

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Los juegos didácticos en la matemática

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

Autora:

Maria Cedelinda Huaman Cruz.

TUMBES – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Los juegos didácticos en la matemática

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

Maria Cedelinda Huaman Cruz. (Autora)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2019



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

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADEMICO.

En Tumbes, a los veintidós días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en un ambiente de la I.E. José Antonio Encinas, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la educación peruana, el Dr. Segundo Alburquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas, representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y Mg. Wendy Cedillo Lozada (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "Los juegos didácticos en la matemática", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial a la señora María Candelinda Huaman Cruz.

A las DIEZ horas CINCUENTA minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo DI. C. 156.12.

Por tanto, María Candelinda Huaman Cruz, APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

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


Dr. Segundo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Wendy Cedillo Lozada
Vocal del Jurado

Dedicado a mis seres queridos

ÍNDICE

DEDICATORIA	
RESUMEN	6
INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I.....	8
APRENDIZAJE DIDACTICO.....	8
1.1. APRENDIZAJE DIDACTICO	8
1.2. Aprendizaje humano	9
1.2.1. Inicios del aprendizaje	9
1.2.2. Proceso de aprendizaje.....	10
1.3. Aprendizaje de la matematica	13
CAPÍTULO II... ..	15
Estrategias didácticas	15
2.1. Didáctica	15
2.2. Factores que influyen en el aprendizaje de la matemática	21
2.3. Estrategias didácticas	22
2.4. Juegos didácticos.....	25
CONCLUSIONES	29
REFERENCIAS.....	29

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo central estudiar los juegos didácticos en la matemática. Para lograr dicho objetivo fue necesario analizar lo que son juegos didácticos, empezando por un entendimiento de la didáctica, de la que enseñanza y de los juegos, especialmente asociados a la matemática. Para ello se contó con fichas textuales y bibliográficas, después se procedió al análisis de conceptos que son considerados básicos para el entendimiento del presente estudio.

Palabras clave: didáctica, juegos didácticos, aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

El área de medio Piura alberga varias instituciones educativas. Dichas instituciones presentan múltiples problemas de aprendizaje que se expresan en el bajo rendimiento escolar. Estos problemas afectan duramente a la educación primaria, tal como se muestra los resultados de la ECE. Una de las áreas que más preocupa dentro de estos centros de formación básica es Matemática.

En caso específico de los alumnos de segundo grado (2012), las cifras de la Evaluación Censal muestran que 49% de los niños y niñas aún tienen dificultades para desarrollar problemas Matemáticos. Estos problemas se expresan en las limitaciones para contar, medir y ordenar; Minedu (2013) menciona “para agregar, quitar, igualar y comparar, repetir una cantidad para aumentarla o repartirla en partes iguales”; entre otras. Pues no se sabe con exactitud los procesos que están limitando el desarrollo de estas capacidades.

Conscientes y conocedores de esta situación, se busca con la ejecución del presente proyecto de investigación obtener y compartir una información detallada, actualizada y confiable acerca de los diversos procesos que afectan al aprendizaje de la matemática en los alumnos del tercer grado de primaria de las instituciones educativa.

Este trabajo orientará a los actores involucrados en la definición y adopción de estrategias, técnicas (juegos) que posibiliten una mejora significativa en el aprendizaje de los niños y niñas. A través de los juegos didácticos, la investigación, busca desarrollar las capacidades básicas de números y operaciones, de cambio y relaciones entre otras.

En razón a lo expuesto, la investigación propuesta busca dar respuesta a la siguiente pregunta: ¿De qué manera los juegos didácticos pueden contribuir al desarrollo del aprendizaje de matemática en los niños y niñas del tercer grado de primaria de las instituciones educativas?

CAPÍTULO I

APRENDIZAJE DIDACTICO

1.1. APRENDIZAJE DIDACTICO

“El aprendizaje didáctico es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.” (Romero F. , 2014)

“En consecuencia el aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la pedagogía”. (Loughlin & Suina, 2002). “El aprendizaje es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción. ” (Romero F. , 2014)

“El aprendizaje como establecimiento de nuevas relaciones temporales entre un ser y su medio ambiental ha sido objeto de diversos estudios empíricos, realizados tanto en animales como en el hombre. Midiendo los progresos conseguidos en cierto tiempo se obtienen las curvas de aprendizaje, que muestran la importancia de la repetición de algunas predisposiciones fisiológicas, de los ensayos y errores, de los períodos de reposo tras los cuales se aceleran los progresos, etc. Muestran también la última relación del aprendizaje con los reflejos condicionados”. (Romero F. , 2014)

“El aprendizaje es un proceso por medio del cual la persona se apropia del conocimiento, en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores”. (Romero F. , 2014)

“El aprendizaje es la habilidad mental por medio de la cual conocemos, adquirimos hábitos, desarrollamos habilidades, forjamos actitudes e ideales. Es vital para los seres humanos, puesto que nos permite adaptarnos motora e intelectualmente al medio en el que vivimos por medio de una modificación de la conducta”. (Romero F. , 2014)

1.2. APRENDIZAJE HUMANO

“El aprendizaje humano consiste en adquirir, procesar, comprender y, finalmente, aplicar una información que nos ha sido «enseñada», es decir, cuando aprendemos nos adaptamos a las exigencias que los contextos nos demandan. El aprendizaje requiere un cambio relativamente estable de la conducta del individuo. Este cambio es producido tras asociaciones entre estímulo y respuesta ” (CEDRO, 2016)

“En el ser humano, la capacidad de aprendizaje ha llegado a constituir un factor que sobrepasa a la habilidad común en las mismas ramas evolutivas, consistente en el cambio conductual en función del entorno dado. De modo que, a través de la continua adquisición de conocimiento, la especie humana ha logrado hasta cierto punto el poder de independizarse de su contexto ecológico e incluso de modificarlo según sus necesidades.” (CEDRO, 2016)

