



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

Programa “Ludomatic” para mejorar las competencias matemáticas en estudiantes de tercer grado de primaria, de una institución educativa de Tambopata

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctor en Educación

AUTOR:

Quispe Aquisé, Jhemy (orcid.org/0000-0001-6339-3399)

ASESORES:

Dr. Alcas Zapata, Noel (orcid.org/0000-0001-9308-4319)

Dr. Santa María Relaiza, Hector Raul (orcid.org/0000-0002-4546-3995)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA – PERÚ

2024

Dedicatoria

“En memoria de mis padres, quienes siempre creyó en mí y me inspiró perseguir mis logros académicos”

Agradecimiento

Expresar mi sincero agradecimiento a mi familia, Adriana, Álvaro y Rosa por su amor, comprensión y aliento constante, quienes han sido mi mayor motivación en este camino académico.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, ALCAS ZAPATA NOEL, docente de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Programa "Ludomatic" para mejorar las competencias matemáticas en estudiantes de tercer grado de primaria, de una institución educativa de Tambopata", cuyo autor es QUISPE AQUISE JHEMY, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, 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, 03 de Enero del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ALCAS ZAPATA NOEL DNI: 06167282 ORCID: 0000-0001-9308-4319	Firmado electrónicamente por: NALCASZ el 04-01- 2024 18:25:08

Código documento Trilce: TRI - 0717712



Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, QUISPE AQUISE JHEMY estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Programa Ludomatic" para mejorar las competencias matemáticas en estudiantes de tercer grado de primaria, de una institución educativa de Tambopata", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
QUISPE AQUISE JHEMY DNI: 41893232 ORCID: 0000-0001-6339-3399	Firmado electrónicamente por: JQUISPE28 el 04-01- 2024 19:44:35

Código documento Trilce: INV - 1443336

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
CARÁTULA	i
DEDICATORIA	li
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	18
3.1 Tipo y diseño de investigación	18
3.2 Variables y operacionalización	19
3.3 Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	20
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	21
3.5 Procedimientos	22
3.6 Método de análisis de datos	22
3.7 Aspectos éticos.	23
IV. RESULTADOS	24
V. DISCUSIÓN	34
VI. CONCLUSIONES	42
VII. RECOMENDACIONES	44
VIII. PROPUESTAS	45
REFERENCIAS	51
ANEXOS	58

ÍNDICE DE TABLAS		Pág.
Tabla 1	Desarrollo de la competencia (i) antes (pretest) y después (postest) de la intervención, según el grupo control y experimental	25
Tabla 2	Contraste de la hipótesis específica i	26
Tabla 3	Desarrollo de la competencia ii antes (pretest) y después (postest) de la intervención, según el grupo control y experimental	27
Tabla 4	Contraste de la hipótesis específica ii	28
Tabla 5	Desarrollo de la iii antes (pretest) y después (postest) de la intervención, según el grupo control y experimental	29
Tabla 6	Contraste de la hipótesis específica iii	30
Tabla 7	Desarrollo de la competencia (iv) antes (pretest) y después (postest) de la intervención, según el grupo control y experimental	31
Tabla 8	Contraste de la hipótesis específica iv)	32
Tabla 9	Desarrollo de la competencia matemática antes (pretest) y después (postest) de la intervención, según el grupo control y experimental	33
Tabla 10	Contraste de la hipótesis genérica	34

RESUMEN

El presente estudio lleva como título: Programa “Ludomatic” para mejorar las competencias matemáticas en estudiantes de tercer grado de primaria, cuyo objetivo es analizar la influencia del programa “Ludomatic” en el desarrollo de las competencias matemáticas como: resuelve problemas de cantidad; regularidad, equivalencia y cambio; forma movimiento y localización y gestión de datos e incertidumbre en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa del distrito de Tambopata. Metodológicamente se asumió diseño cuasi experimental del enfoque cuantitativo. La población fue de 789 y la muestra estuvo conformada por 102 estudiantes, se empleó un muestreo no probabilístico. La técnica para la recopilación de datos para la variable dependiente fue la encuesta y el instrumento cuestionario. Los resultados demostraron que, el p-valor logrado ($p=0.00 < \alpha=0.05$), tal caso, este resultado afirma que sí influye el programa “ludomatic” en el desarrollo de las competencias matemáticas. Concluyendo que, el programa "ludomatic" tiene una influencia significativa en el desarrollo de las competencias matemáticas de los estudiantes de tercer grado en una institución educativa del distrito de Tambopata.

Palabras clave: Material didáctico, innovación pedagógica, aprendizaje activo

Abstract

The objective of this study is to analyze the influence of the "Ludomatic" program in the development of mathematical competencies such as: solving problems of quantity; regularity, equivalence and change; form, movement and location; and data management and uncertainty in third grade students of an educational institution in the district of Tambopata. Methodologically, a quasi-experimental design of quantitative approach was assumed. The population was 789 and the sample consisted of 102 students; non-probabilistic sampling was used. The data collection technique for the dependent variable was the survey and the questionnaire instrument. The results showed that, the p-value achieved ($p=0.00 < \alpha=0.05$), such a case, this result affirms that the "ludomatic" program does influence the development of mathematical competences. In conclusion, the "ludomatic" program has a significant influence on the development of mathematical competencies of third grade students in an educational institution in the district of Tambopata.

Keywords: didactic material, pedagogical innovation, active learning