



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Influencia de los Juegos Didácticos en el Nivel de Logros de
los Aprendizajes en el Área de Matemática en los
estudiantes de Secundaria en la Institución Educativa
N°6010209 Roca Eterna. Iquitos-2015.

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

DOCTOR EN EDUCACIÓN

AUTORA:

Mgr. Padilla Tello, Alexandra

ASESOR:

Dr. Li Loo Kung, Carlos Antonio

SECCIÓN:

Educación e Idiomas

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

PERÚ – 2016

MIEMBROS DEL JURADO

Dr.

Presidente

Dr.

Miembro del jurado

Dr.

Miembro del jurado

DEDICATORIA

*A mi madrecita, hermanos y amiga
Rosita por sus muestras de
afectos, apoyo y comprensión.*

Alexandra

AGRADECIMIENTOS

Deseo expresar mi agradecimiento sincero a las siguientes personas e instituciones:

- A mi asesor: Dr. Carlos Antonio Li Loo Kung, por su asesoramiento a lo largo del desarrollo del presente estudio.
- A todos estudiantes que pertenecieron a la muestra por haber participado muy gustosamente en el Proyecto.
- A los miembros del jurado calificador por la dedicación prestada al revisar mi proyecto de investigación.
- A mis profesores del Doctorado en Educación, por sus sabias enseñanzas y por la entrega incondicional de su amistad y buen ejemplo.
- A la Universidad Cesar Vallejo, por darme la oportunidad de culminar mis estudios de Maestría, en la especialidad de Administración de la Educación.

MUCHAS GRACIAS

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Alexandra Padilla Tello, estudiante del Programa de Doctorado en Educación de la escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado(a) con DNI N°:42522309. Con la tesis titulada: "Influencia de los juegos didácticos en el nivel de logros de los aprendizajes en el área de matemática en los estudiantes de secundaria en la Institución Educativa N°6010209 Roca Eterna". Iquitos-2015.

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 plagiada; 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 falseado 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 falsificada (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción deriven, sometiéndome a la normativa vigente de la Universidad Cesar Vallejo.

Iquitos, 28 de mayo de 2016

Nombres y Apellidos: Alexandra Padilla Tello

DNI N°:40522309

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

Presento ante ustedes la Tesis titulada: “Influencia de los juegos didácticos en el nivel de logros de los aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de secundaria en la Institución Educativa N°6010209 Roca Eterna. Iquitos-2015.”, con la finalidad de determinar la influencia de los juegos didácticos en el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa N°6010209 Roca Eterna. Iquitos-2015, en cumplimiento del reglamento de la Universidad César Vallejo para obtener el grado académico de Doctor en Educación.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

Alexandra

ÍNDICE

	Pág.
Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Presentación.....	vi
Índice.....	vii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
RESUMO.....	xi
I. INTRODUCCIÓN12
1.1. Problema.....	38
1.2. Hipótesis.....	38
1.3. Objetivos.....	38
II. MARCO METODOLÓGICO.....	.40
2.1. Variables40
2.2. Operacionalización de variables.....	.40
2.3. Metodología41
2.4. Tipo de estudio41
2.5. Diseño41
2.6. Población, muestra y muestreo.....	.42
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos42
2.8. Métodos de análisis de datos43
2.9. Consideraciones éticas43
III. RESULTADOS44
IV. DISCUSIÓN53
V. CONCLUSIONES56
VI. RECOMENDACIONES.....	.57
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	.58
ANEXOS.....	.59
Nº 1 Artículo Científico61
Nº 2 Matriz de consistencia.....	.83
Nº 3 Cuestionario84

Nº 4 Matriz de Validación.....	.99
--------------------------------	-----

RESUMEN

El presente estudio de investigación tuvo como propósito determinar la influencia de los juegos didácticos en el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa N° 6010209 Roca Eterna. Iquitos-2015. La investigación fue de tipo Pre Experimental, el diseño GE: $O_1 \times O_2$, la muestra estuvo conformada por los 27 estudiantes de secundaria de la Institución Educativa N°6010209 Roca Eterna. La técnica que se empleó para la recolección de los datos fue la prueba de desarrollo y análisis documental, el instrumento fue pre test y post test y registro de calificaciones, para el análisis de los datos se empleó tablas de porcentaje y promedios, gráficos estadísticos la estadística inferencial para determinar la normalidad y la prueba paramétrica t de Students para muestras dependientes antes y después de la aplicación de las sesiones con juegos didácticos.

Los resultados más relevantes fueron: Que la mayoría de estudiantes (96,3%) antes de la aplicación de los juegos didácticos se encontraban con el nivel de logro de aprendizaje en inicio en el área de matemática. Después de la aplicación de los juegos didácticos se observó mejora en el logro de aprendizaje de los estudiantes en el área de matemática, así en el nivel de logro muy satisfactorio el progreso fue de 14,8% y en el nivel satisfactorio el avance fue aún mayor 44,4%, lo que revela relación alta y significativa ($r = 0,473$; $p < 0,05$), entre las calificaciones de logro de aprendizaje en el área de matemática antes y después de aplicar los juegos didácticos. Se demuestra la hipótesis planteada en la investigación con una confiabilidad de 95% por lo que ($t_c = 12,845$; $p < 0,05$), y se aceptó la hipótesis de investigación: Existe relación significativa entre la aplicación de los juegos didácticos y el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de secundaria en la Institución Educativa N°6010209 Roca Eterna. Iquitos -2015.

Palabras Claves: Juegos didácticos, Nivel de logro de aprendizaje.

ABSTRACT

This research study was to determine the influence of educational games on the level of learning achievement in the area of mathematics in high school students of School N° 6010209 Roca Eterna. Iquitos-2015. Pre research was experimental, design GE: O₁ X O₂, the sample consisted of 27 high school students of School No. 6010209 Roca Eterna. The technique was used for data collection was the development test and documentary analysis, the instrument was pre test and post test and registration cards, to analyze data tables percentage and averages, statistical graphs was used the inferential statistics to determine normal and parametric Students t-test for dependent samples before and after application of meetings with educational games.

The most significant results were: The majority of students (96,3%) before the application of educational games were with the level of learning achievement beginning in the area of mathematics. After application of the educational games are observed improvement in learning achievement of students in the area of mathematics, and the very satisfactory level of achievement progress was 14,8% and satisfactory progress was still increased 44,4%, which revealed high and significant correlation ($r = 0,473$; $p < 0,05$) between the scores of learning achievement in the area of mathematics before and after applying the educational games. The research hypothesis with a 95% confidence so ($t_c = 12,845$, $p < 0,05$) is shown, and the research hypothesis is accepted: There is significant relationship between the application of educational games and level learning achievement in the area of mathematics of high school students in the Educational Institution N° 6010209 Roca Eterna. Iquitos - 2015.

Keywords: Educational Games, Learning achievement level.

RESUMO

Esta pesquisa foi determinar a influência de jogos educativos a nível dos resultados da aprendizagem na área da matemática em estudantes do ensino médio da Escola N° 6010209 Rocha Eterna. Iquitos-2015. A investigação pré era experimental, projeto GE: $O_1 \times O_2$, a amostra foi composta por 27 alunos do ensino médio de escola N° 6010209 Rocha Eterna. A técnica foi utilizada para coleta de dados foi a análise de teste de desenvolvimento e documental, o instrumento foi pré teste e registro de teste e pós cartões, para analisar percentual tabelas de dados e médias, gráficos estatísticos foi utilizado o estatística inferencial para determinar alunos normais e paramétricos teste t para amostras dependentes, antes e após a aplicação de reuniões com jogos educativos.

Os resultados mais significativos foram: A maioria dos estudantes (96,3%), antes da aplicação de jogos educativos estavam com o nível de sucesso da aprendizagem começando na área de matemática. Após a aplicação dos jogos educativos são observados melhora no rendimento escolar dos alunos na área da matemática, eo nível muito satisfatório de progresso realização foi de 14,8% e um progresso satisfatório ainda era aumentou 44,4%, que revelou alta e significativa correlação ($r = 0,473$; $p < 0,05$) entre os escores de aprendizagem conquista na área da matemática, antes e após a aplicação de jogos educativos. A hipótese de pesquisa com uma confiança de 95% assim ($t_c = 12,845$, $p < 0,05$) é mostrado, ea hipótese de pesquisa é aceito: Há relação significativa entre a aplicação de jogos educativos e nível aprendendo conquista na área da matemática de estudantes do ensino médio na Instituição de Ensino N° 6010209 Rocha Eterna. Iquitos -2015.

Palavras chave: Jogos Educativos, Aprendendo nível de realização