

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**Estrategias lúdicas en el aprendizaje del área de matemáticas.**

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

Autora.

Clara Giuliana Zapata Martínez

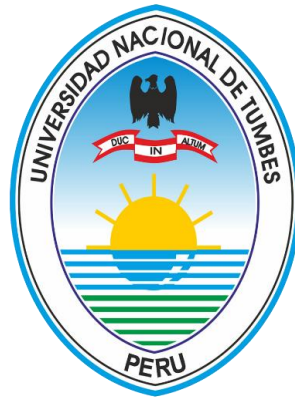
PIURA - PERÚ

2018

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**Estrategias lúdicas en el aprendizaje del área de matemáticas.**

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

Clara Giuliana Zapata Martínez (Autora)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

PIURA - PERÚ

2018



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

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO.**

En Piura, a los cuatro días del mes de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en la I.E.P Pontificia, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Albuquerque Silva, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *"Estrategias lúdicas en el aprendizaje del área de matemáticas."*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora CLARA GIULIANA ZAPATA MARTÍNEZ.

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 de jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo QUINCE.

Por tanto, CLARA GIULIANA ZAPATA MARTÍNEZ, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las ONCE horas con VEINTE 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 Albuquerque Silva  
Presidente del Jurado

  
Dr. Andy-Kid Figueroa Cárdena  
Secretario del Jurado

  
Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado

## DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, CLARA GIULIANA ZAPATA MARTÍNEZ estudiante del Programa Académico de Segunda Especialidad de Educación Inicial la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Tumbes.

Declaro bajo juramento que:

1. Soy autor del trabajo académico titulado ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICAS., la misma que presento para optar el título profesional de segunda especialidad.
2. El trabajo Académico no ha sido plagiado ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
3. El trabajo Académico presentado no atenta contra derechos de terceros.
4. El trabajo Académico no ha sido publicado ni presentado anteriormente para obtener grado académico previo o título profesional.
5. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la UNTUMBES cualquier responsabilidad académica, administrativa o legal que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de El Trabajo Académico, así como por los derechos sobre la obra y/o invención presentada.

Tumbes, \_\_\_\_\_ de 2018

Firma

CLARA GIULIANA ZAPATA MARTÍNEZ

## ÍNDICE

	Pág.
ÍNDICE	5
RESUMEN	6
INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I	9
ESTRATEGIAS LUDICAS	9
1.1. Definición de lúdico	9
1.2. Definición de juego	10
1.3. Didáctica de la enseñanza de los juegos	11
3.1. Estrategias didácticas	12
3.2. El juego como estrategias metodológica	13
1.4. Lúdica como estrategia didáctica	14
1.5. La lúdica y la matemática	14
1.6. Estrategias lúdicas	15
6.1. Importancia de las estrategias lúdicas	16
6.2. Características de las estrategias lúdicas	17
6.3. Desventajas de la inadecuada utilización de las estrategias lúdicas	18
CAPÍTULO II	20
COMPETENCIAS MATEMÁTICAS	20
2.1. Las matemáticas en los primeros años de vida	20
2.2. Desarrollo de las áreas del pensamiento matemático en preescolar	20
2.3. Didáctica de las matemáticas en preescolar	21
2.4. Características de las matemáticas preescolares	22
2.5. Aprendizaje significativo en el área de las matemáticas	23
2.6. Importancia del juego en la enseñanza de las matemáticas	24
2.7. Competencias del área de matemática según Diseño Curricular Nacional	25
7.1. Definición de competencia	25
7.2. Definición de capacidades	26
CONCLUSIONES	28
REFERENCIAS CITADAS	29

## **RESUMEN**

La presente monografía, desarrolla el tema de Estrategias lúdicas en el aprendizaje de área de matemáticas; se divide en dos capítulos, considerando como primer capítulo Estrategias Lúdicas describiendo aspectos teóricos y definiciones, en relación a estrategias didácticas, metodológicas y el aprendizaje. En el segundo capítulo Competencias Matemáticas se resalta las capacidades y competencias de los niños de etapa preescolar. En el desarrollo de los contenidos y las conclusiones se verá el importante aporte a la educación y al docente

**Palabras Clave:** Estrategias, Lúdicas, Matemáticas.

## **INTRODUCCIÓN**

La Educación Inicial, según Caballero (2010) apunta al desarrollo integral del niño, pues considera al infante como un ser único, singular, con necesidades, con características e intereses propios de su etapa evolutiva. En tal virtud se aspira matizar una propuesta que intente satisfacer el desarrollo de sus capacidades biológicas, psicomotoras, cognitivas, sociales, emocionales y afectivas conforme a su cultura y la realidad del contexto en que se desenvuelve.

Valentín, S, (2017) En su tesis afirma “Actualmente se habla de poca calidad en la educación a causa de una serie de variables como: resultados negativos, el bajo rendimiento académico, el sistema educativo ineficiente, el diseño curricular inadecuado y la falta de una política educativa integral y duradera. Por estas razones se evidencia una deficiente calidad de la educación a partir de los indicadores de la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA)”

“La prueba PISA evalúa las capacidades de los estudiantes para formular, emplear e interpretar las Matemáticas en contextos disímiles. Lo cual incluye un razonamiento matemático y el uso de conceptos matemáticos, procedimientos, hechos y herramientas para describir, explicar y predecir fenómenos. La intención es que los estudiantes conozcan la función que la Matemática desempeña en la vida con el fin de formular juicios con fundamento y asumir decisiones a la altura de ciudadanos críticos” (Valentín, S, 2017)

