



**ESCUELA DE POSTGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aplicación de actividades lúdicas para mejorar el  
aprendizaje de matemática de estudiantes con problemas de  
aprendizaje del segundo grado de primaria de la I.E.

“Andrés de los Reyes” - Huaral- 2014

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:  
MAGISTER EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**AUTORES:**

Br. Milagros Fermina Carrasco Feliciano

Br. Daysi Natali Vilca Quispe

**ASESOR:**

Dr. Maritza, Guzmán Meza

**SECCIÓN:**

Humanidades

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovación Pedagógica

**PERÚ - 2014**

## **Dedicatoria**

A Dios por darme la vida, a mi madre, por ser mi apoyo en la culminación de mis objetivos profesionales.

### **Agradecimiento**

Agradezco a Dios por permitirme concluir con esta investigación, a mis familiares en especial a mi madre que siempre me han estado animando a seguir adelante cuando encontraba dificultades.

A todos los catedráticos de la Universidad Cesar Vallejo que me llenaron de conocimiento los cuales no solo han servido para terminar esta tesis sino que me han ayudado a desarrollarme en el ámbito laboral y personal.

## Presentación

En el presente trabajo que es motivo de investigación nos hemos propuesto desarrollar un programa de actividades lúdicas”, teniendo como meta trazada contribuir al cambio de actitudes de los educandos, sabido es que un niño podrá manejar acertadamente los conflictos gracias a sus actividades lúdicas y trabajo en equipo, mejorando sus aprendizajes y preparándolo para la vida.

El contar con los recursos y herramientas necesarias para enfrentarse a las diversas situaciones le permitirá salir airoso y en mejores condiciones de los diversos dilemas morales y sociales que tanto aquejan a nuestra sociedad.

A su vez presentamos esta investigación en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Cesar Vallejo para obtener el grado de Magister en Psicología Educativa. El documento consta de cuatro capítulos debidamente te estructurados que presentamos a continuación.

Los capítulos y contenidos que se desarrollan son:

Capítulo I : Planteamiento del problema.

Capítulo II : Marco teórico.

Capítulo III : Marco metodológico.

Capítulo IV : Resultados.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

Las autoras

## Índice

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Índice	v
Índice de tablas	viii
Índice de figuras	ix
Resumen	x
Abstract	xi
Introducción	xii
 <b>CAPÍTULO I PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b>	
1.1 Planteamiento del Problema	14
1.2. Formulación del Problema	15
1.2.1 Problema General	15
1.2.2 Problemas Específicos	15
1.3. Justificación	17
Justificación teórica	17
Justificación metodológica	17
Justificación epistemológica	18
Justificación Pedagógica	18
1.4 Limitaciones	18
1.5. Antecedentes	18
A nivel internacional	18
A nivel nacional	20
1.6. Objetivos	22
General	22
Específicos	22

## **CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO**

2.1	Variable Independiente: Aplicación de las actividades lúdicas	24
	Objetivos de programa	25
	Definición de actividades lúdicas	26
2.2	<b>Variable dependiente: aprendizaje de la matemática</b>	27
	Conceptos de matemática	28
	Dimensión razonamiento y demostración	30
	Dimensión comunicación matemática	31
	Dimensión cambios y relaciones	31
2.3	Definición de términos básicos	32

## **CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO**

3.1	Hipótesis	34
	3.1.1 Hipótesis general	34
	3.1.2 Hipótesis específicas	34
3.2	Variables	35
	3.2.1 Definición conceptual	35
	3.2.2 Operacionalización de las variables	36
3.3	Metodología	37
	3.3.1 Tipo de estudio	37
	3.3.2 Diseño	37
3.4	Población y muestra	38
3.5	Método de Investigación	39
3.6	Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	40
3.7	Método de análisis de datos	41

## **CAPÍTULO IV RESULTADOS**

4.1	Prueba de hipótesis	48
	Hipótesis General	48
	Hipótesis específica 1	50
	Hipótesis específica 2	52
	Hipótesis específica 3	54

CONCLUSIONES	56
DISCUSION	57
SUGERENCIAS	60
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	61
ANEXOS	
Anexo 1.Matriz de consistencia	62
Anexo 2.Matriz de metodología	63
Anexo 3.Matz. de Operacionalizacion de la variable aprendizaje de matemática	64
Anexo 4.Instrumento	65
Anexo 5.Programa	75
Anexo 6.Base de datos	80

## Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Operacionalización de variable aprendizaje de matemática	39
Tabla 2 Población	41
Tabla 3 Distribución de la muestra	42
Tabla 4 Prueba de normalidad	44
Tabla 5 Aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes del segundo grado de la I.E. Andrés de los Reyes- Huaral 2014.	48
Tabla 6 El razonamiento y demostración en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E “Andrés de los Reyes” Huaral-2014	48
Tabla 7 La comunicación matemática en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E “Andrés de los Reyes” Huaral-2014.	50
Tabla 8 La resolución de problemas en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E “Andrés de los Reyes” Huaral-2014.	54



## Índice de figuras

	Pág.
Figura 1 Aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes del segundo grado de la I.E. Andrés de los Reyes- Huaral 2014.	47
Figura 2 El razonamiento y demostración en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E “Andrés de los Reyes” Huaral-2014.	49
Figura 3 La comunicación matemática en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E “Andrés de los Reyes” Huaral-2014.	51
Figura 4 <i>La resolución de problemas en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E “Andrés de los Reyes” Huaral-2014.</i>	53

## Resumen

En esta investigación titulada aplicación de Actividades Lúdicas para mejorar el aprendizaje de matemática de los estudiantes con problemas de aprendizaje del segundo grado de primaria De La I.E “Andrés de los Reyes” Huaral-2014, con el objetivo de determinar los efectos de la aplicación de las actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. “Andrés de los Reyes” Huaral-2014.

El presente estudio fue llevado a cabo bajo la metodología experimental con el diseño cuasi experimental con pre Test y post Test para el grupo control y el grupo experimental. La Población estuvo conformada por una muestra representativa de 30 alumnos el grupo de control y 30 alumnos el grupo experimental del segundo grado de primaria. Para la obtención de la información se recolectó a través de la aplicación de una prueba de conocimiento el área de matemática, luego se trabajó con el grupo experimental un programa de actividades lúdicas formado por quince sesiones de aprendizaje.

Finalmente se comprobó que al concluir la aplicación del Programa de actividades lúdicas, mejora significativamente el aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E “Andrés de los Reyes” Huaral-2014, debido a la significancia de la prueba T en el post test aceptándose la hipótesis alternativa y rechazándose la hipótesis nula.

Palabras claves: lúdicas, aprendizaje, matemática, actividades

## **Abstract**

This research entitled ludic application activities to improve the learning of mathematics student of second grade of IE "Andres de los Reyes" Huaral-2014, with the aim of determining the effects of the implementation of recreational activities for improve the learning of mathematics students in second grade EI "Andres de los Reyes" Huaral-2014.

This study was carried out under the experimental methodology in quasi-experimental design with pre test and post test for the control group and the experimental group. The population consisted of a representative sample of 30 students to the control group and the experimental group 30 students of the second grade. To obtain the data were collected through the implementation of a knowledge test the area of mathematics, then the experimental group worked with a program of recreational activities consisting of fifteen learning sessions.

Finally it was found that the complete implementation of the program of activities, significantly improves the learning of mathematics in the second grade of the IE "Andrés de los Reyes" Huaral-2014, due to the significance of the test T accepting the post test alternative hypotheses and rejecting the null hypothesis.

**Keywords:** entertainment, learning, math activities