



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN

ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

**Estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo de los niños del 3° de la I. E: Alfredo Gonzales Lara de Santa Rosa
Año 2020**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Administración de la Educación

AUTORA:

Br. Ramos Sanjinéz, Lidia Mercedes (ORCID: 0000-0001-8734-7194)

ASESORA:

Dra. Villavicencio Palacios, Lilette del Carmen (ORCID: 0000-0002-2221-7951)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión de la Calidad de Servicio

CHEPÉN – PERÚ

2020

Dedicatoria

A mi amado esposo Armando y a mi hija Angelita por su sacrificio y por creer en mí. Por ser fuente de inspiración.

A mi Padre que desde el cielo me guía, a mi querida y Aguerida Madre y hermanos quienes con sus palabras de aliento me motivaban a continuar para cumplir con mis metas.

A mis amigos por permitirme aprender de cada uno de ellos sin esperar nada a cambio y estuvieron apoyándome en momentos difíciles que me toca vivir.

Agradecimiento

Gracias a DIOS por permitirme tener y disfrutar a mi familia

Ya que son ellos quienes me apoyan en cada decisión y

Proyecto.

Gracias por creer en mí y gracias a Dios por permitirme vivir.

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. MÉTODOLÓGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Operacionalización de las variables.....	15
3.3. Población y muestra:.....	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:	16
3.5. Procedimientos	17
3.6. Métodos de análisis de datos.....	17
3.7. Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS:.....	18
V. DISCUSIÓN.....	25
VI. CONCLUSIONES	30
VII. RECOMENDACIONES.....	32
REFERENCIAS	33
ANEXOS	37

Índice de tablas

TABLA N° 01: Resultados del Pre Test a los estudiantes de 3° de la I.E. “Alfredo Gonzales Lara – Santa Rosa”	18
TABLA N° 02: Valoración cuantitativa del rendimiento	19
TABLA N° 03: Resultados del Post Test a los estudiantes del 3° de la I:E “Alfredo Gonzales Lara – Santa Rosa”	20
TABLA N° 04: Valoración cuantitativa del rendimiento	22
TABLA N° 05: Resultados del Pre Test y Post Test.....	23

Índice de figuras

FIGURA N° 01: Resultados del Pre Test	18
FIGURA N° 02: Resultados del Post Test.....	21
FIGURA N° 03: Comparativos del Pre test y Post Test	24

Resumen

El presente trabajo de investigación titulado: “Estrategias Lúdicas para mejorar el Aprendizaje Significativo de los niños del 3° de la I. E. “Alfredo Gonzales Lara de Santa Rosa – 2020”. Se ha realizado a través de 7 sesiones de aprendizaje de manera virtual a través de la Estrategia Aprendo en Casa, que han favorecido el aprendizaje significativo cuyas dimensiones han sido aprendizaje receptivo, aprendizaje por descubrimiento y aprendizaje significativo.

Se considera las teorías relacionadas a nuestras variables de estudio, siendo mi población muestral de 25 niños.

Para recoger los datos se evaluó mediante una prueba que contiene las dimensiones trabajadas y se validó gracias a los expertos. Esta tesis ha sido aplicada a los alumnos de primaria de la I.E “Alfredo Gonzales Lara” de Santa Rosa.

Los resultados muestran que las estrategias lúdicas han mejorado el aprendizaje significativo en los niños, es decir los niños aprenden por recepción, por descubrimiento haciendo su aprendizaje más significativo.

Palabras clave: Estrategias Lúdicas, Aprendizaje Significativo, Aprendizaje receptivo.

Abstract

This research work entitled: "Playful Strategies to improve the Meaningful Learning of children in the third grade at the "Alfredo Gonzales Lara" School from Santa Rosa - 2020 ". It has been carried out through 7 virtual learning sessions through the Learning at Home Strategy, which has favored meaningful learning whose dimensions have been receptive learning, discovery learning and meaningful learning.

The theories related to our study variables are considered, being my sample population of 25 children.

To collect the data, it was evaluated using a test containing the dimensions worked on and validated by the experts. This thesis has been applied to elementary students at the "Alfredo Gonzales Lara" from Santa Rosa.

The results show that playful strategies have improved meaningful learning in children, it means, that the children learn by reception, by discovery, making their learning more meaningful.

Keywords: Playful Strategies, Meaningful Learning, receptive learning.

I. INTRODUCCIÓN

La educación es un progreso en que el estudiante se va formando íntegramente convirtiéndose de esta forma en un sujeto transformador de su sociedad. Por lo que la instrucción al ser de excelencia contribuye a que el alumno sea autónomo, activo, y se sienta independiente y así pueda desplegar sus habilidades y destrezas que le permitan optimizar su progreso integral y calidad de vida.

Para que nuestros estudiantes se encuentren motivados y con ansias de aprender es fundamental que nosotros los docentes vayamos incorporando Estrategias lúdicas para favorecer la adquisición de pensamientos y de esta forma mejorar el aprendizaje en ellos. En relación a esto se ha creído conveniente utilizar diferentes juegos para potenciar nuestras sesiones de aprendizaje y así lograr mejores resultados.

No olvidemos que el infante desde sus inicios juega para enseguida estimular su curiosidad y creatividad, ocupando de este modo su mundo ideal. El juego en la vida de los niños le permite estimular su aspecto motriz, físico, emocional, mental y social; formándole completamente.

De este modo al considerar en nuestro quehacer educativo distintas estrategias lúdicas daremos un nuevo impulso a la enseñanza donde el estudiante será más creativo e investigador.

En algunas instituciones educativas del país y sobre todo en Guadalupe la enseñanza es aún metódica y tradicionalista por lo que se ha generado el incentivo por buscar estrategias que puedan favorecer El aprendizaje y así sea significativa.

Nosotros como educadores debemos conseguir que nuestros niños aprendan nuevos temas todo el día y para ello debemos trabajar la acción para inspirar el aprendizaje que es un progreso que permitirá conseguir cambios positivos en los estudiantes. La totalidad de docentes de educación primaria no aplican actividades lúdicas como estrategias para favorecer el aprendizaje de sus niños,

por lo que ellos se sienten desmotivados, sin ganas de aprender y son niños muy pasivos y conformistas.

La finalidad de contrarrestar este déficit educativo para lograr el estándar requerido y así potenciar el aprendizaje de los estudiantes. Y este es uno de los mayores problemas que presentamos los profesores. Por lo que el juego en una sesión va generar satisfacción, diversión, esfuerzo y atención y se ha transformado en herramientas de estudio para lograr aprendizajes más altos.

Dentro de esta posibilidad para potenciar nuestra educación y alcanzar el logro de nuestros objetivos, desarrollando la mejora de nuestros estudiantes para beneficiar su progreso. El docente debe ser un mediador entre el nuevo discernimiento y el ya existente para conseguir un aprendizaje significativo. Por este motivo he decidido aplicar estrategias lúdicas como el juego, para mejorar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de educación primaria. De allí la necesidad de delimitar el problema: ¿Qué estrategias lúdicas mejorarán el aprendizaje significativo de los alumnos del 3º de la I.E. “Alfredo Gonzales Lara” de Santa Rosa?

Este trabajo de investigación se justifica porque el progreso del aprendizaje debe estar acompañado al cambio integral del individuo, la mayoría de los métodos que se consideran para potenciar el aprendizaje han sido registrados, implementados y evaluados por las distintas áreas del saber cómo medio de transversalización y reconocimiento a los aportes valaderos que se dan en cada una de las áreas del conocimiento.

Es por esta razón que las actividades a trabajar deben ir encaminados en promocionar en los niños aprendizajes significativos, estas prácticas deben aportar a un método lúdico, pues este accionar que logrará unir la actividad con el conocimiento permitirá obtener mejores resultados.

De otro parte, las estrategias lúdicas permiten recuperar acciones que se van perdiendo a lo largo del tiempo, con la alegría, la espontaneidad y la creatividad.

Este tema de indagación es de suma importancia porque permitirá potenciar el saber de los estudiantes y por esta razón el proceso aprendizaje sea más

significativo, ya que se ha verificado que el juego y la lúdica cumple un rol muy importante en el desarrollo de la creatividad, ingenio y pensamiento crítico.

Ante lo expuesto se ha planteado la siguiente hipótesis: Si, aplicamos diferentes estrategias lúdicas en nuestras clases entonces, mejorará el aprendizaje significativo de los niños del 3º de la I.E. “Alfredo Gonzales Lara” de Santa Rosa?

