



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Actividades lúdicas y rendimiento escolar del área de
matemática en los estudiantes del tercer grado de primaria
de la Institución Educativa Ramiro Prialé Prialé 7079 –
Uranmarca – San Juan de Miraflores, 2012

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Psicología Educativa

AUTORES:

Br. Carmen Rosa Ibañez Faichin

Br. Elvis Leonardo Medina Garagate

ASESOR:

Dr. Luis Manuel Rivas Romero

SECCIÓN:

Educación e idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

Lima- Perú

2019



DICTAMEN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

EL / LA BACHILLER (ES): **IBAÑEZ FAICHIN, CARMEN ROSA Y MEDINA GARATE, ELVIS LEONARDO**

Para obtener el Grado Académico de *Magíster en Psicología Educativa* ha sustentado la tesis titulada:

ACTIVIDADES LÚDICAS Y RENDIMIENTO ESCOLAR DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAMIRO PRIALÉ 7079 - URANMARCA - SAN JUAN DE MIRAFLORES, 2012

Fecha: 06 de Marzo de 2016

Hora: 3:15:00 PM

JURADOS:

PRESIDENTE: Dr. Luis Garay Peña

Firma:

SECRETARIO: Dr. Joaquín Vértiz Osoreo

Firma:

VOCAL: Dr. Ulises Córdova García

Firma:

El Jurado evaluador emitió el dictamen de:

..... *Aprobar por mayoría*

Habiendo hecho las recomendaciones siguientes:

- *Auylar sustento teórico de Variables y Dimensiones*
- *Redacción en estilo APA*
- *Mejorar la discusión y sugerencias*

Dedicatoria

A Dios por darnos la vida, a nuestros padres que nos orientaron a ser cada día mejor y a nuestra familia que son el soporte moral y lograr los objetivos propuestos

Agradecimiento

A los docentes de la Universidad César Vallejo, por compartir su sabiduría y orientarnos en la gran tarea de ser cada día mejores maestros, y en especial al Dr. Luis Manuel Rivas Dávila, quien nos acompañó en la elaboración de la presente investigación.

Declaratoria de autenticidad

Yo, Carmen Ibañez Faichin, identificado con DNI 09690687 y Elvis Medina Garagate, identificado con DNI 09689943, estudiantes de la Escuela de Postgrado, Maestría en Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo, Sede Lima; declaro el trabajo académico titulado "Actividades lúdicas y rendimiento escolar del área de matemática en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Ramiro Prialé Prialé 7079 –Uranmarca – San Juan de Miraflores, 2012".

Por tanto, declaro lo siguiente:

He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.

No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.

Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.

Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.

De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario.

Lima, 22 de junio del 2017



Carmen Ibañez Faichin

DNI: 09690687



Elvis Medina Garagate

DNI: 09689943

Presentación

Presenta la tesis titulada “Actividades lúdicas y rendimiento escolar del área de matemática en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Ramiro Prialé Prialé 7079 –Uranmarca – San Juan de Miraflores, 2012”, con la finalidad de determinar si, las actividades lúdicas se relacionan con +el rendimiento escolar del área matemática en los estudiantes del tercer grado de primaria, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el grado de Magister en Educación, con mención en Psicología Educativa.

El documento consta de cuatro capítulos:

En el Capítulo I, Problema de Investigación, comprende; planteamiento del problema, formulación del problema, objetivos, la justificación y delimitación de la investigación.

En el Capítulo II, Marco teórico, comprende teorías referentes a las variables, formuladas por autores nacionales e internacionales; así como definiciones de sus respectivas dimensiones

En el Capítulo III, Marco metodológico, que comprende el tipo, diseño y método de investigación, así como las variables y su operacionalización, y el método de análisis descriptivo e inferencial utilizado.

El capítulo IV, Resultados, que se refiere al análisis e interpretación de resultados, las conclusiones y recomendaciones, donde según las dimensiones, características se identificaron cuáles son las características de la actividad lúdica y cómo se relacionan con el rendimiento escolar del área matemática.

Los autores

Índice

	Página
Página de jurados	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	x
Resumen	xi
Abstract	xii
I. Introducción	
1.1 Realidad problemática	14
1.2 Trabajos previos	16
1.3 Teorías relacionadas al tema	20
1.4 Formulación del problema	36
1.5 Justificación del estudio	37
1.6 Hipótesis	38
1.7 Objetivos	38
II. Método	
2.1 Diseño de investigación	41
2.2 Variables, Operacionalización	42
2.3. Población, muestra y muestreo	43
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	44
2.5. Métodos de análisis de datos	45
III. Resultados	47
IV. Discusión	58

V. Conclusiones	62
VI. Recomendaciones	64
VII. Referencias	67
Anexos	70
Anexo 1. Matriz de consistencia	
Anexo 2. Instrumento	
Anexo 3. Base de datos	

Índice de tablas

Tabla 1	Operacionalización de la variable actividad lúdica	42
Tabla 2	Operacionalización de la variable rendimiento escolar del área matemática	43
Tabla 3	Distribución de la población de los estudiantes del tercer grado de primaria	43
Tabla 4	Distribución de la muestra de los estudiantes del tercer grado de primaria	44
Tabla 5	Confiabilidad del cuestionario	45
Tabla 6	Juicio de expertos	45
Tabla 7	Distribución de frecuencia de la expresión	48
Tabla 8	Distribución de la frecuencia del desarrollo	49
Tabla 9	Distribución de frecuencia de la imaginación	50
Tabla 10	Distribución de frecuencia del conocimiento	51
Tabla 11	Distribución de frecuencias de la actividad lúdica en los estudiantes	52
Tabla 12	Distribución de frecuencias del rendimiento escolar de los estudiantes	53
Tabla 13	Relación entre la actividad lúdica y el rendimiento escolar del área matemática	54
Tabla 14	Prueba chi cuadrado - Hipótesis general	55
Tabla 15	Relación entre la expresión y el rendimiento escolar del área matemática	55
Tabla 16	Relación entre el desarrollo y el rendimiento escolar del área matemática	56
Tabla 17	Relación entre la imaginación y el rendimiento escolar del área matemática	57

Índice de figuras

Figura 1	Distribución de frecuencia de la expresión	48
Figura 2	Distribución de frecuencia del desarrollo	49
Figura 3	Distribución de la frecuencia imaginación	50
Figura 4	Distribución de la frecuencia del conocimiento	51
Figura 5	Distribución de frecuencia de la actividad lúdica en los estudiantes	52
Figura 6	Distribución de frecuencia del rendimiento escolar del área matemática	53

Resumen

La tesis realizada, fue titulada “Actividades lúdicas y rendimiento escolar del área de matemática en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Ramiro Prialé Prialé 7079 –Uranmarca – San Juan de Miraflores, 2012”, tuvo como objetivo principal la determinación de la relación entre las variables actividad lúdica y rendimiento escolar del área matemática.

De acuerdo al marco metodológico, la investigación está enmarcada dentro del tipo básico, un diseño no experimental, transversal, teniendo a la encuesta como técnica principal y al cuestionario como su instrumento, el mismo que fue aplicado a 110 estudiantes del tercer grado de primaria.

Luego del análisis de los instrumentos aplicados y la posterior discusión de resultados, se llegó a la siguiente conclusión: Existe relación directa, moderada y significativa entre la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012; con un coeficiente de correlación $\rho=,487$ y en la prueba chi cuadrado $p=0,000$.

Palabras clave: Actividad lúdica, rendimiento escolar del área matemática.

Abstract

The thesis was entitled "Fun activities and school performance in the area of mathematics in the third grade students of the Ramiro Prialé Prialé Educational Institution 7079 -Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012", whose main objective was the determination of the relationship between the variables playful activity and school performance of the mathematical area.

According to the methodological framework, the research is framed within the basic type, a non-experimental, transversal design, with the survey as the main technique and the questionnaire as its instrument, which was applied to 110 third grade students.

After the analysis of the applied instruments and the subsequent discussion of results, the following conclusion was reached: There is a direct, moderate and significant relationship between the play activity and the school performance in the area of mathematics of the third grade students of primary education of the El Ramiro Prialé Prialé - Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012; with a correlation coefficient $\rho = .487$ and in the chi square test $p = 0.000$.

Key words: playful Activity, school performance of the mathematical area.

I. Introducción

1.1 Realidad problemática

En la actualidad, las personas están enmarcadas en hacer frente a situaciones que se le presenta en el día a día: como ir de compras, realizar viajes, preocuparse de los ingresos familiares, preparar sus alimentos, o realizar juicio sobre la situación política; ante ello, se razona cuantitativa o espacialmente, u otras capacidades de matemáticas se basa en habilidades que no solo se hayan aprendido mediante el tipo de problemas que se presentan en los textos; asimismo, mediante la capacidad de aplicar habilidades a diferentes contextos de menor estructuración; carente de instrucciones precisas donde los estudiantes deciden el conocimiento más adecuado y la manera más útil de utilizarla.

Para la Organización de Cooperación y el Desarrollo Económico (2003), los estudios PISA, sirven para señalar los procesos más importantes para el desarrollo de habilidades matemáticas en su vida diaria, y que se refiera a dificultades que se le presentan a las personas y comunidad; que señala que el bajo rendimiento matemático de los estudiantes generaría influencia negativa en su desarrollo futuro, ya sea como profesional o como técnico, que impediría la participación de dichos estudiantes en el desarrollo de la sociedad; esta se divide en tres formas: la aplicación de procedimientos; la realización de conexiones para la resolución de problemas y matematización; así como el pensamiento matemático y la generalización.

Se requiere la aplicación de contenidos matemáticos para el desarrollo de habilidades matemáticas en su vida diaria, y que se refiera a dificultades que se le presentan a las personas y comunidad; que señala que el bajo rendimiento matemático de los estudiantes generaría influencia negativa en su desarrollo futuro, ya sea como profesional o como técnico, que impediría la participación de dichos estudiantes en el desarrollo de la sociedad; también podría influir en su competitividad laboral a nivel nacional e internacional.

Hasta el momento, el Perú ha participado en una evaluación internacional, realizada en los diez últimos años, fue en el año 2000; y los resultados obtenidos en el marco de dichos estudios fueron bajos y preocupantes, con evidencias sobre la deficiencia del sistema escolar para el logro de metas de rendimiento propuesto por el sistema educativo; el Perú quedó en el último lugar entre 41 países,

mostrándonos la dura realidad de nuestro sistema educativo, especialmente a la adquisición de habilidades matemáticas.

La matemática ha sido, para muchos niños y niñas el “lobo feroz”, observándose de parte de los estudiantes un rechazo a la matemática, considerándola de difícil comprensión. Por ello, el alto índice de incompreensión y dificultades para la utilización de las propiedades en las operaciones matemáticas. Y para el colmo cuando no entienden, no logran seguir la proceso de las operaciones y/o problemas utilizado más del tiempo necesario.

De continuar esta situación problemática, los niños tendrán aún mayores dificultades, estarán en serias desventajas frente a los demás aprendizajes, pues tendrán limitaciones en diferentes aspectos tales como: en la adquisición de conocimientos, en el desarrollo de sus capacidades matemáticas, y desarrollarán así una baja autoestima, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas. En consecuencia, habrá más peruanos formando parte de la estadística de desempleados, ya que no accederán a una educación universitaria, a la vez esto les impedirá tener una adecuada formación profesional. Por consiguiente, el desarrollo de su vida personal, social y profesional, se verá afectada considerablemente.

Por lo descrito anteriormente, se considera que los juegos matemáticos, propician el mejoramiento el desarrollo del pensamiento lógico; el juego tiene un lugar especial. Está comprobado que frente a las formas de enseñanza convencional, muchos tipos de actividades y muchas de las actitudes fundamentales comunes podrían ejercitarse, con mejores resultados y claras ventajas de tipo psicológico y motivacional, si se escogen actividades lúdicas adecuadas que impliquen el uso del juego, lo que facilitaría la asimilación de las nociones, conceptos y estructuras matemáticas y su relación con el mundo real, el conocimiento de las reglas, procedimientos y algoritmos, y en general de los procesos fundamentales.

Por tales consideraciones, la presente investigación, busca generar el gusto por la Matemática a partir de metodologías que dejen de lado lo teórico y lo abstracto, en especial, en las edades tempranas. Mientras el estudiante no se convenza que las matemáticas le son útiles y necesarias, no se interesará en aprenderlas.

En la institución educativa Ramiro Prialé Prialé, ubicada en la avenida Julio Iglesia en la Urb. Uranmarca, los estudiantes del tercer grado de educación primaria hasta el momento no han alcanzado un adecuado presentan deficiencias en el razonamiento, la demostración, así como en la resolución de problemas matemáticos. Asimismo, carecen de estrategias lúdicas capacidades matemáticas, y desarrollarán así una baja autoestima, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas. En consecuencia, habrá más peruanos formando parte de la estadística de desempleados, ya que no accederán a una educación universitaria, a la vez esto les impedirá tener una adecuada formación profesional. Por consiguiente, el desarrollo de su vida personal, social y profesional, se verá afectada considerablemente., haciendo una clase monótona, que no despierta su interés por aprender matemática. Llama la atención pues en su resumen anual estadístico de los últimos tres años atrás, indican que en el 2006 existían “52% de aprobados en el área de matemática, nivel primario, al siguiente año solo aumentó en 2% mientras que en el 2008 la cifra disminuyó al 51% de aprobados, por lo tanto son 49% de desaprobados, en el mismo nivel y área”, corroborando de esta manera, que se hace necesario la búsqueda de diversos medios para lograr el cambio de estos hechos, originando que esta investigación se lleve a cabo; pues, como docentes comprometidas existe la exigencia de plantear y aplicar juegos matemáticos para la optimización del rendimiento académico del Área de matemática.

1.2 Trabajos previos

Al visitar las diversas instituciones y sus bibliotecas se pudo encontrar los siguientes trabajos que presentan una relación con nuestro trabajo, tales como:

A nivel internacional

Gil (2009) realizó la tesis “*Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática en la primer etapa de Educación Básica Instituto Universitario Pedagógico “Monseñor Arias Blanco”* Urumaco, Venezuela; De tipo ex post facto de campo, diseño experimental, una muestra de 88 alumnos, y se encontró una correlación de 0,654, entre las variables además de deficiencia en las habilidades y destrezas de los alumnos. El uso estrategias lúdicas influyen en la motivación de

los estudiantes. sus capacidades matemáticas, y desarrollarán así una baja autoestima, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas. En consecuencia, habrá más peruanos formando parte de la estadística de desempleados, ya que no accederán a una educación universitaria, a la vez esto les impedirá tener una adecuada formación profesional. Por consiguiente, el desarrollo de su vida personal, social y profesional, se verá afectada considerablemente. La didáctica utilizada ha contribuido como una motivación a los estudiantes sobre todo conseguir que al iniciar la clase estén interesados en atender y concentrarse y prestar atención al dictado de las clases por su profesor y conseguir que sus aprendizajes tengan la eficiencia y eficacia requerida para que sus aprendizajes sean significativos. El autor sostiene que el uso de estrategias lúdicas influyen en la motivación de los estudiantes sus capacidades matemáticas, y desarrollarán así una baja autoestima, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas. En consecuencia, habrá más peruanos formando parte de la estadística de desempleados, ya que no accederán a una educación universitaria, a la vez esto les impedirá tener una adecuada formación profesional. Por consiguiente, el desarrollo de su vida personal, social y profesional, se verá afectada considerablemente. La didáctica utilizada ha contribuido como una motivación a los estudiantes sobre todo conseguir que al iniciar la clase estén interesados en atender y concentrarse y prestar atención al dictado de las clases por su profesor y conseguir que sus aprendizajes tengan la eficiencia y eficacia requerida para que sus aprendizajes sean significativos.

