

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSTGRADO

TESIS

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA DESARROLLAR EL
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 864 “SAN ANTONIO
DE PADUA” DEL CENTRO POBLADO DE TRAPICHE - CANTA.

PARA OPTAR EL GRADO DE:
MAGÍSTER EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

AUTORA:

Br. OLGA DELIA, MOLINA CAJAVILCA

ASESORA:

Mg. MERCEDES, NAGAMINE MIYASHIRO

LIMA – PERÚ

2014

DEDICATORIA

A Dios, por darme la fortaleza y sabiduría.

A la memoria de mi madre que es como un rayo de luz, que guía mis pasos.

A mis maestros por enseñarme y conducirme en este hermoso camino de ser maestra.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi más profundo y sincero agradecimiento a todos los docentes de la Escuela de Post Grado Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, por el apoyo y la confianza en nuestro trabajo de Investigación, para poder concluir satisfactoriamente, quienes nos encaminaron con sabiduría y disciplina, ejemplos dignos a seguir en mi labor como maestra.

Así mismo deseo manifestar mi más profundo agradecimiento a la comunidad educativa de la I.E.I N° 864 de Trapiche, de la Provincia de Canta y en especial a la docente del aula de 5 años, por darme el apoyo y las facilidades para la realización del siguiente proyecto y para finalizar a mis niños por ser miembros importantes en el éxito de la presente investigación.

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado:

Dando cumplimiento a las normas del Reglamento de elaboración de Tesis de la Facultad de Psicología Educativa, sección de post grado de la Universidad “César Vallejo”, para elaborar la tesis de Maestría en Educación con mención en Psicología Educativa, presento la investigación aplicada denominada: El juego como estrategia lúdica para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E.I N° 864, “San Antonio de Padua” de Trapiche – Canta, 2011.

En el trabajo mencionado describimos la influencia que existe entre las dos variables: Estrategia lúdica y Desarrollo del pensamiento lógico matemático, según los resultados obtenidos de la investigación.

La presente investigación ha sido dividida en cuatro capítulos: En el Capítulo I, se expone el planteamiento del problema: incluye formulación del problema, los objetivos, la justificación, las limitaciones y los antecedentes. En el Capítulo II, contiene el Marco Teórico sobre el tema a investigar: El pensamiento lógico matemático y las estrategias lúdicas . En el Capítulo III, desarrolla el trabajo de campo y el proceso de la contrastación de hipótesis; las variables de estudio, diseño, población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y los métodos de análisis. En el Capítulo IV, corresponde a la interpretación de los resultados comprendiendo: la descripción y discusión de los resultados.

Señores miembros del jurado esperamos que esta investigación sea evaluada y merezca su aprobación.

La autora

ÍNDICE

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Índice	v
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
Introducción	xi
I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1. Planteamiento del Problema	15
1.2. Formulación del Problema	17
1.2.1. Problema General	17
1.2.2. Problemas Específicos	18
1.3. Justificación	18
1.4. Limitaciones	21
1.5. Antecedentes	22
1.5. Objetivos	26
1.5.1. Objetivo General	26
1.5.2. Objetivos Específicos	26
II. MARCO TEÓRICO	
2.1. Desarrollo del pensamiento Lógico matemático	28
2.1.1. Estadios para explicar el desarrollo del pensamiento	31
2.1.2. El área de matemática en el nivel inicial	33
2.1.3. La enseñanza-aprendizaje de la matemática	35
2.1.4. Nociones lógico matemáticas	37
2.2. Estrategias Lúdicas	43
2.2.1. Bases teóricas del juego	43

2.2.2. Importancia del juego	46
2.2.3. Clasificación de los juegos	46
2.2.4. El juego y su relación con el aprendizaje	48
2.2.5. Dimensiones de estrategias lúdicas	50
2.2.5.1. Estrategias cognitivas	50
2.2.5.2. Estrategias afectivas	51
2.2.5.3. Estrategias sociales	51
III. MARCO METODOLÓGICO	
3.1. Hipótesis	55
3.1.1. Hipótesis General	
3.1.2. Hipótesis Específicos	
3.2. Variables	55
3.2.1. Definición Conceptual	55
3.2.2. Definición Operacional	56
3.3. Metodología	60
3.3.1. Tipo de Investigación	60
3.3.2. Diseño de la Investigación	60
3.4. Población y Muestra	61
3.5. Método de Investigación	61
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	62
3.7. Método de análisis de los datos	64
IV. RESULTADOS	
4.1. Descripción	67
4.2. Discusión	73
V. CONCLUSIONES	78
VI. SUGERENCIAS	79
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	80

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia	85
Anexo 2: Tabla de evaluación de juicio de expertos	86
Anexo 3: Instrumento de medición de las variables	92
Anexo 4: Resultados de validez y confiabilidad de los instrumentos	105
Anexo 5: Base de Datos	107
Anexo 6: Sesiones de Aprendizaje	111
Anexo 7: Fotos	123
Anexo 8: Nómina de matrícula	128

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1: Operacionalización de la variable independiente: estrategias lúdicas.	57
Tabla 2: Operacionalización de la variable dependiente: desarrollo del pensamiento lógico matemático.	58
Tabla 3: Escala de valores para la medición del instrumento	59
Tabla 4: Confiabilidad del instrumento.	64
Tabla 5: Validación del instrumento por juicio de expertos.	64
Tabla 6: Prueba de hipótesis general de la investigación.	68
Tabla 7: Prueba de hipótesis específica de la investigación en relación al componente número y operaciones.	70
Tabla 8: Prueba de hipótesis específica de la investigación en relación al componente cambio y relaciones.	72

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1: Qué desarrolla la matemática	34
Figura 2: Secuencia metodológica para la enseñanza de la matemática.	36
Figura 3: Clasificación de los juegos.	47
Figura 4: Resultados de la aplicación del pre test pos test	67
Figura 5: Resultados específicos de la investigación en el componente número y operaciones.	69
Figura 6: Resultados específicos de la investigación en el componente cambio y relaciones.	71

RESUMEN

El trabajo de investigación tuvo como objetivo: Determinar el efecto de la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico matemática en los niños de 5 años de la I.E.I N° 864 Trapiche - Canta.

La metodología empleada fue de tipo descriptiva; un diseño Pre experimental, por lo que se trabajo con una muestra representativa de 25 niños y niñas obtenidos con un muestreo no probabilístico, formando un solo grupo: grupo experimental, lo cual por medio de la aplicación de un programa de sesiones de aprendizaje comprobamos de como las variables guardan influencia una con la otra.

Al grupo seleccionado se le aplicó una prueba de pre test para evaluar como estaban los niños en el área de matemática, consistente en una prueba de conocimiento. Partiendo de esa información se fueron utilizando diversas estrategias lúdicas planificadas en sesiones de aprendizaje para ser desarrolladas con el grupo establecido quienes posteriormente mostraron resultados óptimos que se plasmaron a través de la aplicación de una post prueba. Finalmente concluimos que: El uso de Estrategias lúdicas tiene una gran influencia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 864 "San Antonio de Padua".

Palabras claves: Estrategias lúdicas y Pensamiento Lógico Matemático

ABSTRACT

The research work had as objective: determine the effect of the application of playful strategies to develop logical thinking mathematics in children of 5 years of the I.E.I N° 864 Trapiche - Canta.

The methodology used was descriptive; a Pre experimental design, so work with a cross-section of 25 children obtained with a sampling non-probability, forming a single group: experimental group, which, through the implementation of a programmer of learning sessions, check for stored variables influence each other.

Applied to the selected group a pretest to assess how they were children in the area of mathematics, consisting of a knowledge test. On the basis of that information were using various recreational strategists planned learning sessions to be developed with the established group who subsequently showed optimal results that are created through the application of a post test. Finally we conclude that: the use of playful strategies has a great influence in the development of mathematical logic thinking in children 5 years of I.E.I. N° 864 "San Antonio de Padua".

Keywords: playful and logic- mathematical thinking strategies.

INTRODUCCIÓN

Se entiende que las estrategias lúdicas es un conjunto de actividades que se emplea en la enseñanza-aprendizaje, uno de ellos es el juego que a través de una secuencia de actividades desarrolla capacidades en los estudiantes, estos juegos pueden ser juegos dirigidos o estructurados que han pasado por un proceso de contextualización y orientados a un determinado fin.

Jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Es la etapa en la que más conexiones se dan. Una de las formas que tiene al niño para que se produzcan estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más.

Entonces por qué no introducir nuestras actividades en el aula con una connotación lúdica, implementándolas con algunas dosis de juego. A partir de ello la solemnidad sombría de las clases se iría perdiendo y el ambiente antidemocrático del centro educativo, que siempre propone y nunca escucha se podría revertir, de manera que el estudiante no se sentiría atacado y condenado a recibir pasivamente.

El dotar a los alumnos y alumnas de una cultura matemática que les proporcione recursos para su vida, significa brindarles oportunidades de aprendizaje que estimulen el desarrollo de su pensamiento lógico matemático.

El pensamiento matemático, se va estructurando desde los primeros años de vida en forma gradual y sistemática a través de la relación con materiales, participación en juegos libres o preparados por los docentes. El interés de la investigación justamente aborda el cómo se logra aplicar los juegos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de esta edad, propiciando un aprendizaje significativo para su vida.

Es por ello que el presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal: determinar la influencia de la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico matemática en los niños de 5 años de la I.E.I N° 864, del centro poblado de Trapiche-Canta, 2011.

La presente investigación ha sido dividida en cuatro capítulos:

En el Capítulo I: Se expone el planteamiento del problema: incluye formulación del problema, la delimitación de los objetivos, la justificación que sirve de soporte a nuestro trabajo de investigación, las limitaciones y los antecedentes.

En el Capítulo II: Que contiene el Marco Teórico sobre el tema a investigar Sub capítulo I: Pensamiento lógico matemático y II: Estrategias lúdicas.

En el Capítulo III: Que desarrolla la metodología de la investigación, determinando el trabajo de campo y el proceso de la contrastación de hipótesis; las variables de estudio, diseño, población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y los métodos de análisis.

En el Capítulo IV: Corresponde a la interpretación de los resultados; que comprende la descripción y discusión del trabajo de estudio.

Al finalizar las conclusiones y sugerencias del trabajo de investigación y las referencias bibliográficas utilizadas.

El anexo presenta, matriz, instrumento de aplicación, bases de datos, validación del instrumento por juicio de expertos, sesiones y fotos.

Con la satisfacción de haber desarrollado un esfuerzo comprometido con mi labor docente, presento la investigación con un aporte a la misión de la Educación Inicial.