



# **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

## **ESCUELA DE POST GRADO**

### **TESIS**

**APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS  
PARA DESARROLLAR LA CAPACIDAD DE RESOLUCION DE  
PROBLEMAS EN EL ÁREA MATEMATICA DE LOS NIÑOS DE  
CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA “CRISTO REY” DEL DISTRITO DE  
JOSÉ LEONARDO ORTÍZ - CHICLAYO – 2013**

**PARA OBTENER EL GRADO DE MAGISTER**

**EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**

**AUTORA**

**BACH. DOMITILA ALARCÓN DÍAZ.**

**ASESORA**

**DRA. FIORELA ANAÍ FERNÁNDEZ OTOYA**

**CHICLAYO - PERÚ**

**2013**

## **DEDICATORIA**

Con cariño e inmensa gratitud:  
A mis hijos y a mi madre  
que son fuente de inspiración y  
me incentivaron para hacer  
realidad esta noble tarea y  
enfrentar los retos que se  
presentan en el transcurso de la  
vida.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por ser guía y luz que  
me ilumina mi camino.  
A mis Profesores y amigos  
que me apoyaron  
incondicionalmente.

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, quisiera expresar mi más sincero agradecimiento a Dios Padre por darnos la vida y permitirnos estar superándonos más.

Un agradecimiento especial también a la **Dra. Fiorela Anaí Fernández Otoy** por el apoyo constante que nos brindó en nuestro trabajo de investigación.

Asimismo, no puedo dejar pasar la oportunidad de dar las gracias a mis profesores que me apoyaron durante mi proceso de formación quienes con su sabiduría nos ayudaron al logro de nuestros objetivos académicos y a los estudiantes de la Institución Educativa “Cristo Rey” – José Leonardo Ortiz, por su apoyo incondicional para la realización de esta tesis.

Finalmente, agradecer a la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo que nos ha albergado todo este tiempo en sus magnas aulas y por haber impartido los conocimientos necesarios para la realización de esta tesis.

**LA AUTORA**

## PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado Evaluador

Con la sencillez que me caracteriza y la satisfacción que me embarga el haber concluido el presente trabajo de investigación titulado aplicación de un programa de estrategias lúdicas para desarrollar la capacidad de resolución de problemas en el área matemática de los niños de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa “Cristo Rey” del distrito de José Leonardo Ortiz - Chiclayo - 2013

Habiendo aplicado el programa con éxito, disfrutando con alegría momento placenteros al resolver un problema matemático, expresando voluntad, interés e iniciativa al comprender lo que se resuelve problemas tomándolo como algo divertido.

Ponemos en vuestras manos el presente trabajo de investigación, donde hemos podido compartir experiencias maravillosas de acuerdo a las características y objetivos de los niños y niñas.

Ofrecemos a los docentes y personas que tengan interés por la superación en la resolución de problemas, tomando como guía, elaborando programas similares por ser la resolución de problemas un factor clave muy poderoso para comprenderse a sí mismo y al mundo desde una nueva perspectiva, construyendo su propio aprendizaje.

La autora

# ÍNDICE

Dedicatoria .....	II
Agradecimiento .....	III
Presentación .....	IV
Índice .....	V
RESUMEN .....	VII
ABSTRACT .....	VIII
INTRODUCCIÓN .....	IX
CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	10
1.1. Planteamiento del Problema .....	10
1.2. Formulación del Problema .....	15
1.3. Justificación .....	15
1.4. Limitaciones .....	16
1.5. Antecedentes .....	16
1.6. Objetivos .....	22
1.6.1. General .....	22
1.6.2. Específicos .....	22
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO .....	23
2.1 Teorías .....	23
2.2 Programa de Estrategias Lúdicas .....	27
2.3 Características de la actividad lúdica .....	28
2.4 Dimensiones didácticas de las estrategias lúdicas .....	29
2.5 Estrategias lúdicas del programa .....	29
2.6 Metodología de las estrategias lúdicas del programa .....	32
2.7 Capacidades .....	33
2.7.1 Capacidad de Resolución de problemas .....	33
2.7.2 Resolución de problemas matemáticos .....	34
2.7.3 El Proceso de resolución de problemas matemáticos .....	35
2.8 Etapas a seguir para la resolución de un problema .....	35
2.8.1 Comprensión del problema .....	36
2.8.2 Concebir un plan que nos ayude a resolverlo .....	36
2.8.3 Ejecución del plan .....	37