Mencia (2007) realizó la tesis *“Los juegos didácticos como estrategia pedagógica para mejorar el rendimiento en la multiplicación y división en los escolares del 5to grado del nivel primario”*, en la Universidad Técnica de Oruro, Bolivia; con una muestra de 46 alumnos y se aplicó una ficha de evaluación, y utilizó la prueba de U de Mann-Whitney con un resultado de 13,000 y un p-valor=0,003, El uso de estrategias lúdicas influyen en la motivación de los estudiantes. sus capacidades matemáticas, y desarrollarán así una baja autoestima, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas. En consecuencia, habrá más peruanos formando parte de la estadística de desempleados, ya que no accederán a una educación universitaria, a la vez esto les impedirá tener una adecuada formación profesional. Por consiguiente, el desarrollo de su vida

personal, social y profesional, se verá afectada considerablemente. La didáctica utilizada ha contribuido como una motivación a los estudiantes sobre todo conseguir que al iniciar la clase estén interesados en atender y concentrarse y prestar atención al dictado de las clases por su profesor y conseguir que sus aprendizajes tengan la eficiencia y eficacia requerida para que sus aprendizajes sean significativos. El uso de estrategias lúdicas influyen en la motivación de los estudiantes. La didáctica utilizada ha contribuido como una motivación a los estudiantes sobre todo conseguir que al iniciar la clase estén interesados en atender y concentrarse y prestar atención al dictado de las clases por su profesor y conseguir que sus aprendizajes tengan la eficiencia y eficacia requerida para que sus aprendizajes sean significativos. Llegando a establecer que los juegos didácticos en la multiplicación y división de los estudiantes del quinto grado de primaria.

Vanegas (1999) realizó la tesis, *“Incidencia del uso de juegos didácticos en el aprendizaje de las operaciones de multiplicación y división”*, en la Universidad del Zulia, Maracaibo, Venezuela; de tipo aplicado y diseño experimental, con una muestra de 52 alumnos, Los estudiantes han sido participes en la implementación de la estrategia lúdica, participan dando respuestas innovadoras para poder reducir la cantidad de respuestas incorrectas; son colaborativos y activos en cuanto a las discusiones que se hacen en la clase. El uso de estrategias lúdicas influyen en la motivación de los estudiantes. La didáctica utilizada ha contribuido como una motivación a los estudiantes sobre todo conseguir que al iniciar la clase estén interesados en atender y concentrarse y prestar atención al dictado de las clases por su profesor y conseguir que sus aprendizajes tengan la eficiencia y eficacia requerida para que sus aprendizajes sean significativos. El uso de estrategias lúdicas influyen en la motivación de los estudiantes. Sus capacidades matemáticas, y desarrollarán así una baja autoestima, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas. En consecuencia, habrá más peruanos formando parte de la estadística de desempleados, ya que no accederán a una educación universitaria, a la vez esto les impedirá tener una adecuada formación profesional. Por consiguiente, el desarrollo de su vida personal, social y profesional, se verá afectada considerablemente. La didáctica utilizada ha contribuido como una motivación a los estudiantes sobre todo conseguir que al iniciar la clase estén interesados en atender y concentrarse y prestar atención al dictado de las clases

por su profesor y conseguir que sus aprendizajes tengan la eficiencia y eficacia requerida para que sus aprendizajes sean significativos. Los resultados encontrados muestran que es posible, a través de ciertas estrategias creativas mas no lúdicas, lograr desarrollar actitudes positivas hacia el aprendizaje de las operaciones combinadas de la división, debido a que los estudiantes al ser motivados evidencian una mayor disposición de aprender.

A nivel nacional

Rojas (2010) realizó la tesis *“Aplicación del juego educativo Solymar para incrementar capacidades específicas en el aprendizaje significativo de adición y sustracción de niños de 1er grado de primaria en la Institución Educativa 54036 Tamburco 2010”*, en la Universidad Nacional “Micaela Bastidas” de Apurímac, Abancay, Perú, de tipo aplicado y diseño cuasi experimental, con una población de 48 niños, y una muestra de 46 niños, a los cuales se les aplicó una ficha de evaluación, se determinó que aplicación del juego educativo Solymar mejoró significativamente las capacidades específicas en el aprendizaje significativo El uso estrategias lúdicas influyen en la motivación de los estudiantes. us capacidades matemáticas, y desarrollarán así una baja autoestima, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas. En consecuencia, habrá más peruanos formando parte de la estadística de desempleados, ya que no accederán a una educación universitaria, a la vez esto les impedirá tener una adecuada formación profesional. Por consiguiente, el desarrollo de su vida personal, social y profesional, se verá afectada considerablemente. La didáctica utilizada ha contribuido como una motivación a los estudiantes sobre todo conseguir que al iniciar la clase estén interesados en atendedor y concentrarse y prestar atención al dictado de las clases por su profesor y conseguir que sus aprendizajes tengan la eficiencia y eficacia requerida para que sus aprendizajes sean significativos.El uso juego educativo influyen en la motivación de los estudiantes. La didáctica utilizada ha contribuido como una motivación a los estudiantes sobre todo conseguir que al iniciar la clase estén interesados en atendedor y concentrarse y prestar atención al dictado de las clases por su profesor y conseguir que sus aprendizajes tengan la eficiencia y eficacia requerida para que sus aprendizajes sean significativos.

Aparicio (2001) realizó la tesis para optar el Grado de Magíster en Educación, titulada: *“Aplicación de los juegos educativos para elevar el aprendizaje lógico matemático de los alumnos del 1er grado de educación primaria del centro educativo N° 1216 “Miguel Grau Seminario” de San Luis”* Sobre el uso del juego educativo influyen en la motivación de los estudiantes. La didáctica utilizada ha contribuido como una motivación a los estudiantes sobre todo conseguir que al iniciar la clase estén interesados en atender y concentrarse y prestar atención al dictado de las clases por su profesor y conseguir que sus aprendizajes tengan la eficiencia y eficacia requerida para que sus aprendizajes sean significativos. La aplicación de los juegos influyó en el aprendizaje de los alumnos del área lógico matemático; donde la manipulación y aplicación de estos juegos permite el logro del aprendizaje del área lógico-matemático. El autor sostiene que el uso de estrategias lúdicas influyen en la motivación de los estudiantes sus capacidades matemáticas, y desarrollarán así una baja autoestima, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas. En consecuencia, habrá más peruanos formando parte de la estadística de desempleados, ya que no accederán a una educación universitaria, a la vez esto les impedirá tener una adecuada formación profesional. Por consiguiente, el desarrollo de su vida personal, social y profesional, se verá afectada considerablemente. La didáctica utilizada ha contribuido como una motivación a los estudiantes sobre todo conseguir que al iniciar la clase estén interesados en atender y concentrarse y prestar atención al dictado de las clases por su profesor y conseguir que sus aprendizajes tengan la eficiencia y eficacia requerida para que sus aprendizajes sean significativos.

1.3 Fundamentación científica, tecnológica y humanística

1.3.1 Actividades lúdicas

Definición de actividad lúdica

Huizinga (1998), señaló que el juego es una actividad de carácter voluntario con limitaciones de espacio y tiempo, y está regido por reglas que son aceptadas de manera libre e incondicional y que se acompañan de manera alegre y tensa. Son procedimientos que permiten para la organización y desarrollo de una actividad grupal, y se fundamenta en los conocimientos que se aportan en el grupo.

Según Olórtegui (1998), la actividad lúdica es la probabilidad de que los niños sean inmensamente creadores de manera espontánea, a partir de su motivación interior, con un escenario construido por ellos para su autoexposición, y a través de la capacidad de imaginar, especular e indagar. Son conocimientos que permiten el esclarecimiento de los hechos en los grupos de la vida escolar; asimismo, mejoran la posibilidad de los docentes de lograr buenos aprendizajes, de donde derivan técnicas grupales a utilizar de manera eficaz en el desarrollo de actividades de aprendizaje.

Para Agallo (2003) señaló que las actividades lúdicas, son impulsos internos de las personas, que son articuladas en las actividades grupales; que forma el sistema de intereses personales propios en el desarrollo social. La actividad lúdica debe ser una actividad libre, espontánea y que brinde placer, contribuyendo significativamente al desarrollo integral del niño. Esta actividad es en el desarrollo social de los estudiantes, que les permite actuar socialmente de distinta manera; y es un instrumento en la adquisición y desarrollo de la capacidad intelectual, motora o afectiva. El autor sostiene que el uso de estrategias lúdicas influyen en la motivación de los estudiantes sus capacidades matemáticas, y desarrollarán así una baja autoestima, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas. En consecuencia, habrá más peruanos formando parte de la estadística de desempleados, ya que no accederán a una educación universitaria, a la vez esto les impedirá tener una adecuada formación profesional. Por consiguiente, el desarrollo de su vida personal, social y profesional, se verá afectada considerablemente. La didáctica utilizada ha contribuido como una motivación a los estudiantes sobre todo conseguir que al iniciar la clase estén interesados en atender y concentrarse y prestar atención al dictado de las clases por su profesor y conseguir que sus aprendizajes tengan la eficiencia y eficacia requerida para que sus aprendizajes sean significativos.

Teorías sobre la actividad lúdica

Entre las teorías acerca de la actividad lúdica, se tiene:

Teoría del juego como anticipación funcional: Esta teoría, afirma la necesidad que tiene el niño de ejercitarse a través del juego para alcanzar la maduración, que se da finalizado la niñez. Por ello Gross enfatiza en el juego como una actividad que

va a preparar al niño para la etapa adulta, ya que a través del juego se preparan y se ponen en funcionamiento funciones y capacidades fundamentales que se requerirán cuando se alcance la adultez.

Teoría Piagetiana. Piaget (1983) asocia las fases evolutivas del pensamiento humano con tres estructuras básicas del juego: el juego es simple ejercicio; el juego simbólico; y el juego a través de reglas.

En 1956. Piaget señaló al juego como parte de la inteligencia del niño, debido a que, es la representación de de acuerdo a la evolución cognitiva de la persona. Piaget dedico su atención a la cognición, donde el tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" adoptando formas diferentes durante el desarrollo de la persona; dividiendo el desarrollo cognoscitivo en cuatro etapas: El autor sostiene que el uso estrategias lúdicas influyen en la motivación de los estudiantes sus capacidades matemáticas, y desarrollarán así una baja autoestima, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas. En consecuencia, habrá más peruanos formando parte de la estadística de desempleados, ya que no accederán a una educación universitaria, a la vez esto les impedirá tener una adecuada formación profesional. Por consiguiente, el desarrollo de su vida personal, social y profesional, se verá afectada considerablemente. La didáctica utilizada ha contribuido como una motivación a los estudiantes sobre todo conseguir que al iniciar la clase estén interesados en atender y concentrarse y prestar atención al dictado de las clases por su profesor y conseguir que sus aprendizajes tengan la eficiencia y eficacia requerida para que sus aprendizajes sean significativos.

Etapa sensomotriz. Donde el niño aprende de lo que le rodea mediante la exploración y manipulación constante, aprendiendo de manera gradual sobre de los objetos y su continuidad.

Etapa preoperativa. ha contribuido como una motivación a los estudiantes sobre todo conseguir que al iniciar la clase estén interesados en atender y concentrarse y prestar atención al dictado de las clases por su profesor y conseguir que sus aprendizajes tengan la eficiencia y eficacia requerida para que sus aprendizajes sean significativos.

Se caracteriza porque el niño representa el mundo, mediante juegos, imágenes, lenguaje y dibujos; actuando sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

Etapa operativa o concreta. El infante depende de hechos y objetos para poder comprender ciertos eventos, en esta etapa, el niño es capaz de captar procesos lógicos hasta cierto límite, utilizando materiales manipulables con el fin de darle una clasificación.

Etapa del pensamiento formal. Tiene la capacidad de razonamiento lógico, formulando y probando hipótesis abstractas.

Teoría Vigotskyana. Vigotsky (1988), considera que el juego se presenta como necesidad interactuar con lo demás; por su naturaleza, origen y fondo, es un fenómeno de tipo social, mediante el cual se generan situaciones que van más allá del instinto y pulsación interna individual.

Para Vigotsky, a través del juego y a la cooperación con otros niños, se logra la adquisición de roles que son complementarios al propio niño, es por ello que lo establece como una actividad de tipo social. Asimismo, señala al juego simbólico y como el niño utiliza la imaginación y logra transformar objetos en otros de distinto significado para él.

Vygotsky (1988) resaltó lo importante que resulta el lenguaje en el desarrollo cognitivo, donde consideraba que el pensamiento y el lenguaje se complementaban para favorecer el pensamiento. Señaló que el lenguaje era la mejor vía para transmitir cultura y el vehículo fundamental del pensamiento. Es por ello que se debe promover el juego en la escuela, que no es sólo un pasatiempo, y hay que aprovecharlo en todo su potencial. También, hay que reconocer en los niños, su creatividad en el juego, así como en la modificación de conducta y actitud a través de ese medio.

Importancia de las actividades lúdicas

La importancia de la actividad lúdica radica en la posibilidad que brinda al niño a poder tener un desarrollo psicosocial adecuado, por ello Jiménez (2002) resalta su importancia, manifestando que la actividad lúdica, vendría a resultar ser una predisposición de la persona ante situaciones de su vida cotidiana. La importancia de la actividad lúdica radica en la posibilidad que brinda al niño a poder tener un

desarrollo psicosocial adecuado, por ello Jiménez (2002) resalta su importancia, manifestando que la actividad lúdica, vendría a resultar ser una predisposición de la persona ante situaciones de su vida cotidiana. Es una manera de interrelacionarse con la vida y los espacios propios de la cotidianidad en que se produce, logre disfrutar, gozar, acompañado de la actividad simbólica e imaginaria propia del juego. Asimismo, tiene como componente en la interacción con otras personas, sin buscar recompensas, más que lo grato de esa interacción.

Núñez (2002) considera que la lúdica, posee una vinculación inmediata con aprendizaje; ya que su aplicación y su posterior comprensión, mejorará el aprendizaje, asimismo logra ser permanente en los estudiantes.

En este sentido, los docentes presentan propuestas del desarrollo de cada actividad lúdica a través de la enseñanza de contenidos, a través de este modelo el niño al jugar, puede lograr asimilar los contenidos, este procedimiento no es espontáneo, sino planificado, que se le denomina aprendizaje escolar.

Definición de juego matemático

Miguel de Guzmán (2001) señaló que “la matemática es, en gran parte, un juego, y el juego puede, en muchas ocasiones, analizarse mediante instrumentos matemáticos” (p. 23).

Se concibe a la matemática, como un juego que presenta los mismos estímulos y actividades como en el resto de los juegos intelectuales; comprende reglas, se realiza un análisis de las fundamentales, que se aprenden en partidas sencillas, observando minuciosamente a los grandes jugadores, sus mejores jugadas, asimilando los procedimientos para utilizarlos en situaciones parecidas, y participando de manera más activa a nueva manera regular. La importancia de la actividad lúdica radica en la posibilidad que brinda al niño a poder tener un desarrollo psicosocial adecuado, por ello Jiménez (2002) resalta su importancia, manifestando que la actividad lúdica, vendría a resultar ser una predisposición de la persona ante situaciones de su vida cotidiana del juego, tratando de buscar alternativas de solución ante situaciones problemáticas.

Dieudonne (1994) señaló el quehacer matemático de la siguiente manera: “las nueve décimas partes de las matemáticas, aparte de las que tienen su origen en necesidades de orden práctico, consisten en la resolución de adivinanzas” (p.

56). Así, se puede afirmar que el problema matemático tiene un doble origen: el problema surgido del problema técnico que se le plantea al matemático, y quien lo resuelve de la mejor manera, o que no los resuelve en absoluto

Según Allvé (2003), un conocimiento matemático no implica algo preestablecido, sino se requiere que el estudiante lo construya en su interacción con su entorno, que permitirá que sus estructuras cognitivas logren modificarse, a medida que adquiera el conocimiento matemático, y así, buscar resolver el problema.

Es importante que el niño construya el aprendizaje de las matemáticas, por ello debe asumir, que el juego es la base del desarrollo de los conocimientos, permitiendo que explore, experimente y sea creativo durante el trabajo. Asimismo, se debe tomar en cuenta, que la formación de la estructura mental y conceptual, es la base de todo aprendizaje.0020

A la vez, Ávila (1994), señala que al indagar sobre los primeros conceptos que se tienen ya formados, y así, a partir de ellos, introducir los aprendizajes que marca el de estudios de educación primaria, que los consideran como significativos para el alumno y en esta asignatura específicamente con un enfoque netamente constructivista; haciendo que estos se conviertan “en una herramienta flexible y adaptable para enfrentar situaciones problemáticas, las cuales al resolverlas con procedimientos propios darán significado a los conocimientos formales, y para lograrlo es imprescindible el material manipulable, la observación, la percepción visual, indagación, el cuestionamiento, el análisis, etc., lo que permitirá a la vez el óptimo desarrollo intelectual y de habilidades, adquisición de conceptos, procedimientos y actitudes positivas que deben avanzar en estrecha relación”. Por ello se pretende que las experiencias de aprendizaje sean totalmente contextualizadas y de acuerdo a su nivel.