El objetivo a trabajar es: Determinar de qué manera las estrategias lúdicas permite mejorar el aprendizaje significativo de los niños del 3º de la I.E. “Alfredo Gonzales Lara” de Santa Rosa?, desprendiéndose los siguientes objetivos específicos:

- Identificar las dificultades que se presentan en el aprendizaje.
- Diseñar e implementar las estrategias a utilizar
- Aplicar estrategias de motivación y juego para fortalecer los aprendizajes.
- Validar la hipótesis planteada.
- Evaluar la propuesta de la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo.

II. MARCO TEÓRICO

Los trabajos previos tienen que ver con los antecedentes y he considerado los siguientes antecedentes Internacionales:

Salazar (2017) Con su tesis titulada: “Estrategias lúdicas en niños de 3 años con dificultades de Comunicación para que potencien su progreso en los actos académicos” Machala – Ecuador. Su muestra fue de 35 estudiantes La estrategia empleada en esta indagación es inductivo – deductivo. Donde concluye que: La comunicación es el modo por lo que el individuo se comunica, cabe indicar que adentro del campo educativo él tiene que mostrar mayor claridad comunicativa puesto que en este período escolar es trascendental para que pueda relacionarse y desplegar sus ideas e integridad.

Gonzales, C. y Rodríguez, M. (2018) En su tesis titulada “las estrategias lúdicas como estrategias metodológicas en la instrucción inicial”. Ecuador. No tuvo muestra de carácter descriptivo. Donde concluye que: La acción lúdica es de gran calidad para el docente entre el progreso de enseñanza, ya que es una característica innata en los púberes y su adelanto permite lograr un ambiente agradable, motivador y acogedor.

Quintanilla (2016) “Métodos del juego dirigidos a la enseñanza de las operaciones matemáticas” Bárbula – Venezuela. Su muestra fue de 30 estudiantes Diseño aplicada experimental. Donde concluye que: Las estrategias lúdicas potencian el pensamiento lógico en la matemática por tal razón se obtienen mejores aprendizajes.

Gómez (2015) “Actividades lúdicas como estrategias para el aprendizaje de operaciones básicas” – Guatemala. Su muestra fue de 32 estudiantes. Su diseño es aplicada cuasi experimental. Su conclusión fue que cuando los docentes de primaria incorporan el juego y las estrategias de animación se obtienen resultados favorables en los alumnos.

Mora (2014) En su tesis titulada “Metodologías activas para mejorar los aprendizajes de los alumnos de la ciudad de Ibagué” Su muestra fue de 40 padres, 10 docentes y 30 estudiantes Su diseño es experimental con un solo grupo. Donde concluye que: La aplicación de estrategias como la lúdica fomenta el trabajo autónomo y en equipo generando de esta manera aprendizajes significativos.

Moran A y Mejía S (2015) En su tesis “Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en el grado de 5 de la I.E Piedad- Medellín” Su muestra fue de 30 estudiantes Su diseño es aplicada descriptiva. Donde concluye que: la utilización del juego en el progreso de aprendizaje de la matemática cambia el concepto que se tenía imaginario que era aburrida.

Farías D y Rojas F (2010) En su tesis “Metodologías activas de aprendizaje de la gramática en alumnos que empiezan estudios superiores- Venezuela”. Su muestra fue de 127 estudiantes. Su diseño es aplicado cuasi experimental. Donde concluye que: los métodos activos mejoran positivamente el estudio del lenguaje y esto se revela en los resultados obtenidos.

Solórzano J y Tarijeña Y (2010) “Estrategias de animación para favorecer la enseñanza de los números”. Su muestra fue de 42 estudiantes Su diseño descriptivo. Donde concluye que: El niño cuando realiza sus actividades a través del juego, aprende más rápido las operaciones básicas y los hace con más ganas mostrando más interés por aprender.

Ruiz (2006) En su tesis “Metodologías del juego para el progreso de habilidades lectoras - Venezuela”. Su muestra fue de 30 estudiantes Su diseño es Tipo experimental con diseño pre experimental. Donde concluye que: En un 80% se comprobó que el alumno desarrollo sus capacidades y habilidades cuando utiliza la lúdica como parte de su aprendizaje.

NACIONALES:

Coronado (2017) En su tesis titulada: “Métodos didácticos en el progreso de las habilidades lectoras en la educación primaria de la I.E. N° 42255”. Su muestra fue de 20 niños. Su diseño pre experimental: pre test y post test. Donde concluye que: El taller de estrategia lúdica resulta favorable para potenciar la habilidad de comprensión lectora de los alumnos, pues estadísticamente se ha mostrado que hay diferencias significativas entre la situación inicial y la situación final.

Cueva, López y Otros (2010) ” Programa estrategias para aprender jugando con las operaciones básicas”. Su muestra fue de 28 estudiantes. Diseño pre experimental Donde concluye que: Los niños sienten temor por la matemática cuando el maestro les enseña de manera rutinaria y tradicional. Mientras que si aplicamos diferentes juegos el aprendizaje será más eficaz y entretenido.

Medina (2016) “El juego como estrategia para potenciar la lógica matemática de la I.E Perú Canadá”. Su muestra fue de 57 alumnos. El diseño fue descriptivo – correlacional. Donde concluye que: Existe correlación significativa directa del nivel moderado; entre las variables de estudio.

Palomino, L. y Ramos, J. (2018) En su tesis titulada: “El juego como método de enseñanza de la lógica en el nivel secundario. La muestra es de 30 estudiantes Su diseño fue aplicada experimental. Donde concluye que: Al aplicar las metodologías lúdicas los estudiantes superaron sus notas del pre test que fue de 9.34 y en el post test fue de 15.70. Como se ha observado, el alumno se muestra motivado cuando el docente aplica diferentes juegos como métodos de enseñanza.

Condori (2018) en su trabajo “Actividades lúdicas para mejorar las operaciones básicas en los niños del 2° del nivel primario de la I.E Jorge Matorral Flores” - Tacna. Su muestra fue de 30 niños. Su diseño es aplicada experimental. Donde

concluye que: Cuando el docente utiliza el juego favorece el progreso de los números relaciones y funciones muy positivamente en los niños y niñas.

Ríos (2019) En su tesis: “Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de Inicial” - Ica. Su muestra fue de 25 niños. Su diseño es descriptivo – correlacional. Donde concluye que: Definitivamente se ha comprobado que el alumno desarrolla habilidades y destrezas cuando incorpora el juego como parte de las estrategias de enseñanza aprendizaje.

Ramírez (2008) “Estrategias matemática como herramienta pedagógica para la creatividad”. Su muestra fue de 40 estudiantes Su diseño es la investigación experimental. Donde concluye que: las estrategias lúdicas lograron desarrollar enseñanzas significativas para que el alumno aprenda a representar y realizar proporciones matemáticas.

Vera Méndez (2006) “Propuesta lúdica desde el Currículo transversal para potenciar el progreso activo de la matemática”. Su Línea de investigación– Acción. Su muestra fue de 30 estudiantes. Donde concluye que: EL currículo debe incorporar dentro de sus estrategias metodologías a base de juegos que permitan al estudiante desarrollar el pensamiento crítico y así logren resolver eficazmente sus ejercicios matemáticos.

Arango (2002) “La lúdica en el proceso activo de la matemática realizado en los alumnos de 2° de secundaria de la I.E José Antonio Encinas - Juliaca”. Su muestra fue de 30 estudiantes Su diseño fue Pre experimental con un solo grupo. Llega a la conclusión que las estrategias de animación potencian el aprendizaje de los estudiantes incrementando de esta manera su rendimiento académico.

García (2013) “Didáctica del juego recreativo y la matemática”. Su muestra fue de 30 estudiantes Tipo Aplicada experimental de su diseño cuasi experimental. Llegando a la conclusión que existe diferencia entre ambos grupos,

demostrándose con claridad que el grupo experimental obtuvo mejores resultados gracias a la aplicación de los diversos juegos.

Silva (2016) “Metodologías en base al juego para el área de matemática–Tarapoto”. Su muestra fue de 32 estudiantes Su diseño es experimental con dos grupos de tipo cuasi experimental. Donde concluye que: la matemática se hace más atractiva cuando el docente crea juegos para motivar el aprendizaje de las operaciones básicas haciéndolo más entretenido.

TEORÍAS RELACIONADAS AL TEMA

Las Estrategias lúdicas según Posada (2014) sostiene que la lúdica no es solo un juego como muchos lo interpretan, sino que está integrada por sueños, cantos, relatos, poesías, retratos y el manejo de símbolos, lo que potencian estructuras mentales, mejora de habilidades y destrezas de un individuo.

