

**UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO**  
**ESCUELA DE POSTGRADO**

**TESIS**

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO  
DE LA GEOMETRÍA EN LOS ALUMNOS DEL SEXTO GRADO DE  
PRIMARIA DE LA I.E. 2022 SINCHI ROCA, DISTRITO DE COMAS,  
LIMA 2011

**PARA OBTENER EL GRADO DE:**  
**MAGISTER EN EDUCACIÓN**

**CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**

**AUTORES:**

Br. SAMUEL ANÍBAL ENCINAS ZAVALA.

Br. SIXTO ANTONIO MELÉNDEZ GÓMEZ.

**ASESORA:**

Mg. LUCILA AMELIA DE LA CRUZ ROJAS

**LIMA – PERÚ**

**2014**

## **DEDICATORIA**

A las personas que nos apoyaron en forma incondicional para lograr con éxito la culminación de nuestra investigación.

Samuel & Sixto

## **AGRADECIMIENTO**

A los docentes de la institución educativa, por permitimos llevar a cabo la presente investigación.

A los alumnos de la institución educativa, por la disposición, apertura y colaboración con la realización del proceso.

A una persona muy especial, que nos brindó su apoyo incondicional en la ejecución y desarrollo del trabajo.

A nuestros padres e hijos por sus consejos y comprensión en desarrollo de la tesis.

## **PRESENTACIÓN**

Señores miembros del jurado:

Presentamos a vuestra consideración la tesis titulada LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA GEOMETRÍA EN LOS ALUMNOS DEL SEXTO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. 2022 SINCHI ROCA, DISTRITO DE COMAS.LIMA 2011.

En tal sentido esperamos que la presente investigación cumpla con todos los requisitos necesarios establecidos por los miembros del Jurado de la Escuela de Post Grado de la Universidad César Vallejo, para optar al Grado Académico de Magister en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa.

Nuestra investigación está diseñada en cuatro capítulos: Capítulo I, explica el planteamiento del problema que comprende: la formulación del problema, justificación, limitaciones, antecedentes, objetivos generales y específicos. Capítulo II, explica el marco teórico, se plantea las bases teóricas y la definición conceptual de los términos relacionados con nuestra investigación. Capítulo III, diseño de la metodología de investigación, que aborda puntos como: hipótesis, variables, definición conceptual y operacional, tipo de estudio, diseño, población y muestra, método de investigación, instrumentos y método de análisis de datos. En el capítulo IV se muestran los resultados obtenidos en la presente investigación, se exponen las conclusiones arribadas del proceso de estudio y las sugerencias planteadas por los tesisistas sobre el tema. Finalmente en este capítulo se detallan las referencias bibliográficas revisadas para realizar la presente investigación y los anexos correspondientes.

Aspiramos que el presente trabajo sea de utilidad para todos los maestros y para los futuros investigadores en el área educativa.

**LOS TESISISTAS**

## INDICE

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimientos	iii
Presentación	iv
Índice	v
Índice de tablas	x
Índice de figuras	xi
Resumen	xii
Abstrac	xiii
Introducción	xiv

### CAPÍTULO I : PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1	Planteamiento del problema	16
1.2	Formulación del problema	19
	1.2.1 Problema general	19
	1.2.2 Problemas específicos	19
1.3	Justificación	20
1.4	Limitaciones	23
1.5	Antecedentes	23
	1.5.1 Antecedentes Internacionales.	23
	1.5.2 Antecedentes nacionales.	27
1.6	Objetivos	30
	1.6.1 Objetivo generales	30
	1.6.2 Objetivos específicos	30

### CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1	Las Actividades Lúdicas	33
	2.1.2 Tipos de Actividades Lúdicas	45

