



ESCUELA DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Efectos del “Plan de juego lógico” en la capacidad de
resolución de problemas matemáticos en los estudiantes
del 1^{er} grado de educación primaria de la I.E N° 140
Santiago Antúnez de Mayolo S.J.L-2014**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADEMICO DE:
MAGISTER EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**

AUTOR

Br. PACHECO CENTENO, TANIA

ASESOR:

Dr. SEMINARIO LEÓN HUAMAN QUISPE

SECCIÓN:

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Problemas de Aprendizaje

LIMA – PERÚ

2014

Mg. Sebastián Sánchez Díaz

PRESIDENTE

Mg. Janet Marisol Valdivieso Gonzales

SECRETARIO

Dr. Seminario León Huamán Quispe

VOCAL

Dedicatoria

A mi esposo por su comprensión y apoyo permanente y a mi hijo Carlos Andrés, quién es mi motor, mi alegría, razón y motivo por el que día a día me supero.

Agradecimiento

A mis estimados Profesores, Colegas y
Autoridades de la Universidad César Vallejo.

Declaración Jurada

Declaración Jurada

Yo Tania, Pacheco Centeno estudiante del Programa. Maestría en Problemas de Aprendizaje de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado(a) con DNI: 10661791, con la tesis titulada *Efectos del “Plan de juego lógico” en la capacidad de resolución de problemas matemáticos en los estudiantes del 1er grado de educación primaria de la I.E N° 140 Santiago Antúnez de Mayolo S.J.L-2014.*

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 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 el fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), 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.

San Juan de Lurigancho, enero del 2015

Tania, Pacheco Centeno

DNI: 10661791

Presentación.

Señores miembros del Jurado:

En cumplimiento con los dispositivos vigentes que establece el proceso de graduación de la Universidad César Vallejo, con el fin de optar el grado de Magíster en Problemas de Aprendizaje, presento la tesis titulada *Efectos del Plan de juego lógico en la capacidad de resolución de problemas matemáticos en los estudiantes del 1^{er} grado de educación primaria- de la I.E N° 140 Santiago Antúnez de Mayolo S.J.L-2014.*

El estudio se realizó con la finalidad de determinar los efectos de la aplicación de un plan de juego lógico en la capacidad de resolución de problemas matemáticos en los estudiantes del 1^{er} grado de educación primaria y para esto se realizó una serie de juegos a un grupo experimental (1°C) y se contrastaron los logros mediante la comparación con los resultados de aula control (1°B). Los resultados fueron positivos, incrementando el desarrollo de sus capacidades y los fue involucrando en la búsqueda de sus propias soluciones ; por tal motivo espero que mi investigación sirva de orientación y contribuya a la aplicación del juego en todo proceso educativo.

La tesis está conformada por los siguientes capítulos:

I Introducción, integra los antecedentes, fundamentos teórico científico de las variables, la formulación de la justificación, problemas, hipótesis y objetivos; en el capítulo II Metodología, se expone la operacionalización de variables, tipo y diseño de estudio así como la población y las técnicas de investigación; en el capítulo III Resultados, se exponen los resultados descriptivos e inferenciales, del mismo modo en el capítulo IV Discusión se contrasta los resultados con los antecedentes de tesis, también en el capítulo V Conclusiones se propone los hallazgos, y en el capítulo VI Sugerencias, se propone las alternativas de solución, y finalmente en el capítulo III Referencias Bibliográficas consigna a todos los autores citados, completando el trabajo con los Anexos propios de la investigación.

Autora

Índice

	Página
Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria Jurada	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	xi
Resumen	xii
Abstract	xiii
I. INTRODUCCIÓN	14
Antecedentes y fundamentos teórico científico de la variable	19
Justificación	49
Problema	51
Hipótesis	52
Objetivos	53
II. MARCO METODOLÓGICO	
2.1. Variables	55
2.2. Operacionalización de variables	56
2.3. Metodología	59
2.4. Tipos de estudio	59
2.5. Diseño	60
2.6. Población, muestra y muestreo	61
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	62
2.8. Métodos de análisis de datos	64
2.9. Aspectos éticos	65
III. RESULTADOS	66
IV. DISCUSIÓN	81

V. CONCLUSIONES	85
VI. RECOMENDACIONES	88
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	91

ANEXOS

01 Matriz de consistencia	
02 Matriz de validación	
03 Instrumento de recolección de datos	
04 Base de datos	
05 Plan de Juego Lógico en la resolución de problemas matemáticos	
06 Fotografías	

