



**ESCUELA DE POSTGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Efectos del programa jugando aprendo sobre la noción  
de clasificación en niños de 5 años de la Institución  
Educativa N°127 en el distrito de Ventanilla - 2013**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO PROFESIONAL DE:  
MAGISTER EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**

**AUTORES**

**Br. PATRICIA DEL ROSARIO SALAZAR CABRERA  
Br. CLAIRE OTILIA ZERGA LOZANO**

**ASESORA**

**Dra. GALIA SUSANA LESCANO LÓPEZ**

**SECCIÓN**

**EDUCACIÓN**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

**INNOVACIONES PEDAGÓGICAS**

**PERÚ - 2014**

## **DEDICATORIA**

A Dios a mi madre y a mis hijas, fuente de inspiración en mi formación profesional.

Patricia

A Dios, y a mi familia quienes me apoyan en mi lucha constante por superarme profesionalmente.

Claire

## **AGRADECIMIENTOS**

A la Universidad César Vallejo, en mención a su rector fundador Ing. César Acuña por fomentar el desarrollo profesional del docente.

A nuestros maestros, por la acción inolvidable de quién asesoró y estimuló nuestros trabajos y en especial el presente.

A todos los padres, niños y directivos que participaron activamente en la investigación.

## **PRESENTACIÓN**

Señores miembros del jurado de revisión de tesis.

En cumplimiento a las normas establecidas en el Reglamento de Grados y Títulos para optar el grado de Magister en educación con mención en Docencia y gestión Educativa de la Universidad “César Vallejo”, ponemos a disposición de los miembros del jurado la presente tesis titulada Efectos del programa jugando aprendo sobre la noción de clasificación en niños de 5 años de la Institución Educativa N°127 en el distrito de Ventanilla- 2013

Dicho estudio se desarrollo, en el marco de la preocupación de la iniciación de los procesos de mentales de la matemática, aspecto que determina las condiciones de los niños durante su estimulación para iniciar el periodo de escolaridad en educación primaria, por ello se presento un programa denominado jugando aprendo como una estrategia didáctica para dicho fomento.

Asimismo, este estudio contiene un total de cuatro capítulos que se desarrollan a lo largo del estudio y que está compuesto por

Capítulo I : Planteamiento del problema.

Capítulo II : Marco teórico.

Capítulo III : Marco metodológico.

Capítulo IV : Resultados.

Finalmente se adjunta las conclusiones y recomendaciones, asimismo establecemos las referencias bibliográficas y anexos. Esperamos señores miembros del jurado que esta investigación se ajuste a las exigencias establecidas por la Universidad y merezca su aprobación.

## INDICE GENERAL

	Pg.
Dedicatoria	
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Índice	v
Índice de tablas	viii
índice de figuras	ix
Resumen	x
Abstract	xi
Introducción	xii
<b>CAPITULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b>	
1.1. Planteamiento del problema	15
1.2. Formulación del problema	16
1.2.1. Problema general	16
1.2.2. Problemas específicos	16
1.3. Justificación	16
1.4. Limitaciones	18
1.5. Antecedentes	19
1.6. Objetivos	22
1.6.1. Objetivo general	22
1.6.2. Objetivos específicos	22
<b>CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO</b>	
2.1. Bases teóricas del programa Jugando aprendo.	24
2.1.1. Definición conceptual	24
2.2. Bases teóricas de la Noción de clasificación	29
2.2.1. Definición conceptual	29
2.3. Definición de términos básicos	30

### **CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO**

3.1. Hipótesis	33
3.1.1. Hipótesis general	33
3.1.2. Hipótesis específica	33
3.2. Variables	33
3.2.1. Definición conceptual	34
3.2.2. Definición operacional	35
3.3. Metodología	36
3.3.1. Tipo de investigación	36
3.3.2. Diseño de investigación	36
3.4. Población y muestra	37
3.5. Método de investigación	38
3.6. Técnicas e instrumentos	38
3.6.1. Validez y confiabilidad	39
3.7. Método de análisis de datos	40

