

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POST GRADO

TESIS

**EL JUEGO LÚDICO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LA
MATEMÁTICA EN LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 100 DEL CERCADO DE LIMA, 2012.**

**PARA OPTAR EL GRADO DE:
MAGISTER EN EDUCACIÓN**

CON MENCIÓN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

AUTORAS:

Br. CARMEN OBDULIA ARBIETO MENDIVIL

Br. FLOR CRISTINA BERMUDO ESPINO

ASESOR:

Dr. ALEJANDRO EFRAÍN GÓMEZ BRICEÑO

LIMA – PERÚ

2013

DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada especialmente a las docentes del nivel inicial y a nuestros queridos los alumnos de 5 años para así afianzar su aprendizaje a las matemáticas mediante los juegos lúdicos.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a nuestro Dios infinitamente por la vida y por colocar en nuestro camino personas maravillosas y a nuestras familias por permitirnos ejercer la más hermosa y noble de las profesiones.

En segundo lugar, queremos agradecer a nuestro asesor temático y metodológico, Dr. Efraín Gómez Briceño, por su apoyo constante y asesoría en el desarrollo de la investigación. En seguida quiero agradecer al Ingeniero César Acuña Peralta, Rector fundador de la Universidad César Vallejo, por esta oportunidad, disposición y colaboración en este proceso de formación.

PRESENTACIÓN

Señores miembros de jurado

En cumplimiento del reglamento de grados y títulos de la escuela de Postgrado de la Universidad Privada “Cesar Vallejo” de Trujillo, presentamos a Ud. El presente trabajo de investigación titulada: “El juego lúdico y su influencia en el aprendizaje de la matemática en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 100 del Cercado de Lima, 2012” el objetivo principal determinar la influencia del juego lúdico y el aprendizaje de las matemáticas en los alumnos. Para optar el grado de magister en problemas de aprendizaje.

La investigación consta de IV capítulos estructuralmente interrelacionados en forma secuencial como son: El capítulo I, trata sobre el problema de Investigación incluyendo el planteamiento del problema, limitaciones, antecedentes y objetivos; el capítulo II, corresponde al Marco teórico, donde se han tomado las definiciones conceptuales, que esclarecen la terminología científica en la comprensión y entendimiento de las variables Juego lúdico y el aprendizaje de la matemática, así como las dimensiones e indicadores; el capítulo III, trata sobre el marco metodológico, prestando atención a las hipótesis, definición conceptual y operacional de las variables, la metodología, la población, los métodos de investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos y el método que se utilizó para analizar los datos; el capítulo IV, se refiere a los resultados de la investigación así como la demostración de las hipótesis; luego se presentara las conclusiones y sugerencias; finalmente en anexos se presentan los instrumentos, la base de datos utilizada, la matriz de consistencia y la operacionalización de variables.

Esperemos que el interés y empeño extendido en el desarrollo de esta investigación sea valorada y considerado por otros investigadores.

Las autoras

RESUMEN

El desarrollo del presente trabajo de investigación tuvo como objetivo principal determinar la influencia del juego lúdico en el aprendizaje de las matemática en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 100 del Cercado de Lima, 2012, para optar el grado de magister en problemas de aprendizaje.

El tipo de estudio en esta investigación fue aplicado, con diseño experimental, en su variante cuasi experimental, en donde la población fue de 286 estudiantes, cuya muestra fueron grupos intactos conformados por 26 niños del grupo experimental y 26 niños del grupo de control el diseño es cuasi experimental, donde los instrumentos fue la lista de cotejo para medir el aprendizaje de matemática.

Los resultados obtenidos indicar conque existe influencia del juego lúdico en el aprendizaje de la matemática asimismo las dimensiones números y relaciones; geometría y medición mejoraron con la aplicación de los juegos lúdicos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 100 del Cercado de Lima, 2012 tal como lo expresa el valor de $t = -6,721$ con una significancia $p = ,000$.

Palabras Claves: Juego lúdico, alumnos – aprendizaje – matemática

ABSTRACT

The development of this research work was to determine the influence of the playful game in learning the math students of 5 years from the initial N° 100 of Cercado de Lima, 2012 educational institution, to obtain the degree of master in learning disabilities.

Type of study in this research was applied, with experimental design, in its variant quasi-experimental, where the population was 286 students, whose shows were intact groups comprised of 26 children in the experimental group and 26 children from the control group design is quasi-experimental, where instruments was the list of comparison to measure the learning of mathematics.

The results obtained indicated that there is influence of play full games learning mathematics also dimensions numbers and relationships; geometry and measurement improved with the application of the games in the children of 5 years from the initial educational institution N ° 100 of Cercado de Lima, 2012 as expressed it the value of $t = - 6,721$ with significance $p = , 000$

Keywords: Games ludic - students - learning - math