



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA  
DIDÁCTICA UTILIZADA POR EL DOCENTE PARA  
REFORZAR LAS MATEMÁTICAS DE LOS  
ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE LAS  
INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE SAN  
JUAN DE LURIGANCHO EN EL AÑO ACADÉMICO 2019**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL  
GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTORA:

JENNY ZULIYMA HUALLPA HUALLPA

ASESORA:

VICTORIA ESTHER VALENZUELA ARTEAGA DE JIMÉNEZ

LIMA - PERÚ

2018

**HOJA DE FIRMA DEL JURADO**

*Dra. Adelaida Lorenza Venegas Gallardo*

***DAR***

*Mgtr. Carmen Maura Misari Arroyo*

***Miembro***

*Lic. Fredy Oscar Onofre Fuster*

***Miembro***

*Mgtr. Victoria Esther Valenzuela Arteaga de Jiménez*

***Asesora***

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a mí adorable hijo en los momentos que no he podido estar junto a él, gracias por brindarme su apoyo incondicional en todo momento por su comprensión y consideración en mis estudios, eso me hace seguir impulsándome en mi carrera profesional ya que el presente será la fuente de inspiración, para perseverar y obtener mejores días para la sociedad y nuestras dignas familias.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por darme sabiduría e inteligencia, el cual nos ha permitido concluir con nuestro objetivo. También muy especial a mis padres e hijo como agradecimiento, amor y apoyo incondicional, durante nuestra formación tanto personal como profesional. A la vez a las Hermanas Young Mí Cho, y hermana Maura por darme ese impulso a estudiar gracias a ellas estoy aquí en esta universidad por confiar en mí y aconsejarme en el ámbito de la educación quien me brindo todo su apoyo incondicional para ser una mejor persona en la vida. A nuestra Asesora Mgtr. Victoria Valenzuela Arteaga quién con sus sabios y profesionales conocimientos ha sido nuestra guía para la realización del presente. El mismo que nos dio más confianza para continuar adelante.

## RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo general definir cuáles son la actividad lúdica como estrategia didáctica utilizada por el docente para reforzar las matemáticas de los estudiantes del nivel inicial. La metodología que se utilizó en la investigación fue de tipo cuantitativa y el nivel descriptivo, el diseño fue no experimental. La población y la muestra de estudio estuvo conformadas por 20 docentes y 360 estudiantes, aplicándose, el instrumento el cuestionario. Para ello se llevó a cabo con los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas 115-2 Niño Jesús Mariscal Chaperito Y I.E.I.102 Virgen de Rosario. Las estrategias didácticas que más utilizaron los docentes en sus sesiones de aprendizaje al 100% (20) siempre utilizan las actividades lúdicas creativas para enseñar las matemáticas. Y en cuanto a si mejoró la enseñanza de las matemáticas de los docentes del nivel inicial en sus sesiones de aprendizaje el 60% (12) docentes siempre utilizó bloques lógicos y 40% (8) a veces utilizó los bloques lógicos.

**Palabras claves:** Actividad lúdica, Matemáticas.

## **ABSTRACT**

The general objective of the research was to define what the playful activity is as a didactic strategy used by the teacher to reinforce the mathematics of the students at the initial level. The methodology used in the research was quantitative and the descriptive level, the design was non-experimental. The population and the study sample consisted of 20 teachers and 360 students, applying the instrument to the questionnaire. For this purpose it was carried out with the students of the initial level of the educational institutions 115-2 Niño Jesús Mariscal Chaperito Y I.E.I.102 Virgen de Rosario. The teaching strategies most used by teachers in their 100% learning sessions (20) always use creative play activities to teach mathematics. And as to whether the teaching of the mathematics of the teachers of the initial level improved in their learning sessions, 60% (12) teachers always used logical blocks and 40% (8) sometimes used the logical blocks.

**Keywords:** Playful activity, Mathematics

## CONTENIDO

HOJA DE FIRMA DEL JURADO .....	ii
DEDICATORIA .....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
RESUMEN .....	v
ABSTRACT .....	vi
CONTENIDO .....	vii
I.INTRODUCCIÓN .....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA .....	3
2.1. Antecedentes.....	3
2.2 Bases teóricas .....	10
2.2.1 La actividad lúdica.....	10
2.2.1.1 Clasificaciones de las actividades lúdicas .....	10
A. Actividades lúdicas libres .....	10
a. Creativa.....	11
b. Imaginación .....	11
c. Espontaneidad.....	11
B. Actividades lúdicas dirigidas .....	11
a. Desarrollo intelectual .....	11
b. Afectivo motriz.....	12
2.2.1.2 Juegos para la matemática .....	12
a. Juego libre.....	12

b. Juego sujeto o reglas.....	12
2.2.2. Las matemáticas en nivel inicial.....	13
2.2.2.1 Competencias matemáticas.....	13
a. Actúa y piensa en situaciones de cantidades.....	13
b. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio .....	13
c. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.....	14
d. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e incertidumbre.....	14
2.2.2.2 Capacidades matemáticas .....	14
a. Matemáticamente realiza situaciones .....	14
b. Comunica y representa ideas matemáticas .....	14
c. Elabora y usa estrategia .....	15
d. Razonamiento para argumentaciones (matemática) .....	15
III.METODOLOGÍA .....	15
3.1. Diseño de la investigación... ..	15
3.2 El universo... ..	17
3.2.1. Población .....	17
3.2.1.1. Criterio de inclusión... ..	18
3.2.1.2. Criterio de exclusión.....	18
3.2.2 Muestra .....	18
3.4. Definición y Operacionalización de las variables.....	19
3.4.1. Definición de las variables.....	19

3.4.1.1. Variable actividad lúdica .....	19
3.4.1.2. Variable reforzar las matemáticas .....	19
3.4.2 Operacionalización de las variables.....	20
3.3. Técnica e instrumento de la investigación.....	21
3.3.1. Técnica la encuesta.....	21
3.3.2. Instrumento el cuestionario... ..	21
3.5.2.1 Validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados.....	21
3.5.2.1.1 Validez del instrumento.....	21
3.5.2.1.2 Confiabilidad del instrumento... ..	22
3.5. Plan de análisis .....	22
3.6.1. Medición de Variables.....	22
3.6.1.1. Variable 1: Actividad lúdica.....	22
3.6.1.2. Variable 2: Reforzar las matemáticas .....	22
3.7 Matriz de consistencia .....	23
IV. Resultados.....	24
4.1 Análisis de los resultados.....	41
4.1.1 Primer objetivo específico: Describir la actividad lúdica como estrategia didáctica en las sesiones de aprendizaje de la matemática en los estudiantes del nivel inicial .....	41
4.1.2 Segundo objetivo específico: Comprobar si la actividad lúdica utilizada como estrategia didáctica por el docente ayuda a reforzar, las matemáticas en los estudiantes del nivel inicial .....	43
Conclusiones.....	45
Recomendaciones .....	46

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> .....	17
Población de docentes de las instituciones educativa del ámbito del distrito de San Juan de Lurigancho.	
<b>Tabla 2</b> .....	20
Operacionalización de las variables	
<b>Tabla 3.</b> ....	24
En sus sesiones de aprendizaje utiliza actividades lúdicas creativas para enseñar las matemáticas.	
<b>Tabla 4</b> .....	25
Utiliza materiales lúdicos en sus sesiones de aprendizaje, para las matemáticas como bloques lógicos.	
<b>Tabla 5.</b> ....	26
En sus sesiones de aprendizaje de matemática contienen actividades de interés, imaginación en los estudiantes.	
<b>Tabla 6.</b> .....	27
En sus sesiones de aprendizaje de matemática contienen actividades de tipo espontaneas para los estudiantes	
<b>Tabla 7.</b> .....	28
En su sesión utiliza el desarrollo intelectual social como estrategias, el juego, preguntas y trabajo cooperativo.	
<b>Tabla 8.</b> .....	29
Desarrolla usted diferentes actividades en las que interviene actos motores mediante los cuales el estudiante expresa sus sentimientos.	

<b>Tabla 9</b> .....	30
Realiza usted dinámicas grupales para motivar a sus estudiantes como juegos, canciones en sus sesiones de aprendizaje para las matemáticas.	
<b>Tabla 10</b> .....	31
Utiliza usted en sus sesiones de aprendizaje para la enseñanza de las matemáticas juegos con reglas.	
<b>Tabla 11</b> .....	32
Utiliza estrategia didáctica para enseñar en situaciones de cantidad como juegos de reglas, demostraciones y trabajo cooperativo a los estudiantes.	
<b>Tabla 12</b> .....	33
En sus sesiones de aprendizaje de área de matemática desarrolla situaciones progresivamente de regularidad, equivalencia y cambio en los estudiantes.	
<b>Tabla 13</b> .....	34
Realiza actividades lúdicas que estimulen matemáticamente en situaciones progresivas para poder resolver diversos problemas.	
<b>Tabla 14</b> .....	35
Plantea preguntas a los estudiantes de algunos temas que crean incertidumbre.	
<b>Tabla 15</b> .....	36
Sus estudiantes utilizan modelos matemáticos en situaciones, por ejemplo de cantidad con diagramas de árbol, usando una tabla mediante operaciones.	
<b>Tabla 16</b> .....	37
Sus estudiantes expresan de forma oral y escrita el lenguaje matemático, con material concreto, símbolo, imaginación.	

<b>Tabla 17</b> .....	38
-----------------------	----

Le gustaría enseñar la asignatura de matemática a través de juegos.

<b>Tabla 18</b> .....	39
-----------------------	----

Realiza preguntas sencillas orientadas al pensamiento lógico a los estudiantes.

<b>Tabla 19</b> .....	40
-----------------------	----

Consolidado de los ítems referentes al desarrollo didáctico de la sesión de clase.

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.....</b>	<b>24</b>
En sus sesiones de aprendizaje utiliza actividades lúdicas creativas para enseñar las matemáticas	
<b>Figura 2.....</b>	<b>25</b>
Utiliza material lúdico en sus sesiones de aprendizaje bloques lógicos para las matemáticas como bloque lógico	
<b>Figura 3.....</b>	<b>26</b>
En sus sesiones de aprendizaje de matemática contienen actividades de interés, imaginación en los estudiantes	
<b>Figura 4.....</b>	<b>27</b>
En sus sesiones de aprendizaje de matemática contienen actividades de tipo espontaneas para los estudiantes	
<b>Figura 5.....</b>	<b>28</b>
En su sesión utiliza el desarrollo intelectual social como estrategias, el juego, preguntas y trabajo cooperativo	
<b>Figura 6.....</b>	<b>29</b>
Desarrolla usted diferentes actividades en las que interviene actos motores mediante los cuales el estudiante expresa sus sentimientos	
<b>Figura 7.....</b>	<b>30</b>
Realiza usted dinámicas grupales para motivar a sus estudiantes como juegos, canciones en sus sesiones de aprendizaje para las matemáticas	

<b>Figura 8.....</b>	<b>31</b>
Utiliza usted en sus sesiones de aprendizaje para la enseñanza de las matemáticas juegos con reglas.	
<b>Figura 9.....</b>	<b>32</b>
Utiliza estrategia didáctica para enseñar en situaciones de cantidad como juegos de reglas, demostraciones y trabajo cooperativo a los estudiantes	
<b>Figura 10.....</b>	<b>33</b>
En sus sesiones de aprendizaje de área de matemática desarrolla situaciones progresivamente de regularidad, equivalencia y cambio en los estudiantes	
<b>Figura 11.....</b>	<b>34</b>
Realiza actividades lúdicas que estimulen matemáticamente en situaciones progresivas para poder resolver diversos problemas	
<b>Figura 12.....</b>	<b>35</b>
Plantea preguntas a los estudiantes de algunos temas que crean incertidumbre	
<b>Figura 13.....</b>	<b>36</b>
Sus estudiantes utilizan modelos matemáticos en situaciones por ejemplo de cantidad con diagramas de árbol, usando una tabla mediante operaciones	
<b>Figura 14.....</b>	<b>37</b>
Sus estudiantes expresan de forma oral y escrita el lenguaje matemático, con material concreto, símbolo, imaginación	
<b>Figura 15.....</b>	<b>38</b>
Le gustaría enseñar la asignatura de matemática a través de juegos	
<b>Figura 16.....</b>	<b>39</b>
Realiza preguntas sencillas orientadas al pensamiento lógico al estudiante	
<b>Figura 17.....</b>	<b>40</b>

## **I. INTRODUCCIÓN**

Hacemos referencia a la educación inicial, en el Perú el aprendizaje de estrategias para ello se diseñó estrategias lúdicas para lograr ese aprendizaje deseado. De ahí que entender las dificultades en el aprendizaje de las matemáticas se haya convertido en una preocupación para la enseñanza, es ahí donde como futuras maestra del ámbito de la educación nos conlleva a realizar diferentes tipos de estudios para así mejorar la calidad de enseñanza que se les da a los estudiantes para obtener un mejor logro de aprendizaje.

Para aquellos estudiantes tengan que enfrentar situaciones que comprometan en cantidades en las medidas de las actividades. Es necesario que los estudiantes estén en contacto con los números, con situaciones en dónde se juegan cantidades.

La educación del nivel inicial se abordó del tema para estrategias lúdicas que se utiliza en las matemáticas para consensar lo aprendido, estimulando con lúdico como estrategias didácticas para mejorar la enseñanza de las matemáticas.

El nivel inicial es una etapa de desarrollo ante juegos de aprendizaje para los estudiantes para cambiar un poco de las diferencias. Así poder cambiar al ser humano ante las enseñanzas del estudio y tener una cálida de aprendizaje mejor para su vida.

La tesis se derivó de la línea de investigación de la carrera de Educación “Estrategias didácticas bajo el Enfoque Socio Cognitivo orientadas al desarrollo del aprendizaje en los estudiantes de Educación Básica regular del Perú”.

De lo escrito anteriormente se dedujo el siguiente enunciado:

¿Cómo utilizan los docentes de la actividad lúdica como estrategia didáctica utilizada por el docente para reforzar las matemáticas de los estudiantes de nivel inicial de las

instituciones educativas del distrito de San Juan de Lurigancho en el año académico 2018?

