

**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



**TESIS**

**UTILIZACIÓN DE JUEGOS VIVENCIALES EN LA RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA DE MATEMÁTICAS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DEL NIVEL PRIMARIA DE LA I.E.E. MARIA PARADO DE BELLIDO N°3512 DISTRITO DE CARABAYLLO 2019**

**Para optar el Título Profesional en Educación – Nivel Primario – Especialidad:  
Educación Primaria y Problemas del Aprendizaje**

Presentado por

OLIVARES FUERTES; Rosa Marisol

**Asesor**

Dra. PADILLA DELGADILLO; Bernardita Ruth

**HUACHO - PERU**

**2020**

**ASESORA:**

.....

**Dra. PADILLA DELGADILLO; Bernardita Ruth**

**MIEMBROS DEL JURADO**

.....

**Dra. CONDOR PERALDO LILIA RUTH**  
**PRESIDENTE**

.....

**Dra. ROJAS RIVERA PAULINA CELINA**  
**SECRETARIA**

.....

**Lic. LOZA LANDA; Roberto Carlos**  
**VOCAL**

## DEDICATORIA

Ha ALA Por sus sabidurías y por darme la vida en cada amanecer y en desarrollarme como madre y maestra en el aula y como dijo Sócrates la luz del conocimiento se construye

La autora

## **AGRADECIMIENTO**

Va para mis seres queridos por el constante apoyo que me supieron brindar siempre que yo pueda culminar con éxito siempre mis objetivos que tengo propuesto.

La autora

## **RESUMEN**

La presente investigación tiene por objetivo utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de matemáticas en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 distrito de Carabaylo 2019; Se determinó como variables juegos vivenciales y problemas de la matemática. La investigación es de tipo básica cuantitativa y de diseño no experimental descriptivo correlacional. En la investigación se ha contabilizado una población de 264 alumnos de primaria y una muestra de 42 alumnos por aula.

. Los resultados de la investigación determinaron un coeficiente de correlación de  $r= 0.930$ , con una  $p=0.000$  ( $p<0.05$ ) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa general de la investigación y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que existe pertinencia significativa la utilización de juegos vivenciales y resolución de problemas de la matemática.

**PALABRAS CLAVES:** Utilización, juegos, resolución y problemas de matemáticas

## **ABSTRAC**

The objective of this research is to use experiential games in solving the math problem in students of the second grade of the elementary level of the I.E.E. María Parado de Bellido N ° 3512 district of Carabayllo 2019; Experiential games and math problems were determined as variables. The research is of a basic quantitative type and of a non-experimental descriptive correlational design. The research has included a population of 264 primary school students and a sample of 42 students per classroom.

. The research results determined a correlation coefficient of  $r = 0.930$ , with a  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ) with which the general alternative hypothesis of the research is accepted and the null hypothesis is rejected. Therefore, it can be statistically evidenced that there is significant relevance to the use of experiential games and problem solving in mathematics.

**KEY WORDS:** Use, games, solving and math problems

## INDICE

JURADO EVALUADOR.....	ii
DEDICATORIA .....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
RESUMEN .....	v
ABSTRAC.....	vi
INDICE.....	vii
INTRODUCCIÓN .....	9
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
1.1.Descripción de la realidad problemática .....	11
1.2.Formulación del problema .....	13
1.2.1Problema General .....	13
1.2.2Problemas específicos.....	13
1.3Formulación de objetivos .....	13
1.3.1Objetivo General .....	14
1.3.2Problemas específicos.....	14
1.4Justificación.....	14
1.5Delimitación del estudio .....	15
1.6Viabilidad del estudio.....	15
CAPÍTULO II:MARCO TEÓRICO .....	16
2.2Investigación Internacionales .....	16
2.3 Investigación Nacionales .....	20
2.3.1Bases Teóricas .....	25
2.3.2Bases filosóficas .....	35
2.3.3Definiciones de Términos básicos.....	36
2.3.4 Hipótesis de investigación. ....	37
2.4 Formulación de hipótesis General.....	37
2.5Formulación de hipótesis Especifico .....	37

2.6. Variables: .....	38
CAPÍTULO III:METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	39
3.1Diseño Metodológico .....	39
3.2Población y muestra .....	39
3.2.1. Población.....	39
3.2.2. Muestra.....	39
3.3Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	40
3.3.1Técnica .....	40
3.4Técnicas para el procesamiento de la información .....	41
3.4.1Procesamiento manual.....	41
CAPÍTULO IV: RESULTADOS .....	42
4.1 Análisis de los resultados.....	42
4.2 Contrastación De Hipotesis .....	49
CAPÍTULO V DISCUSIÓN .....	51
5.1 Discusion De Resultados .....	51
CAPITULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	52
6.1 Conclusiones .....	52
6.2 Recomendaciones.....	53
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA .....	54
ANEXOS .....	56
ENCUESTA.....	
.57	
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	59

## INTRODUCCIÓN

La capacidad de la utilización de juegos vivenciales en la utilización del problema de las matemáticas es de vital importancia porque permite elaborar, crear y producir juegos que contribuyen en la formación de los alumnos para que con el tiempo ellos puedan alcanzar sus propósitos académicos que son importantes para ellos, ya que esto les ayudara con su desarrollo cognitivo y obtendrán mayor ganancia de conocimientos para que puedan realizar de manera concreta los trabajos que los docentes van a realizar con ellos.

Cabrera (2010) menciona que hizo un trabajo para saber mas acerca de los juegos didácticos y como estas se aplicarían y funcionarían en el área de la pedagogía para poder elevar las enseñanzas de las matemáticas en los estudiantes, en su trabajo se conto con una cantidad de población de 45 alumnos de diferentes sexos para poder hacer un trabajo más analítico y con mejor resultado, los participantes contaron con las siguientes edades de 10 y 11 años a quienes se les aplicaron pruebas para determinar un mejor resultado, la prueba que se uso para hallar los porcentajes fueron 2 exámenes una de inicio otra de final, en el cual se llevo a la conclusión que los juegos didácticos tienen un buen efecto en los alumnos que los impulsa a participar y a aprender mas usando este método estratégico.

*Mighty Dead* (2002), refiere que para tener una mejor interpretación se debe también de conocer el diferente tipo de lenguaje para poder explicar y entender por ende ante temas complejos los docentes deben de saber como usar una buena estrategia de enseñanza para que sus educandos puedan conocer mas sobre el tema que se les esta explicando en el horario de clases, ya que las matemáticas pueden

ser un curso muy difícil pero si sabe enseñar y usar un buen método no hay curso malo sino uno que le falte explicación.

La presente investigación consta de capítulos, de la siguiente manera:

En el capítulo I abordaremos el planteamiento de problema en estudio, la formulación del problema general, objetivos generales y la justificación de la investigación.

En el capítulo II desarrollamos el marco teórico, antecedentes de la investigación, bases teóricas-científicas, definición de conceptos y la formulación de las hipótesis.

En el capítulo III trata sobre la metodología de la investigación, técnicas, tipos, diseño, población y muestra de la investigación.

En el capítulo IV incluye los resultados de la investigación.

En el capítulo V exponemos las conclusiones y recomendaciones sobre el trabajo de investigación.

Y finalmente en el capítulo VI, se mencionan las fuentes de investigación y los anexos considerados en la investigación.

Estamos seguros, que esta gran iniciativa que tratamos de desarrollar, puede tener algunas deficiencias; motivo por el cual, estamos atentos a sus sugerencias; la tarea fue ardua, pero tuvimos que esmerarnos para llegar a la meta trazada.

## **CAPITULO I:**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1. Descripción de la realidad problemática**

El procedimiento del sistema de educación en el nivel primaria ha sido innovado con el objetivo de que los alumnos analicen y construyan su propio pensamiento para que tengan un mayor conocimiento de cómo se pueden ir relacionando las cosas ante la educación que se les está brindando por ende se requiere de la aplicación de procesos de la utilización de los juegos para poder tener un mejor enfoque y enseñanza de los estudiantes en el cual su capacidad de habilidades se irá desarrollando de una manera muy lógica y habrá una mejor estimulación sobre las matemáticas. Näslund-Hadley, (2011).

La utilización de juegos vivenciales se aplica desde antes para que los alumnos estén relacionados y tengan una mejor forma de captar las cosas que se les están mostrando, también esta va a producir que exista mayor motivación por aprender y así obtener mayores adquisiciones de habilidades que les van a servir para mejorar exponencialmente sus niveles de educación y también aportará una mejoría en su vida cotidiana.

En el caso del maestro, la realización de la sesión de clase tiene por objetivo lograr en el alumno la activación de un proceso cognitivo básico llamado atención, el cual permitirá la utilización de juegos y adquisición en los aprendizajes de una manera óptima, en las matemáticas muchos docentes cumplen con aplicar uno de los momentos más importantes para el logro de los aprendizajes propuestos, que es la

motivación. Este proceso es fundamental en la adquisición de nuevos conocimientos, ya que despierta el interés en los alumnos y les permite interactuar con los demás en su proceso de formación académica escolar.