Guardo, J y Santoyo, L. (2015) sostiene que a través del juego los niños transforman los objetivos, los hechos del contexto y la fantasía. El esparcimiento permite de esta forma el desarrollo físico, emocional, intelectual, y social a partir de la acción de jugar, la persona puede ser creativa.

La importancia de las estrategias lúdicas según. Ferreiro (2009) manifiesta que las estrategias lúdicas contribuyen de forma efectiva al progreso cognitivo y completo de los niños y niñas permitiendo abordar los siete saberes del pensador Edgar Marín (1999).

Dávila (2003) manifiesta que el púber vive su momento de felicidad y a esta edad el niño aprende de una manera entretenida, ya que el juego permite que uno realice actividades divertidas ejercitando de esta manera alguna capacidad o destreza.

La importancia del juego es porque tiene tres aspectos que desarrolla: lo psicológico, pedagógico y social.

Las características de las Estrategias Lúdicas son:

Moyles (2002) afirma que el juego es una actividad recreativa o mental. El juego establece diferencias entre las edades por lo que es muy ventajoso los resultados que se obtienen gracias a la actividad lúdica.

Las características que presenta el juego son:

- ✓ Son motivadoras, permite el trabajo cooperativo y fortalece la creatividad.
- ✓ Combina las emociones, Estimula el estudio y favorece el estado de ánimo
- ✓ Es divertido, Propicia un espacio de diálogo y Fomenta la unión
- ✓ Maneja una buena comunicación, fortalece las habilidades cognitivas y Resuelve problemas

El juego para Castellar, Gonzales y Santana (2015) sostiene que la lúdica implica la afirmación de sí mismo y la concordancia con el entorno a partir de la práctica placentera.

No hay nada más formal que el juego, no existe otra acción humana que este tan estructurado y que tenga muchas reglas, contenidos, procedimientos, objetivos y límites del tiempo e incentiven como el juego. Al jugar no sólo fomentaría la alianza de lo cognitivo con lo apasionado, sino que requiere de esa unión como condición de posibilidad.

Los motivos por lo que los docentes utilizan la lúdica como una de las grandes estrategias de aprendizaje son:

- ✓ Una opción inteligente que permite pensar de una forma lógica y empírica.
- ✓ Integrar y valorar la variedad dentro de un grupo:
- ✓ Promueve el conocimiento activo potenciado la participación
- ✓ Integra la educación con el entretenimiento.
- ✓ Fomenta el trabajo colaborativo: y el trabajo en equipo
- ✓ Permite aprovechar el tiempo libre.
- ✓ Logra adaptar con facilidad los cambios en los contenidos:
- ✓ Consigue que todos se involucren a gran escala:

Las estrategias para desarrollar el pensamiento crítico: Sánchez (2010) sostiene que las metodologías de enseñanza logran que los educandos con un alto coeficiente consigan un único propósito. Por lo que la labor del docente como mediador, hacer que los alumnos elaboren técnicas y consigan un buen resultado en el proceso.

Robert Sternberg (2015) sostiene que el conocimiento crítico es una etapa que tiende a analizar, comprender y enjuiciar el modo en que se organizan los pensamientos que se tienen que interpretar y esquematizar en el mundo.

Las estrategias lúdicas para potenciar el pensamiento crítico hace que el alumno establezca juicios de valor.

Aquí se considera el discernimiento y la inteligencia para llegar de manera eficaz a la postura más sensata y justificada sobre un tema.

Gordóvil (2000) sostiene, que el juego permite poner en marcha acciones del pensamiento.

El scratch utiliza un lenguaje de programación creado por el Instituto Tecnológico de Massachusetts, especialmente para niños entre ocho y doce años, ya que incrementa el conocimiento cognitivo logrando que el alumno gracias a su capacidad creadora pueda realizar sus propias historietas y juegos.

El aprendizaje cognitivo está incorporando la lúdica puesto que enseña a pensar de forma abstracta, lógica y estructurada. El scratch potencia el aprendizaje por investigación y por resolución de problemas.

Las estrategias de Animación: Castro (2016) sostiene que el aprendizaje por animación son acciones productivas las que van a conseguir que los niños y niñas fortalezcan todo un conjunto de habilidades y actitudes día a día y así crecer en lo personal y social y esa es nuestra tarea.

Esta estrategia es un método usado por uno o más animadores que realizan sus actividades a partir del movimiento de imágenes.

Santo venia (2016) sostiene que según el diccionario de cine, una animación es la sensación de movimiento a través de una secuencia de imágenes estáticas.

Bayona (2015) existen distintos motivos del porqué nos inclinamos hacia la animación antes que, por la imagen real, estas son:

- ✓ La animación nos da un modo de expresión completamente diferente del de la imagen real y una mayor libertad para crear e imaginar.
- ✓ La animación logra ejercer más control sobre el desarrollo creativo y el resultado de la obra.
- ✓ La animación tiene la capacidad de relacionarse con el mundo físico y material de la imagen real y actuar dentro de él
- ✓ La animación tiene la potencialidad de mostrar una representación diferente de lo real. Y de crear mundos que se rigen por códigos.

Existe una gran relación entre la lúdica y el juego según: Posada (2014) sostiene que cualquier acción de estudio debe ser lúdica, en el sentido de diversión, motivante y flexible por ejemplo: pasar al patio a observar las distintas clases de seres vivos, es una actividad lúdica que aporta a la mejora del conocimiento. Sin embargo, los juegos tienen una jerarquía interna creado por los mismos niños, que los forma muy valiosos para la educación, por cuanto responde no sólo a sus motivaciones internas, sino a sus requerimientos de progreso. Estas diferencias deben ser consideradas a la hora de planear.

Johan Huaina (1992) sostiene que la función social del juego está en el origen de la acción creadora y del arte. Así de interesante es el juego para nuestros niños.

En lo que respecta al Aprendizaje Significativo: Carrillo (2009) sostiene que la motivación en la fase del colegio constituye una unidad de los factores psicoeducativos que más y más influye en el aprendizaje.

En el papel del docente la motivación se concentra en incitar el interés en los alumnos para estimular el entusiasmo por el estudio y comportamientos para aplicarlos de forma voluntaria en clase. Gracias a la motivación los niños encuentran y desarrollan la satisfacción por la acción escolar y entiendan los temas de modo significativo y así pueden utilizarlo todos los días.

Rodríguez (2006) manifiesta que la motivación no es una estrategia o un método de la educación individual, sino un factor cognitivo afectivo que denota una actitud, un fin, una predisposición para lograr con gran éxito una enseñanza significativa; agrupado a ella está el nivel de motivación por estudiar aun considerando el individuo a las dificultades de su contexto, que están en su disposición anímica para entender. Los tipos de aprendizaje son:

El Aprendizaje Receptivo es un modelo de aprender donde el individuo solamente logra entender el tema para lograr reorganizarlo, sin explorar algo. Ejemplo el alumno recibe la información que ha de analizar sobre todo la exposición del docente, el material impreso, y la información audiovisual.

Según Ausubel (1968) sostiene que el aprendizaje por recepción lo que ha de comprenderse se muestra al educando.

Un ejemplo de aprendizaje por recepción es lo programado, lo que ha de aprenderse permite motivar al estudiante a trabajar a través del material paso a paso.

El Aprendizaje por Descubrimiento: Considerado como Heurístico, es decir que el discernimiento se adquiere por uno mismo donde el educando va explorando y descubriendo su adecuado aprendizaje.

Para Bruner (1960) la sustancial condición de aprendizaje por descubrimiento es el papel que cumple el maestro, el que consiste en exponer los conocimientos o medios para que el individuo vaya explorando de apoco de acuerdo a su realidad. El individuo recoge los temas de forma activa; explora la información recibida y los reorganiza para asimilar y modificarlo con lo que ya tiene. Ejemplo el estudiante debe revelar el material por sí mismo, antes de agregarlo a su estructura cognitiva. Este aprender por descubrimiento puede ser orientado por el docente.

Para potenciar el nivel cognitivo se debe considerar:

- ✓ El Descubrimiento Inductivo: considera en reorganizar datos para conseguir una nueva construcción.
- ✓ El aprendizaje Deductivo: modifica ideas, para adaptar nuevos enunciados.
- ✓ El descubrimiento Traducido: relaciona los elementos para conocer sus semejanzas.

El Aprendizaje significativo es la enseñanza significativa para Ausubel (1980) sostiene que es un aprendizaje donde el estudiante agrupa el contenido que ha recepcionado con la que ya tiene reajustándose para posteriormente construir la información.

Ejemplo el alumno es el único conductor de su conocimiento concerniente con los temas a aprender.

Para Valdez (2009) los mapas mentales es una técnica que potencia grandemente el aprendizaje convirtiéndole en significativo para el alumno.

Ausubel (1978) distingue tres tipos de aprendizaje significativo:

- ✓ Aprendizaje por Representaciones: consiste en conceder significados de ciertos símbolos. Ejemplo Cuando vamos a comprender el significado de carro.
- ✓ Aprendizaje por Conceptos: se obtiene a través de la formación o asimilación, es decir en base a la experiencia.
- ✓ Aprendizaje por preposiciones: consiste en mezclar varias palabras lo que tiene un significado.

III. METODOLOGÍA

3.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La indagación es cuantitativa, porque los resultados adquiridos de los instrumentos de investigación se sistematizarán cuantitativamente recurriendo a las medidas estadísticas descriptivas e inferenciales.

Zorrilla (1993) la indagación utilizada es una modalidad que tiene en cuenta los nuevos conocimientos y avance de la indagación y con ello se fortalece más.

El diseño es el Pre experimental, porque se desarrolló con un solo grupo sin contar con grupo de control.

GE:

$O_1 \dots\dots\dots x \dots\dots\dots O_2$

Dónde:

GE: Grupo experimental conformada por la muestra seleccionada de estudiantes del grupo control.

O_1 : Aplicación del Pre test

O_2 : Aplicación del Post test

3.2. Operacionalización de las variables

VARIABLES:

V.I = Estrategias lúdicas

Castellar, Gonzales y Santana (2015) manifiesta que la lúdica considera que el reconocimiento de uno mismo y la relación con el entorno a partir de la experiencia placentera.

V.D = Aprendizaje significativo

Según Hernández (2015) sostiene que para que el aprendizaje sea significativo debe considerar dos dimensiones como es el aprendizaje por recepción y el aprendizaje por descubrimiento.

3.3. Población y muestra:

Tamayo (1998) lo define como la totalidad del grupo a estudiar, en donde las unidades de población tienen una característica común, la que estudia y da origen a la nueva indagación.

La población muestral está constituida por 25 niños del 3º de la I.E. "Alfredo Gonzales Lara" de Santa Rosa? –

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Técnicas:

Para recolectar la información se aplicó las siguientes técnicas:

- La observación: es un método que permite percibir la participación de los estudiantes.

Según Sabino. (1992) Esta técnica se utiliza para recoger datos sobre el aprendizaje significativo con la aplicación de la estrategia lúdica.

- El Fichaje: nos sirvió para recoger datos para el marco teórico. Mingona (2007) considera que es un método de trabajo intelectual para proporcionar la sistematización bibliográfica, trabajo de síntesis y la disposición de ideas.

La ficha es una herramienta para el archivo bibliográfico. Saa (2009) y que constituye una táctica eficaz de recolectar de forma ordenada para un asunto o tema. Tiene muchos usos ya sea en el campo de la indagación o como método de estudio. Sirve para ir anotando sistemáticamente datos al contenido de la encuesta relevante para nuestra tesis o investigación.

Instrumentos:

Los instrumentos utilizados fueron los siguientes:

- Guía de observación:

Una guía de indagación es una enumeración de puntos importantes que son observados para favorecer una evaluación de acuerdo a los temas que se están tratando. Para que un estudio se lleve a cabo muy bien se requiere conocer la raíz del problema o situación estudiada y esta guía facilita esa función Sabino (1992).

La guía de observación se aplicó para investigar los saberes previos y logros adquiridos en el aprendizaje significativo de los niños a través de los pueblos. Prueba de entrada (pre test) y prueba de salida (pos test)

➤ Lista de Cotejo:

Segura (2018) sostiene que la lista de cotejo es una herramienta de evaluación que consiste en recoger información pertinente acerca del proceso enseñanza – aprendizaje. Es decir, la lista de cotejo permite registrar los datos.

3.5. Procedimiento:

- Elaboración de cuadros
- Elaboración de figuras de barras
- Análisis e interpretación de datos y resultados.

3.6. Métodos de análisis de datos:

Una vez aplicadas y calificadas los exámenes, se determina una medida promedio que represente a la muestra examinada. Para tal fin se hará una clasificación debida de los datos para facilitar el procedimiento e interpretación de los mismos.

3.7. Aspectos éticos

El trabajo es original y se realizó a pesar del estado de emergencia sanitaria en la que estamos con un poco de dificultad, ya que se realizó a través del Zoom una nueva herramienta pedagógica. Así mismo se respetó las normas APA y se mantiene en privacidad los nombres de los que participaron en este presente estudio.

IV. RESULTADOS:

4.1. PRE TEST O PRUEBA DE ENTRADA

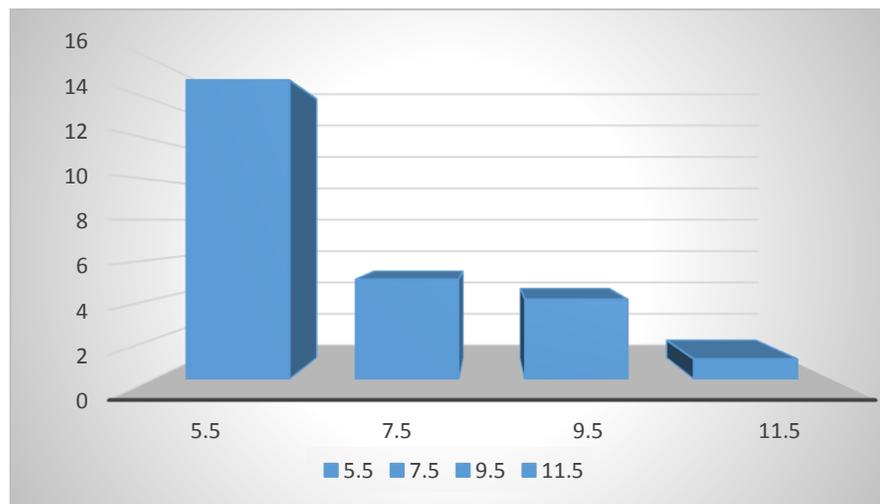
A: Determinamos las medidas estadísticas:

TABLA N° 01: Resultados del Pre Test a los estudiantes de 3° de la I.E. "Alfredo Gonzales Lara – Santa Rosa"

X	X ₁	n ₁	N ₁	n ₁ ·X ₁	d	d ²	n ₁ ·d	n ₁ ·d ²
05-06	5,5	15	15	82,5	0	0	0	0
07-08	7,5	5	20	37,5	1	1	5	5
09-10	9,5	4	24	38	2	4	8	16
11-12	11,5	1	25	11,5	3	9	3	9
Total		25		169,5			16	30

FUENTE: Pre Test

FIGURA N° 01



FUENTE: Pre Test

FIGURA N° 01: Resultados del Pre Test

INTERPRETACIÓN

Deducimos de la figura lo siguiente:

- En El Pre Test los puntajes obtenidos se encuentran comprendidos entre los 05 y 06 puntos, lo cual indica que los educandos tienen poca información respecto al tema.
- La mayor concentración de frecuencia oscila entre los puntajes 05 y 06.
- La media aritmética la encontramos ubicada en el puntaje 6,78 lo que indicaría un rendimiento muy deficiente.

B. Transmutación de puntajes a valoración cuantitativa del rendimiento.

TABLA N° 02: Valoración cuantitativa del rendimiento

GRUPO	PUNTAJE	n_1	N_1	H_1 (%)
A	10-12	3	3	12%
B	09	2	5	8%
C	05-08	20	25	80%

FUENTE: Pre Test

ELABORACIÓN: La Autora

INTERPRETACIÓN

El resultado en el Pre Test de los estudiantes del 3° de educación primaria de la I.E” Alfredo Gonzales Lara” de Santa Rosa es como se indica:

- 3 estudiantes se presentan con un rendimiento excelente haciendo un porcentaje de 12% ubicado en el grupo A.
- 2 estudiantes se presentan con un rendimiento superior haciendo un porcentaje de 8% ubicado en el grupo B.
- 20 estudiantes se encuentran con un rendimiento mediano haciendo un porcentaje de 80% ubicado en el grupo C.

4.2. POST TEST O PRUEBA DE SALIDA:

A: Disposición de datos para determinar las medidas estadísticas.

TABLA N° 03: Resultados del Post Test a los estudiantes del 3° de la I:E “Alfredo Gonzales Lara – Santa Rosa”

X	X₁	n₁	N₁	n₁..X₁	d	d²	n₁..d	n₁..d²
06-07	6,5	2	2	13	-3	9	-6	18
08-09	8,5	3	5	25,5	-2	4	-6	12
10-11	10,5	1	6	10,5	-1	1	-1	1
12-13	12,5	3	9	37,5	0	0	0	0
14-15	14,5	8	17	116	1	1	8	8
16-17	16,5	4	21	66	2	4	8	16
18-19	18,5	4	25	74	3	9	12	36
		25		342,5			15	83

FUENTE: Post Test

ELABORACIÓN. La Autora

FIGURA N° 02



FUENTE: Cuadro N° 04

ELABORACIÓN: La Autora

FIGURA N° 02: Resultados del Post Test

INTERPRETACIÓN

Deducimos de la figura lo siguiente:

- En el Post Test los puntajes obtenidos se encuentran comprendidos entre los 05 y 19 puntos, lo cual indica que los conocimientos de los educandos respecto al tema se han superado.
- La mayor concentración de frecuencia oscila entre los puntajes 14 y 15.
- La media aritmética la encontramos ubicada en el puntaje 13,7 lo que demuestra un avance positivo con respecto a la media aritmética anterior.

B. Transmutación de puntajes a valoración cuantitativa del rendimiento.

TABLA N° 04: Valoración cuantitativa del rendimiento

GRUPO	PUNTAJE	n ₁	N ₁	H ₁ (%)
A	16-19	8	8	32%
B	13-15	11	19	44%
C	11-12	1	20	4%
D	08-10	3	23	12%
E	05-07	2	25	8%

FUENTE: Pre Test

INTERPRETACIÓN

El resultado en el Post Test de los estudiantes del 3° “de educación primaria de la I.E.” Alfredo Gonzales Lara” de Santa Rosa es como se indica:

- 8 estudiantes se presentan con un rendimiento excelente haciendo un porcentaje de 32% ubicado en el grupo A.
- 3 estudiantes se presentan con un rendimiento superior haciendo un porcentaje de 44% ubicado en el grupo B.
- 1 estudiantes se encuentran con un rendimiento mediano haciendo un porcentaje de 4% ubicado en el grupo C.
- 3 estudiantes se presentan con un rendimiento inferior haciendo un porcentaje de 12% ubicado en el grupo D.
- 2 estudiantes se encuentran con un rendimiento muy inferior haciendo un porcentaje de 8% ubicado en el grupo E.

4.3. COMPOSICIÓN DE MEDIDAS ESTADÍSTICAS:

TABLA N° 05: Resultados del Pre Test y Post Test

MEDIDAS	PRE TEST	POST TEST
X	6,78	13,7
D.S	-0,4	2,42
C.V	62,71	0,19

FUENTE: Resultados de la tabla N° 02 y tabla N° 04

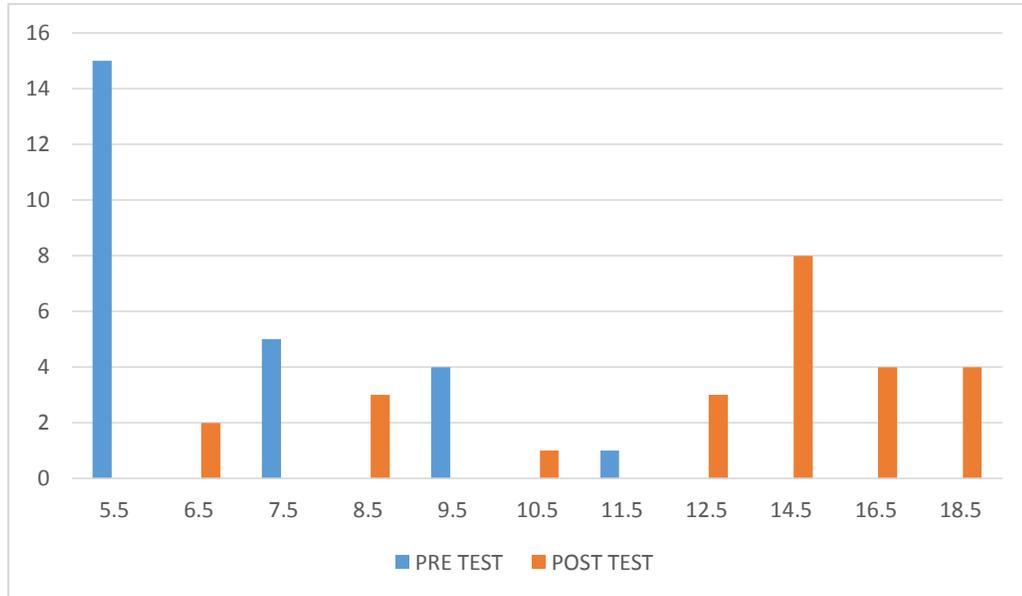
INTERPRETACIÓN

Los resultados obtenidos tanto en el Pre Test como en el Post Test nos demuestran lo siguiente:

- En el Pre Test la media aritmética es de 6,78 y en el Post Test 13,7 notándose un incremento de 7 puntos lo cual demuestra un avance positivo en el aprendizaje de los estudiantes.
- La desviación estándar determina, que en la Post test los estudiantes presentan mayor dispersión que en el pre test.
- El coeficiente de variabilidad en el Pre test es de 62,71 y el aprendizaje es deficiente, en cambio en el Post test el coeficiente de variabilidad es de 0,19 y el aprendizaje fue bueno. De esto se puede concluir que a mayor coeficiente de variabilidad se da un menor aprendizaje y a menor coeficiente de variabilidad se da un mayor aprendizaje

FIGURA N° 03

CALIFICATIVOS DEL PRE TEST Y POST TEST



FUENTE: Resultados de la Gráfica N° 01 y Gráfica N° 02

FIGURA N° 03: Comparativos del Pre test y Post Test

INTERPRETACIÓN

Del gráfico se puede abstraer las siguientes conclusiones:

- Realizadas las comparaciones entre el Pre Test y el Post Test, se puede verificar que, tomando el sistema vigesimal, el puntaje más alto en la prueba de entrada es de 06 puntos y en la prueba de salida 19 puntos.
- La media aritmética es la prueba de entrada es de 6,78 y en la prueba de salida es 13,7, esto demuestra un avance hacia los puntajes más altos y un conocimiento más preciso del tema desarrollado.
- La gráfica demuestra que en la prueba de salida ha existido un mayor rendimiento, que es producto de la aplicación de los juegos lúdicos.

V. DISCUSIÓN

Las estrategias lúdicas son un conjunto de técnicas que sirven para diseñar un ambiente de sana armonía en los educandos que están inmersos en sus estudios.

En estos tiempos de cambio en la educación que son momentos difíciles y pensando cómo se encuentran nuestros estudiantes, he creído conveniente aplicar diferentes estrategias en base al juego, para hacer mis clases más amenas y dinámicas. La cual ha sido constatada y verificada por la hipótesis que me he planteado en un inicio.

Para ello he tenido que indagar en diferentes artículos científicos, revistas y tesis los que me han servido de base para poder culminar con mi presente investigación.

Entre los investigadores que he considerado para realizar mi discusión destaco el trabajo de Quintanilla (2016) "Métodos del juego dirigido a la enseñanza de las operaciones matemáticas", pues estoy de acuerdo que las diferentes estrategias que utilizan los docentes a base de juego en la escuela dan buenos resultados en el aprendizaje no solo de la matemática sino, de las diferentes áreas ya que lo he comprobado al aplicar mi tesis sobre el juego.

La estrategia lúdica no solo permite que uno se recree, sino que logra potenciar los diferentes tipos de aprendizaje como es por recepción, por descubrimiento y sobre todo fortalece los aprendizajes significativos. Gracias al juego.

Hoy contamos con una gama de recursos que nos permite que como docentes apliquemos diferentes métodos para mejorar los aprendizajes de nuestros niños, ya que ellos muchas veces se encuentran distraídos, desmotivados y sin ganas de aprender porque mucho de los docentes realizan sus clases sin ánimos, no aplican estrategias para lograr aprendizajes significativos.

El aula tiene que ser un espacio donde el alumno ya no sepa de memoria lo que va hacer su docente, por lo que cuando uno trata de sorprender a sus alumnos con diferentes estrategias, lo llenamos de vida y ellos salen enriquecidos cada día.

Cuando uno siente agrado por lo que hace entra a un salón de clases con mucho entusiasmo. Porque sabe que cada día va encontrar conocimientos variados, experiencias distintas y esto va a mantener interesado al alumno.

Por ello se necesita que el docente sea apasionado cuando brinde el conocimiento a sus alumnos, por eso es importante que el docente también maneje sus emociones y logren que las enseñanzas sean más fáciles de llevar al alumno.

Solórzano, J. y Tarijeña, Y (2010) En su estudio “ Estrategias de animación para favorecer la enseñanza.

Este autor nos dice que cuando uno planifica sus sesiones de aprendizaje y sabe en qué momento aplicar dicha estrategia mantiene animada la clase y sobre todo al niño. La animación es una estrategia justamente que permite que todo estudiante este motivado, alegre, sin sueño y se siente satisfecho con lo que recibe de su docente.

Hoy en día la mayoría de docentes aplican las obras teatrales, los cuentos animados y esto no solo favorece los sentimientos y emociones de los niños, sino que permite también mejorar los aprendizajes de los estudiantes.

Justamente concuerdo con este investigador ya que cuando se aplicó las 7 sesiones de estrategias lúdicas y el post test los resultados fueron positivos. Por lo que los docentes del nivel inicial y sobre todo los de primaria deben aplicar sus sesiones utilizando el juego, lo que permitirá obtener mejores resultados en el aprendizaje haciendo más creativo y dinámico las clases.

Nuestros alumnos están cansados con las clases teóricas, por lo que necesita más innovaciones por ejemplo cuando se aplicó la estrategia del scrat ellos sintieron más alegría al utilizar las tecnologías y las herramientas digitales, los que

le permitió desarrollar sus habilidades y destrezas en el manejo de las operaciones básicas, ya que, con los juegos, aprendieron a sumar y restar de una manera más fácil.

Para Ríos (2019) en su tesis estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad, nos dice que los juegos no solo permiten mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también favorece la expresión corporal y los movimientos psicomotrices convirtiendo al alumno en un ser más hábil, decidido y capaz de enfrentar los nuevos retos que se le presenta.

Concuerdo con este autor, ya que la mayoría de docentes de primaria han dejado de lado la parte de la psicomotricidad, sin saber que el alumno también necesita que las clases se realicen fuera del aula, cuando uno está en el aire libre corre, salta, se sienten feliz, y así expresan sus emociones y relajamiento y no tenso como cuando está en el aula. Los resultados de esta investigación nos demuestran que realmente cuando se aplica este tipo de estrategias va mejorar la educación integral de los niños por ello la frase de educar en psico- mente.

En lo que respecta a Ruíz (2000) en su estudio sobre las metodologías del juego nos manifiesta que el docente debe encontrar diferentes maneras de enseñar lo cual es una propuesta que permite superar las dificultades que el alumno tiene sobre todo en las áreas de matemática y comunicación.

Sabemos que la matemática es una tarea que exige la disposición del estudiante para que así pueda asimilar los conceptos. Muchas veces los docentes utilizan métodos inadecuados por lo que la exposición de los temas se los hace aburridas, no permitiendo que se aprenda incluso aspectos básicos.

En lo referente a la naturaleza de la matemática sabemos que es muy complejo y que el alumno está cansado que se les enseña las operaciones básicas de forma tradicional. Hoy el niño necesita manipular, explorar, experimentar y descubrir ya que así enriquece más su aprendizaje.

Cuando uno utiliza el juego como recurso didáctico las clases son más divertidas para el alumno. La propuesta de este autor es muy interesante puesto que nos dice que lo que el alumno aprende debe aplicarlo en su vida diaria. Por lo que enseñar matemática no es simple, hoy por hoy hay que educar a que el alumno aprenda a resolver problemas y desarrollar sus capacidades y habilidades.

Todos estos autores que han plasmado su ideas en sus artículos y tesis lo han verificado con la muestra de estudio que utilizaron y todos ellos sostienen el avance significativo que se logra cuando un docente es creador innovador, pensando siempre en el niño, el que debe aprender de acuerdo a su contexto en el que se desenvuelve y también de acuerdo a su estilo y ritmo de aprendizaje, cada niño es único y cuenta con diferentes tipos de inteligencia, por ello cuando es motivado el siente interés por aprender y superarse.

Por su parte Medina (2016) en su tesis del juego como estrategia para mejorar los problemas matemáticos. Nos dice la enseñanza se centra en el estudiante y en su entorno significativo para su vida.

También pienso igual que este autor puesto que la matemática es la materia que más miedo le tienen los alumnos ya que más desaprueban por lo que afecta a su autoestima como estudiante. La enseñanza de antes era mecánica, se basaba en la memorización o en la solución de problemas que estaban aislados donde no le permitió al niño construir su propio aprendizaje, ni tampoco ejercitar su mente, aplicar lo que sabe. Por lo que el maestro no atendió las diferencias individuales no se daba la oportunidad de que puedan manifestar su creatividad. Por lo que esta área de matemática muchas veces es rechazada por los educandos.

Estos trabajos que he seleccionado para mi tesis me ha permitido indagar como el factor familia influye también en el estudio de los niños.

La mayoría de docentes según el diagnóstico realizado sostienen que la matemática es importante, pero existe un alejamiento total de la enseñanza de la matemática con la vida.

Condoni (2018) nos dice que las actividades lúdicas favorecen enormemente el pensamiento crítico del alumno, les permite pensar y reflexionar antes de dar una idea. Y así resolver problemas de una manera eficaz.

Este autor además nos indica que los juegos de mesa desarrollan las diferentes habilidades como es observar, memorizar, analizar sintetizar entre otros. Esta tesis se relaciona con la presente investigación por la que he llegado a la misma conclusión que el niño es bien creativo, sea comprobado que aprende más cuando su docente le aplica diferentes estrategias como es el caso del reloj que le permitió realizar sumas y restas de una manera más didáctica.

El juego es un método que el docente debe utilizar como una herramienta didáctica para enseñar las diferentes áreas de estudio.

En este sentido, es indispensable que el alumno use una variedad de estrategias durante sus sesiones para mejorar sus aprendizajes los que deben verse reflejados en todo el año escolar. Así mismo este investigador hace referencia a la importancia que juega la motivación en la autoestima del niño o adolescente.

De acuerdo a lo que sostiene Cristóbal, se puede deducir que los métodos de enseñanza juegan un rol muy interesante en el proceso de aprendizaje, por esta razón es fundamental que los profesores proyecten en los alumnos el desarrollo de metodologías que sean efectivas para mejorar y favorecer el aspecto cognitivos de los estudiantes.

Por consiguiente, se puede inferir que el maestro tiene un rol muy protagónico y decisivo en el aprendizaje de los alumnos, siendo necesario que aprenda a planificar y seleccionar sus estrategias acorde al contexto y necesidades de cada uno de sus alumnos de primaria, sabiendo que a esta edad son muy intranquilos.

Finalmente los aportes de los diferentes autores nacionales e internacionales de las diferentes revistas y tesis son de suma importancia, puesto que permiten clarificar la intencionalidad que tienen como propósito de estudio, siendo muy buenos referentes en mi indagación.

VI. CONCLUSIONES

Las conclusiones a las que he arribado de la presente investigación son:

Primero:

La acción lúdica es uno de los aspectos que favorece el progreso cognitivo de los alumnos ya que es calificado libre y desinteresado. Según Gómez (1992).

Segundo:

Mediante el juego el niño y niña no solo lo pasan bien, sino que además potencia su personalidad y momento anímico, conduciéndolo de este modo a la conquista de su estado psíquico, transportándolo así a la exploración de su autonomía y a la adquisición de otras conductas.

Tercero:

El maestro tiene un rol muy primordial en el juego, puesto que es el agente conductor de enseñanza de sus estudiantes. Por ello, un juego bien dirigido y elegido ayuda a descubrir mejor los temas, afianzando lo que uno ya posee.

Cuarto:

La aplicación de estrategias lúdicas presenta efectos significativos en la educación de los alumnos.

Quinto:

Con la aplicación de las estrategias lúdicas los niños del nivel primario mostraron una mejora significativa en el aprendizaje ya que los niños evidenciaron un mayor gusto por aprender, convirtiéndose de esta manera en un ser activo que participan la conducción de su propio aprendizaje, el cual se evidenció en el post test.

VII. RECOMENDACIONES

Primero:

Los métodos lúdicos favorecen la enseñanza de las distintas áreas de estudio en los alumnos de educación primaria de la I.E “Alfredo Gonzales Lara” por lo que se sugiere a los docentes del nivel primario utilizar estrategias en base al juego para obtener mejores resultados en los aprendizajes.

Segundo:

Los docentes deben estar en constante preparación acerca de lo lúdico y los nuevos métodos de aprendizaje, para así ir potenciando cada día el aprendizaje de los niños y así permitir que los niños aprendan a interpretar, argumentar y proponer soluciones a los diferentes problemas que se les presenta.

Tercero:

Considerar en clase las estrategias lúdicas que permitan resolver problemas y dar alternativas de solución, mejorando de esta manera la calidad de vida de los niños de edad preescolar y desarrollando sus habilidades, destrezas y creatividad.

Cuarto:

Los profesores de primaria deben tener en cuenta su creatividad y hacer uso de los juegos de acuerdo a su función, para así construir aprendizajes que le sean favorable a los estudiantes.

REFERENCIAS

- Álvarez Del Real, María E. (2005) Cómo resolver los problemas de Aprendizaje y estudios de sus hijos. Editorial América S.A República de Panamá.
- Amaya Cueva, Mónica (2003) Didactics of mathematics Lambayeque
- Arango (2002) “La lúdica en el proceso activo de la Matemática Juliaca”.
- Arredo Arévalo (2012) Propuesta de una guía Metodológica constructivista para la enseñanza UN.P.
- Asperuela Franco, (1989) University editorial scientific research. Ica - Perú
- Ávila Acosta, Roberto (2014) Introducción a la metodología de la Investigación. Editorial. CONCYTEC Lima – Perú.
- Barrientos, E. y Valer L. (2005) Metodologías de la investigación Científica U.N.M.S.M. Lima – Perú.
- Betancourt (1993) Learnig estrategias. Lima – Perú.
- Berberat, M. (1988) La enseñanza de la matemática. Editorial Perú Andino Lima – Perú.
- Calero, M. (2002) Actividades Constructivistas. Ediciones Abedul. Lima – Perú.
- Calero, P. (2004) Estrategias de Educación Constructivista. Ediciones San Marcos.
- Calero, P. (2000) Active methodologies to teacher and learn. Ed. San Marcos
- Cañizales, T. (2014) Estrategias lúdicas para la integración social de alumnos con problemas de aprendizaje. Maracarbio: Universidad Pedagógica Experimental Libertador 2.
- Condori (2018) en su trabajo “Actividades lúdicas para mejorar las Capacidades del área lógico matemático en los niños del 2° del nivel primario de la I.E Jorge Matorral Flores” - Tacna.
- Contreras M. y Contreras Z (2012) in his proyect strategies of collaborative teaching and skill advancements. - Tarma”
- Coronado (2017) En su tesis titulada: “Estrategias lúdicas en el progreso las habilidades lectoras de los niños y niñas del tercer grado de educación primaria de la I.E. Santa Teresita del Niño Jesús N°42255”.

Cueva, López y Otros (2010) En su tesis titulada: "Influencia del taller: Aprendo jugando basado en estrategias lúdicas para el proceso de las habilidades del área de matemática".

Díaz, F. y Hernández, G. (2012). Estrategias docentes para un aprendizaje Significativo: una interpretación constructivista. México: MC Graw Hill

Farias D y Rojas F (2010) is his thesis play fute stratewgies for teaching grammar in student storming studies superiors. Venezuela".

Galvez J. (2004) Guide to theory and practice learning methods 4ta ed.

Garcia (2013) in his thesis educational games for learning the math.

González B. (2008) La creatividad es un recurso natural renovable: [http:// Pedología. Wordpress.com/2008/01/10/-](http://Pedología.Wordpress.com/2008/01/10/-) creatividad es un recurso.

González y otros (2007) El proceso Enseñanza Aprendizaje: un reto para el cambio educativo: 2da ed. Ed. La habana 2007.

Gonzales y Rodríguez (2018) En su tesis titulada "Las estrategias lúdicas como estrategias metodológicas en la instrucción inicial". Ecuador.

Gómez. (2015) En su tesis titulada: "Actividades lúdicas como estrategias para el aprendizaje de operaciones básicas" – Guatemala.

Goñi, A (2003) Development of creativiy. Costa Rica University stote remote.

Huaranga, o. (2002) Estrategia de Proyectos. Ed. Abedul. Lima – Perú.

Humberman, A. (2003) Como se realizan los cambios en educación.

Ladera, V. (2003) Mental maps Birch Editions Lima-Perú

La Escuela (1995) Editorial Lozada – Buenos Aires

La torre m. & Seco C.J (2013) Methodologicad strategies and techniques active. Perú depend.

León, L (2012) Estimula su creatividad. Guatemala: Revista Amiga, Edición N° 32 en la pág. 5

Medina, C (2016) "las estrategias lúdicas y el logro de los aprendizajes de matemática de los estudiantes de la I.E Perú Canadá".

Medina, G. (1999) Gramática de la Ternura. Google Docs. Recuperado 2014: <https://docs.google.com/document/18NQ4S3Fuuqvhst8rsg>

Moya, A. (1998) EL Proyecto de Investigación Científica. Trujillo- Perú

- Mora (2014) En su tesis titulada “La lúdica como Estrategia de aprendizaje de los niños de preescolar del gimnasio los arrayanes de la ciudad de Ibagué.
- Moran A y Mejia S (2015) In his thesis playful strategies for teaching I.E Pie dad-Medellin.
- Navarro, Z. (200) Academic performance and new strategies learning
- Orellana, O. (2002) Vygotsky y el constructivismo. Revista Palabra del . Lima
- Palomino Y Ramos (2018) En su tesis titulada: “Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la lógica en los alumnos del 1er grado de educación secundaria de La I.E.E Santa Ana de la provincia de Chincha”.
- Quintanilla (2016) En su tesis titulada “Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de educación primaria” Bárbula – Venezuela.
- Ramírez (2008) “Aprendizaje activo de la matemática y su aplicación de la lógica y creatividad científica como herramienta pedagógica”.
- Reyes, P. (2011) Actividades lúdicas. Scribe. Disponible en: [http://tr.scribe/doc/56163013/Actividades lúdicas](http://tr.scribe/doc/56163013/Actividades+lúdicas).
- Ríos (2019) En su tesis titulada: “Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de la I.E Inicial”
- Ruiz (2006) En su tesis “Procesos de aprendizaje activo de la matemática y el uso de la lógica como estrategias pedagógicas- Venezuela”.
- Salazar (2017) Con su tesis titulada: “Estrategias lúdicas en niños de 3 años con dificultades de Comunicación para que potencien su progreso en los actos académicos” Machala – Ecuador.
- Silva (2016) En su tesis “Estrategias lúdicas para el desarrollo de aprendizajes significativos en matemática de secundaria – Tarapoto”.
- Solórzano J y Tariguna Y (2010) “Actividades lúdicas para favorecer el aprendizaje de la matemática”.
- Vera Méndez (2006) “Propuesta lúdica desde el Curricular transversal para potenciar el progreso activo de la matemática”.

Zilberstein, J 2007) los métodos, procedimientos de enseñanza –
Aprendizaje y las formas de su organización. La Habana

ANEXOS

PRE TEST Y POST TEST

Alumno

Grado: Fecha.....

Mi querido estudiante este examen tiene como propósito medir el grado de conocimiento que tienes acerca de los distintos temas. Por lo que solicito que lo resuelvas con sinceridad y honradez.

Marca con una X la alternativa correcta:

1. Los estados de la materia son:
a. Sólido y líquido b. Líquido y gaseoso c. Sólido, líquido y gaseoso
2. La cultura chavín se desarrolló en:
a. Trujillo b. Huaraz c. Chiclayo
3. Dios creo al mundo en:
a. 7 días b. 8 días c. 9 días
4. El reino protista está formado por:
a. Algas b. Protozoarios c. Plantas
5. Cuando una célula no presenta núcleo se denomina:
a. Eucariota b. Procariota c. Unicelular
6. Eduardo dice: la cantidad de caramelos que tengo coincide con la suma de los valores de la cifra de números 97863.
a. 28 b. 32 c. 33
7. ¿Quién descubrió América?
a. Cristóbal Colón b. Francisco Pizarro c. Francisco Bolognesi
8. ¿Qué se celebra el 28 de Julio en el Perú?
a. El día de las Américas b. El día del niño c. El día de la independencia
9. Si Juan rompió las páginas de sus libros: 09, 11, 58, 115 y 233 ¿Cuántas hojas rompió?
a. Cuatro b. Cinco c. Seis

VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

EXPERTO	CENTRO DE TRABAJO	GRADO	AUTORA
Dra. VILLAVICENCIO PALACIOS Lilette del Carmen ORCID:0000-0002-2221-7951	U.C.V	Doctora	Lidia RAMOS SANJINEZ

TÍTULO: “Estrategias Lúdicas para mejorar el Aprendizaje Significativo de los niños del 3° de la I.E Alfredo Gonzales Lara de Santa Rosa. Año 2020

INSTRUCCIONES:

A continuación, se le presenta los criterios que he considerado para validar el instrumento de mi tesis. Esperando que la validación sea de acuerdo a su criterio de honestidad.

Muy imperfecto (1) Imperfecto (2) Permisivo (3) Benévolo (4) Optimo (5)

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN:

CRITERIO	INDICADORES	1	2	3	4	5
Competencia	Está redactado para que el alumno explique lo que ha entendido en los diferentes temas.					X
Propósito	Dar a conocer lo que el alumno sabe sobre algunos temas.					X
Lenguaje	Ha sido formulado con un lenguaje claro y sencillo					X
Originalidad	El exámen es original					X
Indicador	Indica lo que el estudiante sabe sobre algunos temas.					X
Solidez	Es acorde a los últimos acontecimientos					X
Adecuación	El examen ha sido adecuado al grado de estudio de los alumnos					X
Aprendizaje	El aprendizaje ha sido significativo para los alumnos					X
Conocimiento	Permite medir el grado de conocimiento que posee el alumno.					X
SUBTOTAL						45

TOTAL						45
-------	--	--	--	--	--	----

III. CONSIDERACIÓN:

El examen que se aplicará como instrumento, permite obtener resultados acerca de los aprendizajes de diferentes temas, para luego poder procesarlo y analizarlo.



Dra. VILLAVICENCIO PALACIOS, Lilette del Carmen

DNI: 18033075

ORCID: 0000-0002-2221-7951

FICHA TÉCNICA

INSTRUMENTO: Encuesta para validar las Estrategias Lúdicas

OBJETIVO: Demostrar la influencia que tienen las Estrategias lúdicas para mejorar el Aprendizaje Significativo de los niños del 3° de la I.E Alfredo Gonzales Lara, de Santa Rosa. Año 2020

PARA: Alumnos del 3° de Primaria de la I.E Alfredo Gonzales Lara, de Santa Rosa.

EXPERTO:

Dra. VILLAVICENCIO PALACIOS, Lilette del Carmen

EVALUADOR:

Doctora en Educación

VALORACIÓN:

APROBADO	DESAPROBADO
X	



Dra. VILLAVICENCIO PALACIOS, Lilette del Carmen

DNI: 18033075

ORCID: 0000-0002-2221-7951

VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

DATOS INFORMATIVOS:

EXPERTO	CENTRO DE TRABAJO	GRADO	AUTORA
Dra. MENDOZA ALVA, Cecilia Eugenia ORCID: 0000-0002-3640-2779	U.C.V	Doctora	Lidia RAMOS SANJINEZ

TÍTULO: “Estrategias Lúdicas para mejorar el Aprendizaje Significativo de los niños del 3° de la I.E Alfredo Gonzales Lara de Santa Rosa. Año 2020

INSTRUCCIONES:

A continuación, se le presenta los criterios que he considerado para validar el instrumento de mi tesis. Esperando que la validación sea de acuerdo a su criterio de honestidad.

Muy imperfecto (1) Imperfecto (2) Permisivo (3) Benévolo (4) Óptimo (5)

IV. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN:

CRITERIO	INDICADORES	1	2	3	4	5
Competencia	Está redactado para que el alumno explique lo que ha entendido en los diferentes temas.					X
Propósito	Dar a conocer lo que el alumno sabe sobre algunos temas.					X
Lenguaje	Ha sido formulado con un lenguaje claro y sencillo					X
Originalidad	El exámen es original					X
Indicador	Indica lo que el estudiante sabe sobre algunos temas.					X
Solidez	Es acorde a los últimos acontecimientos					X
Adecuación	El examen ha sido adecuado al grado de estudio de los alumnos					X
Aprendizaje	El aprendizaje ha sido significativo para los alumnos					X
Conocimiento	Permite medir el grado de conocimiento que posee el alumno.					X
SUBTOTAL						45

TOTAL						45
-------	--	--	--	--	--	----

V. CONSIDERACIÓN:

El examen que se aplicará como instrumento, permite obtener resultados acerca de los aprendizajes de diferentes temas, para luego poder procesarlo y analizarlo.



Dra. MENDOZA ALVA, Cecilia Eugenia

DNI: 18120004

ORCID: 0000-0002-3640-2779

FICHA TÉCNICA

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Encuesta para validar las Estrategias Lúdicas

OBJETIVO: Demostrar la influencia que tienen las Estrategias lúdicas para mejorar el Aprendizaje Significativo de los niños del 3° de la I.E Alfredo Gonzales Lara, de Santa Rosa. Año 2020

PARA: Alumnos del 3° de Primaria de la I.E Alfredo Gonzales Lara, de Santa Rosa.

EXPERTO:

Dra. MENDOZA ALVA, Cecilia Eugenia.

GRADO:

Doctora en Educación

VALORACIÓN:

APROBADO	DESAPROBADO
X	



Dra. MENDOZA ALVA, Cecilia Eugenia

DNI: 18120004

ORCID: 0000-0002-3640-2779

VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO	INSTITUCIÓN DONDE LABORA	GRADO ACADEMICO	AUTOR DEL INSTRUMENTO
Dra. MERINO SALAZAR, Teresita del Rosario ORCID: 0000-0001-8700-1441	U.C.V	Doctora	Lidia RAMOS SANJINEZ

TÍTULO: “Estrategias Lúdicas para mejorar el Aprendizaje Significativo de los niños del 3° de la I.E Alfredo Gonzales Lara de Santa Rosa. Año 2020

INSTRUCCIONES:

A continuación, se le presenta los criterios que he considerado para validar el instrumento de mi tesis. Esperando que la validación sea de acuerdo a su criterio de honestidad.

Muy imperfecto (1) Imperfecto (2) Permisivo (3) Benévolo (4) Optimo (5)

VI. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN:

CRITERIO	INDICADORES	1	2	3	4	5
Competencia	Está redactado para que el alumno explique lo que ha entendido en los diferentes temas.					X
Propósito	Dar a conocer lo que el alumno sabe sobre algunos temas.					X
Lenguaje	Ha sido formulado con un lenguaje claro y sencillo					X
Originalidad	El exámen es original					X
Indicador	Indica lo que el estudiante sabe sobre algunos temas.					X
Solidez	Es acorde a los últimos acontecimientos					X
Adecuación	El examen ha sido adecuado al grado de estudio de los alumnos					X
Aprendizaje	El aprendizaje ha sido significativo para los alumnos					X
Conocimiento	Permite medir el grado de conocimiento que posee el alumno.					X
SUBTOTAL						45
TOTAL						45

VII. CONSIDERACIÓN:

El examen que se aplicará como instrumento, permite obtener resultados acerca de los aprendizajes de diferentes temas, para luego poder procesarlo y analizarlo.

A handwritten signature in blue ink, reading "Dra. Merino Salazar, Teresita del Rosario", is positioned above a solid horizontal line. The signature is fluid and cursive, with a large loop at the end.

Dra. MERINO SALAZAR, Teresita del Rosario

DNI: 17903361

ORCID: 0000-0001-8700-1441

FICHA TÉCNICA

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Encuesta para validar las Estrategias Lúdicas

OBJETIVO: Demostrar la influencia que tienen las Estrategias lúdicas para mejorar el Aprendizaje Significativo de los niños del 3° de la I.E Alfredo Gonzales Lara, de Santa Rosa. Año 2020

PARA: Alumnos del 3° de Primaria de la I.E Alfredo Gonzales Lara, de Santa Rosa.

EXPERTO:

Dra. MERINO SALAZAR, Teresita del Rosario.

GRADO:

Doctora en Educación

VALORACIÓN:

APROBADO	DESAPROBADO
X	



Dra. MERINO SALAZAR, Teresita del Rosario

DNI: 17903361

ORCID: 0000-0001-8700-1441