“La implementación del paradigma socio-cognitivo requiere el uso de estrategias de aprendizaje, dejando de priorizar la enseñanza para responder a las demandas de la sociedad. El cambio comienza en el aula y se consolida en la práctica docente” (Valentín, S, 2017)

“Las prácticas educativas desarrolladas por los docentes de Educación Básica Regular en el Perú aplican el enfoque de enseñanza tradicional ante la

necesidad de implementar la enseñanza basada en el enfoque socio-cognitivo que propone el Diseño Curricular Nacional (DCN) para formar a los estudiantes en respuesta a las demandas de la sociedad del conocimiento” (Valentín, S, 2017)

El presente trabajo tiene objetivos para el desarrollo de los contenidos:

### **OBJETIVO GENERAL**

Comprender la importancia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática

### **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Conocer el marco conceptual de las estrategias lúdicas
- Conocer el marco conceptual de los aprendizajes en el área de matemáticas..



## **CAPÍTULO I**

### **ESTRATEGIAS LUDICAS**

“La lúdica es inherente al hombre, quien está predispuesto a ello. Una manifestación natural de la lúdica es el juego, el cual en los niños constituye una actividad que lo potencia integralmente, porque es a partir del juego donde se aprende reglas, normas, conceptos, ya sea de forma individual o grupal. ”  
(Valentín, S, 2017)

“Consideremos que las actividades más adecuadas para los niños/as en la etapa de la educación inicial, son los juegos, por ello todos los sistemas pedagógicos lo consideran en sus planteamientos para el desarrollo infantil.”  
(Valentín, S, 2017)

“El uso del juego resulta útil cuando se presenta nuevos contenidos y a la vez permite afianzarlos y reforzarlos. En tal sentido pueden ser empleados para motivar, al despertar el interés para la matemática, desarrollando su creatividad y las habilidades en la aplicación y empleo de los números” (Valentín, S, 2017)

#### **1.1. Definición de lúdico**

Son actividades de movimiento corporal que realizan los niños y niñas de manera consciente, a través de las cuales liberan voluntariamente el impulso vital. En la primera infancia se convierte en juego cualquier experiencia y es jugando como se realizan la mayoría de los aprendizajes. Desde esta perspectiva el juego, la vivencia lúdica es indisociable del esfuerzo y del aprendizaje. Como el niño o la niña tiene que

aprender tanto, en tan corto espacio de tiempo, precisa de la suficiente motivación que justifique el esfuerzo. (Bejerano, 2015)

El juego en preescolar como estrategia de enseñanza, (2013) explica en su blog “La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.” “La lúdica constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo social.” (Castillo, A, 2016) Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. (Gutiérrez, 2006).

A través del término Lúdico se refiere a todos aquello propio o relativo al juego, a la diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos a un parque de diversiones son todas actividades lúdicas.

## **1.2. Definición de juego**

Para Caballero (2010), citado por Valentín, S, (2017) “un juego es una actividad que se utiliza como diversión y disfrute para su participación; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido al concurso de reglas.”

Payá (2007), citado por Valentín, S, (2017) enuncia “que el juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. El juego tiene características principales porque motiva, causa placer, permite la creación la libertad, la socialización, la integración y la interdisciplinariedad.”

“Su origen trasciende las paredes del aula, pues se origina en espacios abiertos e informales y con un carácter recreativo; pero llega a la sesión de aprendizaje para potenciarlo como agente motivador para los estudiantes.” (Valentín, S, 2017)

“El juego funciona en dos ejes: de modo vertical, considerado las edades de acuerdo a su etapa educativa; y de modo horizontal, al transversalizar los niveles, grados y áreas. Los juegos o la actividad lúdica favorecen el desarrollo de la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, motivo por el cual se transforma principalmente en una actividad recreativa y educativa primordialmente” (Valentín, S, 2017)

“La diferencia básica es que en la actividad lúdica hay una intención más allá que el mero entretenimiento o competencia. Los juegos escolares con intención didáctica son lúdicos. Se quiere obtener un beneficio que no sea el mero juego en sí. Jugar por distraerse es juego nada más.” (Valentín, S, 2017)

“En lo que respecta a la enseñanza, un juego lúdico realizado conlleva un fin, y se realiza en relación a un contenido. Es una forma divertida y dinámica de aprender, no sólo es diversión. Entonces, los juegos lúdicos poseen un enfoque e intención de aprendizaje; pero en el marco de la libertad y espontaneidad” (Valentín, S, 2017)

### **1.3. Didáctica de la enseñanza de los juegos**

Para Minerva (2007), citado en Valentín, S, (2017) explica que “el juego didáctico es una estrategia utilizada en todas las modalidades educativas; pero generalmente es poco empleado debido al desconocimiento de sus ventajas.”

“El juego se estructura de manera reglada debido a que se realiza la acción pre-reflexiva y de simbolización de la experiencia con el fin de lograr los objetivos de la enseñanza curricular, cuyo objetivo final es que el jugador se apropie de los temas en base al despliegue de su creatividad.” (Valentín, S, 2017)

Para López y Bautista (2002), citados en Valentín, S, (2017) “el empleo del juego permite que se logren aprendizajes en un entorno social. El aprendizaje les permite lograr cambios permanentes a partir de diversas vivencias.”

### **3.1. Estrategias didácticas**

Soto (2011), citado por Valentín, S, (2017) precisa que “las estrategias didácticas son un conjunto de situaciones, actividades y experiencias a partir de las cuales el docente señala el recorrido pedagógico que deben transitar sus estudiantes acompañados por su acción mediadora en la construcción y reconstrucción del conocimiento, adecuándolo a las demandas socioculturales del contexto.”