2.1.3	Contribuciones de las Actividades Lúdicas.	47
2.2	Rol del Educador	50
2.3	Teorías Biológicas del Juego	55
	2.3.1 La teoría del crecimiento.	55
	2.3.2 Teoría del ejercicio preparatorio	56
2.4	Teorías fisiológicas del juego	56
	2.4.1 Teoría de la energía superflua	56
	2.4.2 Teoría del descanso o recreo	57
2.5	Teorías psicológicas del juego	58
	2.5.1 Teoría del placer funcional	58
	2.5.2 Teoría de la ficción.	58
2.6.	Teorías sociológicas del juego	58
	2.6.1 El aprendizaje social	59
2.7	Las actividades didácticos del juego en el aula de matemática	59
2.8	Ventaja de los juegos en el aprendizaje de la geometría.	60
2.9	Criterios de los juegos en el aprendizaje de la geometría	61
2.10.	La Geometría	62
	2.10.1 Geometría y Medida	63
	2.10.2 Elementos de la Geometría	63
2.11	Teorías pedagógicas para el aprendizaje de la geometría	65
	2.11.1 Teoría Constructivista.	66
	2.11.2 Los niveles de razonamiento	66
	2.11.3 Fases del aprendizaje geométrico	67
	2.11.4 Aprendizaje acerca del espacio de Bishop	69
	2.11.5 Manipulaciones geométricas de Brenes	70
	2.11.6 Ideas básicas de la teoría	71
2.12	Aprendizaje significativo en la geometría	71
2.13	Teoría epistemología genética.	72
	2.13.1 Etapas de desarrollo cognitivo	75
2.14	El aprendizaje como desarrollo psicológico	75
2.15	Teoría del aprendizaje significativo por David Ausubel	78
		80

2.15.1	Psicología educativa y la labor docente	80
2.15.2	Teoría Del Aprendizaje Significativo	81
2.15.3	Requisitos para el aprendizaje significativo	82
2.15.4	Tipos de aprendizaje significativo	84
2.16	Definición de términos básicos	86

### **CAPÍTULO III: MARCO METODOLOGÍA**

3.1	Hipótesis	89
3.1.1	Hipótesis general	89
3.1.2	Hipótesis específicos	89
3.2	Variables	90
3.2.1	Definición conceptual	90
3.2.2	Definición operacional	90
3.3	Metodología	92
3.3.1	Tipo de estudio	92
3.3.2	Diseño del estudio	93
3.4	Población y muestra	93
3.4.1	Población	93
3.4.2	Muestra	93
3.5	Método de investigación	94
3.6	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	95
3.7	Métodos de análisis de datos	100

### **CAPÍTULO IV: RESULTADOS**

4.1	Descripción, análisis e interpretación de los datos	102
4.1.1	Contraste de hipótesis general	110
4.1.2	Contraste de hipótesis especifica 1	112
4.1.3	Contraste de hipótesis especifica 2	113
4.1.4	Contraste de hipótesis especifica 3	115
4.2	Discusión de resultados	116
	<b>CONCLUSIONES</b>	<b>119</b>

<b>RECOMENDACIONES</b>		121
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>		122
<b>ANEXOS.</b>		128
Anexo N° 01	Matriz de consistencia	129
Anexo N° 02	Cuestionario de las Actividades Lúdicas	132
Anexo N° 03	Cuestionario Aprendizaje Significativo de la Geometría	134
Anexo N° 04	Validación de instrumentos	136
Anexo N° 05	Resultados obtenidos con software SPSS	143
Anexo N° 06	Resultados del cuestionario del usos de actividades lúdicas	150
Anexo N° 07	Base de datos del cuestionario de actividades lúdicas	152
Anexo N° 08	Base de datos del cuestionario de aprendizaje significativo de la geometría	153