1.2.1. Inicios del aprendizaje

“En tiempos antiguos, cuando el hombre inició sus procesos de aprendizaje, lo hizo de manera espontánea y natural con el propósito de adaptarse al medio ambiente. El hombre primitivo tuvo que estudiar los alrededores de su vivienda, distinguir las plantas y los animales que había que darles alimento y abrigo, explorar las áreas donde conseguir agua y orientarse para lograr volver a su vivienda. En un sentido más resumido, el hombre no tenía la preocupación del estudio. Al pasar los siglos, surge la enseñanza intencional.” (Domjan, 2008) “Surgió la organización y se comenzaron a dibujar los conocimientos en asignaturas, éstas cada vez en aumento. Hubo entonces la necesidad de agruparlas y combinarlas en sistemas de concentración y correlación. En suma, el hombre se volvió hacia el estudio de la

geografía, química y otros elementos de la naturaleza mediante el sistema de asignaturas que se había ido modificando y reestructurando con el tiempo. Los estudios e investigaciones sobre la naturaleza contribuyeron al análisis de dichas materias.”(elaprendizaje2, 2018)

1.2.2. Proceso de aprendizaje

“El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural.” (Domjan, 2008) “Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar.”(elaprendizaje2, 2018)

“El aprendizaje, siendo una modificación de comportamiento coartado por las experiencias, conlleva un cambio en la estructura física del cerebro. Estas experiencias se relacionan con la memoria, moldeando el cerebro creando así variabilidad entre los individuos. Es el resultado de la interacción compleja y continua entre tres sistemas: el sistema afectivo, cuyo correlato neurofisiológico corresponde al área prefrontal del cerebro; el sistema cognitivo, conformado principalmente por el denominado circuito PTO (parieto-temporo-occipital) y el sistema expresivo, relacionado con las áreas de función ejecutiva, articulación de lenguaje y homúnculo motor entre otras. Nos damos cuenta que el aprendizaje se da es cuando hay un verdadero cambio de conducta.” (Minedu, 2013)

“Así, ante cualquier estímulo ambiental o vivencia socio cultural (que involucre la realidad en sus dimensiones física, psicológica o abstracta) frente a la cual las estructuras mentales de un ser humano resulten insuficientes para darle sentido y en consecuencia las habilidades prácticas no le permitan actuar de manera adaptativa al respecto, el cerebro humano inicialmente realiza una serie de operaciones afectivas (valorar, proyectar y optar), cuya función es contrastar la información recibida con las estructuras previamente existentes en el sujeto, generándose: interés (curiosidad por saber de esto); expectativa (por saber qué pasaría si supiera al respecto); sentido

(determinar la importancia o necesidad de un nuevo aprendizaje). En últimas, se logra la disposición atencional del sujeto. En adición, la interacción entre la genética y la crianza es de gran importancia para el desarrollo y el aprendizaje que recibe el individuo. ” (elaprendizaje2, 2018)

“Si el sistema afectivo evalúa el estímulo o situación como significativa, entran en juego las áreas cognitivas, encargándose de procesar la información y contrastarla con el conocimiento previo, a partir de procesos complejos de percepción, memoria, análisis, síntesis, inducción, deducción, abducción y analogía entre otros, procesos que dan lugar a la asimilación de la nueva información. Posteriormente, a partir del uso de operaciones mentales e instrumentos de conocimiento disponibles para el aprendizaje, el cerebro humano ejecuta un número mayor de sinapsis entre las neuronas, para almacenar estos datos en la memoria de corto plazo” (Feldman, 2005). “El cerebro también recibe eventos eléctricos y químicos dónde un impulso nervioso estimula la entrada de la primera neurona que estimula el segundo, y así sucesivamente para lograr almacenar la información y/o dato. Seguidamente, y a partir de la ejercitación de lo comprendido en escenarios hipotéticos o experienciales, el sistema expresivo apropia las implicaciones prácticas de estas nuevas estructuras mentales, dando lugar a un desempeño manifiesto en la comunicación o en el comportamiento con respecto a lo recién asimilado. Es allí donde culmina un primer ciclo de aprendizaje, cuando la nueva comprensión de la realidad y el sentido que el ser humano le da a ésta, le posibilita actuar de manera diferente y adaptativa frente a ésta” . (Davila, 2016)

“Todo nuevo aprendizaje es por definición dinámico, por lo cual es susceptible de ser revisado y reajustado a partir de nuevos ciclos que involucren los tres sistemas mencionados. Por ello se dice que es un proceso inacabado y en espiral. En síntesis, se puede decir que el aprendizaje es la cualificación progresiva de las estructuras con las cuales un ser humano comprende su realidad y actúa frente a ella (parte de la realidad y vuelve a ella).” (Davila, 2016)

“Para aprender necesitamos de cuatro factores fundamentales: inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación.” (Davila, 2016)

“ A pesar de que todos los factores son importantes, debemos señalar que sin motivación cualquier acción que realicemos no será completamente satisfactoria. Cuando se habla de aprendizaje la motivación es el querer aprender, resulta fundamental que el estudiante tenga el deseo de aprender. Aunque la motivación se encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.” (Davila, 2016)

“La experiencia es el saber aprender, ya que el aprendizaje requiere determinadas técnicas básicas tales como: técnicas de comprensión (vocabulario), conceptuales (organizar, seleccionar, etc.), repetitivas (recitar, copiar, etc.) y exploratorias (experimentación). Es necesario una buena organización y planificación para lograr los objetivos”. (Davila, 2016)

“Por último, nos queda la inteligencia y los conocimientos previos, que al mismo tiempo se relacionan con la experiencia. Con respecto al primero, decimos que para poder aprender, el individuo debe estar en condiciones de hacerlo, es decir, tiene que disponer de las capacidades cognitivas para construir los nuevos conocimientos”. (Davila, 2016)

“También intervienen otros factores, que están relacionados con los anteriores, como la maduración psicológica, la dificultad material, la actitud activa y la distribución del tiempo para aprender y las llamadas Teorías de la Motivación del Aprendizaje” (Davila, 2016)

“La enseñanza es una de las formas de lograr adquirir conocimientos necesarios en el proceso de aprendizaje”. (Davila, 2016)

“Existen varios procesos que se llevan a cabo cuando cualquier persona se dispone a aprender. Los estudiantes al hacer sus actividades realizan múltiples operaciones cognitivas que logran que sus mentes se desarrollen fácilmente. Dichas operaciones son, entre otras”:

- * “Una recepción de datos, que supone un reconocimiento y una elaboración semántico-sintáctica de los elementos del mensaje (palabras, iconos, sonido) donde cada sistema simbólico exige la puesta en acción de distintas actividades

mentales. Los textos activan las competencias lingüísticas, las imágenes las competencias perceptivas y espaciales, etc.” (Minedu, 2013)

