



ESCUELA DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Juegos didácticos y aprendizaje significativo de adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de primaria de un colegio público, Huarochirí, 2014.

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAGISTER EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**

AUTOR:

Br. Vanessa Azucena Monzón Centeno

ASESORA:

Mg. Jannett Maribel Flórez Ibarra

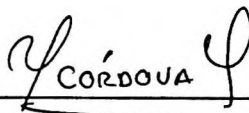
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones Pedagógicas

PERÚ - 2014

Mg. Tanith Lisseth Cubas Romero

PRESIDENTE



Mg. Ulises Córdova García

SECRETARIO



Mg. Jannett Maribel Flórez Ibarra

VOCAL

A mi madre, mi esposo y el pequeño ser que llevo dentro mío, pues son el motivo de mí existir y me motivaron brindándome su confianza y apoyo incondicional.

Vanessa

AGRADECIMIENTO

Expreso mi especial agradecimiento a la Universidad César Vallejo y a los docentes de todos los ciclos por sus sabias enseñanzas impartidas durante los dos años académicos, porque de un modo u otro, han contribuido a la conclusión de mi trabajo de investigación.

Asimismo, agradezco de manera afectuosa y cordial al director y profesores de la Institución Educativa Integrada N° 20584 del distrito de San Damián, provincia Huarochirí, por permitirme ejecutar mi propuesta pedagógica en las aulas de la Institución Educativa bajo su administración.

Del mismo modo, a los alumnos del 1er grado de educación primaria, quienes me brindaron su apoyo incondicional para llevar a cabo mi proyecto de investigación.

La Autora

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Vanessa Azucena Monzón Centeno, estudiante del Programa de Maestría en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI 45229753, con la tesis titulada **“Juegos didácticos y aprendizaje significativo de adición y sustracción en estudiantes de 1º grado de primaria de un colegio público, Huarochirí, 2014.”**

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

San Juan de Lurigancho, junio del 2014

Vanessa Azucena Monzón Centeno

45229753

PRESENTACIÓN

Señores integrantes del jurado, en cumplimiento a las normas establecidas por el Reglamento de Grados y Títulos para optar el grado de Magister en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa de la Universidad César Vallejo, presento ante ustedes la tesis titulada: **“Juegos didácticos y aprendizaje significativo de adición y sustracción en estudiantes de 1° grado de primaria de un colegio público, Huarochirí, 2014”**.

La investigación tiene por finalidad determinar el grado de causa – efecto existente entre las dos variables, el mismo que nos permitirá conocer la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en el aprendizaje significativo de adición y sustracción en estudiantes de 1° grado de Primaria, de la provincia de Huarochirí, durante el año 2014.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación, pongo este trabajo de investigación a vuestra consideración, esperando sirva como punto de partida para investigaciones futuras sobre el mismo tema o afines.

La autora

ÍNDICE

| | Página |
|--------------------|---------------|
| Página del jurado | ii |
| Dedicatoria | iii |
| Agradecimiento | iv |
| Declaración Jurada | v |
| Presentación | vi |
| Índice | vii |
| Índice de tablas | ix |
| Índice de figuras | x |
| Resumen | xi |
| Abstract | xii |

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

| | |
|--|----|
| 1.1 Planteamiento del Problema | 14 |
| 1.2 Antecedentes | 15 |
| 1.5.1. Internacionales | 15 |
| 1.5.2. Nacionales | 17 |
| 1.3 Marco Teórico | 19 |
| 1.3.1 Juegos Didácticos | 19 |
| 1.3.1.1 Juego | 19 |
| 1.3.1.2 Juegos Didácticos | 22 |
| 1.3.1.3 Dimensiones de los Juegos Didácticos | 25 |
| 1.3.1.4 Enfoque Teórico de los Juegos Didácticos | 26 |
| 1.3.2 Aprendizaje Significativo de Adición y Sustracción | 29 |
| 1.3.2.1 Aprendizaje Significativo | 29 |
| 1.3.2.2 Adición y Sustracción | 34 |
| 1.3.2.3 Dimensiones del Aprendizaje Significativo | 36 |
| 1.3.2.4 Enfoque Teórico del Aprendizaje Significativo | 36 |
| 1.4 Justificación | 41 |
| 1.5 Problema | 42 |
| 1.6 Hipótesis | 43 |
| 1.6 Objetivos | 44 |

| | |
|---|----|
| CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO | |
| 2.1 Variables | 46 |
| 2.2 Operacionalización de variables | 49 |
| 2.3 Metodología | 52 |
| 2.4 Tipo de Estudio | 52 |
| 2.5 Diseño de Estudio | 53 |
| 2.6 Población y Muestra | 53 |
| 2.7 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos | 55 |
| 2.8 Métodos de Análisis de Datos | 58 |
| | |
| CAPÍTULO III : RESULTADOS | 60 |
| CAPÍTULO IV : DISCUSIÓN | 79 |
| CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS | 83 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 86 |
| ANEXOS | 90 |

