

UNIVERSIDAD PÚBLICA DE EL ALTO
ÁREA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

[Handwritten signature]
Lic. Gonzalo Canadaya Juarez
DOCENTE - U.P.E.A.
GENERAL



[Handwritten signature]
Mg.Sc. Marcelino Carrizo Mague

[Handwritten signature]
Lic. Abilio Guadalupe Guadalupe

TESIS DE GRADO

JUEGOS MATEMÁTICOS ESTRUCTURADOS, PARA EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA MULTIPLICACIÓN
A ESTUDIANTES DEL CUARTO DE PRIMARIA DE LA UNIDAD
EDUCATIVA "NUEVA ESPERANZA" DE LA CIUDAD DE EL ALTO

TESIS DE GRADO PARA OPTAR EL TITULO DE
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

POSTULANTE: VIDAL FELIPE QUISPE APAZA

TUTOR: Lic. FREDDY MEDRANO ALANOCA

EL ALTO – LA PAZ – BOLIVIA

2016

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se realizó en la unidad educativa "Nueva Esperanza", con el fin de contribuir al desarrollo de la educación de manera eficiente, así como también para conocer las estrategias y recursos que se utiliza en el aula para desarrollar los temas.

La Nueva Ley de Educación Avelino Siñani - Elizardo Pérez en su Artículo N° 1 (Mandatos Constitucionales de la Educación) menciona que toda persona tiene derecho a recibir educación en todos los niveles de manera universal, productiva, gratuita, integral e intercultural, sin discriminación. (Ley 070 de Educación Avelino Siñani - Elizardo Pérez, 2010:28)

Actualmente vemos que todavía se sigue impartiendo la enseñanza de la matemática de una manera tradicional, tal vez la falta de aplicar estrategias lúdicas e innovadoras causan este gran dilema. Por esta razón hay que estar dispuestos al cambio, reconocer las falencias que nos hacen caer en el error de la escuela tradicional, lo mejor en estos casos es querer brindar e impartir una matemática lúdica y divertida solo basta con reconocer y escoger cuales son las estrategias o modelos de enseñanza que despierten la motivación, el interés en los estudiantes por aprender, creando así en ellos aprendizajes significativos y procesos de aprendizaje adecuados que favorezcan la enseñanza de una área tan fundamental como es la matemáticas.

La enseñanza de la matemática es esencial ser innovadores en las prácticas, crear diversidad de estrategias lúdicas que fomenten en los estudiantes un aprendizaje significativo y un deseo por aprender una matemática para la vida.

Por lo que, se hace necesario dejar la absurda idea de que un tema debe ser enseñado y aprendido de un solo modo; esto posibilita en el estudiante un

pensamiento errado al conocimiento, por eso hay que aplicar diversidad de formas al enseñar un tema para despejar el pensamiento matemático del estudiante hacia nuevos horizontes de aprendizajes, como el aprendizaje significativo que ayude a la interacción de los conocimientos previos que tiene el estudiante más los conocimientos nuevos.

Se considera la necesidad de replantear la enseñanza tradicional de la matemática incorporando juegos matemáticos estructurados, como base sustancial para pasar los contenidos curriculares.

En este trabajo se plantea la utilización de juegos matemáticos estructurados en la enseñanza de la matemática con la finalidad de mejorar la motivación por la asignatura, lograr un aprendizaje significativo y disminuir los niveles de fracaso que se obtienen en ésta.

Es por ello, que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través de los juegos matemáticos estructurados, en cada una de las áreas de desarrollo del estudiante, así como: la físico-biológica, socio-emocional, cognitivo verbal y la dimensión académica.

Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego matemático para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos.

Por lo tanto, se puede decir que aprendiendo matemática a través de juegos matemáticos los estudiantes pueden desarrollar habilidades cognitivas de orden superior, y que por ser una forma diferente de aprender motiva y rompe con los altos niveles de fracaso.

En este sentido presentamos los siguientes capítulos.

En el CAPÍTULO 1.- Contempla la introducción donde se da a conocer el estudio de la presente investigación de forma concreta y resumida, asimismo, se presenta el planteamiento del problema de investigación, formulación del problema, los objetivos que nos permitirán delimitar y guiar hacia una finalidad y por último tenemos la justificación, en donde se da a conocer las razones del ¿Por qué? De la presente investigación, y el ¿Para qué? Donde se da a conocer para que se realice esta investigación, en el cual se justifica y en el que se sustenta la importancia del tema en el presente estudio, también se detalla la hipótesis de trabajo.

En el CAPÍTULO II.- Se presenta la fundamentación teórica el cual sustenta el presente trabajo de investigación, en el cual se da a conocer la revisión bibliográfica, establecido en el marco teórico, donde se encuentra los elementos teóricos y conceptuales que constituye al problema de investigación, basados en diferentes autores y la propia experiencia.

En el CAPÍTULO III.- Se presenta el diseño metodológico donde se expone el tipo de investigación, métodos, técnicas y estrategias de intervención hasta obtener los resultados del trabajo de campo sobre los juegos matemáticos estructurados.

En el CAPÍTULO IV.- Contempla el Análisis e Interpretación de datos e información, dando a conocer los métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad de los instrumentos.

En el CAPÍTULO V.- Hace referencia a las conclusiones y recomendaciones a las que se llegó en la presente investigación.

Nuestro deseo, es que el presente proyecto de tesis de grado sea de conocimiento de la institución y de todas las personas interesadas en el desarrollo de la educación y el proceso aprendizaje-enseñanza.