Para Uría (2005), citado por Valentín, S, (2017) “las estrategias didácticas son recursos o procedimientos que el docente emplea de forma reflexiva y flexible con la finalidad de promover el logro de los aprendizajes significativos en los estudiantes.”

Santivañez (2009), citado en Valentín, S, (2017) “manifiesta que es preciso considerar que una estrategia estructura diversos modos de organizar la enseñanza desde el enfoque del aprendizaje, empleando criterios de eficacia al seleccionar los recursos apropiados”

“Para diseñar una estrategia didáctica se debe establecer los ejes o conceptos fundamentales: modalidad organizativa y el enfoque metodológico en relación al aprendizaje más los recursos empleados.” (Valentín, S, 2017)

Según Hernández y Barriga (2010), citado en (Valentín, S, 2017)“ las estrategias de aprendizaje, están constituidas por un conjunto de actividades, técnicas y medios planificados según los requerimientos de los estudiantes y la especificidad de los conocimientos, con el fin de efectivizar el proceso de aprendizaje”

### **3.2. El juego como estrategias metodológica**

El Ministerio de Educación (2004) define a las estrategias metodológicas como: “El conjunto de métodos, técnicas y recursos que se planifican de acuerdo a las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas.”

“De acuerdo con el Ministerio de Educación (2009), en la etapa de preescolar, entre los tres y cinco años, la actividad del niño, se basa en el juego, por consiguiente el juego es el trabajo de este nivel escolar, por lo cual este debe constituir en las docentes, la herramienta garante en la promoción de actividades significativas que fomente la construcción de aprendizajes por parte de los educandos” (Valentín, S, 2017)

En este sentido Dunyó (2004) citado por Valentín, S, (2017) acota “El maestro tiene que estar convencido de la importancia de las actividades lúdicas del niño, como forma de expresión y de aprendizaje, en todas las áreas del saber, por tal razón el docente debe tener en cuenta de la necesidad que tiene el niño de jugar y de la importancia que éste reviste en la formación cognitiva, afectiva y psicomotriz de los infantes. En consecuencia el docente es la persona más adecuada para estimular, observar y dirigir los juegos, educativos, donde los objetivos deben estar predeterminados y de esta manera poder ejecutar actividades que resulten divertidas y educativas al mismo tiempo, de lo contrario los niños no asumirán, el juego como tal, sino como una tarea que deben cumplir. De igual forma el docente debe tener presente que es también la etapa del descubrimiento de la realidad externa donde realiza con sus familiares compañeros, y otros adultos, lo cual representa el inicio de la competencia o explícito para que los niños aprendan algo específico. Cuando se diseña un juego, el docente ha determinado lo que los niños/as van a aprender de forma lúdica.”

#### **1.4. Lúdica como estrategia didáctica**

Lúdica como estrategia didáctica, (2013) explica que “La práctica docente requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años. En la Educación en el nivel Inicial los niños necesitan aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.”

“Con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los alumnos en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje. Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende. La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.” (El juego en preescolar como estrategia de enseñanza, 2013)

#### **1.5. La lúdica y la matemática**

Resnick y Ford (1990), citado en Valentín, S, (2017) “destacan que el aprendizaje de la matemática debe estar apoyado con estrategias lúdicas, porque de esta manera se permite un adecuado y rápido aprendizaje”

“Los contenidos matemáticos presentes en algunos juegos, permiten que el niño/a entrene el razonamiento, indispensable para alcanzar conocimientos que exigen mucho más que la repetición mecánica de algoritmos. El juego, cuando plantea

situaciones a resolver, relacionadas a las experiencias de vida real de los niños/as, define sus reglas y exige el razonamiento y uso de sus habilidades lógicas; por ello el juego constituye un aporte clave en la enseñanza de la matemática.” (Valentín, S, 2017)

“Al seleccionar adecuadamente un juego, sin usar lápiz y papel, se resuelven innumerables problemas matemáticos. Por esta razón es necesario considerar que el juego motiva al estudiante al plantearle situaciones atractivas y recreativas, desarrolla sus habilidades y destrezas, inspira la innovación cuando rompe la rutina de los ejercicios mecánicos, crea una actitud positiva para asumir el rigor de los contenidos del área debido a que prevé procedimientos matemáticos para recurrir a ellos en otras situaciones” (Valentín, S, 2017)

Ferrero, (2004) señala que “la matemática es un instrumento esencial del conocimiento científico. Por el carácter abstracto, el aprendizaje resulta difícil para una parte importante de los estudiantes y de todos es conocido que la matemática es una de las áreas que más incide en el fracaso escolar en todos los niveles de enseñanza; es el área que arroja los resultados más negativos en las evaluaciones escolares”.

Además el autor indica que “los juegos y la matemática tienen muchos rasgos en común en lo que se refiere a la finalidad educativa. Se dice que la matemática otorga a los humanos un conjunto de instrumentos que potencian y enriquecen sus estructuras mentales, y los posibilitan para explorar y actuar en la realidad”.

## **1.6. Estrategias lúdicas**

Para Fulcado (2004). “Las estrategias Lúdicas conforman una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores. ”

## **6.1. Importancia de las estrategias lúdicas**

Vera, K, (2015) afirma que “Se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. Posee un objetivo educativo, se estructura en momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica.”

“Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos.” (Vera, K, 2015)

Por otro lado, Méro, (2001) citado por García (2013) nos da a conocer el papel importante del juego en la educación matemática es una actividad que ha tenido desde siempre un componente lúdico y presenta algunas características peculiares que concuerdan con el sociólogo J. Huizinga en la obra *Homo ludens*: es una actividad libre, que se ejercita por sí misma, no por el provecho que de ella se pueda derivar; es como la obra de arte, produce placer a través de la contemplación y de la ejecución; el juego da origen a lazos especiales entre quienes lo practican y el juego crea un nuevo orden a través de sus reglas. Por otra parte Parra y Sáiz, (2007). Define el valor didáctico del juego matemático como: la situación didáctica de construcción del conocimiento matemático que puede desarrollarse eficientemente en el aula mediante la utilización de juegos matemáticos y lógicos. Una escuela de calidad usa el juego según sea el valor didáctico al que responden las necesidades del contexto



De lo mencionado Vera, K, (2015). Nos dice: “una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes. El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos. Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión” (Vera, K, 2015)

## **6.2. Características de las estrategias lúdicas**

Según Rodríguez, M, (s.f), se puede distinguir seis características en las estrategias lúdicas, las cuales se describen a continuación:

- ❖ **“Dialógico.** posibilita que los participantes propongan situaciones comunicativas sobre sus conocimientos, expresen sus intereses, dudas, temores, inquietudes y angustias, compartan sus experiencias, decidan cuándo inician y concluyen sus intervenciones, y manifiesten libremente sus opiniones y creencias sin la censura del docente.” (Rodríguez, M, s.f)
- ❖ **“Participativo.** El aula se convierte en un espacio abierto a la intervención, que ayuda a disminuir la distancia generada en las relaciones jerárquicas maestro-alumno y permite la reflexión conjunta sobre los tópicos propuestos, situando a los estudiantes como constructores de sus propios aprendizajes. Así se aprende a participar participando, y esto implica dos dimensiones principales: desarrollar actitudes y comportamientos participativos y formarse para saber participar.” (Rodríguez, M, s.f)
- ❖ **“Funcional y significativo.** Las actividades se centran en la construcción de los aprendizajes según los propósitos de los participantes, en tanto las acciones propuestas sean representativas en sus dimensiones cognitiva, interpersonal y subjetiva. Esto se logra al retomar sus vivencias y

redimensionarlas para la construcción de nuevos conocimientos y el logro de objetivos compartidos.” (Rodríguez, M, s.f)

- ❖ **“Lúdico.** Integran acciones placenteras y juegos que contribuyen al desarrollo cognitivo de las habilidades cognitivas e interactiva, proporcionando al mismo tiempo espacios para la distensión, la creatividad y la recreación. Para ello genera un contexto de conocimiento compartido que se sustenta en la experiencia sociocultural de los participantes a partir de la cual se posibilita la comunicación y se mantiene su atención.” (Rodríguez, M, s.f)
- ❖ **“Integrador.** El desarrollo de actividades compartidas permite la superación de la división entre la teoría y la práctica, así como la incorporación de nuevos conocimientos sobre la realidad; este acercamiento permite dar un tratamiento interdisciplinario al currículo y propiciar la articulación entre el mundo social de los participantes y sus experiencias escolares” (Rodríguez, M, s.f)
- ❖ **“Sistémico.** La planeación y sistematicidad de las acciones desarrolladas, la ejecución de secuencias orientadas por finalidades previamente establecidas y la fundamentación conceptual en las cuales se apoya las estrategias, les confieren un carácter sistémico a los aprendizajes en una perspectiva globalizante en tanto los distintos elementos y dimensiones formativas se encuentren articulados” (Rodríguez, M, s.f)

### **6.3. Desventajas de la inadecuada utilización de las estrategias lúdicas**

El Juego Lúdico en Educación Inicial, (2011) manifiesta “Al no jugar, el niño pierde la mitad de su vida, no tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía, ya que no puede decidir cómo emplear su tiempo, no podrá desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones, nadie puede ser obligado a jugar; a jugar se entra espontáneamente y autónomamente, como una decisión personal, en algunas ocasiones el juego puede resultar una actividad desagradable para el niño. Ejemplo de estas situaciones pueden ser cuando se le obliga a aceptar un rol con el que no está de

acuerdo, cuando debe realizar una actividad que no le causa satisfacción o cuando debe continuar jugando sin tener deseos de hacerlo, en situaciones como esta, el adulto, bien sea el docente o el padre del niño, debe atender los deseos del infante y ofrecerle posibilidades de juegos donde éste, se sienta satisfecho.”

Jiménez manifiesta que al no aplicar la lúdica se tiene grandes desventajas y esto repercute en el aprendizaje y desarrollo de las habilidades en los niños y niñas de esta manera se está evitando la oportunidad que expresen libremente sus emociones mediante juegos acorde a la edad y que sean de fácil aplicación y práctica, ya que los niños sino se aplican juego divertido se aburren y no participan en las actividades ejecutadas.

## CAPÍTULO II

### COMPETENCIAS MATEMÁTICAS

#### 2.1. Las matemáticas en los primeros años de vida

“A edades muy tempranas, los niños comienzan desarrollar un pensamiento lógico matemático que se va desarrollando de acuerdo a la edad cronológica del niño, quien comienza a establecer las relaciones entre los objetos y los sujetos, a través de la interacción, la observación, la manipulación y la exploración de su alrededor” (Minedu, 2016)

Para muchos, las matemáticas en las edades tempranas representan un aprendizaje informal de este ámbito, ya que se piensa que los niños desarrollan el pensamiento matemático a partir de la recopilación de los acontecimientos que les parecen interesantes (Baroody, 2006).