Índice de tablas

| | |
|--|----|
| Tabla 1: Resultados del Pre-test sobre Aprendizaje Significativo | 61 |
| Tabla 2: Resultados del Post-test sobre Aprendizaje Significativo | 63 |
| Tabla 3: Indicadores Estadísticos del Pre-test y Post-test sobre el Aprendizaje Significativo | 65 |
| Tabla 6: Indicadores Estadísticos del Pre-test y Post-test sobre la Dimensión de Reconocimiento del Aprendizaje Significativo | 68 |
| Tabla 9: Indicadores Estadísticos del Pre-test y Post-test sobre la Dimensión de Representación del Aprendizaje Significativo | 71 |
| Tabla 12: Indicadores Estadísticos del Pre-test y Post-test sobre la Dimensión de Cálculo del Aprendizaje Significativo | 74 |
| Tabla 13: Prueba T | 75 |
| Tabla 14: Prueba T – Dimensión Reconocimiento | 76 |
| Tabla 15: Prueba T – Dimensión Representación | 77 |
| Tabla 16: Prueba T – Dimensión Cálculo | 78 |

Índice de figuras

| | |
|--|----|
| Figura 1: Resultados del Pre-test sobre Aprendizaje Significativo | 61 |
| Figura 2: Resultados del Post-test sobre Aprendizaje Significativo | 63 |
| Figura 3: Resultados del Pre-test sobre la Dimensión de Reconocimiento del Aprendizaje Significativo | 66 |
| Figura 4: Resultados del Post-test sobre la Dimensión de Reconocimiento del Aprendizaje Significativo | 67 |
| Figura 5: Resultados del Pre-test sobre la Dimensión de Representación del Aprendizaje Significativo | 69 |
| Figura 6: Resultados del Post-test sobre la Dimensión de Representación del Aprendizaje Significativo | 70 |
| Figura 7: Resultados del Pre-test sobre la Dimensión de Cálculo del Aprendizaje Significativo | 72 |
| Figura 8: Resultados del Post-test sobre la Dimensión de Cálculo del Aprendizaje Significativo | 73 |

RESUMEN

El presente informe de Tesis se pone de manifiesto los resultados más relevantes correspondientes al estudio de investigación denominado: **“Juegos didácticos y aprendizaje significativo de adición y sustracción en estudiantes de 1º grado de primaria de un colegio público, Huarochirí, 2014.”**

El propósito principal de estudio consistió en determinar la eficacia del estímulo: variable independiente “Juegos didácticos” en la variable dependiente “Aprendizaje Significativo de adición y sustracción”, para lo cual se tomó una muestra de 20 alumnos matriculados en el primer grado de Educación Primaria en la Institución Educativa en referencia.

Se consideró pertinente trabajar con un diseño pre-experimental, considerándose un solo grupo de investigación (grupo experimental) en quienes se aplicaron las mediciones del pre-test, seguido del desarrollo de la propuesta pedagógica y finalmente el post test para enseguida contrastar los resultados estadísticamente.

Para el análisis y descripción de los resultados se aplicó métodos estadísticos como es el descriptivo y el inferencial, en el cual se apreció un incremento promedio significativo al comparar lo puntajes del grupo experimental al inicio y al finalizar la investigación. Lo mismo sucedió al analizar las dimensiones de Reconocimiento, Representación y Cálculo, es decir también se apreció diferencia significativa e incremento promedio significativo, detectado por la prueba T- Student.

Palabras Claves:

Aprendizaje Significativo – Adición y Sustracción - Juegos Didácticos

ABSTRAC

The formless Thesis present reveals the most excellent results corresponding to the so called study of investigation: "Didactic games and significant learning of addition and subtraction in students of the 1° grade of primary of a public school, Huarochiri, 2014."

The main study intention consisted of determining the efficacy of the stimulus: independent variable "Didactic games" in the dependent variable "Significant Learning of addition and subtraction", for which I take a sample of 20 pupils registered in the first grade of Primary education in the Educational Institution in reference.

It was considered to be pertinent to work with a pre-experimental design, the post test being considered to be only one group of investigation (experimental group) in those who applied to themselves the measurements of the pre-test, followed by the development of the pedagogic proposal and finally post test to confirm the results as per statistics.

For the analysis and description of the results statistical methods are applied as it is the descriptive one and the inferencial, in which a significant average increase is appreciated on having compared the puntajes of the experimental group to the beginning and on having finished the investigation. The same happened on having analyzed the dimensions of Recognition, Representation and Calculation, that is to say also there was appreciated significant difference and significant average increase detected by the test T - Student.

Keywords: Meaningful Learning - Addition and Subtraction - Educational Games