



ESCUELA DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Efectos del programa “Jugando Aprendo” en el logro de
Competencias Matemáticas de los estudiantes del 4°
Primaria en la Institución Educativa “Fe y Alegría N° 2”
UGEL 02 Lima-2014**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADEMICO DE:
MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA**

AUTORES

**Br. Vicente Misael Saavedra León
Br. Roque Alberto Vásquez Salas**

ASESOR:

Dr. SEMINARIO LEÓN HUAMAN QUISPE

**ÁREA DE ESPECIALIZACIÓN:
Innovaciones pedagógicas**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión de la calidad educativa y desarrollo humano

LIMA – PERÚ

2015

Mg. Ricardo Arturo Pauta
PRESIDENTE

Dr. Seminario León Huaman Quispe
VOCAL

Mg. Jessica Ross Audureau
SECRETARIO

Dedicatoria

A Dios Todopoderoso, por darme la fuerza necesaria para concluir esta meta

A dios por darme salud y fuerza, a todos mis profesores de la maestría por compartir sus conocimientos y orientaciones, a mi esposa, e hijos, padres, por impulsarme a seguir mejorando y tener éxito en esta sociedad tan competitiva.

Roque y Vicente

Agradecimiento

A la Universidad César Vallejo, por permitir la oportunidad de desarrollar conocimientos en la formación profesional como docente.

A la Escuela de postgrado, quienes sembraron la semilla del saber en mi curiosidad profesional.

A mi maestro de investigación Seminario Huamán, por impulsarme a mejorar día a día y Autoridades de la Universidad César Vallejo.

Declaratoria de autenticidad

Declaración Jurada

Yo Vicente Misael Saavedra León con DNI N° 41551080 y Roque Alberto Vásquez Salas con DNI N° 44065170 estudiantes del Programa. Maestría en Psicología Educativa de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado(a) con DNI: 20099934, con la tesis titulada *Efectos del programa “Jugando Aprendo” en el logro de Competencias Matemáticas de los estudiantes 4° Primaria en la Institución Educativa “Fe y Alegría N° 2” UGEL 02 Lima-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 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 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.

Ate Vitarte Junio del 2015

Vicente Misael Saavedra León
41551080

Roque Alberto Vásquez Salas
44065170

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 Magister en Psicología educativa, presentamos la tesis titulada *Efectos del programa “Jugando Aprendo” en el logro de Competencias Matemáticas de los estudiantes 4° Primaria en la Institución Educativa “Fe y Alegría N° 2” UGEL 02 Lima-2014*

En base a una ardua investigación y a la aplicación de los procesos del análisis y construcción de los datos obtenidos, presento esta tesis, esperando que sirva de soporte para investigaciones futuras y nuevas propuestas que contribuyan en el mejoramiento de la calidad de gestión en la educación.

La tesis está conformada por los siguientes capítulos:

En el Capítulo I se considera la introducción, los antecedentes, fundamentación científica, técnica o humanística, las justificaciones, el problema de investigación, la hipótesis y los objetivos. En el Capítulo II se considera en el aspecto metodológico de la investigación. En el Capítulo III se describieron e interpretaron los datos recogidos, se procesó la información y se organizaron los resultados. En el Capítulo IV se analizan los resultados. En el Capítulo V se da respuesta a las interrogantes expuestas. En el Capítulo VI se proponen dar solución al problema investigado o sugerencias. En el Capítulo VII se muestra las referencias del material bibliográfico utilizado, instrumentos de recolección de datos, validación de los instrumentos, la confiabilidad de los instrumentos, las autorizaciones para la investigación y la data.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

Los autores

Índice

	Página
Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Resumen	xii
Abstract	xiii
Introducción	xiv
I. Planteamiento del problema	15
1.1. Realidad problemática	16
1.2. Formulación del problema	19
1.2.1. Problema general	19
1.2.2. Problemas específicos	19
1.3. Justificación, relevancia y contribución	20
1.3.1. Teórica	20
1.3.2. Práctica	21
1.3.3. Metodológica	21
1.3.4. Social	22
1.4. Objetivos	23
1.4.1. Objetivo General	23
1.4.2. Objetivos Específicos	23
II. Marco referencial	24
2.1. Antecedentes	25
2.1.1. Antecedentes Nacionales	25
2.1.2. Antecedentes Internacionales	29
2.2. Marco teórico	32

