

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

ESCUELA DE POST GRADO

TESIS

**PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR
LA CAPACIDAD DE CÁLCULO EN ALUMNOS DEL SEGUNDO
GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 3057 – DISTRITO
DE CARABAYLLO, UGEL 04 COMAS, 2013.**

PARA OPTAR EL GRADO DE

MAGISTER EN EDUCACION

CON MENCIÓN EN GESTIÓN Y DOCENCIA

AUTORES:

Br. FRANK OCTAVIO MANZA DÍAZ

Br. CELIA MARÍA MEJÍA GUTIÉRREZ

ASESOR:

Mg. SOLEDAD SOLÍS ULLOA

LIMA - PERU

2013

DEDICATORIA

A nuestra familia que
en todo momento nos
brinda su apoyo
incondicional.

AGRADECIMIENTO

A la familia, que en todo momento nos brindó su apoyo incondicional para iniciar los estudios de maestría, por su desprendimiento en todos los aspectos que estos estudios inmiscuye y sobre todo la comprensión.

Del mismo modo, a todos los catedráticos que durante los cuatro ciclos académicos nos supieron encaminar hacia el trabajo investigativo del título que elegimos para desarrollar.

A la Universidad César Vallejo por brindarnos las facilidades para estudiar la maestría, para el logro de nuestras metas profesionales....

PRESENTACIÓN

Honorables miembros del jurado:

Es estricto cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la escuela de Post Grado de la Universidad “César Vallejo”, para obtener el grado de Magister en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa, presentamos el trabajo de investigación que titula: Actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de cálculo en alumnos del segundo grado de Educación Primaria de la I.E. 3057 – distrito de Carabayllo, UGEL 04 comas, 2013.

El presente trabajo de investigación que ponemos a su juicio, se hace por la preocupación que tenemos todos los maestros ante los resultados que se vienen obteniendo a nivel nacional en las evaluaciones que se hacen, sobre todo en el segundo grado. Ante la deficiencia en los resultados en esta área de vital importancia como son las matemáticas, nos proponemos brindar nuestro granito de arena para que de alguna manera cambie los resultados que se obtienen.

En este trabajo probamos la importancia de la lúdica en el aprendizaje de las matemáticas, en específico, el cálculo, sesión tras sesión durante el desarrollo del proyecto se ha ido observando en las capacidades que han ido alcanzando los niños y niñas del segundo grado de la Institución Educativa N° 3057.

Notables miembros del jurado ponemos nuestro presente trabajo a disposición de ustedes para que sea revisado, evaluado y merezca su aprobación.

Atentamente

El autor

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO.	iii
PRESENTACIÓN	iv
ÍNDICE	v
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRAC	xi
INTRODUCCIÓN	xii
CAPÍTULO I	
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1 Planteamiento del problema.	14
1.2 Formulación del problema.	16
1.3 Justificación	17
1.4 Limitaciones.	19
1.5 Antecedentes.	19
1.6 Objetivos.	23
1.6.1 Objetivo general	
1.6.2 Objetivos específicos	

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.

2.1. La Lúdica.	25
2.1.1. Teorías Clásicas sobre la Lúdica.	26
1) Teoría metafísica de Platón	26
2) Teoría del Recreo de Schiller	26
3) Teoría del sobrante de energía de Spencer	27
4) Teoría del descanso de Lazurus	27
5) Teoría de la anticipación funcional	27
6) Teoría Psico afectiva del juego.	27
2.1.2. La Lúdica y el Aprendizaje.	28
2.1.3. La Lúdica en la Didáctica de las Matemáticas.	32
2.1.4. Estrategias Didácticas para la utilización de la Lúdica.	35
2.1.5. Las Actividades Lúdicas en el Desarrollo del Cálculo.	37
2.1.5.1. Clasificación de las Actividades Lúdicas.	38
2.1.5.2. Programa de actividades lúdicas.	39
2.2. El Cálculo	40
2.2.1 Definición de Cálculo.	40
2.2.2 Historia del Cálculo.	42
2.2.3 Aprendizaje del Cálculo desde la perspectiva psicológica.	43

2.2.4 La Enseñanza del Cálculo Matemático.	44
2.2.4.1. Dificultades del Cálculo Matemático.	47
2.2.5. El Cálculo en el Diseño Curricular Nacional (DCN)	49
CAPITULO III	
MARCO METODOLÓGICO	
3.1. Hipótesis	54
3.1.1 Hipótesis General	54
3.1.2. Hipótesis Específicas	54
3.2 Variables	54
3.2.1 Definición conceptual de las variables:	
Las actividades lúdicas y la Capacidad de Cálculo.	54
3.2.2 Definición Operacional	56
3.3 Población muestral.	58
3.4 Diseño y Método de Investigación	58
3.5 Procesos o Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos.	59
3.5.1 Evaluación.	60
3.6 Análisis de datos	60
3.7. Nombre del proyecto y sesiones.	62
3.7.1 Duración del proyecto	62
3.7.2 Organización de las sesiones.	62

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1 Descripción	65
-----------------	----

Análisis de la variable Actividades Lúdicas

Análisis de la variable Desarrollo de la Capacidad de Cálculo.