Farfán (2010) menciona que los juegos en la educación son importantes ya que aportar cierta cantidad de dinamismo y formas de enseñar mejor a los estudiantes, por ende, si se combina bien ayudaría mucho enseñando las matemáticas y así ya no se verían aburridas como los alumnos piensan.

Jara (2004) refiere que todo juego es parte de una estrategia usada por el docente para poder ayudar a los alumnos a entender mejor los nuevos conocimientos que se les van a brindar.

En Venezuela, Cabrera (2010) ejecuto un estudio con el fin de comprobar si los juegos son un buen método para incentivar a los escolares para que puedan atender mejor en clase y tener así una mejor motivación, su proyecto se conformo por 30 participantes a quienes les hizo pruebas para determinar el resultado que buscaba, ya en la conclusión se puede decir que siempre es bueno aplicar nuevas estrategias para que los alumnos tengan una mejor educación y así, puedan llevar a casa siempre lo que sus maestros les enseñan en horario de clase.

Tomando la fundamentación de la investigación es determinar la utilización de juegos vivenciales en la resolución de problemas de matemáticas en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N<sup>o</sup>3512 distrito de Carabayllo 2019.

## **1.1. Formulación del problema**

### **1.1.1. Problema General**

¿Cuál es la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de las matemáticas en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019?

1.2.2 Problemas específicos.

### **1.2.2. Problema Especifico**

¿Cuál es la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de las matemáticas de **reconocer y clasificar** en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019?

¿Cuál es la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de matemáticas en el **aprendizaje de seriación** en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019?

## **1.2. Formulación de Objetivos**

### **1.2.1. Objetivo General**

Determina la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de las matemáticas en los estudiantes del segundo grado

del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512  
Distrito de Carabaylo 2019.

1.2.2 Problemas específicos.

### **1.2.2. Problema Especifico**

Determinar la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de las matemáticas de **reconocer y clasificar** en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabaylo 2019.

Determinar la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de matemáticas en el **aprendizaje de seriación** en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabaylo 2019.

### **1.3. Justificación**

La investigación se enfoca en la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de las matemáticas en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 distrito de Carabaylo; siendo importante en la relación de futuros ciudadanos que la importancia de las matemáticas que conjuga en la formación básica elemental en los niños que a través del juego van aprender más en el conocimiento cognitivo los estudiantes del nivel primaria que se desarrollan en forma procedimental y actitudinal del

momento que empiezan produciendo la utilización de los juegos vivenciales , siendo interesante para los alumnos del segundo grado en la cual se involucran más y se interesan de preferencias de tener ideas y formar su propio tipo de aprendizaje significativo.

#### **1.4. Delimitación del Estudio**

En la ejecución del proyecto de investigación se halló problemas en la recolección de datos y permiso en el colegio donde se procedió a realizar las prácticas profesionales, con ausencia de matriculas e inconformidades de documentaciones por parte del director.

#### **1.5. Viabilidad del Estudio**

Es totalmente viable ya que se procedió a ser financiado por el mismo estudiante de investigación y determinando la Institución Educativa Estatal María Parado de Bellido N°3512 instrumentos que fueron seleccionados por la misma investigadora.

## **CAPÍTULO II:**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **2.1.1. Internacional**

**Escalante (2015)** *presentó la tesis “método Polya en la resolución de problemas matemáticos”*. El método Polya es una técnica que se basa en la continuidad de ciertos pasos establecidos con el propósito de poder llegar a la solución de un problema de manera más eficaz, tomando un enfoque desde comprender el problema y poder evaluar el progreso en la solución de los ejercicios planteados, de esta manera se podrá lograr un aumento en sus capacidades intelectuales. El presente proyecto de investigación fue de un diseño experimental y cuantitativo, conto con la participación de 26 estudiantes que cursaban el 5to año del nivel primario. En este estudio como método de instrumento se empleó lo siguiente: Una prueba de forma objetiva y un diagnóstico. Con los datos obtenidos se realizaron los respectivos análisis estadísticos. Finalmente podemos concluir que con la aplicación de este método vamos a tener un impacto positivo y satisfactorio en los estudiantes en el desarrollo de los ejercicios matemáticos, haciendo que los estudiantes estos tengan una mayor tendencia a seguir progresando en las clases posteriores. (p,18).

**Rodríguez (2016)** *de España analiza en su tesis doctoral, “la complejidad que resulta la resolución de problemas matemáticos en los niños de*

*primaria*”. La resolución de problemas siempre ha sido todo un reto en el área de matemáticas, no solamente en la forma que se resuelven los problemas, sino también en su comprensión y el análisis de esta. Existen diversas técnicas y formulas hoy en día para resolver cualquier problema y es trabajo del docente enseñar de una forma adecuada para su correcta comprensión. Por este motivo el siguiente proyecto presentado se enfocó en el área de aritmética, a fin de poder observar el nivel de comprensión de los estudiantes en esta área. Se tuvo la participación de 53 alumnos entre varones y mujeres que estaban en el 3er año del nivel primario, a estos estudiantes se les atribuyo una evaluación con el objetivo de poder determinar la destreza que poseían en el área asignada. Una vez obtenida la información necesaria se pudieron elaborar gráficos y tablas estadísticas. Se pudo concluir que actualmente existe una deficiencia en cuanto a los materiales de apoyo para el desarrollo de problemas en los estudiantes. Se plantea ejecutar planes y estrategias para poder progresar en cuanto a las destrezas en el área de lógico matemática en los alumnos. (p,25).

**Mejía (2015)** en su tesis: *“resolución de problemas matemáticos para fortalecer el pensamiento numérico en estudiantes del séptimo grado de la institución educativa adventista del municipio de puerto tejada cauca”*. El siguiente trabajo de investigación tuvo como finalidad proponer nuevos procedimientos y métodos que ayuden en el desarrollo de ejercicios matemáticos y así poder mejorar la calidad de formación y estudio en los alumnos, al mismo tiempo se busca una mejora en su pensamiento lógico en

el área de matemáticas, buscando que aumente la participación, la comprensión y el interés de los estudiantes. El diseño del proyecto fue cuantitativo, con un enfoque de acción educativa. Para poder obtener la información necesaria se tomó como muestra a 50 estudiantes que participaron de manera voluntaria. Como método de instrumento se procedió a realizar encuestas y test que se aplicaron de manera individual. Finalmente se pudo demostrar que aplicando nuevas estrategias lúdicas en el área de matemáticas va haber un mejor desarrollo en la resolución de problemas, mejorando de esta manera su rendimiento académico. (p,15).

**García (2013)**, en su tesis: *“juegos educativos para el aprendizaje de la matemática. universidad Rafael Landívar, Guatemala”*. El presente proyecto tuvo como finalidad demostrar el avance en el desarrollo de cognición en el área de matemáticas en una muestra de estudiantes, a los que se les atribuyo variados juegos didácticos, estos juegos tienen como objetivo lograr una mejor comprensión y resolución en la solución de problemas, mejorando las destrezas intelectuales en los alumnos. El diseño de investigación fue de enfoque cualitativo y conto con una muestra de 40 alumnos entre varones y mujeres, con 15 y 18 años, para poder recopilar la información necesaria se usaron como instrumento hojas de test en donde se colocaron diversos juegos educativos. Con la información obtenida se realizaron los esquemas estadísticos necesarios. Podemos concluir que la

aplicación de estas estrategias de enseñanza va a contribuir de forma relevante y significativa en el aprendizaje de dichos estudiantes. (p,10).

**Tenorio, M., & Veliz, S. (2015).** *“pruebas tradicionales o evaluación invisible a través del juego”*: La evaluación invisible consiste en evaluar a los estudiantes de manera que estos no sean conscientes que son evaluados para así poder evitar el estrés y ansiedad que presentan frente a una prueba tradicional y que puede llegar afectar a su resultado académico. El siguiente proyecto de investigación conto con un tipo y diseño transversal y cuasi experimental. Para la población de este trabajo se obtuvo una intervención de 350 estudiantes de 2 colegios privados de Chile. Estas instituciones fueran elegidas por conveniencia y los niños que participaron fueron estudiantes cuyos padres habían dado el permiso a través de un consentimiento. Con la aplicación de los instrumentos necesarios se pudo determinar que: Los estudiantes tuvieron como preferencia el tipo de evaluación invisible frente al examen tradicional. También se pudo observar que los alumnos que tenían un bajo nivel académico obtuvieron una mejor calificación con esta clase de evaluación. Podemos concluir que con las evaluaciones invisibles también es posible evaluar el nivel cognitivo de los alumnos, permitiéndonos así conocer un rendimiento más real de estos. (p,29).

