

UNIVERSIDAD NACIONAL

**JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



**HUACHO**

**FACULTAD DE EDUCACION**

**TESIS**

**LAS ACTIVIDADES LUDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LAS  
MATEMATICAS EN LOS NIÑOS DEL 2DO GRADO DE PRIMARIA  
EN LA I.E N°20820 NUESTRA SEÑORA DE FATIMA HUACHO**

Presentada por:

**CALLUPE CASTILLO OSWALDO TEODORO**

Asesor(a):

**DRA. YANETH MARLUBE RIVERA MINAYA**

**MIEMBROS DE JURADO**

MG. RICARDO DE LA CRUZ DURAN

DRA. JULIA MARINA BRAVO MONTOYA

MG. ESPERANZA SANTOS PALOMINO

**HUACHO – PERÚ**

**2019**

**MIEMBROS DEL JURADO**

MG. RICARDO DE LA CRUZ DURAN

**PRESIDENTE**

DRA. JULIA MARINA BRAVO MONTOYA

**SECRETARIA**

MG. ESPERANZA SANTOS PALOMINO

**VOCAL**

DRA. YANETH MARLUBE RIVERA MINAYA

**ASESORA**

# INDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

INTRODUCCION

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

## **CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

1.1. Descripción de la realidad problemática.....	10
1.2. Formulación del Problema	
1.2.1 Problema General.....	12
1.2.2 Problemas Específicos.....	12
1.3. Objetivos De La Investigación	
1.3.1. Objetivo General.....	13
1.3.2. Objetivos Específicos.....	13
1.4. Justificación de la investigación.....	14

## **CAPITULO II: MARCO TEÓRICO**

2.1. Antecedentes de la investigación	
2.1.1. Investigaciones internacionales.....	17
2.1.2. Investigaciones nacionales.....	19
2.2. Bases Teóricas.....	22
2.3. Definiciones Conceptuales.....	25
2.4. Formulación De Hipótesis	

2.4.1. Hipótesis general.....	37
2.4.2. Hipótesis específicas.....	37

### **CAPITULO III: METODOLOGÍA**

3.1. Diseño Metodológico	
3.1.1 Tipo.....	39
3.1.2 Enfoque.....	39
3.2. Población y Muestra .....	40
3.3. Operacionalización de Variables e Indicadores.....	42
3.4. Técnicas de recolección de datos.....	43
3.5. Técnicas para el procesamiento de la información.....	43

### **CAPITULO IV: RESULTADOS**

4.1 Análisis descriptivo de variables.....	44
4.2. Contratación de Hipótesis.....	46

### **CAPITULO V:**

5.1 Discusión .....	52
5.2 Conclusión.....	54
5.3 Recomendación.....	55

### **FUENTES DE INFORMACION**

• Bibliográficas.....	56
• Electrónicas.....	59

### **ANEXOS**

ANEXO 1: Matriz de Consistencia.

ANEXO 2: Instrumento para la toma de datos

## **DEDICATORIA**

### **A Dios:**

Quien me dio la Fe, la fortaleza, la salud y la esperanza para terminar Este trabajo especial de grado Como fin de una de mis metas a nivel profesional.

### **A mi padres:**

Felix Callupe y Natalia Castillo quienes me enseñaron desde pequeño a luchar para alcanzar mis metas. Mi triunfo, es el de ustedes, Como recompensa a todo su esfuerzo.

### **A mi esposa:**

En el camino encuentras personas que iluminan tu vida, que con su apoyo alcanzas de mejor manera tus metas, a través de sus consejos, de su amor, y paciencia me ayudo a concluir esta Meta.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por darme la salud y la oportunidad de poder concluir esta valiosa investigación.

Dicen que la mejor herencia que nos pueden dejar los padres son los estudios, sin embargo no creo que sea el único legado del cual yo particularmente me siento muy agradecido, mis padres me han permitido trazar mi camino y caminar con mis propios pies. Ellos son mis pilares de la vida, les dedico Este trabajo de titulación. Gracias mamita Natalia y papito Felix.

A mi esposa por ser el apoyo incondicional en mi vida, que con su amor y respaldo, me ayuda alcanzar mis objetivos.

Mi agradecimiento a todos, mi familia, mis amigos que de una u otra manera me brindaron su colaboración y se involucraron en Este proyecto....

## INTRODUCCIÓN

Lo lúdico a una actividad operativa que limita, por lo menos conceptualmente, una visión de la lúdica como dimensión del desarrollo humano está por desarrollarse en la práctica deportiva, pensando en enfoques alternativos que se ajusten a la realidad que viven muchos niños en nuestro País. (Adolfo, 2012)

Para la investigación se consideraron cinco capítulos.

En el capítulo I: Se encuentra el planteamiento del problema Descripción de la realidad problemática formulación del problema, problema genera problemas específicos objetivos de la investigación.

En el capítulo II: que comprende los Aspectos Teóricos de la investigación, los Antecedentes Teóricos, las Bases Teóricas.

En Capítulo III: De la Metodología, tratamos sobre la propuesta de los objetivos, las hipótesis, tanto general, como específicas, las variables de estudio y su 7peracionalización, el tipo, el método y el diseño de investigación al que corresponde el estudio.

El capítulo IV como parte del nombre de Técnicas, Instrumentos y Resultados de la Investigación está destinado a explicar las técnicas que se han empleado en el estudio de investigación.

El capítulo V : Finalmente se consigna las conclusiones a las que se ha arribado como resultado de todo el proceso de investigación, así como las recomendaciones pertinentes para el tratamiento de la problemática explicada y detallada en el presente trabajo de investigación.

## **RESUMEN**

La presente tesis de grado: las actividades lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fatima Huacho, es una investigación con un enfoque descriptivo correlacional, crítico propositivo que busca permanentemente la relación entre variable dependiente e independiente. El marco teórico del trabajo investigativo es una compilación bibliográfica y consultas de documentos de internet, de varios autores enfocados a desarrollar conceptualmente a la variable independiente: las actividades lúdicas, así como también de la variable dependiente: Aprendizaje. Para la presente investigación se ha planteado la hipótesis: las actividades lúdicas inciden en el proceso del aprendizaje; para comprobar esta hipótesis se aplicó encuestas a docentes y estudiantes, y utilizando el método del Chi Cuadrado se comprobó la hipótesis planteada

### **PALABRAS CLAVES**

**Materiales didácticos**

**Las actividades lúdicas**

**Aprendizaje**

SUMMARY

The present thesis of degree: the playful activities in the learning of mathematics in the children of the 2nd grade of elementary school in EI No. 20820 Our Lady of Fatima Huacho, is a research with a descriptive, correlational, critical, proactive approach that permanently seeks relationship between dependent and independent variable. The theoretical framework of the research work is a bibliographic compilation and consultation of Internet documents, of several authors focused on developing the independent variable conceptually: play activities, as well as the dependent variable: Learning. For the present investigation, the hypothesis has been proposed: play activities affect the learning process; To verify this hypothesis, surveys were applied to teachers and students, and using the Chi-square method, the hypothesis was verified.

#### KEYWORDS

Didactic materials

The playful activities

Learning

# CAPITULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción del problema.

En la actualidad el área matemática es muy importante en nuestra vida pero muy temida por nuestros niños, la falta de estrategias adecuadas es la razón, si enseñáramos las matemáticas de manera lúdica sería más motivadora para nuestros niños. (Adolfo, 2012)

Según Veneranda (2012) Según Piaget “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 razonamientos, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego”.

“Lo lúdico a una actividad operativa que limita, por lo menos conceptualmente, una visión de la lúdica como dimensión del desarrollo humano está por desarrollarse en la práctica deportiva, pensando en enfoques alternativos que se ajusten a la realidad que viven muchos niños en nuestro País”. (Adolfo, 2012)

(Moren & Solovieva, 2014) “Los educadores han considerado siempre el juego como un elemento básico en la primera infancia. Sin embargo, la creciente demanda de resultados medibles para preescolares está llevando el juego a la periferia del currículo, dedicando más tiempo al contenido académico, los maestros admiten que los beneficios del juego no son tan fáciles de entender y evaluar como, por ejemplo, la capacidad de los niños de reconocer las letras y escribir sus nombres”

“El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones”. (Reyes,

2016)

“Por medio del juego, aprendemos las normas y pautas de comportamiento social, hacemos nuestros valores y actitudes, despertamos la curiosidad. De esta forma, todo lo que hemos aprendido y hemos vivido se hace, mediante el juego” (Icarito, 2010).

Los autores, (Ortegamo & Bracamonte, 2011) en la tesis titulada “Actividades lúdicas como estrategia didáctica para el mejoramiento de las competencias operacionales en la enseñanza aprendizaje de la matemática básica”

En sintonía con ello Jiménez, (2014) refirió: “La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva cultura y biología.”

A nivel de la Institución Educativa N°20820 nuestra Señora de Fátima la práctica pedagógica muestra una deficiencia en estrategias para trabajar el área matemática, nuestra investigación es necesaria para poder innovar y realizar una guía de estrategias basadas en actividades lúdicas y que los niños jugando aprendan y sientan el gusto por las matemáticas.

## **1.2. Formulación del problema.**

### **Problema General.**

¿Cómo se relaciona las actividades lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho?

### **Problemas Específicos.**

¿Cómo se relaciona las actividades lúdicas pre.instruccionales en el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho?

¿Cómo se relaciona las actividades lúdicas co-.instruccionales en el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho?

¿Cómo se relaciona las actividades lúdicas pos- instruccionales en el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho?

### 1.3. **Objetivos de la investigación.**

#### **Objetivo general**

Determinar la relación entre las actividades lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho.

