



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Los juegos de pensamiento lógico en el aprendizaje de matemáticas del nivel primaria, Huanchay 2015.

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

Magíster en Administración de la Educación

AUTORA:

Br. Angélica Donata Alvarado Vargas

ASESOR:

Mg. José Víctor Quispe Atúncar

SECCIÓN

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Gestión y calidad educativa

PERÚ – 2017

Miembros del Jurado

Dra. Miriam Napaico Arteaga

Presidenta

Dr. Luis Núñez Lira

Secretario

Dr. José Quispe Atúncar

Vocal

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado con mucho amor a mi
hija Yazzury y a mi esposo Richard.

También de manera muy especial a mis queridos
padres.

Agradecimiento

Agradezco de manera especial a mi familia, por su comprensión, paciencia y apoyo moral que me han permitido continuar mis estudios.

Agradezco también a los profesores de la Universidad César Vallejo por sus enseñanzas y dedicación, durante estos dos años.

También quiero agradecer a mi amiga Patty por su orientación, lo que me ha permitido concluir satisfactoriamente la presente tesis.

Declaratoria de autenticidad

Yo, Angélica Donata Alvarado Vargas, estudiante del Programa de Maestría de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado(a) con DNI N° 31661400 con la tesis titulada “Los juegos de pensamiento lógico en el aprendizaje de matemáticas del nivel primaria Huanchay 2015

Declaro bajo juramento que:

La tesis es de mi autoría.

He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.

La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.

Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lugar y fecha: Huacho, 3 de Abril del 2016.

Firma:

Nombres y apellidos: Angélica Donata Alvarado Vargas

DNI: N° 31 661400...

Presentación

Señor presidente.

Señores miembros del jurado calificador:

Presento ante ustedes la tesis titulada “Los juegos de pensamiento lógico en el aprendizaje del área de matemáticas del nivel primaria de Huanchay - 2015” con la finalidad de establecer la correlación entre las variables juegos de pensamiento lógico; y aprendizaje del área de matemáticas, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, para optar el grado de magister en Administración de la Educación.

El documento consta de seis capítulos a través de los cuales se expone el problema de la investigación, los lineamientos teóricos que sustentan la investigación, así como los lineamientos metodológicos, los resultados obtenidos y las conclusiones a la que se llegó en el presente trabajo, con lo cual contribuimos con conocimientos científicos que pueden ser utilizados en la elección correcta de estrategias para mejorar la administración de la educación en las instituciones educativas de nuestro país.

Pongo a su consideración el presente trabajo, para su valoración respectiva.

Tabla de contenidos

Carátula	i
Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Tabla de contenidos	vii
Lista de tablas	ix
Lista de figuras	x
Resumen	xi
Abstract	xii
I. INTRODUCCION	13
1.1. Antecedentes de investigación	14
1.2. Fundamentación teórica	19
1.3. Justificación	40
1.4. Problema	43
1.4.1. Problema general	45
1.4.2. Problema específicos	45
1.5. Hipótesis	46
1.5.1. Hipótesis general	46
1.5.2. Hipótesis específicas	46
1.6. Objetivos	47
1.6.1. Objetivo general	48

1.6.2. Objetivos específicos	48
II. MARCO METODOLÓGICO	49
2.1. Variables	50
2.1.1. Los juegos de pensamiento lógico	50
2.1.2. Aprendizaje del área de matemática	50
2.2. Operacionalización de variables	51
2.3. Metodología	52
2.4. Tipo de estudio	52
2.5. Diseño	52
2.6. Población, muestra y muestreo	53
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	55
2.8. Métodos de análisis de datos	58
2.9. Aspectos éticos	59
III. RESULTADOS	60
3.1. Análisis descriptivo	61
3.2. Análisis correlacional	65
IV. DISCUSIÓN	70
V. CONCLUSIONES	74
VI. RECOMENDACIONES	76
VII. REFERENCIASBIBLIOGRÁFICAS	78
VIII. APÉNDICES	86
Apéndice 1:Matriz de consistencia	
Apéndice 2: Instrumentos de evaluación	
Apéndice 3: Base de datos	
Apéndice 4: Validación de instrumentos.	

