



**ESCUELA DE POSGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Juego didáctico “ludo matemático” para mejorar el  
aprendizaje escolar en el área de matemática de los  
estudiantes del segundo grado de las II. EE, nivel primaria  
– Poroto – Trujillo –Perú

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADEMICO DE:**

Doctor en Educación

**AUTOR:**

Mg. Guillermo Alberto Pacheco Castañeda

**ASESORA:**

Dra. Bertha Ulloa Rubio

**SECCIÓN:**

Educación e Idiomas.

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovaciones Pedagógicas

**PERÚ – 2016**

## RESUMEN

La presente investigación titulada “Juego didáctico “ludo matemático” para mejorar el aprendizaje escolar en el área de matemática de los estudiantes del segundo grado de las II. EE, nivel primario – Poroto – Trujillo –Perú”, tiene como finalidad el de determinar si un juego didáctico “Ludo Matemático” mejora el aprendizaje escolar en el área de matemática de los estudiantes del segundo grado de las Instituciones Educativas, nivel primario del distrito de Poroto. Siendo una metodología cuantitativa con tipo experimental y un diseño cuasi experimental, siendo una población muestral de 70 estudiantes, aplicando una guía de observación y un test, llegando a la conclusión que el juego didáctico mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemáticas; dando así en grupo experimental en el pre test se obtuvo un nivel deficiente con un 60% y un nivel regular del 40% y en el post test con un nivel regular del 26% y un nivel logrado del 74%. Por otro lado, en el grupo control en el pre test se obtuvo un nivel deficiente del 66% y un nivel regular del 34% y en el post test con un nivel con un nivel deficiente del 57% y un 43% del nivel regular. El cual podemos corroborar en la contrastación de la hipótesis con un nivel de significación del 5% el en cual el valor de  $p = 0.00$  dando así que el juego didáctico “Ludo Matemático” motiva significativamente el aprendizaje escolar en el área de matemática de los estudiantes del segundo grado de las Instituciones Educativas, nivel primaria del distrito de Poroto

Palabras claves: El aprendizaje, estudiante, matemáticas, juego didáctico, ludo matemático.

## ABSTRACT

This research entitled "Educational game" mathematical ludo "to improve school learning in the area of math second grade students of the II. EE, primary level - Poroto - Trujillo -Perú "aims to determine whether an educational game" Ludo Mathematician "improvement student learning in the area of math second grade students of educational institutions, primary district Poroto. It is a quantitative methodology with experimental and quasi-experimental design, with a sample population of 70 students, using an observation guide and a test, concluding that the educational game significantly better learning in the area of mathematics; thus resulting in experimental group in the pretest poor level was obtained with 60% and a regular level of 40% and post test with a regular level of 26% and achieved a level of 74%. On the other hand, in the control in the pretest group poor level of 66% and a regular level of 34% and post test with a level with a poor level of 57% and 43% of the normal level was obtained. Which can corroborate in the testing of the hypothesis with a significance level of 5% the in which the value of  $p = 0.00$  giving so the educational game "Ludo Mathematician" significantly improvement student learning in the area of mathematics of second grade students of educational institutions, primary district Poroto

Keywords: Learning, student, mathematics, educational game, mathematical ludo.