#### **Objetivos Específicos.**

Determinar la relación entre las actividades lúdicas pre-.instruccionales en el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho

Determinar la relación entre las actividades lúdicas co-instruccionales en el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho

Determinar la relación entre las actividades lúdicas pos-.instruccionales en el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho

## **1.4 Justificación de la investigación.**

### **1.4.1 Justificación teórica.**

Debido a la situación problemática que vinculan al aprendizaje de los niños del 2do grado, es de suma trascendencia ampliar y profundizar las bases teóricas de estos dos temas, enfatizando la vigencia de las estrategias de enseñanza con las actividades lúdicas y su relación con el área matemática.

Es novedoso porque ayuda a implementar metodologías nuevas para ser aplicadas dentro y fuera del aula con los niños y niñas en este nivel, para potenciar la enseñanza aprendizaje, como también una educación de calidad impartida por el docente.

### **1.4.2 Justificación práctica.**

Las estrategias de enseñanza con actividades lúdicas cobran mayor vigencia, por cuanto son accesibles, de bajo costo y fácilmente operativos. Por ello, es necesario tomarlo como factor importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños del nivel primario.

### **1.4.3 Justificación metodológica.**

Como alternativa de nuestro trabajo docente las estrategias de enseñanza por medio del juego incentivan la intervención de los estudiantes con mayor nivel de motivación, en tanto tienen relación con su propia vivencia. El desarrollo de las competencias matemáticas en los niños es necesario especialmente en temprana edad donde fijan su personalidad. Se allí su integralidad en la formación y participación de los estudiantes.

### **1.4.4 Justificación social**

El resultado de este trabajo tendrá un alto impacto en los niños y niñas en cuanto a las actividades lúdicas de juego relacionadas a las matemáticas y al desarrollo de muchas habilidades, lo que implica el trabajo práctico por parte del docente, llevando de la mano una expresión más fluida, no estereotipada y con un enfoque distinto al tradicional, orientada a

llevar a las niñas y niños a situaciones enriquecedoras y significativas como resultado de una dirección acertada y exitosa.

La comunidad educativa debe estar preparada para participar y hacer participar a docentes, estudiantes y padres familia para lograr que las actividades de juego sean parte de las instituciones educativas de nivel primario.

## **1.5 Delimitaciones del estudio.**

### **1.5.1 Delimitación espacial.**

La investigación se desarrollara con los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho. Se consideraron como componentes de la muestra a los estudiantes matriculados en el año académico 2018, de ambos sexos.

### **1.5.2 Delimitación temporal.**

La investigación se realizó durante segundo semestre del año académico 2018, donde se incluye el trabajo de gabinete, trabajo de campo. La redacción de informe final para la sustentación respectiva se realizara en el año 2019.

### **1.5.3 Delimitación teórica**

La investigación estuvo enfocada a conocer la relación entre las estrategias de enseñanzas con actividades de juego y su relación con el área matemática en niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho.

## **1.6 Viabilidad del estudio.**

### **1.6.1 Evaluación Técnica.**

En esta investigación de tesis se consideraron los elementos necesarios para su desarrollo, de acuerdo a lo establecido por la facultad de Educación de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión de Huacho.

### **1.6.2 Evaluación Ambiental.**

Debido a su naturaleza de investigación descriptiva correlacional netamente académica, no ha generado impacto ambiental negativo en ninguno de los componentes del ecosistema.

### **1.6.3 Evaluación Financiera**

El presupuesto de la investigación y su financiamiento estuvo debidamente garantizado por la investigadora.

### **1.6.4 Evaluación Social**

Se constituyó un equipo de trabajo debidamente implementado, tanto a nivel teórico como metodológico, para su participación pertinente.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes de la investigación.

Ahora bien, para Arias (2006): “Los antecedentes se refieren a los estudios previos: trabajos y tesis de grado, trabajos de ascensos, artículos e informes científicos, relacionados con el problema planteado, es decir, investigaciones realizadas anteriormente y que guardan alguna vinculación con nuestro proyecto, por lo que no debe confundirse con la historia del objeto de estudio en cuestión”.

##### ✓ **En el ámbito nacional**

**Nuñez (2014)**, presentó en su investigación “Estrategias didácticas del docente y sus efectos en el aprendizaje de los estudiantes de la especialidad de ciencias sociales y turismo de la facultad de Educación” teniendo como objetivo general la aplicación de estrategias didácticas y su relación con el aprendizaje de los alumnos de la especialidad de Ciencias Sociales y Turismo de la Facultad de Educación de la Universidad José Faustino Sánchez Carrión adopto la modalidad de investigación descriptivo correlacional y en las conclusiones establece que la didáctica centrada en el estudiante exige la utilización de estrategias y métodos adecuados en los que el aprendizaje se conciba cada vez más como resultado del vínculo entre lo afectivo, lo cognitivo, las interacciones sociales y la comunicación.

**Zavala A., (2014)**, presentó la tesis titulada “Estrategias motivadoras y su relación con el desarrollo de la motricidad en estudiantes universitarios de Educación Física y deportes de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión”, teniendo como objetivo determinar y analizar el grado de relación de la aplicación de estrategias motivadoras con el desarrollo de la motricidad de estudiantes de Educación Física y deportes de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, adoptó la modalidad de investigación descriptivo correlacional y en las

conclusiones se puede afirmar que la aplicación de las estrategias motivadoras se relaciona significativamente con el desarrollo psicomotriz en estudiantes de Educación Física y deportes.

**Díaz (2013)**, presentó en su tesis titulada “Actitudes hacia las matemáticas y hábitos de estudio en el rendimiento académico de los estudiantes en administración de la Universidad San Pedro” teniendo como objetivo determinar la relación existente entre la actitud hacia la matemática y los hábitos de estudio en el rendimiento académico de los estudiantes de Administración de la Universidad San Pedro, adoptó la modalidad de investigación descriptivo e inferencial y en las conclusiones establece que los resultados demuestran que existen una correlación entre las actitudes frente a la matemática, los hábitos de estudio y el rendimiento académico logrado por los estudiantes evaluados, esto significa que existe una relación positiva entre todas las variables estudiadas.

**Ferrer, (2013)**, presentó en su investigación “Estilos de aprendizaje y su relación con el rendimiento académico del curso de matemática de la Facultad de Ingeniería Industrial sistemas e informática de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión” teniendo como objetivo determinar si los estilos de aprendizaje se relacionan con el rendimiento académico del curso de Matemática adoptó la modalidad de investigación descriptivo correlacional y en las conclusiones establece que los estilos de aprendizaje tienen una relación directa con el rendimiento académico del curso de Matemática, además que los docentes deben realizar sus evaluaciones de acuerdo a los grupos de alumnos que tienen un determinado estilo de aprendizaje para lograr un mayor rendimiento académico.

**Bautista, C. (2012)**, presentó el trabajo titulado “Los estilos de aprendizaje y su influencia en el rendimiento académico del curso de Matemática en estudiantes del I ciclo de la Escuela profesional de Ingeniería en Industrias alimentarias de la Facultad de Ciencias Agrarias e Industrias

Alimentarias de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión” teniendo como objetivo que exista una relación significativa entre los estilos de aprendizaje y el nivel de rendimiento académico adoptó la modalidad de investigación sustantiva de nivel descriptivo correlacional con aplicación de un pre-test y un post-test orientados a diagnosticar un antes y un después se tomó como muestra a los estudiantes del curso de Matemática, la cual corresponde a 52 alumnos, llegando a la conclusión que los estilos de aprendizaje propuestos en el estudio: reflexivo, el teórico, el activo y el pragmático influyen en el rendimiento académico significativamente.

✓ **En el ámbito internacional**

**Ortegano (2011)** en su tesis “Actividades lúdicas como estrategia didáctica para el mejoramiento de las competencias operacionales en la enseñanza- aprendizaje de las matemáticas básicas del primer año del Liceo Boliviano-Venezuela”, teniendo como objetivo general evaluar las actividades lúdicas como estrategia didáctica para el mejoramiento de las competencias operacionales en matemáticas con una metodología desarrollada en una investigación participativa, documental y experimental concluye que las competencias básicas en matemáticas sustenta su desarrollo en los estándares básicos asociados con el pensamiento matemático, con los sistemas conceptuales y simbólicos asociados a este, colocando especial énfasis en las actividades matemática, al desarrollar las estrategias lúdicas se pudo observar que más de la mitad de los alumnos sometidos al estudio consiguieron alcanzar un mejor rendimiento en la evaluación realizada.

**Estrella (2011)** en su tesis titulada “La lúdica y su incidencia en el aprendizaje de la matemática de los niños y niñas de la escuela maría angélica hidrovo de la comunidad hierba buena parroquia isinliví, cantón sigchos, provincia de cotopaxi” de la facultad ciencias humanas y de la educación carrera de: educación parvularia modalidad: semipresencial, de la

Universidad técnica de Ambato del Ecuador, en su planteamiento de problema ¿De qué manera incide la lúdica en el aprendizaje de la matemática en los niños y niñas de la Escuela “María Angélica Hidrovo” de la Comunidad Hierba Buena, Parroquia Isinliví, Cantón Sigchos, Provincia de Cotopaxi durante el año lectivo 2010 - 2011?, tomando como objetivo general Determinar la incidencia de la lúdica en el aprendizaje de la matemática de los niños y niñas de la Escuela “María Angélica Hidrovo” El presente trabajo se basó al enfoque cualitativo porque el problema requiere de una investigación interna, sus objetivos plantean acciones inmediatas, la población es pequeña, requiere de un trabajo de campo, con todos los involucrados, sus resultados no son generalizables es una investigación de tipo exploratorio porque el objetivo examina un tema poco estudiado

### **Conclusiones:**

- En el presente trabajo de investigación se ha llegado a las siguientes conclusiones: Los maestros y maestras de la escuela no utilizan constantemente estrategias lúdicas para el aprendizaje de la matemática.
- Es escasa la utilización de la lúdica lo que dificulta el aprendizaje de la matemática
- Los estudiantes presentan mucha dificultad en el aprendizaje de la matemática y en su desenvolvimiento en actividades lúdicas matemáticas, lo que le ha impedido desarrollar su capacidad matemática.
- La elaboración de una guía didáctica es imprescindible, puesto que existió desconocimiento de actividades lúdicas para el aprendizaje de la matemática por parte de los maestros y maestras.

