



Programa juegos lúdicos y el aprendizaje de las matemáticas en
niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 09
de San Martín de Porres – 2014.

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAGISTER EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**

AUTORA:

Br. Lourdes María Alarcón Untón

ASESOR:

Mgtr. Jimmy Díaz Manrique

SECCIÓN

Educación e idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Problemas de aprendizaje

PERÚ - 2015

Jurado Evaluador

Mgtr. Emil Beraún Beraún
Presidente

Mgtr. Maritza Guzmán Meza
Secretaria

Mgtr. Jimmy Díaz Manrique
Vocal

Dedicatoria.

A mi familia por su amor y apoyo Incondicional en mi labor de docente y en los Estudios de perfeccionamiento académico.
A mi amado compañero por su apoyo constante.

Agradecimiento:

A la universidad Cesar Vallejo, a sus docentes que colaboraron con el desarrollo de mi trabajo de investigación.

Declaratoria de Autenticidad

Yo, Lourdes Alarcón Untón, estudiante del Programa Maestría de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI: 0854361 con la tesis titulada "Programa juegos lúdicos y el aprendizaje de las matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 09 de San Martín de Porres -2014"

Declaro bajo juramento que:

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

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

Los Olivos, 20 de Enero del 2015.

Lourdes Alarcón Untón

DNI: 0854361

Presentación

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, para obtener el grado de Maestría en problemas de aprendizaje, presento la tesis titulada "Programa juegos lúdicos y el aprendizaje de las matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 09 de San Martín de Porres -2014"

El estudio se realizó con la finalidad de determinar la influencia que tiene el programa juegos lúdicos en el aprendizaje de matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 09 de San Martín de Porres, y para esto se analizaron resultados obtenidos a través de evaluaciones de 2 secciones conformando una población de 30 niños, a la aplicación de los procesos del análisis y construcción de los datos obtenidos, esperando que sirva de soporte para investigaciones futuras y nuevas propuestas que contribuyan en el mejoramiento de la calidad educativa, para esto se planteó el trabajo en siete capítulos.

El primer capítulo se consideró los antecedentes y fundamentación científica, la justificación, el problema, la hipótesis y los objetivos; el segundo capítulo está referido al marco metodológico; el tercer capítulo consta de los resultados; el cuarto capítulo trata de la discusión; en el quinto capítulo se presentan las conclusiones; en el sexto capítulo consta de las recomendaciones y en el séptimo capítulo se presentan las referencias bibliográficas y finalmente los anexos.

Señores miembros del jurado, espero que esta investigación, sea evaluada y cumpla los parámetros para su aprobación.

La Autora

Índice

	Pág.
Página del Jurado	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	13
1.1 Antecedentes	15
1.2 Fundamentación científica	17
1.2.1 Programa juegos lúdicos	17
1.2.2 El juego	18
1.2.3 Características del juego	22
1.2.4 Definición de actividades lúdicas	26
1.2.5 El desarrollo cognitivo y afectivo en la actividad lúdica	28
1.2.6 Bases teóricas de los juegos	31
1.2.7 Dimensiones de los juegos lúdicos	33
1.2.8 Aprendizaje de las matemáticas	34
1.2.9 Teorías sobre las matemáticas	37
1.2.10 Dimensiones del aprendizaje de la matemática	44
1.3 Justificación	45
1.4 Problemas	45
1.5 Hipótesis	46
1.6 Objetivos	46

II. Marco Metodológico	48
2.1 Variables	49
2.2 Operacionalización de variables	49
2.3 Metodología	50
2.4 Tipos de estudio	50
2.5 Diseño	51
2.6 Población, muestra y muestreo	51
2.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	52
2.8 Métodos de análisis de datos	58
III: Resultados	56
3.1 Descripción de los datos	57
3.2 Análisis inferencial	59
IV: Discusión	65
V: Conclusiones	68
VI: Recomendaciones	69
VII: Referencias bibliográficas	70
Anexos	74
Anexo 1. Matriz de consistencia	75
Anexo 2. Certificado de Validación a juicio de expertos	76
Anexo 3. Programa juegos lúdicos para el aprendizaje de las matemáticas de los niños de 5 años de la institución educativa N° 09 de San Martín de Porres, 2014.	82
Anexo 4. Resultados de las pruebas aplicadas a los niños	115