### **CAPÍTULO IV. RESULTADOS**

4.1. Descripción	42
4.2. Discusión	52

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	56
----------------------------	----

CONCLUSIONES	57
--------------	----

SUGERENCIAS	59
-------------	----

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	60
----------------------------	----

ANEXOS	62
--------	----

Anexo 1: Matriz de Consistencia

Anexo 2: Instrumento de medición del Pre y postest

Anexo 3: Programa de Aplicación del programa jugando aprendo como estrategia

Anexo 4: Base de datos

Anexo 5: Ficha de validación de los instrumentos

## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Página</b>
Tabla 1 Operacionalización de la variable: Nociones de Clasificación	35
Tabla 2 Población de la investigación	38
Tabla 3 Resultados de la prueba de bondad de ajuste para las variables de estudio en el pretest de las nociones de clasificación	42
Tabla 4 Resultados de la prueba de bondad de ajuste para las variables de estudio en el posttest de la noción de clasificación	42
Tabla 5 Noción de clasificación de los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 127 del grupo de control y experimental según pretest y postest.	44
Tabla 6 Capacidad de colecciones figurales de los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 127 del grupo de control y experimental según pretest y postest	46
Tabla 7 Capacidad de colecciones no figurales de los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 127 del grupo de control y experimental según pretest y postest.	48
Tabla 8 Capacidad de clasificación genuina de los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 127 del grupo de control y experimental según pretest y postest	50

## ÍNDICE DE FIGURA

	<b>Página</b>
Figura 1. Noción de clasificación de los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 127 del grupo de control y experimental según pretest y postest	45
Figura 2. Capacidad de colecciones figurales de los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 127 del grupo de control y experimental según pretest y postest	47
Figura 3. Capacidad de colecciones no figurales de los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 127 del grupo de control y experimental según pretest y postest	49
Figura 4. Capacidad de clasificación genuina de los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 127 del grupo de control y experimental según pretest y postest	51

## RESUMEN

El propósito de este estudio fue determinar los efectos del programa jugando aprendo sobre la noción de clasificación en niños de 5 años del grupo experimental en comparación con los niños del grupo control en la Institución Educativa N°127 en el distrito de Ventanilla- Callao.

El diseño de la investigación utilizado fue cuasi-experimental. La muestra estuvo constituida por un grupo de control de 30 estudiantes y un grupo experimental de 30 estudiantes. El instrumento de recolección de datos utilizado fue la lista de cotejo, que fue aplicada antes y después de la aplicación del programa.

Los hallazgos indicaron que el grupo experimental obtuvo un aprendizaje significativo como efecto de la aplicación del programa, debido a que se hallaron diferencias significativas ( $p < .001$ ) en la aplicación de la lista de cotejo, entre el grupo experimental y el control; además las mediciones pre y post-test del grupo experimental también mostraron diferencias significativas ( $p < .001$ ).

## **ABSTRACT**

The research entitled " Effects of the program playing learn about the notion of classification in children 5 years of School No. 127 in the district of Window - 2013 " presented aimed to determine the effects of the program playing learn about the notion of classification in children 5 years of School No. 127 in the district of Window - 2013 development considering that the game is a teaching resource of great potential in the teaching- learning process.

The study was conducted in the quantitative methodological approach to the type of applied quasi- experimental design with two groups, one experimental and the other control with pretest and posttest , for this two instruments developed an implementation program research playing learn Strategies and the second a test of proficiency in writing added with a checklist . In this sense, this research assessed the ability of this technique to students five years , preliminary investigation on the background on teaching resources and use the game for educational purposes.

The findings indicate that the systematic implementation of the program as a strategy learn playing cause significant effects on students in the experimental group showing significant differences from the control group students

**Keywords:** learn playing Programme - Concept classification