**Oyasa (2011)**, en su tesis titulada “Las actividades lúdicas y su incidencia en el rendimiento académico en la asignatura de matemáticas de los estudiantes de primer año de bachillerato del

colegio nacional experimental Federico González Suárez del cantón Alausí”, del centro de estudios de posgrado maestría en docencia matemática de la Universidad técnica de Ambato del Ecuador, tomando como problema ¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas con el bajo rendimiento académico en la asignatura de matemática de los estudiantes del Primer Año Bachillerato del Colegio Federico González Suárez? Teniendo como objetivo general, Determinar la incidencia de la aplicación de las actividades lúdicas como herramienta pedagógica para mejorar el bajo rendimiento académico en la asignatura de matemáticas. Se aplicará los métodos: deductivo, inductivo, analógico o comparativo, activo, heurístico, de trabajo individual, analítico, sintético, y en especial el método de proyectos de tipo problemático y el método de aprendizaje

### **Conclusiones**

- Las conclusiones a las que hemos llegado luego de la investigación son:
- Toda técnica utilizada por los docentes en matemáticas necesita la inserción de actividades lúdicas como una herramienta pedagógica que el profesor puede modificar, adaptar o combinar de acuerdo a su criterio.
- Los juegos matemáticos son necesarios para desarrollar el razonamiento lógico y las emociones que producen al estudiante en una clase y así evitar el bajo rendimiento y la deserción escolar.
- Con seguridad el mejor camino para despertar el interés de un estudiante por las matemáticas es desarrollar clases amenas y divertidas con la ayuda de actividades lúdicas.
- Planificar utilizando actividades lúdicas será una herramienta de gran ayuda para el docente de matemáticas ya que actualmente son pocos maestros los que así lo hacen.

**Corredor (2009)** presentó en su investigación titulada la “Enseñanza de la Matemática en

el contexto de una Didáctica centrada en Procesos para los alumnos de la I Etapa de Educación Básica Venezolana”, el objetivo fue analizar la importancia que tiene la didáctica centrada en procesos para la enseñanza de la matemática dentro del contexto de la primera etapa de la Educación Básica Venezolana, la metodología se enmarcó en un tipo de investigación documental con un diseño bibliográfico y descriptivo, se concluye que el manejo por parte de los docentes de la primera etapa centrada en procesos favorecerá aprendizajes significativos, debido a que el estudiante va a construir su aprendizaje , formándolo autónomo al aprender.

## **1.2 Bases teóricas**

Para Arias (2006), “las bases teóricas implican un desarrollo amplio de los conceptos y proposiciones que conforman el punto de vista o enfoque adoptado, para sustentar o explicar el problema planteado”.

Además, según la UNESCO 1980, “El papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas. Algunos adultos, en efecto, lo detestan, incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si estas fueran una pérdida de tiempo y energía, cuando existen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse. Tal es la actitud de algunos educadores impacientes por ver al niño alcanzar lo más rápidamente posible la edad de la razón y de algunos padres para quienes el niño es una inversión que debe ser rentable para ellos desde el momento en que sabe andar, hablar y distinguir la mano izquierda de la derecha”

### **Fundamentación filosófica**

“Es una alternativa para la investigación social debido a que privilegia la interpretación, comprensión y explicación de los fenómenos sociales; Crítico porque cuestiona los esquemas molde de hacer investigación comprometidas con lógicas instrumental del poder. Propositivo debido a que platea alternativas de solución construidas en un clima de sinergia y proactividad.

Cuestionamiento al Paradigma Neopositivista” (Herrera; Medina; Naranjo, 2008)

### **Fundamentación pedagógica:**

Martínez-Camacho, Margarita (2015), “Los fundamentos pedagógicos que sustenta la práctica docente de los profesores que ingresan y egresan de la maestría en intervención socioeducativa, generación 2009-2012”

### **Fundamentación psicológica**

De acuerdo a la doctrina de Vygotsky (1978), 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”.

Con respecto a Adolfo (2012). “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”.

### **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. (Díaz, 2002)

### **Variable actividades lúdicas.**

Según Moreno (2002) “el juego es una constante vital en la evolución, en la maduración y

en el aprendizaje del ser humano; acompaña al crecimiento biológico, psico-emocional, y espiritual del hombre, cumple con la misión de nutrir, formar y alimentar el crecimiento integral de la persona”.

El juego según Bañeres et al. (2008) “no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y formar conceptos sobre el mundo”.

Según Yturralde (2014): “Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en las escuelas en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer el juego como detonador del aprendizaje. ”

### **Lúdica.**

Díaz (2002), refiere: “El docente debe conocer las características de sus estudiantes, y estar consciente de las necesidades e interés de ellos, de manera que al inducir las actividades lúdicas dentro de la planificación, desarrollo y evaluación de trabajo educativo con el real y claro objetivo de estimular su desarrollo integral.”

Así lo menciona Moreno (2002) “Si se tiene en cuenta que la esencia de la lúdica está en el establecimiento de afectividad y emocionalidad entre los participantes, su aplicación en el aula de clase implica un cambio del rol del docente el cual deja de ser un instructor y pasa a ser un orientador y acompañante del aprendiz en su proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta su interés, necesidades, fortalezas y debilidades.”

De esta forma Espinosa, (2013) define: “La clase lúdica es un espacio de aprendizaje. Las actividades lúdicas son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el estudiante necesita para apropiarse del conocimiento”

Como lo menciona Espinosa, 2013 “La convivencia, la comunicación, el trabajo

cooperativo, la socialización, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la creatividad son los factores primordiales en una clase lúdica.”

“Las actividades lúdicas, es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica”, (Cuello, 1975)

“La actividad lúdicas es una amena recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz. Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humana. (Amores, 1987).

La Dinamización a través de los juegos puede orientarse a procesos de aprendizaje, para el desarrollo de habilidades sociales: comunicación, trabajo en equipo, en el contexto de talleres para resolución de conflictos, mejora del clima laboral, en la estructuración y el desarrollo de convenciones empresariales, convenciones globales o de ventas.”, (Amores, 1987).

“La lúdica 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 donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento”, (Basantes, 1998).

“Una actitud lúdica para enfrentar la vida contribuye a generar un carácter formativo más creativo. Los niños logran divertirse mientras aprenden, significando de mucha mejor manera las cosas que los juegos educativos les enseñan. Así también se exagera el valor de lo aprendido”, (Estrella, 2011)

### **Importancia.**

Nos muestra la lúdica no como algo que tienes que ser, si no como algo que surge por si

sola que es necesaria para el crecimiento como persona de cualquier ser humano y que nos lleva a la búsqueda del sentido de la vida, la fantasía la creatividad y la libertad son esenciales para el desarrollo de la lúdica, y para poder trabajar lúdicamente con los niños tenemos que de cierta manera fantasía y vivir a su ritmo en su espacio y en su mundo para poder ser creadores y compartir con ellos. (Leguizamón, 2012)

### **Características de las actividades lúdicas.**

“Despierta el interés hacia las asignaturas. Provocan la necesidad de adoptar decisiones. Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste. Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades. Constituyen actividades pedagógicas dinámicas”. (Leguizamón, 2012)

“Con limitación en el tiempo conjugación de variantes. Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida. Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes”. (Almeyba, 1998)

“Desarrollan un sentido para los procesos sociales y dinámicos de la vida de los A/A. Evolucionan las potencialidades creativas de los A/A. El aprendizaje creativo de un juego o una actividad lúdica se transforma en una experiencia feliz. La relación entre juego y aprendizaje es algo natural. El enfoque comunicativo se muestra por los juegos y actividades lúdicas que tienen un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico en situaciones cotidianas”. (Camacho, 1987)

### **Ventajas de las actividades lúdicas**

Según Gavilanes (2001) “Así en lo que se refiere a la estimulación de la actividad mental, la realización de juegos con niños y niñas de esta etapa:

Permite y potencia la relación y simultaneidad de la actividad mental y física. Implica conductas de representación simbólica, ejerciendo de puente entre la realidad.

Un juego será tanto más útil sí, requiere la participación activa de los jugadores. Combina la puesta en juego de diversas habilidades, destrezas y conocimientos. Tiene una finalidad que los niños entienden y pueden tratar de conseguir. Estimula el razonamiento de los niños. Se juega mejor si se “piensa” como hacerlo. Contribuye a establecer relaciones entre los elementos. (Gavilanes, 2001)

Fomenta la comunicación entre iguales. (Gavilanes, 2001)

Es susceptible de progresar en él, de jugar cada vez mejor. Puede ser jugado de manera autónoma. Su práctica satisface a los jugadores. Los niños se divierten jugando. Fomenta la interacción entre los jugadores, que expresan y confrontan sus puntos de vista y opiniones.

Comporta una estructura, un conjunto de reglas internas, con una lógica que conviene descubrir. Permite la utilización de los conocimientos y habilidades y la aplicación de los mismos a diversos contextos y situaciones.” (Gavilanes, 2001)

### **Objetivos de las actividades lúdicas.**

Según Gavilanes, (2001):

- Permitir el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas, mientras viven situaciones de placer y diversión.
- Constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás.
- Propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable.
- Evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas, diversificando los juegos y dando más importancia al proceso que al resultado final.
- Proporcionar experiencias que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer. Estimulación y aliento para hacer y para aprender más. Oportunidades lúdicas

planificadas y espontáneas.

