

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSTGRADO

TESIS

**“INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE MESA COMO MATERIAL
DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE LÓGICO
MATEMÁTICA EN LOS ALUMNOS DEL 2º GRADO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FE Y ALEGRÍA N° 4
DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE LURIGANCHO”**

**PARA OBTENER EL GRADO DE:
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN**

CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

AUTORAS:

Br. LAOS PISCONTE LIDIA ESTHER
Br. LEDESMA CUADROS MILDRED JÉNICA

ASESOR:

Mg. JORGE RAFAEL DIAZ DUMONT

LIMA – PERÚ

2012

DEDICATORIA:

Dedicamos esta investigación a nuestros queridos alumnos quienes día a día nos impulsan a ser mejores maestras.

AGRADECIMIENTO:

Nuestro más profundo agradecimiento a Dios, por fortalecer nuestro corazón e iluminar nuestra mente y por haber puesto en nuestro camino a aquellas personas que han sido el soporte y compañía durante todo el período de estudios. Así también, el reconocimiento a nuestros maestros, y en forma muy particular a esta casa de estudios por todos los conocimientos impartidos a lo largo de nuestra preparación.

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

Presentamos la tesis titulada “Influencia de los juegos de mesa como material didáctico en el aprendizaje del área de lógico matemática en los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 4 del distrito de San Juan de Lurigancho”, con el objetivo de determinar la influencia que tiene el uso de los juegos de mesa en el aprendizaje del área de lógico matemático en los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 4 del distrito de San Juan de Lurigancho. San Juan de Lurigancho, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo; para obtener el grado de: Magíster en educación con mención en docencia y gestión educativa

El documento consta de cuatro capítulos. El Primer Capítulo está relacionado con el Problema de Investigación y está constituido por el planteamiento del problema, formulación del problema, justificación, limitaciones, antecedentes y objetivos. El Segundo Capítulo se refiere exclusivamente al Marco Teórico que sustenta la investigación. El Tercer Capítulo define todo el Marco Metodológico mediante la hipótesis de la Investigación, variables, metodología, población y muestra, método de la investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos y métodos de análisis de datos. El Cuarto Capítulo está referido a los Resultados a los cuales ha llegado nuestra investigación así como su descripción y discusión. Seguidamente se definen las conclusiones, sugerencias que se hace en base a los resultados obtenidos de la investigación y finalmente se presentan las referencias bibliográficas conjuntamente con los anexos.

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

1.1. Planteamiento del problema	15
1.2. Formulación del problema	18
1.3. Justificación	19
1.3.1. Justificación legal	19
1.3.2. Justificación científica	19
1.3.3. Justificación pedagógica	19
1.4. Limitaciones	20
1.5. Antecedentes	20
1.6. Objetivos	27
1.6.1. General	27
1.6.2. Específicos	27

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Aprendizaje en el área de lógico matemática	29
2.1.1. Concepto de aprendizaje	29
2.1.2. Paradigmas del aprendizaje	30
2.1.2.1. Paradigma conductista	31

2.1.2.2. Paradigma cognitivista	31
2.1.2.3. Paradigma constructivista	32
2.1.3. Lógico matemática	37
2.1.4. El aprendizaje y el área de lógico matemática	37
2.1.5. Enseñanza de las matemáticas	40
2.1.6. Principios en los que se basa la enseñanza de las matemáticas	41
2.1.7. Aportación de las matemáticas	45
2.1.8. Dimensiones del aprendizaje del área de lógico matemática	46
2.1.9. Medición del aprendizaje de las matemáticas	48
2.2. Juego de mesa como material didáctico	49
2.2.1. Concepto de juego	49
2.2.2. Juego de mesa	50
2.2.3. Tipos de juegos de mesa	51
2.2.4. Concepto de material didáctico	55
2.2.5. Importancia del material didáctico	56
2.2.6. Material didáctico propuesto	57
2.3. Definición de términos básicos	58

III. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis	60
3.2. Variables	60
3.2.1. Definición conceptual	61
3.2.2. Definición operacional	61
3.3. Metodología	62
3.3.1. Tipo de estudio	62
3.3.2. Diseño del estudio	63
3.4. Población y muestra	63
3.5. Método de investigación	64
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	65
3.7. Métodos de análisis de datos	66