Para Gardner (1998), los juegos matemáticos son el logro de resultados sobre el desarrollo de una actividad lúdica, y trata de la difusión o divulgación de modo entretenido y divertido, los conocimientos, y/o problemas matemáticos.

Los juegos didácticos con contenido matemático promueven la invención. En la infancia, un objeto o hecho fortuito sugiere una acción, un juego que el niño ejecuta siguiendo sus impulsos naturales, que los docentes pueden canalizar en clase, si se generan juegos concebidos para ejercitar notaciones, relaciones,

operaciones o propiedades matemáticas, actividades que los niños disfruten realizar.

El juego promueve el afecto y la comunicación entre los participantes, se comparten metas, inquietudes, planes, acciones. Se admiten la osadía, la intrepidez, el inventar nuevos caminos y nuevas acciones, las que se ejecutan con toda intención y anticipando los resultados (sean cuales fueren) aunque exista la incertidumbre sin la cual el juego no es tal. Pero, lo fundamental es que el jugador libremente acepta el reto y pone todo su interés en ello: como en las tareas matemáticas. Y, como es ficción, los desaciertos no tienen los mismos efectos que en la vida ordinaria.

Estrategias didácticas heurística lúdicas

Brousseau (2003) resaltó la importancia a la situación, es decir, el contexto específico en la adquisición de conocimientos. Propuso que, se debe diseñar actividades didácticas que permita funcionar el saber, teniendo como punto de partida los saberes definidos en la planificación escolar.

Asimismo, Brousseau (2003), sostuvo que cuando la persona aprende, requiere la construcción propia de sus conocimientos, a través de la adaptación similar al proceso de los creadores de los conocimientos originales que se quiere enseñar. También, señaló que el enfrentamiento de los estudiantes a situaciones problemáticas, logra que se construyan conocimientos contextualizados, debido a que la situación tiene significación del conocimiento para el estudiante, convirtiéndolo en un instrumento para controlar los resultados.

Función del juego matemático

Para Stanley Hall citado por Caneo (1997), el juego tiene una función de reminiscencia, de recuperación generacional, de instintos fragmentados, de actividades recuperadas de sus ancestros.

Gross, citado por Caneo (1997), señaló el juego tiene como función, la complementación de los instintos insuficientes, dándole un uso cuando se es joven para seguir jugando en la vida adulta.

El juego potencia el desarrollo del aprendizaje significativo en el niño y niña, mediante estrategias entretenidas y dinámicas, que permiten la exploración de

diferentes soluciones para un problema, donde el estudiante, es el actor principal en el proceso de enseñanza–aprendizaje.

Dimensiones de la actividad lúdica

Macavilca y Vallenas (2014) señalaron que las actividades lúdicas, es una forma de actividad que se relaciona directamente con el desarrollo psíquico; y señalaron las siguientes dimensiones:

Conocimiento. Gonzáles (2012), señala que a través de las actividades lúdicas se fortalece el aprendizaje, debido al espacio dinámico, en el cual se dan procesos evolutivos concretos: Grande – pequeño, chico – grande, alumnos – profesionista, etc.

Se puede emplear de diversa manera en el proceso de aprendizaje, ya que, se logra generar confianza en sí mismo, e incrementar la motivación del estudiante. Es una estrategia eficaz, propiciando lo significativo de lo que se aprende.

Por tal razón Vigotsky (1987), señaló que es importante la utilización de actividades lúdicas como el juego, con la posibilidad de buscar que el estudiante disfrute en otras actividades, sabiendo que se desarrollarán habilidades propias de la vida misma, y son conducentes al desarrollo del aprendizaje.

Expresión. Macavilca y Vallenas (2014) señalaron que el niño logra expresarse de manera creativa, cuando siente necesaria la comunicación libre de sus vivencias, emociones y sentimientos, utilizando recursos artísticos que conoce y con los que logra experimentar. Los educadores tienen la responsabilidad de fomentar la estimulación de sus intereses al proporcionar situaciones y experiencias que favorezcan la creación y la originalidad; cuando se consigue motivar al niño, éste actúa de manera espontánea y comenzará a crear con sus recursos artísticos.

Desarrollo. Macavilca y Vallenas (2014), señalan a través de los siguientes beneficios: comprende y asimila el entorno que lo rodea; aprende y practica conocimientos sobre los roles establecidos en la sociedad; desarrolla el lenguaje verbalizando continuamente mientras juega, ya sea solo o acompañado, favorece la imaginación y la creatividad.

El autor sostiene que el uso de estrategias lúdicas influyen en la motivación de los estudiantes sus capacidades matemáticas, y desarrollarán así una baja

autoestima, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas. En consecuencia, habrá más peruanos formando parte de la estadística de desempleados, ya que no accederán a una educación universitaria, a la vez esto les impedirá tener una adecuada formación profesional. Por consiguiente, el desarrollo de su vida personal, social y profesional, se verá afectada considerablemente. La didáctica utilizada ha contribuido como una motivación a los estudiantes sobre todo conseguir que al iniciar la clase estén interesados en atender y concentrarse y prestar atención al dictado de las clases por su profesor y conseguir que sus aprendizajes tengan la eficiencia y eficacia requerida para que sus aprendizajes sean significativos.

A través de las actividades lúdicas, los niños logran buscar, explorar, probar y descubrir el mundo por sí mismos, siendo un eficaz instrumento eficaz para la educación. Los niños deben disfrutar de sus juegos y recreaciones, siendo necesario se les oriente hacia fines educativos y conseguir el máximo beneficio.

Imaginación. Según Macavilca y Vallenas (2014), cuando el niño juega y se divierte, fortalece sensiblemente su mente, de tal manera que intenta la resolución de un rompecabezas, un problema de ingenio, o un acertijo; le favorece a ver la vida de manera desafiante y atractiva para vivir.

El juego de roles, permite en el niño la estimulación del desarrollo corporal, verbal y social, el niño a través de la imaginación crea su propio mundo y lo lleva a resolver problemas cotidianos sin miedo a equivocarse.

2.1 Rendimiento escolar del área matemática

Definición de rendimiento escolar

Según Repetto (1994), rendimiento escolar es la realización de metas que se han impuesto durante todo un año siendo productivo con los conocimientos proporcionados.

Para Cáceres y Cordera (2002), La importancia del rendimiento académico radica en la posibilidad que brinda al niño a poder tener un desarrollo psicosocial adecuado, por ello Jiménez (resalta su importancia, manifestando que la actividad lúdica, vendría a resultar ser una predisposición de la persona ante situaciones de

su vida cotidiana, y adopta una postura flexible para considerar nuevas formas de identificación al estudiante que logra destacar.

Requena (1998), afirma tener la disposición por hacer el trabajo que tiene el alumno; del trabajo realizado en las horas de estudio necesarias, de la competencia, etc.

Nérici, (2000), refiere el rendimiento escolar, como la adquisición de conocimiento del estudiante en un lapso de tiempo de estudio, teniendo como referencia un área específica del conocimiento o asignatura. Asimismo, es la relación con los diferentes factores que se asocian al rendimiento académico

Para ANUIES (2002) es la, expresión en una calificación escolar que es asignada por el docente, quien es avalado por la sociedad, en tal sentido, cada docente hará sus evaluaciones y de esta se determinara el rendimiento que ha tenido el alumno, y también, se lograra notar lo aprendido por el estudiante.

Asimismo, el rendimiento escolar, como la adquisición de conocimiento del estudiante en un lapso de tiempo de estudio, teniendo como referencia un área específica del conocimiento o asignatura. Asimismo, es la relación con los diferentes factores que se asocian al rendimiento académico la estrategia utilizada.

Para Natale (2000), el aprendizaje y rendimiento, logran transformaciones donde se está en un estado y se pasa a otro diferente, por lo que los procesos cognitivos intervienen para unificar los conocimientos.

Según los autores, el rendimiento escolar, como la adquisición de conocimiento del estudiante en un lapso de tiempo de estudio, teniendo como referencia un área específica del conocimiento o asignatura. Asimismo, es la relación con los diferentes factores que se asocian al rendimiento académico habilidades que posee el estudiante y lo utiliza para lograr un aprendizaje significativo, y puede ser medido el nivel académico alcanzado.

Para los investigadores, el rendimiento escolar, como la adquisición de conocimiento del estudiante en un lapso de tiempo de estudio, teniendo como referencia un área específica del conocimiento o asignatura. Asimismo, es la relación con los diferentes factores que se asocian al rendimiento académico , y/o demostrado con resultados óptimos ante cualquier prueba aplicada.

Factores que favorecen el rendimiento escolar

Hábitos de estudio

Rojas (2002), señaló que “los hábitos está basado en la repetición, constituyendo un medio eficaz para el logro de las metas de manera exitosa; y tiene como ventajas: El disfrute del trabajo, se goza más de lo que se puede hacer bien; elimina la preocupación; el estudiantes s (p. 35).

El autor sostiene que los hábitos influyen en la motivación de los estudiantes sus capacidades matemáticas, y desarrollarán así una baja autoestima, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas. En consecuencia, habrá más peruanos formando parte de la estadística de desempleados, ya que no accederán a una educación universitaria, a la vez esto les impedirá tener una adecuada formación profesional. Por consiguiente, el desarrollo de su vida personal, social y profesional, se verá afectada considerablemente. La didáctica utilizada ha contribuido como una motivación a los estudiantes sobre todo conseguir que al iniciar la clase estén interesados en atender y concentrarse y prestar atención al dictado de las clases por su profesor y conseguir que sus aprendizajes tengan la eficiencia y eficacia requerida para que sus aprendizajes sean significativos.

Según lo señala Blanco (2003), es un proceso continuo para el logro del aprendizaje, y está basado en la repetición, constituyendo un medio eficaz para el logro de las metas de manera exitosa; y tiene como ventajas: El disfrute del trabajo, se goza más de lo que se puede hacer bien; elimina la preocupación; el estudiantes se convierte en está basado en la repetición, constituyendo un medio eficaz para el logro de las metas de manera exitosa; y tiene como ventajas: El disfrute del trabajo, se goza más de lo que se puede hacer bien; elimina la preocupación; el estudiantes alguna preocupación por un examen e informe; asimismo, comprende con mayor facilidad, recordando por más tiempo; y desarrolla mayor confianza en el desarrollo potencial, mejorando la calidad del trabajo.

Atención

Para Taylos (1999), la atención viene a ser los procesos que un organismo logra utilizar de manera ordenada, estrategias para la captación de información de su

entorno. Por lo tanto, se puede decir, que es una concentración sostenida de la conciencia, ejercida sobre una actividad, y logra regular las demás formas del reflejo psíquico.

Para Baggi (2000), “la atención se concibe como una capacidad de pensamiento, activando su carácter selectivo con los conocimientos previos y otros procesos cognitivos en el cual se procesan los estímulos” (p. 34).

Broadbent (2004) ha presentado lo que para el son estructuras importantes, las cuales serían: una memoria inmediata con una capacidad de almacenamiento en gran tamaño, un filtro para solo retener lo importante y la memoria a largo plazo; todo este proceso se da para la realización de un concepto significativo. A este filtro se le llama atención y el propósito es hacerle una protección a la capacidad limitada que posee el canal de procesamiento.

Evaluación permanente

Nieto (1994), señala uso de la evaluación permanente influyen en la motivación de los estudiantes sus capacidades matemáticas, y desarrollarán así una baja autoestima, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas. En consecuencia, habrá más peruanos formando parte de la estadística de desempleados, ya que no accederán a una educación universitaria, a la vez esto les impedirá tener una adecuada formación profesional. Por consiguiente, el desarrollo de su vida personal, social y profesional, se verá afectada considerablemente. La didáctica utilizada ha contribuido como una motivación a los estudiantes sobre todo conseguir que al iniciar la clase estén interesados en atender y concentrarse y prestar atención al dictado de las clases por su profesor y conseguir que sus aprendizajes tengan la eficiencia y eficacia requerida para que sus aprendizajes sean significativos. (p. 13).

Según De la Orden, en Lafourcade (2001) señaló que la evaluación, es un medio que permite la observación y descripción precisa del aspecto cuantitativo y cualitativo de la estructura, el desarrollo y el producto de la educación; y tiene como finalidad, la facilitación de la producción y el mayor control posible del proceso educativo.

De la misma manera, definió a la evaluación como una fase del proceso educativo, que tiene finalidad, la comprobación sistemática del logro de los objetivos previstos de manera general y específica.

Según Barrera (2006), la evaluación debe ser un proceso permanente, no solo significando realizar pruebas diversas, sino observando el trabajo del estudiante en las actividades que realicen, y felicitando por los logros y señalando sus errores. Dichos cambios aparecen al final del proceso, cumpliendo etapas y objetivos. Conocer los objetivos parciales, permite identificar los logros de cada unidad didáctica y establece alguna corrección o ajuste en cada una de los pasos del proceso; la evaluación permanente influyen en la motivación de los estudiantes sus capacidades matemáticas, y desarrollarán así una baja autoestima, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas. En consecuencia, habrá más peruanos formando parte de la estadística de desempleados, ya que no accederán a una educación universitaria, a la vez esto les impedirá tener una adecuada formación profesional. Por consiguiente, el desarrollo de su vida personal, social y profesional, se verá afectada considerablemente.

Calificaciones

Según Lázaro (2006), la calificación está referida de manera exclusiva a la valoración de la conducta de los alumnos (calificación escolar). Calificar, por tanto, es una actividad más restringida que evaluar” (p. 12). La calificación viene a ser la expresión bien sea cuantitativa o cualitativa para asignarle valor a los conocimientos del alumno; que suele expresar el nivel de capacidades o la falta de ella que tiene el alumno, mediante técnicas como pruebas orales o exámenes escritos.

Según cada nivel, las apreciaciones hechas serían: excelente, sobresaliente, distinguido, bueno, suficiente, deficiente y muy deficiente. Las deficientes se obtienen cuando el rendimiento no ha sido suficiente, por lo que el estudiante será catalogado como reprobado.

Según Zabalza (1994), la calificación influyen en la motivación de los estudiantes sus capacidades matemáticas, y desarrollarán así una baja autoestima, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas. En consecuencia, habrá más peruanos formando parte de la estadística de

desempleados, ya que no accederán a una educación universitaria, a la vez esto les impedirá tener una adecuada formación profesional. Por consiguiente, el desarrollo de su vida personal, social y profesional, se verá afectada considerablemente.

Logros de aprendizaje

Según Tiana (2000), la evaluación de logros es también perentorio, se debe avanzar, debiendo realizarse dentro del salón de clases que está dentro de la institución, permitiendo al profesor y directivos, adecuar su práctica pedagógica haciéndolas más eficaces de acuerdo a las formas de aprendizaje que tienen los estudiantes. Se debe permitir identificar de manera más general a aquellos factores que van a influir de sobremanera en el desempeño escolar, para así poder mitigar los efectos negativos.

Para la UNESCO (2000), es importante que se adapten las formas de las mediciones a cada fin perseguido, que se deben discutir de manera pública, para maximizar un consenso al respecto, teniendo una revisión periódica, a través de los avances y resultados en los logros de las etapas previas y el cambio introducido en la política, planes y programas. Se deben seleccionar técnicas para una mejor adaptación a los fines; desarrollando capacidades profesionales necesarias para aplicarlas. Las mediciones influyen en la motivación de los estudiantes sus capacidades matemáticas, y desarrollarán así una baja autoestima, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas. En consecuencia, habrá más peruanos formando parte de la estadística de desempleados, ya que no accederán a una educación universitaria, a la vez esto les impedirá tener una adecuada formación profesional. Por consiguiente, el desarrollo de su vida personal, social y profesional, se verá afectada considerablemente.

