



Ministerio de Educación Superior,
Ciencia y Tecnología



CEICYT
RD-2019

IV Congreso Estudiantil de Investigación Científica y Tecnológica

17, 18 y 19 de septiembre del 2019





Ministerio de Educación Superior,
Ciencia y Tecnología



Título

Estrategias lúdicas utilizadas por los Docentes de Matemática, fomentando un aprendizaje significativo en los estudiantes de Nivel Secundario del Centro Educativo Rosa Delia Patxot, Distrito 06-10, Jima, Año escolar 2018-2019.

Reiny Raúl López Villa 15-0987
Yordy Francisco Castillo 15-0989





Ministerio de Educación Superior,
Ciencia y Tecnología



Centro Educativo Rosa Delia Patxot.





Ministerio de Educación Superior,
Ciencia y Tecnología



Planteamiento del Problema





Ministerio de Educación Superior,
Ciencia y Tecnología



Objetivo general

Determinar las estrategias lúdica utilizadas por los docentes de Matemática, fomentando un aprendizaje significativo en los estudiantes de Nivel Secundario del Centro Educativo Rosa Delia Patxot, Distrito 06-10, Jima, Año escolar 2018-2019.



Objetivos específicos.

1. Conocer el nivel del dominio de las competencias docentes en la aplicación de las estrategias lúdicas para despertar en los estudiantes el interés por las Matemáticas.

Verificar cuáles estrategias lúdicas implementan los docentes de Matemáticas del Centro Educativo Rosa Delia Patxot.

Identificar los tipos de recursos didácticos utilizados por los docentes para desarrollar las estrategias lúdicas de dicho centro.

Determinar la importancia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de Matemáticas de los estudiantes del centro educativo objeto de estudio.

- ❖ Metodología de investigación
- ❖ Diseño de la Investigación
- ❖ Tipo de Investigación



Ministerio de Educación Superior,
Ciencia y Tecnología



❖ Estrategias lúdicas

❖ Juegos en Matemáticas



Crucigrama numérico

	+		-		= 7
-		+		+	
	+	3	:		= 2
x		+		:	
	+		-		= 2
= 9		= 9		= 1	

Conclusiones

La utilización de las estrategias lúdicas mejora el ambiente escolar en las clases de matemáticas motivando de manera significativa a los estudiantes en el aprendizaje de la misma.

Docentes y estudiantes están de acuerdo sobre la gran importancia que representan los juegos lúdicos para aprender de manera mas divertida los conceptos y procedimientos matemáticos, influyendo considerablemente en el rendimiento escolar de los discentes. Gracias a su utilización se logra alcanzar el desarrollo de las competencias propuestas por el Currículo Dominicano.

Recomendaciones

A los docentes:

- Continuar con la aplicación de estrategias lúdicas para el desarrollo de las competencias.
- Promover el juego como una estrategia lúdica.
- Utilizar constantemente los juegos educativos para motivar aprendizaje autónomo.



Ministerio de Educación Superior,
Ciencia y Tecnología



LA **EDUCACION** NO CAMBIA EL MUNDO,
CAMBIA A LAS PERSONAS QUE VAN A
CAMBIAR EL MUNDO.

PAULO FREIRE

Gracias