- * “La comprensión de la información recibida por parte del estudiante que, a partir de sus conocimientos anteriores (con los que establecen conexiones sustanciales), sus intereses (que dan sentido para ellos a este proceso) y sus habilidades cognitivas, analizan, organizan y transforman (tienen un papel activo) la información recibida para elaborar conocimientos.”(Minedu, 2013)
- * “Una retención a largo plazo de esta información y de los conocimientos asociados que se hayan elaborado.”(Minedu, 2013)
- * “La transferencia del conocimiento a nuevas situaciones para resolver con su concurso las preguntas y problemas que se planteen. ”(Minedu, 2013)

1.3. APRENDIZAJE DE LA MATEMATICA

“Los niños de edades tempranas poseen una considerable cantidad de conocimientos y estrategias informales de resolución, que les capacitan para enfrentarse con éxito a diversas situaciones que implican las operaciones aritméticas básicas (adición, sustracción, multiplicación y división). Estos conocimientos informales son adquiridos fuera de la escuela sin mediación del aprendizaje formal (Benitez, 2016)

“Las actividades en las que se ven inmersos los niños parecen ser las responsables de los conocimientos iniciales sobre estas operaciones, que van a constituir los cimientos de los aprendizajes formales posteriores y pueden garantizar el aprendizaje significativo de las matemáticas. Hoy en día los niños intentan dar sentido a las matemáticas formales asimilándolas con los conocimientos previos, de manera que si intentamos enseñar directamente las matemáticas formales, llegaremos a un aprendizaje memorístico”. (Benitez, 2016)

“En general, se asume que un aprendizaje comprensivo de las matemáticas implica que los alumnos conjeturen, que realicen abstracciones, no descontextualizadas de las propiedades matemáticas, que expliquen sus razonamientos, que validen sus asertos y que discutan y cuestionen su modo de pensar y el de los demás. Cuando los alumnos aprenden matemáticas en la escuela, están intentando adquirir competencia comunicativa en el lenguaje matemático escrito y hablado.” (Benitez, 2016)

“Tradicionalmente la enseñanza de las matemáticas se centraba principalmente en torno a la realización de actividades memorísticas y de cálculo, poniendo especial énfasis en los procesos de automatización frente a los de razonamiento y comprensión. Esta situación ha comenzado a cambiar en las últimas décadas, hasta el punto de que los problemas verbales han pasado a ocupar un lugar destacado en el ámbito de la investigación y comienzan a hacerlo en la práctica instruccional. La estructura semántica del problema parece ser uno de los factores más importantes.” (Benitez, 2016)

“La manera tradicional de enseñar matemáticas consiste en confrontar a los alumnos, directamente con la abstracción (la definición de conceptos y la fórmula), proseguir con algunos ejemplos resueltos, y luego indicar una larga lista repetitiva de ejercicios similares a los ya resueltos. Ha sido desarrollada por personas adultas que ya saben matemáticas y asumen que, explicando bien la teoría, las alumnas y alumnos entenderán. Este método se basa en una comprensión insuficiente de la manera como aprenden los niños.” (Benitez, 2016)

CAPÍTULO II

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

2.1. Didáctica

“La descripción del objeto de estudio lleva a pensar en la descripción de los materiales didácticos. Para ello es vital entender lo que es la didáctica. La didáctica es algo esencial para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. El término didáctica proviene del griego *didaktiké* que se traduce en el arte de enseñar” (Davila, 2016, pág. 75) “Todos los caminos conceptuales de didáctica lo asocian con la enseñanza o la buena forma de enseñar. El término ha sido trabajado en diversas instituciones educativas por largos años; sin embargo históricamente se sabe que es un término nuevo en nuestro idioma, pues en España se introduce a finales del siglo XVIII y aparece por primera vez en el Diccionario Castellano con las voces de Ciencias y Artes y sus correspondientes tres lenguas: francesa, latina e italiana, de Esteban Terreros, publicado entre 1788 y 1792” (Díaz, Francisco, 2002, pág. 32)

Es a partir de ese que empieza a concebirse la didáctica como algo importante para el arte. El contexto para ese entonces estaba cambiando de modo radical, se pasaba empezaba a vivir los cambios sociales en todas las dimensiones de la vida humana. Por un lado Francia lideraba la Revolución Francesa para lograr los derechos humanos, basado en la ilustración. El mundo a través de Inglaterra empezaba a vivir las grandes revoluciones industriales. La enseñanza dejaba atrás el mundo de la edad moderna y se aprestaba a recibir la edad contemporánea, llena de cambios tecnológicos, científicos, políticos, sociales y culturales. El modo de enseñar no era ajeno a este contexto y años más tarde en el año 1869 la Real Academia de la Lengua Española introduce este término como arte de enseñar. En los años siguientes la didáctica se ha mantenido en ese significado, aparecieron

otros términos como didácticamente (manera propia de enseñar), didáctico (propio, adecuado para enseñar).

“La palabra didáctica ha entrado en confusión, debido a los múltiples avances teóricos y sus aplicaciones prácticas. Por un lado, se cree que es una teoría, una forma de enseñar, una técnica, no obstante, incluso se le denomina ciencia. Se dice que la didáctica es una ciencia cuyo objeto de estudio es la “instrucción, la enseñanza-aprendizaje” (Picado, 2006, pág. 102)

Se plantea que de ese modo la didáctica utiliza pues un conjunto de procesos sistemáticos, coherentes, ordenados. La didáctica aborda la enseñanza aprendizaje desde varias ópticas contrayendo sus propias categorías, utiliza sus técnicas, métodos, etc. A través de ello busca saberes teóricos y prácticos, por un lado, están los conceptos y por otro lado el modo como se aplica en el aula para hacer llegar los conocimientos a los estudiantes.

“Se ha precisado que la didáctica en sí no es un arte, el docente es un artista no un show-man, que deben entretener a su público. Nada puede ser peor que confundir arte y didáctica con entrenamiento” (Romero F. , 2014, pág. 57) partiendo de ese punto se sustenta que la didáctica es una ciencia muy compleja que tiene como preocupación básica a la planificación de la enseñanza. Para ello el docente debe agenciarse de un conjunto de herramientas psicológicas, pedagógicas y sociológicas. ¿Qué contenidos se van dictar? ¿Qué medios son los principales y necesarios? ¿Cómo interactuar con los alumnos? Esto debe ser planificado minuciosamente para alcanzar el éxito en la enseñanza.