Vásquez, P, (2018), “afirma que el pensamiento matemático puede ser desarrollado desde edades tempranas al permitir que el niño comience a establecer relaciones y clasificaciones entre los objetos que lo rodean, ayudando en la elaboración de las nociones espaciales y temporales, impulsando al niño a averiguar cosas, a observar, a experimentar, a interpretar hechos, a aplicar sus conocimientos a nuevas situaciones, y enseñándole a desarrollar el gusto por una actividad del pensamiento a la que irá llamando Matemáticas.”

#### 2.2. Desarrollo de las áreas del pensamiento matemático en preescolar

Una competencia matemática se vincula con el ser capaz de hacer que según Chamorro (2003), esta capacidad abarca cinco dimensiones: la comprensión conceptual de las nociones, propiedades y relaciones matemáticas; el desarrollo de

destrezas procedimentales; el pensamiento estratégico: formular, representar y resolver problemas; las habilidades de comunicación y argumentación matemática, y las actitudes positivas hacia las situaciones matemáticas y a sus propias capacidades matemáticas.

Tamayo (1994), plantea que la estructura del pensamiento matemático para resolver problemas y realizar ejercicios, se define desde tres formas lógicas: el concepto, los juicios y el razonamiento. “El concepto que es el reflejo en la conciencia del hombre de la esencia de los objetos o clases de objetos, los juicios que es la forma en que se afirma o niega algo y el razonamiento mediante el cual se obtienen nuevos juicios a partir de otros ya conocidos.” (Vásquez, P, 2018)

Desde la perspectiva de Fernández (2009), citado por Vásquez, P, (2018) “el pensamiento lógico-matemático es favorecido por cuatro capacidades: la observación, la imaginación, la intuición y el razonamiento lógico, que se vinculan con la relación y medición del material con los objetos y sus conjuntos y la representación del número a través de un nombre con el que se identifica.”

“Es así como en la Educación Preescolar, la enseñanza de las Matemáticas, comprende una serie de aspectos metodológicos, que permiten el desarrollo del pensamiento matemático durante los primeros años de vida” (Vásquez, P, 2018)

### **2.3. Didáctica de las matemáticas en preescolar**

La didáctica es un término utilizado desde hace mucho tiempo, este fue introducido por Juan Amos Comenius, quien propuso la palabra didáctica como sustantivo entre los años 1632-1640, para referirse al arte de enseñar, lo que significaría: “el conjunto de medios y de procedimientos que tienden a hacer conocer, a saber algo, generalmente una ciencia, una lengua, un arte” (Gómez, 2012, p.120).

Gascón (2008) afirma que la didáctica es lo básico en educación; “si la educación es un proceso con el que a lo largo de toda la vida, se va consiguiendo una mejor integración en el vivir como somos y lo que conocemos, toda acción didáctica

es educativa puesto que se refiere a la enseñanza, incluso como arte que se dice en algunos casos, y la enseñanza es la condición de todo aprendizaje.” (Minedu, 2016)

“Se trata de consolidar la formación matemática de manera que permita dominar los contenidos básicos, conocer, saber utilizar y valorar los materiales, recursos y medios cuya utilización sea de ayuda para favorecer una enseñanza y aprendizaje significativo de la matemática” (Gómez, 2012).

#### **2.4. Características de las matemáticas preescolares**

Por su parte, Villanueva (2009) citado en Vásquez, P, (2018) señala que algunas características de las Matemáticas preescolares que son:

- ❖ “Interdisciplinariedad: esta área engloba distintos ámbitos del saber, que establecen relaciones orientadas a conseguir que los aprendizajes se apoyen mutuamente y se favorezca un aprendizaje significativo.” (Vásquez, P, 2018)
- ❖ “Formativa: favorece un enriquecimiento numérico y matemático imprescindible para la formación integral de los infantes, ya que dotan de autonomía para desenvolvemos en nuestra vida cotidiana.” (Vásquez, P, 2018)
- ❖ “Permanente: los algoritmos de las operaciones son difíciles de olvidar aunque nos cuesta recordar las raíces cuadrados ya que no las usamos posteriormente. Es decir, que los aprendizajes deben ser funcionales, que nuestros escolares lo usen en sus tareas cotidianas, para comprar chucherías, entre otros.” (Vásquez, P, 2018)
- ❖ “Atención al desarrollo evolutivo: las Matemáticas involucran aspectos diferentes en cada uno de los ciclos educativos, partiendo de las operaciones básicas, poco a poco el niño va avanzando en dichas operaciones.” (Vásquez, P, 2018)
- ❖ “Organizadora de pensamiento: el razonamiento matemático no sólo interviene en la resolución de problemas matemáticos, sino que ayuda al niño a comprender aspectos más complejos de su vida, lo abstracto se va

configurando a lo largo de la etapa a través de aspectos espaciales.”  
(Vásquez, P, 2018)

## **2.5. Aprendizaje significativo en el área de las matemáticas**

Pimm (1990), citado en Valentín, S, (2017) “define la variante de enseñanza de la matemática en el sentido que se deben priorizar los problemas, de tal manera que los conceptos adquieren significado en ese contexto; de este modo se puede fundamentar el aprendizaje significativo.”

Según Ausubel (1980), citado en Valentín, S, (2017) afirma “el aprendizaje significativo surge con el fin de contrarrestar el aprendizaje repetitivo y el carácter no significativo del aprendizaje. Su objetivo es garantizar relaciones esenciales y no arbitrarias entre lo que debe aprenderse y lo que es conocido, esto es de las estructuras cognitivas de la persona que aprende. Por ello el aprendizaje es significativo cuando se realiza un proceso de actualización de los esquemas de conocimientos relativos a la situación en consideración, es decir, cuando se atribuye un significado al objeto de estudio.”