Asimismo, Tiana (2000), indicó que si bien los parámetros educativos, tienen una utilidad inmediata para formalizar las evaluaciones, también tienen otras funciones, y es el de fomentar prácticas de responsabilidades por cada proceso y su resultado. Cada logro y las brechas entre el proceso y resultados, tiene metas, que pueden y deben analizarse para determinar cuál es el nivel de aprendizaje que se logra con ello.

Área Matemática

Fundamentación

Según el Ministerio de Educación (2010), los niños, jóvenes y adultos la evaluación permanente influyen en la motivación de los estudiantes sus capacidades matemáticas, y desarrollarán así una baja autoestima, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas. En consecuencia, habrá más peruanos formando parte de la estadística de desempleados, ya que no accederán a una educación universitaria, a la vez esto les impedirá tener una adecuada formación profesional. Por consiguiente, el desarrollo de su vida personal, social y profesional, se verá afectada considerablemente.” (p. 186). Prepararse para el cambio, desde edades tempranas, para lograr un nivel mayor de desarrollo tanto en habilidades y capacidades a través de los conocimientos adquiridos, por lo que el ciertas habilidades servirán durante toda la vida. Por lo que desarrollar habilidades en el área matemática les permite a los estudiantes solucionar desafíos presentados en cualquier momento.

Para el Ministerio de Educación (2010), la matemática es parte integral del pensamiento de la persona, por lo que esta se fija en los primeros años de manera gradual. El alumno puede captar de forma más rápida con la utilización de materiales didácticos que le hagan entender fácilmente al realizar actividades concretas y que sean productivas. La evaluación permanente influyen en la motivación de los estudiantes sus capacidades matemáticas, y desarrollarán así una baja autoestima, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas. En consecuencia, habrá más peruanos formando parte de la estadística de desempleados, ya que no accederán a una educación universitaria, a la vez esto les impedirá tener una adecuada formación profesional. Por consiguiente, el desarrollo de su vida personal, social y profesional, se verá afectada considerablemente.

El Ministerio de Educación (2010), señaló que, las capacidades en cada área, es presentada de manera ordenada y por secuencia empezando con el nivel inicial y terminando está basado en la repetición, constituyendo un medio eficaz para el logro de las metas de manera exitosa; y tiene como ventajas: El disfrute del

trabajo, se goza más de lo que se puede hacer bien; elimina la preocupación; el estudiantes

Para los procesos transversales de razonamiento y de demostración, también sería la comunicación matemática, por lo que resolver problemas sería uno de los últimos procesos a implementar.

El proceso de razonamiento y demostración, trata acerca de la exploración, desarrollo y formulaciones matemáticas, por lo que se realizan los respectivos análisis y conclusiones entre variables y componentes diferentes.

El proceso de comunicación matemática, comprende los términos de organización y consolidación de pensamientos matemáticos para la interpretación y presentación de expresiones simbólicas, y deben de ser claras y coherentes, y que se representen con argumentos válidos.

El proceso de resolución de problemas, le permite al estudiante la manipulación de estrategias que intervengan con la matemática, y con esto procede a la activación de las capacidades mentales y la imaginación, por lo que puede mejorar el proceso de pensamiento.

Una vez desarrollado los procesos antes mencionados el docente deberá presentarles desafíos a los estudiantes, estimulando su capacidad mental, con la experimentación de diferentes procedimientos.

Organización de los contenidos

De acuerdo al Ministerio de Educación (2010), a través del Diseño Curricular Nacional, para fines curriculares, el Área de Matemática se organiza en función de:

La evaluación de los contenidos influyen en la motivación de los estudiantes sus capacidades matemáticas, y desarrollarán así una baja autoestima, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas. En consecuencia, habrá más peruanos formando parte de la estadística de desempleados, ya que no accederán a una educación universitaria, a la vez esto les impedirá tener una adecuada formación profesional. Por consiguiente, el desarrollo de su vida personal, social y profesional, se verá afectada considerablemente.

Número, relaciones y operaciones

Está expresado hacia el conocimiento numérico, el sistema y el sentido, donde se relacionan con la habilidad desglosar por separado los números naturales, y reutilizarlos para crear operaciones y algoritmos.

También se debe crear una relación entre los números y los problemas que se resolverán, encontrando así las soluciones. Por lo que al poder manejar ese tipo de operaciones, se podrá llevar a la vida cotidiana para facilitar interpretaciones de tipo cuantitativa.

1.4 Formulación del problema

1.5.1 Problema general

¿Qué relación existe entre la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, (SJM)2012?

1.5.2 Problemas específicos

Problema específico 1

¿Qué relación existe entre la expresión en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - SJM, 2012?

Problema específico 2

¿Qué relación existe entre el desarrollo en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - SJM, 2012?

Problema específico 3

¿Qué relación existe entre la imaginación en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - SJM, 2012?

Problema específico 4

¿Qué relación existe entre el conocimiento en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - SJM, 2012?

1.5 Justificación

1.5.1 Justificación científica

La presente investigación se justifica, porque permitirá la influencia de los juegos matemáticos, basándose en la Teoría de Piaget (1983), que considera el desarrollo de la inteligencia “como una forma de adaptación biológica, se preocupa por indagar las relaciones existentes en el campo del conocimiento, por la lógica y la matemática, asimismo, en la Teoría de Polya (1986), quien encausa al alumno hacia una actitud científica; pues, tanto el hombre como el niño, ante la presencia de un problema se contenta con la primera solución que encuentra.

1.5.2 Justificación metodológica

Asimismo, resulta de vital importancia, puesto que las matemáticas estando presente en muchos aspectos de nuestra vida, constituye sin duda una de las materias más difíciles de entender por los alumnos de todos los niveles de la educación básica regular, por lo tanto, se podría afirmar acaso que el problema radica en el “cuando” y “como” se enseñan las matemáticas.

Es pertinente, porque se observa un notable fracaso reflejado en las diferentes evaluaciones estándar realizadas a nivel internacional donde se concluye que los alumnos de nuestras escuelas figuran en los últimos lugares en resolución de problemas, cálculos matemáticos, etc., es por ello, que la investigación tratará de investigar la importancia de enseñar matemáticas desde temprana edad.

1.5.3 Justificación práctica

Analizando que los datos del promedio ponderado es alarmante, que los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E. “Ramiro Prialé Prialé” estén presentando alto índice de desaprobación y una predisposición negativa hacia el área de matemática, lo que muchas veces crea obstáculos infranqueables, se propone la investigación haciendo un análisis de la metodología utilizada.

1.6 Hipótesis

1.6.1 Hipótesis general

Existe relación directa entre la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - SJM, 2012

1.6.2 Hipótesis específicas

Hipótesis específica 1

Existe relación significativa entre la expresión en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - SJM, 2012.

Hipótesis específica 2

Existe relación significativa entre el desarrollo en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - SJM, 2012.

Hipótesis específica 3

Existe relación significativa entre la imaginación en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - SJM, 2012.

Hipótesis específica 4

Existe relación significativa entre el conocimiento en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - SJM, 2012.

1.7 Objetivos

1.7.1 Objetivo general

Determinar la relación que existe entre la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - SJM, 2012

1.7.2 Objetivos específicos

Objetivo específico 1

Determinar la relación que existe entre la expresión en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - SJM 2012

Objetivo específico 2

Determinar la relación que existe entre el desarrollo en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - SJM, 2012

Objetivo específico 3

Determinar la relación que existe entre la imaginación en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012

Objetivo específico 4

Determinar la relación que existe entre el conocimiento en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012

II. Método

2.1 Diseño de investigación

Tipo de estudio

El tipo de estudio utilizado para el presente estudio es el básico, ya que el objetivo principal solo se remite a la búsqueda de relación entre las variables. Zorrilla (1993, citado por Grajales, 2000), refiere que la tipología básica, a la cual también la denomina pura o fundamental, tiene un fin específico, y es el de acrecentar el conocimiento teórico ya existente, partiendo de las generalizaciones, para poder estructurar futuras teorías, no tanto así implicarse en aplicaciones prácticas.

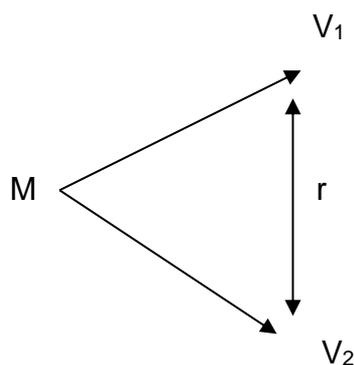
Método

El método utilizado fue el hipotético-deductivo. Sánchez y Reyes (2006), señalan que este método tiene como procedimiento principal establecer a través de procedimiento inductivo, asimismo a través de procesos deductivos.

Diseño de estudio

El diseño de estudio utilizado, fue el no experimental, u campo de acción solo se remite a la observación sin intervención. No experimental porque según Hernández et al. (2010) afirman que son estudios en los cuales no se manipulan, ni se las someten a aplicaciones prácticas a las variables, transversal o transaccionales ya que la recopilación de datos se dan en un momento único, y finalmente lo correlacional hace alusión a la búsqueda de asociación de las variables estudiadas.

Gráficamente se denota:



Dónde:

- M : Muestra de Estudio
- V₁ : Actividad lúdica
- V₂ : Rendimiento escolar
- r : Correlación

2.2 Operacionalización de variables

Definición conceptual

Variable 1: Actividad lúdica

Actividad u ocupación voluntaria dentro de ciertos límites de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas e incondicionalmente seguidas y que van acompañadas de un sentimiento de tensión y alegría (Huizinga, 1998).

Variable 2: Rendimiento escolar

Es pertinente, el rendimiento escolar reflejado en las diferentes evaluaciones estándar realizadas a nivel internacional donde se concluye que los alumnos de nuestras escuelas figuran en los últimos lugares en resolución de problemas, cálculos matemáticos, etc., es por ello, que la investigación tratará de investigar la importancia de enseñar matemáticas desde temprana edad (Anuies, 2000).

Tabla 1

Operacionalización de la variable Actividad lúdica

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Índices	Niveles/ rangos
Expresión	Manifestación		Siempre (5)	Bajo
	Dar a conocer	1,2,3,4,5,6,7,8,9,		[30 - 70[
	Demostración		Casi siempre (4)	
Desarrollo	Físico			Medio
	Emocional	10,11,12,13,14,	A veces (3)	[70 - 110[
	Intelectual	15,16,17,18		
Imaginación			Casi nunca (2)	Alto
	Reproducción	19,20,21,22,		[110 - 150]
	Creación	23,24	Nunca (1)	
Conocimiento	Previo	25,27,27,		
	significativo	28,29,30		

Fuente: Elaboración propia

Tabla 2

Operacionalización de la variable Rendimiento escolar del área matemática

Dimensión	Indicadores	Items	Escala	Niveles o rangos
Razonamiento y demostración	Promedio de notas por bimestre	Calificación por bimestre		AD Logro destacado
Comunicación matemática	Promedio de notas por bimestre	Calificación por bimestre	Literal	A Logro previsto
Resolución de problemas	Promedio de notas por bimestre	Calificación por bimestre		B En proceso C Inicio

2.3 Población y muestra**Población**

La población estuvo constituida por 154 estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012 como a continuación se detalla en la tabla 3:

Tabla 3

Distribución de la población de las estudiantes del tercer grado de primaria

SECCIÓN	POBLACION
A	26
B	26
C	25
D	26
E	25
F	26
Total	154

Fuente: Nóminas de matrícula. I.E "RPP"

Criterio de inclusión:

Estudiantes del tercer grado de primaria

Estudiantes con el mínimo de 70% de asistencia.

Criterios de exclusión:

Estudiantes del primero, segundo, cuarto, quinto y sexto de primaria
Estudiantes con más del 70% de inasistencia.

Muestra

La muestra estudiada estuvo constituida por la relación de estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - SJM 2012

La muestra está conformada por 110 estudiante del tercer año de primaria.

El número de unidades de análisis de cada institución educativa los mostramos en la tabla 4:

Tabla 4

Distribución de la muestra de las estudiantes del tercer grado de primaria

Sección	Población	Muestra
A	26	19
B	26	19
C	25	17
D	26	19
E	25	17
F	26	19
Total	154	110

Fuente: Elaboración propia (Alarcón, 2013)

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

La técnica utilizada para fines prácticos, fue la encuesta. Cook (2004), severa que la encuesta es una técnica cuya finalidad está orientada a la obtención de datos de personas, cuyas opiniones acerca de algún fenómeno sirven para el investigador, cuyo procedimiento es la establecer preguntar para que puedan ser respondidas por escrito.

Instrumento

Los instrumentos que se utilizaron fueron los siguientes:

Cuestionario sobre actividad lúdica

Según Summers (1992, p. 158), “mide actitudes o predisposiciones individuales en contextos sociales particulares”, cuyos índices y valores son:

Nunca	1 punto
Casi nunca	2 puntos
A veces	3 puntos
Casi siempre	4 puntos
Siempre	5 puntos

El cuestionario consta de 30 ítems y están distribuidos entre sus cuatro dimensiones de la siguiente manera:

Expresión (9 ítems), desarrollo (9 ítems), imaginación (6 ítems) y conocimiento (6 ítems).

El cuestionario fue aplicado de manera individual y tuvo una duración de 20 minutos.

El rango de la variable actividad lúdica , es la siguiente:

Bajo	20 - 40
Medio	41 - 60
Alto	61 - 80

Nivel de confiabilidad

La confiabilidad del instrumento, se determinó con la aplicación de un estudio piloto de 20 sujetos, donde los mismos tenían similares características de la población.

Tabla 5

<i>Confiabilidad del cuestionario</i>		
Variable	Ítems	Alfa de Cronbach
Actividad lúdica	30	0,896

2.5 Método de análisis de datos

Se refiere que la tipología básica, a la cual también la denomina pura o fundamental, tiene un fin específico, y es el de acrecentar el conocimiento teórico ya existente, partiendo de las generalizaciones, para poder estructurar futuras teorías, no tanto así implicarse en aplicaciones prácticas. en los cuales no se manipulan, ni se las

someten a aplicaciones prácticas a las variables, transversal o transaccionales ya que la recopilación de datos se dan en un momento único,

La correlación de Spirman se denota por

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

III. Resultados

3.1 Resultados descriptivos

3.1.1 Distribución de frecuencia de la actividad lúdica en los estudiantes

Tabla 7

Distribución de frecuencia de la expresión

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	3	3
Medio	90	82
Alto	17	15
Total	110	100,0

Fuente: Base de datos

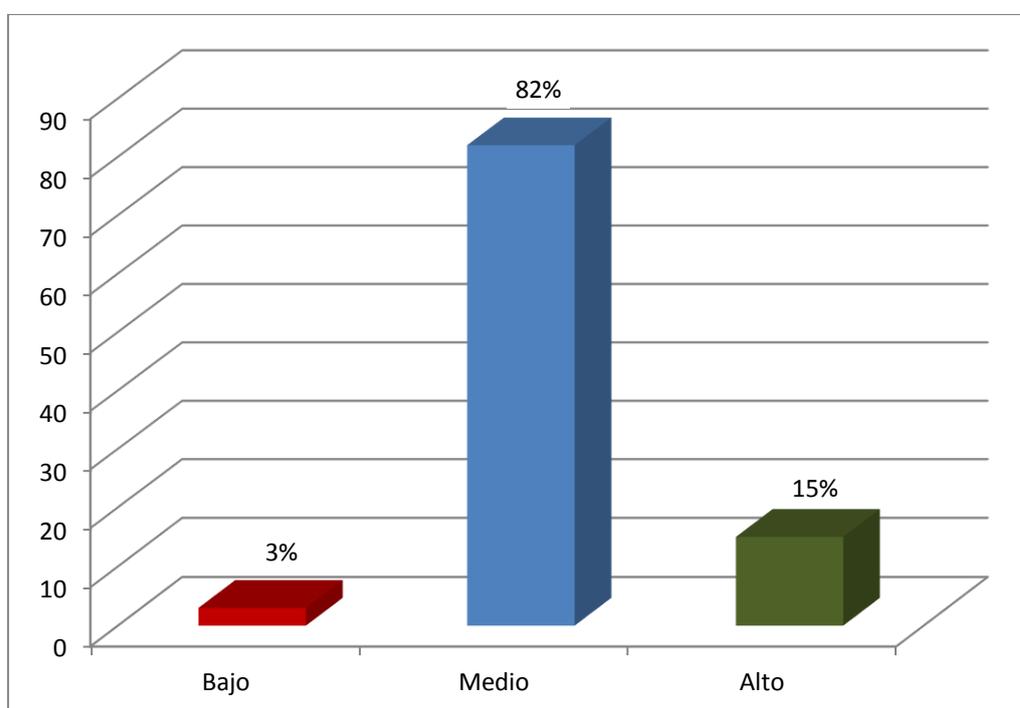


Figura 1 Niveles de frecuencia de la expresión

En la figura 1, de una muestra de 110 estudiantes, se puede evidenciar que en el nivel de expresión de la dimensión actividad lúdica, el 82% presenta un nivel medio, el 15% un nivel alto y el 3% un nivel bajo. La evaluación permanente de la expresión en la actividad lúdica influye en la motivación de los estudiantes para desarrollar sus capacidades matemáticas, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas.