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1	50
Matriz de operacionalización de la variable: Aprendizaje de las matemáticas.	
Tabla 2	51
Distribución de la población	
Tabla 3	54
Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov	
Tabla 4	57
Comparación de los niveles de aprendizaje de las matemáticas entre el Grupo Verde (control) y el grupo Amarillo (experimental) en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 09 de San Martín de Porres.	
Tabla 5	59
Estadístico de contraste sobre la aplicación del programa juegos lúdicos según la prueba de pre-test y post-test del aula Verde (control) y el grupo Amarillo (experimental) en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 09 de San Martín de Porres, 2014	
Tabla 6	61
Estadístico de contraste sobre la aplicación del programa juegos lúdicos según la prueba de pre-test del aula Verde (control) y amarillo (experimental) - dimensión números y relaciones matemáticas.	
Tabla 7	63
Estadístico de contraste sobre la aplicación del programa Juegos lúdicos según la prueba de pre-test del aula Verde (control) y amarillo (experimental) - dimensión geometría y Medición	

Indice de figuras

	Pàg.
Figura 1 Niveles alcanzados en las aulas Amarillo y Verde sobre la aplicación del programa juegos lúdicos en el aprendizaje de las matemáticas de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 09 de San Martín de Porres.	58
Figura 2 Gráfico estadístico de la aplicación del programa juegos lúdicos según la prueba de pre-test del grupo control y experimental.	60
Figura 3 Gráfico estadístico de la aplicación del programa juegos lúdicos según la prueba de pre-test del grupo control y experimental.	62
Figura 4 Gráfico estadístico de la aplicación del programa juegos lúdicos según la prueba de pre-test del grupo control y experimental.	64

Resumen

El presente trabajo de investigación titulado Programas juego lúdicos y el aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 09 de San Martín de Porres tiene como propuesta curricular desarrollar todas las competencias y capacidades matemáticas, fundamentadas en el deseo de favorecer el proceso de enseñanza - aprendizaje en el aula que le permita al alumno comprender analizar y resolver problemas que se presentan en ella, creando por consiguiente nuevos saberes o conocimientos.

La metodología utilizada es hipotética deductiva con un diseño de investigación cuasi experimental de tipo de estudio aplicada que busca establecer la relación entre las dos variables, se empleó como instrumento de evolución una ficha de observación (EPP) para el pretes y el postes. La población estuvo conformada por cuarenta y ocho niños de la institución educativa inicial N° 09 de San Martín de Porres divididos en dos grupos uno de control y otro experimental se aplicó las sesiones de aprendizaje, se empleó datos estadísticos de frecuencias y porcentajes para la constatación de hipótesis.

Después de revisada la investigación y haber aplicado el programa juegos podemos decir que la aplicación del programa juegos lúdicos influye en el aprendizaje de las matemáticas en los niños de la institución educativa inicial N° 09 de San Martín de Porres.

Palabras claves: Programa, juego, lúdico, aprendizaje, matemáticas, números, relaciones, geometría y medición.

Abstract

This paper titled "Programs recreational play and learning of mathematics in children five years of initial school No. 09 San Martin de Porres has the curricular proposal to develop all the skills and math skills, grounded in the desire to promote the teaching - learning in the classroom that allows the student to understand analyze and solve problems that arise in it, thereby creating new knowledge or skills.

The hypothetical deductive methodology is a quasi-experimental design type of applied research study that seeks to establish the relationship enter them two variables, was used as a tool for changing a tab of observation (EPP) for preters and posts. The population consisted of forty-eight children starting school No. 09 San Martin de Porres divided into two groups, a control group and an experimental learning session was applied, is employment statistics frequencies and percentages for finding hypothesis.

After reviewing the research and have applied the games program can say that the application of luricos games program influences learning of mathematics in children starting school No. 09 San Martin de Porres.

Keywords: Program ludho playing, learning, math, numbers, ratios, geometry and measurement.