



ESCUELA DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Influencia del juego en el Pensamiento Lógico
Matemático en los niños de 5 años de la Institución Educativa
PROFAM – Santa Rosa - 2013.**

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

MAGÍSTER EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

AUTORA:

Br. Gloria Maney Hú Rivas

ASESOR:

Dra. Irma Milagros Carhuancho Mendoza

SECCIÓN:

Educación e idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovación Pedagógica

PERÚ - 2014

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mis hijos por ser mi inspiración y a mi esposo por su apoyo y comprensión.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por haberme permitido lograr esta tesis, a la Dra. Irma por su asesoramiento oportuno y a mi familia por su amor y por su apoyo incondicional.

Presentación

Señores miembros del Jurado:

El presente estudio de investigación titulado “Influencia del juego en el pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la Institución Educativa PROFAM – Santa Rosa -2014”; tuvo la finalidad de aplicar juegos para mejorar el pensamiento Lógico Matemático en los niños de 5 años de la Institución Educativa PROFAM – Santa Rosa -2014, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad “César Vallejo” para obtener el Grado de Maestro en Educación.

Esta investigación es un trabajo desarrollado en el contexto de educación Inicial y surge de la problemática que existe en el bajo nivel de desarrollo de las capacidades en los niños de 5 años del Pensamiento Lógico Matemático a nivel mundial, nacional, local e institucional.

La investigación consta de IV capítulos estructuralmente interrelacionados en forma secuencial determinados por la Universidad César Vallejo en su reglamento, como son: el capítulo I trata sobre el Problema de investigación incluyendo el Planteamiento del Problema, limitaciones, antecedentes y objetivos.

El segundo capítulo corresponde al Marco teórico, donde se han tomado conceptos sobre las variables en estudio así como las dimensiones e indicadores.

El capítulo III trata sobre el Marco metodológico, prestando atención a las hipótesis, definición conceptual y operacional de las variables, la metodología, la población, los métodos de investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos y el método que se utilizó para analizar los datos.

El capítulo IV, se refiere a los resultados de la investigación así como la demostración de las hipótesis; luego se presentará las conclusiones y

sugerencias, finalmente en anexos se presentan los instrumentos, la base de datos utilizada, la matriz de consistencia y la Operacionalización de las variables.

Espero que el interés y empeño extendido en el desarrollo de esta investigación sea valorada y del mismo modo tendré en cuenta sus apreciaciones que enriquecerán la presente tesis.

Índice

	Pág.
Dedicatoria	i
Agradecimiento	ii
Presentación	iv
Índice	vi
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	x
Resumen	xii
Abstract	xiii
Introducción	xiv
CAPÍTULO I - PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	16
1.1 Planteamiento del problema	17
1.2 Formulación del problema	20
1.2.1 Problema general	20
1.2.2 Problemas específicos	20
1.3 Justificación	20
1.3.1 Justificación Práctica	20
1.3.2 Justificación legal	21
1.3.3 Justificación Pedagógica	22
1.3.4 Justificación metodológica	23
1.4 Limitaciones	23
1.5 Antecedentes	
1.5.1 Investigaciones internacionales	23
1.5.2 Investigaciones nacionales	26
1.6 Objetivos	28
1.6.1 General	29

1.6.2 Específicos	29
CAPITULO II - MARCO TEORICO	30
2.1 Variable independiente: el juego	
2.1.1 Bases teóricas	31
2.1.2 El juego logico - importancia del juego	32
2.1.3. Programas comparativo	36
2.1.4. Dimensiones del juego	40
1) juegos espaciales	40
2) juegos de construcción	52
3) juegos de mesa	62
2.2 Variable dependiente: Pensamiento Logico Matematico	71
2.2.1 Bases teóricas	71
2.2.2. Dimensiones del pensamiento lógico matemática	73
1) Numeros y relaciones	73
2) Geometría y medición	79
3) Estadísticas y probabilidades	82
2.3 Definición de términos	82
CAPÍTULO III - MARCO METODOLÓGICO	84
3.1 Hipótesis	85
3.1.1 Hipótesis general	85
3.1.2 Hipótesis específicas	85
3.2 Variables	85
3.2.1 Definición conceptual	85
Variable independiente	85
Variable dependiente	86
3.2.2. Definición operacional	86
3.3 Metodología	87
3.3.1 Tipo de estudio	87

