

**ESTRATEGIAS LÚDICAS DIRIGIDAS A LA ENSEÑANZA DE LA  
MATEMÁTICA A NIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR



**ESTRATEGIAS LÚDICAS DIRIGIDAS A LA ENSEÑANZA DE LA  
MATEMÁTICA A NIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Autora: Licda. Neila Quintanilla**  
**C.I. V- 19.425.045**  
**Tutora: M.Sc. Mary C. Tovar**

Bárbula, Septiembre de 2016



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR



## ESTRATEGIAS LÚDICAS DIRIGIDAS A LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA A NIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

**Autora: Licda. Neila Quintanilla**  
**Tutora: M.Sc. Mary C. Tovar**

Trabajo de Grado presentado ante la Comisión Coordinadora del Programa Desarrollo Curricular, Dirección de Postgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo como parcial para optar al grado académico de Magíster en Desarrollo Curricular.

Bárbula, Septiembre de 2016



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR



**VEREDICTO**

Nosotros, miembros del jurado designado para la evaluación del Trabajo de Grado titulado: **ESTRATEGIAS LÚDICAS DIRIGIDAS A LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA A NIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**, PRESENTADO POR LA CIUDADANA **NEILA ZULAY QUINTANILLA ALTUVE** TITULAR DE LA CÉDULA DE IDENTIDAD N° **V- 19.425.045** PARA OPTAR EL TÍTULO DE MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR, ESTIMAMOS QUE EL MISMO REÚNE LOS REQUISITOS PARA SER CONSIDERADO COMO \_\_\_\_\_.

NOMBRE	APELLIDO	CÉDULA	FIRMA
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Bárbula, septiembre de 2016.



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR



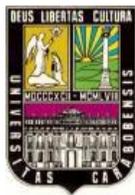
## AVAL DEL TUTOR

Dando cumplimiento a lo establecido en el Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo, en su artículo 133, quien suscribe, **M.Sc. Mary C. Tovar** titular de la Cédula de Identidad N° **V- 17.316.320**, en mi carácter de Tutor de Trabajo de Maestría titulado: **ESTRATEGIAS LÚDICAS DIRIGIDAS A LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA A NIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA** presentado por la ciudadana **Neila Zulay Quintanilla Altuve** titular de la Cédula de Identidad N° **V- 19.425.045** para optar el título de **Magíster**, hago constar que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En Bárbula, a los \_\_\_\_\_ días del mes de Septiembre del año dos mil dieciséis.

---

M.Sc. Mary C. Tovar  
V- 17.316.320



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCION DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR



### AUTORIZACIÓN DEL TUTOR

Dando cumplimiento a lo establecido en el Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo, en su artículo 133, quien **M.Sc. Mary C. Tovar** titular de la Cédula de Identidad N° **V- 17.316.320**, en mi carácter de Tutora del Trabajo de Maestría titulado: **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA A NIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA** presentado por la ciudadana **Neila Zulay Quintanilla Altuve** titular de la Cédula de Identidad N° **V- 19.425.045** para optar al título de **MAGISTER EN DESARROLLO CURRICULAR**, hago constar que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En Bárbula, a los \_\_\_\_\_ días del mes de Septiembre del año dos mil dieciséis.

---

M.Sc. Mary C. Tovar  
V- 17.316.320



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR



**INFORME DE ACTIVIDADES**

Participante: Neila Zulay Quintanilla Altuve Cédula de identidad: V-19.425.045  
Tutor (a): M.Sc. Mary C. Tovar Cédula de identidad: V- 17.316.320  
Correo electrónico del participante: [neilazulay\\_6@hotmail.com](mailto:neilazulay_6@hotmail.com)

Título tentativo del Trabajo: Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de educación primaria de la Escuela Básica Estatal “Profesora Teresa de Jesús Narza”

Línea de investigación: Diseño, Rediseño, Transformación y Propuesta Curricular.

<b>SESIÓN</b>	<b>FECHA</b>	<b>HORA</b>	<b>ASUNTO TRATADO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
01	03/02/2015	8:00 am	Planteamiento del Problema	Se recomendó ubicar el problema a nivel global, nacional y regional.
02	17/03/2015	9:30 am	Planteamiento del problema y Objetivos de la investigación	Se dieron los parámetros para la elaboración de la justificación
03	31/04/2015	2:30 pm	Antecedentes de la investigación y Bases teóricas	Revisión y corrección de los antecedentes y autores que sustentaron las bases teóricas

<b>SESIÓN</b>	<b>FECHA</b>	<b>HORA</b>	<b>ASUNTO TRATADO</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
04	14/06/2015	2:30 pm	Abordaje del marco metodológico, población, muestra objeto de estudio.	Se definió la población objeto de estudio
05	28/06/2015	3:00 pm	Elaboración de Instrumento a aplicar.	Corrección de redacción y pertinencia de preguntas del cuestionario.
06	12/07/2015	4:00 pm	Confiabilidad del Instrumento	
07	26/07/2015	3:00 pm	Abordaje del análisis de resultados.	Se recomendó utilizar bibliografía para sustentar los análisis.
08	08/09/2015	2:30 pm	Análisis de resultados y elaboración de gráficos.	Se realizó la corrección de redacción, coherencia y ortografía
09	16/01/2016	3:00 pm	Conclusiones y recomendaciones	Se sugirió abordar las conclusiones tomando como base los objetivos propuestos.
10	13/03/2016	2:30 pm	Elaboración de Propuesta	Se recomendó fundamentar la propuesta en autores.
11	09/04/2012	2:30 pm	Revisión de la Propuesta	Se modificó el diseño gráfico de la propuesta.
12	16/04/2013	3:30 pm	Páginas preliminares y detalles finales	Se realizó la revisión de ortografía.

Título definitivo: Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática a nivel del primer grado de educación primaria de la Escuela Básica Estatal “Profesora Teresa de Jesús Narza” Declaramos que las especificaciones anteriores representan el proceso de dirección del trabajo de grado arriba mencionada.

---

**Tutora**  
**M.Sc. Mary C. Tovar**  
**C.I: V- 17.316.320**

---

**Participante**  
**Licda. Neila Z. Quintanilla A.**  
**C.I: 19.425.045.**

## **DEDICATORIA**

A Dios, quien me dio la fe, la fortaleza, la salud y la esperanza para terminar este trabajo de grado como fin de una de mis metas a nivel profesional.

A mi madre, Ana R. Altuve quien me motivó a continuar mis estudios superiores dándome el apoyo incondicional cuando necesité, ella ha sido, en todo momento, fuente de inspiración y orgullo.

A mi padre Carlos I. Quintanilla quien se encuentra en el cielo siendo él mi principal motor para seguir creciendo profesionalmente.

A mis hermanos Sabino y Carlos quienes años tras año me demuestran el significado del enorme lazo que nos une. A mi Hermana Mary no tengo las palabras suficientes para expresar la gran admiración que siento hacia a ti. Desde niña has sido mi ejemplo a seguir, es un orgullo para mí saber que siempre estarás conmigo. Tu apoyo y confianza son grandes tesoros para mí.

Les dedico a mis sobrinos, sepan que a través del esfuerzo y dedicación se pueden lograr las metas propuestas, verlos crecer y avanzar me llena de satisfacción y me impulsa a perseguir incansablemente mis metas.

A mi leal amiga, Dilia C. por creer en mí y en mi capacidad de trabajo brindándome en todo momento el apoyo emocional, moral y por ser la mano amiga quien me ayudó a levantar cuantas veces sentí desvanecer en este caminar

A todas las personas que creyeron en mí, en especial a mis familiares quienes fueron esas palabras de aliento en muchas ocasiones y determina que sí se puede!

**Esto es y fue por ustedes.**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios Todopoderoso por darme salud y energía para ser consecuente en el logro de este objetivo. Por darme las herramientas necesarias para aprender de cada experiencia a nivel académico y por colocar en mi camino personas de invaluable calidad humana.

A mi madre por su ayuda y apoyo en cada etapa de mi vida. A través de sus acciones me han enseñado a enfrentar diferentes situaciones y a salir triunfadora de ellas. Gracias a usted he logrado las metas propuestas y estoy segura que seguiré llenándola de orgullo.

Le agradezco A mi tutora M.Sc. Mary Tovar por demostrarme día tras día su sincera amistad a través de pequeños detalles de ayuda y afecto, mujer a quien admiro por su gran inteligencia y por la autenticidad de sus decisiones.

A la M.Sc. Dilia Coronel por estar en todo momento dispuesta a orientarme y ofrecerme su apoyo y conocimiento en el ámbito metodológico.

Al personal directivo y docente de la E.B.E “Prof. Teresa de Jesús Narza” por su valiosa colaboración a fin de llevar a cabo la investigación y por haberme acompañado durante este interesante camino, participando activamente y brindándome siempre su orientación con profesionalismo ético, especialmente a la Licenciada Jenifer Zerpa.

A mis compañeros en esta travesía Juan, Ambar y Kassandra, por vivir junto a mí esta etapa llena de alegrías y angustias. Por ser verdaderos amigos y demostrarme su cariño, confianza, apoyo y comprensión.

Le doy gracias a la Universidad de Carabobo por abrirme las puertas del conocimiento y permitirme avanzar en mi carrera profesional.

## ÍNDICE GENERAL

	Pág.
LISTA DE CUADROS.....	xiii
LISTA DE TABLAS.....	xiv
LISTA DE GRÁFICOS.....	xv
LISTA DE FIGURAS.....	xvi
RESUMEN.....	xvii
INTRODUCCIÓN.....	1
<b>CAPÍTULO I EL PROBLEMA</b>	
Situación Problemática.....	3
Objetivo General.....	8
Objetivos Específicos.....	9
Justificación de la Investigación.....	9
<b>CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO</b>	
Antecedentes.....	11
Fundamentación Teórica Curricular.....	17
Enseñanza de la Matemática.....	19
Estrategias de Enseñanza.....	21
Estrategias Lúdicas.....	22
Bases Legales.....	24
<b>CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO</b>	
Diseño de la Investigación.....	26
Tipo de Investigación.....	27
Población.....	29
Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información.....	30
Validez.....	31
Confiabilidad.....	32
Factibilidad de la propuesta.....	33
<b>CAPÍTULO IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS</b>	
Presentación de los Resultados.....	35
Conclusiones.....	51
Recomendaciones.....	53

<b>CAPÍTULO V. PROPUESTA</b>	
Presentación de la Propuesta.....	55
Bases Teóricas que Sustentan la Propuesta.....	56
Justificación.....	57
Objetivo General.....	59
Objetivos Específicos.....	59
Recursos.....	60
Limitaciones.....	60
Estrategia Metodológica.....	60
Estructura de la Propuesta.....	62
REFERENCIAS.....	83
ANEXOS.....	87
Operacionalización.....	88
Coeficiente de confiabilidad.....	89
Instrumento validado por los expertos.....	90

## LISTA DE CUADROS

CUADRO	pp.
1-Operacionalización de las Variables.....	86

## LISTA DE TABLAS

TABLA	pp.
1. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	36
2. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	37
3. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	38
4. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	39
5. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	40
6. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	41
7. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	42
8. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	43
9. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	44
10. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	45
11. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	46
12. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	47
13. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	48
14. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	49
15. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	50

## LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO	pp.
1. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	36
2. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	37
3. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	38
4. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	39
5. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	40
6. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	41
7. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	42
8. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	43
9. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	44
10. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	45
11. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	46
12. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	47
13. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	48
14. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	49
15. Distribución de frecuencias y porcentajes.....	50

## **LISTA DE FIGURAS**

FIGURA	pp.
1. Modelo Instruccional de Díaz Adaptado por Quintanilla.....	18
2. Fases del Procedimiento de Investigación.....	29
3. Presentación de la Propuesta.....	55



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR



## ESTRATEGIAS LÚDICAS DIRIGIDAS A LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA A NIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

**Autora:** Neila Quintanilla

**Tutora:** Msc. Mary C. Tovar

**Fecha:** Septiembre, 2016

### RESUMEN

El problema abordado se sustenta en el hecho de la ausencia de estrategias lúdicas por parte del docente en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la matemática. En tal sentido, la investigación tuvo como finalidad proponer estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel del primer grado de educación primaria de la Escuela Básica Estatal “Profesora Teresa de Jesús Narza” de la Parroquia Miguel Peña del Municipio Valencia, del Estado Carabobo. La investigación se enmarcó en un diseño no experimental de campo, nivel descriptivo bajo la modalidad de un proyecto factible. Con respecto a la población estuvo conformada por los seis (6) docentes del primer grado. La técnica aplicada fue la encuesta y el instrumento el cuestionario, el mismo fue validado por el juicio de expertos. La confiabilidad fue de  $Kr = 0,96$  obtenida mediante la aplicación de la fórmula de Kuder Richardson. Las conclusiones derivadas del estudio permiten afirmar la presencia de un proceso de enseñanza y aprendizaje donde carece de la aplicación de estrategias lúdicas a fin de lograr los objetivos planificados. Sin embargo, los docentes sí reconocen que la enseñanza de la matemática debe ser orientada de forma práctica y mediante el uso del juego, pero ellos no poseen las estrategias necesarias o desconocen cual aplicar. Realidad que sustenta la propuesta donde se pone de manifiesto una serie de estrategias lúdicas, divertidas y pertinentes para brindar un aprendizaje significativo dando un aporte al proceso de enseñanza y aprendizaje de la matemática.

**Descriptor:** Estrategias lúdicas, Enseñanza de la matemática, Educación primaria.

**Área Disciplinar:** Desarrollo Curricular

**Área Prioritaria de la UC:** Educación

**Área Prioritaria de la FACE:** Práxis educativa

**Temática:** Estrategias lúdicas de enseñanzas

**Sub-Temática:** Proponer estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de las matemáticas

**Línea de Investigación:** Diseño, Rediseño, Transformación y Propuesta Curricular.



**UNIVERSITY OF CARABOBO  
SCHOOL OF EDUCATION  
POSTGRADUE STUDIES DIRECTION  
MASTER IN CURRICULUM DEVELOPMENT**



**PLAYFUL STRATEGIES FOR TEACHING MATHEMATICS AT THE  
NEVEL OF PRIMARY EDUCATION**

Author: **Neila Quintanilla**

Tutor: **M.S.c Mary Tovar**

Date: **September, 2016**

**SUMMARY**

The problem addressed is based on the fact of the absence of playful strategies by teachers in the teaching and learning of mathematics. In this sense, the research aimed to propose playful strategies for teaching mathematics at the level of first grade of primary education Basic Estadal "Professor Teresa of Jesus Narza" Parish School Miguel Peña Valencia Municipality, the State Carabobo. The research was part of a non-experimental field design, descriptive level in the form of a feasible project. Regarding the population it was made up of six (6) first grade teachers. The technique used was the survey and the instrument the questionnaire, it was validated by expert judgment. The reliability was obtained  $Kr = 0.96$  by applying the formula of Kuder Richardson. The conclusions of the study indicate the presence of a teaching and learning process where the application devoid of recreational achieve the planned objectives strategies. However, teachers do recognize that the teaching of mathematics should be practically oriented and using the game, but they do not possess the necessary strategies or are unaware that apply. Reality underlying the proposal where it shows a series of playful, funny and relevant strategies to provide meaningful learning giving a contribution to the process of teaching and learning of mathematics.

**Descriptors:** playful strategies, teaching mathematics, primary education.

**Disciplining area:** Curricular Development

**UC Priority Area:** Education

**Priority Area FACE:** Educational Praxis

**Theme:** recreational teaching strategies

**Sub-Theme:** recreational Propose strategies for teaching mathematics

**Research line:** Design, Redesign, Transformation and Curricular Proposal.

## INTRODUCCIÓN

La educación es sin duda un proceso fundamental que sirve para el desarrollo integral del ser humano lo cual le permite ser agente de cambio para transformar situaciones de su entorno inmediato. Por lo tanto, la educación debe ser de calidad y contribuir al crecimiento de sujetos libres, activos, conscientes, con saberes, conocimientos, habilidades y actitudes que permitan alcanzar su desarrollo integral y calidad de vida.

Por consiguiente, se hace necesaria en la práctica educativa la implementación de estrategias didácticas eficaces para la enseñanza, relacionadas con los fines educativos, facilitando la adquisición de conocimientos y favorecer el proceso de aprendizaje en los niños y las niñas, a fin de lograr en ellos una formación integral. En relación a esto, el juego es una de las estrategias lúdicas más importantes disponibles a los docentes con el objeto de lograr los objetivos de enseñanza – aprendizaje en beneficio de los educandos..

También, es un instrumento en el trabajo de conceptos, valores y procedimientos relacionados con la enseñanza de la matemática, permitiendo adquirir el aprendizaje de una forma amena. En concordancia con lo planteado, el objetivo de esta investigación fue proponer estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel del primer grado de educación primaria de la Escuela Básica Estadal “Profesora Teresa de Jesús Narza” de la Parroquia Miguel Peña del Municipio Valencia, del Estado Carabobo. Al respecto, dicha investigación se estructuró de la siguiente manera:

Capítulo I, allí se presenta el planteamiento del problema, referido a la necesidad que existe de estrategias dirigidas a la enseñanza de las matemáticas en los niños y las niñas de primer grado de la Escuela Básica Estadal “Profesora Teresa de Jesús Narza”, , objetivos de la investigación, justificación y alcance.

Capítulo II, Marco epistemológico, en este capítulo se mencionan los diferentes antecedentes consultados que guardan cierta similitud y relación con la investigación desarrollada; es decir, investigaciones previas relacionadas con la temática abordada, la fundamentación teórica y bases legales.

En el Capítulo III, se hace referencia a la metodología utilizada para llevar a cabo la investigación, con el tipo y diseño de investigación, las fases metodológicas con las actividades a ser desarrolladas en función del cumplimiento de los objetivos formulados, la población, técnicas e instrumentos de recolección de datos, la validez y la confiabilidad.

Seguidamente se presenta el Capítulo IV, muestra los análisis y la interpretación de los resultados estadísticos obtenidos luego de la aplicación del cuestionario a los sujetos de la muestra con su análisis e interpretación de resultados, seguidamente de las respectivas conclusiones y recomendaciones derivadas de la investigación realizada.

Por último, el Capítulo V, integrado por las estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de las matemáticas a nivel del primer grado de educación primaria de la Escuela Básica Estadal “Profesora Teresa de Jesús Narza” de la Parroquia Miguel Peña del Municipio Valencia, del Estado Carabobo.

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **Situación problemática**

La educación es un componente esencial en la transformación de todo ser humano. Según Goleman (citado por Navarro, 2003) "...el proceso de aprendizaje del estudiante depende del más fundamental de todos los conocimientos, Aprender a Aprender..." (p.6), es decir, la educación es el proceso de socialización de los individuos, al educarse, una persona asimila y aprende conocimientos, por lo tanto, la educación debe ser de calidad, eficiente y efectiva.

De acuerdo a lo planteado se hace necesaria una educación de calidad entrelazada con las nuevas generaciones, transformaciones, innovaciones y comunicaciones imperativas consustanciadas con el desarrollo socioeconómico y político del país, de acuerdo con lo establecido en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999) en su artículo 103: "Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones..." (p.93)

De esta manera, la educación se integra a un mundo cambiante, complejo e incierto, donde cada día aparecen avances en los sistemas de información, nuevas teorías, que dan un nuevo enfoque al proceso educativo. Esto es evidente en el ámbito laboral, caracterizado por novedosos métodos de producción requieren un recurso humano altamente capacitado y tecnificado, capaz de abordar el acto productivo con una visión de conjunto, mediante el cual los procedimientos, estrategias innovadoras y creativas sean una constante con el trabajo diario.

Dentro de esta perspectiva, la educación venezolana se encuentra afectada por diversos factores, tales como la deserción escolar, la deficiencia en el aprendizaje, la falta de estrategias en la enseñanza, el bajo rendimiento, la apatía, la desmotivación, la baja autoestima, los problemas de diversas índoles. En concordancia con lo antes expuesto Vega (citado por Lugo, 2013) señaló lo siguiente: “la deserción escolar en Venezuela, es el resultado de un sistema educativo “que no está funcionando bien” (p.296).

