



ESCUELA DE POSTGRADO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POST GRADO

TESIS

**APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA
CAPACIDAD DE CÁLCULO EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO
GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 3060
ALFONSO UGARTE, UGEL 04 – COMAS – 2012**

**PARA OPTAR EL GRADO DE:
MAGÍSTER EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**

AUTORA:

Br. ISABEL INÉS PRADA PUPPO

ASESORA:

Mgtr. GLADYS ELISA SÁNCHEZ HUAPAYA

LIMA – PERÚ

2013

DEDICATORIA

A Dios, por darme la vida, a mi madre por ser ejemplo de vida, a mis hijas Evelyn y Susan, que son la razón de mi existencia y fuente de motivación e inspiración para ver cristalizado mis estudios de maestría.

AGRADECIMIENTO

A mi maestra asesora de tesis Mgtr. Gladys Elisa Sánchez Huapaya, por el apoyo incondicional en el asesoramiento.

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado calificador, se pone a vuestra consideración el trabajo de investigación educativa que lleva por título Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la capacidad de cálculo en estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 3060 Alfonso Ugarte, UGEL 04 – Comas 2012, tiene por objetivo determinar la influencia entre las Actividades Lúdicas y la capacidad de cálculo, con la finalidad de orientar y proporcionar a los docentes información valedera de la forma como la aplicación de las actividades lúdicas mejoran el desarrollo de la capacidad de cálculo en los niños. Toda vez que, en los últimos años encontramos en este ámbito un bajo rendimiento en los estudiantes.

Para una mejor comprensión de la investigación se encuentra dividida en cuatro capítulos ceñidos al esquema de nuestra casa de estudios:

Problema de investigación

Marco teórico

Marco metodológico

Resultados a los que se unen los anexos

Dado el alcance que pretende el estudio, requiere ser evaluado, por ello se pone a su disposición a la espera de sus contribuciones.

La autora

ÍNDICE

	Página
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Índice	v
Índice de tablas	viii
Índice de figuras	ix
Resumen	x
Abstract	xi
Introducción	xii
I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	14
1.1 Planteamiento del Problema	15
1.2 Formulación del Problema	17
1.2.1 Problema general	17
1.2.2 Problemas específicos	17
1.3 Justificación	17
1.3.1 Justificación legal	17
1.3.2 Justificación pedagógica	18
1.3.3 Justificación metodológica	18
1.3.4 Justificación práctica	19
1.4 Limitaciones	19
1.5 Antecedentes	19
1.5.1. Antecedentes Internacionales	19
1.5.2. Antecedentes Nacionales	23
1.6 Objetivos	24
1.6.1. Objetivo general	24
1.6.2. Objetivos específicos	24
II. MARCO TEÓRICO	26
2.1 Actividades Lúdicas	27
2.1.1 Definición	27
2.1.2 Bases teóricas	27
2.1.3 Componentes	37
2.2 El Cálculo	37
2.2.1 Definición	39
2.2.2 Bases teóricas	40

2.2.3 Dimensiones	42
2.3 Definición de Conceptos Básicos	50
III. MARCO METODOLÓGICO	53
3.1 Hipótesis	54
3.1.1 Hipótesis general	54
3.1.2 Hipótesis específicas	54
3.2 Variables	55
3.2.1 Definición conceptual	56
3.2.2 Definición operacional	56
3.3 Metodología	56
3.3.1 Tipo de investigación	56
3.3.2 Diseño	57
3.4 Población y muestra	57
3.4.1 Población	57
3.4.2 Muestra	58
3.5 Método de investigación	59
3.6 Técnicas e instrumentos	59
3.7 Sistema de análisis de datos	62
IV. RESULTADOS	64
4.1 Descripción	65
4.1.1 Influencia de la aplicación de actividades lúdicas en la mejora de la capacidad de cálculo	65
4.1.3 Influencia de la aplicación de actividades lúdicas en la mejora de la capacidad de cálculo en la adición	67
4.1.4 Influencia de la aplicación de actividades lúdicas en la mejora de la capacidad de cálculo en la sustracción	69
4.1.5 Influencia de la aplicación de actividades lúdicas en la mejora de la capacidad de cálculo en la resolución de problemas	71
4.2 Discusión	73
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	77
Conclusiones	78
Sugerencias	79
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	80
ANEXOS	87
Anexo 01: Matriz de consistencia	88
Anexo 02: Matriz de operacionalización de la variable independiente	89