Lista de tablas

Tabla 1	Matriz de operacionalización de variable juegos de pensamiento lógico	50
Tabla 2	Matriz de operacionalización de variable aprendizaje del área de matemática	50
Tabla 3	Población de estudiantes	53
Tabla 4	Distribución porcentual de juegos de pensamiento lógico	60
Tabla 5	Distribución porcentual de juegos de pensamiento lógico por dimensiones	61
Tabla 6	Distribución porcentual de aprendizaje del área de matemáticas	62
Tabla 7	Distribución porcentual de aprendizaje del áreas de matemáticas por dimensiones	63
Tabla 8	Correlación entre juegos de pensamiento lúdico y aprendizaje del área de matemáticas	65
Tabla 9	Correlación entre usos de los juegos de pensamiento lúdico y aprendizaje del área de matemáticas	66
Tabla 10	Correlación entre función de los juegos de pensamiento lúdico y aprendizaje del área de matemáticas	67
Tabla 11	Correlación entre percepción de los juegos de pensamiento lúdico y aprendizaje del área de matemáticas	68

Lista de figuras

Figura 1	Niveles de juegos de pensamiento lúdico	60
Figura 2	Distribución porcentual de juegos de pensamiento lúdico por dimensiones	61
Figura 3	Niveles de aprendizaje del área de matemáticas	62
Figura 4	Distribución porcentual de aprendizaje del área de matemáticas por dimensiones	63

Resumen

El presente trabajo de investigación titulado *Los juegos de pensamiento lógico en el aprendizaje del área de matemáticas del nivel primaria de Huanchay - 2015*, tuvo como problema general, ¿Cuál es la relación entre los juegos de pensamiento lógico y el aprendizaje del área de matemáticas del nivel primaria de Huanchay - 2015? y como objetivo principal determinar la relación que existe entre los juegos de pensamiento lógico y el aprendizaje del área de matemática.

La muestra de estudio estuvo conformada por 220 estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Huanchay, 2015. Como instrumentos de diagnóstico se utilizaron dos cuestionarios tipo escala de Likert. La investigación se ha elaborado bajo los procedimientos metodológicos del enfoque cuantitativo, diseño de investigación no experimental, del tipo correlacional. Los datos obtenidos del instrumento aplicado fueron procesados mediante un software estadístico denominado SPSS versión 21 en los casos de las variables juegos de pensamiento lógico y aprendizaje del área de matemáticas.

En cuanto a los resultados podemos mencionar que sometidos los resultados de las encuestas a la prueba estadística de Rho de Spearman, se aprecia que sí existe relación significativa entre juegos de pensamiento lógico y aprendizaje del área de matemáticas, hallándose un valor calculado donde $p = 0.000$ a un nivel de significancia de 0.05 (bilateral), y un nivel de correlación de 0.601; lo cual indica que la correlación es positiva intensa.

Palabras claves: juegos, pensamiento lúdico, aprendizaje, matemáticas.

Abstract

This paper titled *games logical thinking in learning math area of primary level Huanchay - 2015*, had as general problem, what is the relationship between the sets of logical thinking and learning area mathematics Huanchay primary level - 2015? and as main objective to determine the relationship between games logical thinking and mathematics learning area.

The study sample consisted of 220 students of educational institutions of the district Huanchay, 2015. As diagnostic tools two questionnaires Likert type scale were used. The research has been developed under the methodological procedures of quantitative approach, non-experimental research design and the correlational. Data from the instrument applied were processed using statistical software called SPSS version 21 where the variables games logical thinking and mathematics learning area.

As for the results we can mention that submitted the survey results to the statistical test of Rho Spearman shown that there exists significant relationship between sets of logical thinking and learning math area, being a calculated value where $p = 0,000$ a 0.05 significance level (bilateral), and a level of 0601 correlation; which indicates that the correlation is positive intense.

Keywords: games, playful thinking, learning, math.