Para lo cual se formuló el objetivo general:

Definir cómo la actividad lúdica como estrategia didáctica puede mejorar la enseñanza de las matemáticas en estudiantes de nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de San Juan de Lurigancho en el año académico 2018.

Y los objetivos específicos:

Describir la actividad lúdica como estrategia didáctica en las sesiones de aprendizaje de la matemática en los estudiantes del nivel inicial.

Comprobar si la actividad lúdica utilizada como estrategia didáctica por el docente ayuda a reforzar las matemáticas en los estudiantes del nivel inicial.

El presente trabajo tuvo relevancia en el aspecto profesional porque permitió establecer las actividades didácticas que se proponen para un buen trabajo y alcanzar logros para un buen futuro y medidas de reflexión para mejorar nuestras enseñanzas en la educación.

La oportunidad de este trabajo que realizaremos en las instituciones los resultados ayudará a mejorar y dar soluciones con respecto al uso de las estrategias que se emplean y obtener una enseñanza más adecuada. Al finalizar la investigación se publicaron los resultados en las instituciones educativas de esta investigación y ayudó a mejorar más sobre las actividades lúdicas y alcanzar buenos resultados.

Por lo cual, el trabajo tendrá una finalidad y un propósito directo de saber sobre las enseñanzas, para reforzar las matemáticas en los estudiantes, la aplicación de esta tesis permitirá percatarse y darse cuenta como están aplicando nuestras estrategias.

En conclusión, la investigación fue importante porque encontrarse dentro de los trabajos que realizamos para mejorar, además los resultados servirán un modelo como aporte para futuras investigaciones con el fin de incentivar la innovación de actividades lúdicas en las matemáticas de aprendizaje para los estudiantes en un futuro.

Favoreciendo el interés del estudiante para la práctica cotidiana de su formación en la educación.

Lo referente es un procedimiento de trabajo que se aplicó a la investigación de tipo cuantitativo, nivel descriptivo simple y diseñado no experimental. La población estuvo conformada por 20 docentes del nivel inicial y 360 estudiantes.

Según los resultados respecto a la variable actividad lúdica obtenidos se llegaron a las siguientes conclusiones que los docentes en sus sesiones de aprendizaje utilizan al 100% (20) utilizan las actividades lúdicas creativas para enseñar las matemáticas.

Y en cuanto a si mejoró la enseñanza de las matemáticas.

Según los resultados obtenidos se llegaron a las siguientes conclusiones que los docentes en sus secciones de aprendizaje, el 60% (12) docentes siempre utilizó bloques lógico y 40% (8) a veces utilizó los bloques lógico.

## **II. REVISIÓN DE LA LITERATURA**

### **2.1 Antecedentes**

García (2013) realizó una investigación para optar el título de Licenciada en Pedagogía con Orientación en Administración y Evaluación Educativas Quetzaltenango, *“Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática”*. Quetzaltenango, Guatemala. El objetivo es enseñar a los estudiantes a tomar decisiones, ante problemas que se den en la vida, garantizar la posibilidad de adquirir experiencias prácticas del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes,

contribuir a la asimilación de conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, basándose en el logro de un mayor nivel de satisfacción, en el aprendizaje creativo, que promueva capacidades para sobresalir en el ámbito personal, intelectual y social. El diseño fue El estudio es de tipo experimental. Se llegó a las siguientes conclusiones. El juego educativo es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes diferentes habilidades.

Carrillo (2009) realizó una investigación para optar el título de Licenciada en educación inicial *“Implementación de la lúdica como herramienta para fortalecer el aprendizaje de las operaciones básicas de los estudiantes del grado primero de la institución educativa ambientalista Cartagena de indias del año académico 2009”* Cartagena, indias. El objetivo es el desarrollo de estrategias metodológicas de la enseñanza aprendizaje para mejorar el rendimiento académico en el área de matemática en los estudiantes. La metodología utilizada fue el pre experimental. Se llegó a las siguientes conclusiones los docentes del área de matemática Se destaca las ventajas que tiene en el uso de los juegos didácticos como una estrategia en el aprendizaje de la matemática, donde constituye un recurso pedagógico importante, ya que a través de él se pueden llegar a los aprendizajes significativos de manera activa, libre, continua, espontánea, desarrollando de esta manera las funciones básicas e integrales.

Molano (2015) realizó una investigación para optar el título de Licenciada en pedagogía infantil *“La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga del año académico 2015”*. Quetzaltenango, Guatemala. El objetivo es enriquecer los saberes pedagógicos de la docente en relación a la importancia de la actividad lúdica como estrategia pedagógica. La metodología utilizada fue la descriptiva, diseño no

experimental. Se llegó a las siguientes conclusiones. La lúdica es un elemento importante ya que esta característica es innata en los niños y su desarrollo permite que el aprendizaje sea divertido y natural, esta a su vez brinda una serie de actividades agradables, divertidas, que relajan interesan o motivan, pero que también se han visto limitadas únicamente a ciertas circunstancias de tiempos y lugares socialmente aceptados, por ello se debe incluir dentro de los espacios de aprendizaje como impulsor de este, la implementación de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga.

Rengifo (2014) realizó una investigación para optar el título de Licenciada en matemática *“La lúdica como estrategia didáctica en el aprendizaje de las matemáticas del año académico 2014”*. Puerto, Tejada. El objetivo fue diseñar estrategias didácticas basadas en la lúdica, que permitan a los estudiantes de la institución educativa Ana Silena Arroyave Roa del municipio de Puerto Tejada Cauca, realizar las operaciones matemáticas básicas. La metodología el diseño fue no experimental. Se llegó a las siguientes conclusiones. El perfil del maestro es el de ser una persona innovadora, y presta a los cambios para ofrecer un aprendizaje de calidad. La lúdica como estrategia didáctica es una buena aplicación para utilizarla en el aula de clases, porque se despierta en el estudiante espíritu de liderazgo, desarrollan habilidades y destrezas mentales y numéricas, se despierta un espíritu creativo.

Patricia (2011) realizó una investigación para optar el título de Licenciada en Magister en Enseñanza de las ciencias Exactas y Naturales *“La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas”*. Bogotá, Colombia. El objetivo fue diseñar una propuesta didáctica lúdica para estudiantes de 5 años que

fomente el desarrollo de competencias científicas y permita un primer acercamiento a la química a través de la comprensión de la naturaleza corpuscular de la materia. La metodología fue de Tipo cuantitativa, nivel descriptivo, diseño no experimental. Se llegó a las siguientes conclusiones. El estudio y análisis de los principios que explican la naturaleza de la materia, permitió a la autora de este trabajo reflexionar sobre la naturaleza de la ciencia, sus procesos y las 44 La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas circunstancias en que se validan sus teorías, evidenciando que la “ciencia del científico” no es una ciencia de verdades absolutas sino que se construye día a día; imagen de ciencias que se extrapoló a la “ciencia escolar” a través de actividades que le permitieron al estudiante revisar y replantear sus esquemas explicativos acercándolo así a los marcos conceptuales aceptados por la comunidad científica.

Gómez (2015) realizó una investigación para optar el título de Licenciada en “*La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga*”. Ibagué, Tolima. El objetivo es enriquecer los saberes pedagógicos de la docente en relación a la importancia de la lúdica como estrategia pedagógica. La metodología Tipo cuantitativa, nivel descriptivo, diseño no experimental Se llegó a las siguientes conclusiones. La lúdica es uno de los mejores medios que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica, ya que es una importante vía de comunicación social, por ello los docentes deben reflexionar cuestionarse frente a su labor educativa donde puedan elegir y escoger las mejores estrategias, para colaborar con la educación de los niños y niñas.

Santoya (2015) realizó una investigación para optar el título de Licenciada en “*Implementación de la lúdica como herramienta para fortalecer el aprendizaje de las*

*operaciones básicas de los estudiantes de 5 años de la institución educativa ambientalista Cartagena de indias*". Cartagena, indias. El objetivo es diseñar estrategias didácticas que permitan cambiar el paradigma de los estudiantes del grado primero sobre las operaciones básicas y hacerlos ver la facilidad y la aplicabilidad de ésta en la vida cotidiana, y en la Institución Educativa Ambientalista Cartagena de Indias. La metodología empleada fue cuasi experimental. Se llegó a las siguientes conclusiones. Los juegos didácticos favorecieron en la autonomía, responsabilidad y transmitió valores de trabajo en grupo, como la solidaridad, respeto, igualdad, competencia, superación y colaboración. Diversas experiencias, incluso aquellas que solo involucran el uso del material concreto, son reconocidas por docentes y estudiantes como juegos en sus prácticas. En la enseñanza de la matemática, en general, utilizan juegos de mesa con cartas, dados, tableros y fichas. A partir las actividades implementados en el marco de esta investigación, los juegos motrices y actividades expresivas fueron reconocidos por los estudiantes como experiencias relevantes para comprender otro modo, fuera del habitual, de abordaje de la matemática.

Solórzano (2010) realizó una investigación para optar el título de Licenciada en *"Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática"*. Ecuador .El objetivo fue mejorar el aprendizaje de la matemática de acuerdo a la capacidad cronológica y mental de los estudiantes utilizando actividades lúdicas para que desarrollen las habilidades de razonamiento lógico matemático. Metodología descriptiva. Se llegó a las siguientes conclusiones. Los docentes se han visto obligados a adquirir los materiales en los negocios de implementos didácticos y no preparan los que deben obligatoriamente usar ya por el tema a enseñar como por los métodos a utilizar.

Tamayo (2011) realizó una investigación para optar el título de Licenciada en educación inicial “*Relación entre estrategias didácticas utilizadas por el docente y logros de aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial en las instituciones educativas comprendidas en las comunidades zonales de Miraflores I zona, Miraflores III zona, Miraflores Alto y Bajo, Florida Baja, El Trapecio, Chimbote en el primer bimestre del año académico 2011*”. Chimbote. El objetivo se ha demostrado que el conocimiento y la aplicación de la estrategias didácticas se relacionan significativamente con los logros de aprendizajes alcanzadas por los estudiantes del área de matemática. La metodología empleada fue cuasi experimental. En conclusión los docentes del área de matemática si tienen un dominio conceptual de estrategias didácticas. La modalidad de organización más conocida es trabajo grupo colaborativo con 12 docentes, el enfoque metodológico de aprendizaje significativo con 17 docentes y como recurso didáctico es la grabadora con 20 docentes El 60% de estudiantes obtuvo un logro de aprendizaje alto.

Gómez (2009) realizó una investigación para optar el título de Licenciada en “*Actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de cálculo en alumnos del 5 años de edad grado de educación inicial de la I.E. 80407 Gonzalo Ugás salcedo*”. Pacasmayo. El objetivo fue determinar el nivel desarrollo de la capacidad de cálculo con la aplicación de un programa de actividades lúdicas en alumno de 5 años de edad de educación inicial de la I.E.N°80407. Que desarrollen las habilidades de razonamiento lógico matemático. La metodología descriptiva .Se llegó a las siguientes conclusiones. Actividades lúdicas libres: favorece la espontaneidad, la actividad creadora, desarrolla la imaginación, libera de presiones; permite actuar con plena libertad e independencia. • Actividades lúdicas dirigidas: aumenta las posibilidades de utilización de juguetes,

ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar y satisface las necesidades individuales de cada niño.

Montoya (2015) realizó una investigación para optar el título de Licenciada en. *“Efectos de las estrategias lúdicas para mejorar la comprensión de lectura de textos narrativos, en los estudiantes del nivel inicial de 5 años de edad, de la institución educativa felipe huamán poma de ayala- 1190”*. Lurigancho, Chosica, 2015 .El objetivo es identificar el grado de efectos de la aplicación de estrategias lúdicas en la comprensión de textos narrativos como el cuento en los estudiantes del nivel inicial, de la Institución Educativa Felipe Huamán Poma de Ayala- 1190, UGEL N° 06, 2015. . La metodología utilizada fue la descriptiva, diseño no experimental. Se llegó a las siguientes conclusiones. Que, efectivamente se Identificó las consecuencias favorables significativas que tiene la aplicación de estrategias lúdicas en la comprensión de textos narrativos como el cuento en el nivel de crítico en los estudiantes del primer grado de educación secundaria, de la Institución Educativa Felipe Huamán Poma de Ayala- 1190, UGEL N° 06, 2015.Tal como lo evidencian la prueba de hipótesis específica H3 y la discusión de resultados.

Castro (2016) realizó una investigación para optar el título de Licenciada en. *“Los juegos didácticos y su influencia en el fortalecimiento del valor de solidaridad en los niños de cinco años de edad de la I.E.I 374 – pueblo nuevo-buenos aires, 2015”* .Piura, Perú. El objetivo es que Los Juegos Didácticos se relacionan significativamente con el fortalecimiento del valor de la solidaridad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I 374 – Pueblo Nuevo - Buenos Aires - 2015. La metodología utilizada fue el pre experimental .Se llegó a las siguientes conclusiones. Se pudo observar la

complementariedad del juego didáctico planteado por la docente, en la alternativa para fomentar los valores, específicamente la solidaridad, ratificando en la constatación lo dicho por Piaget en qué; “éste tiene gran importancia pedagógica, socio-cultural permitiendo el contacto social”, moldeándose progresivamente en la contexto donde se desenvuelve el sujeto. Tal como se observó en la I.E.I. 374 de Pueblo Nuevo, perteneciente a Buenos Aires.

## **2.2 Bases teóricas**

### **2.2.1 La actividad lúdica**

El juego cumple uno de los roles de actividades importante que favorece al estudiante de manera a temprana edad que quiere decir si al estudiante le damos diferentes actividades lo va a lograr con sus saberes previos.

La actividad lúdica implica que el estudiante este en movimiento y que tenga contacto con la naturaleza, y así de esa manera el estudiante pueda vivencial utilizando material concreto porque es el mundo para que él pueda experimentar a realizar en movimiento de disfrutar y así llega aprende.

#### **2.2.1.1 Clasificaciones de las actividades lúdicas**

Cuenta los autores, que dicen que atreves de los juegos se complementa para los estudiantes es una estrategia para clasificar y sacar ventajas para contrarrestar su inconveniente.

#### **A. Actividades lúdicas libres**

Nos da las cualidades de que el estudiante vivencia utilizando material concreto que implique estar en movimiento y tenga contacto ante el mundo y lo pueda disfrutar y así llega aprender.