4.2 Discusión de resultados	65
-----------------------------	----

4.2.1. Pre test	65
-----------------	----

4.2.2. Post test	65
------------------	----

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

Conclusiones	73
--------------	----

Sugerencias	74
-------------	----

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	75
-----------------------------------	-----------

ÍNDICE DE TABLAS

Clasificación de Actividades lúdicas	39
--------------------------------------	----

Organización del área de matemática.	49
--------------------------------------	----

Operacionalización de variables.	56
----------------------------------	----

Tabla 1. Test de capacidad de cálculo	65
---------------------------------------	----

Tabla 2. Test de dimensión 1	67
------------------------------	----

Tabla 3 Test de dimensión 2	69
-----------------------------	----

Tabla 4 Test de dimensión 3	71
-----------------------------	----

ÍNDICE DE FIGURAS.

Grupos de estudio

Figura 1	Clasificación de actividades lúdicas.	39
Figura 2	Diseño de contrastación	59
Figura 3	Test de capacidad de cálculo.	66
Figura 4	Test del dominio de las operaciones básicas.	68
Figura 5	Test del razonamiento matemático.	70
Figura 6	Test del desarrollo de la memoria.	74

ANEXOS :

Anexo 1 :	Matriz de Consistencia	81
Anexo 2 :	Instrumentos de Actividades Lúdicas	84
Anexo 3 :	Fichas de Aplicación	85
Anexo 4:	Evaluaciones finales	91
Anexo 5:	Lista de cotejos	96
Anexo 6:	Sesiones de aprendizaje	97

RESUMEN

El presente trabajo: Actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de cálculo en alumnos del segundo grado de Educación Primaria de la I.E. 3057 – distrito de Carabaylo, UGEL 04 Comas, 2013, plantea el uso de la lúdica en la enseñanza de la matemática, debido a que los juegos son aspectos inherentes al ser humano y sobre todo a los niños, quienes con mayor facilidad aprenden cuando se trata de hacerlo con los juegos, constituyéndose en ellos aprendizajes significativos que les serán útiles en su vida diaria y venidera. Si bien es cierto, que el rendimiento de los alumnos del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa 3057 ha mejorado notablemente, podría ser mucho mejor si dentro de nuestro quehacer educativo incluimos los juegos como recursos que nos permitan que los niños y niñas desarrollen mejor sus saberes, y por ende los índices de logro sean mejores para la satisfacción de los alumnos, padres de familia y docentes que allí trabajamos.

Esta investigación se enmarcó dentro del tipo de investigación cuasi experimental, se utilizó la encuesta a los docentes para poder observar el uso de la lúdica en el trabajo, en las sesiones que se realizan de modo que sean las matemáticas agradables para los alumnos. Con los alumnos, se formaron los grupos de control y los grupos experimentales a ambos se les aplicó un pre test y post test, para ver el antes y el después de la aplicación de las actividades lúdicas, para, de esa manera, corroborar nuestras hipótesis.

Dentro del programa de actividades lúdicas, se introdujeron juegos como “El mundo” y “El Ludo Aritmético” que nos permitió alcanzar nuestras expectativas de aprendizaje de los menores, temas relacionados como: memoria a largo plazo, memoria a corto plazo, el dominio de las operaciones básica y el razonamiento matemático.

Palabras Claves: Actividades lúdicas y capacidad de cálculo (dominio de las operaciones básicas, desarrollo de la memoria y el razonamiento matemático)

ABSTRACT

This work: Fun activities for capacity calculation in second graders Primary Education IE 3057 - Carabayllo district, UGELs 04 Comas, 2013, raises the playful use in the teaching of mathematics, because the games are aspects inherent in the human and especially children, who learn more easily when try doing it with games, becoming significant learning that they will be useful in their daily lives and venidera. Si it is true, that the performance of students in the second grade of primary education 3057 educational Institution has improved significantly, could be much better if within our educational resources include games like we allow children to better develop their knowledge, and therefore achievement rates are better for the satisfaction of students, parents and teachers that there worked. While it is true that the performance of students in the second grade of primary education 3057 Educational Institution has improved significantly, could be much better if within our educational resources include games like we let children develop better their knowledge, and therefore achievement rates are better for the satisfaction of students, parents and teachers who work there.

The present work was carried out within the type of quasi-experimental research, we used the survey to teachers to observe the playful use at work, in the sessions held so as to be pleasing to mathematics students. With students formed the control groups and the experimental groups were administered both a pre-test and post-test, to see the before and after application of leisure activities, for, in that way, corroborate our hypothesis .

Within the program of fun activities, games were introduced as "The World" and "The Arithmetic Ludo" which allowed us to achieve our learning expectations of children, issues such as long-term memory, short term memory, the domain of Basic operations and mathematical reasoning.

Keywords: Fun activities and computing capacity (mastery of basic operations, memory development and mathematical reasoning)