“Pese a diversos esfuerzos por entender la didáctica como ciencia, como teoría, como práctica, como arte, sigue en debate esas formas. Para otros estudios la didáctica no es ciencia, es una rama de la ciencia pedagógica. La didáctica es la rama que estudia la enseñanza, de ahí que se diga didacta al que enseña y discípulo al que aprende y autodidacta el que se enseña así mismo” (Zarzar, 2001, pág. 12) “en ese sentido a la didáctica se asocia solo al campo de la enseñanza aprendizaje, pero esta va configurándose también a partir de diversos enfoques, acorde a los diversos contextos. Ojo pero de acuerdo a los especialistas no toda enseñanza es didáctica cuando un vendedor de carros, enseña a un determinado cliente, no está haciendo un acto didáctico” (Carrasco, 2004, pág. 19)“ este enfoque expresa que didáctica es un tipo de enseñanza especial que busca que el individuo se desarrolle de manera social a través del aprendizaje. Solo cuando perfecciona sus

habilidades, capacidades y actitudes estamos frente al desempeño de la didáctica como una ciencia o una técnica. ”

“La didáctica entendida en el sentido más preciso, se asocia a los contenidos, al plan de estudios y objetivos de la enseñanza” (CEDRO, 2016, pág. 14). De este modo la didáctica busca profundizar en las formas como están planificadas los contenidos de cada una de las materias programadas en el año escolar, estas deben ser programadas considerando los objetivos de la enseñanza en los diversos escenarios; pero guiados por un plan nacional. En el caso del Perú esta debe estar organizado acorde al Plan Nacional de Educación.

“De acuerdo a múltiples investigaciones psicopedagógicas la didáctica de modo específico, se interesa en conocer la naturaleza, los mecanismos, los modelos y leyes que controlan y regulan el proceso de aprendizaje, actualmente enseñar es incluir al alumno, en su propio aprendizaje” (Escribano, 2004, pág. 140). Este trabajo orienta la didáctica hacia la interacción docente-estudiante, de ese modo sugiere abrir la enseñanza hacia la inclusión del estudiante de manera dinámica, interactiva, participativa.

“La didáctica, se asocia también a la metodología participativa, para ello el docente debe establecer lo siguiente: “definir las necesidades de los estudiantes (contexto delimitado), precisar los condicionantes objetivos y subjetivos (número, nivel académico, tipo de aula, grado de cohesión), formular claramente los ejes temáticos y objetivos, especificar los contenidos, desarrollar el diseño curricular en orden cronológico (partir de la práctica del alumno, teorizar y volver a la práctica), cuidar la lógica” (López F. , 2007, pág. 126) esta mirada es muy importante, en tanto permite esclarecer algunos conceptos y procesos básicos de la enseñanza-aprendizaje y lo que los docentes deben hacer para lograr aprendizajes significativos. Además, se observa ya una breve introducción a lo que es la programación de materiales didácticos.

(Ochoa, 2001, pág. 15)“ Define el material didáctico como es todo aquello que nos ayuda a comunicar mejor nuestras ideas para que estas sean más claras e interesantes. El material didáctico, es aquel que contribuye, entonces a que los estudiantes asimilen de la mejor manera los contenidos. El material didáctico, facilita el aprendizaje a los estudiantes. Material didáctico es cualquier medio que facilite o ayude en el aprendizaje a los estudiantes” “desde un gráfico o una

fotografía, hasta los materiales electrónicos más sofisticados a los que un educador pueda tener acceso” (Pica, 2006, pág. 133). Este es un sentido amplio de la acepción de materiales didácticos; sin embargo, no todo gráfico o fotografía puede tener un sentido didáctico o ilustrativo para los estudiantes. Es pertinente precisar el tipo de material didáctico que se quiere utilizar para desarrollar las capacidades básicas de los estudiantes.

Pozo (2012) señala “Empezaremos por señalar que todo material didáctico es diseñado pensando en asignar una mayor eficacia a los procesos de enseñanza y aprendizaje que se planea llevar a la práctica. Desde esta perspectiva los materiales didácticos son recursos que utiliza el docente para garantizar que sus estudiantes logren acceder a ciertos aprendizajes. De ahí la importancia de realizar una planificación cuidadosa de todos los elementos que interactuarán en la situación de aprendizaje que se diseña. Con esto lo que queremos decir es que los materiales didácticos no son elementos que se presentan aisladamente. Si no que ellos se entrelazan con actividades y metodologías. De manera que al diseñar un material didáctico. Y en especial los materiales o aplicaciones multimedia, lo que hacemos es planificar las acciones que desarrollaremos en una situación. Con la finalidad de alcanzar unos objetivos deseados.”

Las características hacen referencia a los problemas concretos que se vive día a día al interior del aula, el modo como estos se presentan ante la mirada del investigador.

Sandoval (2004) menciona “La educación es uno de los problemas irresueltos del Perú contemporáneo. Ha sido declarada en emergencia a partir de pruebas internacionales como la evaluación PISA , cuyos resultados colocan al Perú en los últimos lugares entre 65 países participantes. Somos el único país donde el 54% de los estudiantes presentados a la prueba se ubican en el nivel 0. El problema en el aprendizaje de la matemática, comunicación y ciencias naturales día a día se profundiza tal como lo demuestran los resultados.”

Solo para ejemplificar un caso específico, de los alumnos de segundo grado (2012), “las cifras de la Evaluación Censal muestran que 49% de los niños y niñas aún tienen dificultades para desarrollar problemas Matemáticos. Estos problemas se expresan en las limitaciones para contar, medir y ordenar; para agregar, quitar, igualar y comparar, repetir una cantidad para aumentarla o

repartirla en partes iguales; entre otras. Pues no se sabe con exactitud los procesos que están limitando el desarrollo de estas capacidades.”

Lo mismo sucede en las otras áreas. El estudiante no comprende lo que lee, no sabe analizar textos, contextualizar contenidos, ejemplificar, etc.

En las aulas se observa que la mayoría de estudiantes presentan dificultades para aprender diversas áreas curriculares. Estos problemas tienen como causa principal al limitado uso de materiales didácticos por parte de los docentes. Es una necesidad entonces abordar los problemas por la raíz principal.