**Flores, Javier, & Alba (2014)** con el tema *“análisis de uso de un juego didáctico para la enseñanza de matemáticas a nivel primaria”*. El presente proyecto de investigación fue realizado con el objetivo de poder desarrollar un tipo de juego didáctico matemático para lograr una mejora en la enseñanza de los alumnos, esta clase de juegos va tener como fin poder ser usados como una buena herramienta para el desarrollo cognitivo y así obtener un mejor desempeño académico en los estudiantes. Este proyecto tuvo como diseño un enfoque descriptivo, conto con un universo de 50 estudiantes del nivel primario que tenían edades entre los 6 y 12 años, los cuales se fraccionaron en dos grupos. Con los datos obtenidos gracias a estas pruebas se pudo realizar las tablas estadísticas correspondientes. Finalmente podemos concluir que este tipo de juegos va mejorar la calidad de enseñanza y formación en los niños. (p,29).

#### **A nivel Nacional**

**Chiroque Ramírez, Iris (2017)** con el tema *“resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de primer grado de I.E.P. “Andrés avelino Cáceres - talara centro”*. Este proyecto va tener como fin poder identificar el nivel analítico, comprensión y el nivel de resolver problemas de matemática en un grupo de estudiantes que cursan el 1er año del nivel primario. Este trabajo tuvo un enfoque descriptivo. La población se obtuvo por medio de la participación de 24 alumnos, tanto entre varones y mujeres, como instrumento para este proyecto se procedió a realizar una hoja de evaluación que fue validada por un grupo de profesionales en el área, esta evaluación nos ayudara a obtener la información necesaria. Una vez obtenidos los resultados, estos fueron procesados a través de una tabulación y traficación en tablas de estadística. Se pudo determinar que un porcentaje mayor de los estudiantes va tener dificultades para poder resolver los

problemas matemáticos. Se puede concluir que actualmente se necesitan buscar diversas formas de aumentar las capacidades analíticas en los alumnos y de esta manera poder perfeccionar las destrezas en el desarrollo de problemas. (p,30).

**Chávez Taipe, Isabel (2016)** *en su trabajo “resolución de problemas en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa n.º 1230 viña alta, la molina”*. Este proyecto de investigación se ejecutó con el objetivo de poder conocer las capacidades y destrezas en los alumnos que cursan el 5to grado del nivel primario frente a los problemas planteados por los docentes en el área de razonamiento matemático. Este proyecto tuvo un enfoque descriptivo y transversal. Se tuvo la participación de 105 alumnos de los cuales 70 eran varones y 35 mujeres. Para poder obtener la información necesaria se aplicaron pruebas de test, posteriormente con estos datos obtenidos se realizaron cuadros, tablas y gráficos estadísticos realizados en el programa de Excel. Finalmente se pudo demostrar que los alumnos presentar deficiencia en el área de matemáticas, se plantean soluciones que puedan cambiar este enfoque y poder obtener un mejor aprendizaje y mejora en las habilidades de los estudiantes. (p,22).

**Collazos Bermúdez, Mara (2019)** *realizo el trabajo “comprensión lectora y la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa particular del distrito de Pachacamac”*; La comprensión lectora va ser la capacidad lingüística que tenemos de poder entender lo que leemos, analizarlo y comprender el

significado del texto. El siguiente proyecto de estudio va tener como finalidad conocer de qué forma va influir la comprensión lectora frente al desarrollo de problemas de matemática en una población estudiantil. Conto con un tipo y diseño descriptivo y transversal, para la población se escogió a 100 estudiantes de los cuales 50 fueron los seleccionados para este proyecto. Como instrumento se procedió a realizar dos tipos de prueba, una para cada variable, que fueron validadas por un grupo de expertos en el área, las pruebas fueron aplicadas a cada estudiante de manera individual. Con la información obtenida se pudo determinar que va existir una relación importante entre las variables presentadas. (p,55).

**Aniceto y Espinoza (2015)**, en su informe denominado: *Estrategia “MAJHO” para mejorar la capacidad de resolución de problemas matemáticos en estudiantes del primer grado de primaria, para optar el grado de magister en la Universidad César Vallejo*. El siguiente proyecto de estudio se ejecutó con el motivo de poder desarrollar una estrategia que nos brinde y ayude a mejorar las capacidades de resolver problemas de matemática en un grupo de alumnos pertenecientes al 1er año de primaria. Este proyecto fue de tipo experimental y aplicativo, se ejecutaron además los posteriores métodos, de observación, descriptivo y de experimentación. Para la muestra se obtuvo una intervención de 20 alumnos, de los cuales 13 fueron varones y 7 fueron féminas, a estos alumnos se les atribuyo dos tipos de evaluaciones que fueron diseñados y construidos por el autor del proyecto, primero se otorgó una pre evaluación y posteriormente una post

evaluación. Con la ayuda de estos instrumentos se pudo obtener la información deseada. Finalmente podemos concluir que la aplicación de esta estrategia va tener un impacto positivo y significativo al momento del desarrollo de ejercicios matemáticos. (p,69).

**Reyes (2014)**, en su informe denominado: *Método Pólya para desarrollar la capacidad de resolución de problemas matemáticos en estudiantes del 4º grado de educación primaria, para optar el grado de magister en la Universidad César Vallejo*. El actual proyecto de estudio tiene como finalidad demostrar la eficacia de la estrategia pedagógica presentada para así poder ayudar a mejorar las capacidades de desarrollo de los estudiantes. El enfoque del proyecto fue empírico, el universo estuvo distribuido por un grupo de 58 estudiantes entre varones y mujeres, de los cuales 26 fueron seleccionados para la muestra de este proyecto, se dividieron en dos clases de equipo: Un equipo de control y un equipo experimental. Para la recolección de datos se procedió a ejecutar dos tipos de pruebas, un pre y un post, con los datos obtenidos se pudo elaborar los cuadros de estadística correspondientes. Se pudo observar que: Un 58% de los estudiantes mostraron una mejor resolución de problemas luego de aplicar la estrategia planteada. Se pudo concluir que el método de Polya va influir de manera positiva en las habilidades de desarrollo de los estudiantes que cursan el 4to año del nivel primario. (p,17).

**Moore Flores, Geraldine (2017)** realizó la investigación *“aplicación de un programa basado en la propuesta del ministerio de educación para mejorar*

*el nivel de resolución de problemas matemáticos en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la institución educativa n° 89013 del A.H. San Isidro-Chimbote*". Actualmente existen diversas técnicas y programas que nos brindan un mejor entendimiento en el área de números, es por ello que es importante la aplicación de esta clase de estrategias en las aulas para así poder lograr una mejor enseñanza en los estudiantes. El presente trabajo de investigación nos muestra un programa que ha sido planteado por el ministerio educativo con el fin de poder abordar la problemática que se evidencia en los bajos niveles de resolución de problemas que presentan los estudiantes. Fue de un diseño cuasi experimental. Se contó con una muestra de 36 alumnos de los cuales se escogieron de manera aleatoria a 20 de ellos entre varones y mujeres para la muestra final. Para la recolección de la información la autora realizó 2 tipos de exámenes objetivos (pre y post), los cuales fueron aplicados personalmente a cada uno de los alumnos con el propósito de poder conocer el nivel de destreza que presentan. Una vez obtenida esta información se procedió a la tabulación y diseño de esquemas con la ayuda del programa Microsoft Excel. Podemos finalmente concluir que esta clase de programas va demostrar una mejora altamente significativa en los estudiantes. (p,16).

**Gastelu Sayas, Lucila (2017)** *presento la investigación "influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la institución educativa, Huaycán"*. Los juegos didácticos son un método de enseñanza usado por los docentes para mejorar la calidad de aprendizaje

del estudiante a través del juego, aumentando de esta forma el interés, la comprensión y la participación. El siguiente trabajo de investigación fue de un diseño transversal y cuasi experimental. Se contó con una muestra aleatoria y no probabilística de 56 alumnos, que tenían edades entre los 5 y 7 años. Se pudo observar que el 86% de los alumnos aumentaron las habilidades de desarrollo de problemas. Podemos concluir finalmente que esta clase de juegos va tener un impacto positivo en los estudiantes, aumentando su motivación y ganas de aprender. (p,7).