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de la variable actividades lúdicas	89
Tabla 2	Operacionalización de la variable aprendizaje significativo	90
Tabla 3	Ficha técnica del instrumento actividades lúdicas	94
Tabla 4	Categorización de la variable actividades lúdicas	80
Tabla 5	Opinión de los expertos del instrumento actividades lúdicas	95
Tabla 6	Ficha técnica del instrumento aprendizaje significativo de geometría.	96
Tabla 7	Opinión de los expertos del instrumento aprendizaje significativo de geometría	97
Tabla 8	Categorización de aprendizaje significativo de geometría.	97
Tabla 9	Resultado de la tabla de contingencia tipos de actividades lúdicas Aprendizaje significativo de geometría	100
Tabla 10	Resultado de la tabla de contingencia contribución de las actividades lúdicas y Aprendizaje significativo de geometría	102
Tabla 11	Resultados de contingencia Rol del educador y el Aprendizaje significativo de geometría	104
Tabla 12	Resultados de contingencia Rol del educador y el Aprendizaje significativo de geometría	106
Tabla 13	Resultados de la correlación Actividades lúdicas y Aprendizaje significativo de la geometría	108
Tabla 14	Resultados de la correlación Actividades lúdicas y Aprendizaje significativo de la geometría	109
Tabla 15	Resultados de la correlación de las actividades lúdicas se relaciona directamente con el aprendizaje significativo	111
Tabla 16	Resultados de la correlación Aprendizaje significativo de la geometría y el Rol del educador	112

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Distribución de resultados actividades lúdicas y aprendizaje significativo de la geometría.	101
Figura 2	Distribución de resultados tipos de actividades lúdicas y aprendizaje significativo de la geometría.	103
Figura 3	Distribución de resultados de las contribuciones de las actividades lúdicas y aprendizaje significativo de la geometría.	105
Figura 4	Distribución de resultados del rol del educador en las actividades lúdicas y aprendizajes significativos	107

## RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo de la geometría, en los alumnos del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa 2022 Sinchi Roca del distrito de Comas.

La investigación realizada fue de enfoque cuantitativo, el método general que se utilizó fue el científico, el específico hipotético deductivo, de tipo básica, de nivel correlacional, con un diseño no experimental, de corte transeccional. La población estuvo conformada por 160 estudiantes, matriculados en el sexto grado de Educación Primaria, La muestra es no probabilística porque todos los elementos de la población no tienen la misma probabilidad de ser elegidos para formar parte de la muestra, e intencionada porque el investigador selecciona según su criterio, sin ninguna regla matemática o estadística. La muestra estuvo conformada por 60 alumnos. La técnica empleada fue la encuesta para la recopilación de datos, se utilizó como instrumentos dos cuestionarios respectivamente, uno para obtener información respecto al aprendizaje significativo de la geometría y el otro para recoger información sobre actividades lúdicas.

Los instrumentos de recolección de datos fueron validados mediante el juicio expertos, para la confiabilidad se aplicó una prueba piloto, cuyos resultados fueron sometidos al alfa de Cronbach cuyo valor fue de 0,78 para el aprendizaje significativo de la geometría y el KR-20 de 0,70 para las actividades lúdicas. Los resultados demuestran que las actividades lúdicas sí se relacionan directamente con el aprendizaje significativo según la correlación de Spearman de 0,259 representando una correlación positiva baja. Palabras claves, actividades lúdicas, aprendizaje significativo de la geometría.

## ABSTRACT

The present study aimed to determine the relationship between leisure activities and meaningful learning of geometry, students in the sixth grade of primary of School 2022 Sinchi Roca Comas district.

The investigation was a quantitative approach; the general method used was the scientist, the specific hypothesis testing, basic type, correlational level, with a non-experimental design, transactional court. The population consisted of 160 students enrolled in the sixth grade of primary education; the sample is not random because all elements of the population have the same probability of being chosen to be part of the sample, and intended that the researcher selected according to its discretion, without any mathematical or statistical rule. The sample consisted of 60 students. The technique used was the survey for data collection was used as instruments respectively two questionnaires, one for information on meaningful learning of geometry and the other to collect information on recreational activities.

The data collection instruments were validated by expert judgment, for reliability a pilot test, the results were subjected to Cronbach's alpha was applied; the value was 0.78 significant learning of geometry and KR-20 recreational activities 0.70. The results demonstrate that recreational activities directly related to meaningful learning according to the Spearman correlation 0.259 representing a low positive correlation Keywords: fun activities, meaningful learning of geometry.