“En el aprendizaje significativo, los esquemas cognitivos del que aprende no se limitan a asimilar la nueva información sino que permanentemente se revisa, modifica y amplía estableciendo nuevos vínculos entre ellos. De este modo, se da mayor funcionalidad y memorización comprensiva de los contenidos asimilados de un modo significativo” (Valentín, S, 2017).

Para Marvella (2003), citado en Valentín, S, (2017) “asumir el concepto de aprendizaje significativo permite reestructurar la función de los contenidos durante el proceso enseñanza-aprendizaje, reelaborando su significado considerando las estrategias y sus procedimientos, tales como: el sistema de interrogantes a formular para la indagación, exploración y observación de la realidad”.

## **2.6. Importancia del juego en la enseñanza de las matemáticas**

“El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales” (Domenech, 2008, p. 12). Es por ello que en la educación formal, sobre todo en los primeros años, se deben reunir esfuerzos para que el niño tenga la posibilidad de descubrir el conocimiento a través del juego, pues es a través de actividades dinámicas, en donde el niño puede poner de manifiesto sus sensaciones, sus movimientos, sus emociones, sus destrezas motrices y su pensamiento.

Para Ortega (1999), el juego es una actividad interactiva y comunicativa natural que se despliega a partir de patrones de conducta heredados, que permite al individuo adaptarse de forma divertida al contexto en el que se encuentre. Sin embargo este mismo autor establece que para incorporar el juego a la escuela infantil se deben

Respetar las características básicas del desarrollo, a través de la potencialización de la lúdica, la negociación de normas y significados.

La lúdica en el aula, constituye un complemento muy importante en la educación preescolar, pues la incorporación del juego facilita la construcción de aprendizajes básicos y complejos debido a la activación de los procesos cognitivos y la inteligencia emocional (Ríos, 2004).

“En cuestiones de la incorporación del juego en la enseñanza de las matemáticas, se puede decir que este es de mucha ayuda para que el niño inicie a desarrollar su pensamiento matemático, pues es a partir de los juegos donde el niño accede de forma espontánea al mundo de la representación numérica, el establecimiento del orden de las cosas y la ejecución de operaciones lógicas” (Didáctica de las Matemáticas para Maestros, s.f)



## **2.7. Competencias del área de matemática según Diseño Curricular Nacional**

Minedu, (2016) afirma que “El Currículo Nacional de la Educación Básica que presentamos establece los aprendizajes que se espera logren los estudiantes como resultado de su formación básica, en concordancia con los fines y principios de la educación peruana, el Proyecto Educativo Nacional y los objetivos de la Educación Básica.”

“En ese sentido, el Currículo Nacional de la Educación Básica prioriza los valores y la educación ciudadana de los estudiantes para poner en ejercicio sus derechos y deberes, así como el desarrollo de competencias que les permitan responder a las demandas de nuestro tiempo apuntando al desarrollo sostenible, asociadas al manejo del inglés, la educación para el trabajo y las TIC, además de apostar por una formación integral que fortalezca los aprendizajes vinculados al arte y la cultura, la educación física para la salud, en una perspectiva intercultural, ambiental e inclusiva que respeta las características de los estudiantes, sus intereses y aptitudes.” (Minedu, 2016)

### **7.1. Definición de competencia**

“La competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético”. (Valentín S, 2017)

“Ser competente supone comprender la situación que se debe afrontar y evaluar las posibilidades que se tiene para resolverla. Esto significa identificar los conocimientos y habilidades que uno posee o que están disponibles en el entorno, analizar las combinaciones más pertinentes a la situación y al propósito, para luego tomar decisiones; y ejecutar o poner en acción la combinación seleccionada.” (Minedu, 2016)

“Asimismo, ser competente es combinar también determinadas características personales, con habilidades socioemocionales que hagan más eficaz su interacción con otros. Esto le va a exigir al individuo mantenerse alerta respecto a las disposiciones subjetivas, valoraciones o estados emocionales personales y de los otros, pues estas dimensiones influirán tanto en la evaluación y selección de alternativas, como también en su desempeño mismo a la hora de actuar.” (Minedu, 2016)

“El desarrollo de las competencias de los estudiantes es una construcción constante, deliberada y consciente, propiciada por los docentes y las instituciones y programas educativos. Este desarrollo se da a lo largo de la vida y tiene niveles esperados en cada ciclo de la escolaridad.” (Minedu, 2016)

“El desarrollo de las competencias del Currículo Nacional de la Educación Básica a lo largo de la Educación Básica permite el logro del Perfil de egreso. Estas competencias se desarrollan en forma vinculada, simultánea y sostenida durante la experiencia educativa. Estas se prolongarán y se combinarán con otras a lo largo de la vida.” (Minedu, 2016)

## **7.2. Definición de capacidades**

“Las capacidades son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas. ” (Valentín, S, 2017)

“Los conocimientos son las teorías, conceptos y procedimientos legados por la humanidad en distintos campos del saber. La escuela trabaja con conocimientos contruidos y validados por la sociedad global y por la sociedad en la que están insertos. De la misma forma, los estudiantes también construyen conocimientos. De ahí que el aprendizaje es un proceso vivo, alejado de la repetición mecánica y memorística de los conocimientos preestablecidos.” (Minedu, 2016)

“Las habilidades hacen referencia al talento, la pericia o la aptitud de una persona para desarrollar alguna tarea con éxito. Las habilidades pueden ser sociales, cognitivas, motoras.” (Minedu, 2016)

“Las actitudes son disposiciones o tendencias para actuar de acuerdo o en desacuerdo a una situación específica. Son formas habituales de pensar, sentir y comportarse de acuerdo a un sistema de valores que se va configurando a lo largo de la vida a través de las experiencias y educación recibida.” (Minedu, 2016)

## CONCLUSIONES

**PRIMERA.-** El aprendizaje de la matemática debe estar apoyado con estrategias lúdicas, porque de esta manera se permite un adecuado y rápido aprendizaje. Los contenidos matemáticos presentes en algunos juegos, permiten que el niño/a entrene el razonamiento, indispensable para alcanzar conocimientos que exigen mucho más que la repetición mecánica de algoritmos.

**SEGUNDA.-** Las estrategias Lúdicas conforman una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.

El juego, cuando plantea situaciones a resolver, relacionadas a las experiencias de vida real de los niños/as, define sus reglas y exige el razonamiento y uso de sus habilidades lógicas; por ello el juego constituye un aporte clave en la enseñanza de la matemática.

## REFERENCIAS CITADAS

- Aguirre, R. (2010). Dificultades de aprendizaje de la lectura y escritura. Quito Ecuador: Quinta Edición Omega.
- Ausubel, D. (1980) Cognición y aprendizaje. Bogotá: SIL.
- Barbera. (2001). Estrategias en la enseñanza matemática. Cali: Trillas.
- Baroody, A. & Jonson, A. (2006). El pensamiento matemático en los niños: los números y las operaciones. Recuperado de [file:///a :/ 1 % 20congreso%20internacional%20logico-Matemáticas](file:///a:/1/20congreso%20internacional%20logico-Matemáticas)
- Bejerano, F. (2015). *Cuadernos de educación y desarrollo*. Obtenido de <http://www.eumed.net/rev/ced/03/fbg.htm>
- Benedito, E. (2000). Didáctica de la matemática moderna. Cali: Editorial Trillas.
- Caballero, A. (2010). *El juego, para estimular la motricidad gruesa*. Recuperado el 11 de junio de 2015, de <http://jugandomeejercito.blogspot.com/2010/04/tesis-parte-1.html>
- Cardoso E. y Cerecedo M. (2008). El desarrollo de las competencias matemáticas en la primera infancia. Revista Iberoamericana de Educación. 47 (25), recuperado de <http://www.rieoei.org/deloslectores/2652Espinosa2.pdf>
- Chamorro, M (2003): La didáctica de las matemáticas para primaria. España: Síntesis Educación.
- Castillo, A. (2016). El Juego Didáctico Como Estrategia Para La Iniciación De La Escritura En Los Niños De 5 Años De Educación Inicial En La Institución Educativa Pasitos De Alegría - Piura, 2015 (Tesis de Licenciatura). Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Chimbote. Perú. Recuperado de: [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2357/JUEGO\\_ESTRATEGIA\\_CASTILLO\\_GOLLEZ\\_ANA\\_STEPHANIE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2357/JUEGO_ESTRATEGIA_CASTILLO_GOLLEZ_ANA_STEPHANIE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cueto (2008) El juego didáctico. México: Pearson.

- Didáctica de las Matemáticas para Maestros. (s.f). Didáctica de las Matemáticas para Maestros.. Recuperado de:[https://docshare.tips/libro-online-de-mate\\_575588a2b6d87ffa2b8b469d.html](https://docshare.tips/libro-online-de-mate_575588a2b6d87ffa2b8b469d.html)
- Domenech, B. (2008). El juego como estrategia didáctica. Venezuela: GRAÓ.
- El juego en preescolar como estrategia de enseñanza. (2013). La lúdica en los procesos educativos infantiles [Entrada de Blog]. Recuperado de:<https://eljuegoenpreescolar31.blogspot.com/2013/09/la-ludica-en-los-procesos-educativos.html>
- El Juego Lúdico en Educación Inicial. (2011). El Juego Lúdico en Educación Inicial [Entrada de Blog]. Recuperado de:<https://eljuegoludicoeneducacioninicial.blogspot.com/2011/09/el-juego-ludico-en-educacion-inicial.html>
- Fernández, J. (2009). Háblame con gracia de lógica y Matemática. Centro universitario de enseñanza superior Don Bosco. Madrid: España. Recuperado de file://A:José%20Antonio%20Fernández%20Bravo.htm.
- Ferrero, L. (2004). Hermenéutica de la Lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica. Colombia. Recuperado de: <https://books.google.com.pe/books?id=hZaxDDGa74MC&printsec=frontcover&dq=el+juego&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwitsr3h-drLAhUGKCYKHTJLAjsQ6AEILjAE#v=onepage&q=el%20juego&f=false>
- Gallego, J. & Fernández, E. (2007). Enciclopedia de educación infantil volumen 1 México: Gileditores.
- García, P. (2013) Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática. Tesis para obtener el grado de licenciatura. Universidad Rafael Landívar. Facultad de Humanidades Campus de Quetzaltenan. Mexico.
- Garibay, L. (1998). Temas esenciales de la educación. . Guadalajara: Folia Universitaria. UAG.
- Gascón, A. & Paredes, J. (2008). Didáctica general: la práctica de la enseñanza en educación infantil, primaria y secundaria. España: McGraw-Hill/interamericana
- Gómez, G. (2012). Definición de Investigación Educativa. Centro de investigación en Educación del Tecnológico de Monterrey. Recuperado de: <http://www.ruv.itesm.mx/portal/promocion/qs/ege/investigacion.htm>

