



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

**Gamificación en la competencia lógico matemático en
niños de 5 años de una institución educativa pública**

Pucallpa, 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctora en Educación

AUTORA:

Murayari Ihuaqui, Adilia (orcid.org/0000-0002-6785-7039)

ASESOR:

Dr. Carcausto Calla, Wilfredo Humberto (orcid.org/0000-0002-3218-871X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógica

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA – PERÚ
2023

Dedicatoria

A mis queridos padres Olga y Fernando, esposo Florencio e hijos por su apoyo moral, por escalar la adversidad sin perder nunca la dignidad ni desfallecer, me dieron todo lo que soy como persona, los valores perseverancia y todo ello con una dosis de amor y nada a cambio

Adilia.

Agradecimiento

A Dios, por su bendición infinita en mi salud para así cumplir el reto trazado. A mis maestros por sus sabias enseñanzas, experiencias compartidas, que enriquecieron mis conocimientos.

Adilia

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I.INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEORICO	4
III. METODOLOGÍA	21
3.1 Tipo y diseño de investigación	21
3.2 Variables y operacionalización	22
3.3 Población, muestra, muestreo, unidad de analisis	23
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	24
3.5 Procedimientos	25
3.6 Método de análisis de datos	26
3.7 Aspectos éticos	26
IV. RESULTADOS	28
V. DISCUSIÓN	35
VI. CONCLUSIONES	42
VII. RECOMENDACIONES	43
VIII. PROPUESTA	44
REFERENCIAS	46
ANEXOS	55

Índice de tablas

Tabla 1. Población estimada de estudiantes de educación del nivel inicial	23
Tabla 2. Muestra	23
Tabla 3. Validación de instrumentos por juicio de expertos	25
Tabla 4. Resultados de pre test de grupo control y experimental	28
Tabla 5. Resuelve problemas de cantidad	29
Tabla 6. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	30
Tabla 7. Prueba de normalidad	31
Tabla 8. Hipótesis general Prueba de U de Mann Whitney	32
Tabla 9. Hipótesis específico Prueba de U de Mann Whitney	33
Tabla10. Hipótesis específico Prueba de U de Mann Whitney	34

Índice de figuras

Figura 1. Resultado de pre test	28
Figura 2. Resultado Resuelve problemas de cantidad	29
Figura 3. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	30

Resumen

El estudio tuvo como objetivo determinar cómo influye la gamificación en la competencia lógico matemático en niños de 5 años de una institución educativa pública Pucallpa, 2022. Este estudio se consideró como parte del diseño de estudio cuasi experimental, según Hernández, et al. (2014) conformado por 2 grupos, donde uno de ellos recibió un tratamiento experimental completo y el otro grupo no recibió ningún tratamiento (grupo control). De esta manera, se evidencio la manipulación de la variable dependiente de forma intencionada para observar el efecto que produce la variable sobre el estudio del diseño. En conclusión, en relación grupo control se encontró un rango promedio de 14,94 y en relación grupo experimental se encontró un valor de 36,06. La inferencia estadística se cumplió conforme al valor de Z (-5,164). Por otro lado, se aprecia que la significancia dio un valor de 0,000 o inferior a 0,05. En tal sentido la gamificación influye significativamente en competencia lógico matemático.

Palabras Clave: gamificación, estrategia, tecnología, lógico matemático

Abstract

The study aimed to determine how gamification influences logical-mathematical competence in 5-year-old children from a public educational institution in Pucallpa, 2022. This study was considered as part of the quasi-experimental study design, according to Hernández, et al. (2014) made up of 2 groups, where one of them received a complete experimental treatment and the other group did not receive any treatment (control group). In this way, the intentional manipulation of the dependent variable was evidenced to observe the effect that the variable produces on the design study. In conclusion, in relation to the control group an average range of 14.94 was found and in relation to the experimental group it was found a value of 36.06. The statistical inference was fulfilled according to the value of Z (-5.164). On the other hand, it can be seen that the significance gave a value of 0.000 or less than 0.05. In this sense, gamification significantly influences logical-mathematical competence.

Keywords: Gamification, strategy, technology, logic, mathematics



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CARCAUSTO CALLA WILFREDO HUMBERTO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Gamificación en la competencia lógico matemático en niños de 5 años de una institución educativa pública Pucallpa, 2022", cuyo autor es MURAYARI IHUARAQUI ADILIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 10 de Agosto del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CARCAUSTO CALLA WILFREDO HUMBERTO DNI: 04635825 ORCID: 0000-0002-3218-871X	Firmado electrónicamente por: WCARCAUSTOCALLA el 12-08-2022 19:21:21

Código documento Trilce: TRI - 0407246