Lista de tablas

	Página
Tabla 1. Organización del plan de Juego Lógico	57
Tabla 2. Operacionalización de la variable Resolución de problemas matemáticos.47	58
Tabla 3. Muestra de la población de estudio	62
Tabla 4. Confiabilidad del instrumento	64
Tabla 5. Resultado de la prueba de la bondad de ajuste para la variable de estudio en el pre test resolución de problemas	67
Tabla 6. Resultado de la prueba de la bondad de ajuste para la variable de estudio en el post test resolución de problemas	67
Tabla 7. Resolución de problemas matemáticos, de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E N° 140 “Santiago Antúnez de Mayolo” del grupo control y experimental según pre test y post test	69
Tabla 8. Dimensión matemática, de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E N° 140 “Santiago Antúnez de Mayolo” del grupo de control y experimental según pre test y pos test	71
Tabla 9. Dimensión representativa, de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E N° 140 “Santiago Antúnez de Mayolo” del grupo de control y experimental según pre test y pos test	73

Tabla 10. Dimensión comunica, de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E N° 140 “Santiago Antúnez de Mayolo” del grupo de control y experimental según pre test y post test 76

Tabla 11. Dimensión elabora estrategias, de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E N° 140 “Santiago Antúnez de Mayolo” del grupo de control y experimental según pre test y post test 78

Lista de figuras

	Página
Figura 1. Resolución de problemas matemáticos para la mayoría de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E N° 140 “Santiago Antúnez de Mayolo” del grupo de control y experimental según pre test y pos test	70
Figura 2. Dimensión matemática de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E N° 140 “Santiago Antúnez de Mayolo” del grupo de control y experimental según pre test y post test.	72
Figura 3. Dimensión representa de los estudiantes del primer grado de Educación primaria de la I.E N° 140 “Santiago Antúnez de Mayolo” del grupo de control y experimental según pre test y post test	74
Figura 4. Dimensión comunica de los estudiantes del primer grado de Educación primaria de la I.E N° 140 “Santiago Antúnez de Mayolo” del grupo de control y experimental según pre test y post test.	77
Figura 5. Dimensión elabora estrategias de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E N° 140 “Santiago Antúnez de Mayolo” del grupo de control y experimental según pre test y post test.	79

Resumen

El presente trabajo tuvo como objetivo general determinar los efectos de la aplicación del “Plan de juego lógico” en la capacidad de resolución de problemas en los estudiantes del 1^{er} grado de educación primaria en la I.E Santiago Antúnez de Mayolo S.J.L 2014. Para comprobar su eficiencia, se llevó a cabo la aplicación de un programa de juegos lógicos sobre la variable resolución de problemas matemáticos.

El tipo de investigación es aplicada, pues busca modificar las características de la variable resolución de problemas incrementando su nivel con el tratamiento sistemático de otra variable, programa de juego lógico. Es una investigación de diseño cuasi experimental, con una población de 74 niños y una muestra de 37 niños; el tipo de instrumento que se aplicó, es una prueba objetiva a cuya validez se sometió el criterio de jueces quienes emitieron su opinión; y la confiabilidad se determinó por Kuder Richardzon.

Las conclusiones indican que La aplicación del Plan de juego lógico causó efectos significativos en la capacidad de resolución de problemas matemáticos en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E N° 140 “Santiago Antúnez de Mayolo San Juan de Lurigancho 2014. Se llega a esta conclusión a razón de la diferencia significativa en los puntajes de los estudiantes del grupo experimental según el post test 40,5% en el nivel logrado, 59,5% en proceso y 0% inicio frente a los puntajes del grupo control 0%en el nivel logrado, 13,5 %en el nivel Proceso y 86.5% en el nivel inicio según el test de (U-Mann-Whitney= 125,000 $z = 6,471$ *** $p = 000 < .05$),

Palabras claves: plan juego - resolución de palabras.

Abstract

The present study was designed to determine the overall effects of the implementation of the "Plan of logical game" in the ability to solve problems in 1st grade students of elementary education in IE Santiago Antunez de Mayolo SJL 2014. To check its efficiency was carried out the implementation of a program of logical games on the variable mathematical problem solving.

The research is applied, it seeks to modify the characteristics of the variable troubleshooting increasing its level with the systematic treatment of another variable, program logic game. It is a quasi-experimental research design, with a population of 74 children and a sample of 37 children; the type of instrument that was applied is an objective test for the validity of the criterion of judges who issued their opinion was submitted; and reliability was determined by Kuder Richardson

The findings indicate that the implementation of the Plan of logical game caused significant effect on the ability of solving mathematical problems students in the first grade of primary education EI No. 140 "Santiago Antúnez de Mayolo San Juan de Lurigancho 2014. You reach this conclusion because of the significant difference in the scores of students in the experimental group as the pos test 40.5% at the level achieved in 59.5% and 0% startup process against the scores of the control group 0% on the level reached 13.5% in the Process level and 86.5% at the beginning level under test (Mann-Whitney $U=125,000$ - $z = 6.471$ *** $p = 000 < .05$)

Keywords: game plan - resolution words.