**Torres Azabache, Emma (2018)** *con el tema “a enseñanza de comunicación y matemática a estudiantes del ii y iii ciclo de educación básica regular”*. Para el siguiente proyecto de estudio se procedió con la elaboración de un proyecto novedoso educativo denominado 'Juego, aprendo y me divierto con mis compañeros', se tomó esta acción debido a los bajos porcentajes obtenidos en las evaluaciones Censales a los alumnos en el año 2016, se pudo observar también que los profesores en su mayoría siguen con la enseñanza tradicional y no aplican nuevas técnicas de enseñanza ni tampoco juegos en los estudiantes para aumentar su interés. El objetivo de este plan será aumentar y perfeccionar la destreza de los estudiantes en las evaluaciones censales estudiantiles. Conto con un diseño experimental y cualitativo. Para la muestra se obtuvo la intervención de 85 estudiantes del 2do grado de primaria de los cuales 46 fueron niños y 39 niñas, también participaron 4 docentes de la institución mencionada. Para la obtención de la información se procedió a estructurar evaluaciones.

Finalmente se pudo determinar que gracias a este proyecto aplicado los estudiantes mostraron mejor desempeño en el área de matemáticas. (p,10).

## **2.2. Bases Teóricas Científicas**

### **2.2.1. Juegos**

Huizinga, (2005) Refiere que todo juego es un acto voluntario de cada persona que realiza con el fin de conseguir una diversión en el cual va desarrollar muchos movimientos dependiendo el tipo de rol que va a desenvolver en el momento, estos juegos cuentan con reglas y limitaciones las cuales se debe de seguir para poder participar de manera coherente y responsable, en él se conocerán y experimentarán nuevas emociones.

Voluntad, M.E. (2001), el autor menciona que existen muchas teorías acerca de los juegos que se practican por ende se encarga de dar a conocerlos:

- En todo juego se van a encontrar muchas personas muchas reglas y lo mas importante mucho respeto, es un acto escogido por las personas en el cual van a conocer a otras personas y buscaran socializar para así lograr el objetivo de la diversión sana.
- Se dice que todo juego se encarga de distraer la mente y el cuerpo de los individuos que participan en ellos, también es una buena forma en el cual se van a interrelacionar con otras personas aprendiendo nuevas cosas y culturas y formas de comportarse, de

esta manera también ayuda al desarrollo social y liberar la tensión que puede existir entre las personas. (Huizinga).

**Platón sugiere:** que todos los niños deberían de tener juguetes para que de esta manera ellos puedan tener un mejor desarrollo y así también tener distraídas sus mentes, los juegos ayudarían para que cuando llegue el momento de tener practicas fuertes sobre la vida los niños ya jóvenes sabrían como actuar ante un problema, también menciono que de las filosofías antiguas se deberían de dejar atrás ya que eso no con lleva al avance.

### **Importancia del juego**

Todo acto de jugabilidad es de importancia ya que cuenta con formaciones que brindaran aportes al ser humano:

- Ayuda en las exploraciones: Este ayuda a conocer nuevas cosas al momento de ser accionada en donde se van a conocer más características y formas de actuar.

- Reforzando las convivencias: Se ocupa de reforzar la manera de convivir con la familia y hace de la confianza aumente entre los individuos del hogar o bien con externos.

- Forma un equilibrio entre el espíritu y el cuerpo: Ocasiona una paz y tranquilidad consigo mismo que conlleva a la relajación personal.

### **Tipos de juegos**

**Piaget** De acuerdo al autor, nos dará a conocer que existen mas de 3 tipos de juegos en el que los infantes pueden ir desarrollando:

- Ejercicios diferentes

- Realización de juegos con actuaciones.
- Actos de construcción con arena.
- Juego de reglas; Aquí es donde se verán intervenidas diferentes reglas las cuales ayudaran al desenvolvimiento de los juegos que se van a practicar, ya que en todo juego se debe de tener reglas para que pueda funcionar y ser democrático.

**Clasificación del juego Bautista Vallejo, (2002)** existirán diferentes juegos con roles de acuerdo a lo que se ejecuta:

**Juegos de contacto:** En este tipo de juego es en donde se va requerir todos los conocimientos de los participantes, en el cual se estarán encargados de competir por un premio o bien un objetivo común, sin embargo, en muchos de estos juegos categorizados como de acción se pueden ver los reflejos y formas de las personas como se desenvuelven con el objetivo de ganar, carreras, futbol, karate. Muchos de estos deportes son considerados juegos de relajación ya que de acuerdo a la intensidad que se les pone se irán clasificando como suaves o fuertes para el uso de la persona que lo está practicando.

**Juegos socio-dramáticos:** Son juegos muy fáciles de realizar y aprender solo hay que seguir un guion o bien las instrucciones del maestro que no esta enseñando, el profesor al momento de enseñar estos juegos los plasma en cuentos o relatos para que de esta manera el niño pueda ir adsorbiendo nuevos conocimientos a través de las historias o pequeños cuentos clásicos como la historia de los chanchitos o bien del lobo feroz, a través de títeres los pequeños

participan y cada uno desenvuelve una parte de la historia con un personaje que va a encarnar.

**Juego de mesa:** Por años han sido categorizados como juegos especiales en el que se va usar muchos los conocimientos y la lógica humana, se va tener en cuenta las estrategias que se aplicaran para ganar en estos juegos, uno de ellos en el que se desarrolla mas es el ajedrez, sin embargo con el pasar de los años fueron surgiendo otros tipos de juegos como el monopolio que consiste en uno de estrategias en el que el ganador debe de obtener todas las propiedades y dinero de todos, este juego nos enseñara a tener una buen financiamiento de dinero y nos enseña que invirtiendo es la manera más adecuada de obtener más propiedades y beneficios.

**Juegos de patio:** También conocidos como actos y juegos simples que se han transmitido de generación en generación, juegos empíricos muchos como conocidos por las familias, son aquellos juegos que se realizan con la familia o bien vecinos de diferentes edades en el cual pasan las horas y son caracterizados como una manera de distracción sana y sociable para todos.

**Juegos sensoriales:** Como su mismo nombre lo dice son juegos que se relaciona mucho con los sentidos de las personas en el que se van a ver trabajados a tener un mejor desarrollo para poder practicarlo bien, también se usaran diferentes sustancias para poner a prueba si pueden realizar algo y simultáneamente otra cosa, es

decir al ingerir agua si la persona puede hablar o silbar, o bien al tener la boca cerrada si puede pronunciar una palabra.

**Juegos motores:** Son aquellos juegos realizados con los movimientos de las manos en el cual se aplicarán fuerzas, como el del boxeo fuerza bruta, carreras, en si son una variación de relaciones que se deben de seguir para ejecutarlo bien.

**Juegos intelectuales:** En estos tipos de juegos tendrán la intervenciones mas sobre los intelectos o sabidurías de las personas, son practicables para todas las edades ya que conlleva un gran gasto de energía mental y reflexión, son aquellos con el ajedrez, ludo, adivinanzas y entre otros juegos que se puedan desarrollar con la mente humana, como la creación de historias o la utilización de la imaginación para formar nuevas cosas o bien crear, uno de los materiales más usados aquí con los lápices y los cuadros trigonométricos ya que se busca dar formas con cuadros los cuales se tendrá que pensar bastante para llegara la forma plasmada por el docente o bien instructor.

### **2.2.2. Problemas de Matemáticas**

Las matemáticas por años han conformado para de nuestras vidas, siendo una de las ramas mas estudiadas en todos los tiempos y muy utilizadas en todos los ámbitos ya sea medicina, arte, administración

en general todo, son usadas por las personas en la vida diaria de una forma muy básica al momento de hacer pagos recibir y dar vueltos, sin embargo las matemáticas son también algo complejas en la educación siendo lo fundamental, también son el curso poco agradados para los niños que están próximos aprender este arte por decirlo.

Piaget, citado por Hernández, (1997), refiere que toda persona que va aprender esta lógica matemática se construye algo referente para poder tener una mejor experiencia al momento de aprenderla, esto sirve para aprender esto sin temor y poder tener un mejor desplazamiento ante la calidad de enseñanza que se le esta brindando, cuando ya va pasando un determinado tiempo el aprendiz va asimilando mas características y afinando más sus sentidos.

En la misma línea Gelman, citado por chamorro,( 2008), de acuerdo al autor relata que los niños desde pequeños pueden hacer comparaciones numéricas básicas con el fin de así tener un contexto mejor, siendo así que forman sus primeros criterios acerca de las numeraciones que les sirven para ya cuando entren a las clases de matemáticas en donde ya verán operaciones más complejas que serán orientadas por sus docentes para mejorar su capacidad de raciocinio general.

Por otro lado, Piaget (1975), Que todo individuo no es capaz de hacer algo por si mismo sin antes haber tenido una buena orientación

lógica en el cual ya podrá aplicar proporciones dependiendo a lo que el se este estimando o bien se le presente como numérica.

González y W. (2013), Refiere que operación de matemática se enfoca en el desarrollo de los problemas que se van a realizar buscando la respuesta adecuada y exacta para lógica, para ellos se debe de tener un gran conocimientos a medida que se conoce el arte de los números se aprende mas y el intelecto aumenta, sin embargo a veces esto puede ser una adicción para algunas personas, al encontrar problemas y solucionarlos quieren mas y mas desarrollar conllevando a la superación y desarrollo solo del arte numérico, así mismo esto puede elevar mucho el proceso de cognición , pero se recomienda no exceder lo normal porque muchas veces ha habido personas que terminaban con dolores intenso de tantas numeraciones y búsquedas de solución.