Se observa que los docentes no cumplen con la planificación y elaboración de los materiales didácticos, en el desarrollo de sus actividades diarias limitan la aplicación de técnicas activas, dinámicas y lúdicas. El docente a menudo no contextualiza los contenidos ni crea materiales didácticos con recursos propios de la localidad haciéndolo asequible a los estudiantes, al contrario, se pasan largas horas dictando contenidos que resultan aburridos y ajenos a la realidad de los estudiantes, por otro lado, tampoco se estimula los trabajos cooperativos como parte de las técnicas didácticas para el aprendizaje de los estudiantes.

Se ha observado que los docentes no cumplen con esta función esencial debido a que no hay un adecuado monitoreo de los contenidos que está realizando en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es prioritario entonces establecer criterios de monitoreo para poder hacer realidad el cumplimiento de las metas trazadas. Se observa que no hay un seguimiento contante al desarrollo de los contenidos, al cumplimiento de las sesiones que el docente prepara para el desarrollo de su curso.

Otros problemas institucionales:

- ✓ Limitado uso de materiales didácticos
- ✓ Escasa producción de afiches, manuales y guías con argumentos propios y objetos del lugar.
- ✓ Enseñanza tradicional, mecánica y memorística.
- ✓ Docentes con sobrecarga laboral.
- ✓ Apego a los materiales nacionales y apego a los indicadores del MINEDU

El escaso uso de materiales didácticos ha ido evolucionando poco a poco; sin embargo, en los últimos años estos problemas parecen incrementarse en las diversas áreas curriculares. Si no se soluciona los problemas a futuro se va tener múltiples consecuencias, entre ellas escasa comprensión de los contenidos que se dicta, por lo tanto, gran cantidad de niños y jóvenes que no entienden lo que la materia o curso les quiere transmitir. Los problemas van a mantenerse en un ciclo sin salida y las tendencias estarán marcadas por lo siguiente:

Escasas metodologías de estudio

El estudiante va carecer de técnicas y métodos de estudio. Los estudiantes estudian con poca disciplina. A menudo dejan las tareas para el final o para el día del examen. El tiempo que poseen lo invierten en otras actividades, pero no cumplen con sus actividades diarias de estudio, muchos elaboran sus horarios de estudio, pero no la respetan. El único lugar donde realmente trabajan es el aula, saliendo de clase el estudiante se desconecta de las actividades académicas y se dedica a realizar otras actividades. El fastidio se apodera de ellos cuando no poseen técnicas adecuadas para poder repasar los grandes conceptos teóricos asociados a al área de estudio.

Limitado acceso a materiales y medios

Otra característica muy importante es el acceso a los materiales y medios con el cual se puede adquirir aprendizajes. Cuando el docente no utiliza los materiales didácticos va limitar la creatividad de sus estudiantes para que puedan organizar sus materiales de estudio, su tiempo y su mejoría en el aprendizaje. Esto es un problema muy grave que puede marcar al estudiante incluso en su vida a futuro.

Actitud negativa hacia la ciencia

Los niños y jóvenes, cuando no se les enseña con modos didácticos, a menudo se asustan y ven a las ciencias, áreas y/o temas como algo de otro mundo. Es difícil para ellos aprender a sumar, multiplicar, realizar ejercicios matemáticos, experimentar, etc. El estudiante incluso tiene miedo desarrollar la participación en el aula, el discurso, el arte, etc.

Escaso cultivo de la investigación

Un punto asociado a las tendencias de los problemas es que el estudiante se aleja de la realidad, no se interesa por la investigación. No observa vive por vivir sin buscar una explicación a los problemas, sin pensar en soluciones. Espera que el profesor le soluciones todo, cree que las respuestas, siempre están en el profesor. Así se acostumbra a los estudiantes cuando se utiliza métodos tradicionales de modo permanente.

2.2. Factores que influyen en el aprendizaje de la matemática

En “Afecto y resolución de problemas matemáticos: Una nueva perspectiva” (McLeod & Adams, 1989, citado por Barca 2002)“ presentan un estado del arte de investigaciones sobre el rol de los procesos afectivos en educación matemática y estimulan a los investigadores a pensar más sistemáticamente acerca de tal rol”. MC Leod (1992, 1994) “hace una distinción entre tres constructos afectivos clave: creencias, actitudes y emociones, siendo éste uno de los primeros intentos para definir afecto en el campo de la educación matemática.”

De acuerdo con Schommer (1990,1993), “las creencias de los estudiantes acerca del conocimiento y el aprendizaje se relacionan con cinco dimensiones: el conocimiento es simple o complejo, cierto o tentativo; la habilidad para aprender es fija o adquirida; el conocimiento se adquiere rápida o gradualmente en el tiempo y una fuente del conocimiento es la autoridad o la razón.”

“Autoeficacia ha sido definida como las creencias individuales relativas a las capacidades de rendimiento en un contexto particular o en una tarea específica” (Bandura 1997), Zimmerman, Bandura Y Martínez Pons (1992) y Bandura (1997).

“La autoeficacia ha sido examinada en relación al comportamiento en varios dominios del conocimiento incluyendo el rendimiento académico. En general los resultados de las investigaciones apoyan las predicciones teóricas de que las perspectivas académicas elevadas son buenos predictores del rendimiento subsecuente y el enrolamiento en determinados cursos” (Bandura 1997)“ Otros autores ahan afirmado que las creencias sobre autoeficacia predicen el logro de los estudiantes en matemática” (Bandura, 1997; Koutsoulis & Campbell; Pajares & Graham 199)

“Las actitudes se han definido como una predisposición psicológica para evaluar una entidad particular con algún grado a favor o en contra” (Eagly & Chaiken, 1993; Freedman, Sears & Carlsmith, 1981). “Una relación positiva entre las actitudes y el logro en matemática ha sido observada” (McLean 1995; McLeod, 1992) y “evidencias de actitudes negativas y altos niveles de ansiedad hacia las matemáticas son abundantes” (Herbert & Funer, 1997)

“Las experiencias personales y las expectativas de éxito en matemáticas y ciencias determinan las actitudes y motivación para aprender esas materias” (Skaalvick, 1994 y Rankin (1995) “encontraron que la motivación esta correlacionada positivamente con el logro y los resultados académicos. Resultados cognitivos positivos son más susceptibles de darse cuando el aprendizaje está autodirigido y motivado intrínsecamente” (Ryan, Connell & Deci, 1985).