En la búsqueda de contrarrestar dicha situación, se le ha dado importancia a los procesos educativos estableciendo en la Ley Orgánica de Educación (2009) artículo 25, dos (2) Subsistemas de Educación: Básica y Universitaria. El subsistema de educación básica está conformado por dos (2) etapas, la educación inicial y primaria, esta última comprende seis (6) años de formación y conduce a la obtención del certificado de educación primaria, en este subsistema se da inicio al proceso de escolaridad atendiendo a los niños y a las niñas desde edad temprana siendo esta etapa fundamental para el desarrollo cognitivo y de la personalidad de los educandos y su preparación integral que contribuya al ingreso a los otros subsistemas.

En lo que respecta al desarrollo de la etapa de educación primaria en el subsistema de educación básica el Ministerio del Poder Popular para la Educación estableció el Currículo Nacional Bolivariano (2007), emanado como lineamiento a seguir en el desarrollo de los contenidos programáticos. Los docentes son los responsables de la implementación del mismo y de formar un ciudadano apto para actuar con valores de justicia social y paz, siendo agente de cambio en el contexto que le toca vivir.

De acuerdo a lo planteado, se hace necesaria una educación de calidad de la mano con las nuevas generaciones, transformaciones, innovaciones y comunicaciones necesarias en el devenir histórico de Venezuela. Con una educación integral donde se evidencie la importancia funcional del dominio de las matemáticas como instrumento, a fin de asegurarla relación sujeto-sociedad.

Dentro de estas perspectivas, es indispensable que los niños y las niñas se apropien del conocimiento matemático, durante su proceso de vida y aplicación en cualquier contexto. Al respecto, en el Proyecto del Currículo Nacional Bolivariano (2007):

Existen áreas del conocimiento tales como: el Área de Matemática, Ciencias Naturales y Sociedad, donde se concibe las matemáticas como una implicación de interconexión con las ciencias, cuya finalidad es ser un motor generador de cambios de transformaciones tendente a la liberación del ser humano, pues el dominar el lenguaje matemático influirá de manera significativa en la toma de decisiones, construcción e igual en la resolución de problemas en lo individual y en lo colectivo (p.22).

De allí, la importancia de la enseñanza de las matemáticas crea individuos integrales con personalidad autocrítica de sus propias situaciones. El Currículo Nacional Bolivariano (2007) establece lo siguiente:

En el logro de estos objetivos, la enseñanza de la matemática debe estar en concordancia con los contenidos programáticos y el nivel lingüístico de los niños y las niñas. “así, actividades como contar, medir, estimar, jugar, explicar y demostrar son importantes en el proceso de orientación y aprendizaje de las matemáticas, aunado al desarrollo de procesos como: representar, sintetizar, generalizar, abstraer, conjeturar y comunicar, entre otros (p.21).

Por esta razón, la función social asigna a la escuela tiene como uno de sus principios básicos el desarrollo de las potencialidades matemáticas esenciales que favorezcan su desarrollo. Así mismo, es importante disponer de un docente conocedor de estrategias, enmarcadas dentro de situaciones problemáticas, ayudando al estudiante a generar diversas formas de pensamientos lógico y abstracto para entender el proceso de matematización de su contexto.

Se puede decir que, todo conocimiento es construido, por esta razón el conocimiento matemático es edificado por medio de un proceso de análisis reflexivo y construcción. De este modo, constantemente el aprendiz está construyendo su propio conocimiento. Sobre esta reflexión Matos (2000) considera:

El docente es un mediador no de manera declarativa, de hecho debe asumir el reto de involucrarse en la construcción del conocimiento en el aula. Dentro de la praxis pedagógica integradora, el rol del docente debe ser percibido como promotor del aprendizaje, motivador y sensible (p.25).

Con relación a lo antes planteado, el docente debe comprender que la matemática es fundamental en el desarrollo intelectual de los niños, les ayuda a ser lógicos, a partir de un proceso de razonamiento acorde a su crecimiento. En este sentido, la escuela debe propiciar un ambiente armónico y de disfrute de los educandos pues la enseñanza debe ser didáctica, dinámica, un espacio donde el estudiante sea capaz de crear su propio conocimiento a través del aprendizaje significativo, de acuerdo con Ausubel (1986) “esto ocurre cuando el sujeto consigue relacionar la nueva información con sus conocimientos previos” (p.34). Esta correspondencia sucede cuando el sujeto tiene o muestra interés en el tema a tratar, de esta manera el aprendizaje será efectivo, duradero e interesante, donde se establece de una forma no arbitraria, pues el sujeto percibe la utilidad del tema, debido a esto sentirá la necesidad de actualizar sus representaciones de conocimiento.

En concordancia a esto, la enseñanza de la matemática debe estar basada en un aprendizaje significativo, que permita al docente con estrategias didácticas ser un mediador entre el nuevo conocimiento y el ya existente en la vida cotidiana de los niños y las niñas, tal como lo establece Piaget (citado por Ramos, 2013) en su teoría del funcionamiento de la inteligencia, señala dos procesos “uno de asimilación como el modo en que un organismo se encuentra a un estímulo del entorno en términos de organización actual y el otro proceso de acomodación referido a la modificación de la organización actual entorno en respuesta a la demanda del medio, dicho autor afirma en relación a estos dos procesos permanecer invariantes a través del desarrollo cognitivo” (p.3). Esto permitirá al niño y a la niña adquirir los conocimientos de una manera simple y dinámica, pues los nuevos aprendizajes no serán tan complejos de lograr por una noción previa antes obtenida.

Es decir la enseñanza de la matemática no debe ser de manera conductual con métodos pre-escritos en los textos, pues el docente como enlace entre el conocimiento y los

aprendices debe de buscar, haciendo buen uso de su rol como investigador, sirviendo como impulso en el logro de un aprendizaje efectivo de la matemática.

De igual manera, para todo docente el hecho de transmitir un contenido a sus educandos es aparentemente sencillo; sin embargo, hay aspectos implicados, como lo son tipos de aprendizajes, contexto social y familiar, entre otros; creando una compleja realidad. En atención a lo antes mencionado Gómez (2003) señala lo siguiente:

Las estrategias de aprendizaje ponen de manifiesto la implicación en la enseñanza de los diferentes tipos de pensamiento y estrategias metacognitivas. Los estudiantes que poseen conciencia de sus estrategias metacognitivas las aplican a situaciones de aprendizaje, resolución de problemas y memorización. Asimismo se han puesto de manifiesto diferencias entre las estrategias de aprendizaje empleadas por estudiantes reflexivos o impulsivos, y se han tratado de establecer relaciones entre las estrategias de aprendizaje y el rendimiento académico (p.41).

Lo expresado anteriormente pone de manifiesto el efecto de los procesos de enseñanza y el rendimiento académico del educando, razón que conlleva a decir que el docente es el primer llamado a utilizar estrategias novedosas en la enseñanza de las matemáticas.

Según lo antes expuesto, la estrategia más apropiada y más divertida es el juego, definido por Spencer (1859) como “un medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento” (p.20). Es decir, mediante el juego los niños y las niñas encuentran un espacio de descarga de energía, provechosa en la creación nuevas estructuras del conocimiento.

Con relación a esto, en la Escuela Básica Estatal “Profesora Teresa de Jesús Narza”, ubicada en el estado Carabobo, municipio Valencia, parroquia Miguel Peña, Barrio La Romanita, calle 23 de enero, sin número; la autora de esta investigación, pudo evidenciar en los docentes de primer grado la ausencia del juego como estrategia para la enseñanza de la matemática, donde se puede observar el uso de estrategias convencionales

y rutinarias. Adicionalmente, en un sondeo previo los docentes manifestaron no contar con estrategias lúdicas que permitan su aplicación durante la enseñanza de la matemática, esto debido a que históricamente, en la enseñanza de la matemática, se ha puesto mucho énfasis en el trabajo con ejercicios rutinarios a los cuales los estudiantes dan solución mecánica, debido al énfasis que los docentes han dado a los procedimientos, sin dar oportunidad para que el estudiante reflexione sobre estos procesos. Este abordaje rutinario en la enseñanza ha generado una separación entre los conceptos teóricos y su aplicabilidad, lo que ha provocado en los educandos desinterés por la asignatura.

A esto se suma la no observación de un verdadero esfuerzo de los docentes hacia la actualización, renovación y mejora de su función y de esta forma hacerlo competitivo en el campo de la investigación, liderazgo, innovación, creatividad y democracia, en fin, un docente acorde con la época actual y capaz de adaptarse a los cambios por venir. Demostrando su capacidad de mejorar la planificación de los proyectos de aprendizaje a fin de lograr una calidad educativa en el aprendizaje de las matemáticas, por esta razón se hace ineludible la utilización de estrategias de enseñanza como el juego, permitiendo el aprendizaje de esta área académica de manera eficaz en este nivel educativo.

De acuerdo a lo anterior se formulan las siguientes interrogantes de investigación:

¿Qué estrategias utilizan los docentes en la enseñanza de las matemáticas en los niños y las niñas de primer grado? ¿Qué factibilidad tiene el uso del juego como estrategia de enseñanza en el área de matemáticas? ¿Cómo diseñar las estrategias lúdicas de enseñanza de las matemáticas?

## **Objetivos de la Investigación**

### **Objetivo General**

Proponer estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel del primer grado de educación primaria de la Escuela Básica Estadal “Profesora Teresa de Jesús Narza” de la Parroquia Miguel Peña del Municipio Valencia, del Estado Carabobo.

## **Objetivos Específicos**

1.- Diagnosticar la necesidad de estrategias dirigidas a la enseñanza de la matemática en los niños y las niñas de primer grado de la Escuela Básica Estadal “Profesora Teresa de Jesús Narza”.

2.- Determinar la factibilidad de crear estrategias lúdicas con el uso del juego en la mejorar de la enseñanza de la matemática.

3.- Diseñar estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática.

## **Justificación**

En Venezuela se han realizado diversas reformas educativas con miras a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es así como el Proyecto de Diseño Curricular (2007), utilizado actualmente en la institución objeto de estudio, la misma pretende promover cambios significativos en la práctica pedagógica, además sugiere actualizar las estrategias y asumir nuevas posturas ante el hecho educativo.

En tal sentido, la investigación busca diseñar estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática utilizadas por los docentes en la Escuela Básica Estadal “Profesora Teresa de Jesús Narza” implementando el juego como estrategia para lograr un aprendizaje significativo y el pleno desarrollo del educando. Por lo tanto, es imperante que los educandos se interesen por las matemáticas, sientan gusto por ella. De allí que la propuesta se traduzca en un extendido beneficio a los docentes quienes contarán con estrategias lúdicas que los oriente a impartir la asignatura de matemática en Primer Grado y a los educandos quienes contarán con un docente en capacidad de enseñar efectivamente los contenidos programáticos del área, cumpliendo así los objetivos de la educación que se traduce en la formación integral del educando, el cual se beneficiará de la propuesta al recibir una educación cónsona con sus necesidades, que sea significativa y donde pueda aprender las matemáticas en una forma más amena a través del juego.

Tomando como base lo señalado por el autor, los docentes del área de matemática deben enfocar su praxis pedagógica a incrementar el desarrollo de las destrezas y habilidades de los estudiantes a través del uso de estrategias lúdicas lograr una mejora en su rendimiento académico; aumentar, además, su motivación, permitiéndoles que exploren las características de los diversos ejercicios numéricos interactuando con ellos a fin de lograr aprendizajes significativos. No obstante, se debe tener en claro que si bien el juego es un elemento importante para mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje, esta mejora no depende solamente de la utilización de éstos, sino de su adecuada integración curricular, es decir, del entorno educativo diseñado por el docente, especialmente en educación primaria, punto focal de este proceso investigativo.

Así mismo, se considera la relevancia pedagógica del estudio, por cuanto aborda el juego como estrategia lúdica en la enseñanza de los educandos, representando una herramienta favorecedora de un proceso educativo donde se involucran estudiantes y docentes. En tal sentido, el juego está sustentado en el aprendizaje significativo que sólo puede lograrse cuando el estudiante participa de manera activa en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Finalmente se inserta dentro de la Sub-Temática: Proponer estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de las matemáticas y la Línea de Investigación: Diseño, Rediseño, Transformación y Propuesta Curricular.

### **Delimitación de la Investigación**

La elaboración de esta investigación está referida, específicamente, al contenido “Sentido numérico: construcción de series, noción de números, uso de los números en la vida cotidiana” del área de aprendizaje “Matemática, Ciencias Naturales y Sociedad” fundamentalmente para dar inicio al proceso de ésta asignatura, pues al dominar dicho contenido los estudiantes estarán en la capacidad de formar seriaciones, reconocer los números y formar combinaciones acorde con su nivel.

## CAPÍTULO II

### MARCO REFERENCIAL

#### Antecedentes del Estudio

La revisión de trabajos anteriores relacionados con los tópicos a desarrollar en este estudio, representan los antecedentes o referencias con el propósito de aclarar conceptos y dar relevancia a los aspectos a tratar, al respecto Tamayo y Tamayo (2006), señala “en los antecedentes se trata de hacer una síntesis conceptual de las investigaciones o trabajos realizados sobre el problema formulado con el fin de determinar la orientación metodológica de la investigación” (p. 64).

Al respecto, Cataño (2014) realizó una Investigación en la Maestría de Educación en Matemática UIEMAT de la Universidad de Carabobo titulada “*Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza de la Matemática de Quinto año de Educación Media General del Municipio Escolar N° 11 de Puerto Cabello Estado Carabobo*” Allí expresó que en la actualidad, el enorme crecimiento tecnológico dentro de la sociedad del conocimiento desempeña un fuerte papel en el desarrollo industrial, económico, educativo y de investigación. Es por esto que el objetivo de esta investigación es analizar el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza de la Matemática de Quinto año de Educación Media General del Municipio Escolar n° 11 de Puerto Cabello Estado Carabobo.

El estudio estuvo enmarcado en la modalidad descriptiva basada en un diseño de campo no experimental el cual fue realizado en el periodo escolar 2012-2013. Los sujetos de estudios estaban conformados por 44 docentes de instituciones públicas y privadas adscritos a este Municipio Escolar. En cuanto a la recolección de datos se aplicó un

cuestionario constituido por 26 ítems el cual fue validado por cinco (05) expertos, y en el estudio piloto se obtuvo un índice de confiabilidad de 0.89.

Para el análisis e interpretación de los resultados ejecutando un análisis estadístico a cada ítem obtenido. Se concluyó que los docentes poseen un conocimiento alto sobre las herramientas didácticas y comunicativas acerca de los medio tecnológicos, a lo que se refiere a las habilidades, manejo y destreza y el uso de programas en los medios tecnológicos los docente expresan un completo rechazo a los variables antes mencionadas.

El aporte de este estudio es que resalta la necesidad de Incentivar y crear mecanismos para que los profesores de matemática emprendan el ejercicio de promover los conocimientos en cuanto al uso de las TIC donde se utilizan a su vez actividades lúdicas, debido a los programas de juegos matemáticos utilizados actualmente, pudiendo mejorar las estrategias y habilidades utilizadas tanto en el aula como fuera de ella produciendo entornos agradables que faciliten el proceso de enseñanza de la matemática.

De acuerdo a Pinto (2013) realizó una Investigación en la Maestría de Educación en Matemáticas UIEMAT de la Universidad de Carabobo, titulada “*Formación de Competencias Docentes en Matemática de Educación Básica*”. Allí expresó que la actual sociedad, está caracterizada por el uso generalizado de la matemática en todas las actividades humanas y por una fuerte tendencia a la globalización económica, lo cual exige de todos los ciudadanos verdaderas competencias personales, sociales y pedagógicas; para poder afrontar los continuos cambios que imponen, en todos los ámbitos, el rápido avance de la ciencia, la tecnología y la nueva economía global.

En ese sentido, las necesidades de formación de los ciudadanos se prolongan más allá de la primera escolarización y se extienden a lo largo de toda la vida. En consecuencia, en el campo de educación, la formación académica continua del docente en ejercicio, es prioritaria para la asimilación y adaptación al aula de los cambios que la sociedad impone.

Particularmente, en el campo de la matemática, la actualización permanente del docente de educación básica, resulta cada vez más imprescindible, debido a las exigencias derivadas tanto del entorno social y personal, como profesional.

Particularmente, se sugiere, que en los educadores del área de matemática, deben trascender el convencionalismo de ser solamente profesionales empleados de aula. Al respecto se ha afirmado literalmente que, las competencias de los egresados universitarios para la educación en el área de matemática de este siglo tienen que sobrepasar la visión tradicional para ser profesionales con un perfil más amplio capaz de asumir diversos retos y campos de acción.

El aporte de este antecedente es resaltar que los educadores del área de matemáticas son requeridos en competencias pedagógicas para enfrentar la docencia en la sociedad del conocimiento, teniendo la responsabilidad de facilitar la matemática esencial para que los educandos sean capacitados en la resolución de problemas relacionados con el entorno educativo, el contexto laboral y la vida cotidiana. Entonces, se puede afirmar que hay competencia profesional cuando de la actuación o saber hacer de un docente en un contexto específico, se puede inferir que tiene una potencialidad que puede utilizar y aplicar de manera flexible, adaptativa y eficiente en distintas situaciones o tareas de la vida, al igual que dar cuenta de ella.

En el trabajo realizado por Rivero (2012), titulado *La Planificación de Estrategias Didácticas y el Desarrollo del Pensamiento Lógico-matemático en Educación Primaria, la enseñanza de las matemáticas*, de la Universidad del Zulia; ha venido confrontado serios problemas debido a que se imparte de forma abstracta, la metodología utilizada no es la adecuada, el aprendizaje de la misma se ha constituido en la repetición de conocimientos, aplicación de formas mecánicas, no permitiendo llegar al resultado correcto. Por tal motivo, tuvo como objetivo general analizar las estrategias didácticas para el desarrollo del

pensamiento lógico-matemático en los estudiantes de Educación Primaria en la U.E. Arquidiócesana Manolo Muchacho.

La investigación antes mencionada, se fundamentó en diversos referentes, entre ellos se pueden mencionar a Sirvent (2005), quien define la estrategia didáctica como la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje donde el docente elige las técnicas y actividades a utilizar a fin de alcanzar los objetivos de su curso. De igual manera, Díaz (1998) expresa “las estrategias se refieren al conjunto de actividades mentales que emplea el sujeto en una situación de aprendizaje, facilitando la adquisición de conocimientos. En este mismo orden de ideas. Según Garzón y Vivas (1999), el docente como mediador de los procesos de aprendizaje significativo entre el estudiante y la cultura, necesita disponer de recursos con actividades y estrategias de intervención específicas en el trabajo de aula.

Los resultados de la investigación determinaron cuando el docente aplica estrategias didácticas en la enseñanza de las matemáticas el 44,1 por ciento de los estudiantes logró un nivel alto de desarrollo lógico-matemático. Se recomendó participar en talleres psicoeducativos. La relación de esta investigación con la presente destaca la necesidad de hacer manejo de estrategias didácticas adecuadas para la enseñanza de las matemáticas por lo tanto sugiere la participación de los docentes en talleres, permitiéndoles apropiarse de métodos innovadores a fin de mejorar la práctica pedagógica.

En este mismo orden de ideas, Giorno (2011) realizó un trabajo de investigación titulado *La planificación de estrategias didácticas para la matemática en el nivel de educación media general*, en la Universidad del Zulia, la escasez de tiempo afecta al nivel de educación media general por cuanto se está trabajando dos días una semana y tres días la semana siguiente, disminuyendo el número de horas de la asignatura de matemática del primer año, debido a la carencia de espacio físico en contraste al número de grados existente.

La sustentación teórica estuvo fundamentada en la Teoría de Vygotsky (1971), denominada la Zona de Desarrollo Próxima, según esta teoría el aprendizaje en el niño está

en relación con su desarrollo, es decir, este es capaz de resolver problemas haciendo uso de sus propios recursos, pudiendo llegar a desarrollar capacidades superiores cuando se les proporciona elementos teóricos prácticos e incluso el medio social donde se desenvuelve contribuye para bien o mal en su aprendizaje.