### **El desarrollo del pensamiento lógico matemático.**

Al igual que todo desarrollo humano, la matemática también va creciendo a medida que los conocimientos de las personas van aumentando, haciendo que diversas formas de aprender se vayan sumando y que los mismos estudiantes vayan sumando a su repertorio su manera de entender y aprender este curso tan importante que les ayudara en todo momento de su vida siendo tan trascendente que les aportara un gran razonamiento y experiencias del mundo en el que estamos habitando.

### **Teoría cognitiva de Jean Piaget.**

En el momento en el que ya se va aprendiendo este importante curso que ayudará mucho en la vida, se podrá encontrar un nuevo enfoque que nos permite conocer sus objetivos que este mismo se encarga de buscar: La nueva experiencia de reseñas matemáticas, poder aplicar el uso matemático, enseñar y saber desarrollarlo desde el inicio al final.

El docente esta encargado de orientar al estudiante siempre, por ende siempre para poder ingresar a las partes complejas de este hermoso curso, es necesario tener las nociones básicas, las cuales parten desde las sumas y restas mas sencillas a las numeraciones mas complejas como las divisiones y multiplicaciones, sin embargo siempre en cada grupo estudiantil no todos logran ir al ritmo de los demás estudiantes por eso es necesario siempre el aporte de extra de los padres para poder fomentar mejor el aprendizaje de los escolares.

### **¿Cómo construir aprendizajes?**

El aprender no es nada malo tampoco es algo difícil, por lo contrario, es algo más sencillo ya que se debe dar de a pasos, debe de planificarse un método para lograr aprender adecuadamente, para lograr una perfecta enseñanza se debe de tener en cuenta muchas cosas de las cuales siempre hay unas importantes que van a ser las más aceptadas como:

**Recoger los saberes previos de los alumnos.** – Tener en cuenta que los alumnos vienen al colegio con una enseñanza de casa que les va servir para perfeccionar su enseñanza, sin embargo, no todos traen las mismas orientaciones que tienen los demás, por eso se les debe de someter a pruebas las cuales ayudaran a determinar las capacidades que estos estudiantes tienen desde, para así poder conocer su grado de conocimiento.

- De importante es conocer las nuevas experiencias y aportes de ideas y como son valoradas.
- En toda enseñanza de la lógica se tendrá en cuenta una base solida para los escolares que van aprender y estudiar lo que el docente les va mostrar.
- Servirá como instrumento eficaz para el maestro ya que le ayudara a posibilitar acercarse mas a sus estudiantes definiendo un punto A y un punto B que serian inicio y final de la educación que se le va a brindar.
- Con estos ideales se podrá aportar mejor educación valida y se podrá ejecutar acciones relevantes que conducirán a nueva construcción de un aprendizaje.

### **2.3. Definición de Términos Básicos**

Juego: Huizinga (2005): Se puede definir como una actividad de manera voluntaria, que se va desempeñar en tiempos determinados, es capaz de

crear sensaciones de tensión, intriga y diversión. Además, puede poseer ciertos tipos de reglas que se deberán cumplir de manera determinante.

Juego educativo: Delgado (2011) Lo podemos describir como una técnica de enseñanza que va cumplir con un propósito educativo en el cual nos permitirá aumentar las capacidades memorísticas, motivación, participación y comprensión en los estudiantes.

Aprendizaje: Díaz y Hernández (2000): Nos señalan que el aprendizaje es la acción de obtener nuevos conocimientos y adquirir también destrezas y conductas como resultado de la misma experiencia o del estudio

Noción de numero: Piaget (2003): Nos determina que va ser las capacidades de los niños de poder ordenar y a su vez clasificar objetos que estén en su zona. Para que se pueda llegar a este nivel en el niño primero deberá aprender a realizar comparaciones en colores y formas.

Matemática: Es una ciencia que esta desarrolla para lograr un razonamiento en la población, a través de formas abstractas como los números, símbolos, figuras, etc. Van a jugar un papel importante en el desarrollo del intelecto de los niños, puesto que les ayuda a razonar y ser lógicos.

## 2.4 Formulación de Hipótesis

### 2.4.1. Hipótesis General

Existe relación significativa entre la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de las matemáticas en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019.

#### 1.2.2 Problemas específicos

### 2.4.2. Hipótesis Especifico

Existe relación significativa entre la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de las matemáticas de **reconocer y clasificar** en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019.

Existe relación significativa entre la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de matemáticas en el **aprendizaje de seriación** en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019.

## 2.5. Operacionalización de Variable

### 2.5.1: Interpretación

#### Tabla N° 1 Utilización de juegos vivenciales

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO
<b>Utilización de juegos vivenciales</b>	Sensoriales	Utiliza su imaginación, desarrollar sus habilidades, interactuar con su entorno y canalizar su frustración	1 2	<b>CUESTIONARIO</b>  Encuesta aplicada a los alumnos del 2do grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019.
	auditivos	Tienen como objetivo aumentar las capacidades auditivas y de atender, así se podrán captar mejor los sonidos que se estarán esperando en el momento.	3 4 5	
	<b>Táctiles</b>	Les permitirá mejorar su uso de tactos y podrán apreciar las nuevas texturas que se les presentan reconociendo así diferentes cosas o materiales.	6 7	

## V2: Resolución de Problema de Matemáticas

**Tabla N°2 INTERPRETACIÓN**

<b>VARIABLE</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ÍTEMS</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
	Reconoce	Organizar y transformar.  Indican que el alumno inició un esfuerzo Por arreglar, modificar o	1  2  3	Encuesta aplicada a los estudiantes del  los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de

<b>Resolución de Problema de Matemáticas</b>		reducir la información del texto para mejorar su comprensión		la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019.
	Clasifica	Identifica los numero de la suma y resta el alumno buscó tener una idea el alumno iniciando una revisión de la calidad y progreso de su trabajo.	5 6	
	Elaboración	➤ El habito de memorizar es bueno sin embargo el estudio debe de ser entendido por ende se realizan formaciones o bien un método para poder captar mejor y distribuir la información.	7 8	

## **CAPÍTULO III:**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.1 Diseño Metodológico**

##### **3.1.1. Tipo de Estudio**

El tipo de estudio de la presente investigación fue cuantitativo, donde se usó la posición planteada por Landau, R. (2007) quien refiere que las investigaciones tienen un propósito importante el de aportar y brindar mas conocimientos a través de estudios relevantes que se irán dando a lo largo del proceso investigativo. (2007) Pág. 55

##### **3.1.2. Nivel de Investigación**

El proyecto de investigación tiene un nivel descriptivo, el cual se basará en la recolección de informaciones dependiendo a las variables estudiadas para luego pasar por una medición en el que por instrumentos serán observados y verificados para así tener un buen resultado dependiendo a su dimensión específica. Hernández, Fernández y Baptista (2003) Pág. 119)

### **3.1.3. Diseño de investigación**

El proyecto investigativo será desarrollado con un diseño no experimental ya que no se manipulará alguna variable a estudiar y se procederá a estudiar las dimensiones sin la necesidad que el investigar pueda influir en ella, siendo que el trabajo del investigar será la recaudación de informaciones, mediante los cuestionarios de estudios, El proyecto es transversal por que buscara recaudar mas datos importantes para lograr concretar su objetivo. Hernández, E, (2010).

### **3.1.4. Enfoque de la investigación**

Considerando el planteamiento del problema y el estudio a realizar de las variables utilización de juegos vivenciales y la resolución de problemas de matemáticas , la investigación pertenece al enfoque cuantitativo, pues analizará los resultados recabados mediante la aplicación de una encuesta de escala Likert dirigida a los estudiantes del segundo grado del nivel primaria , los resultados serán analizados a través de la estadística descriptiva para luego ser interpretados con resultados numéricos y porcentuales.

## **3.2. Población y muestra**

### **3.3.1. Población**

La población, objeto de estudio, está constituida por 264 estudiantes del segundo grado de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512.

### **3.3.2. Muestra y Muestreo**

La muestra está conformada por los 42 alumnos del segundo grado de las aulas A y B del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 distrito de Carabayllo 2019.

