

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN
Y ACREDITACIÓN EDUCATIVA



PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA RESOLUCIÓN DE
PROBLEMAS ADITIVOS EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA.

TRUJILLO, 2017

Tesis para obtener el grado académico de
MAESTRO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN Y
ACREDITACIÓN EDUCATIVA

AUTORAS:

Lic. CRUZ SALINAS, Gadi Nohemi

Lic. VILCA MINCHOLA, Elizabeth

ASESOR:

Dr. REEMBERTO CRUZ AGUILAR

TRUJILLO – 2017

DEDICATORIA

A DIOS, por ser luz y fortaleza en nuestro sacrificado camino

A nuestros padres, esposos e hijos por su fortaleza y apoyo incondicional, en cada etapa de la consecución de nuestra maestría.

GADY y ELIZABETH

AGRADECIMIENTO

Nuestro profundo y sincero agradecimiento a la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, por habernos permitido culminar una meta más que es nuestros estudios de Maestría en Educación con mención en Gestión y Acreditación Educativa, a los docentes, especialmente a nuestros asesores del curso tesis I y II, sus acertados asesoramientos hicieron posible culminar con satisfacción el presente informe de investigación.

Al director, docentes y alumnos del segundo grado de la Institución Educativa “El Carmelo” de la ciudad de Trujillo, por habernos permitido aplicar con satisfacción la presente investigación relacionada al problema de la resolución de problemas matemáticos.

LAS AUTORAS.

INDICE

PORTADA

PÁGINAS PRELIMINARES.

- Dedicatoria.	ii
- Agradecimiento.	iii
- Índice (general, de tablas y de figuras).	iv
- Resumen	vi
- Abstract.	07

Capítulo I. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.

1.1. Planteamiento del problema.	08
1.2. Formulación del Problema.	10
1.2.1. Problema general.	10
1.2.1. Problemas específicos (si es necesario)	10
1.3. Formulación de objetivos.	11
1.3.1. Objetivo general.	11
1.3.1. Objetivos específicos.	11
1.4. Justificación de la investigación.	12
Capítulo II. MARCO TEÓRICO.	13

2.1. Antecedentes de la investigación.	13
2.2. Bases teórico-científicas.	16
2.3. Marco conceptual.	24
2.4. Identificación de dimensiones	25
2.5. Formulación de hipótesis.	26
2.5.1. Hipótesis general.	26
2.5.2. Hipótesis específicas.	27
2.5. Variables (si corresponde).	28
2.5.1. Definición conceptual.	28
2.5.2. Definición operacional.	28

Capítulo III. MATERIAL Y MÉTODOS.

3.1. Tipo de investigación.	30
3.2. Método de investigación.	30
3.3. Diseño de investigación.	31
3.4. Población y muestra.	31
3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.	32
3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.	33
3.7. Aspectos éticos.	34

Capítulo IV RESULTADOS.

4.1. Presentación y análisis de resultados.	35
4.2. Prueba de hipótesis (si corresponde).	41
4.2. Discusión de resultados.	43

Capítulo V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.	47
5.1. Conclusiones	47
5.2. Recomendaciones	48

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49
-----------------------------------	----

APÉNDICES Y ANEXOS

- Anexo 01: Cuestionario para medir la resolución de problemas aditivos	52
- Anexo 02: Ficha técnica del instrumento	56
- Anexo 03: Matrices de validación del instrumentos por juicio de expertos	58
- Anexo 04: Matriz de consistencia	60
- Anexo 05: Constancia de aplicación de los instrumentos	
- Anexo 06: Base de datos del pre test del instrumento	64
- Anexo 07: Base del post test del instrumento	65
- Anexo 08: Promedio de las diferencias.	66
- Anexo 09: Programa de esytrategias didácticas	67

ÍNDICE DE TABLAS

APÉNDICES Y ANEXOS

- Tabla 01: Distribución de la población muestral	31
- Tabla 02: Nivel de la resolución de problemas aditivos en la I.E. “El Carmelo” de los estudiantes del segundo grado de primaria. Según Pre test.	35
- Tabla 03: Nivel de la dimensión comunica ideas matemáticas en los estudiantes del segundo grado de la I.E. “El Carmelo” Trujillo, 2017. Pre y Post test.	36
- Tabla 04: Nivel de la dimensión elabora estrategias en los estudiantes del segundo grado de la I.E. “El Carmelo” Trujillo, 2017. Pre y Post test.	37
- Tabla 05: Nivel de la dimensión argumenta ideas matemáticas en los estudiantes del segundo grado de la I.E. “El Carmelo” Trujillo, 2017. Pre y Post test.	38
- Tabla 06: Nivel de la resolución de problemas aditivos en la I.E. “El Carmelo” de los estudiantes del segundo grado de primaria. Según Post test.	39
- Tabla 07: Indicadores estadísticos Pre y Post test de la resolución de problemas aditivos	40