2.8.4	Visión retrospectiva .....	37
2.8.5	Diferencia entre problema y ejercicio .....	38
<b>CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO .....</b>		<b>39</b>
3.1.	Hipótesis .....	39
3.2.	Variables .....	39
3.2.1.	Definición conceptual .....	39
3.2.1.1.	Variable independiente (VI) .....	39
3.2.1.2.	Variable dependiente (VD).....	39
3.2.2.	Definición Operacional .....	40
3.2.2.1.	Variable independiente .....	40
3.2.2.2.	Variable dependiente .....	44
3.2.3.	Indicadores .....	44
3.3	Metodología .....	45
3.3.1	Tipos de investigación .....	45
3.3.2	Diseño.....	45
3.4	Población y muestra .....	45
3.4.1	Población .....	45
3.4.2	Muestra .....	46
3.5.	Métodos de investigación.....	46
3.5.1	Hipotético Deductivo .....	46
3.6	Técnicas e instrumentos de colección de datos .....	46
3.6.1	Técnicas - De gabinete .....	46
3.6.2	Instrumentos .....	46
<b>CAPÍTULO IV: RESULTADOS .....</b>		<b>48</b>
Presentación y análisis de la información .....		48
Pre test al grupo de control y experimental.....		48
Post test al grupo de control y experimenta.....		58
Prueba de hipótesis para el post test.....		70
<b>CAPÍTULO V: DISCUSIÓN</b>		
<b>CAPÍTULO VI:</b>		
6.1.	CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.....	72
<b>CAPÍTULO VII: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>		<b>74</b>
<b>ANEXOS .....</b>		<b>75</b>

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación denominado “aplicación de un programa de estrategias lúdicas para desarrollar la capacidad de resolución de problemas en el área matemática de los niños de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa “Cristo Rey” del distrito de José Leonardo Ortiz” se orientó a desarrollar la capacidad de resolución de problemas de matemática a través de un programa de estrategias lúdicas.

La muestra de estudio estuvo conformada por los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la sección “C” y “D”, que hacen un total de 43 alumnos, dos grupos pre constituidos: grupo control estuvo formado por 22 alumnos y el grupo Experimental por 21 alumnos.

La presente investigación es de tipo cuantitativa donde se aplicó el Programa de estrategias lúdicas empleando un diseño de investigación cuasi experimental en las cuales se aplicó un Pre test y un Post test.

Después de realizado el tratamiento experimental, se observó que hubo diferencias estadísticas significativas demostradas según la Prueba Z de Una Cola de Distribución normal. La conclusión a la que se llegó en la investigación fue confirmar nuestra hipótesis planteada “La aplicación del Programa de estrategias lúdicas sí desarrolló la capacidad de resolución de Problemas de Matemática de los alumnos del cuarto grado de Educación Primaria”.

## ABSTRACT

This research entitled "application of a program of strategy ludicasto develop the ability to solve mathematical problems in the fourth grade students of primary education school crucifix king of José Leonardo Ortiz "was aimed at developing the ability to solve mathematical problems through a program of strategy ludicasto. The study sample consisted of students in the first grade of secondary education in the "E" and "D", which makes a total of 43 students, two groups pre constituted: control group consisted of 22 students and the Experimental group by 21 students. This research is quantitative type where you applied the programof strategy ludicasusing a quasi-experimental research design in which we applied a pre test and a post test.

After completing the experimental treatment, we observed that demonstrated significant statistical differences according to the Student t. The conclusion reached in the investigation was to confirm our hypothesis "Program application with use of strategy ludicas to Mathematical did develop the ability to solve problems fourth grade students of primary education".