**Tabla 02**

*Población y Muestra*

NIVELES	CANTIDADES
<b>Población:</b> Estudiantes del 1ero a 5to año de primaria de la Institución Educativa Estatal Maira Parado de Bellido 2019.	1ro “A” = 22
	1 ro “B”= 28
	1ro “C” =32
	2do “A” =22
	2do”A “ =23
	3ro “A” =25
	3ro “B”= 30
	4to “A” = 22
	4to “B” = 19
	5to “A” = 21
5to “B” = 20	
	<b>TOTAL =264</b>
<b>Muestra:</b> Estudiantes del segundo grado de nivel primara de la I.E.E. María Parado de Bellido 2019.	3ero “A” = 20
	3ero “B” = 22
	<b>TOTAL = 42</b>

---

Nota: Datos obtenidos del listado de alumnos matriculados en el año académico 2019

### 3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

#### 3.3.1. Técnica

Para la elaboración del siguiente trabajo se usaron métodos de encuesta que ayudaran para la recolección de datos.

“Toda técnica es importante para el proyecto que se realiza sin embargo va depender mucho en que se use, por ejemplo, los cuestionarios son usados para las recolecciones de datos que van a servir para los proyectos, estas estarán conformadas por preguntas de acuerdo al tema que se esté realizando” Malhotra, N. (2008)

Pág. 183

### **3.3.2. Descripción de los instrumentos**

Sabino (2000), todos los investigadores buscaran una forma como recolectar información de acuerdo a lo que estén buscando, de esta manera les servirá para poder tener un trabajo más concreto y así estas puedan ser mostradas en los resultados de información.

## **3.4. Técnicas para el procesamiento de la información**

### **3.4.1. Procesamiento manual**

Para Identificar la investigación interpretación y producción del texto de los estudiantes 1er año de secundaria de la Institución Educativa Estatal Genaro Herrera Centro Poblado Contamana, se empleará un cuestionario en mención en base a las variables será aplicado a la muestra conformada por 82 estudiantes del 1ero de secundaria; la aplicación del instrumento tiene un tiempo de duración de 10 a 15 minutos aproximadamente.

Luego se procede a realizar la verificación de los test para así determinar los resultados que se están buscando, estos test no llevan calificación alguna ya que solo son para corroborar el objetivo que se pretende.

#### **3.4.2. Procesamiento Electrónico**

Ya con el puntaje requerido que se obtuvo a partir de diferentes pruebas y los niveles de estilos de aprendizaje de los estudiantes que conforman la muestra, se buscara procederá a pasar la información a aplicaciones como Word o Microsoft, Excel, para que luego estas sean procesadas y sean plasmadas en gráficos que mostraran con más exactitud los resultados.

**CAPÍTULO IV:**  
**RESULTADOS**

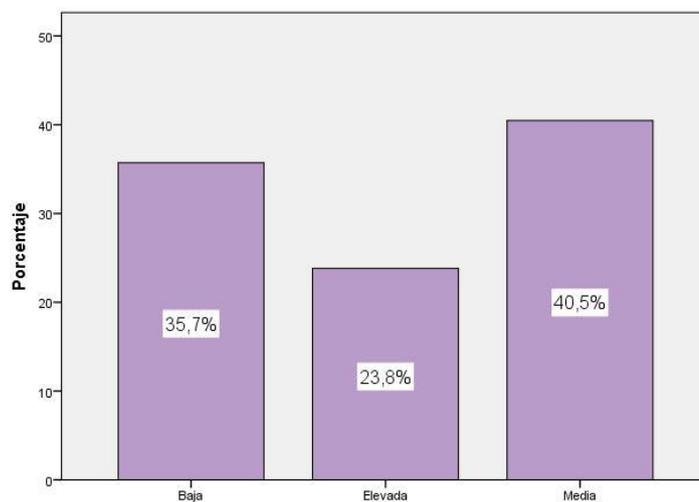
#### 4.1. ANALISIS DESCRIPTIVO POR VARIABLES Y DIMENSIONES

Utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de las matemáticas en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabaylo 2019.

**TABLA 1**

Participa en grupo escenificaciones de canciones coordinando los movimientos expresiones de diálogos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válidos</b>	Baja	15	35,7	35,7	35,7
	Elevada	10	23,8	23,8	59,5,2
	Media	17	40,5	40,5	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

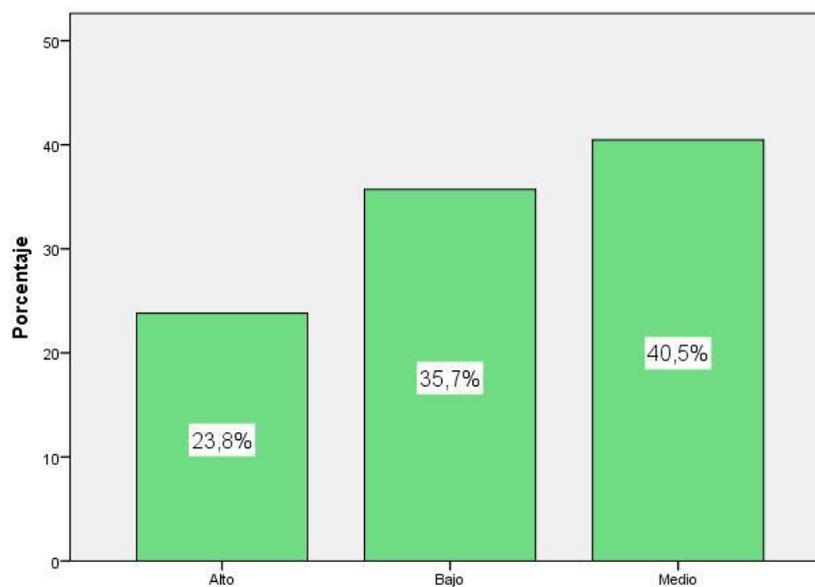


De la fig. 1, un 40,5% alcanzaron una participación de grupos de escenificaciones de canciones un nivel medio, un 35,7% lograron un nivel baja y un 23,8% consiguieron una un grupo de participar en sonatina de dialogo elevada.

**TABLA 2**

Participa en grupo escenificaciones en sus juegos de roles. Coordinando los movimientos corporales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válidos</b>	Baja	10	23,8	23,8	23,8
	Elevada	15	35,7	35,7	59,5
	Media	17	40,5	40,5	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

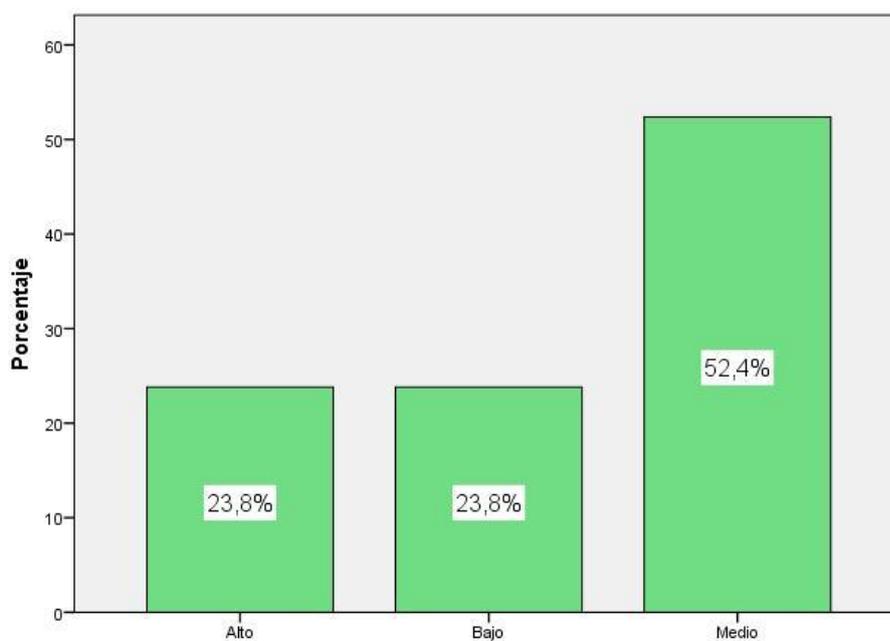


De la fig. 2, un 40,5% de los niños, alcanzaron un nivel medio en las participaciones de juegos de roles y coordinación de movimiento corporales, un 35,7% consiguieron un nivel bajo y un 23,8% obtuvieron un nivel alto.