3.3.2 Diseño	88
3.4 Población y muestra	89
3.4.3.Método de investigación	90
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	90
3.5.1Técnica	90
3.5.2Instrumento	90
3.6 Métodos de Análisis de datos	94
CAPÍTULO IV - RESULTADOS	95
4.1 Descripción de la muestra	96
4.2 Prueba de normalidad	104
4.3 Prueba de hipótesis	106
4.3.1. Hipótesis general.	106
4.3.2. Hipótesis específica 1	108
4.3.3.Hipótesis específica 2	110
4.3.4.Hipótesis específica 3	112
4.4 Discusión	114
CONCLUSIONES	116
SUGERENCIAS	117
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	118
Anexo 1: Lista de Cotejo	122
Anexo 2: Prueba de conocimientos	123
Anexo 3: Sesiones de Aprendizaje	143
Anexo 4: Base de datos	163
Anexo 5: Validez del instrumento por expertos	164
Anexo 6 : Matriz de consistencia	167

índice de tablas

		Pág.
Tabla 1	Cuadro comparativo de instrumentos	37
Tabla 2	Diferencias de juegos pasivos y juegos de mesa clásico	60
Tabla 3	Operacionalización de la variable dependiente	84
Tabla 4	Población	86
Tabla 5	Niveles del Pensamiento Lógico Matemático	88
Tabla 6	Validez del Instrumento	89
Tabla 7	Criterio de interpretación de KR	90
Tabla 8	Confiabilidad del Instrumento	90
Tabla 9	Prueba de Normalidad	102
Tabla 10	Rangos de Wilconxon del Pensamiento lógico matemático	104
Tabla 11	Rangos de Wilconxon de la Hipótesis 1	106
Tabla 12	Rangos de Wilconxon de la Hipótesis 2	108

Índice de figuras

	Pág
Figura 1 Tiraformas	39
Figura 2 Somos equilibristas	40
Figura 3 Nos movemos	41
Figura 4 Tirando de la cola	42
Figura 5 Ronda de colores	43
Figura 6 La pelota en el túnel	44
Figura 7 Pasará, pasará que botella caerá	45
Figura 8 A la rueda rueda	46
Figura 9 Pasando por los ulas- ulas	47
Figura 10 Pasando a liga	48
Figura 11 Somos constructores	51
Figura 12 La torre más alta	52
Figura 13 Cubitos	53

Figura 21	Memoria	63
&Cμ≤	□□ Rompecabezas gigantes	64
&Cμ≤	□□ Casinos	65
&Cμ≤	24 Cuenta conteo	66
&Cμ≤	□□ Chocobarras	67
Figura 26	Comparación de niveles del pensamiento lógico	
	Matemático.	93
Figura 27	Comparación de niveles de la dimensión de números y	
	Relaciones	94
Figura 28	Comparación de niveles de la dimensión de Geometría y	
	Medición	95
Figura 29	Comparación de niveles de la dimensión de Estadísticas y	
	Probabilidades	96
Figura 30	Puntajes del pensamiento lógico matemático en los niños	
	de 5 años en la caja de bigotes	97
Figura 31	Puntajes de la hipótesis específica 1 en los niños de	

Resumen

El presente trabajo de investigación, tuvo como objetivo determinar la influencia del juego en el pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la Institución Educativa PROFAM Santa Rosa – 2013. El estudio se realizó con el propósito de ayudar a los estudiantes del nivel inicial en el desarrollo de las capacidades del pensamiento lógico matemático.

La investigación se realizó bajo el diseño experimental, pre - experimental, porque se determinó la aplicación de un programa de juegos, apoyándose en el método hipotético deductivo, la población de estudio estuvo conformada por 29 alumnos del nivel Inicial de 5 años y la muestra fue censal, la recopilación de datos se utilizó una prueba que se dio en dos momentos pre test y post test , el análisis de los datos se realizó con el Rango de Wilconxon. El procesamiento estadístico descriptivo se realizó mediante el programa Excel y la parte inferencial con el paquete estadístico SPSS V21 en español.