## **Beneficios**

Según (Sosa, 2010) menciona “los beneficios del juego en los niños:

- Desarrolla habilidades en los niños y jóvenes.
- Logran asimilar de una manera más fácil los procedimientos de actividades propuestas por el Docente.
- Desarrolla capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.
- Poseen un gran potencial emotivo y motivacional.
- Influyen directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo-conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.
- Fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.
- Permiten un aprendizaje interactivo a través de los programas de multimedia”.

## **El juego**

“Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza” (Calvino, 2010).

“Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien". (Sosa, 2010)

Así mismo “es la actividad que más interesa y divierte, además constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad

adulta. A través de ella libera tensiones, desarrolla habilidades y se muestra creativo y espontáneo, el juego se practica libremente y por puro placer, debido a todas estas circunstancias explican que el juego constituye una estrategia muy útil didácticamente” (Bañeres et al. 2008).

“Podemos afirmar que un niño de dos años tiene que aprender aún mucho en cuanto a cómo jugar con otros. Su capacidad social se basa en su experiencia con adultos cooperativos y ha de aprender cómo mantener un encuentro, mutuamente placentero, con un compañero de juego que es tan inconstante como él” (Garvey, 1985).

### **Importancia del juego**

“El juego deja de ser adaptativo y se convierte en un proceso simbólico de comunicación social; a través de él, el niño logra el autodomínio y la precisión de movimientos que requiere para sentirse integrado en su medio a la vez que autónomo y libre en sus desplazamientos. El juego psicomotor modela y regula la capacidad perceptiva del niño al verse capaz y libre de actuar en un medio, que reconoce como propio, porque lo explora a través de su movimiento” (García, 2009).

### **Dimensiones de la variable actividades lúdicas.**

#### **Estrategias de enseñanza pre instruccionales.**

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 Preinstruccionales: 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”.

Según Garvey, (1985). “las estrategias pre-instruccionales por lo general preparan y alertan al estudiante en relación a qué y cómo va a aprender (activación de conocimientos y experiencias previas pertinentes) y le permiten ubicarse en el contexto del aprendizaje pertinente”.

“Las estrategias pre-instruccionales por lo general preparan y alertan al estudiante en relación a qué y cómo va a aprender (activación de conocimientos y experiencias previas pertinentes) y le permiten ubicarse en el contexto del aprendizaje pertinente. Algunas de las estrategias pre-instruccionales típicas son: los objetivos y el organizador previo”. (Garvey, 1985).

### **Estrategias de enseñanza co instruccionales**

Según Díaz (2002)“Las estrategias co-instruccionales apoyan los contenidos curriculares durante el proceso mismo de enseñanza o de la lectura del texto de enseñanza”.

“Estas estrategias permiten relacionar las acciones realizadas por los estudiantes con las capacidades que se desean lograr delimitando y acercándolo hacia el aprendizaje esperado planteado por el docente, quien ejerce un rol de mediador entre el estudiante y el nuevo aprendizaje, las estrategias co-instruccionales apoyan los contenidos curriculares durante el proceso mismo de enseñanza o de la lectura del texto de enseñanza.” (Díaz, 2002)

### **Estrategias de enseñanza posinstruccionales**

Según Díaz (2002) “A su vez, las estrategias pos-instruccionales se presentan después del contenido que se ha de aprender y permiten al alumno formar una visión sintética, integradora e incluso crítica del material. En otros casos le permiten valorar su propio aprendizaje”

## **Variable dependiente matemática**

### **Pensamiento Lógico Matemático**

Vega (2012) nos expresa que “El pensamiento lógico matemático el conjunto de habilidades que permiten resolver operaciones básicas, analizar información, hacer uso del pensamiento reflexivo y del conocimiento del mundo que nos rodea, para aplicarlo a la vida cotidiana.”

García (2009), está de acuerdo con los principios que manifiesta: “El conocimiento lógico-matemático surge entonces en el niño, a partir de un pensamiento reflexivo, ya que el niño lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más 30 complejo, teniendo como particularidad que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida ya que la experiencia no proviene de los objetos sino de su acción sobre los mismos”.

### **Aprendizaje de las Matemáticas**

Según el autor Rodríguez, (2015) afirma: El aprendizaje es la base donde se sustenta el desarrollo de una persona, exigiendo que nuestro sistema nervioso sea modificado por los estímulos ambientales que recibe. La palabra aprendizaje no siempre ha contado con una definición clara. Se ha pasado de una concepción conductista del aprendizaje a una visión del aprendizaje donde cada vez se incorporan más componentes cognitivos. Y aunque existen tantos conceptos de aprendizaje como teorías elaboradas para explicarlo, se podría afirmar que el aprendizaje sería las secuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, el almacenaje y/o la utilización de información o conocimiento, de tal manera que el dominar las estrategias de aprendizaje permite al alumnado planificar u organizar sus propias actividades de aprendizaje.

### **Características**

Vega, (2012) El razonamiento lógico: El razonamiento es la forma del pensamiento mediante la cual, partiendo de uno o varios juicios verdaderos, denominados premisas,

llegamos a una conclusión conforme a ciertas reglas de inferencia. Para Bertrand Russell la lógica y la matemática están tan ligadas que afirma: "la lógica es la juventud de la matemática y la matemática la madurez de la lógica".

“En los niños el pensamiento se enmarca en el aspecto sensorio motriz y se desarrolla, a través de los sentidos; las distintas experiencias que el estudiante ha realizado, consciente de su percepción sensorial, consigo mismo en relación con los demás y los objetos del mundo, transfieren a su mente unos hechos sobre los que se elabora una serie 48 de ideas que le ayudan a relacionarse con el exterior. (Luzuriaga, 2010)

### **Objetivos.**

Entre los objetivos que se desea potenciar son las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores. El aprendizaje de las matemáticas comprende asimilar, conocer, experimentar y vivencia el significado de los siguientes conceptos; entre los principales objetivos de enseñanza destacan (Luzuriaga, 2010)

### **Lógico matemática.**

Entre los objetivos que se desea potenciar son las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores. El aprendizaje de las matemáticas comprende asimilar, conocer, experimentar y vivencia el significado de los siguientes conceptos; entre los principales objetivos de enseñanza destacan (Luzuriaga, 2010)

“La lógica matemática analiza los conceptos y reglas de deducción utilizadas en matemáticas convirtiéndola en una especie de metamatemática. Una teoría matemática considera objetos definidos, para obtener leyes que relacionados entre sí forman los axiomas;

de estos deducimos los teoremas y a veces nuevos objetos. El objetivo de la lógica matemática es de expresar matemáticamente a la naturaleza y con ella el pensamiento”. (Ibarra, 1998)

### **Habilidades y etapas del pensamiento**

Mateos (2011) Afirma que: Las Habilidades de Pensamiento son un tipo especial de procesos mentales que permiten el manejo y la transformación de la información. Toda habilidad de pensamiento se define como un producto expresado mediante un conjunto de conductas que revelan que la gente piensa. La habilidad de pensamiento entendida como producto es inobservable.

Las Habilidades de Pensamiento son procesos, desde un punto de vista teórico práctico y pueden clasificarse en tres niveles de acuerdo al nivel de comprensión que producen en la persona: Básico, Analítico y Crítico. Los procesos de pensamiento (sean básicos, analíticos o críticos) en general dan lugar a conductas, las cuales pueden ser observadas, guiadas e incluso podrían servir para la instrucción de otras. Estas conductas pueden clasificarse también en básicas, analíticas y críticas. (Mateos, 2011)

El proceso evolutivo de una habilidad de pensamiento tiene tres etapas: El origen el cual se logra al propiciar el surgimiento de X habilidad a través de una estimulación adecuada. El desarrollo el cual se logra vigilando la práctica constante de dicha habilidad. La madurez la cual se logra promoviendo el pulimento y la destreza en la habilidad, principalmente a través de la transferencia. (Mateos, 2011)

### **Dimensiones de la variable pensamiento lógico.**

#### **Cuerpos geométricos**

“El material manipulativo de cuerpos geométricos consiste en un conjunto de modelos de figuras de plástico, madera o papel, creados únicamente para el aprendizaje de propiedades, formas, partes, características, peculiaridades, entre otros. de los cuerpos geométricos que representan” (Rodríguez, 2015)



**Figura 1**

Utilizar este material es ideal en el logro de competencias de la geometría, el trabajo es lúdico lo cual permite la manipulación, discriminan formas, colores, cuerpos geométricos, estructuras, exploran y conocen volumen. (Rodríguez, 2015)

### **Bloques multibase**

Los bloques multibásicos es un material donde el niño puede manipular y explorar para que puedan comprender el mundo de los números de una manera concreta, así “ El material consta de una serie de piezas generalmente de madera o plástico, que representan unidades de primer, segundo, tercer y cuarto orden ( unidades, decenas, centenas y unidad de millar)” (Mateos, 2011).



**Figura 2**

Es un material importante para el inicio del álgebra, y al sistema decimal de manera lúdica, permite al niño a desarrollar su pensamiento lógico matemático. (Mateos, 2011).

### **El Abaco**

El Abaco es un material portatil de uso facil, creados desde la época romanos crearon, para facilitar el sistema de cálculo de valor posicional, pueden ser horizontales o verticales, Los abacos constan de una estructura compuesta por un número variable de varillas, sobre las que se deslizan un número determinado de bolas. (Mateos, 2011).



**Figura 3**

El ábaco es un material manipulativo que permite al niño desarrollar su pensamiento lógico matemático mediante este material concreto, las bolas no dependen de su forma sino de su posición. (Mateos, 2011).