INDICE DE GRÁFICOS

APÉNDICES Y ANEXOS

- Gráfico 01: Comparación de los promedios de la resolución de problemas aditivos. Pre test.	35
- Gráfico 02: Comparación de los promedios Pre test y Post test de la dimensión Comunica ideas matemáticas.	36
- Gráfico 03: Comparación de los promedios Pre test y Post test de la dimensión elabora estrategias.	37
- Gráfico 04: Comparación de los promedios Pre test y Post test de la dimensión argumenta ideas matemáticas.	38
- Gráfico 01: Comparación de los promedios de la resolución de problemas aditivos. Post test.	39

RESÚMEN

El presente informe de tesis ha tenido como objetivo Determinar en qué medida el programa de estrategias lúdicas mejora la resolución de problemas aditivos en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa “El Carmelo”. Trujillo, 2017. Llevó a cabo una investigación del tipo aplicada con diseño pre experimental con un solo grupo representado en una muestra de 19 estudiantes del segundo grado del nivel primario. Se aplicó la técnica de la observación y se utilizó como instrumento: El cuestionario para evaluar la resolución de problemas aditivos.

De los resultados obtenidos, se observa en el pre test de la resolución de problemas aditivos que en el nivel en inicio se ubica al 63.16% de los estudiantes, en el nivel en proceso se obtiene el 31.58%, en el nivel logro previsto se registra al 5.26%, y en el nivel logro destacado solo se ubica el 5.26%. Sin embargo en el post test estos resultados mejoran: Así se tiene, en el nivel en inicio no registra puntaje, el nivel en proceso obtiene el 15.79%, en el nivel logro previsto se registra al 52.63%, y en el nivel logro destacado se ubican al 31.58%. Por lo tanto, en el post test de la resolución de problemas aditivos, la mayoría se ubican en el nivel logro previsto, demostrándose que después de aplicar las estrategias lúdicas en la muestra de estudio, los resultados mejoraron significativamente a comparación de los presentados en el pre test, en la que la mayoría se ubicó en el nivel en inicio. En cuanto a la contrastación de las hipótesis, se rechaza la H_0 , porque el valor de $T = 6.56$ es mayor de 1,706.

Por lo tanto se concluye que: El programa de estrategias lúdicas mejora significativamente la resolución de problemas aditivos de los estudiantes del segundo grado del nivel primario de la institución Educativa “El Carmelo”. Trujillo, 2016.

Palabras claves: Estrategias lúdicas, resolución de problemas, problemas aditivos, ideas matemáticas, elaboración de estrategias, argumentar ideas.

ABSTRAC

The objective of this thesis report was to determine to what extent the recreational strategies program improves the resolution of additive problems in the second grade students of the "El Carmelo" Educational Institution. Trujillo, 2017. Carried out an investigation of the type applied with pre-experimental design with a single group represented in a sample of 19 students of the second grade of the primary level. The technique of observation was applied and the following was used as an instrument: The questionnaire to evaluate the resolution of additive problems.

From the results obtained, it is observed in the pretest of the resolution of additive problems that in the beginning level it is located to 63.16% of the students, in the level in process it is obtained the 31.58%, in the expected achievement level it is registered to 5.26%, and in the outstanding achievement level only 5.26% is located. However, the post test results improve: This is how it is, at the beginning level it does not register a score, the level in process obtains 15.79%, at the expected achievement level it is registered at 52.63%, and at the highlighted achievement level it is They place at 31.58%. Therefore, in the post-test of the resolution of additive problems, the majority are located at the expected achievement level, showing that after applying the play strategies in the study sample, the results improved significantly compared to those presented in the pre test, in which the majority was located at the beginning level. As for the testing of the hypotheses, the H_0 is rejected, because the value of $T = 6.56$ is greater than 1,706.

Therefore, it is concluded that: The program of playful strategies significantly improves the resolution of additive problems of students of the second grade of the primary level of the educational institution "El Carmelo". Trujillo, 2016.

Keywords: Playful strategies, problem solving, additive problems, mathematical ideas, elaboration of strategies, arguing ideas.