubriendo nuevos métodos de aprendizaje mediante juegos.
- Se recomienda a MINEDU a las diferentes UGELES del país a implementar juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje no solo en área de matemáticas sino también en diferentes áreas curriculares ya que mediante juegos los estudiantes prestan más atención ya que hoy en día los estudiantes están poco concentrados en la enseñanza del aprendizaje.
- Se recomienda a los profesores capacitarse en uso de juegos lúdicos para poder lograr un mejor aprendizaje en los estudiantes. Los juegos permiten dinamizar las actividades escolares, aumenta el interés de cada estudiante en aprender y así lograr captar los problemas matemáticos y resolver de una manera más sencilla los ejercicios

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D., Novak, J. y Hanesian, H. (1983): Psicología educativa. México: editoriales trillas.
- Ausubel, D. (1983): aprendizaje significativo. México: Editoriales trillas.
- Diaz, F. (1998): estrategias para un aprendizaje significativo. Colombia: editorial MC. Graw Hill Interamericana.
- Gonzales, D. (2015). Relaciones entre rendimiento académico en matemáticas y variables afectivas y cognitivas en estudiantes preuniversitarios de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Universidad de Málaga, Málaga – España.
- Jiménez, C. (2005). Pedagogía lúdica: El taller cotidiano y sus aplicaciones. Armenia: Kinesis.
- Juárez, A. (2015). Material didáctico y aprendizaje significativo. Tesis de licenciatura. Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- Manuel, L. (2018). Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza. Madrid: UNED.
- Martínez, L. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. ESCHOLARUM.
- MINISTERIO DE EDUCACION. (2017), programa curricular básico de educación. Lima – Perú.
- MINISTERIO DE EDUCACION. (2001), programa curricular básico de educación. Lima – Perú.
- Moreira, M. (2012). ¿Al final, qué es aprendizaje significativo? Recuperada desde: <http://hdl.handle.net/10183/96956>
- Muñiz, R. et al. (2014). El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora.
- Orton, A. (1990). Didáctica de la matemática. Cuestiones teóricas y prácticas en el aula. Ediciones Morata, Madrid.
- Muñiz, R. et al. (2014). El modelo interactivo para el aprendizaje matemático. Editorial comenius USACH. Santiago-chile, 2002
- Paya, A. (2007) La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea. Universitat de Valencia.

<http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/9701/paya.pdf;jsessionid=19B487302210> UNIÓN,
19-33.

Piaget, J. (1980). PSICOLOGÍA Y PEDAGOGÍA. Barcelona: Ariel.

Udosen, A. (2014). Learner autonomy and curriculum delivery in higher education: The case of University of Uyo, Nigeria. International Education Studies. Vol. 7. N°. 3. Recuperado de: <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ies/article/view/34516/19658>

Valdez, E. (2000). Rendimiento escolar y actitudes hacia las matemáticas, México: Iberoamericana.

Yanez, P. (2016). El proceso de aprendizaje: fases y elementos fundamentales. San Gregorio, 70-81



DECLARACION JURADA DE AUTORÍA

Yo, Murga Alegre Pedro Damian egresada de la

Facultad:	Ciencias		Educación	<input checked="" type="checkbox"/>	Ingeniería	
Escuela Profesional:	Educación Secundaria					
Departamento Académico:	Educación y Humanidades					
Escuela de Posgrado	Maestría				Doctorado	
Programa: Matemática, computación y física						

De la Universidad Nacional del Santa; Declaro que el trabajo de investigación intitulado:

“JUEGO LUDICO PARA EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA”

presentado en 49 folios, para la obtención del Grado académico: ()

Título profesional: (x) Investigación anual: ()

- He citado todas las fuentes empleadas, no he utilizado otra fuente distinta a las declaradas en el presente trabajo.
- Este trabajo de investigación no ha sido presentado con anterioridad ni completa ni parcialmente para la obtención de grado académico o título profesional.
- Comprendo que el trabajo de investigación será público y por lo tanto sujeto a ser revisado electrónicamente para la detección de plagio por el VRIN.
- De encontrarse uso de material intelectual sin el reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinan el proceso disciplinario.

Nuevo Chimbote, 26 del 12 del 2022...

Firma:

Nombres y Apellidos: Pedro Damian Murga Alegre

DNI: 47487503



ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Vásquez Pereyra Gladis Consuelo

Facultad:	Ciencias		Educación	<input checked="" type="checkbox"/>	Ingeniería	
-----------	----------	--	-----------	-------------------------------------	------------	--

Departamento Académico: Educación y cultura

Escuela de Posgrado	Maestría:		Doctorado	
---------------------	-----------	--	-----------	--

Programa: Matemática, computación y física

De la Universidad Nacional del Santa. Asesor / Unidad de Investigación revisora del trabajo de Investigación intitulado:

"Juego Lúdico para el Aprendizaje de la Matemática"

Del estudiante: Murga Alegre Pedro Damian

De la escuela: Profesional de Educación Secundaria

Constato que la investigación presentada tiene un porcentaje de similitud del _____ el cual se verifica con el reporte de originalidad de la aplicación Turnitin adjunto.

Quién suscribe la presente, declaro el haber analizado dicho reporte y concluyo que las coincidencias detectadas no se conforman como plagio. A mi claro saber y entender, la investigación cumple con las normas de citas y referencias establecidas por la Universidad Nacional del Santa.

Nuevo Chimbote, 26 de diciembre de 2022

Firma:

Nombres y Apellidos del Asesor:

DNI. N° 32849637

Monografía

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional del Santa Trabajo del estudiante	12%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
3	www.aldeaeducativa.com Fuente de Internet	2%
4	funes.uniandes.edu.co Fuente de Internet	1%
5	lookformedical.com Fuente de Internet	1%
6	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
7	www.pinterest.es Fuente de Internet	1%
8	www.minedu.gob.pe Fuente de Internet	<1%
9	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%

10	Submitted to Universidad Anahuac México Sur Trabajo del estudiante	<1 %
11	www.utp.ac.pa Fuente de Internet	<1 %
12	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
13	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Tecnológica Indoamerica Trabajo del estudiante	<1 %
15	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	materialdidactico123.com Fuente de Internet	<1 %
18	www.monografias.com Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	www.montevi.edu.uy Fuente de Internet	<1 %

21	www.stopaccidentes.org Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
23	gacetasanitaria.elsevier.es Fuente de Internet	<1 %
24	rraae.cedia.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
25	www.authorstream.com Fuente de Internet	<1 %
26	andresbelenista-tenerife.com Fuente de Internet	<1 %
27	repositorio.ucm.edu.co Fuente de Internet	<1 %
28	unica.edu.co Fuente de Internet	<1 %
29	www.generoycomercio.org Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Apagado
Excluir bibliografía Apagado

Excluir coincidencias Apagado