### **2.3 Definición de términos básicos**

#### **Inteligencia**

“La inteligencia es el término global mediante el cual se describe una propiedad de la mente en la que se relacionan habilidades tales como las capacidades del pensamiento abstracto, el entendimiento, la comunicación, el raciocinio, el aprendizaje, la planificación y la solución de problemas. (Adolfo,2012)

El diccionario de la Real Academia Española de la lengua define la inteligencia (del latín *intelligentia*), entre otras acepciones como la "capacidad para entender o comprender" y como la "capacidad para resolver problemas" La inteligencia parece estar ligada a otras funciones mentales como la percepción, o capacidad de recibir información, y la memoria, o capacidad

de almacenarla.” (Real Academia Española, 2016).

### **Actividades lúdicas**

Según Yturralde, en 2014:

“Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en las escuelas en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer el juego como detonador del aprendizaje. ”

### **EL JUEGO**

Según Moreno (2002) “el juego es una constante vital en la evolución, en la maduración y en el aprendizaje del ser humano; acompaña al crecimiento biológico, psico-emocional, y espiritual del hombre, cumple con la misión de nutrir, formar y alimentar el crecimiento integral de la persona”.

### **Lógico matemática**

Entre los objetivos que se desea potenciar son las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores. El aprendizaje de las matemáticas comprende asimilar, conocer, experimentar y vivencia el significado de los siguientes conceptos; entre los principales objetivos de enseñanza destacan:(Gavilanes, 2001).

### **Cuerpos geométricos**

“El material manipulativo de cuerpos geométricos consiste en un conjunto de modelos de figuras de plástico, madera o papel, creados únicamente para el aprendizaje de propiedades, formas, partes, características, peculiaridades, entre otros. de los cuerpos geométricos que representan” (Mateos, 2011)

## **2.4 Hipótesis y variables.**

### **2.4.1 Formulación de hipótesis.**

#### **Hipótesis General**

Las actividades lúdicas se relacionan significativamente con el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho.

#### **Hipótesis Específicas**

Las actividades lúdicas pre.instruccionales se relacionan significativamente con el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho.

Las actividades lúdicas co-.instruccionales se relacionan significativamente con el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho.

Las actividades lúdicas pos -.instruccionales se relacionan significativamente con el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho.

## Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Técnicas	Instrumentos
ACTIVIDADES LUDICAS	Pre-instruccionales	-Recopila los saberes previos.  -Permite la activación del conocimiento.	Observación	Ficha de observación
	Co-instruccionales	-Relaciona las acciones con el aprendizaje  -Apoya los nuevos aprendizajes.		Ficha de observación
	Pos-instruccionales	-Consolida el nuevo aprendizaje.  -Forma una visión sintética e integradora del aprendizaje.		Ficha de observación
MATEMATICO	CUERPOS GEOMETRICOS  BLOQUES MULBASE  ABACO	- Los agrupa de acuerdo al volumen y estructura  - Utiliza los bloques de acuerdo a las indicaciones.  - Propone una secuencia de bloques de acuerdo al características.  - Ordena en forma ascendente los números.  - Ordena en forma descendente los números.	Observación	Lista de cotejo  Lista de cotejo  Lista de cotejo

## CAPITULO III

### 3.1- Metodología de la investigación

#### Tipo, nivel y diseño de la investigación

El tipo de investigación es descriptiva, correlacional,

#### Población

La población está constituida por los niños del 2do grado de primaria de la institución educativa N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho.

#### Muestra

La muestra está constituida por 30 niños del aula del 2do grado de primaria.

### 3.1. Técnicas para el procesamiento de la información

El procesamiento de la información consiste en desarrollar una estadística descriptiva e inferencial con el fin de establecer cómo los datos cumplen o no, con los objetivos de la investigación.

#### a. Descriptiva

Permitirá recopilar, clasificar, analizar e interpretar los datos de los ítems referidos en los cuestionarios aplicados a los estudiantes que constituyeron la muestra de población. Se empleará las medidas de tendencia central y de dispersión.

Luego de la recolección de datos, se procedió al procesamiento de la información, con la elaboración de cuadros y gráficos estadísticos, se utilizó para ello el SPSS (programa informático Statistical Package for Social Sciences versión 22.0 en español), para hallar resultados de la aplicación de los cuestionarios

- Análisis descriptivo por variables y dimensiones con tablas de frecuencias y gráficos.

-

#### b. Inferencial

Proporcionará la teoría necesaria para inferir o estimar la generalización o toma de decisiones sobre la base de la información parcial mediante técnicas descriptivas. Se someterá a prueba:

- La Hipótesis Central y específicas
- Análisis de los cuadros de doble entrada

Se hallará el **Coefficiente de correlación de Spearman**,  $\rho$  (ro) que es una medida para calcular de la correlación (la asociación o interdependencia) entre dos variables aleatorias continuas.

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

## **CONFIABILIDAD**

### **FORMULACIÓN**

El alfa de Cronbach no deja de ser una media ponderada de las correlaciones entre las variables (o ítems) que forman parte de la escala. Puede calcularse de dos formas: a partir de las varianzas o de las correlaciones de los ítems. Hay que advertir que ambas fórmulas son versiones de la misma y que pueden deducirse la una de la otra.

#### **A partir de las varianzas**

A partir de las varianzas, el alfa de Cronbach se calcula así:

$$\alpha = \left[ \frac{K}{K - 1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum_{i=1}^K S_i^2}{S_t^2} \right],$$

donde

- $S_i^2$  es la varianza del ítem  $i$ ,
- $S_t^2$  es la varianza de la suma de todos los ítems y
- $K$  es el número de preguntas o ítems.

#### **A partir de las correlaciones entre los ítems**

A partir de las correlaciones entre los ítems, el alfa de Cronbach se calcula así:

$$\alpha = \frac{np}{1 + p(n - 1)},$$

donde

- $n$  es el número de ítems y
- $p$  es el promedio de las correlaciones lineales entre cada uno de los ítems.

### **Midiendo los ítems de la variable juegos didacticos**

#### **Estadísticos de fiabilidad**

<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N de elementos</b>
0,934	12

### **Midiendo los ítems de la variable psicomotricidad**

#### **Estadísticos de fiabilidad**

<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N de elementos</b>
0,897	12

## Operacionalización de variables

**Tabla1: Variable x**

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Pre instruccionales		5	Bajo	0-1
			Medio	2-3
			Alto	4-5
Co instruccionales		4	Bajo	0-0
			Medio	1-2
			Alto	3-4
Post instruccionales		4	Bajo	0-0
			Medio	1-2
			Alto	3-4
Actividades lúdicas		13	Bajo	0 -3
			Medio	4 -7
			Alto	8 -13

**Tabla2: Variable y**

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Conceptual		5	Bajo	0-1
			Medio	2-3
			Alto	4-5
Procedimental		4	Bajo	0-0
			Medio	1-2
			Alto	3-4
Actitudinal		4	Bajo	0-0
			Medio	1-2
			Alto	3-4
Aprendizaje		13	Bajo	0 -4
			Medio	5 -8
			Alto	9 -13

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS**

#### 4.1. ANALISIS DESCRIPTIVO POR VARIABLES

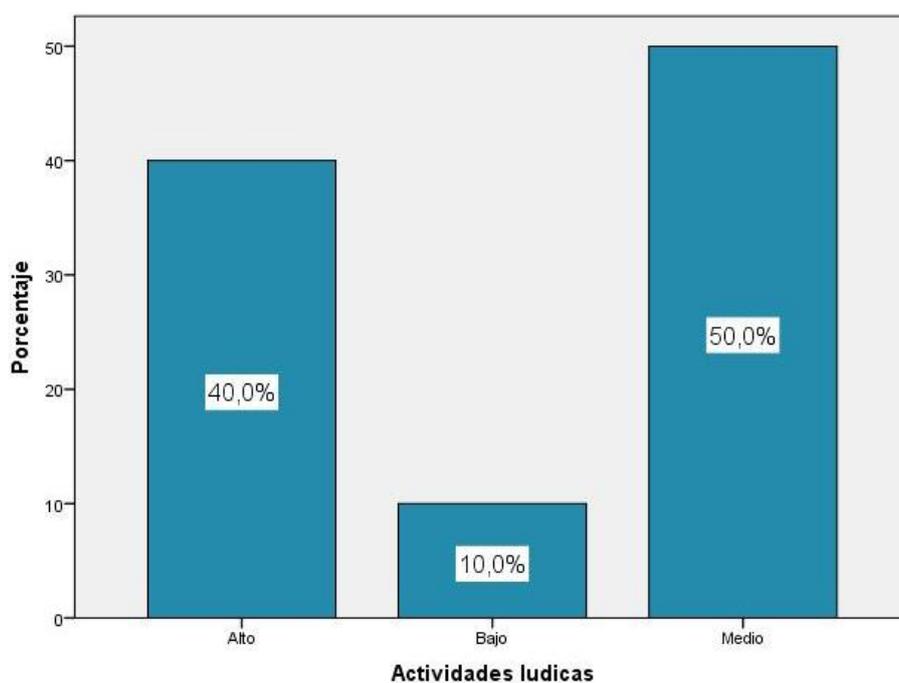
TABLA 3

Actividades lúdicas					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	12	40,0	40,0	40,0
	Bajo	3	10,0	10,0	50,0
	Medio	15	50,0	50,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 1



De la fig. 1, un 50,0% de niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho presentan un nivel medio en el uso de las actividades lúdicas, un 40,0% muestran un nivel alto y un 10,0% alcanzaron un nivel bajo.