**TABLA 3**

Construye torres con diversos materiales con sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válidos</b>	Baja	10	23,8	23,8	23,8
	Elevada	10	23,8	23,8	47,6
	Media	22	52,4	52,4	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

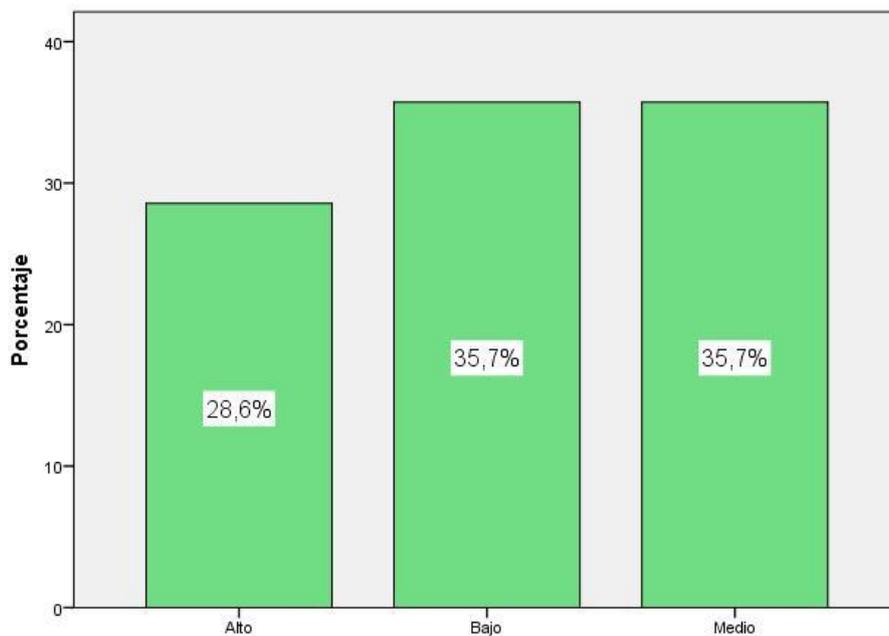


De la fig. 3, un 52,4% alcanzaron un nivel medio en Construye torres con diversos materiales con sus compañeros, un 23,8% consiguieron un nivel bajo y otro 23,8% obtuvieron un nivel alto.

**TABLA 4**

Arma figuras con bloques lógicos en trabajos grupales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válidos</b>	Baja	12	28,6	28,6	28,6
	Elevada	15	35,7	35,7	64,3
	Media	15	35,7	35,7	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

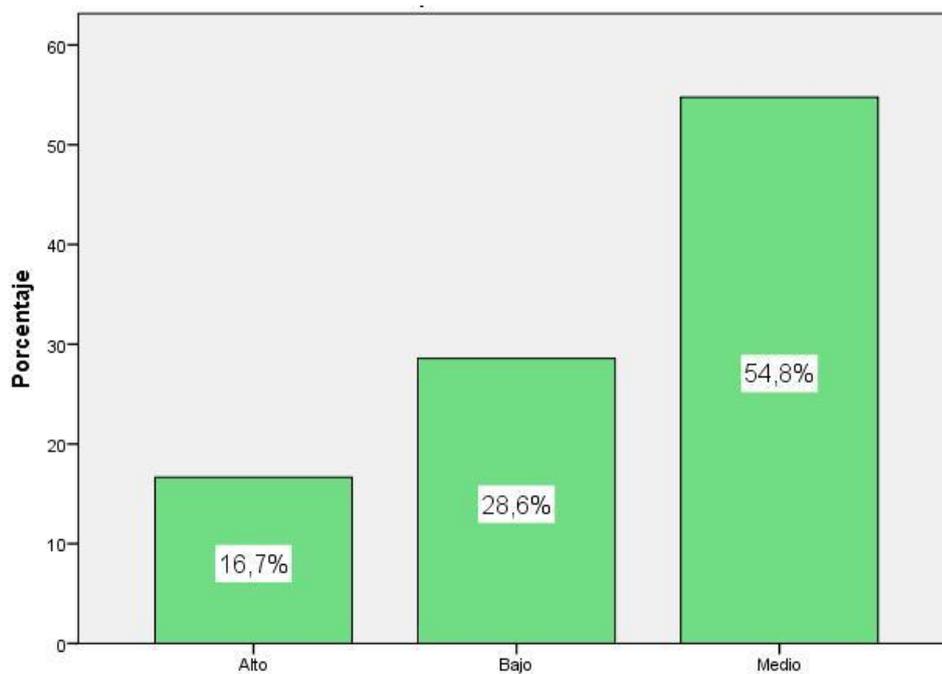


De la fig. 4, un 35,7%, alcanzaron un nivel medio en la Arma figuras con bloques lógicos en trabajos grupales, otro 35,7% consiguieron un nivel bajo y un 28,6% obtuvieron un nivel alto.

**TABLA 5**

Comparte los instrumentos musicales con sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válidos</b>	Baja	7	16,7	16,7	16,7
	Elevada	12	28,6	28,6	45,2
	Media	23	54,8	54,8	100,0
	Total	42	100,0	100,0	



De la fig. 5, un 54,8% alcanzaron un nivel medio en comparte los instrumentos musicales con sus compañeros, un 28,6% consiguieron un nivel bajo y un 16,7% obtuvieron un nivel alto.

### 4.3. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

#### Hipótesis General

Hipótesis Alternativa **H<sub>a</sub>**: Existe relación significativa entre las la resolución del problema de las matemáticas en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019.

Hipótesis nula **H<sub>0</sub>**: No Existe relación significativa entre las la resolución del problema de las matemáticas en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019.

Como se muestra en la tabla se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r = 0.930$ , con una  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que existe relación significativa entre las la resolución del problema de las matemáticas en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019.

#### Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **H<sub>1</sub>**: Existe relación significativa entre la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de las matemáticas de **reconocer y clasificar** en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019.

Hipótesis nula **H<sub>0</sub>**: No Existe relación significativa entre la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de las matemáticas de **reconocer y clasificar** en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019.

Como se muestra en la tabla 10 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r= 0.912$ , con una  $p=0.000$  ( $p<0.05$ ) con lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que existe relación significativa entre la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de las matemáticas de **reconocer y clasificar** en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019.

### **Hipótesis Específica 2**

Hipótesis Alternativa **H<sub>2</sub>**: Existe relación significativa entre la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de matemáticas en el **aprendizaje de seriación** en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019.

Hipótesis nula **H<sub>0</sub>**: No Existe relación significativa entre la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de matemáticas en el **aprendizaje de seriación** en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019.

Como se muestra en la tabla 11 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r=0.820$ , con una  $p=0.000$  ( $p<0.05$ ) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que existe relación significativa entre la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de las matemáticas de **reconocer y clasificar** en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabaylo 2019.

## CAPÍTULO V DISCUSIÓN

### 5.1 Discusión De Resultados

Se determina que existe relación entre juegos vivenciales en la resolución del problema de las matemáticas en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019, los siguientes antecedentes van a servir para hacer una comprobación de discusiones con antecedentes con similitudes.

**García (2013)**, en su tesis: *“juegos educativos para el aprendizaje de la matemática. universidad Rafael Landívar, Guatemala”*. El presente proyecto tuvo como finalidad demostrar el avance en el desarrollo de cognición en el área de matemáticas en una muestra de estudiantes, a los que se les atribuyo variados juegos didácticos, estos juegos tienen como objetivo lograr una mejor comprensión y resolución en la solución de problemas, mejorando las destrezas intelectuales en los alumnos. El diseño de investigación fue de enfoque cualitativo y conto con una muestra de 40 alumnos entre varones y mujeres, con 15 y 18 años, para poder recopilar la información necesaria se usaron como instrumento hojas de test en donde se colocaron diversos juegos educativos.

En la tesis que se toma como antecedentes guardan relación con el tema de nombre en el desarrollo de la tesis no existe relación con el planteamiento de problemas, de objetivos, hipótesis y el desarrollo del marco teórico, la muestra ni las conclusiones que demuestran en las tabulaciones de los datos estadísticos.

## CAPÍTULO VI

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 6.1. Conclusiones

De las pruebas realizadas podemos concluir:

Existe relación significativa entre la resolución del problema de las matemáticas en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019. Debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.930, representando una **muy alta** asociación positiva.

Como se muestra en la tabla 11 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r=0.820$ , con una  $p=0.000$  ( $p<0.05$ ) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que existe relación significativa entre la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de las matemáticas de **reconocer y clasificar** en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019.

Como se muestra en la tabla 10 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r=0.912$ , con una  $p=0.000$  ( $p<0.05$ ) con lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que existe relación significativa entre la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de las matemáticas de **reconocer y clasificar** en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019.

## **6.2. Recomendaciones**

Crear un mejor ambiente para los estudiantes para que puedan captar mejor sus clases y que puedan sentirse con mas confianza de participar en clases.

Darles mas confianza para que puedan trabajar mejor en donde puedan desarrollarse mejor ellos y puedan afrontar problemas individualmente y en grupos.

Explicarles a los padres que con su ayuda se conseguirán mejores resultados para sus menores hijos, ya que ellos son el ejemplo a seguir de sus menores hijos.

Hacer de que los padres de familia participen mas en las reuniones de estudio y en actividades para que sus hijos tengan una mejor relación y así puedan socializar mejor.