### **a. Creativa**

El termino de creativos esa facilidad de ser o de procrear uno mismo nuestras experiencias un célebre o un discurso. La necesidad de una educación para un mundo mejor y al cambio que podemos dar como ser humano para el bienestar de nuestros futuros estudiantes ya que nosotros somos el emprendedor de guiarlos a ser creativos ellos mismo y así ser independiente cada uno de ellos y producir nuevas ideas.

### **b. Imaginación**

Cuando hablamos de juegos de lógica para estimular la imaginación nos estamos refiriendo a aquellos que les brindan la oportunidad de crear composiciones, de inventar y de pensar. Es el caso de los puzles de piezas que pueden encajar de diversas maneras sobre un mismo dibujo. Los que dan lugar a pequeños edificios en 3D, ya más sofisticados, también les obligarán a desenvolverse con conceptos en tres dimensiones y a imaginar los posibles resultados.

### **c. Espontaneidad**

Los estudiantes pequeños utilizan esta actividad como expresarse libremente sobre los juegos y así los saberes previos como utilizar las experiencias vividas cada uno de ellos de su infancia y son capaces de uno mismo de expresar como se siente ante esta actividad que ellos mismo concretan sus experiencias.

Si aún no conoces recomienda. Que “el estudiante no es capaz de diferenciar entre jugar y aprender”.

## **B. Actividades lúdicas dirigidas**

### **a. Desarrollo intelectual**

El estudiante desarrolla sus conocimiento a través del juego para ello el docente utiliza diferentes estrategias y materiales donde el estudiante desarrolla su intelecto en el

área afectiva y social dando modelos para que el estudiante pueda seguir y realizar actividades dirigidas por la maestra a través de los juegos libres.

### **b. Afectivo motriz**

La palabra motriz viene de afecto hacia la psicomotricidad que el niño realiza ante una actividad dada o guiada por el docente relaciones entre el juego y el desarrollo motor o psicomotor, es de diferentes actividades de movimiento que permite al estudiante desplazarse con material concreto para la actividad lúdica para el desarrollo de los estudiantes para una calidad de vida mejor en el aprendizaje.

#### **2.2.1.2 Juegos para la matemática**

En su teoría Piaget (s.f.) nos dice que el niño posee una gran cantidad de conocimiento y estrategias informales para la resolución de problema matemática y que ellos se deben a diferentes actividades cotidianas que realiza a través de los juegos libres y juego de sujeto o reglas.

##### **a. Juego libre**

El estudiante agrupa intencionalmente sus saberes previos todo el material según su forma, el color, tamaño, de acuerdo a su capacidad de edad que pueda reconocer en los juegos libres el estudiante.

##### **b. Juego sujeto o reglas**

Es cuando el estudiante realiza a través de la consigna guiado por un adulto que le indica para agrupar según lo que le pedí, así mediante el estudiante va comprendiendo el aprendizaje de la matemática a través de las operaciones mentales que realiza.

Van comprendiendo transformaciones a través de los experimentos que realiza.

Aprende adquiriendo conjuntos de cantidades que desee aprender en agrupaciones.

## **2.2.2. Las matemáticas en nivel inicial**

En el área de matemática se fundamenta en proceso gradual y secuencial que el estudiante va desarrollándose en su pensamiento lógico matemático y que a través de ello va permitir que estén interactuándose con diferentes conocimientos matemáticos que van permitir mejorar su problema relacionados a la matemática.

### **2.2.2.1 Competencias matemáticas**

Tomando como una de estas competencias básicamente en matemáticas esta idea desarrolla los conociendo matemáticos y se desarrolla en competencias formando criterios de situaciones que el estudiante pueda desarrollar y a la vez aplicarlo en su vida diaria.

#### **a. Actúa y piensa en situaciones de cantidades**

Los estudiantes del nivel inicial tienen que tener en cuenta situaciones de cantidad ya que lo van a desarrollar en su vida diaria aplicándola en diferentes situaciones cotidiana, para ellas la docente emplea estrategias donde el estudiante desarrolle su pensamiento lógico para poder resolver pequeños problemas cotidianas de cantidad.

#### **b. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.**

Los estudiantes aprenden a realizar patrones con materiales que la docente le brinda y realiza comparaciones de igualdad y desigualdad de acuerdo a su forma, tamaño y color desarrollándose sus habilidades de regularidad en situaciones.

**c. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.**

El estudiante adquiere conocimiento sobre la ubicación del espacio, objetos, formas logrando representar y relacionar lo aprendido con su conocimiento relacionándolo en el medio donde se desarrolla.

**d. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e incertidumbre.**

Hace mucho tiempo años atrás en la antigüedad de la población la ciencia todo era diferente ya con el pasado de los años y ver la realidad es que todo ha cambiado a manera surge con la estadística de pensar y gestionar los datos uno si podemos lograrlos con todo nuestro esfuerzo y dedicación ante situaciones dada.

**3.2.2.2 Capacidades matemáticas**

Las capacidades que se movilizan para actuar y pensar matemáticamente son las siguientes:

**a. Matemáticamente realiza situaciones**

La matemática es para realizar en circunstancia de situaciones sobre las matemáticas de que los estudiantes puedan expresar ya sea en el campo un problema y que ellos mismo puedan ejecutar y resolver ante esta situación dada. De esa manera desarrollaran sus capacidades en situación de la funcionalidad.

**b. Comunica y representa ideas matemáticas**

Es una forma de expresión por la cual el estudiante representa y conoce datos que refieren a una determinada comprensión matemática la cual el desarrolla sus logros y habilidades matemática.

### **c. Elabora y usa estrategia**

Son las capacidades para crear y el siguiente valor de sus habilidades por si solo de sus recursos aprovechando sus oportunidades ya sean consiente de que deben tomar ese riesgo para concretar con sus objetivos trazados en toda actividad siempre hay un objetivo que como ser humano también hay metas en cada paso que damos para elaborar sus estrategias.

Los estudiantes elaboren, diseñen un plan de solución.

Los estudiantes forman de diversos tipos (heurísticas, de cálculo mental o escrito).

### **d. Razonamiento para argumentaciones (matemática)**

Es la capacidad de que un estudiante pueda por si solo pensar y llegar a una conclusión de sus saberes previos para razonar y argumentar con sus propias palabras de plantear conocimiento para la matemática ya sea en agrupaciones, seriaciones, colores, conjuntos.

Es donde ellos mismo realiza ante esta actividad siempre debemos de dejarlo que ellos impulse por sus creatividad y manipulen sus propios criterios.

## **III. METODOLOGÍA**

### **3.1 Diseño de la investigación**

El tipo de la investigación fue cuantitativa. Según Hernández et al (2008, p 119) la metodología de la investigación son los diferentes pasos o etapas que son realizadas para llevar a cabo una investigación social o científica.

Denominada material, métodos o procedimientos donde se describe cómo se va a realizar la investigación, las estrategias y procedimientos que servirán para dar respuesta al problema y comprobar hipótesis y alcanzar los objetivos. Se denomina

cuantitativa, según Hernández et al (2008, p 119) cuantitativa por cuanto se realiza una recolección de datos en base a una población objeto de estudio.

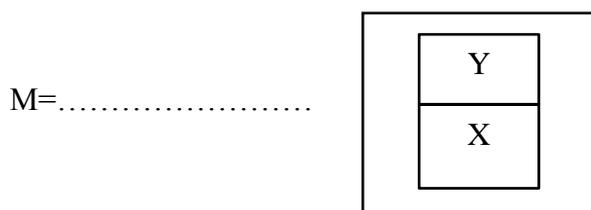
Por lo tanto, la investigación fue de nivel descriptiva ya que solo describe las características de las variables.

El diseño de la investigación fue no experimental, según Kerlinger y Lee (2002) definen un experimento de campo como: Un estudio de investigación efectuado en una situación realista en las que una o más variables independientes son manipuladas por el experimentador en condiciones tan cuidadosamente controladas como lo permite la situación. Un experimento de laboratorio es el que se contextualiza en un laboratorio en el que el efecto de todas o casi todas las variables independientes influyentes no concernientes al problema de investigación se mantiene reducido lo más posible.

Si el diseño aplicado está dentro de un enfoque cuantitativo está definido y relacionado con el grado en el que se haga fácil la aplicación del diseño tal y como fue preconcebido ya que cualquier tipo de investigación el diseño debe ajustarse lo posible a las contingencias y cambios en las situaciones de investigación.

El diseño de la investigación fue no experimental, según Kerlinger y Lee (2002) constituye el plan general del investigador que desglosa y adopta las estrategias básicas para generar información exacta e interpretable

Y obtener respuestas a sus interrogantes o describir cuáles son las estrategias didácticas que utilizan el docente y el logro de aprendizaje de los estudiantes.



**Dónde:**

M = Muestra de docentes

X = Actividad lúdica

Y = Matemáticas

**3.2 El Universo**

Para la presente investigación, el universo de la investigación estuvo conformado por los docentes y estudiantes, de las instituciones educativas del nivel inicial en el ámbito del distrito de San Juan de Lurigancho.

**3.2.1. Población**

La población y muestra estuvo conformada por 20 docentes y 360 estudiantes del nivel Inicial de dos instituciones educativas comprendidas en esta investigación del ámbito del distrito de San Juan de Lurigancho.

La muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que se le llama población (H. Sampieri, citado por Balestrini 2001). Estos deben reunir las características de lo que es objeto de estudio. El individuo, en esta acepción, hace referencia a cada uno de los elementos de los que se obtiene la información.

Los individuos pueden ser personas, objetos o acontecimientos.

**Tabla 1. Población de docentes**

<b>DISTRITO / ÁMBITO LOCAL</b>	<b>INSTITUCIONES EDUCATIVAS</b>	<b>DOCENTES</b>	<b>ESTUDIANTES</b>
San Juan de Lurigancho	I.E.I.102 VIRGEN DE ROSARIO	10	180
	I.E. I. 115-2 NIÑO JESÚS MARISCAL CHAPERITO	10	180
	<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>360</b>

**Fuente:** Secretaría de las Instituciones Educativas

### **3.2.1.1. Criterio de inclusión**

En el trabajo de investigación sólo se consideró en cuenta a los 20 docentes y 360 estudiantes del nivel inicial de las Instituciones Educativas I.E.I.102 Virgen de Rosario y I.E. I. 115-2 Niño Jesús Mariscal Chaperito del distrito de San Juan de Lurigancho.

### **3.2.1.2. Criterio de exclusión**

En la investigación no se tomaron en cuenta a los docentes y estudiantes del nivel primaria y secundaria con sus áreas de todas las instituciones educativas de esta investigación ni de las otras instituciones educativas del distrito de San Juan de Lurigancho.

### **3.2.2 Muestra**

Para esta investigación no hubo selección de muestra, se tomó la totalidad de la población es decir 20 docentes y a los 360 estudiantes como unidades de análisis.

La muestra fue igual a la población, es decir 20 docentes y 360 estudiantes ya que Hernández (2006) indica que si la población es menor a cincuenta (50) individuos, la población se convierte en muestra automáticamente.

Evalrados los tipos de muestras probabilísticas, los factores que inciden en la investigación y la opinión del investigador se tomaron como muestra específicamente, una muestra no probabilística de la clase de sujeto tipo, buscando obtener un acercamiento a la realidad existente en la prenombrada empresa y hallar una perspectiva de evaluación, que permita generalizar la estrategia, y así de este modo sea posible de aplicarse a cualquier empresa que tenga una actuación similar a la del estudio actual.

Para el proceso cuantitativo, Una variable es una propiedad que puede variar y cuya variación es susceptible de medirse u observarse.

De manera que entendemos como característica, propiedad o cualidad que presenta un fenómeno que varía, en efecto puede ser medido o evaluado.

la muestra es un subgrupo de la población de interés (sobre el cual se recolectarán datos, y que tienen que definirse o delimitarse de antemano con precisión), este deberá ser representativo de la población.

El investigador pretende que los resultados encontrados en la muestra logren generalizarse o extrapolarse a la población.

### **3.4. Definición y Operacionalización de las variables**

#### **3.4.1. Definición de las variables**

##### **3.4.1.1. Variable: Actividad lúdica**

Según Lee (1977) el juego es la actividad principal en la vida del estudiante; a través del juego aprende la destreza que le permiten sobrevivir y descubren algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido.

##### **3.4.1.2. Variable: Reforzar las matemáticas**

Pensamientos con los que concordamos plenamente y nos proponemos diseñar un escenario para la puesta en obra de la didáctica de la resolución de problemas.

La obra creada por el docente, plantea una situación problemática perteneciente al ámbito matemático del estudiante y lo desafía, tomando en cuenta el campo experiencial del estudiante de modo que se sienta involucrado y desafiado.

El reforzamiento lógico pensamiento de matemática ayudara a los estudiantes a través de diferentes tipos de problemas que pueda obtener pero esto lo resolverá mediante la actividad lúdica a manipular y vivencial ante la naturaleza y estar en material concreto para alcanzar un logro deseado en el nivel inicial.

### 3.4.2 Operacionalización de las variables

Es un proceso metodológico que consiste en descomponer deductivamente las variables que componen el problema de investigación, partiendo desde lo más general a lo más específico. Es decir que estas variables se dividen si son complejas: en dimensiones, áreas, aspectos, indicadores, índices, subíndices, ítems; mientras si son concretas solamente en indicadores, índices e ítems.

**Tabla 2. Operacionalización de las variables**

PROBLEMA	VARIABLES	SUB VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
¿Cuáles son las actividades lúdicas como estrategia didáctica por el docente para reforzar las matemática de los estudiantes de nivel inicial de las instituciones educativa, ubicada en el ámbito del distrito de san juan de Lurigancho durante el año académico 2018?	ACTIVIDAD LÚDICA	Clasificación de las actividades lúdicas	A. Libres	a. Creativa
				b. imaginación
				c. Espontaneidad
	Juegos para la matemática		B. Dirigidas	a) Desarrollo intelectual
				b) Afectivo-motriz
				a) Juego libre
	LAS MATEMÁTICAS	Competencias matemáticas		a)-Actúa y piensa en situaciones de cantidades
				b)- Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia y cambio
				c)- Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización
				d)-Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e incertidumbre.
		Capacidades matemáticas		a) Matemáticamente realiza situaciones
				b) Comunica y representa ideas matemáticas
c) elabora y usa estrategia				
d) razonamiento para argumentaciones (matemática)				

### **3.5. Técnica e instrumento de la investigación**

#### **3.5.1. Técnica la encuesta**

“En la actualidad, en investigación científica hay gran variedad de técnicas o instrumento para la recolección de información en el trabajo de campo de una determinada investigación. De acuerdo con el método y el tipo de investigación a realizar, se utiliza unas u otras técnicas” (Muñoz, 2006, p.3).