Tabla 8
Distribución de frecuencia de la desarrollo

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	3	3
Medio	84	76
Alto	23	21
Total	110	100,0

Fuente: Base de datos

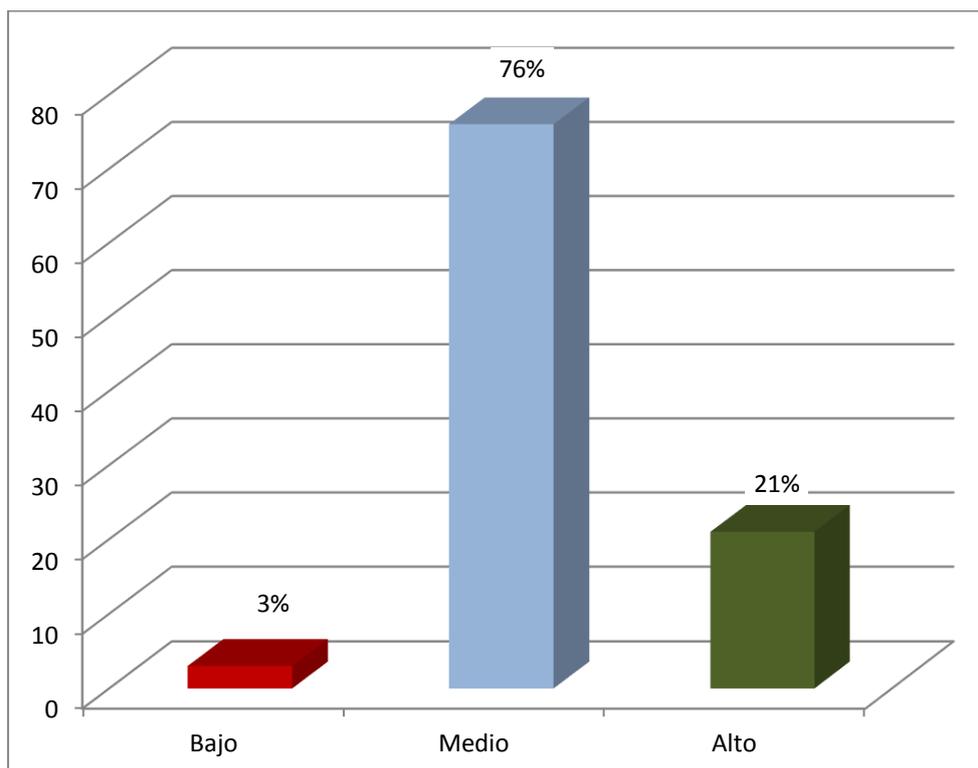


Figura 2 Niveles de frecuencia del desarrollo

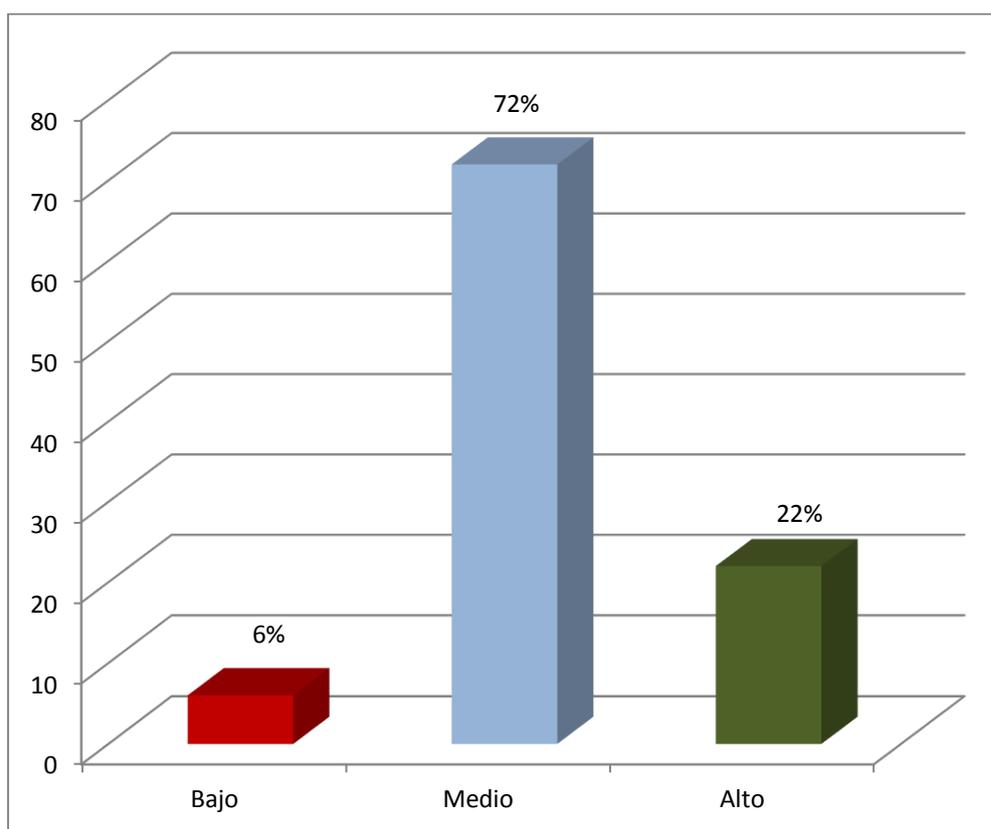
En la figura 2, de una muestra de 110 estudiantes, se puede evidenciar que en el nivel de desarrollo de la dimensión actividad lúdica, el 76% presenta un nivel medio, el 21% un nivel alto y el 3% un nivel bajo. La evaluación permanente del desarrollo en la actividad lúdica influye en la motivación de los estudiantes para desarrollar sus capacidades matemáticas, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas.

Tabla 9

Distribución de frecuencia de la imaginación

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	6
Medio	79	72
Alto	24	22
Total	110	100,0

Fuente: Base de datos

*Figura 3* Niveles de frecuencia de la imaginación

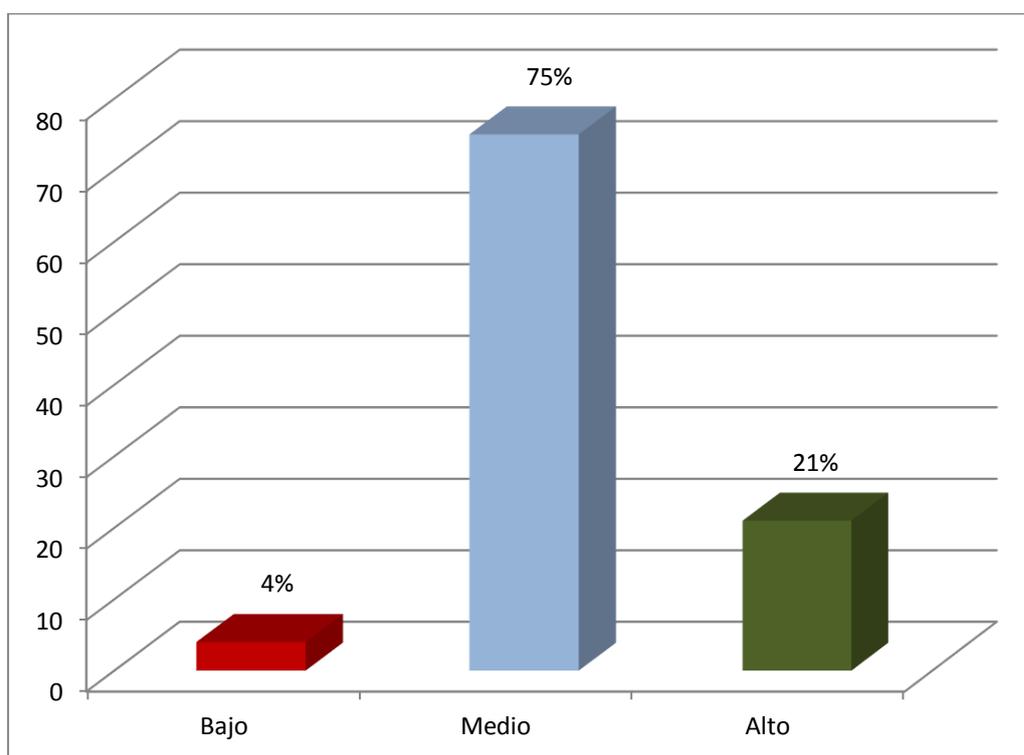
En la figura 3, de una muestra de 110 estudiantes, se puede evidenciar que en el nivel de imaginación de la dimensión actividad lúdica, el 72% presenta un nivel medio, el 22% un nivel alto y el 6% un nivel bajo. La evaluación permanente de la imaginación en la actividad lúdica influye en la motivación de los estudiantes para desarrollar sus capacidades matemáticas, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas.

Tabla 10

Distribución de frecuencia del conocimiento

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	4
Medio	83	75
Alto	23	21
Total	110	100,0

Fuente: Base de datos

*Figura 3* Niveles de frecuencia del conocimiento

En la figura 4, de una muestra de 110 estudiantes, se puede evidenciar que en el nivel conocimiento de la dimensión de la actividad lúdica, el 75% presentan un nivel medio, el 21% un nivel alto y el 4% un nivel bajo. La evaluación permanente del conocimiento en la actividad lúdica influye en la motivación de los estudiantes para desarrollar sus capacidades matemáticas, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas.

Tabla 11

Distribución de frecuencia de la actividad lúdica en los estudiantes

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	12	11
Medio	83	75
Alto	15	14
Total	110	100,0

Fuente: Base de datos

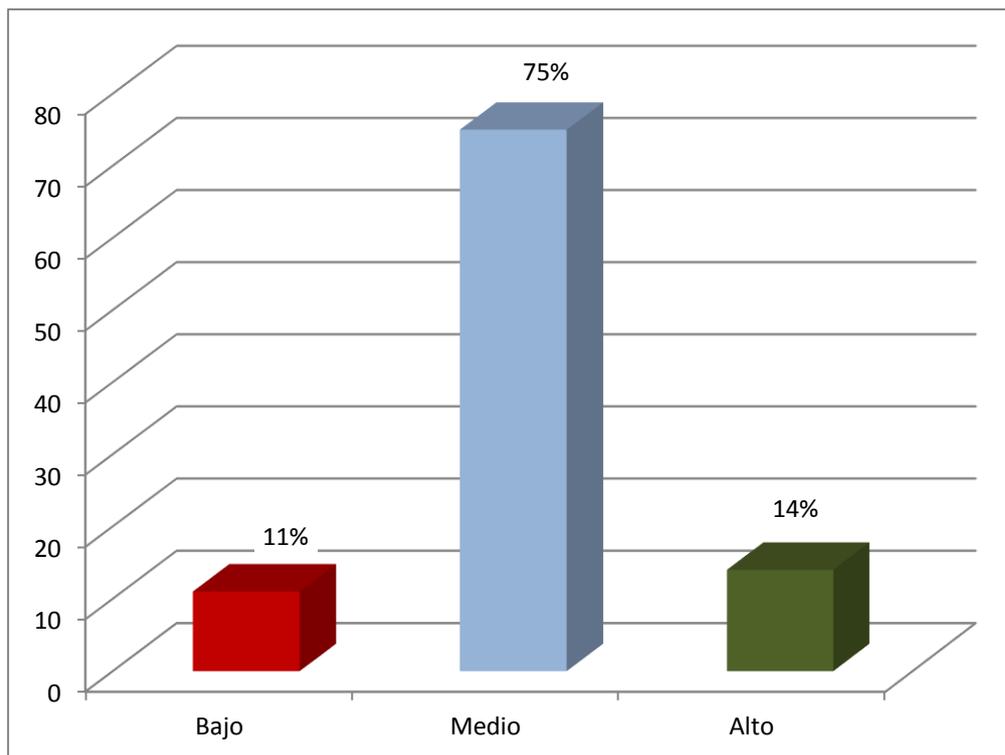


Figura 3 Nivel de participación en actividad lúdica de los estudiantes

En la figura 1, de una muestra de 110 estudiantes, se puede evidenciar que en la participación de los estudiantes en actividades lúdicas, el 75% presentan un nivel medio, el 14% un nivel alto y el 11% un nivel bajo. La participación permanente del desarrollo en la actividad lúdica influye en la motivación de los estudiantes para desarrollar sus capacidades matemáticas, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas.

3.2 Distribución de frecuencia del rendimiento escolar de los estudiantes

Tabla 12

Distribución de frecuencia del rendimiento escolar de los estudiantes

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	13	12
Medio	22	20
Alto	75	68
Total	110	100,0

Fuente: Base de datos

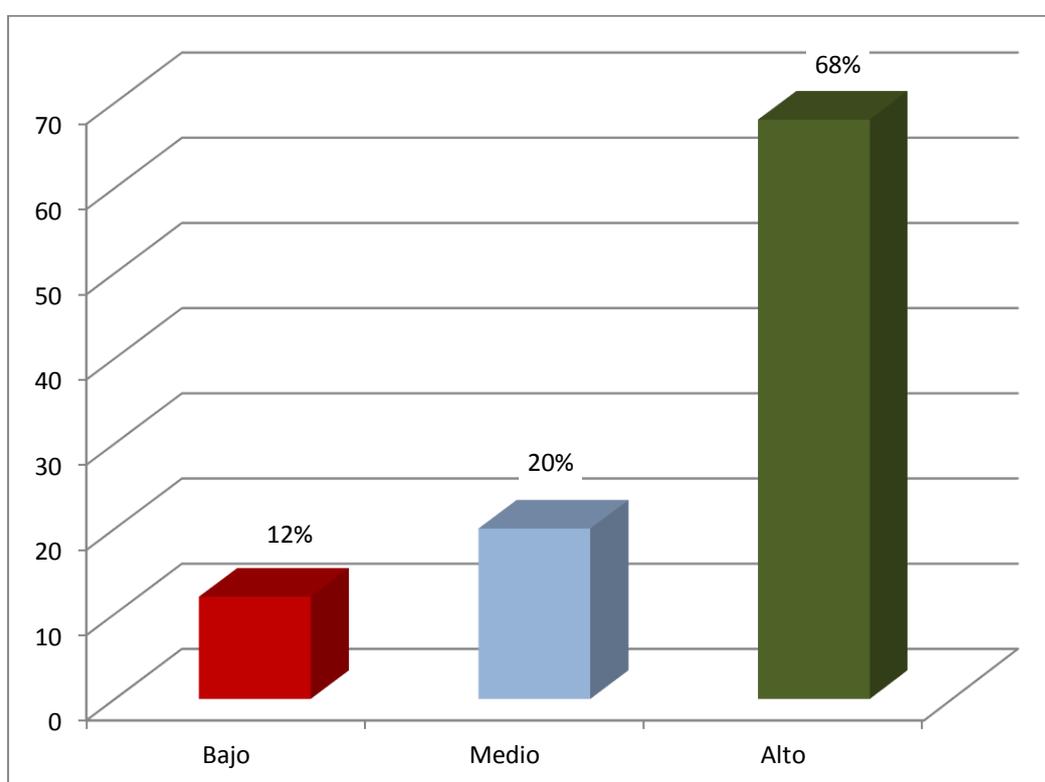


Figura 2 Niveles de rendimiento escolar del área matemática de los estudiantes

En la figura 2, de una muestra de 110 estudiantes, se puede evidenciar que en el nivel de rendimiento escolar del área matemática, el 68% presenta un nivel alto, el 20% un nivel medio y el 125 un nivel bajo. La evaluación permanente del rendimiento escolar en el área de matemáticas influye en la motivación de los estudiantes para desarrollar sus capacidades matemáticas, lo cual no les permitirá poder enfrentar situaciones problemáticas.