2.2.1. De la variable Programa Jugando Aprendo	33
2.2.2. De la variable Competencia matemática	43
2.3. Perspectiva teórica	67
III. Hipótesis y variables	72
3.1. Hipótesis	73
3.1.1. Hipótesis General	73
3.1.2. Hipótesis Específicas	73
3.2. Identificación de variables	73
3.3. Descripción de variables	73
3.3.1. Definición conceptual	74
3.3.2. Definición operacional	76
3.4. Operacionalización de variables	77
IV. Marco metodológico	78
4.1. Tipo y diseño de investigación	79
4.1.1. Tipo de Investigación	79
4.1.2. Diseño de Investigación	79
4.2. Población, muestra y muestreo	82
4.3. Criterios de selección	83
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	83
4.5. Validación y confiabilidad del instrumento	84
4.6. Procedimientos de recolección de datos	85
4.7. Métodos de análisis e interpretación de datos	85
4.8. Consideraciones éticas	86
V. Resultados	87
5.1. Resultados descriptivos	88
5.2. Resultados inferenciales	91

VI. Discusión	100
Conclusiones	104
Recomendaciones	106
Referencias bibliográficas	107

Anexos

Anexo 1 Matriz de consistencia

Anexo 2 Instrumentos

Anexo 2 Validación

Anexo 3 Base de Datos

Lista de tablas

	Página
Tabla 1. Organización del Programa Jugando Aprendo	77
Tabla 2. Operacionalización Variable. Competencias Matemáticas	77
Tabla 3. Población de Estudiantes del 4to grado	82
Tabla 4. Índice de confiabilidad del instrumento	84
Tabla 5. Resultados del prueba de bondad de ajuste para las variables de estudio en el pretest de la competencia matemática	88
Tabla 6. Resultados de la prueba de bondad de ajuste para las variables de estudio en el postest de la Competencia matemática	88
Tabla 7. Distribución de estudiantes grupo experimental y grupo control según nivel de resolución de problemas matemáticos en el Post test y pre test	90
Tabla 8. Prueba de hipótesis general, U de Mann Whitney	91
Tabla 9. Prueba de hipótesis específica 1, U de Mann Whitney	94
Tabla 10. Prueba de hipótesis específica 2, U de Mann Whitney	96
Tabla 11. Prueba de hipótesis específica 3, U de Mann Whitney	98

Lista de figuras

Página

Figura 1. Distribución de estudiantes grupo experimental y grupo control según nivel de Competencias Matemáticas en el Post test y pre test	90
Figura 2. Prueba de hipótesis general, U de Mann Whitney	92
Figura 3. Prueba de hipótesis específica 1, U de Mann Whitney	95
Figura 4. Prueba de hipótesis específica 2, U de Mann Whitney	97
Figura 5. Prueba de hipótesis específica 3, U de Mann Whitney	99

Resumen

El objetivo de la investigación fue Determinar los efectos de La aplicación del “Programa Jugando Aprendo” en el logro de Competencias Matemáticas en los estudiantes del 4° grado del nivel primaria de la Institución Educativa “Fe y Alegría N° 02” UGEL 02 Lima 2014, es una investigación realizada desde el punto de vista del proceso de búsqueda de mejoramiento del aprendizaje de estudiantes, en la cual solo la aplicación de diversas estrategias y metodologías no resultan al nivel esperado.

Es una investigación del tipo aplicada, de diseño cuasi experimental con dos grupos intactos cuya medición fue a nivel de pretest y postest a los grupos control y experimental, para ello se tomó una muestra intencional de 60 estudiantes del 4to grado de educación primaria a quienes se les aplico una prueba objetiva elaborado bajo los lineamientos y contenidos del Diseño Curricular Nacional propuesto y desarrollados por Rodríguez (2007)

La investigación concluye que: Existe diferencia significativa en el desarrollo de la competencia matemática Prueba U de Mann Withney postest del grupo control es 366,500 frente al resultado del grupo experimental de 109,500 con un valor $p= 0,000$ como efecto de la aplicación del Programa Jugando Aprendo de los estudiantes del 4to grado de primaria del grupo experimental en relación al grupo control en la IE. Fe y Alegría N° 2 UGEL 02 – 2014.

Palabras clave: Programa Jugando Aprendo – Competencia Matemática

Abstract

The aim of this study was determine the effects of the implementation of the "Program Playing learn" in achieving Mathematical Skills in 4th grade students of elementary level of School "Fe y Alegría No. 02" UGELs Lima in February 2014, is an investigation from the point of view of the search process improvement of student learning, in which only the implementation of various strategies and methodologies are not at the expected level.

It is an investigation of the type applied quasi-experimental design with two intact groups whose measurement was at pretest and posttest control and experimental groups, to do a purposive sample of 60 students from the 4th grade of primary education took those I apply an objective test were prepared under the guidelines and content of the proposed National Curriculum Design and developed by Rodriguez (2007)

The research concludes that: There is significant difference in the development of mathematical competence Mann Whitney U test posttest control group is 366.500 compared to the result of the experimental group of 109,500 with a p value = 0.000 effect of applying learn Playing Program students of the 4th grade in the experimental group relative to the control group in IE. Fe y Alegría No. 2 UGELs 02-2014.

Keywords: Playing learn Program - Mathematical Competition