#### **3.3.2. Instrumento el cuestionario**

Daniel y Gates (1999) señalan que el cuestionario es un conjunto de preguntas diseñadas para generar los datos necesarios para alcanzar los objetivos propuestos del proyecto de investigación.

El cuestionario permite estandarizar el proceso de recopilación de datos.

Un diseño mal construido e inadecuado conlleva a recoger información incompleta, datos no precisos de esta manera genera información nada confiable.

Por esta razón el cuestionario es en definitiva un conjunto de preguntas respecto a una o más variables que se van a medir.

##### **3.5.2.1 Validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados**

Los instrumentos fueron validados por la experta en juicio de valor Mg. Victoria Valenzuela Arteaga de la Filial Lima.

###### **3.5.2.1.1 Validez del instrumento**

Hernández et al. (2006) explican que la validez se obtiene mediante las opiniones de expertos y al asegurarse que las dimensiones medidas por el instrumento sean representativas del universo o dominio de dimensiones de la (s) variable (s) de interés.

### **3.5.2.1.2 Confiabilidad del instrumento**

La confiabilidad de los componentes del instrumento se obtiene mediante la correlación que presentan sus ítems entre sí mismos y el concepto para el cual fue creado.

Según Hernández et al. (2006) la confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce resultados iguales.

### **3.5. Plan de análisis**

Para esta investigación se utilizó la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación.

Para el análisis de los datos se utilizó medios electrónicos clasificados sistematizados de acuerdo al programa Microsoft office Excel 2010.

Los resultados obtenidos se trabajaron en una base de datos proporcionada por la asesora para trabajar los puntajes de los docentes para determinar si eran estáticos o dinámicos y para comprobar que estrategias didácticas eran las más elegidas como primera prioridad.

### **3.6.1. Medición de variables**

#### **3.6.1.1. Variable 1: Actividad lúdica**

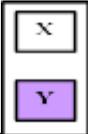
La actividad lúdica se midió mediante un cuestionario, diseñado por la estudiante, y validado por la asesora.

#### **3.6.1.2. Variable 2: Reforzar las matemáticas**

Se comprobó que el estudiante mejoró respecto a las matemáticas mediante la observación del desarrollo de ejercicios.

### 3.7 Matriz de consistencia

La actividad lúdica como estrategia didáctica utilizada por el docente para reforzar las matemáticas de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el ámbito del distrito de San Juan de Lurigancho durante el año académico 2019.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES DIMENSIONES	MUESTRA	DISEÑO	INSTRUMENTO
¿Cuáles son la actividad lúdica como estrategias didácticas utilizada por el docente para reforzar las matemáticas de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones Educativas del distrito de San Juan de Lurigancho durante el año académico 2018?	<p><b>Objetivo General:</b> -Definir como la actividad lúdica como estrategia didáctica puede mejorar la enseñanza de las matemáticas en estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de San Juan de Lurigancho durante el año académico 2018</p>	<p><b>Variable 1:</b> La actividad lúdica</p> <p><b>Dimensiones:</b> -Libres -Dirigidas</p>	<p><b>Población:</b> Estará conformada por 20 docentes y 360 estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas ubicadas en el distrito de San Juan de Lurigancho</p>	<p><b>Tipo de Investigación:</b> Cuantitativa <b>Nivel:</b> Descriptivo <b>Diseño:</b> Descriptivo No Experimental</p> <div style="text-align: center;">  <p>M=-----</p> </div>	<p><b>El Cuestionario:</b> Diseñado por la estudiante y validado por la asesora</p>
	<p><b>Objetivos Específicos:</b> - Describir la actividad lúdica como estrategia didáctica en las sesiones de aprendizaje de la matemática en los del nivel inicial.  -Comprobar si la actividad lúdica utilizada como estrategia didáctica por el docente ayuda a reforzar. Las matemáticas en los estudiantes del nivel inicial.</p>	<p><b>Variable 2:</b> Reforzar las matemáticas</p> <p><b>Dimensión:</b> -Indicadores de logro</p>	<p><b>Muestra:</b> Estará conformada por 20 docentes y 360 estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas ubicadas en el distrito de San Juan de Lurigancho</p>	<p>Dónde M = Muestra X = actividad lúdica Y = Matemática</p>	

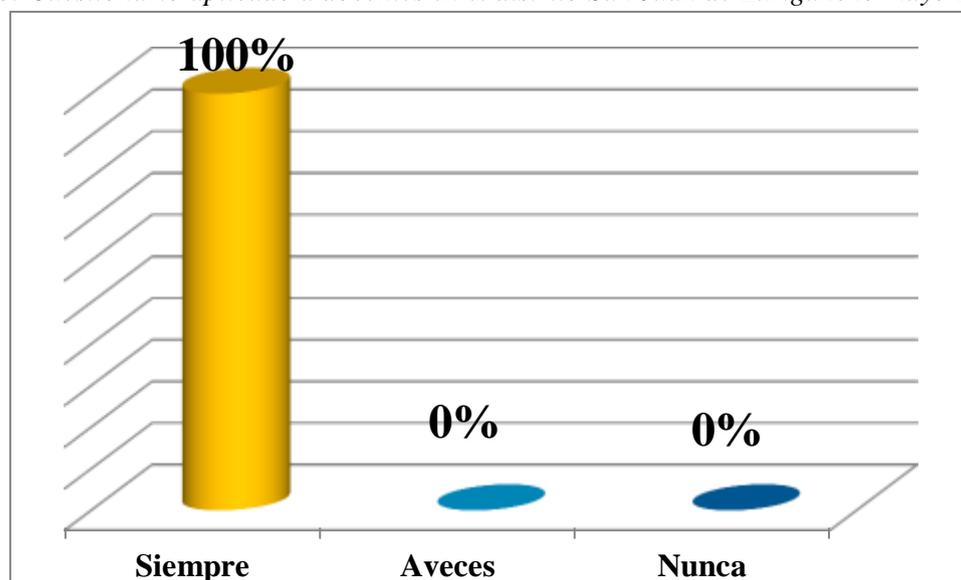
#### IV. RESULTADOS

##### *I DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA SESIÓN DE CLASE*

*Tabla 3. En sus sesiones de aprendizaje utiliza actividades lúdicas creativas para enseñar las matemáticas*

<b>En sesiones utiliza actividades lúdicas para las matemáticas</b>	<b>N° docentes</b>	<b>%</b>
Siempre	20	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en el distrito San Juan de Lurigancho mayo 2018*



*Figura 1: En sus sesiones de aprendizaje utiliza actividades lúdicas creativas para enseñar las matemáticas*

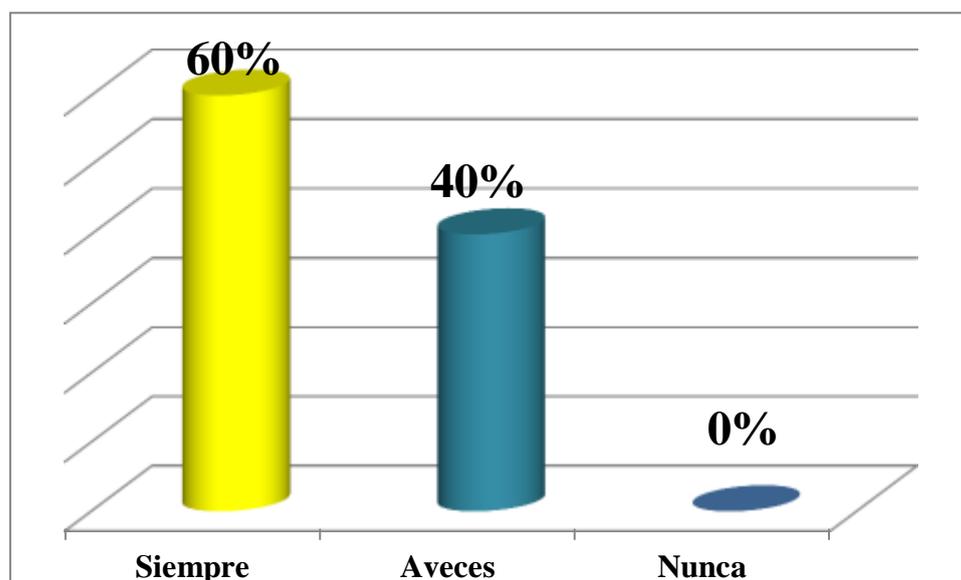
*Fuente: tabla 3*

Según tabla 3 y figura 1 se observa que el 100% (20) docentes aplican siempre en sus sesiones de aprendizaje utiliza actividades lúdicas creativas para enseñar las matemáticas.

**Tabla 4. Utiliza materiales lúdicos en sus sesiones de aprendizaje, para las matemáticas como bloques lógicos**

<b>Utiliza materiales lúdicos en sus sesiones de aprendizaje para las matemáticas bloques lógicos</b>	<b>N° docentes</b>	<b>%</b>
Siempre	12	60%
A veces	8	40%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en el distrito San Juan de Lurigancho mayo 2018*



**Figura 2: Utiliza material lúdico en sus sesiones de aprendizaje bloques lógico para las matemáticas como bloque lógico**

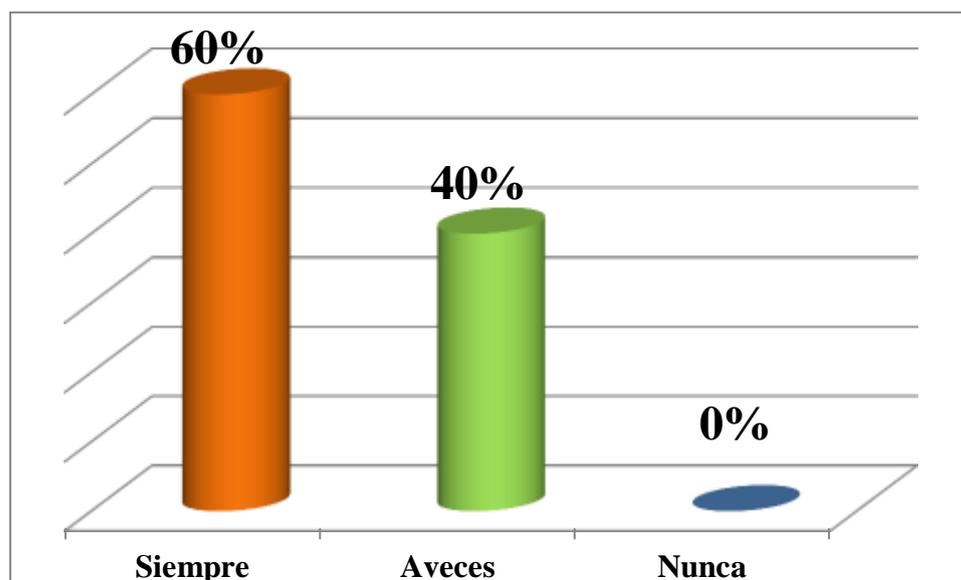
*Fuente: tabla. 4*

Según tabla 4 y figura 2 se observa que el 60% (12) docentes siempre utiliza bloques lógicos y 40% (8) a veces utiliza los bloques lógicos.

**Tabla 5. En sus sesiones de aprendizaje de matemática contienen actividades de interés, imaginación en los estudiantes**

<b>Sus sesiones de aprendizaje de matemática contienen actividades de interés imaginación en los estudiantes</b>	<b>N° docentes</b>	<b>%</b>
Siempre	12	60%
A veces	8	40%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en el distrito San Juan de Lurigancho mayo 2018*



**Figura 3: En sus sesiones de aprendizaje de matemática contienen actividades de interés, imaginación en los estudiantes**

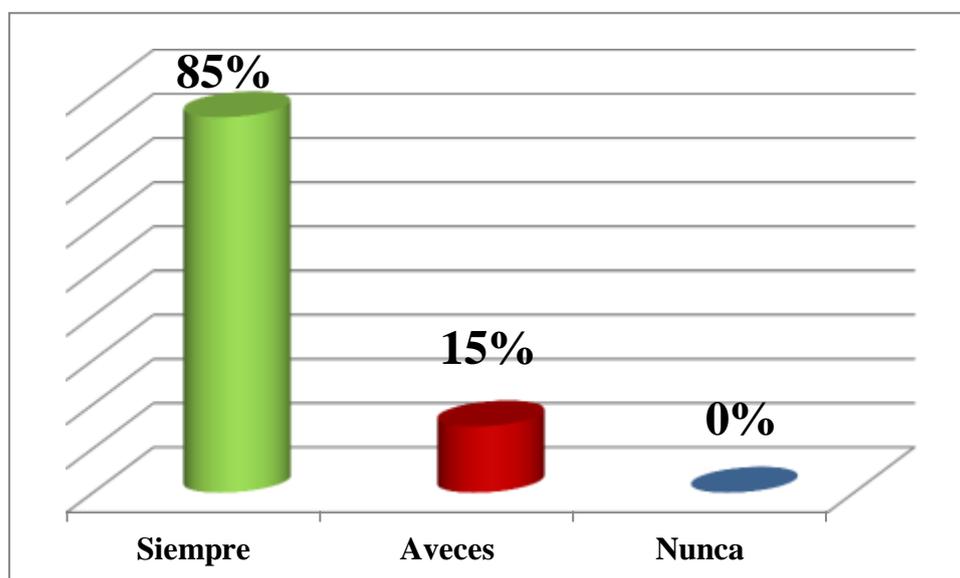
*Fuente: tabla. 5*

Según tabla 5 y figura 3 se observa que el 60% (12) los docentes utiliza siempre interés, e imaginación en los estudiantes y 40 % (8) utiliza a veces.

