



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje
de la matemática en niños de 5 años de la Institución
Educativa N° 814 Oscar Iván – Iquitos – 2017**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Administración de la Educación

AUTOR:

Br. Canchanya Flores, Cinthya Melissa

ASESOR:

Dr. Gratelli Tuesta Blanca Luz

SECCIÓN:

Educación e Idiomas

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Políticas Curriculares

PERÚ - 2018

Dedicatoria:

*A Dios por darme salud y sabiduría en cada instante de mi vida.,
A mi Madre, por contribuir a mis anhelos de superación y ayudarme a crecer a
nivel personal y profesional.
A mi pequeña hija por ser el motor que me impulsó a seguir adelante.*

Melisa

Agradecimiento

- Al director y a los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 814 Oscar Iván – Iquitos – 2017, que pertenecieron a la muestra por haber participado muy gustosamente en el Proyecto.
- A nuestra familia y amigos, por el apoyo incondicional en momentos difíciles.
- A los miembros del jurado calificador por la dedicación prestada al revisar mi proyecto de investigación.
- A la Coordinadora y profesores de la Maestría en Administración de la Educación, por sus sabias enseñanzas y por la entrega incondicional de su amistad y buen ejemplo.
- A la Universidad Cesar Vallejo, por darme la oportunidad de culminar mis estudios de Maestría y seguir superándome.
- A todas las personas que de una u otra manera hicieron posible la realización del presente trabajo de investigación.

Melissa

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

Presento ante ustedes la Tesis titulada: **“El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje de la matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 814 Oscar Iván – Iquitos – 2017”**.

Con la finalidad de demostrar que la aplicación del juego como estrategia didáctica en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 814 Oscar Iván – Iquitos, en cumplimiento con el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el Grado Académico de Maestro en Administración de la Educación.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

La autora.

ÍNDICE

MIEMBROS DEL JURADO.....	ii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	v
PRESENTACIÓN	vi
ÍNDICE	vii
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	13
1.1. Realidad Problemática.....	13
1.2. Trabajos Previos.....	14
1.3. Teorías relacionadas al Tema.....	15
1.4. Formulación del Problema	19
1.5. Justificación del Estudio	21
1.6. Hipótesis	21
1.7. Objetivos	22
I. MÉTODO	22
2.1. Diseño de la Investigación	22
2.2. Variables y operacionalización.....	23
2.3. Población y Muestra.....	25
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	26
2.5. Métodos de análisis de datos	26
2.6. Aspecto ético.....	27
III. RESULTADOS.....	28
IV. DISCUSIÓN.....	37
V. CONCLUSIONES.....	41
VI. RECOMENDACIONES.....	42
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43
ANEXOS	44
Anexo N° 01 Artículo científico.....	45
ANEXO N° 02: Lista de cotejo.....	56
ANEXO N° 03: lista de cotejo – pre y post test.....	57

ANEXO N° 04 Programa de actividades para la aplicación del juego como estrategia didáctica	58
ANEXO N° 05.....	62
Anexo N° 06: MATRIZ DE VALIDACIÓN	71
Anexo N° 07: MATRIZ DE VALIDACIÓN	73
ANEXO N° 08: Matriz de Consistencia	75

Índice de tablas

Tabla N° 1: Tabla de frecuencia de los resultados obtenidos de la Prueba Diagnóstica al grupo experimental (Pre test).....	28
Tabla N° 2: Tabla de frecuencia de los resultados obtenidos de la Prueba final al grupo experimental.....	30
Tabla N° 3: Incremento Porcentual obtenido en el Pre – Test y Post - Test del Grupo Experimental en una Tabla de Frecuencia.	31
Tabla N° 4: Resultados obtenidos de la Prueba Diagnóstica al grupo control (Salón Rojo) a través de una tabla de frecuencias.	32
Tabla N° 5: Resultados obtenidos de la Prueba final al grupo control a través de una tabla de frecuencias.	33
Tabla N° 6: Incremento Porcentual obtenido en el Pre – Test y Post - Test del Grupo Control a través de una Tabla de Frecuencia.....	34
Tabla N° 7: Relación de la Media del Pre Test y el Post Test.	35
Tabla N° 8: Prueba T de muestras relacionadas.....	35

