



**ESCUELA DE POSTGRADO**

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Los materiales lúdicos influyen en el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes del 1er grado de primaria de la I.E. N° 7237 del Distrito de V.E.S.

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:**

**MAGÍSTER EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**AUTORAS:**

Br. ELIZABETH MERCEDES CANQUI VILLAVICENCIO

Br. MARÍA ELENA CHIRA SALAS

**ASESORA:**

Mg. LUCILA AMELIA DE LA CRUZ ROJAS

**SECCIÓN:**

Educación e Idiomas

**Línea de Investigación:**

Evaluación y Aprendizaje

**PERÚ -2014**

## Dedicatoria

El presente trabajo de investigación lo dedicamos a nuestros familiares, amigos y maestros, por el apoyo brindado dentro de la elaboración y el proceso investigativo cumplido.

Las autoras

## Agradecimientos

Un agradecimiento extenso a las autoridades y a todos los componentes de la Universidad Cesar Vallejo, por habernos brindado esta etapa, en la obtención del grado de Magíster en la mención de Psicología Educativa

Las autoras

## Presentación

Señores miembros del Jurado presentamos la tesis titulada “LOS MATERIALES LÚDICOS INFLUYEN EN EL APRENDIZAJE DEL AREA DE MATEMÁTICA DE LOS ESTUDIANTES DEL 1ER GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. N° 7237 DEL DISTRITO DE V.E.S”, con la finalidad de determinar la influencia que existe entre los Materiales Lúdicos en el Aprendizaje del Área de Matemática de los Estudiantes del 1er Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 7237 “Perú - Valladolid” del distrito de Villa El Salvador, en el presente año 2014, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el grado de Magíster en Educación con mención en Psicología Educativa.

Este documento consta de cuatro capítulos los cuales en orden respectivo son: el Problema de Investigación, el Marco Teórico, el Marco Metodológico y los Resultados investigativos.

Señores miembros del jurado esperamos que la presente investigación sea valuada y merezca su aprobación.

Las autoras

## Índice

Página	
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Índice	v
Índice de Tablas	viii
Índice de Figuras	xiii
Resumen	ix
Abstract	x
Introducción	xii
<b>CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b>	
1.1. Planteamiento del Problema	15
1.2. Formulación del Problema	17
1.3. Justificación	18
1.4. Limitaciones	20
1.5. Antecedentes	21
1.6. Objetivos	26
1.6.1. General	26
1.6.2. Específicos	26
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO</b>	
2.1. Marco Teórico	29
2.1.1. Materiales Lúdicos	29
2.1.2. Definición de Materiales Lúdicos	30
2.1.3. Clasificación de Materiales Lúdicos	30
2.1.4. Importancia Pedagógica del Trabajo con Materiales Lúdicos	33
2.1.5. Materiales Lúdicos Gráficos	34
2.1.6. Materiales Lúdicos de Asociación y Secuencias	35
2.1.7. Materiales Lúdicos de Mesa	36
2.1.8. Desarrollo de la Creatividad con el Material Lúdico	37

2.1.9. Material Lúdico Virtual	38
2.2. Aprendizaje del Área de Matemática	39
2.2.1. Nivel Adquisitivo en el Área de Matemática	40
2.2.2. Importancia del Aprendizaje en el Área de Matemática	41
2.2.3. El Rendimiento Académico en el Área de Matemática	44
2.2.4. El Área de Matemática	46
2.2.5. Organizador Números, Relaciones y Operaciones	47
2.2.6. Organizador Geometría y Medición	48
2.2.7. Organizador Estadística	48
2.2.8. Fundamentos lógicos de la Matemática	49
2.2.9. Desarrollo de estrategias matemáticas en Educación Primaria	50
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	
3.1. Hipótesis	52
3.1.1. Hipótesis General	52
3.1.2. Hipótesis Específicas	52
3.2. Variables	
3.2.1. Definición Conceptual	53
3.2.2. Definición Operacional	57
3.3. Metodología	
3.3.1. Tipo de Estudio	59
3.3.2. Diseño	59
3.4. Población y Muestra	60
3.5. Método de Investigación	61
3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	61
3.7. Validez y Confiabilidad	62
3.8. Método de Análisis de Datos – Prueba de Normalidad de SPSS	64
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	
4.1. Descripción de la Muestra	67
4.2. Discusión del Resultado	77

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Consistencia

Anexo 2: Operacionalización de las variables

Anexo 3: Instrumentos de evaluación

Anexo 4: Validación de instrumentos

Anexo 5: Base de datos

Anexo 6: Proyecto Educativo

Anexo 7: Evidencias Fotográficas

## Índice de tablas

		Página
TABLA 1	Operacionalización de la Variable Independiente	56
TABLA 2	Operacionalización de la Variable Dependiente	60
TABLA 3		61
TABLA 4	Prueba de Confiabilidad	68
TABLA 5	Resultados de las medias del Grupo Experimental y del Grupo de Control	68
TABLA 6	Resultado de la Prueba t para muestras independientes: Aprendizaje del Área de Matemática	69
TABLA 7	Resultados de las medias del Grupo de Control y Experimental	71
TABLA 8	Resultado de la prueba t para muestras independientes del grupo control y experimental. Número, Relaciones y Operaciones	71
TABLA 9	Resultado de las medias del grupo control y experimental	73
TABLA 10	Resultado de la prueba t para muestras independientes del grupo control y experimental	74
TABLA 11	Resultado de las medias del grupo control y experimental	76
TABLA 12	Resultado de la prueba t para muestras independientes del grupo control y experimental	76

## Índice de figuras

		Página
Figura 1	Comparación entre el pre y post test del aprendizaje en el área de matemática	63
Figura 2	Comparación entre el pre y post test del aprendizaje números relaciones y operaciones	65
Figura 3	Comparación entre el pre y post test del aprendizaje de la geometría	68
Figura 4	Comparación entre el pre y post test del aprendizaje en el área de matemática	70

## Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar cómo los Materiales Lúdicos influyeron en el Aprendizaje del área de Matemática de los estudiantes del 1er Grado de Educación Primaria de la I.E. N° 7237 “Perú – Valladolid” del distrito de Villa el Salvador, UGEL N° 1, respectivo al año 2014.

Se contó con una población de 64 estudiantes del 1er grado de Educación Primaria y una muestra de 32 estudiantes del 1er grado “A” que formaron parte del grupo experimental y 32 estudiantes del 1er grado “B” que era el grupo de control de la presente investigación. El tipo de estudio de la investigación es aplicado, el diseño correspondió al aspecto cuasi experimental, por lo tanto, la forma como fueron recogidos los datos se dieron a través de la aplicación de un pre test y un post test, cuya información se procesó con la base estadística correspondiente.

Los resultados obtenidos en la presente investigación, arrojaron ciertas perspectivas donde se logró rescatar con gran visibilidad la influencia que se expresó a través de los materiales lúdicos en el aprendizaje del área de Matemática en la institución educativa de referencia, basado en las dimensiones Número, Relaciones y Operaciones, Geometría y Medición y Estadística.

Palabras Claves: material – lúdico – influencia – aprendizaje – matemática – primaria – evaluación.

## Abstract

The present research aimed to determine how the materials influenced Playful Learning Area Mathematics Students 1st Grade Primary Education EI No. 7237 "Peru - Valladolid" district of Villa El Salvador, UGEL No. 1, corresponding to 2014.

It had a population of 64 students from 1st grade of primary school and a sample of 32 students from 1st grade "A" that were part of the experimental group and 32 students in the 1st grade "B" which was the control group of the present research. The type of research study is applied, the design was quasi experimental aspect, therefore, how were collected data occurred through the application of a pre test and post test, which information is processed with relevant statistical base.

The results obtained in this investigation, threw some prospect where he was rescued with great visibility influence was expressed through the play materials in the learning area of Mathematics in the school of reference, based on the dimensions Number Relations and Operations, Geometry and Measurement and Statistics.

Keywords: materials - recreational - influence - learning - mathematics - elementary - assessment.

## Introducción

La presente investigación está basada en un modelo educativo, que toma como referencia lo establecido en la actual legislación educativa y la que busca entre otras cosas a parte de la modernidad y actualización de los saberes, la obtención de un aprendizaje de calidad para que nuestros estudiantes mantengan un proceso adquisitivo bajo una metodología activa y científica, tal como lo señala Solís L. (2009) en su obra “Fundamentos y Métodos activos para el aprendizaje de la matemática”. Caso puntual es el que aborda la presente investigación, al hacer un evento explorativo dentro del área de matemática en estudiantes del 1er grado de Educación Primaria.

El problema que nos interesa radicar es el olvido del docente sobre la importancia que tiene la aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje, convertida en una eficaz herramienta básica para el desarrollo de la inteligencia y la socialización de los estudiantes. Para ello, es lógico exponer que esta actividad no podría llevarse a cabo sin la utilización de los respectivos materiales lúdicos, los cuales con su gran aspecto llamativo y motivador, captan el interés previo en los estudiantes, para que luego este se convierta en una inusual actividad que calará en el desarrollo psicomotor, intelectual y afectivo del niño. La presente investigación constatará la influencia de los materiales lúdicos en una de las áreas que anticipadamente se manejan como difíciles, sin antes proponer una alternativa coherente como es el uso de estos materiales.

El presente trabajo se propone involucrar a los docentes en la importancia que tiene el uso de los materiales lúdicos como motivación para el aprendizaje del área de matemática y que además conozca la incidencia de tan importante recurso, en el afán de propiciar aprendizajes significativos y funcionales entre los estudiantes.

El tratamiento del área de matemática en el aula de clase, necesita revestirse de mucha metodología activa y de procesos de enseñanza para que el estudiante aprenda con sencillez, gran emotividad los contenidos, pero que el docente debe

tener un excelente dominio de estrategias de aprendizaje para hacer la clase más dinámica, interesante y productiva. Estas estrategias tienen una gran viabilidad si son manejadas con los materiales adecuados, así solo tendrá significatividad, tal como lo menciona Glazer, Martha (2006) en su texto “Materiales Lúdicos, Didácticos y Autónomos”.

El Capítulo I titulado Problema de la Investigación tiene referencia al problema que sucede en el área de matemática, su complejidad en la enseñanza, las causas y consecuencias que originan la enseñanza tradicional de la matemática, el conflicto anímico que produce cuando los estudiantes no comprenden los procesos matemáticos y el por qué de los resultados, se planifica el planteamiento del problema, la formulación del problema, la justificación, limitaciones, antecedentes y objetivos que se plantean beneficio de los estudiantes y su educación.

El Capítulo II titulado el Marco Teórico relaciona los objetivos con la teoría consultada para enfocar los contenidos relacionados a los materiales lúdicos y su influencia en el área de Matemática basada de igual forma en la didáctica y enseñanza del docente y el aprendizaje de los estudiantes.

El Capítulo III titulado Marco Metodológico utiliza el análisis de la información recogida mediante la investigación abordada, donde se diseñan el pre test y el post test, y más instrumentos válidos en esta investigación de campo, para recoger la información de los agentes involucrados en este trabajo. En este mismo capítulo se verifican aportes como las hipótesis, las variables en sus distintas definiciones, el tipo de estudio, el diseño, la población, la muestra, el método de investigación y las técnicas e instrumentos de recolección de datos.

El Capítulo IV titulado los Resultados, relaciona las actividades que se deben aplicar en el aprendizaje de la matemática que según los estudios realizados en lapso de tiempo previsto para la elaboración de la investigación y determinadas en las respectivas descripción y discusión de los aportes estadísticos expuestos.

A través de los materiales lúdicos se obtendrá una actividad motivadora para la enseñanza del área de matemática, la cual en su aplicación expondrá novedad y participación activa en el desarrollo de juegos, actividades motoras finas y gruesas, por lo tanto los niños aprenden Matemática aménamente.