



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Juegos educativos para mejorar la atención en
estudiantes de primaria institución educativa Machu
Picchu, San Juan de Lurigancho, 2016**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADEMICO DE:
MAESTRO EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**

AUTOR

Br. Blanca Flor Cerna Ventura

ASESORA

Dra. Mildred Jénica Ledesma Cuadros

SECCION

Educación e idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACION

Problemas de aprendizaje

PERÚ – 2017

Página de jurados

Dr. Sebastián Sánchez Díaz

Presidente

Mgtr. Gissela Rivera Arellano

Secretario

Dra. Mildred Jénica Ledesma Cuadros

Vocal

Dedicatoria

A la Universidad César Vallejo por darme la oportunidad de continuar y hacer realidad mis sueños de ser cada día mejor.

A mi esposo, el Dr. Oscar Rafael Guillén Valle PhD. A mis hijos Valeria, Raphael y a mis padres por todo el apoyo concedido, quienes me motivaron a persistir en la realización del presente trabajo de investigación y así poder lograr una meta más en carrera.

Agradecimiento

A Dios que cada día me da las fuerzas para poder seguir adelante tanto en lo profesional, laboral y personal. A mis padres, a mis hijos y a mi esposo que son el motor de mi vida, quienes me impulsan y me dan la fuerza para concretar la carrera de Magister en Problemas de Aprendizaje.

A la Universidad César Vallejo, que me acogió en sus aulas y me formó como profesional en Educación. A mis profesores, por sus sabios consejos de quienes he aprendido con gran ahínco.

Por último, a la directora y docentes de la Institución Educativa 0069 Machu Picchu en el distrito de San Juan de Lurigancho - Lima, 2017 por permitirme realizar mi investigación en su institución.

Declaratoria de autenticidad

Yo, Blanca Flor Cerna Ventura, estudiante del Programa Maestría en Problemas de Aprendizaje de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI 09651655 con la tesis titulada: Juegos educativos para mejorar la atención, en estudiantes de primaria institución educativa Machu Picchu, San Juan de Lurigancho, 2016.

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 auto plagiado; 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 presencia de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (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.

Lima,..... del 2017

Blanca Flor Cerna Ventura

DNI: 09651655

Presentación

Señores miembros del Jurado de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, se presenta ante ustedes la tesis titulada: Juegos educativos para mejorar la atención en estudiantes de primaria institución educativa 0069 Machu Picchu, San Juan de Lurigancho, 2016 tuvo como objetivo determinar el efecto de la aplicación de Juegos educativos para mejorar la atención en estudiantes del tercer grado de primaria en la institución educativa 0069 Machu Picchu, San Juan de Lurigancho, con lo cual cumpla con lo exigido por las normas y reglamentos de la universidad y la SUNEDU para optar el grado de Maestro en Problemas de Aprendizaje.

La presente investigación consta de siete capítulos, a saber en el Capítulo I, la introducción que refiere a los antecedentes, fundamentación, justificación, problema, hipótesis, objetivos y el marco teórico. En el capítulo II, El marco metodológico, que refiere a las variables, operacionalización de las variables, metodología, tipo de estudio, diseño, población, muestra y muestreo, técnicas e instrumentos de recolección de datos, métodos de análisis y aspectos éticos. En el capítulo III, los resultados que refiere al análisis estadísticos de las dimensiones y su aplicación. En el capítulo IV, refiere a la discusión en relación a los resultados obtenidos y los antecedentes. En el capítulo V se refiere a las conclusiones de las mismas. En el capítulo VI se refiere a las recomendaciones de la investigación. En el capítulo VII se refiere a las referencias bibliográficas consultadas y más anexos correspondientes. Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

La autora

Índice

Página de jurados	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Lista de tablas	ix
Lista de figuras	xi
Resumen	xii
I. INTRODUCCION	14
1.1. Antecedentes	15
Antecedentes nacionales	17
1.2. Fundamentación científica, técnica o humanística	20
1.3. Justificación	40
1.4. Problema	41
Formulación del problema	43
Problemas Específicos	43
1.5. Hipótesis	44
Hipótesis General	44
Hipótesis Específicos	44
1.6. Objetivos General	45
Objetivos específicos	45
II. MARCO METODOLOGICO	46
2.1. Variables	47

2.2. Operacionalización de variables	48
2.3. Metodología	48
2.4. Tipos de estudio	48
2.5. Diseño de investigación	49
2.6. Población	50
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	50
2.8. Método de análisis de datos	53
2.9. Aspectos éticos	53
III. RESULTADOS	55
3.1. Análisis descriptivo	56
3.2. Prueba de normalidad	61
3.3. Contrastación de hipótesis	62
IV. DISCUSIÓN	74
V. CONCLUSIONES	78
VI. RECOMENDACIONES	81
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	84
ANEXOS	87
Anexo 1 – Matriz de consistencia	88
Anexo 2: Instrumento test de caras R	91
Anexo 3: Validez del instrumento por juicio de expertos	132
Anexo 4 – Base de datos	151
Anexo 5: Evidencias de la investigación realizada	156
Anexo 6: Carta a la institución donde se realizó la investigación	160
Anexo 7: Artículo científico	161
Anexo 8: Aprobación del Turnitin	170