**TABLA 4**

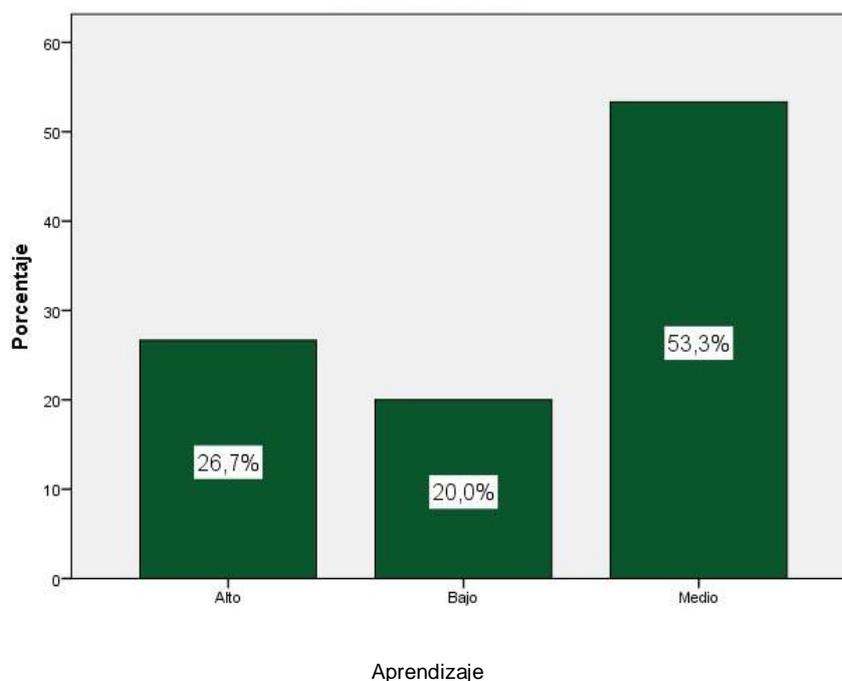
**Area Matemática**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	8	26,7	26,7	26,7
	Bajo	6	20,0	20,0	46,7
	Medio	16	53,3	53,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

**Figura 2**



De la fig. 2, un 53,3% de niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho presentan un nivel medio en el área de matemática, un 26,7% muestran un nivel alto y un 20,0% alcanzaron un nivel bajo.

## 4.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

### Hipótesis General

Hipótesis Alternativa **H<sub>a</sub>**: Las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza se relacionan significativamente con el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho.

Hipótesis nula **H<sub>0</sub>**: Las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza no se relacionan significativamente con el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho.

**TABLA 5**  
**Actividades ludicas \* Aprendizaje**

		Bajo	Medio	Alto	Total
Actividades ludicas	Bajo	3 100,0%	0 0,0%	0 0,0%	3 100,0%
	Medio	3 20,0%	12 80,0%	0 0,0%	15 100,0%
	Alto	0 0,0%	4 33,3%	8 66,7%	12 100,0%
Total		6 20,0%	16 53,3%	8 26,7%	30 100,0%

**Fuente:** *Elaboración propia*

Como se observa en la tabla 5:

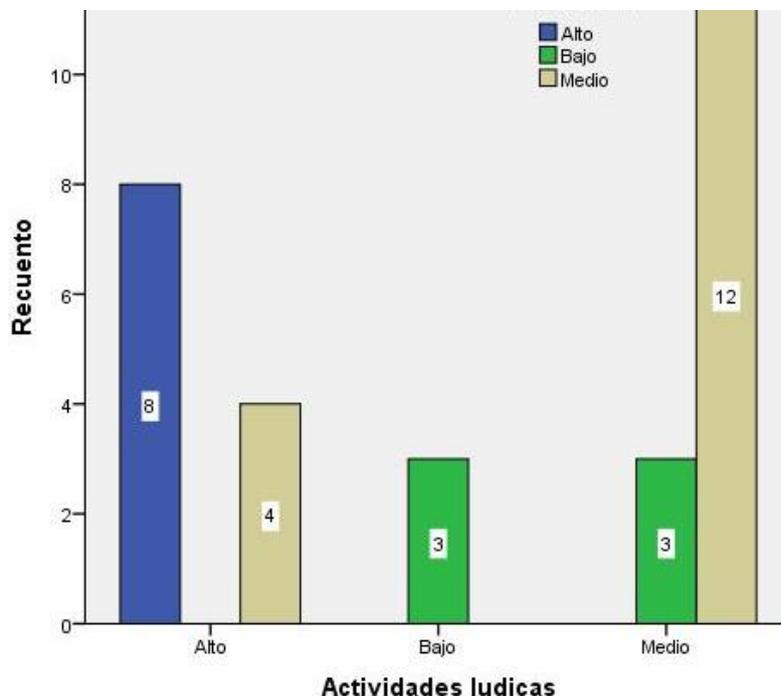
- De 3 niños que muestran un nivel bajo en las actividades lúdicas, el 100.0% tienen un nivel bajo en el aprendizaje.
- De 15 niños que muestran un nivel medio en las actividades lúdicas, el 80,0% tienen un nivel medio en el aprendizaje y un 20,0% muestran un nivel bajo.
- De 12 niños que muestran un nivel alto en las actividades lúdicas, el 66,7% tienen un nivel alto en el aprendizaje y un 33,3% tienen un nivel medio.

**TABLA 6**  
**Pruebas de chi-cuadrado**

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	28,500	4	,000
Razón de verosimilitudes	30,288	4	,000
N de casos válidos	30		

Según la tabla 6 el estadístico Chi- cuadrado devuelve un valor de significancia  $p=0.000 < 0.05$  la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto se infiere que existe relación entre las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza y del aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



**Figura 3.** Actividades lúdicas y Aprendizaje

## Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **H<sub>a</sub>**: Las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza pre-instruccionales se relacionan significativamente con el aprendizaje en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho-

Hipótesis nula **H<sub>0</sub>**: Las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza pre-instruccionales no se relacionan significativamente con el aprendizaje en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho-

**TABLA 7**

### Pre instruccionales \* Aprendizaje

Tabla de contingencia

		Bajo	Medio	Alto	Total
Pre instruccionales	Bajo	3 100,0%	0 0,0%	0 0,0%	3 100,0%
	Medio	3 18,8%	13 81,2%	0 0,0%	16 100,0%
	Alto	0 0,0%	3 27,3%	8 72,7%	11 100,0%
Total		6 20,0%	16 53,3%	8 26,7%	30 100,0%

**Fuente:** *Elaboración propia*

Como se observa en la tabla 7:

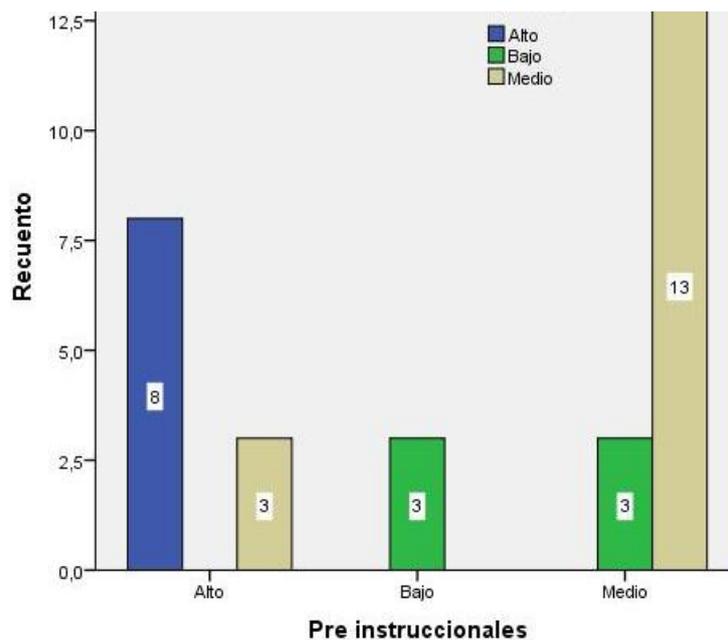
- De 3 niños que muestran un nivel bajo en las actividades lúdicas pre instruccionales, el 100.0% tienen un nivel bajo en el aprendizaje.
- De 16 niños que muestran un nivel medio en las actividades lúdicas preinstruccionales, el 81,2% tienen un nivel medio en el aprendizaje y un 18,8% muestran un nivel bajo.
- De 11 niños que muestran un nivel alto en las actividades lúdicas pre instruccionales, el 72,7% tienen un nivel alto en el aprendizaje y un 27,3% tienen un nivel medio.

**TABLA 8**

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	30,969	4	,000
Razón de verosimilitudes	32,243	4	,000
N de casos válidos	30		

Según la tabla 8 el estadístico Chi- cuadrado devuelve un valor de significancia  $p=0.000 < 0.05$  la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto se infiere que existe relación entre las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza pre-instruccionales y el desarrollo del aprendizaje en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho-

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



**Figura 4.** Actividades lúdicas pre instruccionales y el aprendizaje

## Hipótesis específica 2

Hipótesis Alternativa **H<sub>a</sub>**: Las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza co-instruccionales se relacionan significativamente con el aprendizaje en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho-

Hipótesis nula **H<sub>0</sub>**: Las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza co-instruccionales no se relacionan significativamente con el aprendizaje de los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho-

**TABLA 9**

### Co instruccionales \* Aprendizaje

		Bajo	Medio	Alto	Total
Co instruccionales	Bajo	1 100,0%	0 0,0%	0 0,0%	1 100,0%
	Medio	5 27,8%	13 72,2%	0 0,0%	18 100,0%
	Alto	0 0,0%	3 27,3%	8 72,7%	11 100,0%
Total		6 20,0%	16 53,3%	8 26,7%	30 100,0%

**Fuente:** *Elaboración propia*

Como se observa en la tabla 9:

- De 18 niños que muestran un nivel medio en las actividades lúdicas co instruccionales, el 72,2% tienen un nivel medio en el aprendizaje y el 27,8% muestran un nivel bajo.
- De 12 niños que muestran un nivel alto en las actividades lúdicas co instruccionales, el 72,7% tienen un nivel alto en el aprendizaje y un 27,3% tienen un nivel medio.
-