Por lo tanto, se demostró que el programa de juegos influye positivamente mejorando la capacidad en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños del nivel Inicial de 5 años de la Institución Educativa PROFAM Santa Rosa – 2013. Esto a razón del pretest y postest aplicado a los estudiantes en un periodo escolar.

Palabras claves: juego, pensamiento lógico, juegos lógicos.

Abstract

This research aims to determine the influence the game in mathematical logical thinking in children 5 years of School PROFAM Santa Rosa - 2013. The study was conducted in order to help students of the initial level in the development of mathematical logical thinking abilities.

The research was conducted under the experimental design, pre - experimental, because the application of a game show, based on the hypothetical deductive method, the study population consisted of 29 students of the Initial level 5 and the sample was determined was census, data collection took a test two times pre test and post test data analysis was performed with the rank Wilconxon was used. The descriptive statistical processing was performed using the Excel program and inferential statistics with SPSS V21 in Spanish.

Therefore, it was demonstrated that the game show positive influence on improving the capacity development of mathematical logical thinking in children of 5 years Initial level of School PROFAM Santa Rosa - 2013. This reason to pretest and posttest applied to students in a school year.

Keywords: game, logical thinking, logical games.

Introducción

Es fundamental aprender la matemática a partir del juego en la medida que para ellos y ellas es una actividad propia y significativa, por lo tanto el propósito de la investigación es aplicar juegos: espaciales, de construcción y los juegos de mesa en tal sentido la investigación se justifica por determinar la influencia del juego en el pensamiento lógico matemático, por lo tanto para la recopilación de datos de las variables se adoptó el instrumento propio, y se estructuró varios juegos.

Por lo tanto, al ser dos variables medidas en escala dicotómica y el objetivo fue determinar la influencia el pensamiento lógico matemático, el instrumento de hipótesis se realizara con una prueba que se dio en dos momentos pre test y post test , el análisis de los datos se realizó con el Rango de Wilconxon. En tal sentido la investigación contribuirá a tener una información veraz respecto a la relación de las dos variables en esta realidad.

Las hipótesis de la investigación son: Hipótesis General es la aplicación del juego influirá positivamente en el pensamiento lógico matemático de los niños de 5 años de la Institución Educativa PROFAM Santa Rosa – 2013?

Hipótesis Especificas: 1) La aplicación del juego influirá positivamente en la dimensión de números y relaciones del pensamiento lógico matemático de los niños de 5 años de la Institución Educativa PROFAM Santa Rosa – 2013? 2) La aplicación del juego influirá positivamente en la dimensión de geometría y medición del pensamiento lógico matemático de los niños de 5 años de la Institución Educativa PROFAM Santa Rosa – 2013? 3) La aplicación del juego influirá positivamente en la dimensión de la estadística y probabilidades del pensamiento lógico matemático de los niños de 5 años de la Institución Educativa PROFAM Santa Rosa – 2013?

La variable independiente : El Juego, se operacionalizó con las dimensiones: juegos espaciales, juegos de construcción y juegos de mesa y la variable dependiente: El pensamiento lógico, se operacionalizó con las dimensiones: números y relaciones, geometría y medición y estadística y probabilidades; las limitaciones del estudio fueron la poca información del tema en las bibliotecas de las Universidades, encontrar los antecedentes, la dificultad del instrumento varado, la falta de tiempo personal para el desarrollo de la tesis y en ocasiones la parte económica.

La investigación consta de IV capítulos estructuralmente interrelacionados en forma secuencial determinados por la Universidad César Vallejo en su reglamento.

El capítulo I trata sobre el Problema de investigación incluyendo el Planteamiento del Problema, limitaciones, antecedentes y objetivos.

El segundo capítulo corresponde al Marco teórico, donde se han tomado conceptos sobre las variables en estudio así como las dimensiones e indicadores.

El capítulo III trata sobre el Marco metodológico, prestando atención a las hipótesis, definición conceptual y operacional de las variables, la metodología, la población, los métodos de investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos y el método que se utilizó para analizar los datos.

El capítulo IV, se refiere a los resultados de la investigación así como la demostración de las hipótesis; luego se presentará las conclusiones y sugerencias, finalmente en anexos se presentan el instrumento, la base de datos utilizada, la matriz de consistencia y la Operacionalización de las variables.