3.3 Prueba de hipótesis

Hipótesis general

H₀ No existe relación significativa entre la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012

H₁ Existe relación significativa entre la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012

En la tabla 13, los resultados evidencian una relación estadísticamente positiva y significativa $Rho= 0,487$ entre la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - SJM, 2012

Tabla 13

Relación entre la actividad lúdica y el rendimiento escolar del área matemática

	Rendimiento escolar del área matemática	
	rho	p
Actividad lúdica	,487	,000

** . La correlación es significativa al nivel 0,01

Hipótesis Específica 1

H₀ No existe relación significativa entre la expresión en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012

H₁ Existe relación significativa entre la expresión en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012

Tabla 14

Relación entre la expresión y el rendimiento escolar del área matemática

	Rendimiento escolar del área matemática	
	rho	p
Expresión	,202	,000

** . La correlación es significativa al nivel 0,01

En la tabla 14, los resultados evidencian una relación estadísticamente positiva y significativa $Rho= 0,202$ entre expresión de la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - SJM, 2012

Hipótesis Específica 2

H_0 No existe relación significativa entre el desarrollo en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012

H_1 Existe relación significativa entre el desarrollo en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012

Tabla 15

Relación entre el desarrollo y el rendimiento escolar del área matemática

	Rendimiento escolar del área matemática	
	rho	p
Desarrollo	,183	,094

** . La correlación es significativa al nivel 0,01

Los resultados evidencian una relación estadísticamente positiva y significativa $Rho= 0,183$ entre desarrollo de la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el

área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - SJM, 2012

Hipótesis específica 3

- H₀ No existe relación significativa entre la imaginación en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012
- H₁ Existe relación significativa entre la imaginación en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012

En la tabla 16, los resultados evidencian una relación estadísticamente positiva y significativa $Rho= 0,244$ entre la imaginación de la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - SJM, 2012

Tabla 16

Relación entre la imaginación y el rendimiento escolar del área matemática

	Rendimiento escolar del área matemática	
	rho	p
Imaginación	,244	,000

** . La correlación es significativa al nivel 0,01

Hipótesis específica 4

- H₀ No existe relación significativa entre el conocimiento en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012

H₁ Existe relación significativa entre el conocimiento en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012

Tabla 17

Relación entre el conocimiento y el rendimiento escolar del área matemática

	Rendimiento escolar del área matemática	
	rho	p
Imaginación	,168	,094

** . La correlación es significativa al nivel 0,01

En la tabla 17, los resultados evidencian una relación estadísticamente positiva y significativa $Rho= 0,168$ entre el conocimiento de la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - SJM, 2012

IV. Discusión

Luego de descripción estadística interpretación y explicación de los resultados descriptivos, así como los inferenciales se tiene de del análisis e interpretación de resultados de la contratación de las hipótesis, se encontraron que:

En la hipótesis general, se tuvo ($\rho=0,487$) entre la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012, que se relaciona con el estudio de Mencía (2007) quien estudia acerca de los juegos didácticos y su influencia en la mejora del rendimiento en las áreas de multiplicación y división, en la cual concluye que, la mayoría de la muestra estudiada, más no la totalidad, logró mejorar su rendimiento en las dos áreas, lo cual hace imprescindible la incorporación de estrategias lúdicas, para la mejora del rendimiento de sus estudiantes. Y esta importancia se debe esencialmente a otra de las investigaciones realizada, por Mencía (2007), quien realizó un estudio los resultados evidencian una relación estadísticamente positiva y significativa $Rho=0,202$ entre expresión de la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - SJM, 2012 Se refiere que la tipología básica, a la cual también la denomina pura o fundamental, tiene un fin específico, y es el de acrecentar el conocimiento teórico ya existente, partiendo de las generalizaciones, para poder estructurar futuras teorías, no tanto así implicarse en aplicaciones prácticas. en los cuales no se manipulan, ni se las someten a aplicaciones prácticas a las variables, transversal o transaccionales ya que la recopilación de datos se dan en un momento único,, concluyendo que el rendimiento de los estudiantes se elevó, gracias a la aplicación por parte del docente de los juegos educativos.

Asimismo, en la hipótesis específica 1, se encontró ($\rho=0,202$) entre la expresión en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012, y se relaciona con el estudio de Rojas (2010), quien al estudiar acerca de la aplicación del juego, en el incremento de capacidades de adición y sustracción, pudo observar que luego del uso del juego en la enseñanza, los niños adquirieron conocimientos con facilidad, sentido de autonomía y expresaron mejor su creatividad y participación,

minimizando y previniendo así el déficit de adquisición de capacidades. En consecuencia, habrá más peruanos formando parte de la estadística de desempleados, ya que no accederán a una educación universitaria, a la vez esto les impedirá tener una adecuada formación profesional. Por consiguiente, el desarrollo de su vida personal, social y profesional, se verá afectada considerablemente. La didáctica utilizada ha contribuido como una motivación a los estudiantes sobre todo conseguir que al iniciar la clase estén interesados en atender y concentrarse y prestar atención al dictado de las clases por su profesor y conseguir que sus aprendizajes tengan la eficiencia y eficacia requerida para que sus aprendizajes sean significativos.

De la misma manera, con respecto a la hipótesis específica 2, se obtuvo una correlación de Spearman igual a $\rho=0,183$, y un $p=0,094$ mayor que el nivel de significancia ($p=0,000 > 0,05$), por lo tanto: Existe relación significativa entre la expresión en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012; Se refiere que la tipología básica, a la cual también la denomina pura o fundamental, tiene un fin específico, y es el de acrecentar el conocimiento teórico ya existente, partiendo de las generalizaciones, para poder estructurar futuras teorías, no tanto así implicarse en aplicaciones prácticas. en los cuales no se manipulan, ni se las someten a aplicaciones prácticas a las variables, transversal o transaccionales ya que la recopilación de datos se dan en un momento único, En consecuencia, habrá más peruanos formando parte de la estadística de desempleados, ya que no accederán a una educación universitaria, a la vez esto les impedirá tener una adecuada formación profesional. Por consiguiente, el desarrollo de su vida personal, social y profesional, se verá afectada considerablemente. La didáctica utilizada ha contribuido como una motivación a los estudiantes sobre todo conseguir que al iniciar la clase estén interesados en atender y concentrarse y prestar atención al dictado de las clases por su profesor y conseguir que sus aprendizajes tengan la eficiencia y eficacia requerida para que sus aprendizajes sean significativos. y se relaciona con los planteamiento teóricos de Jiménez (2002), quien asevera que la actividad lúdica, más que una actividad viene a ser la predisposición, al disfrute

de las actividades cotidianas, sumado a ello la distención provenientes de las actividades con el juego.

También, con respecto a la hipótesis específica 3, con una correlación de Spearman $\rho=0,244$, , ello indica que existe relación significativa entre la imaginación en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012. En consecuencia, habrá más peruanos formando parte de la estadística de desempleados, ya que no accederán a una educación universitaria, a la vez esto les impedirá tener una adecuada formación profesional. Por consiguiente, el desarrollo de su vida personal, social y profesional, se verá afectada considerablemente. La didáctica utilizada ha contribuido como una motivación a los estudiantes sobre todo conseguir que al iniciar la clase estén interesados en atender y concentrarse y prestar atención al dictado de las clases por su profesor y conseguir que sus aprendizajes tengan la eficiencia y eficacia requerida para que sus aprendizajes sean significativos.

Finalmente, con respecto a la hipótesis específica 4, donde se obtuvo un coeficiente de correlación de Spearman igual a 0,094) representando ésta una baja asociación de variables, y en la prueba de independencia Chi cuadrado el valor es igual a $p=0,001$ menor que el nivel de significancia ($p=0,001 < 0,05$). Este resultado permite establecer un rechazo a la hipótesis nula y a la aceptación de la hipótesis alternativa, la cual evidencia que existe relación significativa entre el conocimiento en la actividad lúdica y el rendimiento escolar. En consecuencia, tener una adecuada formación profesional. Por consiguiente, el desarrollo de su vida personal, social y profesional, se verá afectada considerablemente. La didáctica utilizada ha contribuido como una motivación a los estudiantes sobre todo conseguir que al iniciar la clase estén interesados en atender y concentrarse y prestar atención al dictado de las clases por su profesor y conseguir que sus aprendizajes tengan la eficiencia y eficacia requerida para que sus aprendizajes sean significativos.

V. Conclusiones

Primera: En cuanto al objetivo general se llegó a comprobar por medio de la prueba de hipótesis una correlación significativa entre la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - SJM, 2012; (Rs=487, $p < 0,5$)

Segunda: En cuanto al objetivo específico 1 se llegó a comprobar por medio de la prueba de hipótesis una correlación significativa entre expresión de la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - SJM, 2012; (Rs=202, $p < 0,5$)

Tercera: En cuanto al objetivo específico 3 se llegó a comprobar por medio de la prueba de hipótesis una correlación significativa entre imaginación de la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - SJM, 2012; (Rs=244, $p < 0,5$)

Cuarta: En cuanto al objetivo específico 4 se llegó a comprobar por medio de la prueba de hipótesis una correlación significativa entre conocimiento de la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - SJM, 2012; (Rs=168, $p < 0,5$).

VI. Recomendaciones

Primera: Se sugiere a los docentes capacitarse y actualizarse para la aplicación de estrategias lúdicas tendientes a optimizar y mejorar el rendimiento académico; que permita que los estudiantes desarrollen sus habilidades, capacidades y destrezas.

Segunda: Se sugiere la implementación de talleres y/o programas extracurriculares como círculo de estudios para la utilización de actividades lúdicas y motivar a los estudiantes a desarrollar habilidades y capacidades

Tercera: Se sugiere a los padres de familia, apoyar a sus hijos en la realización de tareas mediante actividades lúdicas, donde éstos se sientan identificados y participen activa y creativamente en la solución de dichas tareas.

Cuarta: Promover en los docentes, la creatividad para la aplicación de estrategias lúdicas para el aprendizaje especialmente en la realización de ejercicios y problemas de operaciones combinadas.

Quinta: Motivar al director de la institución educativa, busque red de aliados para ayudar a los alumnos con dificultades en el aprendizaje para intercambiar experiencias de aplicación de estrategias lúdicas.

VII. Referencias

- Anuies (2002). *Programa Institucional de Tutoría. Una propuesta de la ANUIES para su organización y funcionamiento en las instituciones de educación superior*. México: Teide.
- Aparicio, L. (2001). *Aplicación de los juegos educativos para elevar el aprendizaje lógico matemático de los alumnos del 1er grado de educación primaria del centro educativo N° 1216 "Miguel Grau Seminario" de San Luis*. Tesis de maestría. Universidad Enrique Guzmán y Valle. Chosica. Perú.
- Barrera, J. (2006). *El proyecto de Investigación*. Caracas. Ediciones Quirón-Sypal
- Blanco, L. (2003). *Tecnología de la Educación*. U "Marcelino Champagnat". Lima.
- Cáceres, L. y Cordera, R. (1992) Perfil del Estudiante sobresaliente del Bachillerato de la UNAM. Dirección General de Apoyo y Servicios a la Comunidad. Secretaria de Asuntos Estudiantiles. México. Tesis. UNAM.
- Caneo, E. (1987). *Evaluación de la calidad educativa*. Madrid. La Muralla S.A.
- Chadwick, C. (1990). *Técnicas del aprendizaje*. Santiago: Tecla.
- De la Orden, A. (1998). *La calidad de la educación*. Bordón: OEHA
- Deulofeu (2002). *Juegos y recreaciones para la enseñanza de las matemáticas: Diversidad de opciones y de recursos*. Tesis. España: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Deulofeu (2008). *Estrategias de mejora para la resolución de problemas con alumnos de segundo grado: uso de la matemática recreativa en las fases de abordaje y de revisión*. Tesis. España: Universidad Autónoma de Barcelona
- Espinoza (2002). *De la matemática recreativa a la matemática formal: una herramienta didáctica para la enseñanza de la geometría en séptimo año*. Tesis. España: Universidad de Róvira.
- Gardner, H. (1981). *Estructura de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. México: Fondo de Cultura Económica
- Gil, A. (2009). *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática en la primer etapa de Educación Básica Instituto Universitario Pedagógico "Monseñor Arias Blanco" de Urumaco*. Tesis de maestría. Venezuela: Instituto Universitario Pedagógico "Monseñor Arias Blanco" de Urumaco
- Groos, K. (1998). *El juego de los animales*. Paris. Félix Alcanter Editeur.
- Halcones, G. (1999). *Manual para la evaluación en E.F*. Barcelona: Praxis

- Hernández, R.; Baptista, C. y Fernández, P. (2006). *Metodología de la investigación científica*. México: Mc Graw-Hill.
- Krippendorff, K. (2002). *Metodología de análisis de contenido. Teoría y práctica*. Madrid: Paidós.
- Lázaro, A. (2006). Sistema de evaluación de la calidad de los centros educativos en *Actualidad Docente*. N° 132.
- Mencía, C. (2007). *Los juegos didácticos como estrategia pedagógica para mejorar el rendimiento en la multiplicación y división en los escolares del 5to grado del nivel primario*. Tesis de maestría. Universidad Técnica de Oruro, Bolivia.
- Ministerio de Educación (2010). *Diseño curricular nacional*. Lima: MED.
- Natale, De, L. (1990). *Diccionario de Ciencias de la educación*. Madrid Paulinas
- Olórtegui, F. (1998). *Psicología del Desarrollo*. Lima. Nova.
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (2003). *Estudios PISA*. OCDE: Santiago de Chile
- Piaget, J. (1983). *Seis estudios de psicología*. Madrid: Morata
- Polya, G. (1986). *Cómo plantear y resolver problemas*. México: Trillas.
- Real Academia de Lengua Española (2006). *Diccionario*. Barcelona: Océano.
- Real, C. (2000). *Pedagogía y Realidad Educativa*, Lima. San Marcos
- Repetto, L. (1984). *Inteligencia, personalidad y rendimiento académico un análisis de correlación canónica*. Tercer Seminario Iberoamericano de Orientación Escolar y Profesional Morelia. Mich. México.
- Rojas, M. (2010). *Aplicación del juego educativo Solymar para incrementar capacidades específicas en el aprendizaje significativo de adición y sustracción de niños de 1er grado de primaria en la Institución Educativa 54036 Tamburco 2010*. Tesis de maestría. Universidad Nacional "Micaela Bastidas" de Apurímac. Abancay. Perú.
- Rueda, P. (2005). *Aplicación del Taller "Aprendemos jugando" para mejorar sus habilidades de los alumnos de 4to grado de Educación primaria de la I.E.P. Fernando Stahl"*. Tesis. Universidad Enrique Guzmán y Valle. Chosica.
- Saiz, P. (1993) *Tesis*. Universidad San Cristóbal de Huamanga – Ayacucho.
- Sánchez, G. (2001). *Diccionario de las Ciencias de la Educación*. Madrid. Diagonal Santillana.

- Sequera, P. (2007). *Creatividad y Desarrollo profesional Docente en matemáticas para la educación Primaria*. Tesis. Universidad de Barcelona,
- Summers, G. (1992). *Medición de actitudes*, editorial Trillas, México D.
- Taylos, S. (1999). *La atención y el aprendizaje*. México. Editorial Trillas
- Tiana, A. (2000). *Cooperación Internacional en evaluación de la educación en América Latina y el Caribe: Análisis de la situación y propuestas de actuación*.
- Valencia, P. (2002). *La importancia del juego como recursos metodológicos en la enseñanza – aprendizaje del área lógico matemática en los niños y niñas del primer grado de la I.E 1193 Emilio del Solar – UGEL 06 de Ate Vitarte*. Tesis. Universidad La Unión.
- Vanegas, D. (1999). *Incidencia del uso de juegos didácticos en el aprendizaje de las operaciones de multiplicación y división*. Tesis de maestría. Venezuela: Universidad del Zulia. Maracaibo.
- Vigotsky, L. (1995). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. México: Crítica
- Zabalza, I. (1994). *Comprender la evaluación*. Consejería de Educación y Ciencia de la Junta de Andalucía. España.