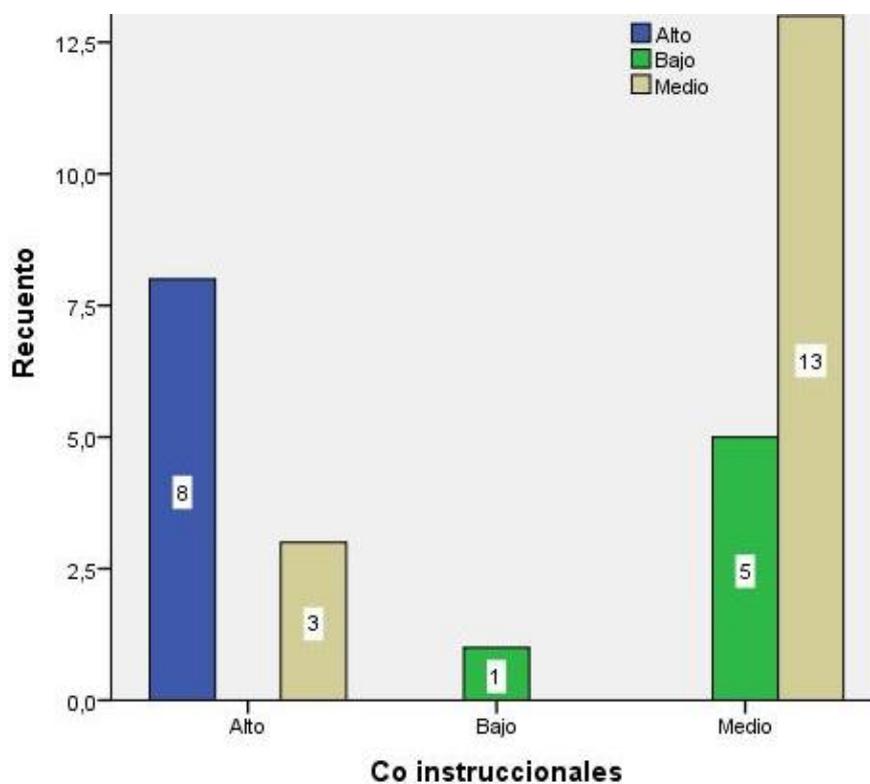
**TABLA 10**

**Pruebas de chi-cuadrado**

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	22,901	4	,000
Razón de verosimilitudes	26,416	4	,000
N de casos válidos	30		

Según la tabla 10 el estadístico Chi- cuadrado devuelve un valor de significancia  $p=0.000 < 0.05$  la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto se infiere que existe relación entre las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza co-instruccionales y el desarrollo del aprendizaje en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



**Figura 5.** Actividades lúdicas co instruccionales y el Aprendizaje.

### Hipótesis específica 3

Hipótesis Alternativa **H<sub>a</sub>**: Las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza pos-instruccionales se relacionan significativamente en el desarrollo del aprendizaje en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho-

Hipótesis nula **H<sub>0</sub>**: Las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza pos-instruccionales no se relacionan significativamente con aprendizaje en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho-

**TABLA 11**

**Post instruccionales \* Aprendizaje**  
**TABLA DE CONTINGENCIA**

		Bajo	Medio	Alto	Total
Post instruccionales	Bajo	3 100,0%	0 0,0%	0 0,0%	3 100,0%
	Medio	3 18,8%	12 75,0%	1 6,2%	16 100,0%
	Alto	0 0,0%	4 36,4%	7 63,6%	11 100,0%
Total		6 20,0%	16 53,3%	8 26,7%	30 100,0%

**Fuente:** *Elaboración propia*

Como se observa en la tabla 11:

- De 3 niños que muestran un nivel bajo en las actividades lúdicas post instruccionales, el 100.0% tienen un nivel bajo en el aprendizaje.
- De 16 niños que muestran un nivel medio en las actividades lúdicas post instruccionales, el 75,0% tienen un nivel medio en el aprendizaje y un 18,8% muestran un nivel bajo.
- De 11 niños que muestran un nivel alto en las actividades lúdicas post instruccionales, el 63,6% tienen un nivel alto en el aprendizaje y un 36,4% tienen un nivel medio.

**TABLA 12**

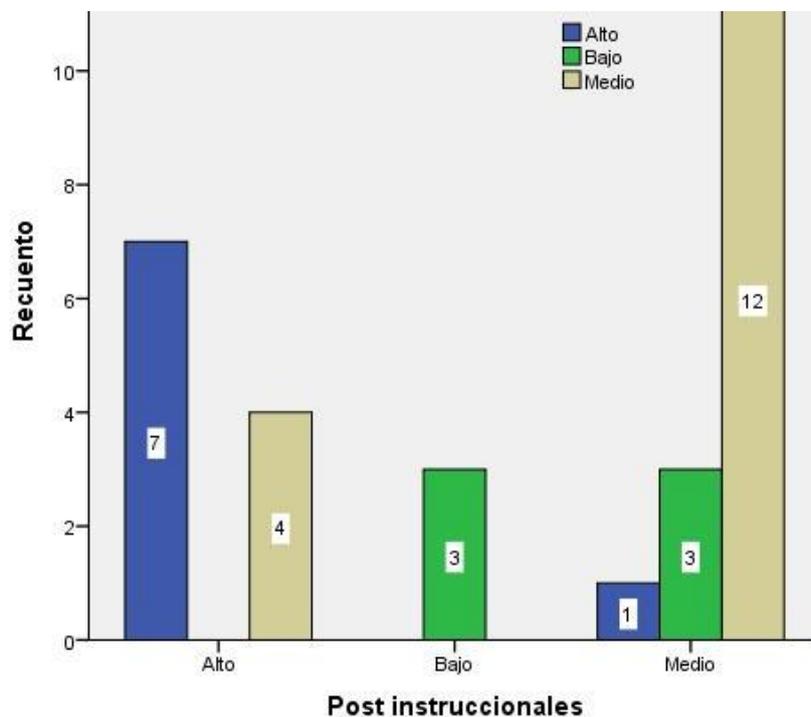
**Pruebas de chi-cuadrado**

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	24,354 <sup>a</sup>	4	,000
Razón de verosimilitudes	23,663	4	,000
N de casos válidos	30		

a. 7 casillas (77,8%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,60.

Según la tabla 12 el estadístico Chi- cuadrado devuelve un valor de significancia  $p=0.000 < 0.05$  la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto se infiere que existe relación entre las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza pos-instruccionales y el desarrollo del aprendizaje en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho-

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



**Figura 6.** Actividades lúdicas post instruccionales y el aprendizaje

## CONCLUSIONES

De las pruebas realizadas podemos concluir:

- **PRIMERO:** Existe relación entre las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza y el desarrollo del aprendizaje en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho, debido a que el valor p del Chi- cuadrado es menor a la prueba de significancia ( $p=0.000<0.05$ ).
- **SEGUNDO:** Existe relación entre las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza pre-instruccionales y el desarrollo del aprendizaje en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho, porque la prueba Chi- cuadrado devuelve un valor  $p=0.00<0.05$ .
- **TERCERO:** Existe relación entre las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza co-instruccionales y el desarrollo del aprendizaje en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho, ya que el estadístico Chi cuadrado devolvió un valor  $p=0.000<0.05$ .
- **CUARTO:** Existe relación entre las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza pos-instruccionales y el desarrollo del aprendizaje en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho. La prueba Chi-cuadrado muestra un valor  $p=0.000<0.05$  representando una asociación.

## RECOMENDACIONES

Los juegos es una actividad innata del ser humano, el niño mientras juega aprende y desarrolla habilidades y destrezas.

Recomendamos a los docentes incorporar dentro de sus programaciones diarias actividades de juego con fines pedagógicos.

Recomendamos recuperar los juegos tradicionales para el logro de competencias. como conclusión general se plantea que los contenidos de los juegos no constituyen un programa, sino un instrumento de apoyo para el maestro, para que establezca relación entre conceptos de un área y otra o entre varios conceptos, teniendo en cuenta la necesidad del niño, para tomar información sobre diferentes aspectos de la realidad.

Los docentes al realizar sus actividades en clase no solamente deben utilizar los elementos que brinda el medio; si no tener innovaciones, a través de la lectura, investigación para que muestren otras realidades. De esta forma estimular a los niños para le encuentren la importancia a el juego.

## CAPITULO V

### BIBLIOGRAFÍA

#### Fuentes Bibliográficas

Almeyba, S. (1998). *Aprender y Educarse*. Perú : Editorial La Luz

Amores, A. (1987). *Psicología Educativa*. España: Editorial Gedisa

Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica*”.

Caracas. Venezuela: Editorial Episteme.

Bañares, A. et. al. (2008). *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona. España:

Editorial Gedisa.

Gavilanes, G. (2001). *Pensamiento creativo*. Bogotá. Colombia: Editorial Bogota

Garvey, C. (1985). *El Juego Infantil*. Madrid. España: Ediciones Morata S.A.

Jiménez, M. (2004). *Jugar: la forma más divertida de educar*. España: Editorial Palabra. S.A.

Luzuriaga, M. (2010). *Las inteligencias*. Buenos Aires. Argentina: Editorial La Plata.

Mateos, C. V. (2011). *Conceptos basicos de hp*. Veracruz. México: Editorial de Veracruz.

Martinez- Camacho, T. Margarita, B. (2015). *Aplicación de las Normas ISO a la enseñanza y la formación. Interpretación y orientación desde una perspectiva europea*.

Luxemburgo: Edit. CEDEFOP.

Moren, G., & Solovieva, Q. (2014). *El juego tamatico de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad prescolar*. Perú: Editorial UAEM.

