

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

ESCUELA DE POST GRADO

TESIS

**“LA LUDOMÁTICA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DEL
ÁREA DE MATEMÁTICA EN EL PRIMER GRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°
2025 DEL DISTRITO DE CARABAYLLO 2011”.**

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAGISTER EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN GESTIÓN Y DOCENCIA EDUCATIVA**

AUTORES:

BR. CASTILLO CABRERA LILIA.

BR. CABELLO VILLANUEVA HILDA LUZ.

ASESOR:

DR. VINCE QUISPE ANDIA

LIMA – PERÚ

2012

DEDICATORIA

A nuestras familias, quienes son la razón y el motivo de cada paso que vamos dando en el camino a la mejora.

AGRADECIMIENTO

A todos los niños del Perú, que son nuestro mejor estímulo en el trabajo y cuya presencia nos obliga a mejorar día a día nuestra práctica pedagógica, puesto que son realmente el potencial en el que subyace todos nuestros esfuerzos para contribuir en la mejora de nuestro país dándole a éste la posibilidad de desarrollo.

PRESENTACIÓN

Ante todo saludamos a los doctores miembros del jurado , de la escuela de post grado de la universidad cesar vallejo por su disposición de sus tiempo para presidir este magno momento de la sustentación del grado de maestría en educación para lo cual nos presentamos con la tesis titulada: “ LA LUDOMÁTICA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN EL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 2025 DEL DISTRITO DE CARABAYLLO 2011”, con la finalidad de conocer la influencia de la Ludomática en el aprendizaje del área de matemática en el primer grado, en cumplimiento del reglamento de grados y títulos de la Universidad Cesar Vallejo para obtener el grado de Magister en Educación.

Las autoras.

CONTENIDO

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Índice	v
Resumen	vii
Abstract	viii
Introducción	ix
CAPÍTULO I.	11
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	12
1.1. Planteamiento del problema	12
1.2. Formulación del problema	19
1.2.1. Problema general	19
1.2.2. Problemas específicos	19
1.3. Justificación	20
1.4. Limitaciones	22
1.5. Antecedentes	23
1.6. Objetivos	27
1.6.1. General	27
1.6.2. Específicos	27
CAPÍTULO II.	28
2. MARCO TEÓRICO	29
2.1 Bases teóricas: Ludomática	29
2.1.1. Definiciones	29
2.1.2. Objetivos de la ludomática	32
2.1.3. Consideraciones teóricas sobre la Ludomática	33
2.1.4. Ludomática como recreación	33
2.1.5. Ludomática como didáctica	35
2.1.6. Ludomática como estrategia	35
2.1.7. El juego de ludomática	36
2.1.8. El juego y la enseñanza de la matemática	38
2.1.9. Ventajas de la ludomática en las clases de matemática.	39
2.2. Bases teóricas: Aprendizaje	39
2.2.1. Definiciones	39
2.2.2. El aprendizaje en el enfoque constructivista	41
2.2.3. La teoría cognoscitiva y el aprendizaje	42
2.2.4. Condiciones para el aprendizaje	42
2.2.5. Requisitos para el aprendizaje	43
2.2.6. Tipos de aprendizaje	44
2.2.7. Momentos de la enseñanza de la matemática para el aprendizaje Significativo	46

2.3. Definición de términos básicos.	48
CAPÍTULO III.	52
MARCO METODOLÓGICO	52
3.1. Hipótesis	53
3.1.1. Hipótesis General	53
3.1.2. Hipótesis Específicas	53
3.2. Variables	53
3.2.1. Definición Conceptual	53
3.2.2. Definición Operacional	54
3.3. Metodología	58
3.3.1. Tipo de estudio	58
3.3.2. Diseño	58
3.4. Población y Muestra	59
3.5. Método de investigación	59
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	59
3.7. Métodos de análisis de datos	63
CAPÍTULO IV.	64
4. RESULTADOS	64
4.1. Descripción	65
4.2. Discusión	69
CAPÍTULO V.	71
5. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	71
5.1. Conclusiones	72
5.2. Sugerencias	73
CAPÍTULO VI.	74
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	75
ANEXOS	

RESUMEN

El presente trabajo tiene como problema de investigación , la influencia de la ludomática en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de primer grado. Como objetivo general , determinar la influencia de la ludomática en el aprendizaje del área de matemática .

Se empleó el método cuantitativo de diseño pre experimental con una muestra de 28 alumnos se aplicó , como instrumento una encuesta tipo cuestionario.

Los resultados más importantes a que se concluyó son:

- Que de un total de 28 estudiantes de primer grado evaluados , antes de aplicar la ludomática se encontró q el 53,6 tiene un nivel de aprendizaje bajo en el área de matemática.
- De un total de 28 estudiantes de primer grado de primaria evaluados después de aplicar la ludomática se encontró que el 78.6 % tiene un nivel de aprendizaje alto en el área de matemática.

PALABRAS CLAVES: Ludomática, Aprendizaje.

ABSTRACT:

The present paper aims to research problem, the influence of the ludomateica learning in the area of mathematics in the first grade pupils. As a general objective, detreminar the influence of the ludomatica in the area of mathematics learning.

Are employment quantitative design method experimental pre with a sample of 28 students will apply, as an instrument a survey questionnaire type.

The most important results are concluded are: a total of 28 first-grade students tested, before applying the ludomatioca found q the 53.6 has a level of learning bass in the area of mathematics. A total of 28 first grade students tested after applying the ludomatica found that the 78.6% I has a level of high learning in the area of mathematics.

KEYWORDS: Ludomatica , Lear nig