Anexos

Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: ACTIVIDADES LÚDICAS Y RENDIMIENTO ESCOLAR DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAMIRO PRIALÉ PRIALÉ 7079 –URANMARCA – SAN JUAN DE MIRAFLORES, 2012

Autores: CARMEN IBAÑEZ FAICHIN - ELVIS MEDINA GARAGATE

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES				
<p>Qué relación existe entre la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012?</p> <p>¿Qué relación existe entre la expresión en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012?</p> <p>¿Qué relación existe entre el desarrollo en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012?</p>	<p>Determinar la relación que existe entre la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012</p> <p>Determinar la relación que existe entre la expresión en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012</p> <p>Determinar la relación que existe entre el desarrollo en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012</p>	<p>Existe relación significativa entre la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012</p> <p>Existe relación significativa entre la expresión en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012</p> <p>Existe relación significativa entre el desarrollo en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012</p>	Variable 1: Actividad lúdica				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles rangos	o
			Expresión	Manifestación Dar a conocer Demostración	1,2,3,4,5,6,7,8,9,	Malo [30 - 70[Regular [70 - 110[Bueno [110 - 150[o
Desarrollo	Físico Emocional Intelectual	10,11,12,13,14, 15,16,17,18					
Imaginación	Reproducción Creación	19,20,21,22, 23,24					
Conocimiento	Previo significativo	25,276,27, 28,29,30					
				Variable 2: Rendimiento escolar del área matemática			
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles rangos	o			
Razonamiento y demostración	Promedio de notas por bimestre	Calificación por bimestre	AD Logro destacado A Logro previsto B En proceso C Inicio	o			
Comunicación matemática							
Resolución de problemas							

<p>¿Qué relación existe entre la imaginación en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012?</p> <p>¿Qué relación existe entre el conocimiento en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012</p>	<p>Determinar la relación que existe entre la imaginación en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012</p> <p>Determinar la relación que existe entre el conocimiento en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012</p>	<p>Existe relación significativa entre la imaginación en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012</p> <p>Existe relación significativa entre el conocimiento en la actividad lúdica y el rendimiento escolar en el área de matemáticas de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E Ramiro Prialé Prialé – Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012</p>	
---	--	--	--

Anexo 2: Instrumento

CUESTIONARIO SOBRE ACTIVIDAD LÚDICA

Estimado(a) alumno(a):

El presente es un documento anónimo, que será de mucha utilidad para el desarrollo de nuestra investigación, para lo cual le pedimos su colaboración.

A continuación, hay una relación de preguntas que va a responder. No hay respuesta buena ni mala. Lo importante es que respondas con sinceridad. Marca con un aspa "X", la respuesta que consideres correcta.

S: Siempre CS: Casi siempre AV: A veces CN: Casi nunca N: Nunca

Nº	ÍTEMS	INDICES				
		S	CS	AV	CN	N
1	El niño(a) se manifiesta libremente cuando juega					
2	El niño(a) manifiesta sus pensamientos e ideas a sus compañeros cuando juega					
3	El niño(a) manifiesta sus pensamientos e ideas a los adultos cuando juega					
4	El niño(a) da conocer su alegría cuando juega					
5	El niño(a) da a conocer la aceptación de las reglas del juego					
6	El niño(a) respeta a los otros niños en el desarrollo del juego					
7	El niño(a) demuestra su agrado cuando juega					
8	El niño(a) demuestra simpatía por los demás niños con quienes juega					
9	El niño(a) demuestra seguridad en el desarrollo del juego					
10	El niño(a) corre durante el juego sin dificultad					
11	El niño(a) salta durante el juego					
12	El niño(a) coordina movimientos durante los juegos					
13	El niño(a) se muestra afectivo cuando juega					
14	El niño(a) se comunica de manera oral durante el juego					
15	El niño(a) considera importante el juego en su vida					
16	El niño(a) identifica los elementos del juego					
17	El niño(a) reconoce respeta las reglas del juego					
18	El niño(a) relaciona el juego con otras actividades de su vida cotidiana					
19	El niño(a) reproduce actividades de su vida cotidiana cuando juega					
20	El niño(a) improvisa durante el juego respetando las reglas del juego					
21	El niño(a) asume el rol de otros personajes cuando juega					

22	El niño(a) utiliza la creatividad cuando juega					
23	El niño(a) propone variantes en el juego de manera creativa					
24	El niño(a) crea nuevos juegos a partir de su estado de ánimo					
25	El niño(a) relaciona conceptos jugando con las palabras					
26	El niño(a) reconoce el medio ambiente mediante juegos al aire libre					
27	El niño(a) compara conocimientos adquiridos mediante juegos					
28	El niño(a) logra comprender lo que lee a través del juego					
29	El niño(a) logra solucionar problemas matemáticos con actividades lúdicas					
30	El niño(a) reconoce sus deberes y derechos mediante el juego					

Anexo 3: Base de datos

RESULTADOS DEL CUESTIONARIO SOBRE ACTIVIDAD LÚDICA

Nº	Expresión											Desarrollo										Imaginación								Conocimiento								Total	Nivel
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	ST	10	11	12	13	14	15	16	17	18	ST	19	20	21	22	23	24	ST	25	26	27	28	29	30	ST					
01	5	4	3	5	3	3	5	4	4	36	4	4	4	4	4	4	3	5	3	35	3	5	4	4	5	4	25	5	3	3	5	5	3	24	120	3			
02	5	4	5	5	4	4	5	5	5	42	4	4	5	5	5	4	5	5	4	41	4	5	5	4	4	5	27	5	5	4	4	5	5	28	138	3			
03	5	3	3	4	3	3	3	5	3	32	3	3	3	5	5	3	3	4	3	32	3	3	4	3	3	3	19	5	3	3	3	3	5	22	105	2			
94	5	1	2	5	2	2	1	3	1	22	1	1	1	5	5	1	2	5	2	23	2	1	5	2	2	1	13	3	1	1	1	1	5	12	70	2			
05	4	3	3	3	3	3	3	4	3	29	2	2	2	4	4	3	3	3	3	26	3	3	3	3	3	3	18	4	3	2	2	2	4	17	90	2			
06	5	5	5	4	4	5	5	4	3	40	5	3	4	4	5	5	5	4	4	39	5	5	4	4	5	5	28	4	3	5	3	4	5	24	131	3			
07	5	4	3	5	4	4	5	5	5	40	3	3	4	4	4	4	3	5	4	34	4	5	5	4	4	5	27	5	5	3	3	4	4	24	125	3			
08	5	4	4	5	5	5	3	3	3	37	4	3	3	5	5	4	4	5	5	38	5	3	5	5	5	3	26	3	3	4	3	3	5	21	122	3			
09	5	4	4	5	4	5	3	4	3	37	3	2	2	4	4	4	4	5	4	32	5	3	5	4	2	3	22	2	3	3	2	2	3	15	106	2			
10	2	2	2	2	3	2	2	2	2	19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	5	2	4	2	2	2	17	2	2	5	2	2	2	15	69	1			
11	4	4	5	4	3	4	4	5	5	38	4	5	3	5	4	5	4	5	4	39	4	3	4	5	4	3	23	3	5	4	4	3	3	22	122	2			
12	3	3	2	2	3	4	4	3	4	28	3	4	2	4	3	4	3	4	3	30	3	2	4	4	5	2	20	2	4	3	3	2	2	16	94	2			
13	2	2	3	2	3	4	3	5	2	26	3	4	3	2	3	5	3	2	3	28	4	2	3	3	4	3	19	3	2	4	5	4	3	21	94	2			
14	3	4	5	4	3	2	3	4	4	32	5	3	3	2	3	3	3	4	5	31	4	3	2	2	2	3	16	3	4	5	2	3	4	21	100	2			
15	2	3	4	3	2	3	4	2	3	26	4	5	2	3	4	3	4	5	4	34	3	4	2	5	4	3	21	3	4	3	2	3	3	18	99	2			
16	3	2	3	4	3	2	3	2	2	24	3	3	4	2	3	3	3	3	3	27	2	3	3	3	4	3	18	3	2	3	3	4	3	18	87	2			
17	2	2	3	2	3	2	2	3	2	21	2	3	2	3	2	3	2	2	3	22	2	2	3	3	2	2	14	2	4	3	2	3	3	17	74	2			
18	3	2	2	2	3	3	3	2	2	22	3	3	2	2	3	2	3	2	3	23	4	2	2	3	2	3	16	1	2	2	3	4	3	15	76	2			
19	2	3	3	2	3	2	3	3	3	24	2	3	4	2	2	3	3	2	3	24	2	3	2	3	3	3	16	2	3	4	3	4	3	19	83	2			
20	2	3	3	2	2	3	2	2	2	21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	3	2	2	3	2	2	14	2	3	2	2	3	3	15	68	1			
21	3	3	2	5	3	2	3	4	2	27	3	4	1	4	5	3	2	2	3	27	4	5	2	3	1	3	18	2	3	4	5	2	3	19	91	2			
22	3	2	3	1	4	4	3	2	2	24	3	2	4	2	3	3	2	2	3	24	4	5	3	2	3	4	21	3	2	3	2	4	2	16	85	2			
23	3	4	2	4	3	4	2	1	4	27	4	5	4	4	3	4	5	4	5	38	4	5	4	3	3	3	22	3	3	4	3	4	3	20	107	2			
24	5	3	3	4	4	3	3	5	4	34	3	3	3	4	4	3	4	4	3	31	4	3	4	3	4	3	21	4	3	3	3	3	4	20	106	2			
25	3	4	5	4	3	4	3	4	3	33	4	3	4	3	2	4	3	3	4	30	3	5	2	3	2	3	18	2	4	5	2	4	5	22	103	2			
26	3	2	4	2	4	3	2	3	3	26	4	2	3	2	4	2	4	2	3	26	2	4	3	2	3	2	16	2	4	3	4	2	4	19	87	2			

27	2	3	2	3	4	2	4	3	3	26	4	2	3	4	3	4	3	3	4	30	2	4	4	3	4	3	20	3	4	3	3	2	3	18	94	2
28	2	4	3	4	4	3	4	4	3	31	4	2	4	5	3	4	4	3	2	31	4	2	4	5	4	3	22	3	4	5	4	3	4	23	107	2
29	2	3	4	5	4	3	4	3	2	30	3	4	3	4	3	4	4	2	4	31	3	3	4	2	2	3	17	3	4	2	3	4	3	19	97	2
30	2	3	2	3	4	3	4	3	2	26	3	4	3	2	3	4	3	2	3	27	4	3	3	4	3	3	20	3	4	5	3	4	5	24	97	2
31	3	2	4	2	3	4	2	3	3	26	2	4	5	3	3	4	3	3	3	30	2	4	3	3	4	3	19	3	2	4	3	4	4	20	95	2
32	2	3	4	3	4	2	3	3	3	27	3	2	3	4	3	2	4	2	3	26	4	3	3	2	3	4	19	3	2	3	4	3	3	18	90	2
33	3	4	3	3	3	5	3	3	3	30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	93	2
34	3	2	3	2	2	2	2	3	2	21	2	2	2	3	2	2	2	2	3	20	2	2	2	2	2	2	12	3	2	2	3	3	3	16	69	1
35	3	3	4	3	4	3	3	3	3	29	4	3	4	2	4	3	4	3	4	31	5	3	4	5	4	5	26	4	3	4	3	5	4	23	109	2
36	3	2	3	4	5	4	5	4	2	32	3	3	4	3	3	2	3	2	3	26	2	3	4	3	2	3	17	3	4	3	4	3	3	20	95	2
37	3	4	3	4	4	3	4	3	3	31	2	3	4	3	2	3	4	2	3	26	4	3	2	3	3	3	18	3	4	3	2	4	3	19	94	2
38	2	3	4	3	4	3	4	3	3	29	4	3	4	3	3	4	4	3	4	32	3	4	5	3	3	4	22	3	4	3	4	4	3	21	104	2
39	4	3	4	4	3	4	4	4	4	34	4	4	4	4	4	4	3	3	3	33	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	103	2
40	3	3	2	2	3	4	4	3	4	28	3	4	2	4	3	4	3	4	3	30	3	2	4	4	5	2	20	2	4	3	3	2	2	16	94	2
41	2	2	3	2	3	4	3	5	2	26	3	4	3	2	3	5	3	2	3	28	4	2	3	3	4	3	19	3	2	4	5	4	3	21	94	2
42	3	4	5	4	3	2	3	4	4	32	5	3	3	2	3	3	3	4	5	31	4	3	2	2	2	3	16	3	4	5	2	3	4	21	100	2
43	2	3	4	3	2	3	4	2	3	26	4	5	2	3	4	3	4	5	4	34	3	4	2	5	4	3	21	3	4	3	2	3	3	18	99	2
44	3	2	3	4	3	2	3	2	2	24	3	3	4	2	3	3	3	3	3	27	2	3	3	3	4	3	18	3	2	3	3	4	3	18	87	2
45	2	2	3	2	3	2	2	3	2	21	2	3	2	3	2	3	2	2	3	22	2	2	3	3	2	2	14	2	4	3	2	3	3	17	74	2
46	3	2	2	2	3	3	3	2	2	22	3	3	2	2	3	2	3	2	3	23	4	2	2	3	2	3	16	1	2	2	3	4	3	15	76	2
47	2	3	3	2	3	2	3	3	3	24	2	3	4	2	2	3	3	2	3	24	2	3	2	3	3	3	16	2	3	4	3	4	3	19	83	2
48	2	3	2	2	2	2	2	3	3	21	2	2	3	2	2	2	2	2	2	19	2	2	2	3	2	2	13	3	3	2	2	2	3	15	68	1
49	3	3	2	5	3	2	3	4	2	27	3	4	1	4	5	3	2	2	3	27	4	5	2	3	1	3	18	2	3	4	5	2	3	19	91	2
50	3	2	3	1	4	4	3	2	2	24	3	2	4	2	3	3	2	2	3	24	4	5	3	2	3	4	21	3	2	3	2	4	2	16	85	2
51	3	4	2	4	3	4	2	1	3	26	4	3	4	3	3	3	3	3	3	29	4	3	4	3	4	3	21	4	3	3	3	4	3	20	96	2
52	3	3	3	3	3	3	3	3	4	28	3	3	3	4	4	3	4	4	3	31	4	3	4	3	4	3	21	4	3	3	5	5	3	23	103	2
53	3	4	5	4	3	4	3	4	3	33	4	3	4	3	2	4	3	3	4	30	3	5	2	3	2	3	18	2	4	5	2	4	5	22	103	2
54	3	2	4	2	4	3	2	3	3	26	4	2	3	2	4	2	4	2	3	26	2	4	3	2	3	2	16	2	4	3	4	2	4	19	87	2
55	2	3	2	3	4	2	4	3	3	26	4	2	3	4	3	4	3	3	4	30	2	4	4	3	4	3	20	3	4	3	3	2	3	18	94	2
56	2	4	3	4	4	3	4	4	3	31	4	2	4	5	3	4	4	3	2	31	4	2	4	5	4	3	22	3	4	5	4	3	4	23	107	2
57	2	3	4	5	4	3	4	3	2	30	3	4	3	4	3	4	4	2	4	31	3	3	4	2	2	3	17	3	4	2	3	4	3	19	97	2