Vigotsky, M. (1978) *El rendimiento escolar y la inteligencia*. Buenos Aires. Argentina: Editorial Paidós.

## **Fuentes Hemerográficas**

- Bautista, C. (2012). *Los estilos de aprendizaje y su influencia en el rendimiento académico del curso de Matemática en estudiantes del I ciclo de la Escuela profesional de Ingeniería en Industrias alimentarias de la Facultad de Ciencias Agrarias e Industrias Alimentarias de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión*. (Tesis de Pregrado). Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Huacho. Perú.
- Basantes, H. (1998) Estrategias educativas para la Motivacion. *Aprendizaje a través del juego*. 02 (28).
- Camacho, O.(1987) Aprendiendo a jugar. *Aprendizaje a través del juego* 02(06).
- Corredor A., (2009). *Enseñanza de la Matemática en el contexto de una Didáctica centrada en Procesos para los alumnos de la I Etapa de Educación Básica Venezolana* (Tesis de Maestría). Universidad Nacional de Venezuela.
- Cuello, C. (1975) Aprender a través de la creatividad. *Educación Básica*. 10 (08).
- Díaz E., (2013). *Actitudes hacia las matemáticas y hábitos de estudio en el rendimiento académico de los estudiantes en administración de la Universidad San Pedro* (Tesis de Pregrado). Universidad San Pedro. Perú.
- Estrella E, ( 2011). *La lúdica y su incidencia en el aprendizaje de la matemática de los niños y niñas de la escuela maría angélica hidrovo de la comunidad hierba buena parroquia isinliví, cantón sigchos, provincia de Cotopaxi*. (Tesis de maestría). Universidad técnica de Ambato del Ecuador
- Ferrer M. (2013). *Estilos de aprendizaje y su relación con el rendimiento académico del curso de matemática de la Facultad de Ingeniería Industrial sistemas e informática de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión*. (Tesis de Pregrado). Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Perú.
- Núñez A., (2014). *Estrategias didácticas del docente y sus efectos en el aprendizaje de los*

- estudiantes de la especialidad de ciencias sociales y turismo de la facultad de Educación.* (Tesis de Pregrado). Universidad José Faustino Sánchez Carrión. Perú
- Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. *Aprendizaje a través del juego.* 02 (28).
- Ortegado R., (2011). *Actividades lúdicas como estrategia didáctica para el mejoramiento de las competencias operacionales en la enseñanza- aprendizaje de las matemáticas básicas del primer año del Liceo Boliviano-Venezuela* (Tesis de Maestría). Universidad de Venezuela.
- Ortegado, R. & Bracamonte, M. (2011). *Actividades lúdicas como estrategia didáctica para el mejoramiento de las competencias operacionales en la enseñanza aprendizaje de las matemáticas básicas.* (Tesis de Maestría). Universidad de los andes. Trujillo – Perú
- Oyasa J, (2011). *Las actividades lúdicas y su incidencia en el rendimiento académico en la asignatura de matemáticas de los estudiantes de primer año de bachillerato del colegio nacional experimental Federico González Suárez del cantón Alausí.* (Tesis de Maestría). Universidad técnica de Ambato del Ecuador
- UNESCO. (1980). *El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas.* *Estudios y documentos de educación,* 34(05)
- Zavala A., (2014). *Estrategias motivadoras y su relación con el desarrollo de la motricidad en estudiantes universitarios de Educación Física y deportes de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión* (Tesis de Pregrado). Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Perú.

## **Fuentes electrónicas**

- Adolfo, G. (2012). La lúdica en los procesos educativos. *Área de creación*. Recuperado de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LaL%C3%BAdica-en-los-Procesos-Educativos-Infantiles.pdf>
- Calvino, J. (2010). Educación física, salud y recreación. *Icarito*. Recuperado de: <http://www.icarito.cl/2010/05/33-8969-9-el-juego.shtml/>
- Díaz, F. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. *Aprendiendo*. Recuperado de: <http://www.google.co.ve/search?q=diaz+barriga>
- Espinoza, L. (2013). *Influencia de un programa de ludoteca para la convivencia en las habilidades sociales*. Recuperado de: <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/1375/3023H638.pdf>
- García, A. (2009) Importancia del Juego. *Eumed.net*. Recuperado de: <http://www.eumed.net/rev/ced/10/amgg.htm>
- Herrera, B., Medina, C., Naranjo, A. (2008) *Actividades de aprestamiento*. Recuperado de: <http://www.fundacionlafuente.cl/docs/aprestamiento.pdf>
- Hernández, A. Et al. (2006). Metodología de la Investigación. Recuperado de: [https://www.esup.edu.pe/descargas/dep\\_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf](https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf)
- Icarito, M. (2010). Educación física y recreación. *Icarito*. Obtenido de Recreación: <http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclobasico/educacion-fisica/recreacion/2010/03/68-8853-9-actividadesludicas-ritmicas-y-recreativas.shtml>
- Leguizamon, G. (2012). Ludica y su importancia en la educación. *Blogspot.com*. Recuperado de: <http://ludicayaprendisaje.blogspot.com/>
- Real Academia Española (2016). *Concepto de Inteligencia*. Obtenido de: <http://dle.rae.es/?w=inteligencia&origen=REDLE>
- Reyes, P. (2016). Actividades Lúdicas. *es.scribd*. Recuperado de :

[https://es.scribd.com/percy\\_reyes\\_4](https://es.scribd.com/percy_reyes_4)

Rodríguez, E. (2005). Aprendizaje y educación. *Aprendizaje y educación*. Recuperado de:

[http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacionlogo/aprendizaje\\_y\\_educacio1.pdf](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacionlogo/aprendizaje_y_educacio1.pdf)

Sosa, A. (2010) Beneficios del juego. *Blogspot*. Recuperado de: <http://analy->

[profanalysosavera.blogspot.com/2010/11/que-beneficiostiene-la-utilizacion-e.html](http://profanalysosavera.blogspot.com/2010/11/que-beneficiostiene-la-utilizacion-e.html)

Vega, A. M. (2012). Desarrollo del pensamiento lógico. *Corporación sindromededown*.

Recuperado de:

<http://www.corporacionsindromededown.org/userfiles/Pensamiento%20lo>

[gico%20matematico.pdf](http://www.corporacionsindromededown.org/userfiles/Pensamiento%20logico%20matematico.pdf)

Yturalde, E. (2014). La Lúdica en la Educación, *Guayaquil*. Recuperada de:

<http://www.ludica.org>

# **ANEXOS**

## FICHA DE OBSERVACIÓN

0= No

1= Medianamente

2= Sí

N.º	Estudiantes	Indicadores									Puntaje	Observación						
		Pre instruccionales			Co instruccionales			Pos instruccionales										
		Recopila los saberes previos.			Permite la activación del conocimiento			Relaciona las acciones con el aprendizaje					Apoya los nuevos aprendizajes			Consolida el nuevo aprendizaje		
0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2				



TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<b>LAS ACTIVIDADES LUDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMATICAS EN LOS NIÑOS DEL 2DO GRADO DE PRIMARIA EN LA I.E N°20820 NUESTRA SEÑORA DE FATIMA HUACHO</b>	<b>PROBLEMA GENERAL</b>  ¿Cómo se relaciona las actividades lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho?	<b>OBJETIVO GENERAL</b>  Determinar la relación entre las actividades lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho	<b>HIPÓTESIS GENERAL</b>  Las actividades lúdicas se relacionan significativamente con el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho.	<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>  <b>Actividades Ludicas</b>  <b>Pre instruccionales</b>  <b>Co- instruccionales</b>  <b>Pos - instruccionales</b>	<b>INVESTIGACIÓN</b>  <b>Descriptiva</b> <b>Correlacional</b>  <b>DISEÑO</b>  <b>No experimental</b>	<b>MÉTODO</b>  Científico  <b>TÉCNICAS</b>  Aplicación de encuestas a docentes  Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental	<b>ALUMNOS</b>  Población: 150  <b>MUESTRA</b>  Docentes 30
	<b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b>  ¿Cómo se relaciona las actividades lúdicas pre.instruccionales en el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho?	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>  <b>Determinar la relación entre las actividades lúdicas pre- .instruccionales en el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho</b>	<b>HIPÓTESIS ESPECIFICA</b>  <i>Las actividades lúdicas pre.instruccionales se relacionan significativamente con el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho.</i>	<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>  <i>Cuerpos Geometricos</i>  <i>Bloques Multibase</i>  <i>Abaco</i>		<b>INSTRUMENTOS:</b>  <i>Formato de encuestas.</i>  <i>Guía de Observación</i>  <i>Cuadros estadísticos</i>  <i>Libreta de notas</i>	
	¿Cómo se relaciona las actividades lúdicas co- .instruccionales en el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho?	<b>Determinar la relación entre las actividades lúdicas co- .instruccionales en el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho</b>	<i>Las actividades lúdicas co- .instruccionales se relacionan significativamente con el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho</i>	<i>Las actividades lúdicas co- .instruccionales se relacionan significativamente con el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho</i>			
¿Cómo se relaciona las actividades lúdicas pos- .instruccionales en el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho?	<b>Determinar la relación entre las actividades lúdicas pos- .instruccionales en el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho</b>	<i>Las actividades lúdicas pos- .instruccionales se relacionan significativamente con el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho.</i>	<i>Las actividades lúdicas pos- .instruccionales se relacionan significativamente con el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 2do grado de primaria en la I.E N°20820 nuestra señora de Fátima Huacho.</i>				



PROFESOR: OSWALDO CALLUPE CASTILLO EN UNA CLASE DE MATEMÁTICA

PROFESOR: OSWALDO CALLUPE CASTILLO EN UNA CLASE DE MATEMÁTICA

