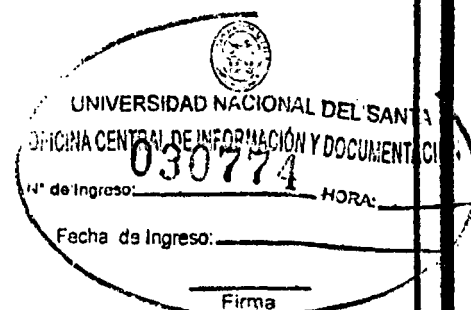


**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
ESCUELA DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN
EN DOCENCIA E INVESTIGACIÓN**



**APLICACIÓN DE UN PROGRAMA BASADO EN JUEGOS GRUPALES
Y DACTILARES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LA
MULTIPLICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO
GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PARTICULAR "JESÚS MAESTRO" 2012**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE MAESTRÍA

TESISTA:

BENDEZÚ MATIENZO ELCIDA GLORIA

ASESORA:

Dra. MARY JUANA ALARCÓN NEIRA

NUEVO CHIMBOTE - PERÚ

2013

RESUMEN

El presente estudio intitulado "Aplicación de un programa basado en juegos grupales y dactilares para mejorar el aprendizaje de la multiplicación de los alumnos de segundo grado de educación primaria de la Institución particular Jesús Maestro 2012. Nace a partir de las observaciones consecutivas en el bajo rendimiento académico de los alumnos en la solución de operacionalización de problemas y resolución de ejercicios que requieren el uso del algoritmo de la multiplicación en el área de matemática.

El objetivo general de nuestra investigación fue: Demostrar que la aplicación de un programa basado en juegos grupales y dactilares permite mejorar el aprendizaje en la multiplicación de los alumnos de segundo grado de educación primaria de la Institución "Jesús Maestro". Para la investigación se utilizó el diseño de cuasi experimental, con dos grupos de estudio: grupo experimental y grupo de control, aplicándose al primero un programa basado en juegos grupales y dactilares para el aprendizaje de la multiplicación de números naturales.

La población estuvo constituida por todos los alumnos del segundo grado un total de 62 correspondientes a las dos secciones "A y B", para la muestra se recurrió al muestreo no probabilístico dentro del cual utilizamos el muestreo intencional con dos grupos intactos, constituida por una de las dos secciones de la misma población, que cumplieron la función de grupo control la sección "A" y el experimental la sección "B" del segundo grado. Se utilizó los instrumentos para la recolección: El pretest y postest, y para el análisis de datos se utilizó la estadística descriptiva. Para procesar y verificar la hipótesis motivo de estudio se utilizó las técnicas de la estadística inferencial utilizando la prueba T- student. Asimismo durante el proceso de aprendizaje se utilizó los instrumentos: Escala valorativa, lista de cotejos, exámenes escritos, fichas de trabajos grupal. Registro anecdótico. Los resultados demuestran que no existieron diferencias estadísticamente significativas a nivel del pretest, según los resultados, ambos grupos empezaron con un nivel de rendimiento deficiente en el desarrollo de los ejercicios y en la solución de problemas cotidianos con el algoritmo de la multiplicación; Sin embargo al finalizar el estudio de investigación y al comparar los calificativos

promedios-obtenidos por los alumnos del grupo control y grupo experimental, los resultados en el posttest, si existen diferencias significativas a favor del grupo experimental, generando una ganancia pedagógica de 3,56 demostrando que los alumnos del grupo experimental fueron más estables frente a los del grupo control, rechazando la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Estos resultados permiten concluir que la aplicación de un programa basado en juegos grupales mejoró en forma altamente significativa el nivel de rendimiento académico de los alumnos en el aprendizaje de la multiplicación.