Lista de tablas

Tabla 1 Operacionalización de variables	48
Tabla 2 Población de estudio	50
Tabla 3 Procesamiento de casos para la investigación	51
Tabla 4 Estadístico de fiabilidad	52
Tabla 5 Valoración de fiabilidad de Kr 20	52
Tabla 6 Análisis de las respuestas de la variable atención	56
Tabla 7 Análisis de respuestas de la variable dependiente dimensión 1 atención focalizada	57
Tabla 8 Análisis de respuestas de la variable dependiente dimensión 2 atención selectiva	58
Tabla 9 Análisis de respuestas de la variable dependiente dimensión 3 atención dividida	59
Tabla 10 Análisis de respuestas de la variable dependiente dimensión 4 atención sostenida	60
Tabla 11 Prueba de normalidad	61
Tabla 12: Rango del pretest y postest del grupo control y experimental Hipótesis General	62
Tabla 13 Estadística de contraste de la hipótesis general	63
Tabla 14 Valores de probabilidad para la Distribución Normal Estándar	64
Tabla 15: Rango del pretest y postest del grupo control y experimental Hipótesis específica 1 Atención focalizada.	66
Tabla 16: Estadística de contraste de la hipótesis específica 1 Atención focalizada.	66
Tabla 17: Rango del pretest y postest del grupo control y experimental Hipótesis específica 2 Atención selectiva.	68
Tabla 18: Estadística de contraste de la hipótesis específica 2 Atención selectiva.	68
Tabla 19: Rango del pretest y postest del grupo control y experimental Hipótesis específica 3 Atención dividida.	70
Tabla 20: Estadística de contraste de la hipótesis específica 3 Atención dividida.	70

Tabla 21: Rango del pretest y postest del grupo control y experimental Hipótesis específica 4 Atención sostenida.	72
Tabla 22: Estadística de contraste de la hipótesis específica 4 Atención sostenida.	72
Tabla 23 Las estrategias para promover capacidades: El juego y las vivenciales como la música.	155
Tabla 24 Funciones de la atención	155

Lista de figuras

<i>Figura 1</i> Distribución normal estandarizada	63
<i>Figura 2:</i> Diagrama de cajas de los grupos control y experimental de la hipótesis general	65
<i>Figura 3:</i> Diagrama de cajas de los grupos control y experimental de la hipótesis específica 1	67
<i>Figura 4:</i> Diagrama de cajas de los grupos control y experimental de la hipótesis específica 2	69
<i>Figura 5:</i> Diagrama de cajas de los grupos control y experimental de la hipótesis específica 3	71
<i>Figura 6:</i> Diagrama de cajas de los grupos control y experimental de la hipótesis específica 4	73

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como título: Juegos educativos para mejorar la atención en estudiantes de primaria institución educativa Machu Picchu, San Juan de Lurigancho, 2016 tuvo como objetivo principal determinar el efecto de la aplicación de Juegos educativos para mejorar la atención en estudiantes del tercer grado de primaria. La investigación realizada fue de enfoque Cuantitativo, de corte longitudinal, el diseño empleado fue cuasi-experimental, la población censal estuvo conformada por 64 estudiantes, con un muestreo no probabilístico intencional de los cuales fueron asignados 32 niños al Grupo Experimental y los otros 32 al Grupo de Control. Se utilizó el Test de Percepción de diferencias (Test de caras R) tuvo un coeficiente de confiabilidad de 0.718 KR20. Mientras su validez fue revalidada internacionalmente por un grupo de expertos.

Se llegó a la conclusión que los 32 casos presentaron para el pretest y postest en los grupos Control y grupo Experimental, asimismo para el grupo control el pretest tiene un rango promedio de 16,64 y el postest 16,56, para el grupo experimental los rangos promedios son de 48,36 para el pretest y 48,44 para el postest lo que indica que se ha incrementado, lo que nos permite afirmar que los juegos educativos han sido beneficiosos. Asimismo que la U de Mann-Whitney es de 2,000, el valor de W de Wilcoxon de 530,000, el sigma bilateral asintótico es de 0,000 el mismo que es menor a 0,05 o 5,00% lo que se interpretó que se valida la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Palabra clave: Juegos educativos, atención.

Resumo

No presente trabalho de pesquisa intitulado: Jogos educativos para melhorar o atendimento para a escola os alunos elementar Machu Picchu, San Juan de Lurigancho, de 2016, teve como principal objetivo determinar o efeito da aplicação de jogos educativos para melhorar a estudantes de cuidados terceira série, a pesquisa foi quantitativa abordagem, o corte, o projeto foi quasi-experimental, a população recenseada consistiu de 64, com uma amostragem não probabilística intencional dos quais foram 32 crianças atribuídos ao grupo experimental e outro 32 para o grupo de controlo. A percepção de teste e Semelhanças (teste da cara R) utilizado tinha um coeficiente de confiança de 0,718 KR20. Enquanto sua validade foi revalidado internacionalmente.

Podemos concluir que, principalmente, existem 32 casos para o pré-teste e pós-teste no controle e o grupo experimental, o grupo de controlo também para os grupos pré-teste tendo uma média de intervalo de 16,64 e 16,56 pós-teste, para as gamas grupo experimental médias são 48,36 para pré-teste e pós-teste 48,44 para indicar que tem aumentado, o que nos permite afirmar que os jogos educativos foram benéficas. Além disso, o Mann-Whitney U é de 2.000, o valor de W Wilcoxon 530.000, sigma bilateral assintótica é 0.000, que é inferior a 0,05 ou 5,00% o que significa que valida hipótese de pesquisa e a hipótese nula é rejeitada.

Palavra-chave: Jogos educativos, atenção.