El tipo de investigación fue experimental, descriptiva de campo. Se consideró de campo, por cuanto se estudió la población de estudiantes del primer año de educación media general de la U. E. N. “Carlos Rincón Lubo”, en su propia realidad y los docentes del área de matemática de dicha institución. En concordancia a lo antes expuesto, esta investigación se relaciona con la presente al plantear la elaboración de una propuesta contentiva de estrategias didácticas para las matemáticas pues se hace necesario promover la capacidad de los estudiantes en cuanto a desarrollar y construir su propio conocimiento.

### **Bases Teóricas**

#### **Bases Filosóficas**

El humanismo es la corriente filosófica donde se hace referencia al individuo como figura central dentro de toda situación. Por lo tanto, en el proceso de enseñanza el docente debe tomar en cuenta que su función radica en la formación del ser humano, y dicho proceso debe estar centrado en la vida, pues el estudiante es considerado como un ser único de capacidades y aptitudes potencialmente por desarrollar.

De acuerdo a lo antes expuesto, el proceso de humanización tiene como objetivo el construir al individuo en una sociedad ya dada y, para alcanzar este fin usa sus facultades para desenvolverse en el contexto que le rodea. De esta manera, Comte (citado por Sartre, 1997), señala “por humanismo se puede entender a la teoría que toma al hombre como fin y como valor superior. El hombre es asombroso” (p. 64), por lo tanto, educar es considerar al individuo como centro y fin del proceso educativo.

Al respecto, la Ley Orgánica de Educación (2009) se proyecta a través del humanismo como nuevo modelo educativo dirigido a formar a un ser humano social e integral, capaz de responder y participar activamente en la transformación de la sociedad en la que vive y se desarrolla. Es importante señalar al educador con un papel decisivo en la conformación de la personalidad de los estudiantes, de su capacitación, disposición y actitudes dependerán en considerable medida los resultados logrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

### **Bases Psicológicas**

El constructivismo permitirá al educando adquirir los conocimientos de una manera más simple y dinámica, pues los nuevos aprendizajes no serán tan complejos de lograr porque hay una noción previa antes obtenida, tomando en consideración si se unen los conocimientos previos con la actividad más divertida como lo es el juego, aparte de lograrse un aprendizaje significativo, se logrará el verdadero disfrute del conocimiento, estimulándolos a aprender cosas nuevas entre ellas dominar el proceso de matemáticas.

El juego presenta características de aprendizajes, al desarrollarlo, los niños se ven obligados a aprenderse las normas que lo rigen poniendo en manifiesto su proceso cognitivo de interés y así desenvolverse, si a esto se le introduce la lectura a través del juego lúdico los estudiantes asumirán ese proceso como algo divertido e innovador en su desarrollo.

Por su parte, Vygotsky (1971) afirma:

El juego es un espacio de construcción de una semiótica y hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico, considerando que el niño a partir de sus experiencias va formando conceptos, con un carácter descriptivo y referencial en cuanto se hallan circunscritos a las características físicas de los objetos (p. 38).

De acuerdo a la doctrina de Vygotsky (1971), las habilidades internas o patrones de pensamiento, que una persona muestra “no son determinadas en forma primaria por factores innatos, sino producto de las actividades practicadas en las instituciones sociales en donde el individuo crece” (p. 77). El autor habla del aprendizaje socio-cultural.

Con respecto a Ausubel (1986) “El contexto social y la capacidad de imitación; el aprendizaje se da mejor cuando se transmite a un grupo y no a una sola persona, la interacción es fuente de aprendizaje y promueve el desarrollo del individuo” (p. 6). El uso del juego como estrategia lúdica de enseñanza, permite establecer una relación con el ámbito social de cada ser. Al realizar un juego colectivo se crean lazos de comunicación y amistad entre los integrantes, logrando el disfrute del mismo y, de esta manera, desarrollar el sentido de la comunicación social y el desarrollo cognitivo facilitando el alcance de nuevos aprendizajes en el aula de clase dirigido hacia cada uno de los participantes en esta investigación

## **Fundamentación Teórica**

La fundamentación teórica de esta investigación estuvo basada en la construcción de estrategia de enseñanza de acuerdo a la definición de Díaz (2002):

Son procedimientos que el docente utiliza en forma reflexiva y flexible dirigidos a promover el logro de los objetivos instruccionales promoviendo el aprendizaje significativo en los estudiantes, a través de los recursos y medios apropiados, ayudan al docente en el desarrollo de las actividades pedagógicas y debe tener un amplio conocimiento de las diferentes técnicas y métodos, conociendo qué función tiene cada una de ellas y cómo pueden utilizarse o desarrollarse y así lograr el proceso de enseñanza (p.8).

El autor antes señalado considera cinco (5) aspectos esenciales:

Considerar las características generales de los aprendices (nivel de desarrollo cognitivo, conocimientos previos, factores motivacionales, entre otros): se describen las características generales para elaborar las estrategias de aprendizajes. Tipo de dominio del conocimiento en general y del contenido curricular en particular a abordar: hay que tener en claro cuál es el

objetivo de aprendizaje y el contenido curricular requerido. Los objetivos a lograr, así como las actividades cognitivas y pedagógicas que debe realizar el estudiante con el propósito de conseguirlos: tener claro la meta a lograr, también las actividades cognitivas o pedagógicas necesarias para ello. Vigilancia constante del proceso de enseñanza (de las estrategias de enseñanza empleadas), así como del proceso y el aprendizaje de los estudiantes: vigilar constantemente los resultados a lo largo de la aplicabilidad de la estrategia. Determinar el contexto intersubjetivo (el conocimiento ya compartido), creado con los estudiantes: determinar el conocimiento ya impartido y creado por los estudiantes hasta ese momento del proceso de enseñanza (p.9).

Gráficamente se puede representar de la siguiente manera:



**Figura N° 1. Modelo Instruccional de Díaz adaptado por Quintanilla (2016)**

De lo anteriormente descrito, se puede concebir el juego lúdico como una estrategia didáctica innovadora participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes nuevas experiencias y métodos de dirección; no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, además contribuye al logro de la motivación por la matemática. Al respecto, Ferrière (1929), frente a la escuela tradicional “propone una

actitud pedagógica de respeto a las necesidades e intereses del niño, quien conducido con una metodología eminentemente activa, deberá desarrollar un espíritu crítico y de cooperación” (p. 36).

En este orden de ideas, Betancourt (2004) señala “la actividad lúdica es una actividad placentera en sí misma, permite al niño(a) explorar y comprender su mundo. Especialmente, estimula el desarrollo sensoriomotriz, intelectual, social, moral, de la creatividad y de la autoconciencia del niño” (p. 25). Asimismo, Pernalet (2005) sostiene: “el juego lúdico fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades en la cual interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento” (p. 57).

### **Enseñanza de la Matemática**

Los niños y las niñas en edades tempranas poseen una formidable capacidad de adquisición del conocimiento con estrategias informales de resolución, preparándolos para enfrentarse con éxito a diversas situaciones donde están presentes las operaciones básicas matemáticas, como por ejemplo adición, sustracción, multiplicación y división.

La matemática es un proceso necesario y los aprendices obtienen, a través de ella, un conocimiento adecuado, permitiéndoles desenvolverse en su entorno social-académico, analizando las situaciones, empleando la resolución de problemas matemáticos, tomando en cuenta el uso de los registros adecuados en cada contexto situacional. También le permite al niño sustituir la realidad por signos convencionales, progresivamente conocer varios sistemas de simbolización, asimismo se ejercita en la actividad numérica de codificación y descodificación. En tal sentido, Piaget (citado por Ibáñez y Ponce, 2011):

La enseñanza y el aprendizaje de la matemática se deben tomar en cuenta las diferencias existentes en el pensamiento del niño a

diferentes niveles de edad. Es indispensable que el docente conozca la naturaleza del desarrollo del pensamiento del niño, desde la actividad sensoriomotora y operaciones concretas hasta el pensamiento abstracto (p. 22)

El citado autor afirma lo siguiente: “todos los niños evolucionan a través de una secuencia ordenada de estadios. La interpretación realizada por los sujetos sobre el mundo es cualitativamente distinta dentro de cada período, alcanzando su nivel máximo en la adolescencia y en la etapa adulta” (p. 5). En este mismo orden de ideas, el docente necesita conocer el nivel de pensamiento de cada niño y debe estar consciente de la edad cronológica y observar constantemente cada uno de ellos cuando esté en situaciones en las que deba hacer uso de conceptos matemáticos.

En tal sentido, el educador debe apropiarse de estrategias facilitadoras de la adquisición del nuevo conocimiento dándole importancia al nivel cognitivo y a la edad cronológica del educando. De allí se plantea la necesidad de aplicar el juego como estrategia lúdica de enseñanza debido a que todo niño por naturaleza le gusta jugar, por ello el docente debe aprovechar todo su potencial como innovador e investigador a fin de darle valor al interés del niño por jugar entrelazándolo con operaciones básicas matemáticas, base para formalizar su proceso de lógico-matemático. Por otra Piaget (citado por Montoya, 2015) señala: la enseñanza de la matemática tiende a darse de la siguiente forma:

El niño aprende en el medio interactuando con los objetos. En el medio adquiere las representaciones mentales transmitidas a través de la simbolización. El conocimiento se construye, a través de un desequilibrio, lo logra a través de la asimilación adaptación y acomodación. El conocimiento se adquiere cuando se acomoda a sus estructuras cognitivas. (p.7).

Por esta razón la enseñanza de la matemática debe estar estrechamente entrelazada con la realidad del niño y la niña, partiendo de sus propios intereses y del contexto y de esta forma pueda construir sus definiciones a medida desarrolla cada una de las etapas cognitivas, partiendo de las necesidades presentes como contar sus juguetes, clasificarlos, enumerarlos, medirlos, entre otros. En concordancia con lo anterior Vygostky (citado por

Montoya, 2015), considera “el conocimiento no es un objeto que se pasa de uno a otro, sino algo construido por medio de operaciones y habilidades cognoscitivas inducidas en la interacción social” (p.12).

### **Estrategias de Enseñanza**

En este contexto, todo docente el hecho de transmitir un contenido a sus estudiantes es aparentemente sencillo, sin embargo hay aspectos implicados que lo convierten en una compleja realidad. Tal como lo señala Rivas (2000), debe valerse de estrategias adecuadas, ellas convertidas en herramientas donde el docente puede conducir al estudiante hacia la autonomía y emancipación intelectual. Florencia (2012) define: “una estrategia es el conjunto de acciones a implementar en un contexto determinado con el objetivo de lograr el fin propuesto” (p. 22). Por lo tanto una estrategia puede ser aplicada en diferentes ámbitos institucionales. También Cammaroto (1999) sostiene:

Es un proceso de enseñanza y aprendizaje con ausencia o sin ausencia del docente, la instrucción se lleva a cabo con el uso de los medios instruccionales o las relaciones interpersonales logrando en el estudiante el alcance ciertas competencias previamente definidas a partir de conductas iniciales (p. 48).

Al respecto Díaz (2002) señala: “las estrategias seleccionadas por el docente, deben garantizar una alta efectividad, al ser utilizadas como apoyo en la dinámica del proceso de enseñanza y aprendizaje, estas deben incluirse al inicio, durante y al final de una sesión pedagógica” (p. 69).

De allí la importancia de usar estrategias que conduzcan al logro de un verdadero aprendizaje significativo especialmente en los primeros años de escolaridad, estrategias motivadoras, dinámicas y facilitadoras en cuanto al conocimiento se refiere. En tal sentido, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (1979) define la estrategia en el ámbito educativo “como la combinación y organización del conjunto de métodos y materiales escogidos para alcanzar ciertos

objetivos” (p. 58). Por consiguiente, se entiende como estrategia el procedimiento o conjunto de inventivas creadas de forma organizada que permitan conseguir las metas previstas en los procesos educativos. Del mismo modo, Roldan (2011) señala:

Se componen por el estilo de enseñanza; el tipo de estructura comunicativa, como parte de la cultura escolar y las relaciones interpersonales; el modo de presentar los contenidos, los objetivos y la intencionalidad educativa, la relación entre los materiales y las actividades a realizar. (p.3)

Entre las estrategias de enseñanza, basadas en Díaz (2002), se encuentran tres (3) tipos, estas permiten clasificarlas según el momento de uso y presentación en:

Estrategias Preinstruccional: Alertan al estudiante en relación con qué y cómo va a aprender. Estrategias Coinstruccionales: Apoyan los contenidos curriculares durante el proceso mismo de enseñanza. Estrategias Postinstruccionales: Se presentan al término del desarrollo de la sesión pedagógica, permiten al estudiante formar una síntesis, integradora e incluso crítica del material utilizado o de la actividad desarrollada, e incluso valorar el propio aprendizaje (autoevaluación). Algunas de las estrategias postinstruccionales más reconocidas son resúmenes finales, organizadores gráficos (cuadros sinópticos), redes, juegos y mapas conceptuales. (p.6)

### **Estrategia Lúdica**

Las estrategias lúdicas son consideradas como un importante instrumento en la resolución de problemas, contribuyen a activar procesos mentales entre las mismas se puede mencionar el juego, éste hace desarrollar una amplia variedad de objetivos y contenidos. Existen diversos tipos de juegos, los que implican la mente, otros demandarán de parte de quienes los despliegan un uso físico y los lúdicos que propician una enseñanza. En este sentido, Piaget (1980) afirma:

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa

evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. (p.16)

Es notoria la importancia del juego en el niño, ya sea como medio de compartir, aprender o solamente divertirse, por ser parte de su formación, de su crecimiento como persona. De igual forma, el juego es una actividad necesaria en los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir, desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas. Éste presenta diversas características particulares, destacando las siguientes:

- Produce placer.
- El juego contiene y debe contener un marco normativo.
- Es una actividad espontánea.
- El juego es acción y participación activa.
- Permite la autoexpresión.

Dentro de estas perspectivas, Concepción (citado por Palacino, 2007) expresa: “para alcanzar un aprendizaje significativo y lograr una educación con carácter científico se debe trabajar el juego no solamente como una actividad espontánea, sino que se debe analizar su dirección y orientación pedagógica” (p. 35). En tal sentido, el juego es una de las estrategias innovadoras más importante de los educadores en su propósito de conseguir sus objetivos de enseñanza, de hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del juego, se convierte en una estrategia, permitiendo enseñar conceptos, valores y procedimientos relacionados con el aprendizaje de las matemáticas y a su vez conseguir el disfrute de los educandos mientras aprenden.

## **Bases Legales**

La normativa legal a la presente investigación se sustenta en los documentos referidos a continuación:

### **Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999)**

Artículo 102. La educación es un derecho humano y un deber social...El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos los niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico...La educación...está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de la personalidad en una sociedad democrática. (p.26)

De igual forma en el artículo 103 relata lo siguiente:

Artículo 103. Expresa:

Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. La educación es obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado. La impartida en las instituciones del Estado es gratuita hasta el pregrado universitario. A tal fin, el Estado realizará una inversión prioritaria, de conformidad con las recomendaciones de la Organización de las Naciones Unidas. El Estado creará y sostendrá instituciones y servicios suficientemente dotados para asegurar el acceso, permanencia y culminación en el sistema educativo. La ley garantizará igual atención a las personas con necesidades especiales o con discapacidad y a quienes se encuentren privados de su libertad o carezcan de condiciones básicas para su incorporación y permanencia en el sistema educativo. (p.27)

El análisis de los artículos 102 y 103 de la Constitución venezolana, hace referencia a una educación de calidad con una formación integral en los ciudadanos y ciudadanas para desarrollar su potencial creativo en las transformaciones requeridas por la sociedad y el desarrollo sustentable del país, por lo tanto, la utilización de estrategias didácticas por parte del docente en los procesos de enseñanza y aprendizaje fundamentales en el logro de la educación requerida por el país.

## **Ley Orgánica de Educación (2009)**

Artículo: 3.

La presente Ley establece como principios de la educación, la democracia participativa y protagónica... Igualmente se establece que la educación es pública y social, obligatoria, gratuita, de carácter laico, integral, permanente, con pertinencia social, creativa, artística, innovadora, crítica, pluricultural, multiétnica, intercultural y plurilingüe (p.12).

La actividad docente debe formar un ciudadano para la independencia, que pueda actuar con valores de justicia social y paz donde impere una transformación de su propia historia.

Artículo: 25.

Establece los niveles del sistema educativo de la educación en Venezuela en relación a la etapa de educación básica señala lo siguiente:

1. El subsistema de educación básica, integrado por los niveles de educación inicial, educación primaria y educación media. El nivel de educación inicial comprende las etapas de maternal y preescolar destinadas a la educación de niños y niñas con edades comprendidas entre cero y seis años. El nivel de educación primaria comprende seis años y conduce a la obtención del certificado de educación primaria. (p.22)

La duración, requisitos, certificados y títulos de los niveles del subsistema de educación básica fueron definidos en la ley especial.

## **CAPÍTULO III**

### **ABORDAJE METODOLÓGICO**

Con respecto al abordaje metodológico Hernández, Fernández y Baptista (2006) expresan: “la metodología del proyecto incluye el tipo o los tipos de investigación, las técnicas y los instrumentos a ser utilizados para llevar a cabo la investigación” (p. 55).

#### **Diseño y Tipo de Investigación**

El diseño de la investigación según Arias (2006) “es la estrategia general adoptada por el investigador para responder al problema planteado” (p. 87). En atención a esto, la presente investigación es un diseño no experimental de campo, los datos fueron recolectados directamente del contexto abordado; es decir, se obtendrán en la Escuela Básica Estadal “Profesora Teresa de Jesús Narza” objeto de estudio y de los docentes que laboran en la misma, según la UPEL (2014) la define como:

El análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos o en desarrollo. Los datos de interés son recogidos en forma directa de la realidad... (p. 18).

Ésta se obtuvo de los datos primarios, es decir, del contacto directo con el hecho abordado, en este caso con varios autores implicados en él. Claro está, en una investigación de campo también se emplean datos secundarios, sobre todos los provenientes de fuentes bibliográficas, a partir de allí se elabora el marco teórico. No obstante, son los datos primarios obtenidos a través de este diseño, los esenciales en el logro de los objetivos y la solución del problema planteado.

Éste diseño sirvió para comprender y abordar la problemática planteada esto debido a que, la autora trabaja en el ambiente natural que requiere solventar la necesidad de implementar una propuesta pedagógica y de esta forma abarcar el proceso de enseñanza de la matemática en los niños y las niñas de primer grado.

La investigación tuvo un carácter cuantitativo, según Palella y Martins (2010) éste “se caracteriza por privilegiar el dato como esencial sustancial de su argumentación. El dato es la expresión concreta y simboliza una realidad” (p. 40). En este sentido, éste enfoque contribuyó a la especificación y delimitación de la asociación de los datos soportados en los números.

### **Nivel de Investigación**

De igual forma estuvo basada en una investigación descriptiva porque se hace necesario describir, registrar, analizar e interpretar no solo las actividades a desarrollar para fomentar la actuación del personal ante una comunicación institucional, también describir las estrategias de comunicación efectivas ya existentes en la institución educativa. Según Sampieri (2006) “se logra caracterizar un objeto de estudio o una situación concreta señalando su característica y propiedades” (p.3); es decir se combina con ciertos criterios en función de ordenar, agrupar o sistematizar los objetos involucrados en la investigación.

### **Modalidad de Investigación**

La investigación se enmarcó bajo la modalidad de proyecto factible, según la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) (2014) lo define como “la elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable dirigido a solucionar problemas, o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede

referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos” (p. 21), las fases o etapas de un proyecto factible son: a) Diagnóstico, b) factibilidad y c) diseño de la propuesta.

