



ESCUELA DE POSTGRADO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Actividades lúdicas y su efecto en la resolución de
problemas de Matemática en estudiantes del segundo
grado de primaria de la Institución Educativa 2071
“César Vallejo”- Los Olivos, 2014.**

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

MAGISTER EN EDUCACIÓN

**CON MENCIÓN EN
DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**

AUTORA:

Br. Teresa Jesús Saavedra Calienes

ASESOR:

Mg. Noel Alcas Zapata

SECCIÓN:

EDUCACIÓN

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

PERÚ-2014

Dedicatoria

A Dios, mi fortaleza y guía.

A mis padres, modelo de perseverancia.

A mi familia, razón de mi vida.

Teresa

Agradecimientos

A mis maestros de la Escuela de Post Grado de la Universidad César Vallejo que me brindaron la oportunidad de realizarme profesionalmente

A mi Asesor Mg. Noel Alcas Zapata, por su indiscutible apoyo, por su generosidad al brindarme la oportunidad de recurrir a su capacidad y experiencia científica en un marco de confianza, afecto y amistad, fundamentalmente para la concreción de este trabajo.

La autora

Presentación

Señores miembros del jurado

Dando cumplimiento a las normas del reglamento de elaboración y sustentación de Tesis de la Facultad de educación, escuela de Postgrado de la Universidad “Cesar Vallejo” sede en Lima norte, para elaborar la tesis de Maestría en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa, se presenta el trabajo de investigación denominado “Actividades lúdicas y su efecto en la Resolución de problemas de Matemática en estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa 2071 “César Vallejo” en Los Olivos.

Esta investigación se presenta con el propósito, establecer el efecto de las actividades lúdicas en la resolución de problemas matemáticos, dado la importancia de mejorar el nivel de logro de los estudiantes de segundo grado y en consecuencia aportar a la mejora de la calidad educativa.

El documento consta de cuatro capítulos los mismos que se presentan en detalle en la introducción del presente trabajo de investigación que de una u otra forma pretende contribuir con la educación peruana.

Los resultados que se obtengan de la presente investigación, beneficiarán no solo a la Institución Educativa donde se llevó a cabo el estudio, sino a todas aquellas que deseen servirse de la experiencia, con lo cual el trabajo habrá logrado con creces su cometido.

Índice

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Índice	v
Anexos	vii
Lista de Tablas	viii
Lista de Figuras	ix
Resumen	x
Abstract	xi
Introducción	xii
Capítulo I: Problema de Investigación	
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	18
1.4 Limitaciones de la Investigación	20
1.5 Antecedentes	20
1.5.1 Antecedentes internacionales	20
1.5.2 Antecedentes nacionales	22
1.6 Objetivos	24
1.6.1 Objetivo general	24
1.6.2 Objetivos específicos	24
Capítulo II: Marco Teórico	
2.1 Bases teóricas de la Variable Actividades lúdicas	27
2.1.1 Teorías de la variable Actividades lúdicas	27
2.1.2 Definiciones de la variable Actividades lúdicas	22
2.1.3 Dimensiones de la variable Actividades lúdicas	32

2.1.4	Definiciones de las dimensiones de la variable Actividades lúdicas	32
2.2	Bases teóricas de la Variable Resolución de Problemas	
2.2.1	Teorías de la variable Resolución de Problemas	37
2.2.2	Definiciones de la variable Resolución de Problemas	37
2.2.3	Dimensiones de la variable Resolución de Problemas	42
2.2.4	Definiciones de las dimensiones de la Variable Resolución de Problemas	42
2.3	Definición de términos básicos	45
Capítulo III: Marco metodológico		
3.1	Hipótesis	
3.1.1	Hipótesis general	49
3.1.2	Hipótesis específicas	49
3.2	Variables de investigación	50
3.2.1	Definición conceptual	50
3.2.2	Definición Operacional	50
3.3	Metodología	51
3.3.1	Tipo de investigación	51
3.3.2	Diseño de investigación	52
3.4	Población y muestra	53
3.4.1	Población	53
3.4.2	Muestra	54
3.5	Método de investigación	55
3.6	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	54
3.6.1	Técnicas	55
3.6.2	Instrumentos	55
3.6.3	Validez y confiabilidad de los instrumentos	56
3.7	Método de análisis de datos	58
Capítulo IV: Resultados		
4.1	Descripción	61
4.2	Prueba de bondad de ajuste de datos	71
4.3	Contrastación de hipótesis	72

4.4	Discusión	77
	Conclusiones	83
	Sugerencias	85
	Referencias bibliográficas	87
	Anexos	
	Anexo 1: Matriz de consistencia	
	Anexo 2: Instrumento para medir la variable Resolución de Problemas	
	Anexo 3: Certificados de validez de contenido	
	Anexo 4: Resultados del análisis de fiabilidad	
	Anexo 5: Base de datos	
	Anexo 6: Modulo de aplicación en la variable Resolución de Problemas	

Lista de Tablas

	Pág.
Tabla 1: Operacionalización de la variable	51
Tabla 2: Diseño de investigación	52
Tabla 3: Población	52
Tabla 4: Muestra proporcional	55
Tabla 5: Resultados de la validez del instrumento	57
Tabla 6: Escala de Interpretación del coeficiente de confiabilidad	57
Tabla 7: Resultados del análisis de confiabilidad de la variable	58
Tabla 8: Niveles de comparación de resultados	62
Tabla 9: Niveles de comparación de dimensión Comprensión del problema	63
Tabla 10: Niveles de comparación de dimensión diseño del Plan	66
Tabla 11: Niveles de comparación de dimensión Ejecución del Plan	68
Tabla 12: Niveles de comparación de dimensión Revisión del Plan	70
Tabla 13: Prueba de normalidad de los datos	71
Tabla 14: Nivel de significación de la resolución de problemas	72
Tabla 15: Nivel de significación de la dimensión Comprensión del problema	73
Tabla 16: Nivel de significación de la dimensión diseño del Plan	74
Tabla 17: Nivel de significación de la dimensión Ejecución del Plan	75
Tabla 18: Nivel de significación de la dimensión revisión del Plan	76

Índice de Figuras

	Pág.
Figura 1 Comparaciones de los resultados en la solución de problemas en el área de matemática.	61
Figura 2 Comparaciones de los resultados de la comprensión del problema	64
Figura 3 Comparaciones de los resultados en el diseño del plan	65
Figura 4 Comparaciones de los resultados de la ejecución del plan	67
Figura 5 Comparaciones de los resultados en la revisión del plan	69

Resumen

La presente investigación es un estudio de tipo experimental y tuvo como objetivo determinar los efectos de las actividades lúdicas en la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa 2071 “César Vallejo” en Los Olivos.

La metodología empleada en la investigación fue de tipo básica aplicada con un diseño cuasi experimental. La muestra estuvo conformada por 50 estudiantes divididos en dos grupos, 24 para el grupo de control y 26 para el grupo experimental. Los datos fueron recogidos a través de una prueba de resolución de problemas (pre test y post test) estructurada en cuatro bloques referidos a la comprensión del problema, diseño de un plan, aplicación del plan y revisión del plan. El programa aplicado estuvo dividido en 12 sesiones de aprendizaje.

Los datos fueron procesados a través del programa SPSS, versión 21.0 y se evidenció que existe una diferencia significativa en cuanto al puntaje promedio en la resolución de problemas entre el grupo control y el grupo experimental después de aplicar el programa de actividades lúdicas. Como resultado de la investigación tenemos que la efectividad del programa de actividades lúdicas en el incremento del nivel de logro en la resolución de problemas matemáticos en estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. 2071 César Vallejo, es altamente significativa.

Palabras clave: Actividades lúdicas y Resolución de problemas

Abstract

The present research is an experimental study and aimed to determine the effects of recreational activities in mathematical problem solving in students from second grade of School 2071 "César Vallejo" in Los Olivos.

The methodology used in the research was basic type applied a quasi-experimental design. The sample consisted of 50 students divided into two groups, 24 for the control group and 26 for the experimental group. Data were collected through a problem-solving test (pretest and posttest) structured in for blocks related to understanding the problem, devising a plan, implementing the plan and review the plan. The program applied was divided into 12 learning sessions.

The data were processed through the SPSS program, version 21.0 and showed that there is a significant difference in the average score in the resolution of problems between the control group and the experimental group after implementing the program of activities result ludic. Como we research the effectiveness of the program of recreational activities in increasing the level of achievement in solving mathematical problems students second grade EI 2071 César Vallejo, is highly significant.

Key words: Recreational activities and resolution problems.