Anexo 03: Matriz de operacionalización de la variable dependiente	91
Anexo 04: Programa de refuerzo	93
Anexo 05: Instrumento	200
Anexo 06 : Certificados de validación	209
Anexo 07: Base de datos del pre y post test	215

ÍNDICE DE TABLAS

	Página
Tabla 01: Operacionalización de la Capacidad de cálculo	56
Tabla 02: Población	58
Tabla 03: Distribución de la muestra	58
Tabla 04: Resultados de la validación de instrumentos	61
Tabla 05: Confiabilidad del instrumento	62
Tabla 06: Prueba de normalidad	63
Tabla 07: Capacidad de cálculo del grupo de control y experimental de los estudiantes del 2º grado de educación primaria de la I. E. Alfonso Ugarte según pretest y postest.	65
Tabla 08: Capacidad de cálculo en la adición del grupo de control y experimental de los estudiantes del 2º grado de educación primaria de la I. E. Alfonso Ugarte según pretest y postest.	67
Tabla 09: Capacidad de cálculo en la sustracción del grupo de control y experimental de los estudiantes del 2º grado de educación primaria de la I. E. Alfonso Ugarte según pretest y postest.	69
Tabla 10: Capacidad de cálculo en la resolución de problemas del grupo de control y experimental de los estudiantes del 2º grado de educación primaria de la I. E. Alfonso Ugarte según pretest y postest.	71

ÍNDICE DE FIGURAS

	Página
Figura 1: Capacidad de cálculo de los estudiantes del 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 3060 Alfonso Ugarte del grupo de control y experimental según pretest y postest.	66
Figura 2: Cálculo en la adición en los estudiantes del 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 3060 Alfonso Ugarte del grupo de control y experimental según pretest y postest.	68
Figura 3: Cálculo en la sustracción de los estudiantes del 2° grado de primaria de la Institución Educativa Alfonso Ugarte del grupo de control y experimental según pretest y postest	70
Figura 4: Cálculo en la resolución de problemas de los estudiantes del 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 3060 Alfonso Ugarte del grupo de control y experimental según pretest y postest.	72

RESUMEN

El objetivo de la investigación fue determinar la influencia de la aplicación de actividades lúdicas para mejorar la capacidad de cálculo en estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 3060 Alfonso Ugarte, UGEL 04–Comas.

El estudio realizado es de tipo aplicado, con un diseño cuasi experimental. La población estuvo formada por 70 estudiantes con una muestra censal porque se consideró la población al 100% es decir se trabajó con toda la población dividida en dos grupos conformado por 35 estudiantes grupo control, 35 grupo experimental. Para el recojo de información concerniente a la capacidad de cálculo se utilizó la adaptación de la evaluación censal, una prueba de conocimientos con 14 ítems diseñada específicamente para el estudio, el instrumento se validó por el método de juicio de expertos en contenido y metodología.

Como resultado de la investigación se tuvo la efectividad de la aplicación de las actividades lúdicas en la mejora de la capacidad de cálculo en los estudiantes del grupo experimental; al aplicarse el pre test los resultados fueron bajos en cuanto a la capacidad de cálculo el grupo control obtuvo en sus notas (promedio de 5,80), el grupo experimental obtuvo (promedio 6,17) tras la aplicación de actividades lúdicas el grupo experimental refirió un mejor logro en el pos test (promedio 10,68) en comparación con el grupo control (promedio de 7,45) cumpliéndose con la hipótesis general.

Palabras claves: Actividades Lúdicas, Capacidad de Cálculo

ABSTRACT

The objective of the research was to determine the influence of the implementation of recreational activities to enhance students capacity calculation of second grade of School No. 3060 Alfonso Ugarte, UGELS 04-Comas.

The study is applied type with a quasi-experimental design. The population consisted of 70 students with a census sample because the population was considered 100%, i.e. all worked with the population divided into two groups consisting of 35 students control group, 35 experimental group. For the gathering of information concerning the processing power adaptation was used census evaluation, a knowledge test with 14 items designed specifically for the study, the instrument was validated by expert judgment method in content and methodology.

As a result of the investigation was the effectiveness of the application of leisure activities in improving the calculation capacity in the experimental group, the test applied pre results were low in terms of computing power control group obtained in his notes (average 5.80), the experimental group scored (average 6.17) after applying the experimental group play activities referred a better achievement in the post-test (mean 10.68) compared with the group controls (average 7.45) with the general hypothesis fulfilled.

Key words: Leisure Activities, Capacity Calculation