



**ESCUELA DE POSTGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

# **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

## **ESCUELA DE POSTGRADO**

### **TESIS**

PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR LOS  
PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL  
SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA N° 10340 DEL DISTRITO DE SAN ANDRÉS,  
CUTERVO-CAJAMARCA-2014.

**PARA OBTENER EL GRADO DE MAGISTER  
EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN**

#### **AUTOR**

Br. MARYSEL MEJÍA DÍAZ

#### **ASESOR**

MG. ZULY CRISTINA MOLINA CARRASCO

CHICLAYO – PERÚ

2015

---

**Dra. BERTILA HERNÁNDEZ FERNÁNDEZ**

**Presidenta**

---

**Dr. LUIS ARTURO MONTENEGRO CAMACHO**

**Secretario**

---

**Dra. ZULY CRISTINA MOLINA CARRASCO**

**Vocal**

## DECLARACIÓN JURADA

Yo, Marysel Mejía Díaz, estudiante del Programa Maestría en Educación Infantil y Neuroeducación de la Escuela de Post grado de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 27298216, con la tesis titulada: Programa de Actividades Lúdicas para Potenciar los Procesos Cognitivos Básicos de los Niños y Niñas del Segundo Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 10340 del Distrito de San Andrés, Cutervo-Cajamarca-2014.

Declaro bajo juramento que:

1. La tesis es de autoría.
2. He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
3. La tesis no ha sido autoplagiada; es decir no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (Uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Chiclayo, Diciembre del 2015



---

Marysel Mejía Díaz  
DNI N° 27298216

## DEDICATORIA

Con todo mi cariño y mi amor para las personas que hicieron todo en la vida para que pudiera lograr mis sueños, por motivarme y darme la mano, a ustedes por siempre mi corazón y mi agradecimiento

A mi familia: Mi madre, mi esposo e hija que son mi inspiración constante y la fuerza que me impulsa a seguir avanzando cada día.

A la memoria de mi padre quien con su amor, dedicación y trabajo, me brindó posibilidades infinitas para cumplir mis metas.

MARYSEL.

## **AGRADECIMIENTO**

Especial agradecimiento a la Universidad Cesar Vallejo, a todos los maestros (as) y compañeros quienes contribuyeron en mi crecimiento profesional a través de esta maestría.

A mi maestra asesora: Dra. Zuly Cristina Molina Carrasco, quien con sus acertadas orientaciones hizo posible la culminación de esta investigación.

A los niños y niñas, padres de familia y Director de la I.E. 10340 del Distrito de San Andrés quienes me brindaron las condiciones y facilidades para la realización de esta investigación

**MARYSEL.**

## PRESENTACIÓN

Señores Miembros del Jurado:

Dando cumplimiento a las Normas del Reglamento de Elaboración y Sustentación de Tesis de la Facultad de Educación, Escuela de Post Grado de la Universidad "César Vallejo", para elaborar la Tesis de Maestría en Educación con mención en Educación infantil y Neuroeducación, presento este trabajo denominado: **Programa de Actividades Lúdicas para potenciar los procesos cognitivos básicos de los niños y niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N° 10340 del Distrito de San Andrés del Departamento de Cajamarca 2014.**

Dicho trabajo fue elaborado respetando los lineamientos de investigación que propone nuestra Universidad y bajo la asesoría y supervisión de nuestra Docente Asesora Mg. Zuly Cristina Molina Carrasco.

En el trabajo en mención se describe la importancia de las Actividades Lúdicas para potenciar los procesos básicos de los estudiantes debiendo señalar que la aplicación del estímulo fue efectivo lográndose los objetivos propuestos.

Señores Miembros del Jurado pongo a consideración de ustedes este aporte.

Atentamente

La Autora

## INDICE

PAGINA DEL JURADO	ii
DECLARACIÓN JURADA	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
PRESENTACIÓN	vi
INDICE	vii
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	xii

## CAPÍTULO I

### PROBLEMA D E INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del Problema	15
1.2. Formulación del Problema	18
1.3. Justificación	18
1.4. Antecedentes	19
1.5. Objetivos	20
1.5.1. General	20
1.5.2. Específicos	21

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

2. Marco Conceptual	23
2.1. Fundamentos teóricos de actividades lúdicas	23
2.1.1. La actividad lúdica	28
2.1.2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LOS PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS	39
2.1.3. PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS O SIMPLES	44
2.2. Marco Conceptual	47
2.2.1. Actividades Lúdicas	47

**CAPÍTULO III**  
**MARCO METODOLÓGICO**

3. Marco Metodológico	50
3.1. Hipótesis	50
3.2. Variables	50
3.2.1. Definición Conceptual	50
3.2.1.1. Actividades Lúdicas	50
3.2.1.2. Procesos Cognitivos Básicos	50
3. 2.2. Operacionalización de las variables	51
3.3. Metodología	52
3.3.1. Tipo de Estudio	52
3.3.2. Diseño	52
3.4. Población y Muestra	52
3.4.1. Población	52
3.4.2. Muestra	53
3.5. Método de Investigación	53
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	53
3.6.1. Técnicas	53
3.6.2. Instrumentos	54
3.7. Métodos de análisis de datos	54

**CAPÍTULO IV**

**RESULTADOS**

4. RESULTADOS	58
4.1. Presentación y análisis de la información	58
4.1.1. Pre test al grupo experimental	58
4.1.2. Post Test al grupo experimental	63
4.2. Prueba de hipótesis para el Post Test	67
4.3. Discusión de Resultados	69

CONCLUSIONES	72
SUGERENCIAS	73
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	74
ANEXOS	77

## RESUMEN

El trabajo de investigación que a continuación se presenta, tiene como objeto la aplicación de un **Programa de Actividades lúdicas para potenciar los procesos cognitivos básicos de los niños y niñas del segundo grado de Primaria de la Institución Educativa N° 10340 del Distrito de San Andrés del Departamento de Cajamarca 2014.**

La Investigación se ha desarrollado enmarcada en un enfoque cuantitativo porque se hará un procesamiento de datos estadísticos y es de tipo aplicativa explicativa porque se va a aplicar un estímulo que es un programa de actividades lúdicas para potenciar los procesos cognitivos básicos, siguiendo el diseño pre experimental con un solo grupo, aplicando un pre y post test.

La población y muestra está compuesta por los niños y niñas de la IE N° 10340 del Distrito de San Andrés Departamento de Cajamarca a quienes se les aplicó el Test de Procesos cognitivos antes y después del estímulo, programa de Actividades Lúdicas, con el que se recogió datos de la variable dependiente, los cuales fueron codificados y procesados en programas de cálculo estadístico, obteniendo los resultados esperados; de acuerdo al análisis de los resultados aceptándose así la hipótesis planteada.

**Palabras claves:** Actividades lúdicas, Procesos cognitivos, Procesos cognitivos básicos.

## ABSTRACT

The research work presented below, aims at implementing a program of leisure activities to enhance the basic cognitive processes of children in the second grade of School District No. 10340 St. Andrew's 2014 Department of Cajamarca.

Research has developed framed in a quantitative approach because there will be a processing of statistical data and explanatory applicative type because they are applying a stimulus that is a program of recreational activities to enhance basic cognitive processes, following the pre experimental design with one group, applying a pre and post test.

The population and sample consists of children EI N ° 10340 District of San Andres Cajamarca who were administered the Test of Cognitive before Process and after the stimulus, Activity program, with which collected data of the dependent variable, which were coded and processed statistical calculation programs, obtaining the expected results; according to the analysis of the results and accepting the hypothesis.

**Keywords:** recreational activities, cognitive processes, basic cognitive processes.