



**ESCUELA DE POSGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

LOS JUEGOS EDUCATIVOS PARA EL APRENDIZAJE DE LA  
MATEMÁTICA CON ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE  
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 73001 –  
AZÁNGARO – 2016.

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
MAESTRA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

**AUTOR:**

Br. RAFAEL SALUSTIANO CHURA ALANOCA

**ASESOR:**

Dr. Edilberto Vilca González

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:  
POLÍTICAS CURRICULARES

TRUJILLO - PERÚ

2018

## Página del Jurado

## DEDICATORIA

A mis hijos Hamer, Paolo. Por su constante apoyo para poder conseguir mis objetivos.

Rafael.

## **AGRADECIMIENTO**

Mi agradecimiento eterno para todo el profesorado supone traducir en la práctica un modelo didáctico que responda a sus propias Estrategias de enseñar y a las de aprender de los estudiantes quienes viven y conviven al interior de una gran diversidad de familia, donde se tiene delante es por lo que, a lo largo de estas páginas, se analiza y propone un modelo de intervención pedagógica.

Al personal directivo, jerárquico, docente y administrativo de la Escuela de Post Grado Internacional de la Universidad César Vallejo.

Al Dr. Edilberto Vilca Gonzáles, Asesor incansable del presente trabajo de investigación.

**El autor.**

## Declaratoria de Autenticidad

## **PRESENTACIÓN**

SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO

Hago presente a vuestra consideración la presente investigación titulada: Los juegos educativos para el aprendizaje de la matemática con estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 – Azángaro – 2016, con la cual pretendo optar el Grado de Magister en Gestión y Calidad educativa.

Se hace de su conocimiento que se ha cumplido con las normas y procedimientos legales que estipula la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo para el desarrollo de la investigación.

El documento consta de cinco capítulos, distribuidos de la siguiente manera:

El Capítulo I, Generalidades, ahí se formula los antecedentes, marco teórico, el planteamiento del problema, los objetivos y la respectiva justificación.

El Capítulo II del Plan de Investigación, que trata sobre las variables, el tipo, la metodología, la población y muestra y los métodos de investigación.

El Capítulo III metodología, donde se describe y la prueba de hipótesis.

El Capítulo IV de Aspectos Administrativos,

El Capítulo V Referencias Bibliográficas de las recomendaciones y el Capítulo VI Anexos.

En espera de su aprobación.

El autor.

## ÍNDICE

Página de jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de Tablas	viii
Índice de gráficos	ix
Resumen	x
Abstract	xi
Résumé	xii
<b>CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN</b>	<b>13</b>
1.1. Problema	36
1.2. Hipótesis	39
1.3. Objetivos	41
<b>CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO</b>	<b>43</b>
2.1. Variables	43
2.2. Operacionalización de variables	44
2.3. Metodología	47
2.4. Tipo de estudio	47
2.5. Diseño	48
2.6. Población, muestra y muestreo	49
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	50
2.8. Métodos de análisis de datos	52
<b>CAPÍTULO III: RESULTADOS</b>	<b>53</b>
<b>CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN</b>	<b>67</b>
<b>CAPÍTULO V: CONCLUSIONES</b>	<b>72</b>
<b>CAPÍTULO VI: RECOMENDACIONES</b>	<b>73</b>
<b>CAPÍTULO VII: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>74</b>
ANEXOS	80

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 01

Tabla N° 02

Tabla N° 03

Tabla N° 04

Tabla N° 05

Tabla N° 06

Tabla N° 07

Tabla N° 08

Tabla N° 09



## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 01

Gráfico N° 02

Gráfico N° 03

Gráfico N° 04

Gráfico N° 05

Gráfico N° 06

Gráfico N° 07

Gráfico N° 08

Gráfico N° 09

## RESUMEN

La investigación denominada: “Los juegos educativos para el aprendizaje de la matemática con estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 – Azángaro – 2016”, tuvo como objetivo demostrar el aporte de los juegos en el fortalecimiento de las habilidades del pensamiento lógico con estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 – Azángaro – 2016”,. La investigación fue demostrar que los juegos educativos son útiles para propiciar el aprendizaje de la matemática en el nivel de Educación Primaria, especialmente en el sexto grado. Se ha elaborado siguiendo los pasos de metodología científica, y el método descriptivo usando los instrumentos de investigación se demostró la utilidad de los juegos educativos para promover el aprendizaje en el área de matemática como un aporte para mejorar las habilidades del pensamiento lógico con estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 – Azángaro – 2016”,, usando la prueba de chi-cuadrado para el contraste de hipótesis con el valor  $p=0,01 \leq \alpha = 0,05$ , lo cual confirma que existe dependencia entre los juegos educativos frente al aprendizaje de la matemática de los estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 – Azángaro – 2016.

**Palabras clave:** Aprendizaje, educativo, juego, y matemática

## ABSTRACT

La investigación denominada: "Los juegos educativos para el aprendizaje de la matemáticas con estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 - Azángaro - 2016", tuvo como objetivo Demostrar el aporte de los juegos en el fortalecimiento de las Habilidades del pensamiento lógico matemático con estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 – Azángaro – 2016”.

Esta investigación ha tratado de demostrar que los juegos educativos son útiles para propiciar el aprendizaje de la matemática en el nivel de Educación Primaria, especialmente en El sexto grado

La investigación se ha elaborado siguiendo los pasos de la metodología científica, y el método descriptivo. Con la utilización de los instrumentos de investigación se ha demostrado la utilidad de los juegos educativos para promover el aprendizaje en el área de matemática. Se ha demostrado el aporte de los juegos en el fortalecimiento de las habilidades del pensamiento lógico matemático con estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 73001 – Azángaro – 2016”, donde se ha realizado la correlación de la variable independiente y la dependencia y contrastado La hipótesis, resultado el valor de 32,98; Cuyo valor es superior a la región crítica que debe ser mayor a 7,82; Como se ve que el valor obtenido es bastante alto, por lo que la hipótesis de la investigación ha sido validado. (Tabla 4).

Palabras claves: Aprendizaje, educativo, juego, y matemática.