Índice de gráficos

Grafico N° 1: Tabla de frecuencia de los resultados obtenidos de la Prueba Diagnóstica al grupo experimental-Salón Blanco (Pre test)	29
Grafico N° 2: Distribución porcentual de la prueba final al grupo experimental a través de un gráfico de barras.	30
Grafico N° 3: Comparación de datos obtenidos en el Pre-Test y el Post-Test del Grupo Experimental a través de un gráfico de barras.	31
Grafico N° 4: Distribución porcentual de los resultados obtenidos de la prueba Diagnóstica al grupo control a través de un gráfico de barras.....	32
Gráfico N° 5: Distribución porcentual de la prueba final al grupo control a través de un gráfico de barras.....	33
Gráfico N° 6: Comparación Porcentual de datos obtenidos en el Pre-Test y el Post-Test del Grupo Control de la aplicación Programa de actividades para la aplicación del juego como estrategia didáctica a través de un gráfico de barras.....	34

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo general demostrar que el juego como estrategia didáctica para el aprendizaje de la matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 814 Oscar Iván – Iquitos – 2017. El estudio fue de tipo aplicada cuyo diseño es el de los grupos aleatorizados con pre test y post test con ambos grupos, La población estuvo conformada por todos los niños de 5 años, donde la muestra se consideró como el grupo experimental al “Salón Blanco” con 25 estudiantes y el grupo control al “Salón Rojo” con 25 estudiantes. La técnica empleada para la recolección de datos fue la observación directa, el instrumento fue la lista de cotejo y el Test de Conocimiento. Como instrumento se utilizó la ficha de observación para la variable el juego como estrategia didáctica y la lista de cotejo con ficha de pre test y post test para la variable aprendizaje de la matemática. Para el análisis de los datos se empleó tablas de porcentaje y promedios, gráficos estadísticos y para validar la hipótesis se empleó la Prueba T de Muestra relacionadas. Los resultados más relevantes fueron: Se evaluó los conocimientos básicos matemáticos a través de un Pre- Test a niños de 5 años de la Institución Educativa N° 814 Oscar Iván – Iquitos - 2017 y el resultado es: Grupo Experimental (Salón Blanco): A = 12%; B= 29% y C= 60%. Grupo Control (Salón Rojo): A = 16%; B= 20% y C= 64%. Se aplicó el juego como estrategia didáctica para lograr el aprendizaje de la matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 814 Oscar Iván – Iquitos, a través de un post test a niños de 5 años de la Institución Educativa N° 814 Oscar Iván- 2017. El resultado fue: Grupo Experimental (Salón Blanco): A = 48%; B= 40% y C= 12%. Grupo Control (Salón Rojo): A = 16%; B= 36% y C= 48%.

El juego como estrategia didáctica es eficaz para el aprendizaje de la matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 814 Oscar Iván – Iquitos. Comprobado con la Prueba T de Muestras Relacionadas (Por tratarse de un estudio experimental), que determina la relación entre variables con probabilidad de significancia menor de 0,05 ($p < 0,05$); lo cual nos permitió comprobar nuestra hipótesis de estudio.

Palabras Claves: Juego, estrategia didáctica, matemática.

ABSTRACT

The present study had as general objective to demonstrate the game as a didactic strategy for the learning of mathematics in children of 5 years of the Educational Institution No. 814 Oscar Iván - Iquitos - 2017. The study was of applied type whose design is that of the groups randomized with pretest and post test with both groups, The population was made up of all children of 5 years, where the sample was considered as the experimental group to the "White Room" with 25 students and the control group to the "Red Room" with 25 students The technique used for data collection was direct observation, the instrument was the checklist and the Knowledge Test. As an instrument, the observation card was used for the game variable and the checklist with pre-test and post-test cards for the mathematics learning variable. For the analysis of the data, tables of percentage and averages were used, statistical graphs and to validate the hypothesis, the T Sample of Related Sample was used. The most relevant results were: The basic mathematical knowledge was evaluated through a Pre-Test to children of 5 years of the Educational Institution No. 814 Oscar Iván - Iquitos - 2017 and the result is: Grupo Experimental (Salón Blanco): A = 12%; B = 29% and C = 60%. Control Group (Red Room): A = 16%; B = 20% and C = 64%. The game was applied as a didactic strategy to achieve the learning of mathematics in children of 5 years of the Educational Institution No. 814 Oscar Iván - Iquitos, through a post test to children of 5 years of the Educational Institution No. 814 Oscar Iván- 2017. The result was: Grupo Experimental (Salón Blanco): A = 48%; B = 40% and C = 12%. Control Group (Red Room): A = 16%; B = 36% and C = 48%.

The game as a didactic strategy is effective for the learning of mathematics in children of 5 years of the Educational Institution No. 814 Oscar Iván - Iquitos. Proven with the T-Test of Related Samples (Because it is an experimental study), which determines the relationship between variables with probability of significance less than 0.05 ($p < 0.05$); which allowed us to check our study hypothesis.

.

Key Words: Game, didactic strategy, Mathematics.