**Tabla 6. En sus sesiones de aprendizaje de matemática contienen actividades de tipo espontaneas para los estudiantes**

<b>En sus sesiones de aprendizaje de matemática contiene actividades de tipo espontaneas para los estudiante</b>	<b>N° docentes</b>	<b>%</b>
Siempre	17	85%
A veces	3	15%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en el distrito San Juan de Lurigancho mayo 2018*



**Figura 4: En sus sesiones de aprendizaje de matemática contienen actividades de tipo espontaneas para los estudiantes**

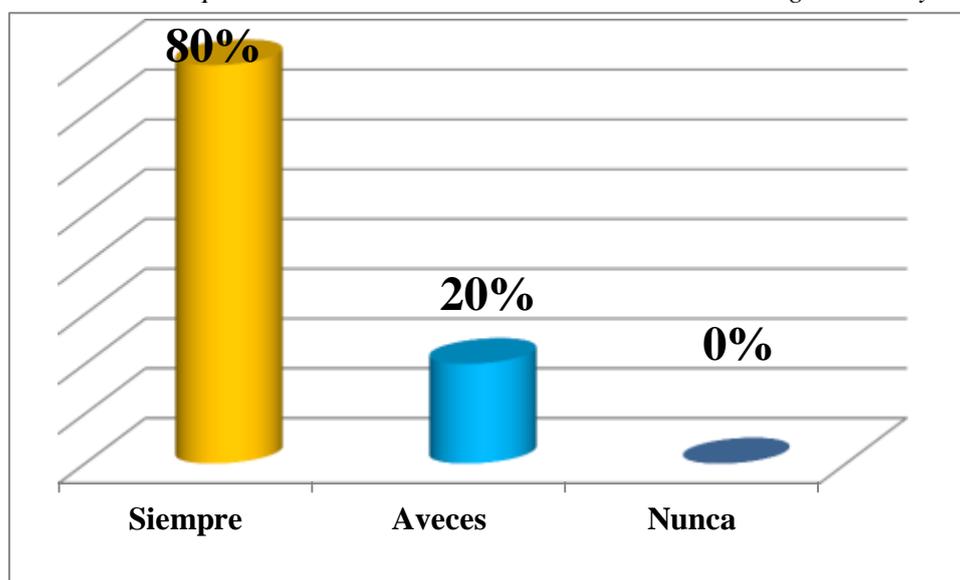
*Fuente: tabla. 6*

Según tabla 6 y figura 4 se observa que el 85% (17) docentes utiliza siempre actividad espontaneas y 15% (3) docentes utiliza a veces interés, imaginación en los estudiantes.

**Tabla 7. En su sesión utiliza el desarrollo intelectual social como estrategias, el juego, preguntas y trabajo cooperativo**

<b>En sus sesiones utiliza el desarrollo intelectual social como estrategia el juego, preguntas y trabajo cooperativo</b>	<b>N° docentes</b>	<b>%</b>
Siempre	16	80%
A veces	4	20%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en el distrito San Juan de Lurigancho mayo 2018*



**Figura 5: En su sesión utiliza el desarrollo intelectual social como estrategias, el juego, preguntas y trabajo cooperativo**

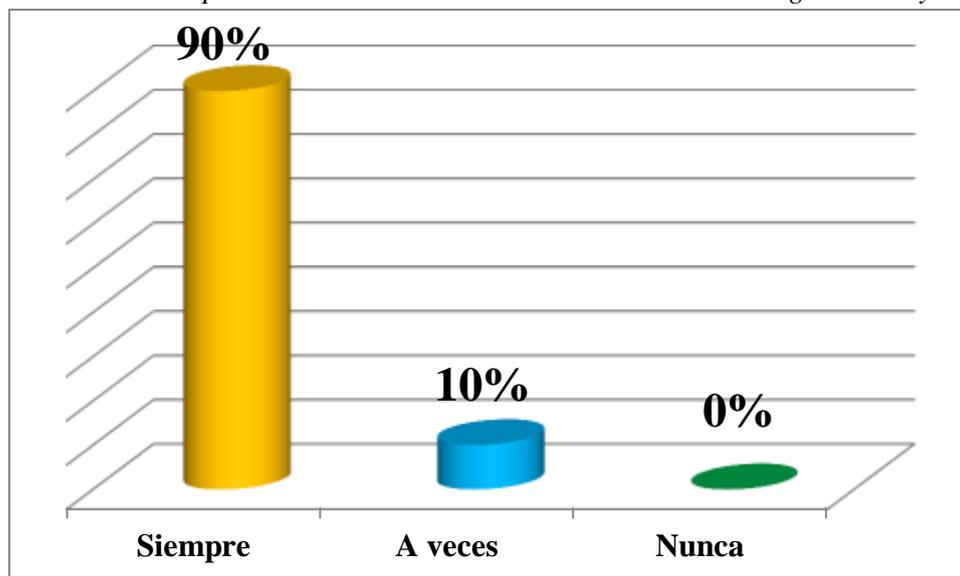
*Fuente: tabla. 7*

Según tabla 7 y figura 6 se observa que el 80% (16) docentes utiliza en sus sesiones de aprendizaje el desarrollo intelectual social siempre y 20% (4) utiliza a veces.

**Tabla 8. Desarrolla usted diferentes actividades en las que interviene actos motores mediante los cuales el estudiante expresa sus sentimientos**

<b>Desarrolla usted diferentes actividades en las que interviene actos motores mediante los cuales el estudiante expresa sus sentimientos</b>	<b>N° docentes</b>	<b>%</b>
Siempre	18	90%
A veces	2	10%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en el distrito San Juan de Lurigancho mayo 2018*



**Figura 6: Desarrolla usted diferentes actividades en las que interviene actos motores mediante los cuales el estudiante expresa sus sentimientos**

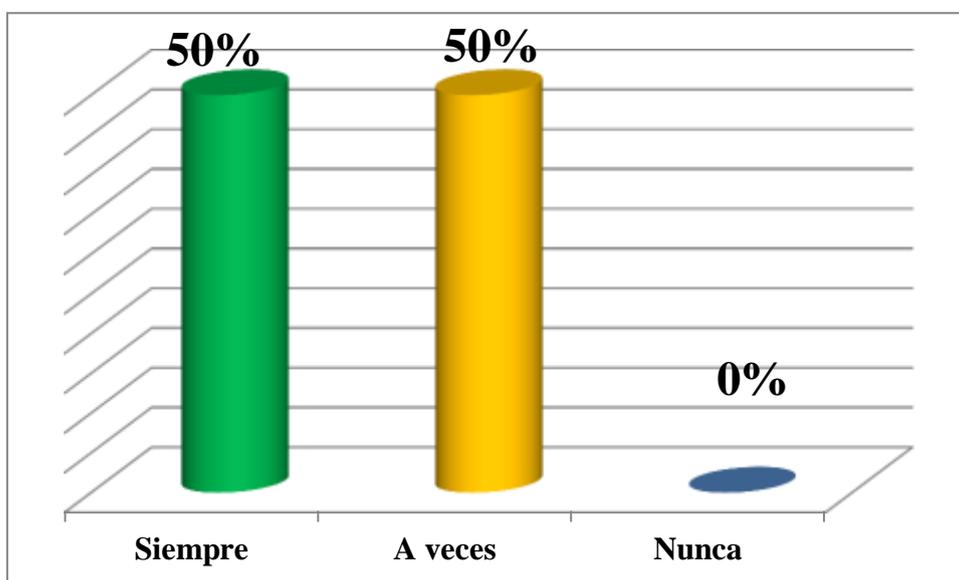
*Fuente: tabla. 8*

Según tabla 8 y figura 6 se observa que el 90% (18) docentes desarrolla siempre diferentes actividades en las que interviene actos motores mediante los cuales el estudiante expresa sus sentimientos y 10% (4) utiliza a veces.

**Tabla 9. Realiza usted dinámicas grupales para motivar a sus estudiantes como juegos, canciones en sus sesiones de aprendizaje para las matemáticas**

<b>Realiza usted dinámicas grupales para motivar a sus estudiantes como juegos, canciones en sus sesiones de aprendizaje para las matemáticas</b>	<b>N° docentes</b>	<b>%</b>
Siempre	10	50%
A veces	10	50%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en el distrito San Juan de Lurigancho mayo 2018*



**Figura 7: Realiza usted dinámicas grupales para motivar a sus estudiantes como juegos, canciones en sus sesiones de aprendizaje para las matemáticas**

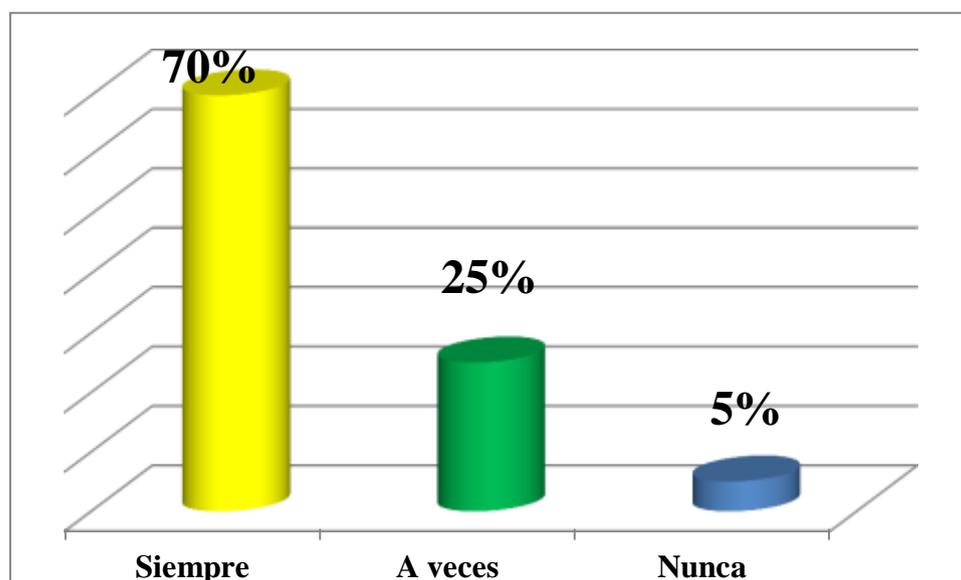
*Fuente: tabla. 9*

Según tabla 9 y figura 7 se observa que el 50% (10) docentes realiza siempre dinámicas grupales para motivar a sus estudiantes como juegos, canciones en sus sesiones de aprendizaje para las matemáticas y 50% (10) utiliza a veces.

**Tabla 10. Utiliza usted en sus sesiones de aprendizaje para la enseñanza de las matemáticas juegos con reglas**

<b>Utiliza usted en sus sesiones de aprendizaje para la enseñanza de las matemáticas juegos con reglas</b>	<b>N° docentes</b>	<b>%</b>
Siempre	14	70%
A veces	5	25%
Nunca	1	5%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en el distrito San Juan de Lurigancho mayo 2018*



**Figura 8: Utiliza usted en sus sesiones de aprendizaje para la enseñanza de las Matemáticas juegos con reglas**

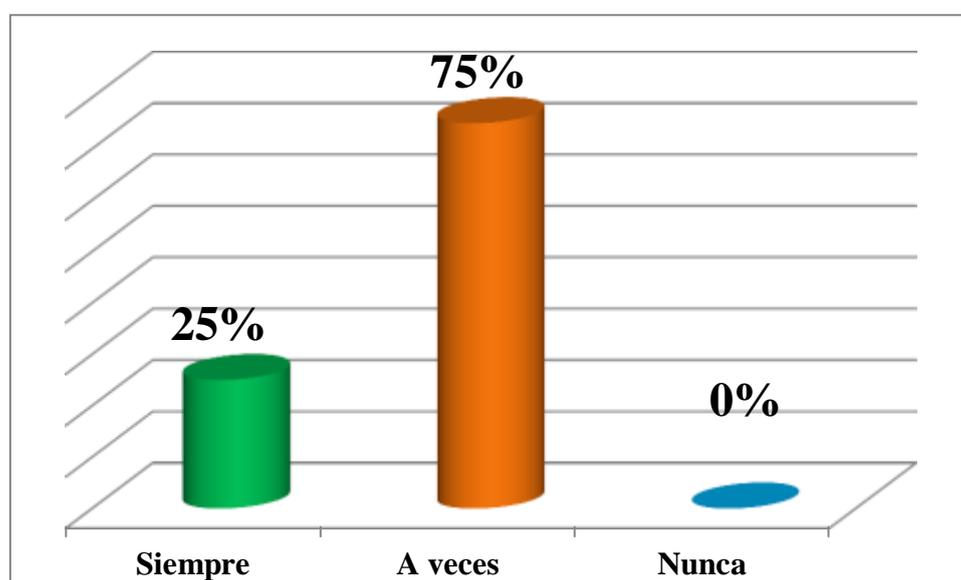
*Fuente: tabla. 10*

Según tabla 10 y figura 8 se observa que el 70% (14) docentes utiliza siempre sus sesiones de aprendizaje para la enseñanza de las matemáticas juegos con reglas y 25% (5) utiliza a veces y 5 % (1) nunca.