“Con respecto a las emociones, existen varios criterios teóricos según los cuales podemos clasificar las experiencias emocionales, a saber: valencia, activación, intensidad, duración y frecuencia” (Shaver, Schwartz, Kirson & O’Connor, 1987) consideran que la valencia es bipolar (positiva vs negativa) y que la activación es unipolar e indica el grado en que está presente la emoción. El modelo Pekrum distingue entre las emociones académicas que son activas – positivas (disfrute, orgullo y esperanza), inactivas – positivas (liberación, relajación); activas – negativas (ansiedad, enojo y vergüenza) e inactivas – negativas (aburrimiento, desesperanza, desilusión).

2.3. **Estrategias didácticas**

Méndez (2002) en su Tesis: “*La Importancia de la Planificación de Estrategias Basadas en el Aprendizaje Significativo en el Rendimiento de Matemática en Séptimo Grado de la Unidad Educativa Nacional Simón Bolívar*”, presentada en la Universidad Nacional de Colombia, Cajamarca (2010) menciona “ tiene como objetivo general determinar la importancia de la planificación de estrategias basadas en el aprendizaje significativo en el rendimiento de Matemática, en séptimo grado de la UEN Simón Bolívar. ”

El autor llegó a la siguiente conclusión, la utilización de estrategias basadas en el aprendizaje significativo es de gran utilidad porque logra que el alumno construya su propio saber, tomando en cuenta las experiencias previas y sus necesidades.

Cabrera (2001) en su texto: *“Uso de los Software Educativos como Estrategia Pedagógica para la Enseñanza de las Operaciones Aritméticas Básicas de Matemática de 4to Grado en tres escuelas del Área Barcelona Naricual”*, Lezama (2011) indica “presentada en la Universidad Autónoma de Barcelona, tiene como objetivo general diagnosticar la influencia de los Software educativos como estrategias pedagógicas para la enseñanza de la adición, sustracción, multiplicación y división a nivel de cuarto grado en las diferentes instituciones señaladas.”

“Concluyendo que la mayoría de los docentes de las escuelas objeto de estudio no planifican algunos objetivos del área de matemática, al revisar los planes de estudio en algunos docentes que los tenían, se pudo detectar que en su planificación tienen plasmado los objetivos a dar, pero son obviados al momento de pasar la clase, esto se pudo apreciar al revisar exhaustivamente los cuadernos de matemática de los alumnos y compararlos con la planificación de cada docente.”(Lezama, 2011)

Domingo, M. (2009). En su investigación de tesis doctoral: *“La construcción significativa del conocimiento matemático desde una perspectiva sociocultural”*. Presentada a la Universidad de Vic, España, analiza la relación entre docentes y estudiantes, así como la forma de abordar los problemas. El aporte de esta preocupación, permite construir metodologías que permitan estar en constante interacción, realizando trabajos en equipo, buscando soluciones concretas, contextualizando la realidad.

Domingo, luego de haber analizado cada uno de los problemas y en cumplimiento de sus objetivos, llega a las siguientes conclusiones:

1. Es necesario que el profesor tenga una buena formación para obtener un alto grado de idoneidad matemática, interaccional, mediacional y emocional.
2. El hecho de trabajar en grupo, aumenta el grado de motivación, y de retorque, aumenta el grado de idoneidad emocional, favoreciendo, pues, otra vez, que la actividad acontezca bajo una perspectiva sociocultural.

López, K. (2004). En su tesis de Maestría: *“Estrategia Didáctica para formar un profesional de matemática de calidad en el Instituto Superior Pedagógico Público Monseñor Francisco Gonzales Burga - Ferreñafe 2004*. Presentada a la UNPRG, Lambayeque, planteó los siguientes objetivos: Proponer y aplicar un modelo de

estrategia didáctica heurística en el proceso de enseñanza – aprendizaje para formar un profesional de matemática de calidad en sus 3 dimensiones: Instructiva, desarrolladora y educativa. Analizar el proceso enseñanza – aprendizaje de la matemática en el Instituto Superior Pedagógico Público Monseñor Francisco González Burga – Ferreñafe, Lambayeque, 2004. Romper la relación dialéctica de la teoría y la práctica en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la matemática. Proponer un Modelo de Estrategia Didáctica alternativa: Método heurístico en el proceso de enseñanza – aprendizaje para lograr un profesional de calidad.”

Utilizó como **Instrumento** el Método Dialéctico, estudio de gabinete (estudio de textos, revistas y otras publicaciones), entre otros.

Las principales conclusiones a las que llegó fueron:

1. Las prácticas de estrategias tradicionales en la Institución Educativa requieren el cambio por estrategias didácticas innovadoras con el fin de obtener una educación de calidad.
2. El uso de estrategias didácticas articula las actividades de aprendizaje en los estudiantes.

Cipra, W. (1993). En su tesis de Maestría: “*Diseño de Estrategias de Aprendizaje Cooperativo para mejorar el rendimiento académico en el área de matemática en los alumnos de las Facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional de San Martín - Tarapoto*”. Presentada a la UNPRG, Lambayeque, tuvo como objetivo analizar el grado de articulación de las formas y modos de enseñanza de la matemática con los modos de actuación del futuro profesional egresado de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional de San Martín – Tarapoto. Utilizó básicamente como **Instrumento** a las encuestas, entrevistas, revisión bibliográfica, guía de observación, entre otros.”

Las principales conclusiones:

1. Los métodos utilizados por los docentes del área de matemática en la Universidad Nacional de San Martín – Tarapoto, no tienen relación con las estrategias de aprendizaje cooperativo.

2. El aprendizaje cooperativo, permite mejorar el rendimiento académico en matemática en los alumnos.

Cornelio, M. (2006). En su tesis de Maestría: *El Programa Huascarán y el Proceso de aprendizaje de la matemática en los alumnos del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Libertador San Martín de Recuay – Ancash*. Presentada a la UNPRG, Lambayeque, se propuso mejorar el aprendizaje de la matemática.

Llegó a las siguientes conclusiones:

1. La matemática bien aplicada permite un aprendizaje significativo y de alto nivel en el logro de capacidades en las áreas de razonamiento y demostración, comunicación, matemática y solución de problemas.
2. Los logros de las capacidades matemática se deben, al razonar y demostrar una presentación interactiva, a través del análisis entre los alumnos y el docente.

2.4. Juegos didácticos

El juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo. Como señalan los antecedentes se juega desde tiempos remotos, no obstante, el juego en el aula tiene una connotación de trabajo al cual se le aplica una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa, entre otros, pero no por eso deja de ser importante. Se sugiere al educador un conjunto de actividades para cambiar la rutina por otras, tal vez más interesantes, se plasmaron ideas para realizar clases aportativas para estimular la creatividad de los docentes comprometidos con el proceso de aprendizaje, con la finalidad que estas estrategias faciliten en los alumnos ese proceso.

El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. En ese sentido, los gustos y las costumbres en todo el globo terráqueo han evolucionado a la par, quizá, de la ciencia y la tecnología, no obstante, hoy se encuentra a los niños de cualquier planeta jugando con un carro independientemente si es de madera, de plástico o de cualquier otro material y las niñas jugando con su muñeca de trapo, de porcelana o

de fieltro. Ahora bien, el ámbito interdisciplinario abarca desde la filosofía, la pedagogía, la psicología, la sociología y la antropología porque todas tuvieron y tienen como sujeto de estudio a ese niño o niña, es decir, al hombre. La psicología y la pedagogía tienen como categorías Torres (2002) señala “básicas al estudiante y al aprendizaje interconectados por el aporte didáctico. Aporte que cada vez se actualiza en constancia con la ciencia y la tecnología.”

“La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo. En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio, es decir, con todas las cartas sobre la mesa. La competitividad se introduce en la búsqueda de aprendizaje no para estimular la adversidad ni para ridiculizar al contrincante, sino como estímulo para el aprendizaje significativo.”(Torres, 2002)

Ejemplos (s.f) señala “Los juegos didácticos son aquellos juegos que se utilizan para fomentar o estimular un tipo específico de aprendizaje mientras los niños, a su vez, se divierten.”

“El desarrollo o la elaboración de cada juego didáctico se realiza con un objetivo en particular.”

Ejemplos de

Juegos de memoria. “En estos juegos se utilizan cartas o fichas. Se fomenta las habilidades visuales o auditivas del cerebro. Es empleado en niños a partir de los 5 o 6 años de edad.”

“Ejemplos de juegos de memoria”(Ejemplos, s.f):

- ✔ “Memorización de canciones”(Ejemplos, s.f)
- ✔ “Repetición de palabras”(Ejemplos, s.f)
- ✔ “Juguetes con sonido (imitación de sonidos)”(Ejemplos, s.f)
- ✔ “Memotex (juego de la memoria con fichas o piezas)”(Ejemplos, s.f)
- ✔ “Juegos con cartas (memorización de cartas)”(Ejemplos, s.f)

“Juegos de rompecabezas (puzzle). Estos juegos se utilizan para estimular las habilidades cognitivas. Además con estos juegos los niños crean mapas conceptuales y estimulan las funciones lógicas.”(Ejemplos, s.f)

“En cuanto a sus variaciones son escasas dado que sólo depende del tamaño del rompecabezas (cantidad de las fichas).”(Ejemplos, s.f)

➤“Estos generalmente tienen un tamaño de 4 cm x 3 cm de cada ficha para evitar que los niños se lleven las fichas a la boca. A mayor edad de los niños, menor será el tamaño de las piezas así como también mayor será el número de fichas para profundizar la complejidad del puzzle.”(Ejemplos, s.f)

➤Puzzle numérico. “Por ejemplo el sudoku.”(Ejemplos, s.f)

➤Puzzle 3D. “También se los llama puzzle mecánico.”

➤Puzzle online. “Por ejemplo el tetris”(Ejemplos, s.f).

➤Puzzle chino. “Como el tangrama.”(Ejemplos, s.f)

Dominó. “El dominó se utiliza para estimular la percepción y la relación causa efecto que tiene el juego.”(Ejemplos, s.f)

Juegos de adivinanzas. “Estos juegos se utilizan para desarrollar la lógica y la reflexión. También se usan para elevar la velocidad del aprendizaje.”(Ejemplos, s.f)

Tipos de adivinanzas:

✔ **Adivinanzas con números.** “¿Qué número tiene más valor cuando lo pones al revés? El nº 6” (Ejemplos, s.f)

✔ **Adivinanzas de respuesta normal.** Ejemplo: “¿Cuál es el nombre del animal que contiene las cinco vocales? El murciélago”(Ejemplos, s.f)

✔ **Adivinanza con letras.** “La encuentras siempre en el agua y en la orilla pero jamás la hallarás en el cerro o en el pueblo. ¿Qué es?: La letra A”.(Ejemplos, s.f)

Juegos con masas. “Se utilizan para estimular las funciones viso-espaciales así como también se las utiliza para el reconocimiento de las texturas. También se incentiva el conocimiento de los distintos animales, objetos o personas.”(Ejemplos, s.f)

✔ “Juegos con masilla”(Ejemplos, s.f)

✔ “Juegos con arcilla”(Ejemplos, s.f)

✔ “Juegos con plastilina”(Ejemplos, s.f)

Sopa de letras. “El objetivo es que el niño se familiarice con las letras, aprenda a formar palabras, aumente el contenido de su caja léxica y corrija los errores ortográficos.”(Ejemplos, s.f)

Laberintos. “Se utiliza para que el niño pueda fomentar funciones secuenciales, habilidades motoras finas y establecer la noción de espacio y construcción.”(Ejemplos, s.f)

Juegos con bloques. “ Con estos juegos los niños comienzan a aprender las funciones motoras finas, nociones espaciales, distinción de texturas diferentes. Por otra parte estimula las relaciones entre pares.”(Ejemplos, s.f)

Puede servirte:

- ✔ “Ejemplos de Juegos Recreativos”(Ejemplos, s.f)
- ✔ “Ejemplos de Juegos Predeportivos”(Ejemplos, s.f)
- ✔ “Ejemplos de Juegos de Azar”(Ejemplos, s.f)
- ✔ “Ejemplos de Juegos Tradicionales”(Ejemplos, s.f)

CONCLUSIONES

Primera. - El juego es una actividad amena de recreación que sirve como medio o estrategia para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

Segunda. - El aprendizaje es un proceso por medio del cual la persona se apropia del conocimiento, en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores y permite adaptarse al medio donde vive.