IV. RESULTADOS	Página
4.1. Descripción	69
4.2. Discusión	79
CONCLUSIONES	84
SUGERENCIAS	85
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	87
ANEXOS :	
Anexo 1: Matriz de Consistencia	92
Anexo 2: Instrumento pre - test	94
Anexo 3: Instrumento post - test	99
Anexo 4: Propuesta	104
Anexo 5: Validación de instrumentos	133
Anexo 6: Validez de instrumentos	150
Anexo 7: Operacionalización de variables	151
Anexo 8: Base de datos	152

Índice de tablas

		Página
Tabla 1:	Población de estudiantes de segundo grado	64
Tabla 2:	Confiabilidad	67
Tabla 3:	Aprendizaje lógico matemático en los alumnos de 2° grado.	70
Tabla 4:	Dimensión 1: Algoritmos en los alumnos de 2° grado.	71
Tabla 5:	Dimensión 2: Razonamiento lógico en los alumnos de 2° grado.	73
Tabla 6:	Dimensión 3: Resolución de problemas en los alumnos de 2° grado.	75

Índice de figuras

	Página
Figura 1: Aprendizaje lógico matemático en los alumnos de 2° grado	70
Figura 2: Dimensión 1: Algoritmos en los alumnos de 2° grado	71
Figura 3: Dimensión 2: Razonamiento lógico en los alumnos de 2° grado.	72
Figura 4: Dimensión 3: Resolución de problemas en los alumnos de 2° grado.	73

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos de mesa como material didáctico en el aprendizaje del área de Lógico Matemática de los alumnos del 2° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 4 del distrito de San Juan de Lurigancho.

La población estuvo formada por 60 estudiantes de 2° grado de Educación Primaria distribuidos en 2 secciones (A y B) de 30 estudiantes cada aula. La muestra censal estuvo formada por los 60 alumnos en los cuales se han empleado la Variable independiente: Influencia de los juegos de mesa y la Variable dependiente: Aprendizaje del área de lógico matemática.

El método empleado en la investigación fue el hipotético-deductivo. Esta investigación utilizó para su propósito el diseño experimental, clase cuasi-experimental, con dos grupos, uno de control y otro experimental que recogió la información en un período específico, que se desarrolló al aplicar el Pre-test y Pos-Test, los cuales están constituidos por 10 preguntas en la escala de 0 al 20 que brindan información acerca del nivel académico de los estudiantes en el área de lógico matemática. A través de la aplicación de este experimento se pudo demostrar la efectividad de los juegos de mesa en el aprendizaje en el área de matemática. Los resultados se presentan gráfica y textualmente.

La investigación concluyó que existe evidencia significativa para afirmar que el uso de los juegos de mesa como material didáctico facilitó el aprendizaje en el área de Lógico Matemática en los estudiantes del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 4 del distrito de San Juan de Lurigancho.

Palabras claves:

- Material didáctico
- Juegos de mesa
- Aprendizaje
- Lógico matemática

ABSTRACT

The present research aimed to determine the influence of Board Games as teaching materials in learning in the area of mathematical logic of the pupils of the 2nd grade of primary education of the educational institution Fe y Alegría N ° 4 of the San Juan de Lurigancho district.

The population was made up of 60 students of 2nd grade of primary education distributed in 2 sections (A and B) of 30 students each classroom. The Census sample was made up of 60 students in which the independent Variable is used: influence of the table games and the dependent Variable: the mathematical logic area learning.

The method used in the investigation was the hypothetical-deductive reasoning. This research used for its purpose the quasi-experimental design, with two groups, one of control and another pilot that collected the information in a specific period, which was developed to implement the pre-test and Pos-Test, which are composed of 10 questions on a scale from 0 to 20 that provide information about the academic level of the students in the area of mathematical logic. Through the implementation of this experiment was able to demonstrate the effectiveness of the table games in learning in the area of mathematics. The results are presented graphically and textually.

The research concluded that there is significant evidence to assert that the use of the table games as a teaching material facilitated learning in the area of Mathematical Logic in the students of 2° grade of primary education in the educational institution Fe y Alegría N° 4 of San Juan de Lurigancho District.

Keywords:

- Textbooks
- Board games
- Learning
- Mathematical logic