**Tabla 11. Utiliza estrategia didáctica para enseñar en situaciones de cantidad como juegos de reglas, demostraciones y trabajo cooperativo a los estudiantes**

<b>Utiliza estrategia didáctica para enseñar en situaciones de cantidad como juegos de reglas, demostraciones y trabajo cooperativo a los estudiantes</b>	<b>N° docentes</b>	<b>%</b>
Siempre	5	25%
A veces	15	75%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en el distrito San Juan de Lurigancho mayo 2018*



**Figura 9: Utiliza estrategia didáctica para enseñar en situaciones de cantidad como juegos de reglas, demostraciones y trabajo cooperativo a los estudiantes**

*Fuente: tabla. 11*

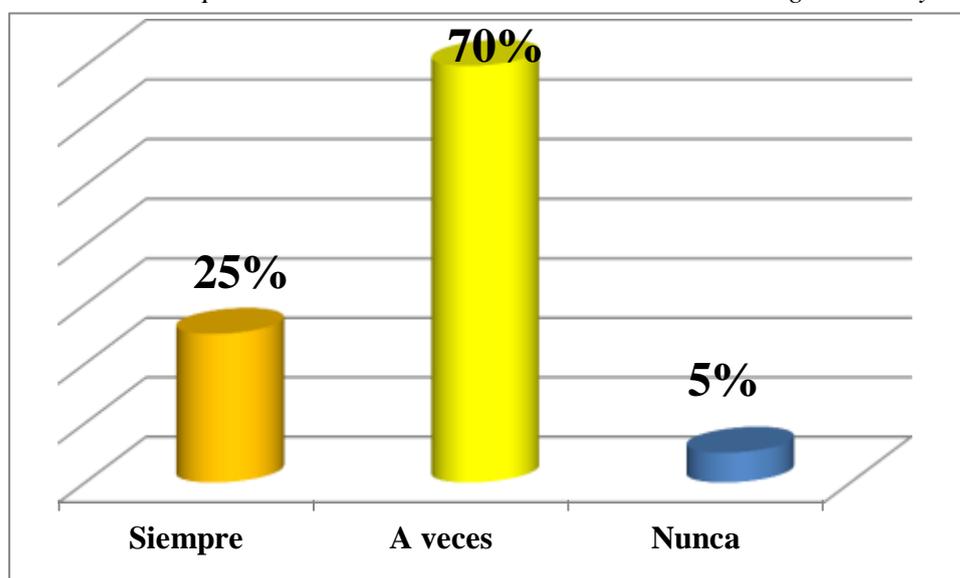
Según tabla 11 y figura 9 se observa que el 75% (15) docentes utiliza estrategia didáctica para enseñar en situaciones de cantidad como juegos de reglas, demostraciones y trabajo cooperativo a los estudiantes a veces y 25% (5) utiliza siempre.

**Tabla 12. En sus sesiones de aprendizaje de área de matemática desarrolla**

*situaciones progresivamente de regularidad, equivalencia y cambio en los estudiantes*

En sus sesiones de aprendizaje de área de matemática desarrolla situaciones progresivamente de regularidad, equivalencia y cambio en los estudiantes	N° docentes	%
Siempre	5	25%
A veces	14	70%
Nunca	1	5%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en el distrito San Juan de Lurigancho mayo 2018*



**Figura 10:** *En sus sesiones de aprendizaje de área de matemática desarrolla situaciones progresivamente de regularidad, equivalencia y cambio en los estudiantes*

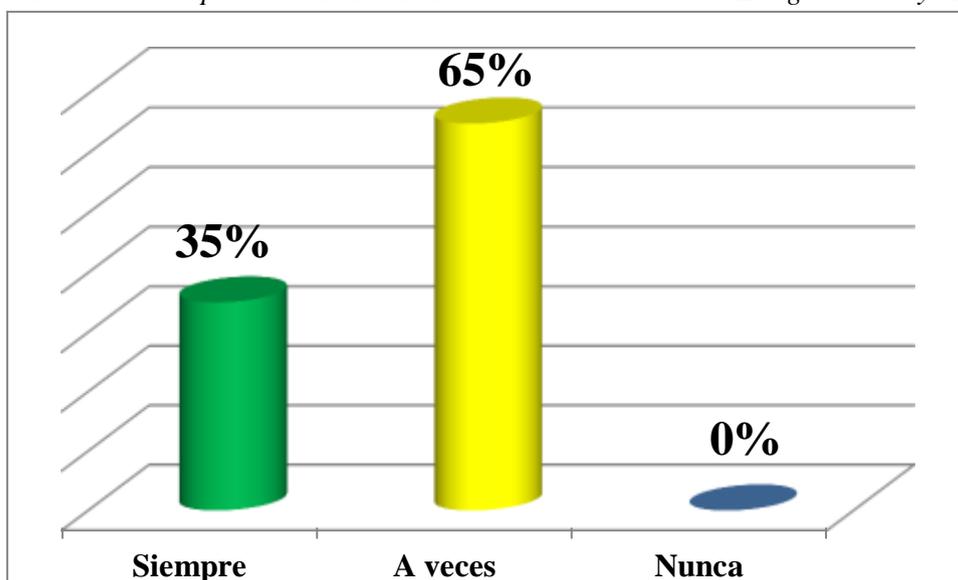
*Fuente: tabla. 12*

Según tabla 12 y figura 10 se observa que el 70% (14) docentes en sus sesiones de aprendizaje de área de matemática desarrolla situaciones progresivamente de Regularidad, equivalencia y cambio en los estudiantes a veces 25% (5) utiliza siempre y 5 % (1) nunca.

**Tabla 13 Realiza actividades lúdicas que estimulen matemáticamente en situaciones progresivas para poder resolver diversos problemas**

<b>Realiza actividades lúdicas que estimulen matemáticamente en situaciones progresivas para poder resolver diversos problemas</b>	<b>N° docentes</b>	<b>%</b>
Siempre	7	35%
A veces	13	65%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en el distrito San Juan de Lurigancho mayo 2018*



**Figura 11:** realiza actividades lúdicas que estimulen matemáticamente en situaciones progresivas para poder resolver diversos problemas

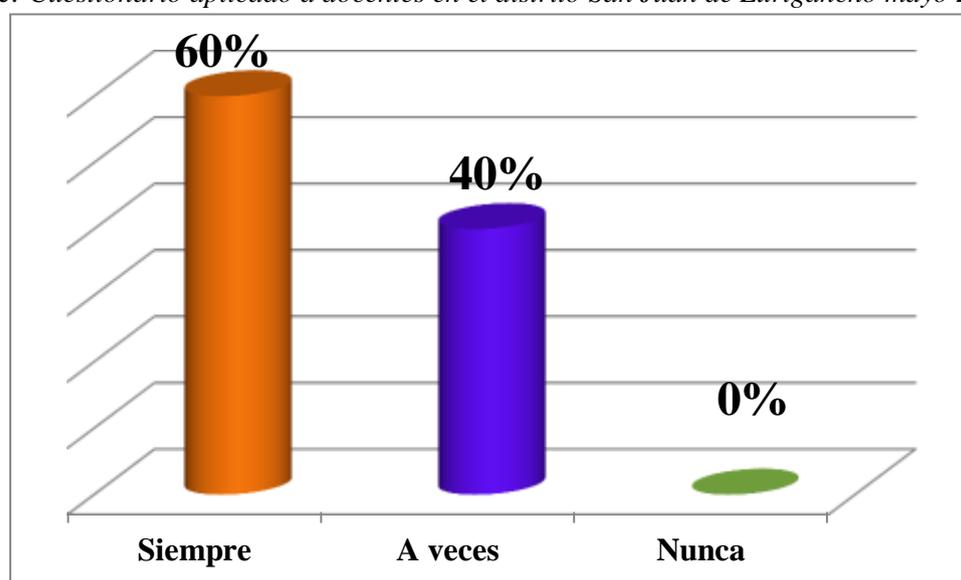
*Fuente: tabla. 13*

Según tabla 13 y figura 11 se observa que el 65% (13) docentes realiza actividades lúdicas que estimulen matemáticamente en situaciones progresivas para poder resolver diversos problemas a veces y 35% (7) utiliza a siempre.

**Tabla 14. Plantea preguntas a los estudiantes de algunos temas que crean incertidumbre**

<b>Plantea preguntas a los estudiantes de algunos temas que crean incertidumbre</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
	Siempre	12
A veces	8	40%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en el distrito San Juan de Lurigancho mayo 2018*



**Figura 12: Plantea preguntas a los estudiantes de algunos temas que crean incertidumbre**

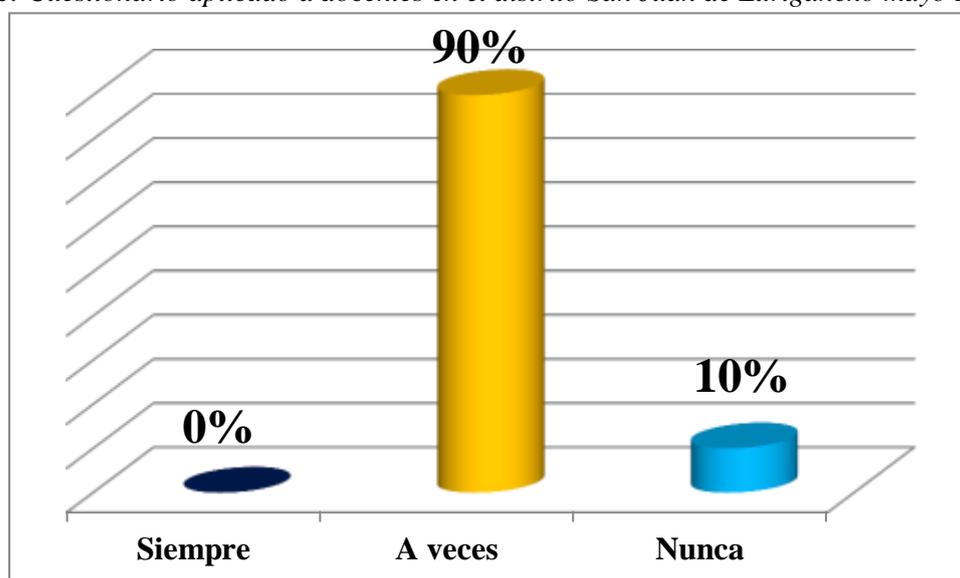
*Fuente: tabla. 14*

Según tabla 14 y figura 12 se observa que el 60% (12) docentes plantea preguntas a los estudiantes de algunos temas que crean incertidumbre siempre y 40% (8) utiliza a veces.

**Tabla 15. Sus estudiantes utilizan modelos matemáticos en situaciones, por ejemplo de cantidad con diagramas de árbol, usando una tabla mediante operaciones**

<b>Sus estudiantes utilizan modelos matemáticos en situaciones por ejemplo de cantidad con diagrama de árbol usando la tabla mediante operaciones.</b>	<b>N° docentes</b>	<b>%</b>
Siempre	0	0%
A veces	18	90%
Nunca	2	10%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en el distrito San Juan de Lurigancho mayo 2018*



**Figura 13: Sus estudiantes utilizan modelos matemáticos en situaciones por ejemplo de cantidad con diagramas de árbol, usando una tabla mediante operaciones**

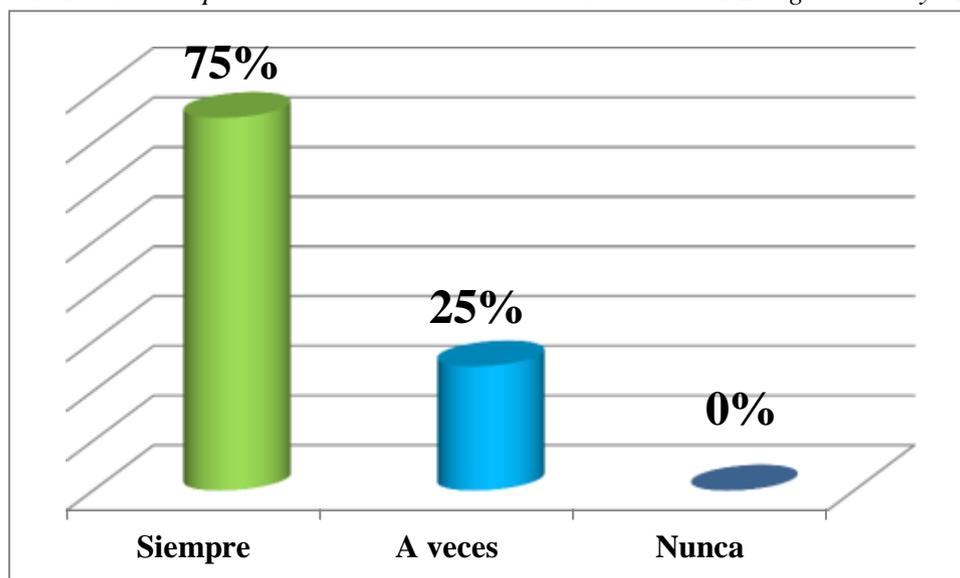
*Fuente: tabla. 15*

Según tabla 15 y figura 13 se observa que el 90% (12) docentes sus estudiantes utilizan modelos matemáticos en situaciones por ejemplo de cantidad con diagramas de árbol, usando una tabla mediante operaciones a veces y 10% (2) utiliza nunca.

**Tabla 16. Sus estudiantes expresan de forma oral y escrita el lenguaje matemático, con material concreto, símbolo, imaginación**

<b>Sus estudiantes expresan de forma oral y escrita el lenguaje matemático, con material concreto, símbolo, imaginación</b>	<b>N° docentes</b>	<b>%</b>
Siempre	15	75%
A veces	5	25%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en el distrito San Juan de Lurigancho mayo 2018*



**Figura 14: Sus estudiantes expresan de forma oral y escrita el lenguaje matemático, con material concreto, símbolo, imaginación**

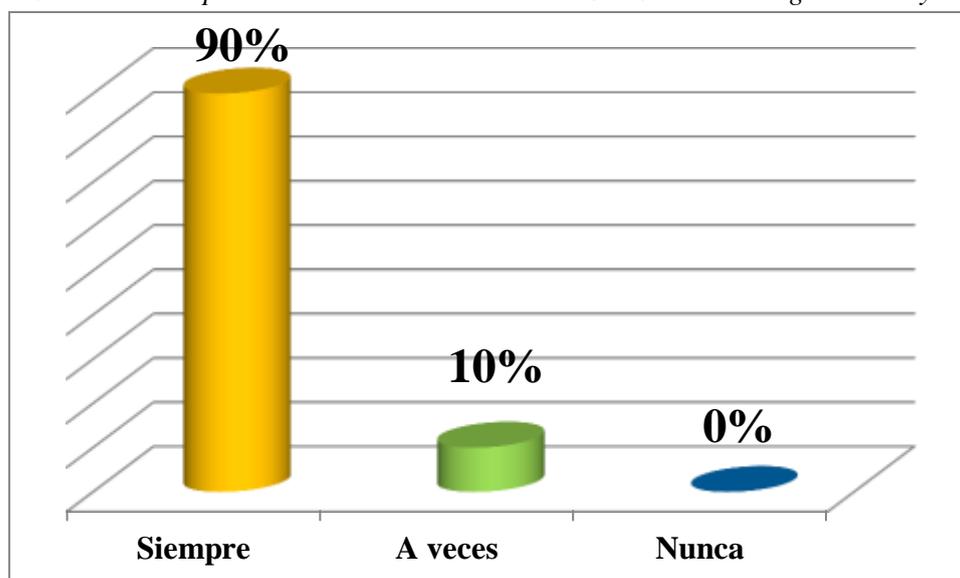
*Fuente: tabla. 16*

Según tabla 16 y figura 14 se observa que el 75% (15) docentes sus estudiantes expresan de forma oral y escrita el lenguaje matemático, con material concreto, símbolo, imaginación siempre, y 25% (5) utiliza a veces.

