



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ESTE
FACULTAD DE FILOSOFÍA
CARRERA DE MATEMÁTICA



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA
ECUACIÓN DE PRIMER GRADO CON UNA INCÓGNITA EN
EL TERCER CICLO DE UNA ESCUELA PÚBLICA DE LA
CIUDAD DE HERNANDARIAS EN EL AÑO 2023.**

Autora:

Nancy Noemí González de Sota

Orientadora:

Lic. Graciela Duarte Maidana
graciela.duarte@filosofiaune.edu.py

Trabajo Final de Grado presentado a la Facultad de Filosofía de la Universidad
Nacional del Este como requisito para la obtención del título de Licenciatura en
Matemática

Ciudad del Este- Paraguay

Año 2024

RESUMEN

La investigación se enfocó en analizar el uso del juego como estrategia didáctica para enseñar la ecuación de primer grado con una incógnita a estudiantes. Se identificaron las estrategias utilizadas por los docentes en el aula para impartir este contenido. Se optó por un enfoque cuantitativo, procesando los datos recopilados con estadísticas descriptivas, incluyendo tablas y gráficos. La metodología bibliográfica y documental se utilizó para seleccionar y compilar información a través de la lectura crítica de documentos. La muestra de estudio consistió en 186 alumnos del turno mañana, a quienes se les aplicó la técnica de pre-test y post-test. Los resultados concluyeron que los juegos no deben ser solo entretenimiento, sino que también pueden ser recursos didácticos beneficiosos que despierten el interés de los alumnos por aprender en esta área esencial para la vida diaria.

Palabras claves: Juego didáctico; estrategias; enseñanza.

ABSTRACT

The research focused on analyzing the use of the game as a teaching strategy to teach the first degree equation with an unknown to students. The strategies used by teachers in the classroom to teach this content were identified. A quantitative approach was chosen, processing the collected data with descriptive statistics, including tables and graphs. The bibliographic and documentary methodology was used to select and compile information through the critical reading of documents. The study sample consisted of 186 students from the morning shift, to whom the pre-test and post-test technique was applied. The results concluded that games should not only be entertainment, but can also be beneficial teaching resources that awaken students' interest in learning in this essential area for daily life.

Keywords: Educational game; strategies; teaching