*Diagnóstico:* según Orozco, Labrador y Palencia (2002) expresan “El diagnóstico es una reconstrucción del objeto de estudios y tienen por finalidad detectar situaciones donde se ponga de manifiesto la necesidad de realizarlo”. (p.186)

*Factibilidad:* según Gómez (2000), “indica la posibilidad de desarrollar un proyecto, tomando en consideración la necesidad detectada, beneficios, recursos humanos, técnicos, financieros, estudios de mercado” (p.26). Por ello, una vez culminado el diagnóstico y determinada la factibilidad, se procede a la elaboración de la propuesta, lo que conlleva necesariamente a una tercera fase del proyecto.

*Diseño de la propuesta:* Gómez (ob.cit). “una vez culminado el diagnóstico y determinado la factibilidad, se procede al diseño de la propuesta, la cual incluye la descripción, objetivo general, elaboración o construcción de la propuesta y evaluación”. (p.28)

### **Fases del Procedimiento de Investigación**

En el desarrollo metodológico del diseño se establecieron tres (3) fases en correspondencia con los objetivos específicos establecidos.

**Figura N° 2**  
**Fases del Procedimiento de Investigación**



**Fuente:** Quintanilla (2016)

### **Población y Muestra**

La población es un conjunto de elementos sometidos a un estudio estadístico; así lo concibe Sabino (2004), quien la define como “el conjunto para el cual serán válidas las conclusiones obtenidas de los elementos o unidades referidas a la investigación” (p. 17).

La población objeto de estudio estuvo conformada por seis (06) docentes de primer grado de la Escuela Básica Estadal “Profesora Teresa de Jesús Narza”, ubicada

en la Parroquia Miguel Peña, Municipio Valencia, Estado Carabobo. En este caso, se tomó el cien por ciento (100 por ciento) de la población, siendo de fácil acceso al investigador, por lo tanto, se constituyó en un estudio censal, según Busot (2004), “está constituida por un determinado o limitado número de elementos tomados completamente” (p. 273).

Al respecto, Arias (2006), señala: “si la población, por el número de unidades integradoras, resulta accesible en su totalidad, no será necesario extraer una muestra. En consecuencia, se podrá investigar u obtener datos de toda la población” (p. 83).

### **Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información**

La selección de técnicas e instrumentos de recolección de información es de gran importancia dentro de la investigación, según Sierra (2014) “Las técnicas permiten obtener información de fuentes primarias y secundarias. Entre las técnicas más utilizadas por los investigadores se pueden citar las encuestas, las entrevistas, la observación, el análisis de contenidos y el análisis de documentos” (p. 50), en la presente investigación se utilizó como técnica la encuesta, según Palella y Martins (2010) es: “una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones interesan al investigador” (p. 123).

A través de la encuesta se pudo conocer las opiniones, las actitudes y los comportamientos de varias personas en correspondencia a un contenido en específico. Asimismo, como instrumento de recolección de los datos se aplicó un cuestionario de preguntas cerradas, de acuerdo con Arias (2006): Son aquellas que establecen previamente las opciones de respuesta que puede elegir el encuestado. Éstas se clasifican en: dicotómicas cuando ofrecen solo dos opciones de respuestas; y de selección simple, cuando se ofrecen varias opciones, pero se escoge sólo una. (p. 74). En este sentido el cuestionario estuvo estructurado por preguntas dicotómicas solo con dos opciones de respuestas; (si y no).

## **Validez**

Un instrumento es válido si mide lo que se espera medir (Actitud-Conocimiento). Los instrumentos de medición con un alto nivel como por ejemplo mediciones físicas, cumplen satisfactoriamente condiciones técnicas como validez y confiabilidad. Sin embargo los instrumentos de medición de productos educacionales, cumplen generalmente con las condiciones prácticas como son: facilidad de construcción, economía y facilidad de administración, sencillez de corrección y de interpretación, entre otros. Al respecto, Hurtado (2012) plantea: la validez hace referencia a la capacidad de un instrumento para cuantificar de forma significativa y adecuada el rasgo cuya medición ha sido diseñado. Existen varios procedimientos cuantitativos, entre ellos: validez de contenido, de construcción, de predicción y la validez o juicio de expertos.

## **Juicio de Expertos**

En lo concerniente a la validez total del instrumento, se sometió a juicio de tres (3) expertos, dos (2) en metodología de la investigación y un (1) especialista en matemática; con la finalidad de otorgar la validez correspondiente, el instrumento fue evaluado a juicio de los expertos a través de un formato, contentivo de las consideraciones referidas a los planteamientos de la encuesta a objeto de validar el contenido, forma y pertinencia de los Ítem presentados.

## **Confiabilidad**

El instrumento es confiable si al aplicarlos varias veces al mismo grupo en condiciones similares se observan resultados parecidos. Si un instrumento posee dos alternativas ordinales (Dicotómico), por ejemplo: si y no, o es una prueba de selección objetiva cuya corrección conduce a una respuesta correcta o incorrecta, se

utiliza el método de Kuder Richardson. El coeficiente de confiabilidad obtenido de la aplicación de éste método fue  $r_{tt} = 0,96$ .

$$r_{tt} = \frac{k}{k-1} * \frac{st^2 - \sum p.q}{st^2} \qquad st^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n}$$

*r<sub>tt</sub> = coeficiente de confiabilidad de las mitades*

*k = número de Ítem del instrumento*

*p = porcentaje de personas respondieron correctamente cada ítem*

*q = porcentaje de personas respondieron incorrectamente cada ítem*

*st<sup>2</sup> = varianza del total de aciertos*

*n = número de sujetos*

Al calcular la confiabilidad de un instrumento es necesario aplicarlo a una muestra piloto (muestra tomada de tal manera no exista la posibilidad de dichos elementos formen parte de la muestra definitiva, es decir no tengan información del elemento de estudio, el tamaño de dicha muestra debe ser del 10 por ciento al 20 por ciento de la muestra definitiva. Todo instrumento de recolección de datos con un coeficiente menor a 1 se considera posee una confiabilidad aceptable.

Orozco (2014) establece: “estos factores pueden oscilar entre 0 y 1. Un coeficiente de 0 significa una confiabilidad nula y 1 representa un máximo de confiabilidad óptima (confiabilidad total), entre más se acerque el coeficiente a cero (0), hay mayor error en la medición y mientras más se acerque a 1 la medición será mejor” (p.1).

## **Técnicas de Análisis de datos**

Representa la forma de cómo será procesada la información recolectada, esta se puede procesar de dos maneras cualitativa o cuantitativa, en la presente investigación se utilizó la forma cuantitativa. Según Sampieri, Fernández y Baptista (2010) “el análisis cuantitativo consiste en: “registrar sistemáticamente comportamientos o conductas a los cuales, generalmente, se les codifica con números para darle tratamiento estadístico” (p. 450); es decir, con respecto al análisis de los datos es necesario definir una técnica de análisis, importante para la recolección de los datos obtenidos a lo largo de la investigación.

Por consiguiente se utilizó el procesador estadístico SPSS V-18 y con los resultados de los instrumentos aplicados, se construyeron tablas de distribución de frecuencia y porcentaje con su respectiva representación gráfica y la interpretación de los mismos.

## **Factibilidad de la Propuesta**

Una vez realizada la fase diagnóstica se hace un estudio acerca de la factibilidad, donde se toman en cuenta los factores que permitirán la ejecución de estrategias lúdicas basadas en el aprendizaje de la matemática en niños de primer grado, pertenecientes a la escuela la Escuela Básica Estatal “Profesora Teresa de Jesús Narza” ubicada en la Parroquia Miguel Peña del Municipio Valencia, Estado Carabobo, las cuales ayudarán a obtener conocimientos significativos en el infante. Cabe destacar que de esta manera la presente se considera factible desde los siguientes puntos de vista:

### **Factibilidad Técnica**

Se cuenta con todas las herramientas necesarias en su implementación, dado que la Escuela Básica Estatal “Profesora Teresa de Jesús Narza” dispone de los ambientes adecuados y de un video Beam para realizar las actividades y estrategias lúdicas propuestas.

### **Factibilidad Institucional**

Desde este punto de vista se cuenta con todo el apoyo del personal directivo, administrativo y docente de la Escuela Básica Estatal “Profesora Teresa de Jesús Narza” ubicada en la Parroquia Miguel Peña del Municipio Valencia, Estado Carabobo, con la finalidad de implementar esta propuesta y la ejecución de las estrategias de aprendizajes logrando de esta forma garantizar el éxito escolar.

### **Factibilidad Económica**

A fin, de lograr los objetivos propuestos, se ha de motivar al personal docente que labora en dicha institución sobre la importancia del uso del juego como estrategia lúdica la cual repercute en la excelencia académica de la misma, en este sentido la presente propuesta estará sujeta a la disponibilidad presupuestaria de dicho plantel.

## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS**

#### **Presentación de los Resultados**

Este capítulo se presenta posterior a la aplicación del instrumento y finalizada la recolección de los datos, donde se procedió a aplicar el análisis de los datos para dar respuesta a las interrogantes de la investigación. De acuerdo con Hurtado y Toro (2001) “el propósito del análisis es aplicar un conjunto de estrategias y técnicas que le permiten al investigador obtener el conocimiento que estaba buscando, a partir del adecuado tratamiento de los datos recogidos.”

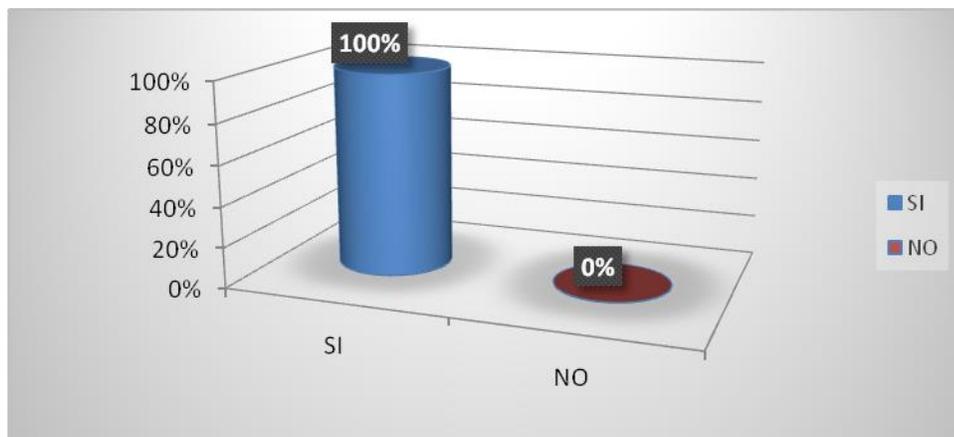
Los resultados obtenidos en la aplicación del cuestionario a los (as) Docentes de la Escuela Básica Estatal “Profesora Teresa de Jesús Narza”, ubicada en el estado Carabobo, municipio Valencia, parroquia Miguel Peña, Barrio La Romanita, calle 23 de enero, sin número; se presentaron con la siguiente estructura: los datos se trataron en el Procesador Estadístico SPSS. V-18 y con los resultados se construyeron tablas de distribución de frecuencias y porcentajes por cada ítem con los respectivos indicadores de acuerdo a las variables, de tal forma se realizaron quince (15) tablas con la representación gráfica a fin de interpretar los resultados de los instrumentos aplicados.

Posteriormente se elaboraron los gráficos correspondientes para cada una de las tablas y se mostraron los resultados por cada ítem evaluando a cada una de las variables: Estrategia de Enseñanza, Matemática y Estrategia Lúdica; estos Ítem correspondieron a cada uno de los indicadores señalados en el cuadro de operacionalización de las variables y se interpretó de acuerdo a los resultados observados en cada tabla.

**Ítem 1: ¿Posee conocimiento sobre el proceso de enseñanza (inicio- desarrollo- cierre) en la planificación diaria?**

**Tabla N° 1**  
**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

Categorías	SI		NO		TOTAL	
	F	por ciento	F	por ciento	F	por ciento
<b>1</b>	<b>6</b>	<b>100</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>100</b>



**Gráfico 1. Conocimiento sobre el proceso de enseñanza**  
**Fuente: Quintanilla (2016).**

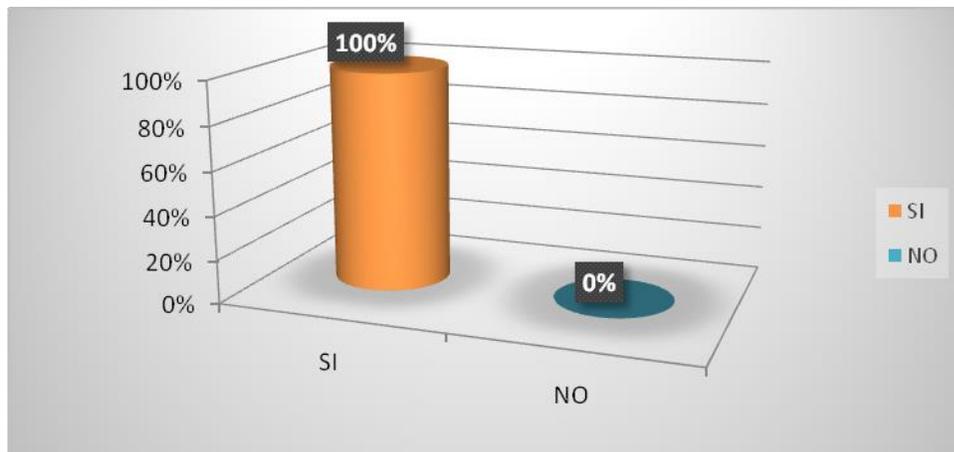
**Análisis:** A través de los resultados del ítem se evidencia de un total de 6 docentes encuestados, 6 representan el 100 por ciento de los mismos afirman poseer un conocimiento claro de lo qué es el proceso de enseñanza en la planificación diaria. En tal sentido, el desarrollo de todo proceso de enseñanza diaria debe ser organizada y estructurada con la finalidad de facilitar los contenidos a impartir logrando en cada estudiantes los objetivos planteados. De acuerdo a lo antes mencionado, es importante tener un conocimiento claro lo del proceso de enseñanza en la planificación diaria ya que, al ser desarrollada adecuadamente por el docente, los estudiantes podrán obtener una comprensión clara y eficaz del tema tratado.

**Ítem 2: ¿La enseñanza de la matemática es importante en el aprendizaje de las áreas académicas complementarias en la formación integral del niño y la niña?**

**Tabla N° 2**

**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

Categorías	SI		NO		TOTAL	
Ítem	F	por ciento	F	por ciento	F	por ciento
2	6	100	0	0	6	100



**Gráfico 2. Importancia de la enseñanza de la matemática.**

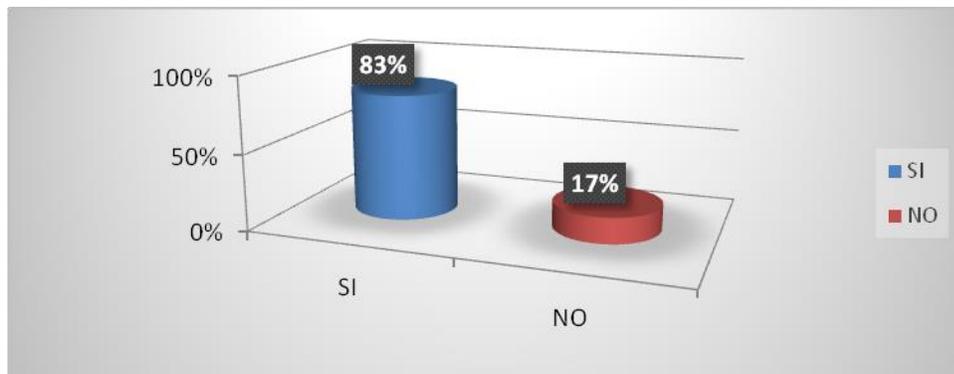
**Fuente: Quintanilla (2016).**

**Análisis:** A través de los resultados del ítem se evidencia de un total de 6 docentes encuestados, 6 representan el 100 por ciento de los mismos afirman lo importante de la enseñanza de la matemática como área complementaria. En tal sentido, Vygotsky (citado por Montoya, 2015) considera “el conocimiento no es un objeto que se pasa de uno a otro, sino se construye por medio de operaciones y habilidades cognoscitivas que se inducen en la interacción social” (p.12). En relación a esto, la enseñanza de las áreas académicas complementarias se desarrollará siempre de lo más simple a lo más complejo, teniendo como particularidad el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida, la experiencia no proviene de los objetos sino de su acción sobre los mismos.

**Ítem 3: ¿Considera que la matemática debe ser enseñada de acuerdo a su complejidad?**

**Tabla N° 3**  
**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

Categorías	SI		NO		TOTAL	
	F	por ciento	F	por ciento	F	por ciento
3	5	83	1	17	6	100



**Gráfico 3. Complejidad de la enseñanza de la matemática.**  
**Fuente: Quintanilla (2016).**

**Análisis:** A través de los resultados del ítem se evidencia de un total de 6 docentes encuestados, 5 representan el 83por ciento consideran que la matemática debe ser enseñada de acuerdo a su complejidad mientras el 1, es decir un 17 por ciento restante respondió no lo considera. En tal sentido, Piaget citado por Ibáñez y Ponce (2011):

La enseñanza y el aprendizaje de la matemática se deben tomar en cuenta las diferencias existentes en el pensamiento del niño a diferentes niveles de edad. Es indispensable en el docente conocer la naturaleza del desarrollo del pensamiento del niño, desde la actividad sensoriomotora y operaciones concretas hasta el pensamiento abstracto (p. 22).

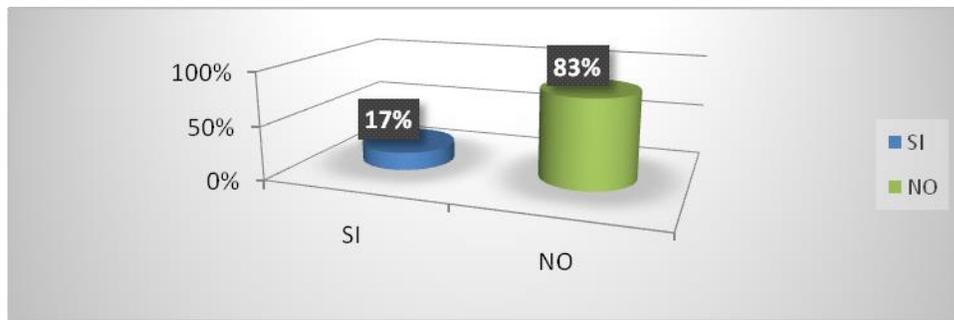
Es decir, el proceso de enseñanza y aprendizaje va organizado por una serie de etapas cognitivas donde el niño va ampliando a medida de su crecimiento.

**Ítem 4: ¿Incluye alguna estrategia de enseñanza en su planificación diaria en el aprendizaje de la matemática?**

**Tabla N° 4**

**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

Categorías	SI		NO		TOTAL	
	F	por ciento	F	por ciento	F	por ciento
4	1	17	5	83	6	100



**Gráfico 4. Inclusión de estrategia de enseñanza.**

**Fuente: Quintanilla (2016).**

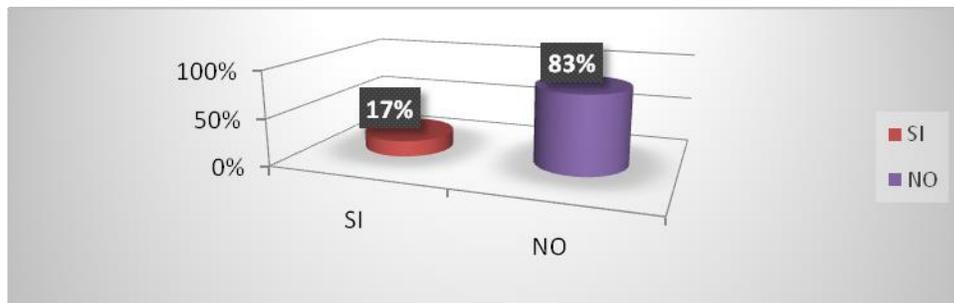
**Análisis:** A través de los resultados del ítem se evidencia de un total de 6 docentes encuestados, 1 representa el 17 por ciento de los mismos afirman incluir algunas estrategias de enseñanza en su planificación diaria y los otros 5 docentes o el 83 por ciento restante no aplican lo antes mencionado. Al respecto Díaz (2002) señala: “las estrategias seleccionadas por el docente, deben garantizar una alta efectividad, al ser utilizadas como apoyo en la dinámica del proceso de enseñanza y aprendizaje, deben incluirse al inicio, durante y al final de una sesión pedagógica” (p. 69). Se puede decir, en cuanto a la planificación es necesaria en el campo educativo y sirve al maestro a orientarse en la acción pedagógica al igual organizar el trabajo diario con base en un diagnóstico o en una necesidad encontrada en los estudiantes, de la misma manera se debe tener en cuenta lo que se va hacer, por qué y cómo se va hacer. Es por eso que la planificación con estrategias exige mucho esfuerzo, creatividad, trabajo y reflexión.