**Tabla 17. Le gustaría enseñar la asignatura de matemática a través de juegos**

<b>Le gustaría enseñar la asignatura de matemática a través de juegos</b>	<b>N° docentes</b>	<b>%</b>
Siempre	18	90%
A veces	2	10%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en el distrito San Juan de Lurigancho mayo 2018*



**Figura 15: Le gustaría enseñar la asignatura de matemática a través de juegos**

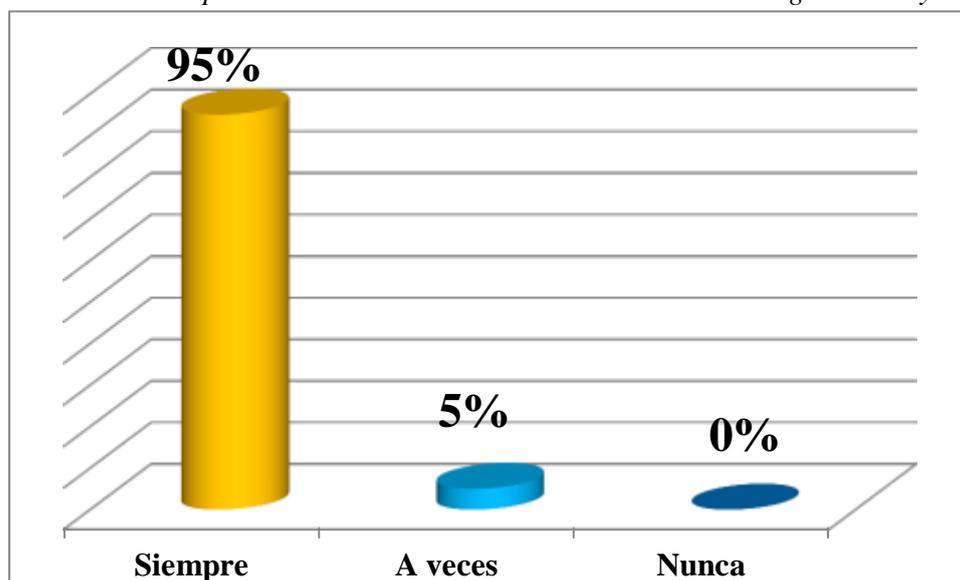
*Fuente: tabla. 17*

Según tabla 17 y figura 15 se observa que el 90% (18) docentes les gusta enseñar, siempre la asignatura de matemática a través de juego, 10% (2) utiliza a veces.

**Tabla 18. Realiza preguntas sencillas orientadas al pensamiento lógico a los estudiantes**

<b>Realiza preguntas sencillas orientadas al pensamiento lógico a los estudiantes.</b>	<b>N° docentes</b>	<b>%</b>
Siempre	19	95%
A veces	1	5%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en el distrito San Juan de Lurigancho mayo 2018*



**Figura 16: Realiza preguntas sencillas orientadas al pensamiento lógico a los estudiantes**

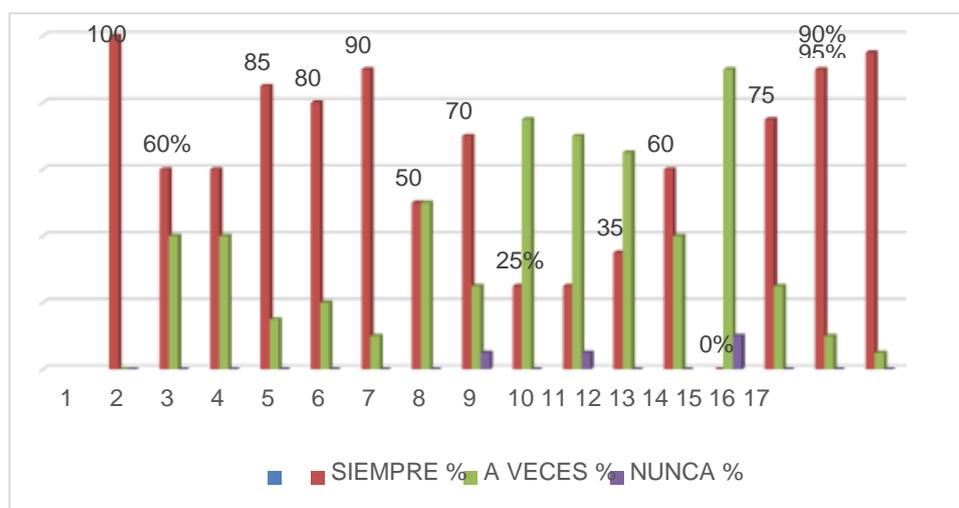
*Fuente: tabla. 18*

Según tabla 18 y figura 16 se observa que el 95% (19) docentes realizan preguntas sencillas orientadas al pensamiento lógico a los estudiantes siempre, y 5% (1) utiliza a veces.

**Tabla 19. Consolidado de los ítems referentes al desarrollo didáctico de la sesión de clase.**

ITEM	SIEMPRE	%	A VECES	%	NUNCA	%
1	20	100 %	0	0 %	0	0 %
2	12	60 %	8	40 %	0	0 %
3	12	60 %	8	40 %	0	0 %
4	17	85 %	3	15 %	0	0 %
5	16	80 %	4	20 %	0	0 %
6	18	90 %	2	10 %	0	0 %
7	10	50 %	10	50 %	0	0 %
8	14	70 %	5	25 %	1	5 %
9	5	25 %	15	75 %	0	0 %
10	5	25 %	14	70 %	1	5 %
11	7	35 %	13	65 %	0	0 %
12	12	60 %	8	40 %	0	0 %
13	0	0 %	18	90 %	2	10 %
14	15	75 %	5	25 %	0	0 %
15	18	90 %	2	10 %	0	0 %
16	19	95 %	1	5 %	0	0 %

*Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en el distrito San Juan de Lurigancho mayo 2018*



**Figura 17**

*Fuente: tabla. 19*

Según tabla 19 y figura 17 se observa que en la alternativa hay más porcentaje en la respuesta siempre que los docentes en sus sesiones de aprendizaje utilizan actividades lúdicas creativas para reforzar en las enseñar de las matemáticas a los estudiantes.

#### **4.1 Análisis de los resultados**

Esta parte corresponde al análisis de los resultados presentados anteriormente, donde se definirán ambas variables la actividad lúdica y reforzar las matemáticas en los estudiantes.

##### **4.1.1 Primer objetivo específico: Describir la actividad lúdica como estrategia didáctica en las sesiones de aprendizaje de la matemática en los estudiantes del nivel inicial.**

El docente siempre aplica las actividades lúdicas creativas para la enseñanza de las matemáticas y se puede observar que el 100% (20) docentes lo planifican en sus sesiones de aprendizaje.

El juego cumple uno de los roles de actividades importante que favorece al estudiante de manera a temprana edad que quiere decir si al estudiante le damos diferentes actividades lo va a lograr con sus saberes previos.

La actividad lúdica implica que el estudiante este en movimiento y que tenga contacto con la naturaleza, y así de esa manera el estudiante pueda vivencial utilizando material concreto porque es el mundo para que él pueda experimentar a realizar en movimiento de disfrutar y así llega aprender.

Cuenta los autores, que dicen que a través de los juegos se complementa para los estudiantes es una estrategia para clasificar y sacar ventajas para contrarrestar su inconveniente.

Nos da las cualidades de que el estudiante vivencia utilizando material concreto que implique estar en movimiento y tenga contacto ante el mundo y lo pueda disfrutar y así llega aprender.

La actividad lúdica Creativa el término de creativos es esa facilidad de ser o de procrear uno mismo experiencias. La necesidad de una educación para un mundo mejor y al cambio que podemos dar como ser humano para el bienestar de nuestros futuros estudiantes ya que nosotros somos el emprendedor de guiarlos a ser creativos ellos mismo y así ser independiente cada uno de ellos y producir nuevas ideas.

Imaginación, cuando hablamos de juegos de lógica para estimular la imaginación nos estamos refiriendo a aquellos que les brindan la oportunidad de crear composiciones, de inventar y de pensar. Es el caso de los puzles de piezas que pueden encajar de diversas maneras sobre un mismo dibujo. Los que dan lugar a pequeños edificios en 3D, ya más sofisticados, también les obligarán a desenvolverse con conceptos en tres dimensiones y a imaginar los posibles resultados.

Espontaneidad los estudiantes pequeños utilizan esta actividad como expresarse libremente sobre los juegos y así los saberes previos como utilizar las experiencias vividas cada uno de ellos de su infancia y son capaces de uno mismo de expresar cómo se siente ante esta actividad que ellos mismo concretan sus experiencias.

Si aún no conoces recomienda. Que el estudiante no es capaz de diferenciar entre jugar y aprender.

García (2013) realizó una investigación para optar el título de Licenciada en Pedagogía con Orientación en Administración y Evaluación Educativas Quetzaltenango, "*Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática*". Quetzaltenango, Guatemala. Se llegó a las siguientes conclusiones. El juego educativo es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes diferentes habilidades. Estas coinciden totalmente con los resultados de esta tesis.

**4.12 Segundo objetivo específico: Comprobar si la actividad lúdica utilizada como estrategia didáctica por el docente ayuda a reforzar, las matemáticas en los estudiantes del nivel inicial.**

Según los resultados obtenidos se observa que el 60% (12) docentes siempre utiliza bloques lógicos y 40% (8) a veces utiliza los bloques lógicos.

En su teoría Piaget (s.f.) nos dice que el estudiante posee una gran cantidad de conocimiento y estrategias informales para la resolución de problema matemática y que ellos se deben a diferentes actividades cotidianas que realiza a través de los juegos libres y juego de sujeto o reglas.

El estudiante agrupa intencionalmente sus saberes previos todos los materiales según su forma, el color, tamaño, de acuerdo a su capacidad de edad que pueda reconocer en los juegos libres el estudiante.

Es cuando el estudiante realiza a través de la consigna guiado por un adulto que le indica para agrupar según lo que le pedí, así mediante el estudiante va comprendiendo el aprendizaje de la matemática a través de las operaciones mentales que realiza.

Van comprendiendo transformaciones a través de los experimentos que realiza.

Aprende adquiriendo conjuntos de cantidades que desee aprender en agrupaciones.

En el área de matemática se fundamenta en proceso gradual y secuencial que el niño va desarrollándose en su pensamiento lógico matemático y que a través de ello va permitir que estén interactuándose con diferentes conocimientos matemáticos que van permitir mejorar su problema relacionados a la matemática.

Entre los juegos para la matemática

Juego libre el estudiante agrupa intencionalmente sus saberes previos todos los materiales según su forma, el color, tamaño, de acuerdo a su capacidad de edad que pueda reconocer en los juegos libres el estudiante.

Juego sujeto o reglas es cuando el estudiante realiza a través de la consigna guiado por un adulto que le indica para agrupar según lo que le pedí, así mediante el estudiante va comprendiendo el aprendizaje de la matemática a través de las operaciones mentales que realiza.

Van comprendiendo transformaciones a través de los experimentos que realiza.

Aprende adquiriendo conjuntos de cantidades que desee aprender en agrupaciones.

## **V. CONCLUSIONES**

Al terminar esta investigación que corresponde a la actividad lúdica como estrategia didáctica utilizada por el docente para reforzar las matemáticas de los estudiantes llegaron a las siguientes conclusiones:

En cuanto el primer objetivo referente a la actividad lúdica como estrategia didáctica en las sesiones de aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del nivel inicial. El docente siempre aplicó las actividades lúdicas creativas para la enseñanza de las matemáticas y se pudo observar que el 100% (20) docentes lo planificaron en sus sesiones de aprendizaje.

Referente al segundo objetivo específico comprobar si la actividad lúdica utilizada como estrategia didáctica por el docente ayuda a reforzar las matemáticas en los estudiantes del nivel inicial. El logro es alto a los resultados que demostraron de los estudiantes de nivel inicial.

Según los resultados obtenidos se observó que el 60% (12) docentes siempre utilizó bloques lógicos y 40% (8) a veces utilizó los bloques lógicos.

## **RECOMENDACIONES**

Se sugiere que los docentes del nivel inicial trabajen las actividades lúdicas para reforzar el aprendizaje en el área de las matemáticas, ya que todo debe tener un objetivo para desarrollar una competencia del área de matemática y mejorar la calidad de enseñanza a los estudiantes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Castro. (2016). Tesis: *Los juegos didácticos y su influencia en el fortalecimiento del valor de solidaridad en los niños de cinco años de edad de la I.E.I 374 – pueblo nuevo-buenos aires, 2015 Piura, Perú*. Recuperado de

[https://www.google.com.pe/search?q=Castro+\(2016\)+realizó+una+investigación+para+optar+el+título+de+Licenciada+en.+“Los+juegos+didácticos+y+su+influencia](https://www.google.com.pe/search?q=Castro+(2016)+realizó+una+investigación+para+optar+el+título+de+Licenciada+en.+“Los+juegos+didácticos+y+su+influencia)

Carrillo. (2009) .Tesis: *Implementación de la lúdica como herramienta para fortalecer el aprendizaje de las operaciones básicas de los estudiantes del grado primero de la institución educativa ambientalista Cartagena de indias del año académico 2009*. Recuperado de

<http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/2554/1/PROYECTO%20DE%20GRADO.pdf>

García. (2013). Tesis: *Pedagogía con Orientación en Administración y Evaluación Educativas Quetzaltenango, Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática. Quetzaltenango, Guatemala*. Recuperado de

[https://www.google.com.pe/search?q=García+\(2013\)+realizo+una+investigación+para+optar+el+título+de+Licenciada+en+Pedagogía+con+Orientación+en+Administración](https://www.google.com.pe/search?q=García+(2013)+realizo+una+investigación+para+optar+el+título+de+Licenciada+en+Pedagogía+con+Orientación+en+Administración)

Gómez. (2009). Tesis: *Actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de cálculo en alumnos de los 5 años de edad grado de educación inicial de la I.E. 80407*

Gonzalo Ugás salcedo .Pacasmayo. Recuperado de

[https://www.google.com.pe/search?q=Gómez+\(2009\)+realizó+una+investigación+para+optar+el+título+de+Licenciada+en+“Actividades+lúdicas+para+desarrollar+la+capaci](https://www.google.com.pe/search?q=Gómez+(2009)+realizó+una+investigación+para+optar+el+título+de+Licenciada+en+“Actividades+lúdicas+para+desarrollar+la+capaci)

Gómez. (2015). Tesis: *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga.*

Ibagué, Tolima. Recuperado de

[http://www.academia.edu/26351781/la\\_actividad\\_ludica\\_como\\_estrategia\\_pedagogica\\_para\\_fortalecer\\_el\\_aprendizaje\\_de\\_los\\_niños\\_de\\_la\\_institucion\\_educativa\\_niño](http://www.academia.edu/26351781/la_actividad_ludica_como_estrategia_pedagogica_para_fortalecer_el_aprendizaje_de_los_niños_de_la_institucion_educativa_niño)

Hernández et al (2008, p 119). Tesis: *Cuantitativa por cuanto se realiza una*

*recolección de datos en base a una población objeto de estudio.* Recuperado de

[https://www.google.com.pe/search?q=Es+cuantitativa%2C+según+Hernández+et+al+\(2008%2C+p+119\)+cuantitativa+por+cuanto+se+realiza+una+recolección](https://www.google.com.pe/search?q=Es+cuantitativa%2C+según+Hernández+et+al+(2008%2C+p+119)+cuantitativa+por+cuanto+se+realiza+una+recolección)

Hernández, Sampieri & Cortez (1982). Tesis: *Las estrategias y procedimientos que*

*servirán para dar respuesta al problema y comprobar hipótesis y alcanzar los objetivos.* Recuperado de

[https://www.google.com.pe/search?q=+\(Hernández%2C+Sampieri+%26+Cortez%2C+1982\)&oq=+\(Hernández%2C+Sampieri+%26+Cortez%2C+1982\)&aqs](https://www.google.com.pe/search?q=+(Hernández%2C+Sampieri+%26+Cortez%2C+1982)&oq=+(Hernández%2C+Sampieri+%26+Cortez%2C+1982)&aqs)

- Lee. (1977). Tesis: *El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende la destreza que le permiten sobrevivir y descubren algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido*. Recuperado de [https://www.google.com.pe/search?q=Según+Lee+\(1977\)+el+juego+es+la+actividad+principal+en+la+vida+del+niño&oq=Según+Lee+\(1977\)+el+juego+es+la+actividad+pr](https://www.google.com.pe/search?q=Según+Lee+(1977)+el+juego+es+la+actividad+principal+en+la+vida+del+niño&oq=Según+Lee+(1977)+el+juego+es+la+actividad+pr)
- Molano. (2015). Tesis: *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga del año académico 2015*. Quetzaltenango, Guatemala. Recuperado de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>
- Montoya. (2015) .Tesis: *Efectos de las estrategias lúdicas para mejorar la comprensión de lectura de textos narrativos, en los estudiantes del nivel inicial de 5 años de edad, de la institución educativa Felipe Huamán poma de Ayala- 1190*. Lurigancho, Chosica. Recuperado de [https://www.google.com.pe/search?q=Montoya+\(2015\)+realizó+una+investigación+para+optar+el+título+de+Licenciada+en.+“Efectos+de+las+estrategias+lúdicas+para+me](https://www.google.com.pe/search?q=Montoya+(2015)+realizó+una+investigación+para+optar+el+título+de+Licenciada+en.+“Efectos+de+las+estrategias+lúdicas+para+me)
- Patricia. (2011).Tesis: *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas*. Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/6560/1/olgapatriaballesteros.2011.pdf>

Piaget. (s.f). Tesis: *Estrategias informales para la resolución de problema matemática y que ellos se deben a diferentes actividades cotidianas que realiza a través de los juegos libres y juego de sujeto o reglas*. Recuperado de

[https://www.google.com.pe/search?q=En+su+teoría+Piaget+\(s.f\)+nos+dice+que+el+niño+posee+una+gran+cantidad+de+conocimiento+y+estrategias+informales+para+la](https://www.google.com.pe/search?q=En+su+teoría+Piaget+(s.f)+nos+dice+que+el+niño+posee+una+gran+cantidad+de+conocimiento+y+estrategias+informales+para+la)

Rengifo. (2014) .Tesis: *La lúdica como estrategia didáctica en el aprendizaje de las matemáticas del año académico 2014. Puerto, Tejada*. Recuperado de

<http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/896/Lilia%20Rtiz%20Rengifo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Santoya. (2015) . Tesis: *Implementación de la lúdica como herramienta para fortalecer el aprendizaje de las operaciones básicas de los estudiantes de 5 años de la institución educativa ambientalista Cartagena de indias. Cartagena, indias*.

Recuperado de

[https://www.google.com.pe/search?q=Santoya+\(2015\)+realizó+una+investigación+para+optar+el+título+de+Licenciada+en+“Implementación+de+la+lúdica+como+herramie](https://www.google.com.pe/search?q=Santoya+(2015)+realizó+una+investigación+para+optar+el+título+de+Licenciada+en+“Implementación+de+la+lúdica+como+herramie)

Sampieri, citado por Balestrini (2001). Tesis: *La muestra es en esencia, un subgrupo de la población. Es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que se le llama población*. Recuperado de

<https://www.google.com.pe/search?q=La+muestra+es%2C+en+esencia%2C+un+subgrupo+de+la+población.+Es+un+subconjunto+de+elementos+que+pertenecen+a+ese>

Solórzano. (2010). Tesis: *Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática. Ecuador*. Recuperado de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1237/3/actividades%20l%20c%20adicas%20para%20mejorar%20el%20aprendizaje%20de%20la%20matem%20c%2081tica.pdf>

Tamayo. (2011). Tesis: *Relación entre estrategias didácticas utilizadas por el docente y logros de aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial en las instituciones educativas comprendidas en las comunidades zonales de Miraflores I zona, Miraflores III zona, Alto y Bajo, Florida Baja, El Trapecio, Chimbote en el primer bimestre del año académico 2011*. Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000021196>

Tamayo. (2013). Tesis: *Estrategias didácticas utilizadas por los docentes y el logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años de edad de las instituciones educativas estatales de la zona oeste y norte del distrito de Chimbote en el año académico 2013*. Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000032691>

**ANEXOS**

## Anexo 1



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

### CUESTIONARIO PARA DOCENTES DE LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

#### INSTRUCCIONES:

A continuación, se presentan una serie de preguntas, con respeto a la formación docente y estrategias didácticas con opciones las que deberá marcar con un aspa (X), según corresponda. Agradecemos anticipadamente su sinceridad por la información brindada.

#### I.- DESARROLLO DIDÁCTICO DE LA SESIÓN DE CLASE

1. ¿En sus sesiones de aprendizaje utiliza actividades lúdicas creativas para enseñar las matemáticas?

a) Siempre                      b) A veces                      c) Nunca

2. ¿Utiliza material lúdico en sus sesiones de aprendizaje bloques lógicos para las matemáticas?

a) Siempre                      b) A veces                      c) Nunca

3. ¿Sus sesiones de aprendizaje de matemática contienen actividades de: interés, imaginación en los estudiantes?

a) Siempre                      b) A veces                      c) Nunca

4. ¿En sus sesiones de aprendizaje de matemática contienen actividades de tipo: espontáneas para los estudiantes?
- a) Siempre                      b) A veces                      c) Nunca
5. ¿En su sesión utiliza el desarrollo intelectual social como estrategias: El juego, preguntas y Trabajo cooperativo?
- a) Siempre                      b) A veces                      c) Nunca
6. ¿Desarrolla usted diferentes actividades en las que intervienen actos motores mediante los cuales el estudiante expresa sus sentimientos?
- a) Siempre                      b) A veces                      c) Nunca
7. ¿Realiza usted dinámicas grupales para motivar a sus estudiantes como: juegos, canciones en sus sesiones de aprendizaje para las matemáticas?
- a) Siempre                      b) A veces                      c) Nunca
8. ¿Utiliza Usted en sus sesiones de aprendizaje para la enseñanza de las matemáticas juegos con reglas?
- a) Siempre                      b) A veces                      c) Nunca
9. ¿Utiliza estrategia didáctica para enseñar en situaciones de cantidad como juegos de reglas, demostraciones y trabajo cooperativo a los estudiantes?
- a) Siempre                      b) A veces                      c) Nunca
10. ¿En sus sesiones de aprendizaje de área de matemática desarrolla situaciones progresivamente de regularidad, equivalencia y cambio en los estudiantes?:
- a) Siempre                      b) A veces                      c) Nunca
11. ¿Realiza actividades lúdicas que estimulen matemáticamente en situaciones progresivas para poder resolver diversos problemas?
- a) Siempre                      b) A veces                      c) Nunca

12. ¿Plantea preguntas a los estudiantes de algunos temas que crean incertidumbre?

a) Siempre                      b) A veces                      c) Nunca

13. ¿Sus estudiantes utilizan modelos matemáticos en situaciones, por ejemplo de cantidad con diagramas de árbol, usando una tabla mediante operaciones.

a) Siempre                      b) A veces                      c) Nunca

14. ¿Sus estudiantes expresan de forma oral y escrita el lenguaje matemático, con material concreto, símbolos, imágenes?

a) Siempre                      b) A veces                      c) Nunca

15. ¿Le gustaría enseñar la asignatura de matemática a través de juegos?

a) Siempre                      b) A veces                      c) Nunca

16. ¿Realiza preguntas sencillas orientadas al pensamiento lógico a los estudiantes?

a) Siempre                      b) A veces                      c) Nunca

## Anexo 2

### “Año del Diálogo y Reconciliación Nacional”

Lima, Mayo 2018

#### **CARTA N° 01 – 2018-01- D-EPE-ULADECH Católica**

Señora: Lic. Katty Blas Jara

Directora

I.E.I. 115-2 “Niño Jesús Mariscal Chaperito”

Presente

#### **Asunto: Permiso para aplicación de encuestas**

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole nuestro cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que nuestros estudiantes de pregrado de la carrera de Educación Inicial se encuentran realizando el curso de Tesis, con la finalidad de optar el Grado académico de Bachiller en Educación Inicial.

Los estudiantes se encuentran ejecutando la siguiente línea de investigación: **“LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA UTILIZADA POR EL DOCENTE PARA REFORZAR LAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE LURIGANCHO EN EL AÑO ACADÉMICO 2018”** Los resultados de la investigación realizada serán publicados en eventos científicos a nivel nacional, y en el congreso de investigación que realiza nuestra casa superior de estudios una vez al año.

Es por ello que solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso a su institución para aplicar las encuestas de recogida de información a nuestra estudiante:

**Jenny Zuliyma Huallpa Huallpa**

Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de la formación de educadores, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente.

  
VICTORIA VALENZUELA A.  
MAGISTER  
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA  
UNIVERSITARIA

**“Año del Diálogo y Reconciliación Nacional”**

Lima, Mayo 2018

**CARTA N° 02 – 2018-01- D-EPE-ULADECH Católica**

Señora: Lic. Paulina Arostegui Seancas

Directora

I.E.I. 102 “Virgen del Rosario”

Presente

**Asunto: Permiso para aplicación de encuestas**

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole nuestro cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que nuestros estudiantes de pregrado de la carrera de Educación Inicial se encuentran realizando el curso de Tesis, con la finalidad de optar el Grado académico de Bachiller en Educación Inicial.

Los estudiantes se encuentran ejecutando la siguiente línea de investigación: **“LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA UTILIZADA POR EL DOCENTE PARA REFORZAR LAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE LURIGANCHO EN EL AÑO ACADÉMICO 2018”**. Los resultados de la investigación realizada serán publicados en eventos científicos a nivel nacional, y en el congreso de investigación que realiza nuestra casa superior de estudios una vez al año.

Es por ello que solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso a su institución para aplicar las encuestas de recogida de información a nuestra estudiante:

**Jenny Zuliyma Huallpa Huallpa**

Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de la formación de educadores, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente.

  
VICTORIA VALENZUELA A.  
MAGISTER  
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA  
UNIVERSITARIA

### Anexo 3

### Validación del constructo del instrumento

  
**UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES**  
**CHIMBOTE**

**Guía para la validación por juicio de expertos de cuestionario dirigido a describir.....**

..... *La actividad lúdica como estrategia*

Título de la Investigación: *didáctica utilizada por el docente para reflexionar*

Autora: *Jenny Tulliyoma Hualpa Hualpa*

Centro de Estudios: *ULADECH Católica*

**Parte 1: Instrucciones para el proceso de respuesta.**

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Malá
Claridad		✓		
Adecuación		✓		
Cantidad		✓		
Calidad		✓		

Modificaciones que haría a las instrucciones:

*Quede así*

**Parte 2 : Preguntas del cuestionario.**

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Malá
Orden lógico de presentación		✓		
Claridad en la redacción		✓		
Adecuación de las opciones de respuestas		✓		
Cantidad de preguntas		✓/16		
Adecuación a los destinatarios		✓		
Eficacia para proporcionar los datos requeridos		✓		

Modificaciones que haría a las preguntas:

*Ninguna*

Preguntas que agregaría:

*Ninguna*

Parte 3 : Valoración general del cuestionario.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Validez de contenido del cuestionario		<input checked="" type="checkbox"/>		

Percepción general del cuestionario

*Bueno rescata lo que queremos saber de la variable Actividades lúdicas*

Observaciones y recomendaciones:

*Corregir numeración según lo indicado*

Gracias por su valioso aporte a nuestra investigación

**Datos del Experto**

Apellidos y Nombres: *Valenzuela Arteaga Victoria Esther*

Grado y Año de obtención: *Magister en Investigación 2012*

Institución donde labora: *UVADECH Católica*

VICTORIA VALENZUELA A.  
MAGISTER  
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA  
UNIVERSITARIA  
Firma y sello