## BIBLIOGRAFÍA

**Giménez, M. (2013)** en su tesis” *La influencia de las canciones infantil en las estrategias metodológicas en los niños de 3 años del Centro Educativo Infantil Fiscal N° 4 Carlota Ayala de Ycaza provincia del Guayas cantón Guayaquil.*

**Ramírez M. (2011)** en su tesis “*Las canciones una estrategia didáctica que promueve un proceso de la expresividad oral, en niños del tercero básico ‘c’ de la unidad educativa Donato Vásquez de la ciudad de Oruro*”.

**Corona, G (2008)** en su tesis: “*estrategias creativas aplicadas a la creación de canciones infantiles.*

Lucas J. (2011) en su tesis titulada “*La dramatización como recurso educativo: estudio comparativo de una experiencia con estudiantes malagueños de un centro escolar concertado y adolescentes puertorriqueños en situación de marginalidad*” en la universidad de Málaga.

**ROMERO, M. (2008)** en la tesis titulada “*La Pedagogía por medio de canciones infantiles ¿Una estrategia para el desarrollo del Autoconcepto en niños y niñas de segundo nivel de transición De la universidad de chile facultad de ciencias sociales departamento de educación*

Bobadilla M. (2008) en su tesis titulado “*La música y su influencia en el rendimiento académico en literatura de alumnos del 5to de secundaria de*

*la I. E. S. Francisco Javier de Luna Pizarro distrito de Miraflores, Arequipa, 2008 de la Universidad Católica de Santa María de Arequipa.*

**Agudo P y Ortiz L** en el año 2003, *aplicaron en evaluación interactiva del proceso de enseñanza y aprendizaje, obteniendo que los alumnos en general tienen mejor percepción del proceso enseñanza que del aprendizaje de la UNMSM.*

Biblioteca para Padres (1999). *Tomo II Editorial Océano. Barcelona. España.*

S. (2000) *La Ludoteca como Herramienta Educativa en Niños–Niñas. Preescolares. Madrid. España.*

Carballo, B y Zárraga S. (2004) *El Juego Didáctico. Una Herramienta para la Estimulación del Aprendizaje del Niño – Niña de las Familias de la Comunidad “Ezequiel Zamora” Punto Fijo. Venezuela.*

Chávez, D (1995) *Procesos de Investigación.*

Costallat, D. (1979) *Ejercitación del Conocimiento del Cuerpo.*

Díaz B. (2003) *Estimulación de la Psicomotricidad mediante el juego para el niño – niña en edad Preescolar. Punto Fijo Venezuela.*

Goleman, D. (1996). *La Inteligencia Emocional. Javier Vergara Editor. Buenos Aires.*

González, C. (2000). *La magia de los ambientes. MAI Modelo de aula integral para el desarrollo humano. Manizales.*

Henríquez, M. (2000) *Desarrollo Psicomotor en Educación Inicial. Selección de Lectura. Código 053.*

Isturiz, A. (2005) *Currículo de Educación Inicial (Edición Autorizada por el Ministerio de Educación y Deportes) Grupo Didáctico 2001, C.A. Caracas Venezuela*

Jiménez, C. (1996). *La lúdica como experiencia cultural. Santafé de Bogotá: Magisterio, Lúdica - Actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de cálculo.*

[www.slideshare.net/.../actividades-ludicas-para-desarrollar-la-capacidad-de-calculo](http://www.slideshare.net/.../actividades-ludicas-para-desarrollar-la-capacidad-de-calculo) - *Lúdica - Actividades lúdicas para niños para estimular la audición*  
[www.monografias.com](http://www.monografias.com).

Ortiz, Nelson. (1996). *El juego como derecho y dimensión fundamental de la cultura a favor de la niñez” En: El juego y su aplicación en la ludoteca. Asociación Colombiana de educación Preescolar. Santafé de Bogotá: Memorias, pág. 4*

# ANEXOS

## CUESTIONARIO

**OBJETIVO:** Analizar la aplicación de la utilización de juegos vivenciales en la resolución de las matemáticas.

1. ¿Cree usted que los maestros utilizan las canciones para desarrollar habilidades sociales en los niños?

SI ( ) NO ( )

2. ¿Usted cree que la canción infantil le pueda ofrecer algún beneficio en el aprendizaje de los niños?

SI ( ) NO ( )

3. ¿Usted dispone de la tecnología en su hogar?

SI ( ) NO ( )

4. ¿Cree usted que la Institución disponga de tecnología?

SI ( ) NO ( )

5. ¿Cree usted que los maestros cuenten con un CD de canciones infantiles virtuales?

SI ( ) NO ( )

6. ¿Cree usted que los niños se socializan mejor por medio de canciones?

SI ( ) NO ( )

7. ¿Cree usted que los maestros a través de las canciones les ayuden a los niños a respetar a los demás?

SI ( ) NO ( )

8. ¿Cree usted que su hijo es solidario en el aula?

SI ( ) NO ( )

9. ¿Cree usted que los niños a través de las canciones desarrollan los valores básicos para una mejor socialización?

SI ( ) NO ( )

10. ¿Cree usted que es necesario la recopilación de canciones infantiles como estrategia de socialización?

SI ( ) NO ( )

<b>Objetivo:</b> Diagnosticar los conocimientos de los niños acerca de las Canciones Infantiles					
<b>Instructivo:</b> Observar el desenvolvimiento de los niños al momento de escuchar canciones infantiles.					
ITEMS	SI		NO		TOTAL
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	
¿Tiene dificultad para manifestar sus emociones a través del canto?					
¿Disfrutan los niños el momento de interpretar las canciones infantiles?					
¿Conocen los niños las canciones tradicionales de su cantón?					
¿Disfrutan los niños cuando la maestra pone canciones tradicionales de su cantón?					
¿Saben los niños las letras de las canciones que su maestra imparte?					
¿Demuestra el niño interés por aprender las canciones que enseña la maestra?					
¿Los niños se identifican con las canciones que conocen?					
¿Demuestra valores el niño dentro del aula?					
¿Los niños se muestran a gusto en su entorno escolar?					
¿Los niños demuestran interés por participar en cantos, rondas tradicionales?					

**ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA**

UTILIZACIÓN DE JUEGOS VIVENCIALES EN LA RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA DE MATEMÁTICAS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DEL NIVEL PRIMARIA DE LA I.E.E. MARIA PARADO DE BELLIDO N°3512 DISTRITO DE CARABAYLLO 2019

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGIA DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	VARIABLES	TÉCNICA/ INSTRUMENTO
<p><b>Problema General</b></p> <p>¿Cuál es la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de las matemáticas de los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019?</p> <p>1.2.2 Problemas específicos.</p> <p>1.2.2. Problema Especifico</p> <p>¿Cuál es la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de las matemáticas</p>	<p><b>Objetivo General</b></p> <p>1.2.1. Objetivo General</p> <p>Determina la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de las matemáticas en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019.</p> <p>1.2.2 Problemas específicos.</p> <p>1.2.2. Problema Especifico</p>	<p><b>Hipótesis General:</b></p> <p>Existe relación significativa entre la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de las matemáticas en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019.</p> <p>1.2.2 Problemas específicos</p> <p>2.4.2. Hipótesis Especifico</p>	<p><b>TIPO DE INVESTIGACIÓN</b></p> <p>no experimental y correlacional</p> <p><b>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</b></p> <p>Correlacional y correlacional</p>	<p><b>Población:</b> 264 estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°35</p> <p><b>Muestra.</b></p> <p>Tipo de muestreo aleatorio constituido por 42 estudiantes del</p>	<p><b>VARIABLE 1:</b></p> <p>Juegos vivenciales</p> <p><b>VARIABLE 2:</b></p> <p>Resolución de problemas de la matemática</p>	<p>• <b>Técnica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Observación.</li> <li>-Encuestas.</li> <li>- Registro de datos.</li> </ul> <p><b>Instrumento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guía de observación.</li> <li>-Cuaderno de campo.</li> <li>-Cuestionario para Docentes.</li> <li>-Cuestionario para estudiantes.</li> <li>- Lista de Cotejo.</li> </ul>

<p>los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019?</p> <p>¿Cuál es la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de las matemáticas para reconocer y clasificar en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019?</p> <p>¿Cuál es la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de matemáticas en el aprendizaje de seriación en los</p>	<p>Determinar la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de las matemáticas en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019.</p> <p>Determinar la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de las matemáticas de reconocer y clasificar en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019.</p>	<p>Existe relación significativa entre la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de las matemáticas en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019.</p> <p>Existe relación significativa entre la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de las matemáticas de reconocer y clasificar en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido</p>		<p>segundo grado del nivel primaria de las aulas Ay B</p>		
---	---	---	--	---	--	--

<p>estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019?</p>	<p>Determinar la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de matemáticas en el aprendizaje de seriación en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019.</p>	<p>N°3512 Distrito de Carabayllo 2019. Existe relación significativa entre la utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de matemáticas en el aprendizaje de seriación en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 Distrito de Carabayllo 2019.</p>				
--	---	--	--	--	--	--