**Ítem 5: ¿Cree usted que los contenidos del área de aprendizaje “Matemática, Ciencias Naturales y Sociedad” están acorde con el grado y el nivel cognitivo de los estudiantes?**

**Tabla N° 5**

**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

Categorías	SI		NO		TOTAL	
	F	por ciento	F	por ciento	F	por ciento
5	1	17	5	83	6	100



**Gráfico 5. Contenidos del área de aprendizaje acorde con el grado y el nivel.**  
**Fuente: Quintanilla (2016).**

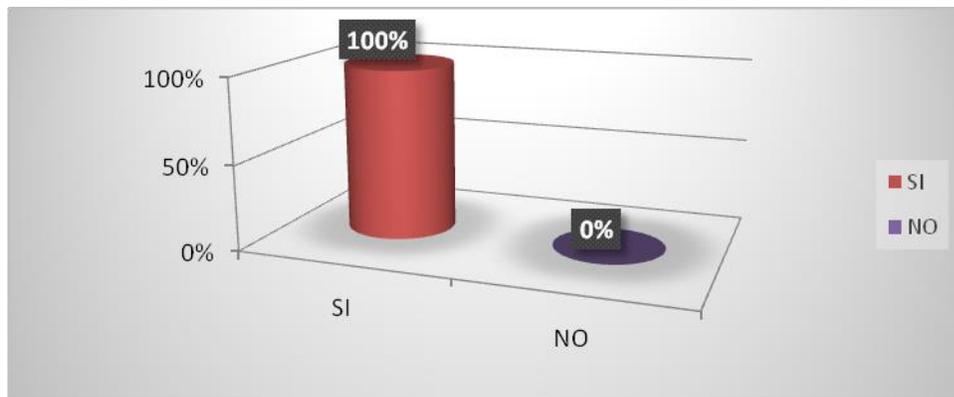
**Análisis:** A través de los resultados del ítem se evidencia de un total de 6 docentes encuestados, 1 representan el 17 por ciento de los mismos afirma: los contenidos están acorde con el grado y el nivel cognitivo de los estudiantes y 5 docentes representando el 83por ciento no están de acuerdo a lo antes referido. Es importante destacar, de acuerdo a los resultados obtenidos, los contenidos del área de aprendizaje de matemática deben estar diseñadas acorde al grado y el nivel cognitivo para fomentar la convivencia en el aula considerando la edad y los intereses de los educandos. En tal sentido Piaget citado por Ibáñez y Ponce (2011) “todos los niños evolucionan a través de una secuencia ordenada de estadios. La interpretación realizada por los sujetos sobre el mundo es e distinta dentro de cada período, alcanzando su nivel máximo en la adolescencia y en la etapa adulta” (p. 5). Es decir, la matemática debe ser enseñada de acuerdo al nivel educativo correspondiente, logrando así un aprendizaje propicio en la adquisición de conocimientos.

**Ítem 6: ¿Se puede lograr un ambiente armónico y de disfrute en el aula de clases utilizando estrategias de enseñanza?**

**Tabla N° 6**

**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

Categorías	SI		NO		TOTAL	
Ítem	F	por ciento	F	por ciento	F	por ciento
6	6	100	0	0	6	100



**Gráfico 6. Ambiente armónico a través de estrategia de enseñanza.**  
Fuente: Quintanilla (2016).

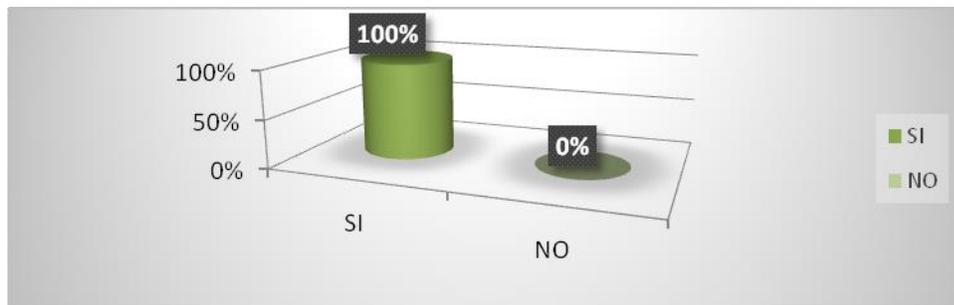
**Análisis:** A través de los resultados del ítem se evidencia de un total de 6 docentes encuestados, representando el 100 por ciento de los mismos afirman que se puede lograr un ambiente armónico y de disfrute en el aula de clase utilizando estrategias de enseñanza. Tal como lo señala Rivas (2000), es importante valerse de estrategias adecuadas, ellas convertidas en herramientas donde el docente puede conducir al estudiante hacia la autonomía y emancipación intelectual. En tal sentido el docente puede generar situaciones propiciadoras de nuevos conocimientos, actitudes y valores utilizando estrategias dentro del aula de clases, combinando aprendizaje con socialización y diversión, logrando un ambiente armónico y de disfrute en los estudiantes.

**Ítem 7: ¿Considera usted que la matemática debe ser enseñada de forma práctica y vivencial?**

**Tabla N° 7**

**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

Categorías	SI		NO		TOTAL	
	F	por ciento	F	por ciento	F	por ciento
7	6	100	0	0	6	100



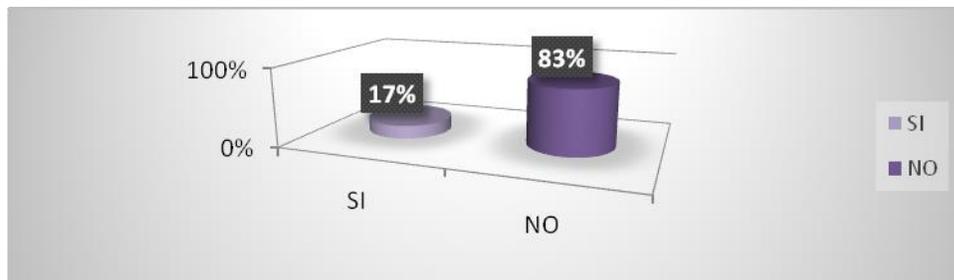
**Gráfico 7. Enseñanza de la matemática de forma vivencial y práctica**  
**Fuente: Quintanilla (2016).**

**Análisis:** A través de los resultados del ítem se evidencia de un total de 6 docentes encuestados, representando el 100por ciento de los mismos afirman que la enseñanza de la matemática debe ser enseñada de forma práctica. Según Piaget (citado por Montoya, 2015) “hace referencia a la enseñanza de la matemática y esta tiende a darse de la siguiente forma: El niño aprende en el medio interactuando con los objetos, En el medio adquiere las representaciones mentales transmitidas a través de la simbolización, el conocimiento se adquiere cuando se acomoda a sus estructuras cognitivas” (p.5). Es concordancia con lo anterior, cuando el niño se detenga a analizar antes de realizar una acción, primero efectuará un diálogo consigo mismo, Piaget llama reflexión, y a medida que va interactuando con otros niños se ve obligado a sustituir sus explicaciones subjetivas por otros más objetivos logrando sacar sus propias conclusiones.

**Ítem 8: ¿Motiva a sus educando al logro de los contenidos por medio de estrategias lúdicas?**

**Tabla N° 8**  
**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

Categorías	SI		NO		TOTAL	
	F	por ciento	F	por ciento	F	por ciento
8	1	17	5	83	6	100



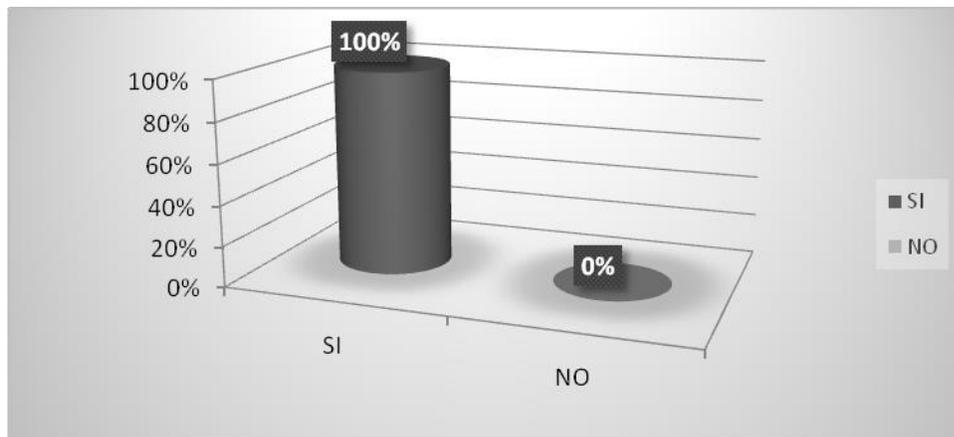
**Gráfico 8. Logro de los contenidos por medio de estrategia lúdicas.**  
**Fuente: Quintanilla (2016).**

**Análisis:** A través de los resultados del ítem se evidencia de un total de 6 docentes encuestados, 1 docente, es decir el 17 por ciento de los mismos afirma enseñar la matemática por medio de estrategias lúdica y 5 docentes o el 83por ciento no enseñan bajo esa modalidad. En este sentido, Piaget (1980) afirma: el juego forma parte de la inteligencia del niño, representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, condicionan el origen y la evolución del juego. En conclusión por medio del juego como estrategia lúdica se conduce al estudiante a convertir la matemática en una experiencia significativa; a conocer, a contactar y expresar sentimientos y emociones que lo llevarán a desarrollar y consolidar sus destrezas y habilidades creativas e imaginativas afianzando sus conocimientos.

**Ítem 9: ¿Cree que, a través del juego, se puede lograr un verdadero aprendizaje de la matemática?**

**Tabla N° 9**  
**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

Categorías	SI		NO		TOTAL	
	F	por ciento	F	por ciento	F	por ciento
9	6	100	0	0	6	100



**Gráfico 9. Verdadero aprendizaje de la matemática a través del juego.**  
**Fuente: Quintanilla (2016).**

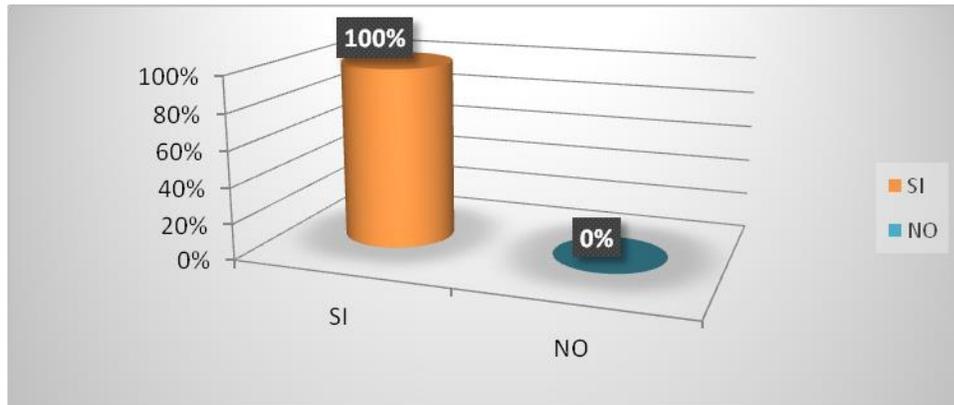
**Análisis:** A través de los resultados del ítem se evidencia de un total de 6 docentes encuestados, representan el 100 por ciento de los mismos afirman que si se puede lograr un verdadero aprendizaje a través del uso del juego como estrategia lúdica. Dentro de este marco de ideas, Concepción (citado por Palacino, 2007) expresa: “para alcanzar un aprendizaje significativo y lograr una educación con carácter científico se debe trabajar el juego no solamente como una actividad espontánea, se debe analizar su dirección y orientación pedagógica” (p. 35). En este sentido el estudiante durante el desarrollo del juego lúdico comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada construida con semejanza en la realidad, con un propósito y orientación pedagógica.

**Ítem 10: ¿Considera usted que al utilizar el juego como una estrategia de enseñanza los educando logren obtener las habilidades necesarias para adquirir los conocimientos previstos?**

**Tabla N° 10**

**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

Categorías	SI		NO		TOTAL	
	F	por ciento	F	por ciento	F	por ciento
<b>Ítem 10</b>	<b>6</b>	<b>100</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>100</b>



**Gráfico 10. Habilidades necesarias para adquirir conocimientos previstos.**  
**Fuente: Quintanilla (2016).**

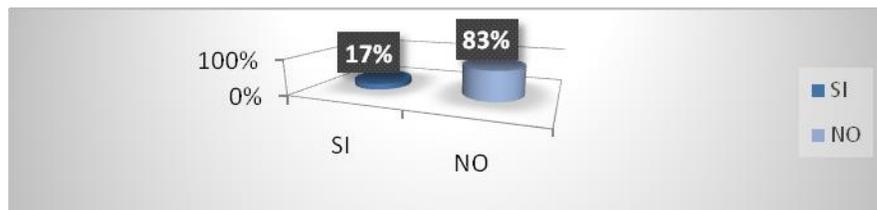
**Análisis:** A través de los resultados del ítem se evidencia de un total de 6 docentes encuestados, representando el 100 por ciento de los mismos afirman que los educandos pueden lograr obtener habilidades necesarias utilizando el juego como una estrategia de enseñanza. En concordancia con lo anterior, Yturralde (2009) señala: Los juegos lúdicos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego lúdico tiene y en la escuela en general, fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento (p. 85).

**Ítem 11: ¿Utiliza el juego como una estrategia de enseñanza?**

**Tabla N° 11**

**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

Categorías	SI		NO		TOTAL	
	F	por ciento	F	por ciento	F	por ciento
Ítem 11	1	17	5	83	6	100



**Gráfico 11. Uso del juego como estrategia de enseñanza.**

**Fuente: Quintanilla (2016).**

**Análisis:** A través de los resultados del ítem evidencia de un total de 6 docentes encuestados, 1 docente (17 por ciento) de los mismos afirma utilizar el juego como estrategia de enseñanza y 5 docentes es decir el 83 por ciento restante no lo utilizan. Partiendo de los resultados obtenidos se puede decir que el juego es considerado como un entretenimiento y propicia conocimiento, a la par produce satisfacción y, gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero aprendizaje significativo. Por su parte, Vigotsky (1971) afirma:

El juego es un espacio de construcción de una semiótica hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico, el niño a partir de sus experiencias va formando conceptos, con un carácter descriptivo y referencial en cuanto se hallan circunscritos a las características físicas de los objetos (p. 38).

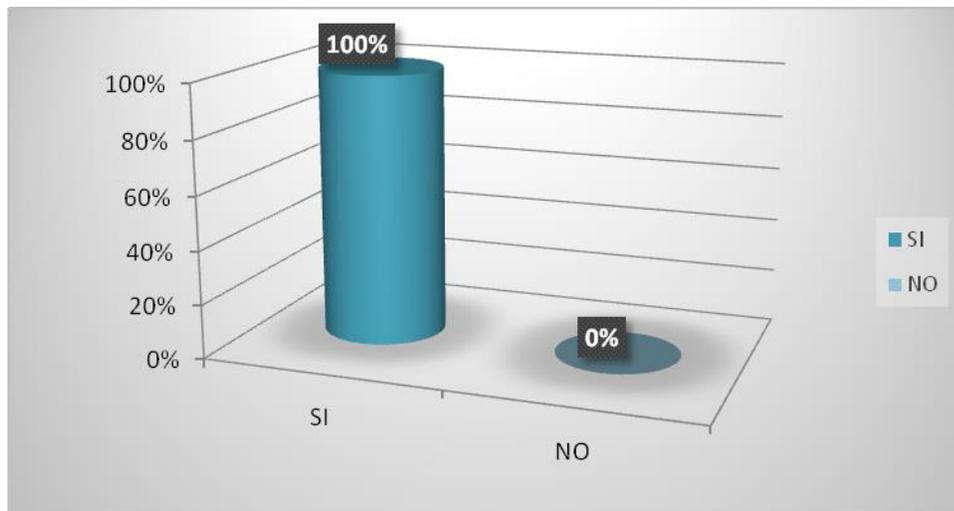
En este sentido, el uso del juego como estrategia de enseñanza, favorece y estimula los aspectos cognitivos y morales del participante como lo son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención, la reflexión, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con su grupo.

**Ítem12: ¿Ve usted el juego como una estrategia que puede ser usada por el docente?**

**Tabla N° 12**

**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

Categorías	SI		NO		TOTAL	
	F	por ciento	F	por ciento	F	por ciento
12	6	100	0	0	6	100



**Gráfico 12. El juego como estrategia.**  
Fuente: Quintanilla (2016).

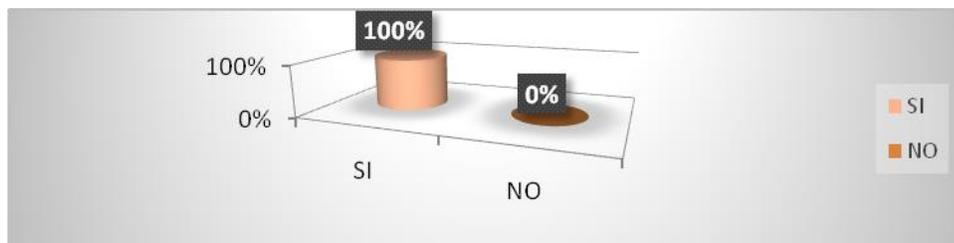
**Análisis:** A través de los resultados del ítem evidencia de un total de 6 docentes encuestados, el 100 por ciento de los mismos, ve el juego lúdico como una estrategia que puede ser usada por el docente. El juego lúdico en el aula le sirve al docente para facilitar el aprendizaje siempre y cuando estén inmersas actividades agradables, con reglas favorecedoras del fortalecimiento de los valores y el desarrollo cognitivo de los estudiantes, logrando por medio de éste la relajación y aceptación a nuevos conocimientos divertidos. El juego lúdico puede ser utilizado por el docente como una alternativa diferente, innovadora de un trabajo didáctico afianzando los conocimientos previos y los nuevos con armonía y tolerancia hacia ellos.

**Ítem 13: ¿Cree que la enseñanza de la matemática y el juego pueden ir enlazados en el aula de clases a fin de lograr un aprendizaje significativo?**

**Tabla N° 13**

**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

Categorías	SI		NO		TOTAL	
	f	por ciento	F	por ciento	F	por ciento
13	6	100	0	0	6	100



**Gráfico 13. Enseñanza de la matemática y el juego.**

**Fuente: Quintanilla (2016).**

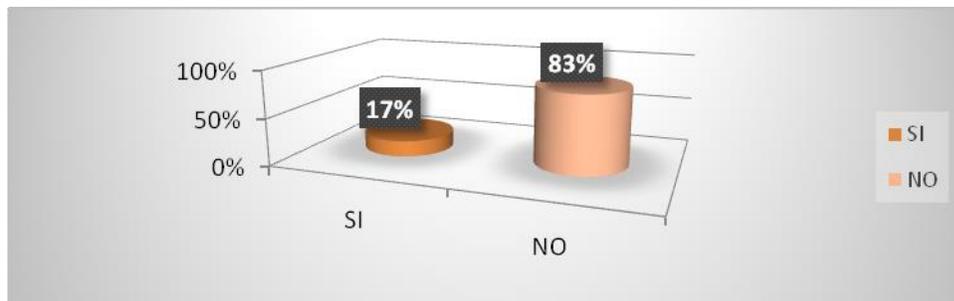
**Análisis:** A través de los resultados del ítem evidencia de un total de 6 docentes encuestados, representan el 100 por ciento de los mismos creen que la enseñanza de la matemática y el juego pueden ir enlazados en el aula de clases y de esta forma lograr un aprendizaje significativo. Las aulas deben ser espacios de disfrute y goce tanto el docente como los estudiantes deben estar dispuestos a ser partícipes de la innovación, el juego lúdico le brinda al docente una manera diferente de impartir los contenidos, en el caso de la matemática enseñada por medio de estrategias lúdicas permitirá en el educando la motivación y el interés por comprender lo que se le quiere hacer saber. En tal sentido, Concepción (citado por Palacino, 2007) expresa: “En función de alcanzar un aprendizaje significativo y lograr una educación con carácter científico se debe trabajar el juego no solamente como una actividad espontánea, analizar su dirección y orientación pedagógica” (p. 35). En concordancia, la enseñanza de la matemática enlazada con el juego lúdico complementará el proceso en el niño y la niña desarrollan jugando la habilidad de decodificar y aportar sus propias ideas a lo que están realizando.

**Ítem 14: ¿Incluye el juego como estrategia de enseñanza en la elaboración de su Proyecto de Aprendizaje que le ayude a desarrollar destreza en los educandos?**

**Tabla N° 14**

**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

Categorías	SI		NO		TOTAL	
	f	por ciento	F	por ciento	F	por ciento
14	1	17	5	83	6	100



**Gráfico 14. Inclusión del juego en Proyecto de Aprendizaje.**  
Fuente: Quintanilla (2016).

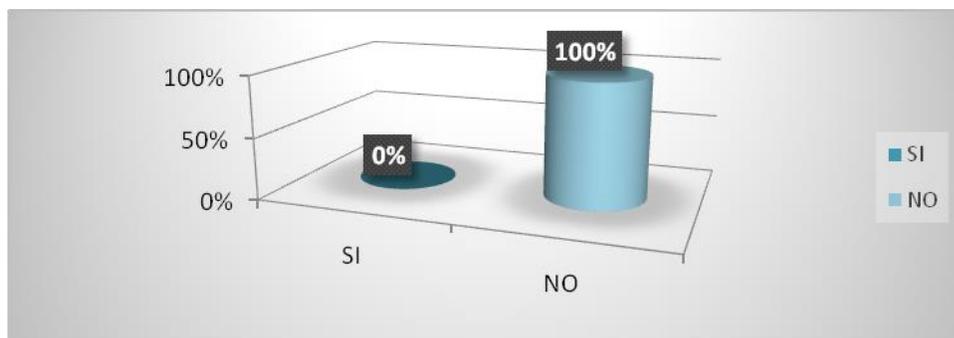
**Análisis:** A través de los resultados del ítem se evidencia de un total de 6 docentes encuestados, 1 docente o 17 por ciento de los mismos incluye el juego como estrategia de enseñanza en su proyecto de aprendizaje y 5 docentes o el 83 por ciento no incluyen el juego. El juego como estrategia de enseñanza es una actividad relacionada con el aprendizaje ya que por medio de la lúdica el aprendiz desarrolla la capacidad de articular estructuras psicológicas cognitivas, afectivas y emocionales, mediante la socialización; elementos fundamentales aprovechables por el docente para elevar los resultados académicos del nivel educativo. Como lo establece Piaget citado por Torres (2003) considera el juego como “la actividad lúdica del ser socializado” (p. 53). Es por esto el juego lúdico se reconoce como una dimensión del humano y es un factor decisivo en su desarrollo, a mayores posibilidades de expresión lúdica, corresponde mejores posibilidades de aprendizaje, logrando de esta manera una verdadera adquisición del conocimiento.

**Ítem 15: ¿Considera usted que la aplicación de estrategias de enseñanzas son un factor de distracción en el aula de clases?**

**Tabla N° 15**

**Distribución de Frecuencias y Porcentajes**

Categorías	SI		NO		TOTAL	
Ítem	f	por ciento	F	por ciento	F	por ciento
14	0	0	6	100	6	100



**Gráfico 15. Factor de distracción en el aula.**

**Fuente: Quintanilla (2016).**

**Análisis:** A través de los resultados del ítem se evidencia de un total de 6 docentes encuestados, representan el 100 por ciento de los mismos no consideran que la aplicación de estrategias de enseñanzas son un factor de distracción en el aula de clases. La aplicación de estrategias contribuye a un mejor conocimiento pues suele ser dinámico, innovador y motivador desarrollando la creatividad, fomentando la capacidad de razonar, reflexionar al igual la de analizar los nuevos retos que se le presente al estudiante, por tal motivo no le da espacio a la distracción por el contrario permite la concentración y la atención. Al respecto Díaz (2002) señala “las estrategias seleccionadas por el docente, deben garantizar una alta efectividad, al ser utilizadas como apoyo en la dinámica del proceso de enseñanza y aprendizaje”, estas deben incluirse al inicio, durante y al final de una sesión pedagógica. El mismo debe ser tomado por los docentes dentro del aula como una actividad enriquecedora y favorece el proceso de enseñanza y aprendizaje transformando lo tradicional en conocimientos significativos de lo aprendido.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

Del análisis efectuado sobre la base de los objetivos propuestos orientadores de la investigación y de las repuestas dadas por las unidades de análisis seleccionado a través del cuestionario aplicado se pudo evidenciar y concluir lo siguiente:

Los docentes objetos de investigación emplean diversidad de técnicas y estrategias que solo conllevan a la práctica repetitiva del acto educativo, dentro de ellas se puede mencionar tanto la matemática como la escritura tradicional de los números, copia del libro y pizarrón, entre otras. Por lo tanto, el personal docente de la institución, no utiliza estrategias lúdicas basadas en el uso del juego, que les permitan ser creativos e innovadores en la enseñanza de la matemática y así los estudiantes logren un aprendizaje significativo, induciéndolos al descubrimiento de la importancia de la matemática y su fácil aprendizaje a través del juego.

Dichas estrategias son utilizadas con el objetivo de lograr un resultado positivo y ventajoso en la enseñanza a fin de obtener un mejor rendimiento académico en los niños y las niñas. Sin embargo, el resultado no es el esperado por parte de quienes lo practican. Aunado a esto los juegos son estrategias lúdicas las cuales tienen como objetivo la adquisición de conocimientos y el logro de un buen aprendizaje, el docente en su rol de orientador y mediador, puede efectuar, hacer uso de una serie de técnicas que faciliten y motiven al niño (a) aprender de forma divertida y armónica, por ello estos recursos didácticos brindan la oportunidad a los estudiantes de manifestar los resultados obtenidos en el proceso cognitivo.

Asimismo, cuando el docente comprueba que resulta divertido implementar y utilizar el uso del juego como una estrategia lúdica facilitando al niño la enseñanza de la matemática a través de ciertas actividades, significa que está proporcionando

herramientas, permitiendo a los estudiantes alcanzar los objetivos planteados en la modalidad, es aquí cuando el docente debe innovar, hacer el proceso más dinámico, y le proporciona un estado de placer que los induce a estar abiertos a la posibilidad de aprender. Es importante señalar que la actividad planificada en el aula de clase merece la ser alcanzada de forma placentera y armónica, por ser un fenómeno complejo y multifactorial con factores externos o del propio estudiante (factores físicos, cognoscitivos, afectivos, de personalidad, de voluntad, de motivación, entre otros), como factores externos o del contexto más próximo del estudiante (factores del ambiente familiar, escolar y los docentes).

De igual forma, el docente es un factor que contribuye al crecimiento y desarrollo integral de sus estudiantes, y una de sus funciones es mediar y asistir en el proceso enseñanza y aprendizaje, allí los estudiantes desarrollan sus conocimientos, sus capacidades, sus destrezas, actitudes en ambientes recreativos, ejercitan sus potencialidades y una mejor forma sería con actividades lúdicas. El docente debe de tener en cuenta tres dominios; el saber pedagógico: consiste en el conocer, hacer y actuar, pone al mismo en condiciones de comprender y transformar el fenómeno educativo según los objetivos o propósitos educativos pre-establecidos. En relación al último objetivo en base a los resultados obtenidos, se evidenció la existencia de una estrecha relación entre el juego como estrategia lúdica y la enseñanza de la matemática, es por ello el diseño de estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de las matemáticas, propician el disfrute de las actividades principalmente como estrategia para atraer la atención de los (as) estudiantes, logrando una participación y retroalimentación activa, favoreciendo su convivencia social, mejoramiento en el proceso de aprendizaje de la matemática, permitiéndoles eliminar la apatía producida por el método tradicional de enseñanza, disfrutar su permanencia en la institución, experimentar vías diferentes que los benefician en su crecimiento personal y en su desarrollo integral.

## **Recomendaciones**

Las conclusiones anteriores indujeron a recomendar el uso de estrategias lúdicas basadas en el juego dirigidas a facilitar la adquisición de la matemática en los estudiantes mejorando de esta manera, el proceso de enseñanza en los primeros años de educación primaria, el juego como estrategia lúdica es innovador, motivante, promueve el amor por la matemática generando aspectos significativos, y es una forma para producir aprendizajes de manera natural, creativa, auténtica y espontánea por parte de los aprendices. Del mismo modo, se recomienda al personal docente y administrativo participar de manera periódica y simultáneamente en talleres, cursos, seminarios, entre otros, con la finalidad de facilitar y propiciar cambios en la enseñanza de la matemática a través de la creación de experiencias y criterios enriquecedores de las posibilidades de interacción profesional con el educando, así como también la actualización docente.

En relación con lo anterior, se recomienda a los docentes planificar las clases e incluir juegos y actividades lúdicas alusivas al aprendizaje de la matemática como un intercambio de saberes en ambientes de recreación, donde el niño y la niña participen y aporten sus ideas a fin de evitar el uso excesivo de la metodología tradicional, ya que el proceso de enseñanza y aprendizaje es responsabilidad también del docente cuya misión es enseñar a aprender, dinamizar y facilitar el aprendizaje.

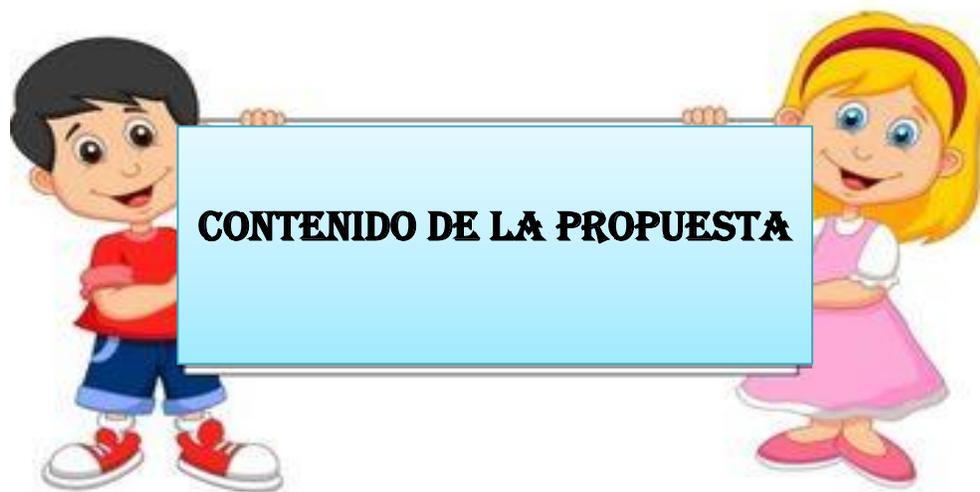
En este sentido, es recomendable hacer un seguimiento sistemático y progresivo durante el proceso de aprendizaje de la matemática en cuanto al uso de las actividades lúdicas diseñadas para lograr mejores resultados de aprendizaje de los estudiantes. Finalmente, se recomienda tomar en cuenta las debilidades reflejadas en el cuestionario aplicado al personal docente de la Escuela Básica Estatal “Profesora Teresa de Jesús Narza” fundamentales en el diseño de las estrategias de la presente investigación. A su vez brindar capacitación permanente al docente, motivándolos a utilizar las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

## CAPÍTULO V

### PROPUESTA

La propuesta responde a la necesidad de proponer el uso del juego como estrategia lúdica en los estudiantes en cuanto al proceso de iniciación de la matemática, pertenecientes a la Escuela Básica Estadal “Profesora Teresa de Jesús Narza”, ubicada en el estado Carabobo, municipio Valencia, parroquia Miguel Peña, Barrio La Romanita, calle 23 de enero, sin número; con la finalidad de ser aplicadas de forma eficaz en la enseñanza, motivación y disfrute de la matemática.

La idea se fundamenta básicamente en la necesidad de utilizar estrategias de enseñanza basadas en el juego que despierten el interés y amor por la matemática en los estudiantes de primer grado y de esta manera fortalecer el contexto educativo del educando, a través de ambientes y actividades creadoras de actitudes positivas hacia la variedad de la vida, todo esto con el propósito de ir transformando contenidos logrando una formación dinámica y diversa, logrando una enseñanza más divertida y significativa.





<b>Presentación de la Propuesta</b>	
<b>SECCIONES</b>	<b>CONTENIDO O DESCRIPCIÓN</b>
<b>I</b>	Bases Teóricas de la Propuesta
<b>II</b>	Justificación de la Propuesta
<b>III</b>	Misión y Visión de la Propuesta
<b>IV</b>	Objetivos de la Propuesta: Objetivo General Objetivos Específicos
<b>V</b>	Estrategia Metodología
<b>VI</b>	Estructura de la Propuesta

### **Presentación de la Propuesta**

La educación ha llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y en la actualidad es necesario proporcionar a las y los niños una enseñanza favorecedora del desarrollo cognitivo de los mismos. No obstante, es complicado en algunas y algunos docentes transmitir esta enseñanza y que los niños adquieran con facilidad la competencia planteada. Es por ello, la iniciativa de diseñar juegos como estrategia lúdica dirigidas a fomentar el aprendizaje de la matemática, usando herramientas prácticas, logrando un excelente proceso de enseñanza - aprendizaje porque a través del juego, los estudiantes sean innovadores y capaces de construir su propio aprendizaje.

Tomando en cuenta lo expuesto, se parte del valor de enseñar a contar, es por ello que las y los docentes deben lograr la integración de la teoría con estrategias lúdicas, asumir cambios en el proceso de aprendizaje, motivar a los aprendices a participar en actividades al brindar una nueva forma de obtener el conocimiento claro, aportando al niño la posibilidad de conocer mundos maravillosos, estimulando la fantasía, desarrollando la imaginación creadora, ampliar el espacio de comunicación y desarrollar el pensamiento lógico matemático a través del juego lúdico.

## **I. Bases Teóricas de la Propuesta**

En la propuesta diseñada, se organizó una serie de juegos como estrategias lúdicas permitiendo potenciar cada uno de los aspectos mencionados anteriormente en relación al uso del juego lúdico. El contenido programático abordado en ésta investigación se encuentra ubicado en el Proyecto del Currículo Nacional Bolivariano (2007), Currículo del Subsistema de Educación Primaria Bolivariana en el área de aprendizaje matemática, ciencias naturales y sociedad, agrupa los contenidos adquiridos en experiencias educativas relacionadas con los aspectos normativos y convencionales, además obliga el uso de la matemática y serán tratados a medida que surjan en la situaciones de interacción escolar o como producto de estrategias planificadas a partir de contextos significativos.

El contenido correspondiente al Componente “desarrollo del pensamiento matemático a través de los números, formas, espacios y medidas” es “Sentido numérico: construcción de series, noción de números, uso de los números en la vida cotidiana” l ayudará a los niños y las niñas a facilitar el aprendizaje de forma grata y efectiva, logrando así un aprendizaje significativo, de igual forma le proporciona la oportunidad de crear e inventar nuevos camino, dirigidos a encontrar un propio estilo de adquisición de conocimiento; tal como se presenta en el siguiente cuadro:

La fundamentación teórica de esta investigación estuvo basada en la construcción de estrategia de enseñanza de acuerdo a la definición de Díaz (2002) quien considera cinco (5) aspectos esenciales:

- 1.- Considerar las características generales de los aprendices (nivel de desarrollo cognitivo, conocimientos previos, factores motivacionales, entre otros): se describen las características generales para elaborar las estrategias de aprendizajes.
- 2.- Tipo de dominio del conocimiento en general y del contenido curricular en particular a abordar: hay que tener en claro cuál es el objetivo de aprendizaje y el contenido curricular requerido.

3.- Los objetivos a lograr, así como las actividades cognitivas y pedagógicas que debe realizar el estudiante con el propósito de conseguirlos: tener claro la meta a lograr, también las actividades cognitivas o pedagógicas necesarias para ello.

4.- Vigilancia constante del proceso de enseñanza (de las estrategias de enseñanza empleadas), así como del proceso y el aprendizaje de los estudiantes: vigilar constantemente los resultados a lo largo de la aplicabilidad de la estrategia.

5.- Determinar el contexto intersubjetivo (el conocimiento ya compartido), creado con los estudiantes: determinar el conocimiento ya impartido y creado por los estudiantes hasta ese momento del proceso de enseñanza (p. 55)

## **II. Justificación**

En la actualidad se presenta un contexto con características cambiantes en la enseñanza del educando, haciendo necesario la aplicación de métodos que faciliten y se adapten a la transformación educativa del día a día, por lo tanto se justifica la formación de una propuesta basada en el juego como estrategia lúdica dirigida a la enseñanza de la matemática de los niños y las niñas de la Escuela Básica Estadal “Profesora Teresa de Jesús Narza” ubicada en la Parroquia Miguel Peña del Municipio Valencia, Estado Carabobo.

Partiendo de esto, surge la importancia de introducir herramientas lúdicas con la finalidad de lograr un aprendizaje propio en la práctica educativa de los profesionales de la educación, de este modo se justifica la necesidad de dar solución a las dificultades que tienen los niños y niñas en obtener los conocimientos impartidos por la maestra en el proceso de la matemática.

Es conveniente comprender como parte fundamental la intervención de los niños y las niñas como protagonistas del futuro de la humanidad y de la sociedad, por esta razón es importante desarrollar en las etapas escolares la capacidad de pensamiento lógico y abstracto desde el comienzo de sus años de estudios. En tal sentido, este proyecto se arraiga en la elaboración de una propuesta y así ayudar a los docentes a facilitar la enseñanza de la matemática con herramientas didácticas de disfrute de los aprendices.

La prioridad de esta propuesta radica en la necesidad de emplear estrategias lúdicas de enseñanza favorecedoras del aprendizaje, evidenciando avances en cuanto a la formación integral y al mismo tiempo puedan ser proyectados hacia la comunidad que rodea al niño y a la niña, pues tanto estudiantes como docentes tienen la responsabilidad de mejorar su entorno familiar, escolar y comunitario; es así como la propuesta da solución a la problemática planteada, pues es un recurso didáctico y complementa el proceso formativo. Además es útil al maestro por ser un medio que le ayudará en su misión de orientar al educando y al mismo tiempo adapta su enseñanza al continuo cambio exigido por la educación. Es beneficioso en el estudiante porque mientras se divierte va aprendiendo y pondrá en práctica sus conocimientos a partir de la adquisición de la matemática como parte de su vida.

Esta observación es el resultado del diagnóstico realizado, evidenciando que los docentes obtenían muy pocos resultados de aprendizaje con las estrategias convencionales, por eso el uso del juego permite a los docentes y educandos explorar el potencial creativo de los mismos y una nueva posibilidad de aprendizaje con formas de enseñanza no tradicionales, incrementando de esta forma su motivación y rendimiento.

### **III. Objetivo General**

Elaborar estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel del primer grado de educación primaria de la Escuela Básica Estatal “Profesora Teresa de Jesús Narza” de la Parroquia Miguel Peña del Municipio Valencia, del Estado Carabobo.

## **Objetivos Específicos**

1.-Determinar los criterios necesarios que permitan la elaboración de estrategias lúdicas a través de herramientas prácticas que faciliten el proceso de enseñanza de la matemática.

2.-Establecer la estructura de cada sección de la propuesta fundamentada en estrategias lúdicas dirigidas el aprendizaje de la matemática en niños de primer grado, pertenecientes a la escuela la Escuela Básica Estatal “Profesora Teresa de Jesús Narza” ubicada en la Parroquia Miguel Peña del Municipio Valencia, Estado Carabobo.

3.- Diseñar estrategias lúdicas que faciliten el aprendizaje de la matemática en niños de primer grado pertenecientes a la escuela la Escuela Básica Estatal “Profesora Teresa de Jesús Narza.

## **IV. Recursos.**

### **Recursos humanos**

Se cuenta con la participación del personal docente pertenecientes al plantel y la facilitadora.

### **Recursos Materiales**

Se tomaron en cuenta como recursos materiales los implementos los materiales utilizados en las estrategias lúdicas diseñadas, así como las instalaciones de la Escuela Básica Estatal “Profesora Teresa de Jesús Narza”.

### **Limitaciones**

Para el desarrollo de esta propuesta no existen limitaciones.

## **V. Estrategia Metodológica**

Se utilizó el modelo de Díaz (2002), ya que el mismo como se señaló anteriormente se adapta a la elaboración de estrategias a ser utilizadas por los docentes, éstas se diseñaron tomando en cuenta el contenido programático del área de aprendizaje de “Matemática, Ciencias Naturales y Sociedad”, específicamente la noción de números basándose principalmente en el juego, en este sentido se consideraron las características generales de los aprendices, el tipo de dominio del conocimiento en general y del contenido curricular por parte del maestro y maestra de primer grado, estableciéndose tanto los objetivos como metas que se desean lograr en conjunto con las actividades cognitivas y pedagógicas, siempre vigilando constantemente el proceso de enseñanza que aplican los docentes para poder determinar el contexto intersubjetivo, es decir, entre los que enseñan y aprenden dejando abierta la posibilidad que el proceso puede ir mejorando.

## **VI. Estructura de la propuesta**

La propuesta es una respuesta al diagnóstico realizado en la Escuela Básica Estatal “Profesora Teresa de Jesús Narza” ubicada en la Parroquia Miguel Peña del Municipio Valencia, Estado Carabobo, donde se pudo constatar la necesidad de desarrollar un cronograma de capacitación a los docentes sobre el Juego como Estrategia Lúdica. La propuesta está estructurada en catorce estrategias con Inicio- Desarrollo y Cierre, donde se desarrollarán las herramientas necesarias para implementar el juego como estrategia lúdica que facilite la enseñanza de la matemática.



# LA PROPUESTA



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DIRECCION DE POSTGRADO**  
**MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR**



**“Jugando me divierto y Aprendo  
Matemática”**

**Autora: Neila Z. Quintanilla A.**  
**Tutora: M.Sc. Mary C. Tovar**

**Bárbula, Septiembre de 2016**

## ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA

**ESTRATEGIA LÚDICA N° 1: EL QUE LLEGUE PRIMERO**

**ESTRATEGIA LÚDICA N° 2: MUÑECOS HAMBRIENTOS**

**ESTRATEGIA LÚDICA N° 3: PESCAR PARA ADICIONAR**



**ESTRATEGIA LÚDICA N° 4: JUGANDO BOLICHE APRENDO LA ADICIÓN**

**ESTRATEGIA LÚDICA N° 5: ADIVINA SI ES MÁS O ES MENOS**

**ESTRATEGIA LÚDICA N° 6: JUGANDO CARTAS**

**ESTRATEGIA LÚDICA N° 7: EL JUEGO DEL “15”**

**ESTRATEGIA LÚDICA N° 8: ADIVINA EL NÚMERO**



**ESTRATEGIA LÚDICA N° 9: JUGANDO A LA MEMORIA NUMÉRICA**

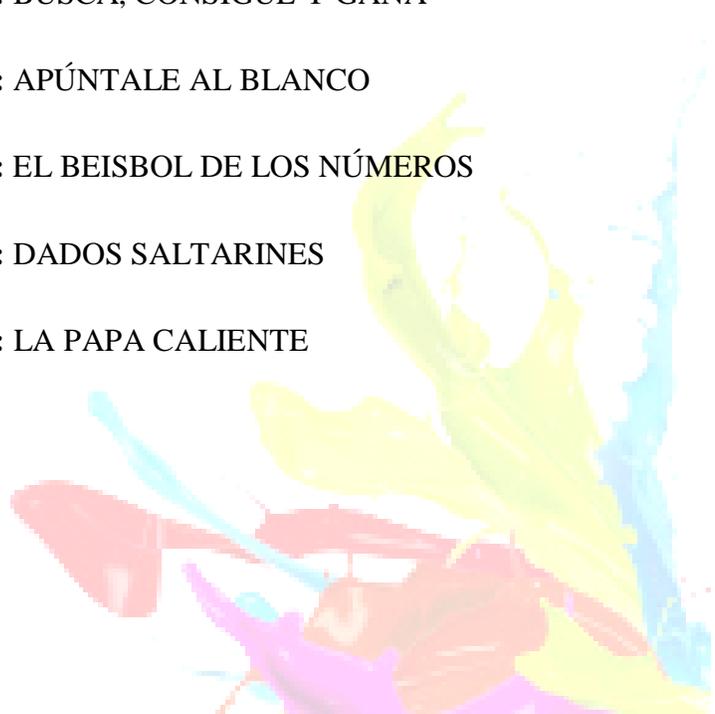
**ESTRATEGIA LÚDICA N° 10: BUSCA, CONSIGUE Y GANA**

**ESTRATEGIA LÚDICA N° 11: APÚNTALE AL BLANCO**

**ESTRATEGIA LÚDICA N° 12: EL BEISBOL DE LOS NÚMEROS**

**ESTRATEGIA LÚDICA N° 13: DADOS SALTARINES**

**ESTRATEGIA LÚDICA N° 14: LA PAPA CALIENTE**



# Estrategia Lúdica N° 1

**Título:** El que llegue primero!!!!!!

**Contenido:** Construcción del concepto básico de la Adición.

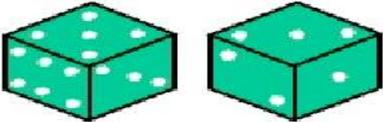
**Objetivo:** Crear la noción de cantidad numérica a través del juego.

**Materiales:** Grupos de cinco niños, para cada niño un tablero y cincuenta objetos pequeños (frijoles, piedritas, etc.) y para cada equipo dos dados.

**Inicio:** Conformar Grupos de cinco niños, para cada niño un tablero y cincuenta objetos pequeños.

**Desarrollo:** Por turno cada jugador tira dos dados, suma los puntos que obtuvo y coloca en cada una de las casillas del tablero un objeto hasta completar el total de puntos obtenidos.

**Cierre:** Gana el primero que llene el tablero. Sugerencia: conforme el niño avanza puede aumentar el número de casillas y de dados para incrementar el rango numérico en el conteo.





# Estrategia Lúdica N° 2

**Título:** Muñecos Hambrientos.

**Contenido:** Clasificación de los datos.

**Objetivo:** Construir el concepto de probabilidad.

**Materiales:** Pelotas de colores, música y los muñecos.

**Inicio:** Se colocarán 2 cajas (muñecos) a una distancia prudente y una fila de niños en correspondencia a cada caja.

**Desarrollo:** Los primeros niños de cada fila, lanzará la bolita, insertándola dentro de la boca del muñeco en un tiempo determinado.

**Cierre:** Al finalizar la ronda, cada uno deberá contar y sumar cuántos aciertos obtuvo; luego comparar quien logró mayor, menor o igual cantidad de aciertos. Después con cada muñeco se determinará cuál fue el color que más acertaron y por qué. Y con ayuda de las pelotas o bolitas se trabajará el concepto de probabilidad.



# Estrategia Lúdica N° 3

**Título:** Pescar para Adicionar.

**Contenido:** El sistema de numeración.

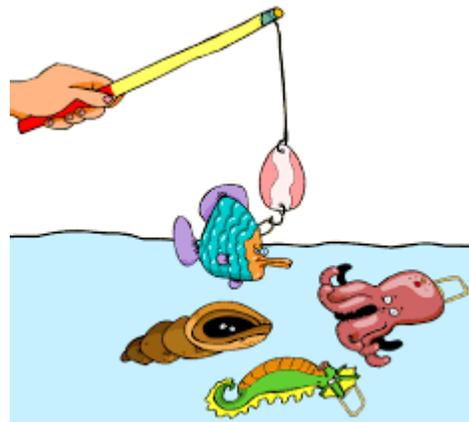
**Objetivo:** Reconocer los números naturales.

**Materiales:** Caña de pescar, imán, clips y peces de colores hechos en papel

**Inicio:** Se hace unacaña de pescar atando un imán a un extremo de un trozo de cuerda, y luego sujeta el otro extremo de la cuerda a un palo de madera. Recorta algunos peces de papel de colores brillantes y pega un clip de metal en un lado de cada pez. Escribe los números 0 a 9 en el otro lado de los peces.

**Desarrollo:** Hacer que el niño eche la caña de pescar y recoja dos peces, utilizando el imán.

**Cierre:** Adiciona los números y ve quién puede tener la mayoría de las respuestas correctas.



# Estrategia Lúdica N° 4

**Título:** Jugando boliche aprendo la adición.

**Contenido:** Concepto básico de números naturales.

**Objetivo:** Reconocer de las operaciones básicas de matemáticas

**Materiales:** Pinos de boliche y pelota.

**Inicio:** Los juegos de boliche pueden ser herramientas útiles para la enseñanza de las operaciones básicas. Escribe un número del 0 al 9 en cada uno de los pinos.

**Desarrollo:** Hacer que el niño tire la bola y trate de golpear al menos dos de los pinos.

**Cierre:** Una vez que los haya derribado, pídele que sume dos de los números. Si te da la respuesta correcta, obtiene un punto. Coloca otra vez los pinos y juega hasta que el niño llegue a los 15 puntos.



# Estrategia Lúdica N° 5

**Título:** Adivina si es más o es menos

**Contenido:** Los números en la vida cotidiana.

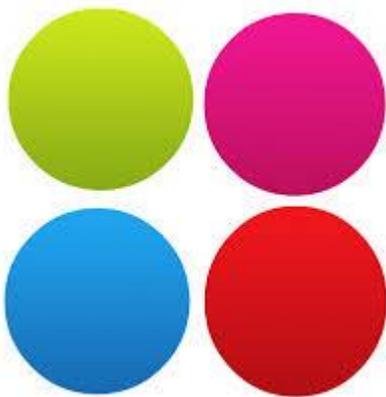
**Objetivo:** Reconocer el valor de número y cantidad.

**Materiales:** Círculos de cartulina de doble cara para esta actividad, por lo general un lado es de color amarillo y el otro es de color rojo.

**Inicio:** Colocar a los estudiantes alrededor de una mesa amplia, utilizar los círculos de doble cara para esta actividad, por lo general un lado es de color amarillo y el otro es de color rojo. Agítalos en una taza, y luego ruédalos hacia fuera sobre una mesa.

**Desarrollo:** Pregunta a los estudiantes: "¿Hay más círculos rojos o amarillos?" Los estudiantes pueden discutir y adivinar, y luego contar cada color para averiguarlo.

**Cierre:** Una vez que los estudiantes están familiarizados con esta actividad, da a pequeños grupos su propia taza de contadores y deja que ellos lo hagan como una actividad guiada.



# Estrategia Lúdica N° 6

**Título:** Jugando Cartas.

**Contenido:** Relación mayor que, menor que.

**Objetivo:** Comparar cantidades numéricas según las relaciones mayor que y menor que.

**Materiales:** Cartas del 1 al 10 con dibujos.

**Inicio:** Dividir la clase en grupos de dos, tres o cuatro jugadores. A cada grupo repartir un juego de diez cartas con números de 1 al 10 ilustradas.

**Desarrollo:** Cada uno pone su montón de diez cartas delante de sí, boca abajo. Los jugadores vuelven la carta de arriba al mismo tiempo; el que tiene la más alta se lleva todas las cartas que están boca arriba sobre la mesa. Si entre dos de los jugadores hay empate dirán “guerra” y cada uno pondrá, junto a su carta, una carta boca abajo y otra vuelta hacia arriba. El que tiene la carta más alta se llevará todas las cartas de la partida en cuestión. Gana el partido el jugador que tenga más cartas al finalizar. Según las estrategias implementadas por los estudiantes y las que se pretendan promover, el docente decidirá si utilizar o no las cartas con dibujos.

**Cierre:** Al comparar números los estudiantes podrán recurrir a diversas estrategias como por ejemplo: - establecer la correspondencia 1 a 1 entre las dos colecciones; - establecer la correspondencia entre la colección y la serie numérica; - comparar los números. Si el objetivo del docente fuera que los estudiantes comparen los números apoyándose en la serie numérica (soporte lineal) será conveniente elegir las cartas del 1 al 10 sin dibujos. A partir de este material es probable que los estudiantes busquen los números obtenidos en sus cartas en una serie numérica y observen cuál es la relación entre ellos que permitirá indicar cuál es el ganador (el que está más lejos del comienzo).



# Estrategia Lúdica N° 7

**Título:** El juego del "15"

**Contenido:** Adición con números naturales.

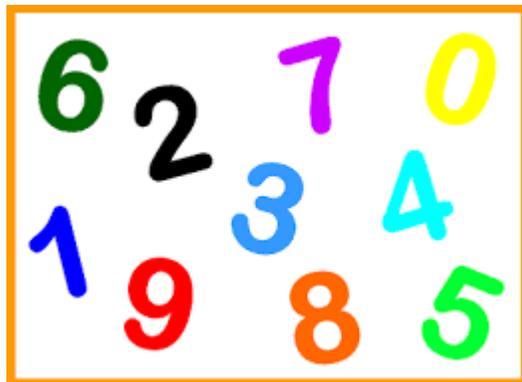
**Objetivo:** Efectuar adiciones consecutivas.

**Materiales:** Tarjetas con números del 1 al 9

**Inicio:** Se forman equipos de dos jugadores

**Desarrollo:** Toma 9 tarjetas e imprime en cada una un número que vaya del 1 al 9. Puedes colocar las tarjetas hacia arriba o abajo, según la edad del estudiante y el grado de dificultad que desees. Cada estudiante se turna para elegir una tarjeta.

**Cierre:** Gana el primer jugador que tenga tres tarjetas que sumen 15.



# Estrategia Lúdica N° 8

**Título:** Adivina el número.

**Contenido:** Números y operaciones.

**Objetivo:** Reforzar en los estudiantes la agilidad mental al aplicar operaciones matemáticas mentalmente.

**Inicio:** Explicar cómo es la actividad. Dar las siguientes instrucciones a los estudiantes

**Desarrollo:**

Indicarles a los estudiantes lo siguiente:

1. Piensa un número
2. Adiciona 5
3. Multiplica el resultado por 2
4. A lo que quedó, réstale 4
5. El resultado divídalo entre 2
6. A lo que quedó réstale el número que pensaste

**Cierre:** Solución: El resultado siempre es 3



# Estrategia Lúdica N° 9

**Título:** Jugando a la memoria numérica

**Contenido:** Sentido numérico: noción de número.

**Objetivo:** Reforzar la identificación y la retención de los números.

**Materiales:** 22 cartas con figuras del espacio y sus desarrollos.

**Inicio:** Explicar cómo es la actividad y las reglas del juego.

**Desarrollo:** Las 22 cartas se sitúan boca abajo. 2. Un primer jugador levanta una carta, la mira y la vuelve a dejar como estaba. 3. A continuación, levanta otra, si su desarrollo plano se corresponde con la figura, se queda las dos y vuelve a jugar. 4. En caso contrario la vuelve a situar boca abajo y pasa el turno al otro jugador.

**Cierre:** Gana aquel que tenga mayor número de parejas de cartas cuando no quede ninguna carta. A continuación presento las 22 cartas del juego.



# Estrategia Lúdica N° 10

**Título:** Busca, consigue y gana.

**Contenido:** Relación colecciones numéricas.

**Objetivo:** Reconocer los números dándole el sonido de los mismos.

**Materiales:** Máquina de números, cinta adhesiva, pizarra y cartulina.

**Inicio:** Cuento 1, 2, 3, 4, 5 Amigos

Érase una vez cinco amiguitos, ellos habían sido invitados a la gran fiesta de los números.

Eran el número 1, el número 2, el número 3, el número 4 y el número 5.

Todos estaban muy contentos por ir a disfrutar del festejo, el número 2 se fue corriendo pues le gustaba bailar y comer.

El número tres caminaba lentamente como un ciempiés, diciendo: ¡Yo soy importante, sin mí la fiesta no empieza!

De pronto, sin que nadie se diera cuenta, el número uno en puntitas de pies se fue muy calladito.

Luego, salió el número cuatro gateando como un gato.

Y el número cinco dando un brinco de alegría dijo ¡Ahora vamos todos a bailar!

Y así todos los amigos 1, 2, 3, 4, 5 bailaron y bailaron y nunca se cansaron.

Fin.



**Desarrollo:** Partiendo de la dinámica de inicio se formarán dos (2) equipos con la misma cantidad de estudiantes, ordenados en columna; la facilitadora mencionará un número del cero (0) al veinte (20) y los primeros de cada deberán dirigirse a la caja ubicada al final del salón, contentiva de los afiches de los números, y buscar hasta conseguir o conformar el número indicado; al realizarlo se dirigirán a toda velocidad hasta la facilitadora quien les entregará una cinta adhesiva con la finalidad de adherir el número en la pizarra primero que el otro equipo y así ganar un punto su equipo quienes obtengas la mayor cantidad de números ganara.

**Cierre:** Pronunciación de los números formados.



# Estrategia Lúdica N° 11

**Título:** Apuntale al blanco.

**Contenido:** Significado y uso de los números.

**Objetivo:** Afianzar el reconocimiento de los números completos.

**Materiales:** Pelota pequeña de plástico, pizarra, cinta adhesiva, fichas de cartulinas con los números.

**Inicio:** Adivinanzas sobre números



1.-Cuéntate las manos  
o cuéntate los pies  
y en seguida sabrás  
qué número es.

Respuesta el 5

2.-Redondo soy  
y es cosa anunciada  
a la derecha algo valgo,  
pero a la izquierda nada.

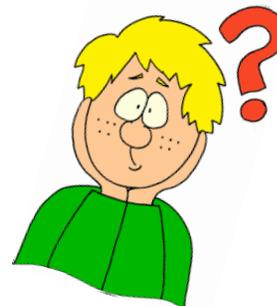
Respuesta el 0

3.-Cuando te pones a contar  
por mí tienes que empezar.

Respuesta el 1



Parece un reloj de arena  
o eslabón de una cadena.



Respuesta el 8

5.-Soy más de uno sin llegar a tres,  
y llego a cuatro cuando dos me des.

Respuesta el 2

6.-Tengo forma de patito  
arqueado y redondito.

Respuesta el 2

**Desarrollo:** En la pizarra se encontrará pegado con cinta adhesiva diferentes números escrito sobre un trozo de cartulina, los estudiantes se conformarán en equipos de cinco (5) estudiantes cada uno (1). Cada equipo elegirá a un integrante el cual se ubica de frente a la pizarra, a una distancia no menos de 2 metros, la facilitadora dirá en voz alta uno de los números pegados en la pizarra, el participante deberá buscar e identificar el número que fue dicho y con la pelota de plástico deberá apuntarle, lanzarla y darle al blanco tocando el número correcto con la pelota, así irán pasando todos los integrantes de ambos grupos. Quien lo haga correctamente el mayor número de veces será el equipo ganador.