58	2	3	2	2	2	3	2	3	2	21	3	2	3	2	2	2	2	2	3	21	2	3	2	2	2	2	13	2	2	2	3	2	2	13	68	1
59	3	2	4	2	3	4	2	3	3	26	2	4	5	3	3	4	3	3	3	30	2	4	3	3	4	3	19	3	2	4	3	4	4	20	95	2
60	2	3	4	3	4	2	3	3	3	27	3	2	3	4	3	2	4	2	3	26	4	3	3	2	3	4	19	3	2	3	4	3	3	18	90	2
61	3	4	3	3	4	3	4	3	3	30	4	3	4	3	4	3	4	4	3	32	3	4	3	3	3	3	19	3	4	3	3	3	3	19	100	2
62	3	4	3	3	2	4	3	3	4	29	3	3	3	3	5	3	4	4	3	31	4	5	3	3	3	3	21	3	3	3	3	4	3	19	100	2
63	3	3	4	3	4	3	3	3	3	29	4	3	4	2	4	3	4	3	4	31	5	3	4	5	4	5	26	4	3	4	3	5	4	23	109	2
64	3	2	3	4	5	4	5	4	2	32	3	3	4	3	3	2	3	2	3	26	2	3	4	3	2	3	17	3	4	3	4	3	3	20	95	2
65	3	4	3	4	4	3	4	3	3	31	2	3	4	3	2	3	4	2	3	26	4	3	2	3	3	3	18	3	4	3	2	4	3	19	94	2
66	2	3	4	3	4	3	4	3	3	29	4	3	4	3	3	4	4	3	4	32	3	4	5	3	3	4	22	3	4	3	4	4	3	21	104	2
67	4	4	5	4	3	4	4	5	5	38	4	5	3	5	4	5	4	5	4	39	4	3	4	5	4	3	23	3	5	4	4	3	3	22	122	3
68	3	3	2	2	3	4	4	3	4	28	3	4	2	4	3	4	3	4	3	30	3	2	4	4	5	2	20	2	4	3	3	2	2	16	94	2
69	2	2	3	2	3	4	3	5	2	26	3	4	3	2	3	5	3	2	3	28	4	2	3	3	4	3	19	3	2	4	5	4	3	21	94	2
70	3	4	5	4	3	2	3	4	4	32	5	3	3	2	3	3	3	4	5	31	4	3	2	2	2	3	16	3	4	5	2	3	4	21	100	2
71	2	3	4	3	2	3	4	2	3	26	4	5	2	3	4	3	4	5	4	34	3	4	2	5	4	3	21	3	4	3	2	3	3	18	99	2
72	2	2	3	2	3	2	3	2	2	21	2	3	2	2	3	2	3	2	2	21	2	2	3	2	2	3	14	2	2	2	3	2	2	13	69	1
73	2	2	3	2	3	2	2	3	2	21	2	3	2	3	2	3	2	2	3	22	2	2	3	3	2	2	14	2	4	3	2	3	3	17	74	2
74	3	2	2	2	3	3	3	2	2	22	3	3	2	2	3	2	3	2	3	23	4	2	2	3	2	3	16	1	2	2	3	4	3	15	76	2
75	3	4	5	4	3	5	3	4	4	35	5	3	3	5	3	3	3	4	5	34	4	3	5	5	5	3	25	3	4	5	2	3	4	21	115	3
76	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	3	4	2	2	21	3	2	2	2	2	2	13	3	2	2	3	3	3	16	68	1
77	3	2	3	4	3	2	3	2	2	24	3	3	4	2	3	3	3	3	3	27	2	3	3	3	4	3	18	3	2	3	3	4	3	18	87	2
78	2	2	3	2	3	2	2	3	2	21	2	3	2	3	2	3	2	2	3	22	2	2	3	3	2	2	14	2	4	3	2	3	3	17	74	2
79	3	2	2	2	3	3	3	2	2	22	3	3	2	2	3	2	3	2	3	23	4	2	2	3	2	3	16	1	2	2	3	4	3	15	76	2
80	5	5	3	5	3	5	3	3	3	35	5	3	4	5	5	3	3	2	3	33	5	5	5	3	5	5	28	2	3	5	3	4	3	20	116	3
81	2	3	3	4	2	3	2	3	3	25	2	4	3	2	3	3	2	2	2	23	3	2	4	3	2	2	16	3	3	5	2	3	3	19	83	2
82	3	3	2	5	3	2	3	4	2	27	3	4	1	4	5	3	2	2	3	27	4	5	2	3	1	3	18	2	3	4	5	2	3	19	91	2
83	3	2	3	1	4	4	3	2	2	24	3	2	4	2	3	3	2	2	3	24	4	5	3	2	3	4	21	3	2	3	2	4	2	16	85	2
84	3	4	2	4	3	4	2	1	4	27	4	5	4	4	3	4	5	4	5	38	4	5	4	5	4	5	27	4	5	4	3	4	5	25	117	3
85	2	2	2	4	4	2	2	2	4	24	3	5	3	4	4	5	4	4	5	37	4	3	4	5	2	2	20	4	2	3	2	2	4	17	98	2
86	3	2	2	2	3	2	3	2	3	22	2	3	2	3	2	2	3	2	2	21	3	2	2	3	2	2	14	2	2	2	2	2	2	12	69	1
87	3	2	4	2	4	3	2	3	3	26	4	2	3	2	4	2	4	2	3	26	2	4	3	2	3	2	16	2	4	3	4	2	4	19	87	2
88	2	3	2	3	4	2	4	3	3	26	4	2	3	4	3	4	3	3	4	30	2	4	4	3	4	3	20	3	4	3	3	2	3	18	94	2

89	2	4	3	4	4	3	4	4	3	31	4	2	4	5	3	4	4	3	2	31	4	2	4	5	4	3	22	3	4	5	4	3	4	23	107	2
90	2	3	4	5	4	3	4	3	2	30	3	4	3	4	3	4	4	2	4	31	3	3	4	2	2	3	17	3	4	2	3	4	3	19	97	2
91	2	3	2	2	1	1	2	3	2	18	3	2	3	2	3	2	3	2	3	23	2	3	2	2	3	2	14	3	2	2	3	2	2	14	69	2
92	3	2	4	2	3	4	2	3	3	26	2	4	5	3	3	4	3	3	3	30	2	4	3	3	4	3	19	3	2	4	3	4	4	20	95	2
93	2	3	2	3	2	2	3	3	2	22	3	2	3	2	3	2	2	2	2	21	2	2	3	2	2	2	13	2	2	2	2	2	2	12	68	2
94	3	4	3	3	4	3	3	3	3	29	4	3	3	3	3	3	4	4	3	30	3	4	3	4	3	3	20	3	3	3	4	4	3	20	99	2
95	3	4	3	3	2	3	3	4	4	29	3	3	4	3	3	3	4	4	3	30	4	3	3	4	3	4	21	3	4	4	3	3	3	20	100	2
96	3	3	2	3	2	3	2	2	3	23	2	3	2	2	2	3	2	2	2	20	2	2	2	2	2	2	12	2	3	2	3	2	2	14	69	2
97	3	2	3	4	5	4	5	4	2	32	3	3	4	3	3	2	3	2	3	26	2	3	4	3	2	3	17	3	4	3	4	3	3	20	95	2
98	3	4	3	4	4	3	4	3	3	31	2	3	4	3	2	3	4	2	3	26	4	3	2	3	3	3	18	3	4	3	2	4	3	19	94	2
99	2	3	4	3	4	3	4	3	3	29	4	3	4	3	3	4	4	3	4	32	3	4	5	3	3	4	22	3	4	3	4	4	3	21	104	2
100	4	4	5	4	3	4	4	5	5	38	4	5	3	5	4	5	4	5	4	39	4	3	4	5	4	3	23	3	5	4	4	3	3	22	122	3
101	3	3	2	2	3	4	4	3	4	28	3	4	2	4	3	4	3	4	3	30	3	2	4	4	5	2	20	2	4	3	3	2	2	16	94	2
102	5	5	3	5	3	4	3	5	5	38	3	4	3	5	3	5	3	5	3	34	4	5	3	5	4	5	26	5	5	4	5	4	5	28	126	3
103	3	4	5	4	3	2	3	4	4	32	5	3	3	5	3	3	5	4	5	36	4	5	5	5	5	3	27	5	4	5	5	3	4	26	121	3
104	2	3	4	3	2	3	4	2	3	26	4	5	2	3	4	3	4	5	4	34	3	4	2	5	4	3	21	3	4	3	2	3	3	18	99	2
105	5	2	5	4	3	5	5	5	5	39	3	5	4	2	3	2	2	3	2	26	2	2	3	3	2	3	15	3	5	3	5	4	3	23	103	2
106	5	5	3	5	3	5	5	3	5	39	5	3	5	3	5	3	5	5	3	37	5	5	3	3	5	5	26	2	4	3	5	3	3	20	122	3
107	3	2	5	5	3	3	3	2	5	31	3	3	5	5	5	5	3	5	3	37	4	5	5	3	5	3	25	5	5	5	3	4	3	25	118	3
108	2	3	3	5	3	5	3	5	3	32	5	3	4	5	5	5	3	5	3	38	5	3	5	5	3	5	26	5	5	4	5	4	3	26	122	3
109	3	3	2	2	3	4	4	3	4	28	3	4	2	4	3	4	3	4	3	30	3	2	4	4	5	2	20	2	4	3	3	2	2	16	94	2
110	2	2	3	2	3	2	3	2	2	21	3	2	3	2	3	2	2	2	2	21	2	2	3	2	2	2	13	2	2	2	3	2	2	13	68	3

RESULTADOS DE LOS PROMEDIOS DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO DEL ÁREA MATEMÁTICA

Nº	Razonamiento y demostración	Comunicación matemática	Resolución de problemas	Promedio	Niveles (Numérico)
1	A	A	A	A	3
2	A	A	A	A	3
3	A	A	A	A	3
4	B	B	A	A	3
5	C	C	B	B	2
6	C	C	B	B	2
7	A	A	A	A	3
8	A	A	A	A	3
9	A	A	A	A	3
10	C	C	C	C	1
11	A	A	A	A	3
12	B	A	A	A	3
13	A	A	A	A	3
14	A	A	A	A	3
15	B	B	B	B	2
16	A	A	A	A	3
17	C	C	B	B	2
18	A	A	A	A	3
19	A	A	A	A	3
20	C	C	C	C	1
21	C	C	B	B	2
22	B	B	A	A	3
23	A	A	A	A	3
24	A	A	A	A	3
25	A	A	A	A	3
26	A	A	A	A	3
27	B	B	B	B	2
28	B	B	B	B	2
29	B	B	B	B	2
30	A	A	A	A	3
31	A	A	A	A	3
32	A	A	A	A	3
33	A	A	A	A	3
34	C	C	C	C	1
35	A	A	A	A	3
36	A	A	A	A	3
37	A	A	A	A	3
38	C	C	C	C	1
39	A	A	A	A	3
40	A	A	A	A	3
41	A	A	A	A	3
42	B	B	A	A	3
43	C	C	B	B	2
44	C	C	B	B	2
45	A	A	A	A	3

46	A	A	A	A	3
47	A	A	A	A	3
48	C	C	C	C	1
49	A	A	A	A	3
50	B	A	A	A	3
51	A	A	A	A	3
52	A	A	A	A	3
53	B	B	B	B	2
54	A	A	A	A	3
55	C	C	B	B	2
56	A	A	A	A	3
57	A	A	A	A	3
58	C	C	C	C	1
59	C	C	B	B	2
60	B	B	A	A	3
61	A	A	A	A	3
62	A	A	A	A	3
63	A	A	A	A	3
64	A	A	A	A	3
65	B	B	B	B	2
66	B	B	B	B	2
67	B	B	B	B	2
68	A	A	A	A	3
69	A	A	A	A	3
70	A	A	A	A	3
71	A	A	A	A	3
72	C	C	C	C	1
73	A	A	A	A	3
74	A	A	A	A	3
75	A	A	A	A	3
76	C	C	C	C	1
77	A	A	A	A	3
78	A	A	A	A	3
79	A	A	A	A	3
80	B	B	A	A	3
81	C	C	B	B	2
82	C	C	B	B	2
83	A	A	A	A	3
84	A	A	A	A	3
85	A	A	A	A	3
86	C	C	C	C	1
87	A	A	A	A	3
88	B	A	A	A	3
89	A	A	A	A	3
90	A	A	A	A	3
91	B	B	B	B	1
92	A	A	A	A	3
93	C	C	B	B	1
94	A	A	A	A	3
95	A	A	A	A	3
96	C	C	C	C	1
97	C	C	B	B	2

98	B	B	A	A	3
99	A	A	A	A	3
100	A	A	A	A	3
101	A	A	A	A	3
102	A	A	A	A	3
103	B	B	B	B	2
104	B	B	B	B	2
105	B	B	B	B	2
106	A	A	A	A	3
107	A	A	A	A	3
108	A	A	A	A	3
109	A	A	A	A	3
110	C	C	C	C	1



Acta de Aprobación de originalidad de Tesis

Yo, Dr. Vértiz Osores Jacinto Joaquín, docente de la Escuela de Postgrado de la UCV y revisor del trabajo académico titulado "Actividades lúdicas y rendimiento escolar del área de matemática en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Ramiro Priale Priale 7079 –Uranmarca – San Juan de Miraflores, 2012" ; de los estudiantes Medina Garagate , Elvis Leonardo y Ibañez Faichin , Carmen Rosa ; y habiendo sido capacitado e instruido en el uso de la herramienta Turnitin, he constatado lo siguiente:

Que el citado trabajo académico tiene un índice de similitud constatado de 23%, verificable en el reporte de originalidad del programa turnitin, grado de coincidencia mínimo que convierte el trabajo en aceptable y no constituye plagio, en tanto cumple con todas las normas del uso de citas y referencias establecidas por la universidad César Vallejo.

Lima, 01 de Febrero del 2019




Dr. Vértiz Osores Jacinto Joaquín
DNI: 16735482

Feedback Studio - Google Chrome
 https://www.luminas.com/.../feedback-studio...
 Ver fuentes en inglés (Beta)
 Resumen de estadísticas 23%
 Se están viendo fuentes estándar

Contenido

1	Entregado a Universia	10%
2	registro de un.edu.pe	7%
3	pr.scribd.com	1%
4	galileo.com	<1%
5	docuap.us	<1%
6	registro de un.edu.pe	<1%
7	www.scribd.com	<1%
8	edumats.uab.cat	<1%
9	mylibris.es	<1%

Feedback Studio

ESCUELA DE POSGRADO
 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Actividades lúdicas y rendimiento escolar del área de matemática en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Ramiro Prialé Prialé 7079 - Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012

TEIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
 Maestro en Psicología Educativa

AUTORES:
 Br. Cammen Rosa Ibaniez Fatchin
 Br. Elvis Leonardo Medina Garagante



Página 1 de 80
 High Resolution
 Text only report



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

IBÁÑEZ FAICHÍN, CARMEN ROSA

D.N.I. : 09690607

Domicilio : S1-GR 26- REP- Lt 6 Villa el Salvador

Teléfono : Fijo : Móvil : 983 724033

E-mail : carmenrosaif@hotmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad :

Escuela :

Carrera :

Título :

Tesis de Posgrado

Maestría Doctorado

Grado : Maestra

Mención : Psicología educativa

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Ibáñez Faichín, Carmen Rosa

Título de la tesis:

Actividades lúdicas y rendimiento escolar del área de matemática
en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución
educativa Ramiro Prada 7079-Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012

Año de publicación : 2019

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento, autorizo a la Biblioteca UCV-Lima Norte,
a publicar en texto completo mi tesis.

Firma :

Fecha : 18-07-2019



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

Medina Garate Elvis Leonardo
D.N.I. : 09689943
Domicilio : H. P. G. O. Villa d. Salvador
Teléfono : Fijo Móvil :
E-mail : medinagarateel@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad :
Escuela :
Carrera :
Título :

Tesis de Posgrado

Maestría

Grado : Maestro
Mención : Psicología educativa

Doctorado

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Medina Garate Elvis Leonardo

Título de la tesis:

Actividades académicas y rendimiento escolar del área de matemática
en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución educativa
Ramiro Priale 7079-Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012.
Año de publicación : 2019

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

Firma :

Fecha : 18-07-2019



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

ESCUELA DE POSGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Carmen Rosa Ibañez Faichin , Elvis Leonardo Medina Garate

INFORME TITULADO:

Actividades Lúdicas y rendimiento escolar del área de matemática en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución educativa Ramiro Prialé 7079-Uranmarca - San Juan de Miraflores, 2012.

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Maestro en Psicología Educativa

SUSTENTADO EN FECHA: 06 de marzo de 2016

NOTA O MENCIÓN: Aprobado por mayoría.



[Handwritten Signature]

FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN