



ESCUELA DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Juegos didácticos y competencias matemáticas en el IV
ciclo, Institución Educativa “Nuestra Señora del Rosario”,
San Juan de Lurigancho. 2015

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAGISTER EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**

AUTORA:

Bch: Yesenia Mabel Churampi Rodríguez

ASESORA:

Mg: Edith Gissela Rivera Arellano

SECCIÓN

Educación e idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Psicometría

PERÚ - 2016

Presidente

Secretaria

Vocal

Dedicatoria:

Dedico este trabajo de investigación a mi querida madre Armida Rodríguez Dionicio a mis hermanos y hermanas por ser el motivo principal que me impulsa a seguir adelante en mi carrera profesional, con perseverancia y amor hacia mi vocación.

Yesenia Mabel

Agradecimiento:

Agradezco a Dios por acompañarme en cada momento de mi vida, así como en mi desarrollo profesional para poder educar a mis estudiantes.

A nuestros profesores de la Escuela de Post Grado de la Universidad César Vallejo por brindarme sus conocimientos, experiencias y con ello contribuir en mi formación y desarrollo profesional.

A mi Asesora de Tesis la Mg: Edith Gissela Rivera Arellano, por su paciencia, motivación, conocimientos y orientación brindada para la culminación de este trabajo de investigación con éxito.

Agradecer especialmente a mi familia por permitirme dedicarle el tiempo a mi desarrollo profesional, entendiendo mis ausencias y por seguir brindándome el apoyo moral necesario.

Yesenia Mabel

Declaración de autenticidad

Yo, Yesenia Mabel Churampi Rodríguez, estudiante del Programa Problemas de Aprendizaje de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 42040244 con la tesis titulada “Juegos didácticos y las competencias matemáticas: actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes del IV ciclo de educación primaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Rosario”, San Juan de Lurigancho, Lima, 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 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, 2016

Yesenia Mabel Churampi Rodríguez

DNI: 42040244

Presentación

Señores Miembros del Jurado:

En cumplimiento del reglamento de grados y títulos de la Universidad César Vallejo, presento ante Uds. la tesis titulada: Juegos didácticos y las competencias matemáticas: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes del IV ciclo de educación primaria de la Institución Educativa “Nuestra Señora del Rosario”, San Juan de Lurigancho, Lima, 2015”, para obtener el Grado de Magíster en Problemas de Aprendizaje.

La presente tesis tiene como finalidad, determinar la relación entre los juegos didácticos y el desarrollo de las competencias matemáticas: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes del IV ciclo de educación primaria de la I.E.P. “Nuestra Señora del Rosario”, San Juan de Lurigancho, Lima, 2016. El documento consta de siete capítulos, estructurado de la siguiente forma: (a) Introducción, (b) Marco metodológico, (c) Resultados, (d) Discusión, (e) Conclusiones, (f) Recomendaciones, (g) Referencias bibliográficas y (h) Apéndices.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

La autora

Lista de contenido

	Pág.
Carátula	i
Páginas preliminares	
Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	xi
Resumen	xii
Abstract	xiii
I. Introducción	
1.1. Antecedentes y fundamentación científica, técnica o humanística	15
1.2. Justificación	48
1.3. Problema	50
1.4. Hipótesis	51
1.5. Objetivos	52
II. Marco metodológico	54
2.1. Variables	55
2.2. Operacionalización de variables	56
2.3. Metodología	58

2.4. Tipos de estudio	59
2.5. Diseño	60
2.6. Población, muestra y muestreo	62
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	64
2.8. Métodos de análisis de datos	72
III. Resultados	74
3.1. Descripción de los resultados	75
3.2. Contrastación de hipótesis	84
IV. Discusión	88
V. Conclusiones	92
VI. Recomendaciones	94
VII. Referencias bibliográficas.	96
VIII. Anexos	102
Anexo (a): Matriz de Consistencia.	103
Anexo (b): Cuestionarios	
Anexo (c): Certificado de Validez de Instrumento	
Anexo (d): Confiabilidad	
Anexo (e): Base de datos	
Anexo (f): Artículo científico	

Lista de tablas

Tabla 1 : operacionalización de la variable Juegos didácticos	57
Tabla 2 : operacionalización de la competencias matemáticas	58
Tabla 3 : población	63
Tabla 4 : Valoración de la ficha de observación de juegos didácticos	65
Tabla 5 : Valoración de la escala de la variable de la competencias matemáticas	66
Tabla 6 : Validación del instrumento de juegos didácticos	67
Tabla 7 : Validación del instrumento de la competencia matemática	68
Tabla 8 : confiabilidad del instrumento de juegos didácticos	71
Tabla 9 : confiabilidad del instrumento de las competencias matemáticas	71
Tabla 10 : Escala de interpretación para la correlación de Spearman	73
Tabla 11: Distribución de niveles de los juegos didácticos	75
Tabla 12: Distribución de niveles de la competencia matemática	77
Tabla 13: Distribución de frecuencias entre los juegos didácticos y la competencia matemática	78
Tabla 14: Distribución de frecuencias entre los juegos tradicionales y la competencia matemática	80
Tabla 15: Distribución de frecuencias entre los juegos de conocimiento y estrategia y la competencia matemática	82
Tabla 16: Grado de correlación y nivel de significación entre los juegos didácticos y la competencia matemática	85

Tabla 17: Grado de correlación y nivel de significación entre los juegos tradicionales y la competencia matemática	86
Tabla 18: Grado de correlación y nivel de significación entre los juegos de conocimiento y estrategia y la competencia matemática	87

Lista de figuras

Figura 1: Mapa conceptual de la competencia matemática	41
Figura 2: Mapa semántico de la representación de ideas	46
Figura 3: Distribución porcentual niveles de los juegos didácticos	76
Figura 4: Distribución porcentual de niveles de la competencia matemática	77
Figura 5: Niveles entre los juegos didácticos y la competencia matemática	79
Figura 6: Niveles entre los juegos tradicionales y la competencia matemática	80
Figura 7: Niveles entre los juegos de conocimiento y estrategia y la competencia matemática	83

Resumen

La presente investigación tuvo como título juegos didácticos y las competencias matemáticas: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes del IV ciclo de educación primaria de la I.E.P. “Nuestra Señora del Rosario”, San Juan de Lurigancho, Lima, 2015.

La metodología aplicada para este tipo de investigación fue básica, descriptivo correlacional y su diseño no experimental y transversal o transeccional, donde se trabajó con una población censal constituida por 109 estudiantes del IV ciclo de educación primaria. El muestreo fue no probabilístico intencionado por criterio y conveniencia de la investigadora. El enfoque de investigación es cuantitativo, se utilizó para la recolección de datos de la variable juegos didácticos una ficha de observación y una prueba para la variable, competencias matemáticas: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

Para establecer la confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos, se aplicó la prueba de consistencia interna a una muestra piloto de 30 estudiantes y se obtuvo el estadístico Alfa de Cron Bach con un valor 0,914 para la variable juegos didácticos y con la técnica KR-20 (Kuder Richardson) se obtuvo un valor de 0,70 para la variable competencias matemáticas: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. Luego se procesaron los datos, haciendo uso del Programa Estadístico SPSS versión 21.0.

Asimismo, los resultados obtenidos evidencian que existe relación positiva media entre los juegos didácticos y la competencia matemática: actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad de los alumnos de IV ciclo del nivel primaria de la I.E. “Nuestra Señora del Rosario”, S.J.L. Se obtuvo un coeficiente de correlación $Rho = 0.659$, con una sig. (bilateral) = 0.000 ($p < .05$),

Palabras clave: juegos didácticos, competencias matemáticas y educación primaria.

Abstract

This research was entitled educational games and math skills: Acts and think mathematically in situations amount students IV course of primary education I.E.P. "Our Lady of the Rosary" San Juan de Lurigancho, Lima, 2015.

The methodology used for this research was basic, descriptive correlational and experimental and not cross or transeccional design, which worked with a census population comprised 109 students of IV course of primary education. Probabilistic sampling was not intended by discretion and convenience of the researcher. The research approach is quantitative, it was used for data collection of the variable educational games a form of observation and a test for the variable, math skills: Acts and think mathematically in many situations.

To establish the reliability of the instruments of data collection, evidence of internal consistency was applied to a pilot sample of 30 students and statistical Alfa Cron Bach was obtained with a value of 0.914 for the variable educational games and the KR technique 20 (Kuder Richardson) a value of 0.70 for variable math skills obtained: acts and think mathematically in situations of quantity. the data is then processed, using the SPSS version 21.0 statistical program.

Furthermore, the results show that there is positive relationship between the average educational games and mathematical competence: act and think mathematically in situations of many students of primary level IV cycle of S.I. "Our Lady of the Rosary" S.J.L. a correlation coefficient $Rho = 0.659$, with a sig was obtained. (Bilateral) = 0.000 (p <.05)

Keywords: educational games, math skills and primary education.