**Cierre:** Se contarán los puntos de obtenidos por cada equipo a fin de aplicar la noción de cantidad y saber quiénes son los ganadores



# Estrategia Lúdica N° 12

**Título:** El beisbol de los números.

**Contenido:** Sistema de numeración.

**Objetivo:** Resolver problemas combinados.

**Materiales:** Un dado grande de cartulina, cartones representando las bases, cajas y hojas blancas.

**Inicio:** Cuento “Ochito y el gusano dieciséis pies”

Hola ¿Te acuerdas de mí?, me llamo ochito, soy una araña, mi cuerpo tiene forma de 8 y además tengo 8 patas, 4 en el lado derecho y 4 en el lado izquierdo. Tengo una tienda, un día vino a mi tienda el gusano dieciséis pies a comprar calcetines. Dieciséis pies es muy divertido, tiene 8 pies a cada lado de su cuerpo, le pusimos ese nombre porque 8 pies de un lado más los 8 del otro son 16.

Cuando dieciséis pies anda mueve primero los 8 pies de un lado y luego los 8 del otro y parece que va bailando por la calle.

Dieciséis pies quería calcetines de color naranja, pero en la tienda no hay tantos calcetines iguales, entonces le dije que debía comprar 8 calcetines naranjas y ocho calcetines amarillos. A dieciséis pies no le gustó la idea ¿Cómo iba a llevar 8 calcetines de un color y 8 calcetines de otro distinto? Seguro que se reírían de él.

Le dije que hiciera una prueba y resultó que cuando andaba movía primero los 8 calcetines naranjas y luego los 8 calcetines amarillos lo que llamaba mucho la atención de todo el mundo. Desde entonces llevar calcetines de colores diferentes está de moda en nuestro pueblo.



**Desarrollo:** Se crearán dos (2) equipos con la misma cantidad de estudiantes. Los cartones estarán ubicados en forma de un diamante siguiendo el orden de primera, segunda, tercera base y home, se sorteará que equipo comenzará. Realizado esto, eligen a primer participante para tomar el puesto del bateador, este tomará y lanzará el dado al aire el cual contiene en cada una palabra relacionada con beisbol y tienen un significado: OUT: pierde el turno a los tres (3) out pasa el otro equipo a batear; HOME RUN: anotan carrera recorriendo todas las bases; HIT: avanza una base; DOBLE PLAY: dos (2) out; STRIKE: un ponche, a los tres (3) strike es un out y pierde el turno; FAUL: debe lanzar nuevamente, tres (3) faul equivale a un out. Debe avanzar o ir recorriendo las bases deberán responder una pregunta que será sacada de la caja pequeña, las preguntas pueden ser: ¿Cómo se forma el número 20?, ¿Cuántos dedos tienes en tus manos?, cuenta desde el cero (0) hasta el treinta (30) sin equivocarte, ¿Qué número se utiliza al formar el número 15?, si tienes dos (2) manzanas y te regalan cuatro (4) ¿cuántas manzanas tienes en total? ¿Cuántas letras se necesitan para escribir la palabra mapa?, ¿Cómo se forma el número 29? Cuenta del quince (15) hasta el cero (0) sin equivocarte, ¿después del número 23 cual sigue?; si la respuesta es incorrecta se tomará como un out y otro integrante del mismo equipo tendrá la oportunidad de tomar el turno al bate. El equipo ganador del juego será aquel que haya logrado el mayor número de carrera.



**Cierre:** Completa el siguiente cruce-letas

					3	2		
	5	1			T			
4	C							O
		N						
				6	S			7
								S
8	O							
								T



# Estrategia Lúdica N° 13

**Título:** Dados saltarines.

**Contenido:** Elementos de la adición.

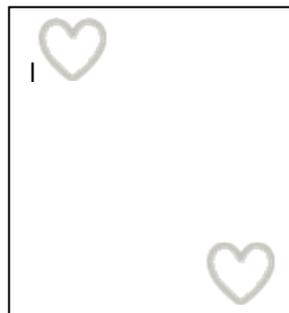
**Objetivo:** Realizar operaciones básicas matemáticas (adición y sustracción).

**Materiales:** Dos dados grandes de cartulinas y uno de menor tamaño con los símbolos de adición (+) o sustracción (-) en cada cara.

**Inicio:** Colorea los conjuntos

**Desarrollo:** Cada estudiante lanza los tres dados, según las cantidades de los dados grandes, estas serán sumadas o restadas de acuerdo al signo que aparezca en el dado pequeño.

**Cierre:** Gana el que tenga más aciertos en la suma y la resta.



# Estrategia Lúdica N° 14

**Título:** La papa caliente.

**Contenido:** Series numéricas ascendentes y descendente.

**Objetivo:** Desarrollar su agilidad mental al responder rápidamente las operaciones matemáticas indicadas.

**Materiales:** Una pelota plástica pequeña hará la función de la papa, un fichero contentivo de las preguntas a realizar.

**Inicio:** Canción “El baile del calentamiento”

Éste es el baile del calentamiento, que lo baila todo el campamento. (Se va haciendo movimientos físicos con el cuerpo y se va cantando al mismo tiempo).



**Desarrollo:** Partiendo de la dinámica de inicio se les solicitará a los presentes formen un círculo y se les explicará deberán ir pasándose la pelota de mano en mano mientras la facilitadora irá cantando “la papa se quema, se quema la papa” la repetirá hasta que decida decir “se quemó” en ese momento y a quien le haya quedado la papa en las manos tendrá la oportunidad de mantenerse en el juego si responde una de las preguntas, que tomará del fichero, correctamente entre las cuales se pueden encontrar : ¿Cuánto es  $4+5$ ?, ¿después del 12 qué número sigue?, ¿Cómo se forma el número 100?, ¿puedes contar regresivamente del 20 al 1?



**Cierre:** Si el estudiante responde incorrectamente deberá retirarse del juego. Así se irán eliminando hasta que quede uno solo quien será el ganador del juego.



## REFERENCIAS

- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación: Guía para su elaboración*. Caracas, Venezuela: Episteme.
- Ausubel, D. (1986). *Psicología educativa*. D. F. México: McGraw-Hill.
- Betancourt, P. (2000). *El juego como estrategia pedagógica*. Editorial Académica. Habana, Cuba.
- Busot, A. (2004). *Investigación Educativa*. Zulia, Venezuela: Universidad del Zulia.
- Cammaroto, V. (1999). *Educación en el Tercer Milenio*. Caracas, Venezuela: San Pablo.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999)*. Caracas, Venezuela. Gaceta Oficial 36.860, 30/12/1999. Caracas, Venezuela.
- Díaz, F. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. D.F. México: McGraw-Hill Interamericana Editores, S. A. de C. V.
- Díaz, F. y Hernández, J. (1998). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. D.F. México: McGraw-Hill.
- Ferrière, A. (1929). *La libertad del niño en la escuela activa*. Madrid, España: Librería Española y Extranjera.
- Florencia, M. (2012). *Definición de estrategia*. Documento en línea disponible en <http://www.definicionabc.com/general/estrategia.php>. [Consultado: 2016, Agosto 10].
- Garzón, C y Vivas, M. (1999). *Una didáctica constructivista en el aula universitaria*. En Educare, Año 3 N° 5. Mérida, Venezuela: Talleres Gráficos de la ULA.
- Giorno, M. (2011). *La planificación de estrategias didácticas para la matemática en el nivel de educación media general*. Trabajo especial de grado. División de estudios para graduados de la Universidad del Zulia.
- Gómez, C. (2000). *Proyectos Factibles*. Valencia, Venezuela: Predios.

- Gómez, L. (2003). *La Importancia de Promover en el Aula Estrategias de Aprendizaje para elevar el Nivel Académico en los Estudiantes*. [Consultado: 2008, Febrero 27].
- Hernández, R., Fernández C., Baptista P. (2006). *Metodología de la investigación*. D.F. México: McGraw-Hill.
- Hurtado, J. (2012). *Metodología de la investigación: guía para una comprensión holística de la ciencia (4a. ed.)*. Bogotá-Caracas: Ciea-Sypal y Quirón.
- Hurtado, L. y Toro, G. *Paradigmas y métodos de investigación*. Editorial Espíteme. Valencia,
- Ibañez, J. y Ponce, I. (2011). *El aprendizaje de las matemáticas según las etapas y estadios de Piaget*. Disponible en <http://es.slideshare.net/1Daisy/etapas-para-la-adquisicin-del-concepto-de-nmero>. [Consultado: 2015, Mayo 25].
- Orozco, C., Labrador, M., Palencia, A. (2002). *Metodología*. Editorial Clemente. Valencia, Venezuela.
- Pernalet, O. (2005). *El desempeño docente en el aula del profesional de informática bajo el enfoque de calidad*. Barquisimeto, Venezuela.
- Lugo, B. (2013). *La deserción estudiantil: ¿realmente es un problema social?* Revista de postgrado ARJÉ, Vol. 7. No. 12. p.p. 289-309. Recuperado: <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/arje/arj12/art17.pdf>.
- Manual de Trabajo de Grado de Especialización, Maestría y Tesis Doctorales* (2014). Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Caracas: (F.E.D.U.P.E.L).
- Matos, M. (2000). *Rol del Docente Frente a los Nuevos Paradigmas*. Disponible en: [sinfo.galeon.com/enlaces429736.html](http://sinfo.galeon.com/enlaces429736.html).
- Ministerio Educación (2007). *Currículo Nacional Bolivariano*. Caracas, Venezuela: Fundación Centro Nacional para el Mejoramiento de la Enseñanza de Ciencia (CENAMEC).

- Ministerio del Poder Popular para la Educación (2009). *Ley Orgánica de Educación*. Gaceta Oficial N° 5.929. Extraordinario del 15 de agosto de 2009.
- Montoya, C. (2015). *Desarrollo del pensamiento lógico matemático*. Recuperado de: <http://formacionib.ning.com/profiles/blogs/desarrollo-del-pensamiento-l-gico-matematico-seg-n-piaget>. [Consultado: 2016, Marzo 20].
- Navarro, R. (2003). *Factores asociados al rendimiento académico*. Revista Iberoamericanade Educación. (ISSN.1681-565)
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (1979). *Educación de calidad, equidad y desarrollo sostenible*. Ediciones UNESCO.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2008). *Educación de calidad, equidad y desarrollo sostenible: una concepción holística inspirada en las cuatro conferencias mundiales sobre la educación que organiza la UNESCO en 2008-2009*. Ediciones UNESCO.
- Orozco, D. (2014). *Definición de Método Kuder Richardson*. Recuperado de: <http://conceptodefinicion.de/metodo-kuder-richardson/> [Consultado: 2016, Febrero]
- Palacino, F. (2007). *Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las ciencias naturales: un enfoque lúdico*. Revista electrónica de enseñanza de las ciencias. Vol. 6, N° 2, 275-298.
- Parella, S. y Martins, F. (2010). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Segunda Edición. Caracas, Venezuela: Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Piaget, J. (1980). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de la Cultura Económica (Edición original de 1959). D.F, México.
- Ramos, G. (2013). *Asimilación y acomodación de Piaget*. Recuperado de: <http://asimilacionyacomodacion.blogspot.com/2013/02/la-asimilacion-y-acomodacion-de-piaget.html>. [Consultado: 2016, Marzo 20].
- Rivas, M. (2000). *Innovación Educativa: Teoría, Procesos y Estrategias*. Madrid, España: Síntesis.

- Rivero, Y. (2012). *La planificación de estrategias didácticas y el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en educación primaria*. División de estudios para graduados. Universidad del Zulia
- Roldan, J. (2011). *Estrategias didácticas*. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/diplomadoluz2010/estrategias-didacticas-485430>
- Sabino, C. (2004). *El proceso de investigación*. Caracas, Venezuela: Panapo.
- Sampieri, R. (2006). *Metodología de la Investigación 4ta Edición*. México: McGraw Hill.
- Sampieri, R., Fernández, C., Batista, P. (2010). *Metodología de la Investigación 4ta Edición*. México: Editorial McGraw Hill.
- Sartre, J. (1997). *Lo imaginario*. Buenos Aires, Argentina: Lozada.
- Sierra, R. (2003). *Técnicas de investigación social, teoría y ejercicios*. Novena Edición. España: Paraninfo.
- Sirvent, M. (2005). *Antología de Didáctica del Nivel Superior*. Instituto de Estudios Universitarios. A.C
- Spencer, H. (1859). *Principios de la psicología*. Londres, Inglaterra: Williams & Norgate.
- Tama, C. (1986). *Las destrezas del pensamiento: un retorno a las aulas área de contenido*. Barcelona, España: McGraw-Hill.
- Tamayo y Tamayo, M. (2006). *Como investigar en educación*. Madrid, España: Aguilar.
- Vygotsky, L. (1971). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, España: Paidós.
- Yturalde, E. (2009). *La lúdica y el aprendizaje*. D.F. México: Zenit.

## **ANEXOS**

## Cuadro N°2 Operacionalización de Variables

**Objetivo General:** Proponer estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de las matemáticas a nivel del primer grado de educación primaria de la Escuela Básica Estadal “Profesora Teresa de Jesús Narza”

Objetivos Específicos	Variables	Definición	Dimensiones	Indicadores
Diagnosticar la necesidad que existe de estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de las matemáticas en los niños y las niñas de primer grado de la Escuela Básica Estadal “Profesora Teresa de Jesús Narza”.	<b>Enseñanza de las Matemáticas</b>	La enseñanza de las matemáticas es el proceso donde los educandos obtienen, a través de ella, un conocimiento adecuado, permitiéndoles desenvolverse en su entorno social-académico, analizando las situaciones, empleando la resolución de problemas matemáticos, tomando en cuenta el uso de los registros adecuados en cada contexto situacional. (Ibáñez y Ponce, 2011)	-Aprendizaje estratégico. -Estrategias efectivas. -Operaciones concretas -Pensamiento Abstracto -Enseñanza	-Actividades diarias -Contenidos -Estrategias diarias -Evaluación -Clasificación -Relación de objetos -Seriación -Numeración
	<b>Estrategias lúdicas</b>	Son aquellas referidas al uso del juego como una de las estrategias innovadoras más importante de los educadores en su propósito de conseguir sus objetivos de enseñanza, permitiendo enseñar conceptos, valores y procedimientos relacionados con el aprendizaje de las matemáticas y a su vez conseguir el disfrute de los educandos mientras aprenden. Palacino (2007)	-Produce placer -Conducta lúdica - Aprendizaje significativo	-Conocimiento previo -Campo imaginario -Habilidades -Destreza

## CONFIABILIDAD DE LA MUESTRA APLICADA

Sujeto/Items	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Xi
1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	8
2	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	9
3	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	10
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13
5	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	9
6	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	9
Sumatoria	6	6	5	1	1	6	6	1	6	6	1	6	6	1	0	58
P	1	1	0,833	0,167	0,167	1	1	0,2	1	1	0,167	1	1	0,17	0	
Q	0	0	0,167	0,833	0,833	0	0	0,8	0	0	0,833	0	0	0,83	1	
P*Q	0	0	0,139	0,139	0,139	0	0	0,1	0	0	0,139	0	0	1,39	0	

Fuente: Quintanilla (2015)

Si (1)

No (0)

$$\sum p \cdot q = 1,656$$

$$St^2 = 16,13$$

$$k/k-1 = 1,071$$

$$Kr = 0,96$$



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
ÁREA DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR



FORMATO REVISIÓN Y VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Apellidos y Nombres:	
Título Obtenido:	
Especialidad:	
Lugar de Trabajo:	
Cargo que Desempeña:	

A continuación se presenta el formato para evaluar y validar, a través de juicios de expertos, los cuestionarios que serán aplicados a los docentes de la Escuela Básica Estatal “Profesora Teresa de Jesús Narza”

INSTRUCCIONES

1. Por favor indique con precisión en el instrumento anexo, las variables de estudio y sus respectivos indicadores.
2. Lea detenidamente cada uno de los Ítem relacionados con cada indicador.
3. Utilice este formato, para aceptar su grado de acuerdo o desacuerdo con cada enunciado presente, marcando con una (X) en el espacio correspondiente según la siguiente escala.

Se agradece su juicio valorativo en cada uno de los siguientes aspectos, según los criterios: pertinente, suficiente, redacción y se presenta un formato donde Ud. Podrá responder como: Excelente (Ex)-Muy bien (Mb) –Regular (R) –Deficiente (D)- Muy deficiente (Md), en cada uno de los criterios mencionados.

Gracias por su amable colaboración.



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
ÁREA DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Yo, \_\_\_\_\_, Portador (a) de la Cédula de Identidad N° \_\_\_\_\_, profesor (a) de la cátedra de \_\_\_\_\_, valido el instrumento presentado por **NEILA QUINTANILLA C.I. 19.425.045** para optar el título de Magister en Desarrollo Curricular con el trabajo de grado: **ESTRATEGIAS LÚDICAS DIRIGIDAS A LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA A NIVEL DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA ESCUELA BÁSICA ESTADAL “PROFESORA TERESA DE JESÚS NARZA” UBICADA EN LA PARROQUIA MIGUEL PEÑA DEL MUNICIPIO VALENCIA, ESTADO CARABOBO.**

---

Firma y sello



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
ÁREA DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN DESARROLLO CURRICULAR



Estimado Profesor (a):

El presente cuestionario ha sido elaborado a fin de recabar información de un trabajo de investigación y así optar al título de Magister en Desarrollo Curricular Con el trabajo de grado: **ESTRATEGIAS LÚDICAS DIRIGIDAS A LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA A NIVEL DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA ESCUELA BÁSICA ESTADAL “PROFESORA TERESA DE JESÚS NARZA” UBICADA EN LA PARROQUIA MIGUEL PEÑA DEL MUNICIPIO VALENCIA, ESTADO CARABOBO.**

La información obtenida será tratada en forma confidencial a los fines del estudio que se realiza ajustándose a la realidad, buscando de ésta manera soluciones efectivas de este planteamiento, por ello agradezco su sinceridad al responder.

Instrucciones:

- Lea cuidadosamente cada una de las preguntas, antes de dar su respuesta.
- Proceda a responder marcando con una equis (X) la respuesta a su parecer correcta y esté acorde con el planteamiento.

Gracias por su amable colaboración.

## INSTRUMENTO DOCENTE

Criterios	Pertinencia					Suficiencia					redacción					observaciones
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	
Ítem	Ex	Mb	R	D	Md	Ex	Mb	R	D	Md	Ex	Mb	R	D	Md	
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																

Firma: \_\_\_\_\_

C.I.: \_\_\_\_\_

Gracias por su amable colaboración.



## CUESTIONARIO



N	ITEMS	SI	NO
1	¿Posee conocimiento sobre el proceso de enseñanza (inicio-desarrollo-cierre) en la planificación diaria?		
2	¿La enseñanza de la matemática es importante para el aprendizaje de las áreas académicas complementarias para la formación integral del niño y la niña?		
3	¿Considera que la matemática debe ser enseñada de acuerdo a su complejidad?		
4	¿Incluye alguna estrategia de enseñanza en su planificación diaria para el aprendizaje de la matemática?		
5	¿Cree usted que los contenidos del área de aprendizaje “Matemática, Ciencias Naturales y Sociedad” están acorde con el grado y el nivel cognitivo de los estudiantes?		
6	¿Se puede lograr un ambiente armónico y de disfrute en el aula de clases utilizando estrategias de enseñanzas?		
7	¿Considera usted que la matemática debe ser enseñada de forma práctica y vivencial?		
8	¿Motiva a sus educandos al logro de los contenidos por medio del juego?		
9	¿Cree que, a través del juego, se puede lograr un verdadero aprendizaje de la matemática?		
10	¿Considera usted que al utilizar el juego como una estrategia de enseñanza, los educando logren obtener las habilidades necesarias para adquirir los conocimientos previstos?		
11	¿Utiliza el juego como una estrategia de enseñanza?		
12	¿Ve usted el juego como una estrategia que puede ser usada por el docente?		
13	¿Cree que la enseñanza de la matemática y el juego pueden ir enlazados en el aula de clases para lograr un aprendizaje significativo?		
14	¿Incluye el juego como estrategia de enseñanza en la elaboración de su proyecto de aprendizaje que le ayude a desarrollar destrezas en los educandos?		
15	¿Considera usted que la aplicación de estrategia de enseñanza son un factor de distracción en el aula de clase?		