REFEENCIAS

1. Arribas, M. (2016). *Hacia un modelo causal de las dimensiones del estrés académico en . España: MECD.*
 2. Benitez, V. (2016). *las tareas académicas en el desarrollo de las macrodestrezas de la matemática de los niños de tercer grado de la escuela básica "Leonidas García", Del Cantón Riobamba, Provincia De Chimborazo, período 2014-2015". Ecuador: Universidad del Chimborazo.*
- Cajamarca, J. (2010). Empleo Cotidiano De Métodos, Estrategias Y Técnicas Didácticas Activas, En La Enseñanza De Matemáticas De Los Novenos Años De Educación General Básica Del Colegio Militar No 10 "abdón Calderón" (Tesis de Maestría). Universidad Tecnológica Equinoccial. Quito. Ecuador.
3. Carrasco, J. (2004). *Una didáctica para hoy: cómo enseñar mejor.* España: RIALP.
 4. CEDRO. (2016). *Auxiliar de Enfermería de la Administración de la Comunidad de Castilla.* Madrid: CEP.
 5. Davila, F. (2016). *Influencia de los desayunos escolares en el aprendizaje de los niños.* España: UNID.
 6. Delgado, F. (2016). educación física y deporte escolar: acción pública. Medios para promover los valores democráticos y los derechos de los menor. *Educación física y deporte escolar*, 67-88.
 7. Díaz, Francisco. (2002). *Didáctica y currículo: un enfoque constructivista.* España: Universidad de Castilla-La Mancha.
- Ejemplos. (s.f). Ejemplos de juegos didácticos. Recuperado de:<https://www.ejemplos.co/ejemplos-de-juegos-didacticos/>
8. elaprendizaje2. (2018). *Inicios del aprendizaje.* Obtenido de <http://elaprendizaje28.blogspot.com/2011/01/inicios-del-aprendizaje.html>
 9. Escribano, A. (2004). *Aprender a enseñar: fundamentos de didáctica general.* España: Universidad de Castilla-La Mancha.
- Lezama, J. (2011). Aplicación De Los Juegos Didácticos Basados En El Enfoque Significativo Utilizando Material Concreto, Mejora El Logro De Aprendizaje En El Área De Matemática, De Los Estudiantes Del Tercer Grado Sección Única De Educación Primaria, De La Institución

Educativa “república Federal Socialista De Yugoslavia”, De Nuevo Chimbote, En El Año 2011 (Informe de Licenciatura). Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Chimbote. Perú.

10. López, F. (2007). *Metodología participativa en la enseñanza universitaria*. Madrid, España: Narcea.

11. Méndez Giménez, A. (2003). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física*. Barcelona, España: Garfic.

Minedu. (2013). Qué y cómo aprenden matemática nuestros niños y niñas? Fascículo 1 Número y operaciones Cambio y relaciones iv y v ciclos Tercer grado al sexto grado de Educación Primaria. Recuperado de: <https://www.slideshare.net/juanmiguelperaltaastorayme/manual-rutas-de-aprendizaje-de-matemtica-del-iv-ciclo-3er-y-4to-grado>

12. Ochoa, T. (2001). *Guía para elaborar material didáctico en educación, en nutrición y alimentación*. México: Universidad Iberoamericana.

13. Orlandini, A. (2012). *El estrés: Qué es y cómo evitarlo*. Mexico: FCE.

Pozo, D. (2012). Evaluación del uso del material didáctico por parte de las y los docentes, para potenciar el aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales en las y los estudiantes de octavo año de educación básica de la unidad educativa "Diego Abad de Cepeda" de la ciudad de Quito y propuesta de implementación de un material didáctico multimedia de ciencias naturales (Proyecto de Licenciatura). Universidad Central del Ecuador. Quito. Ecuador.

14. Pica, F. (2006). *Didáctica General. Una perspectiva integradora*. Costa Rica: EUNED.

15. Picado, F. (2006). *Didáctica General*. Costa Rica: Universidad Estatal A Distancia.

16. Pino Ortega, J. (2002). *Análisis funcional del fútbol como deporte de equipo*. Sevilla: Wanceulen.

17. Ramírez, W. (2004). El impacto de la actividad física y el deporte sobre la salud, la cognición, la socialización y el rendimiento académico: una revisión teórica. *Revista de Estudios Sociales*, 67-75.

18. Redolar Ripoll, D. (2008). *Cerebro y adicción*. Barcelona: UOC.

19. Resnik, P. (2016). *Ansiedad, estrés, pánico y fobias*. Argentina: Ediciones B.

20. Ripoll, D. (2011). *El cerebro estresado*. Barcelona, España: UOC.

21. Romero, F. (2014). *La enseñanza virtual en el aprendizaje de los estudiantes del instituto superior tecnológico pedro vilcapaza - Perú*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano.

22. Romero, S. (2001). *Formación deportiva: nuevos retos en educación en educación*. Sevilla, España: Universidad de Sevilla.

Sandoval, P. (2004). Educación, ciudadanía y violencia en el Perú: una lectura del informe de la CVR. Recuperado de: <https://iep.org.pe/textos/DDT/ddt142.pdf>

23. Tenorio, D. (s.f.). *La Presión: conceptualización táctico-psicológica y su entrenamiento* . MCSports.

Torres, C. (2002). El Juego: Una Estrategia Importante. Educere. N° 6. Recuperado de:
<https://miguelangelortegasanchez.files.wordpress.com/2013/01/el-juego-3.pdf>

24. Zarzar, C. (2001). *La didáctica grupal*. México: Progreso.

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA MATEMÁTICA

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

14%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	www.saber.ula.ve Fuente de Internet	3%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	3%
3	catarina.udlap.mx Fuente de Internet	1%
4	repositorio.ute.edu.ec Fuente de Internet	1%
5	www.ejemplos.co Fuente de Internet	1%
6	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	1%
8	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
9	tesis.edukarev.org Fuente de Internet	1%

10	enfoqueontosemiotico.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
11	www.ripes.eu Fuente de Internet	<1 %
12	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
14	Submitted to Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas Trabajo del estudiante	<1 %
15	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
16	walyquiwaly.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	<1 %
18	colefcafecv.com Fuente de Internet	<1 %
19	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

21	girlzroomideas.com Fuente de Internet	<1 %
22	biblio3.url.edu.gt Fuente de Internet	<1 %
23	documents.mx Fuente de Internet	<1 %
24	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Universidad de San Carlos de Guatemala Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 15 words
 Excluir bibliografía Activo