- Gómez, M. (2012). Didáctica de la matemática basada en el diseño curricular de educación inicial – nivel preescolar, Tesis Doctoral. Universidad de León
- Jiménez, G. (2005). La Inteligencia Lúdica. Editorial Magisterio, 1ª Edición. Colombia.  
Recuperada de:  
<https://books.google.com.pe/books?id=pO7xQQvOb70C&pg=PA11&dq=inteligencia+ludica+carlos+alberto+jimenez&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwi3nPqQgeLLAhVGwiYKHchDAXcQ6AEIGjAA#v=onepage&q=inteligencia%20ludica%20carlos%20alberto%20jimenez&f=false>
- Lacal, P. (2009). Aplicación práctica de las Matemáticas en la educación infantil. Innovación y experiencias educativas [Revista en línea] 22, 01 – 10. Disponible: [http://www.csi-csif.es/andalucia/mod\\_ense-csifrevistad](http://www.csi-csif.es/andalucia/mod_ense-csifrevistad)  
Consultado (Agosto 11, 2010).
- Lúdica como estrategia didáctica. (2013). Lúdica como estrategia didáctica [Entrada de Blog]. Recuperado de: <https://psiqueisa.blogspot.com/2013/07/ludica-como-estrategia-didactica.html>
- Marvella, L. (2003) El aprendizaje significativo. México: Pearson.
- MEC, Ministerio de Educación y Cultura (2011). Estrategias de construcción del concepto de número. Asunción.
- Minedu. (2016). Currículo Nacional 2016. Recuperado de: <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- Minerva, C. (2007) El juego: una estrategia importante. Caracas: UA.
- Ortega, R. (1999). Jugar y Aprender. Sevilla: Diada.
- Piaget Jean. (1995). Teoría pedagógica de Piaget. Neuchâtel Suiza Ginebra: Editorial Omega.
- Piaget, J. (1960). The Child's Conception of the World. Patterson.
- Pimm, D. (1990) El lenguaje matemático. Madrid: Morata.
- Ricciardi, R. (2009). Porque la educación es la clave del desarrollo. Quito Ecuador: Impret.
- Ríos, P. (2004). La aventura de aprender. Caracas: Editorial Texto C.A.
- Rodríguez M. (2008). La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva. Octaedro: Barcelona.

- Rodríguez, M. (s.f). El taller: una estrategia para aprender, enseñar e investigar. Recuperado de: <https://docplayer.es/16643091-El-taller-una-estrategia-para-aprender-ensenar-e-investigar-1-capitulo-primer-maria-elvira-rodriguez-luna-2-introduccion.html>
- Serrano, F. (2008). Clases lógicas y colectivas: ¿dos modos de interpretación de la realidad . México: Trillas.
- Sierra, T. & Rodríguez, E. (2012). Una propuesta para la enseñanza del número en la Educación Infantil. Revista Números, 80.
- Tamayo, M. (1994). Diccionario de la investigación científica. México: Limusa.
- Valentín, S. (2017) Estrategias Lúdicas Basado En El Enfoque Sociocognitivo Para El Desarrollo De La Competencia Actúa Y Piensa Matemáticamente En Situaciones De Cantidad En Los Niños De Cuatro Años En La Iep Nuestra Señora Del Sagrado Corazón De Jesús, Huaraz – 2016 (Tesis de Licenciatura) Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote. Chimbote. Perú. Recuperado de: [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2180/ESTRATEGIAS\\_LUDICAS\\_COMPETENCIA\\_VALENTIN\\_ROMERO\\_SUSAN\\_A\\_MERCEDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2180/ESTRATEGIAS_LUDICAS_COMPETENCIA_VALENTIN_ROMERO_SUSAN_A_MERCEDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Vásquez, P. (2018). Educación Matemática en el nivel parvulario. Recuperado de: <https://www.slideshare.net/patyavasquez/educacin-matemtica-en-el-nivel-parvulario>
- Vera, K. (2015). El Juego Como Estrategia Didáctica Para Desarrollar La Coordinación Motriz Gruesa En Los Niños De 5 A 6 Años. Elaboración Y Aplicación De Una Guía De Ejercicios Para Docentes Y Representantes Legales (Proyecto de Licenciatura). Universidad de Guayaquil. Guayaquil. Recuperado de: <https://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/14655/1/Vera%20Gonz%C3%A1lez%2c%20Kelly%20Vanessa.pdf>
- Villalobos, X. (2008). Resolución de problemas matemáticos: Un cambio en educación. Reice. Revista sobre calidad, eficiencia y cambio en educación, 4 (3). 36-58. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55160303>
- Weinstein y Mayer (1986) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México: Mc Millan.



---

## Estrategias lúdicas en el aprendizaje del área de matemáticas.

---

### INFORME DE ORIGINALIDAD

---



### FUENTES PRIMARIAS

---

<b>1</b>	<b>Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote</b> Trabajo del estudiante	<b>6%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>Submitted to UDELAS: Universidad Especializada de las Americas Panama</b> Trabajo del estudiante	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.upp.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.unheval.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>Submitted to Instituto Superior de Formacion Docente Salomé Urenq</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>prezi.com</b> Fuente de Internet	

		1%
9	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%
10	www.scribd.com Fuente de Internet	<1%
11	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1%
12	eljuegoenpreescolar31.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
13	Submitted to Universidad de Jaén Trabajo del estudiante	<1%
14	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1%
15	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo