



UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
ESCUELA INTERNACIONAL DE POSTGRADO
FACULTAD DE EDUCACIÓN

TESIS

EL METODO LÚDICO Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO
EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ALUMNOS DEL 2º GRADO DE LA I.E. N°
2033 "CARLOS HIRAOKA TORRES" DE SAN MARTÍN DE PORRES; 2011.

PARA OBTENER EL GRADO DE:

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

AUTORES:

NELLY MARLENI MORI MEJIA
EDITH ROSARIO MORI MEJIA

ASESOR:

Dr. VINCE QUISPE ANDÍA

LIMA – PERU

2 011

DEDICATORIA

Con mucho cariño dedicamos este trabajo a nuestros queridos padres que con su ejemplo diario nos siguen dando muestras de perseverancia y laboriosidad.

Las Investigadoras

AGRADECIMIENTO

Reconocemos el gran apoyo recibido de parte de nuestros hijos quienes supieron comprender y compartir con el tiempo que requerimos para alcanzar esta meta.

Las Investigadoras

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

Dando cumplimiento a las normas del Reglamento de elaboración y sustentación de Tesis de la Facultad de Educación, sección de Postgrado de la Universidad "Cesar Vallejo" , para elaborar la tesis de Maestría en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa, presentamos el trabajo de investigación denominado: "EL METODO LÚDICO Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ALUMNOS DEL 2º GRADO DE LA I.E. N° 2033 "CARLOS HIRAOKA TORRES" DE SAN MARTÍN DE PORRES.

En el trabajo mencionado creamos y describimos variados juegos con la finalidad de ser utilizados en la enseñanza aprendizaje de Matemática y otras Áreas lo cual consideramos que es una agradable forma de jugar aprendiendo y así explotar al máximo su gran potencial de nuestros estudiantes.

Señores miembros del jurado esperamos que esta investigación sea evaluada y merezca su aprobación.

Atentamente.

Las Autoras.

ÍNDICE

DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTO	3
PRESENTACIÓN	4
ÍNDICE	5
RESUMEN	10
GENERALIDADES	11
ABSTRACT	12
INTRODUCCIÓN	13
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.1 Planteamiento del problema de investigación.	16
1.2 Formulación del problema.	16
1.2.1. Problema principal.	16
1.2.2. Problemas secundarios.	17
1.3 Justificación.	17
1.4 Antecedentes.	18
1.5 Objetivos.	19
1.5.1 Objetivo general.	19
1.5.2 Objetivos específicos.	20
II. MARCO TEÓRICO	21
Sub. Cap. I: Del contexto de estudio	
2.1 Bases teóricas	22
2.1.1 La educación en el contexto mundial.	22
2.1.2 La educación en Latino América.	23

2.1.3	La educación en el Perú.	26
2.1.4	La educación en el Nivel Primario.	27
2.1.5	La educación en la I.E.	27
2.1.5.1	Reseña Histórica de la I.E. N° 2033 “Carlos Hiraoka Torres”.	29
2.1.6	Etapas del Desarrollo Cognitivo.	30
2.1.6.1	Etapas de las Operaciones Concretas.	31
2.1.7	Sicología de grandes pensadores sobre el juego.	31
2.1.8	Sustento psicológico del juego.	36
2.1.9	Teorías psicológicas del juego.	37
2.1.9.1	Teorías del placer funcional.	37
2.1.9.2	La teoría del ejercicio previo.	38
2.1.9.3	Teoría de sublimación.	39
2.1.10	Teorías biológicas del juego.	40
2.1.10.1	Teoría del crecimiento.	40
2.1.10.2	Teoría Cártica.	41
2.1.11	Teorías fisiológicas.	42
2.1.11.1	Teoría de la energía superflua.	42
2.1.11.2	Teoría del descanso o receso.	42
2.1.12	Sustento filosófico de los juegos.	43

Sub. Cap. II: Bases teórico científicas de la primera variable

2.2	¿Qué es el método lúdico?	45
2.2.1	La importancia del juego en la educación.	46
2.2.2	Valor del juego.	49
2.2.3	Desventajas del niño que no juega.	50
2.2.4	Sustento pedagógico del juego.	51
2.2.5	Funciones del juego.	53

2.2.6	Objetivos del juego.	54
2.2.7	Clasificación de los juegos.	55
2.2.8	Juegos educativos en el proceso de aprendizaje activo.	56
2.2.8.1	Juego educativo.	56
2.2.9	La disciplina en los juegos.	57
2.2.10	Adquisición de habilidades a través de los juegos.	58
2.2.11	El juego y el desarrollo integral del niño.	59
2.2.12	La metodología de los juegos.	59
Sub. Cap. III: Bases teórico científicas de la segunda variable.		
2.3	El rendimiento académico en la matemática.	62
2.4	Tipo de rendimiento escolar.	63
2.5	Factores que influyen en el rendimiento escolar.	64
2.6	El juego y la matemática.	68
2.6.1	Aprendiendo matemática con juegos.	70
2.6.2	Utilización de los juegos en la enseñanza.	71
2.7	Desarrollo del pensamiento Lógico Matemático.	73
2.8	Bases científicas del conocimiento Lógico Matemático.	77
2.9	Procesos de construcción del aprendizaje de matemática.	79
2.10	Juegos escolares para la enseñanza de la Matemática elaborada por las autoras de la presente tesis. Del 2.10.1 al 2.10.39	80 a 135
III.	MARCO METODOLOGICO.	136
3.1	Hipótesis.	137
3.1.1	Hipótesis específicas.	138
3.2	Variables.	141
3.2.1	Definición conceptual del Método Lúdico.	141
3.2.2	Definición operacional del Método Lúdico.	141

3.2.3	Definición conceptual del Rendimiento Académico.	142
3.2.4	Definición operacional del Rendimiento Académico.	142
3.3	Tipo y método de investigación.	144
3.4	Diseño de investigación.	144
3.4.1	Población y muestra.	146
3.4.2	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	147
3.4.2.1	De recolección de Datos.	148
3.4.2.2	De validez y confiabilidad de instrumentos.	148
3.4.3	Método de análisis de datos.	149
IV.	RESULTADOS.	149
4.1	Resultados Descriptivos.	150
4.1.1	Resultado de encuesta a Docentes.	151
4.1.2	Resultado de encuesta a Alumnos.	170
4.1.3	Resultado de encuesta a Padres de familia.	188
4.2	Resultado de la prueba de entrada al Grupo de Control y Experimental.	203
4.3	Resultados de la prueba de Salida, grupo Control y Experimental	205
4.4	Contrastación de Hipótesis y discusión.	207
V.	CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.	213
5.1	Conclusiones.	214
5.2	Sugerencias.	215
VI.	REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.	216
VII.	ANEXOS	220
•	Encuesta a Profesores.	221
•	Encuesta a alumnos.	224

• Encuesta a padres de familia.	226
• Evaluación de matemática.	228
• Matriz de consistencia.	232
• Sesiones de clase	234
• Ficha de aplicación.	236
• Lista de Cotejo.	237
• Validación	247

RESUMEN

Con nuestro trabajo de investigación nos proponemos que los alumnos consideren la Matemática como un área divertida, fácil, agradable donde aprendan jugando. Se sabe que jugar es el mundo de los niños y sin sacarle de ello lograr que aprenda y mejore su rendimiento es nuestro propósito.

Actualmente y según los exámenes internacionales nos encontramos ante el problema de tener los últimos puestos en Matemática y Comunicación, áreas principales y creemos que esto se debe a que el niño no encuentra satisfacción al aprender, considerando a la Matemática como difícil y aburrida por lo que rechazan en su mayoría a esta área. Creemos también que la enseñanza aprendizaje no le es susitadora por lo que aprende con dificultad y olvida pronto.

La población que tomamos para nuestro trabajo de investigación es de 423 alumnos de la I.E. N°2033 “Carlos Hiraoka Torres” siendo nuestra muestra de 40 alumnos del 2°Grado, 20 del grupo experimental y 20 del grupo de control.

La metodología empleada para comprobar nuestra hipótesis fue realizar clases sin usar juegos y usando los juegos diseñados. Los resultados comparativamente son notorios, con lo que llegamos a la conclusión que los juegos ayudan grandemente a lograr no solo un rápido aprendizaje, sino también que el niño no olvide fácil y sus aprendizajes le sirvan como base para seguir aprendiendo y llegar con menos dificultad a la abstracción.

GENERALIDADES

Título:

El método lúdico y su influencia en el rendimiento académico en el área de Matemática en los alumnos del 2° Grado de la I.E. N° 2033 “Carlos Hiraoka Torres” de San Martín de Porres, año 2 010 - 2011

Autores:

Nelly Marleni Mori Mejía.

Edith Rosario Mori Mejía

Asesor:

Dr. Vince Quispe Andía

Tipos de Investigación:

Descriptiva explicativa - cuasi experimental.

Localidad:

San Martín de Porres

Duración de la Investigación:

Del 2 010 al 2 011

ABSTRACT

With our research we propose that students consider mathematics as a fun, easy, pleasant place to learn while playing. We know that play is the world of children, and without removing it and get to learn and improve their performance is our purpose.

Currently, and according to international reviews we face the problem of the last places in Mathematics and Communication, major areas and we believe this is because the child is not given satisfaction to learn mathematics as difficult and boring and therefore rejects to this area. We believe that teaching is not learning raised so he learns with difficulty and soon forgotten. The population is 40 students took the IE No. 2033, of which 2nd. Grade with playful method was applied.

The methodology used to test our hypothesis was to conduct classes without using games and playing games designed. The results are comparatively well-known with what we concluded that the games help greatly to achieve fast learning not only the child but do not forget their learning easy and will serve as a basis for further learning and come with less difficulty with abstraction.