UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA AMAZONIA

FACULTAD DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL BILINGÜE

Programa “Aprendo jugando” para desarrollar las nociones pre numéricas en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFEIONAL
DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL BILINGÜE

PRESENTADO POR:

Bach. Jaffet Vásquez Pezo

ASESOR:

Mg. Ronald Gamarra Salinas

Co ASESORA:

Dra. Ysabel Moran Quintanilla

Yarinacocha – Pucallpa

2022

ANEXO 16. ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE LA TESIS

En el Distrito de Yarinacocha, a los 18 días del mes de febrero del año 2022, siendo las 14:00 p.m, se reunieron de manera virtual mediante el link meet.google.com/rwz-tfou-kbg, los miembros del jurado de Tesis: presidido por el presidente Dr. Carlos Gonzalo González Pinedo, teniendo como Miembros a la Dra. Julia Cecilia Yon Delgado y a la Mg. Nelly Marlene Alvites Geronimo, para la sustentación de la tesis elaborada por la tesista **JAFFET VÁSQUEZ PEZO**, quien expuso la tesis titulada: **PROGRAMA "APRENDO JUGANDO" PARA DESARROLLAR LAS NOCIONES PRE NUMÉRICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 699 SANTA TERESA DE SHINUYA,UCAYALI, 2021;**. A fin de optar el titulo de Licenciado en Educación Inicial Bilingüe; terminada la sustentación, el autor de la tesis respondió a las preguntas formuladas por los miembros del jurado.

El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo, contenido y sustentación del mismo y con las sugerencias pertinentes, declara la sustentación como **APROBADO** asignándole un calificativo de **25** puntos, según el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación Intercultural y Humanidades, de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía.

Siendo las 15:00 p.m horas, del mismo día se dio por terminado el acto de sustentación firmando los miembros del jurado en señal de conformidad.



Dr. Carlos Gonzalo González Pinedo
Presidenta



Dra. Julia Cecilia Yon Delgado
Secretaria



Mg. Nelly Marlene Alvites Geronimo
Vocal

"*Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia*"

CONSTANCIA

N°0079

ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACION SISTEMA ANTIPLAGIO TURNITIN

La Biblioteca Central, hace constar por la presente, que le informe Final (Tesis) titulado:

APRENDO JUGANDO" PARA DESARROLLAR LAS NOCIONES PRE NUMÉRICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 699 SANTA TERESA DE SHINUYA, UCAYALI, 2021.

Cuyo autor es : **VÁSQUEZ PEZO, JAFFET.**

Facultad : FACULTAD DE EDUCACION INTERCULTURAL Y HUMANIDADES.

Escuela Profesional : EDUCACIÓN INICIAL BILINGÜE.

Después de realizado el análisis correspondiente en el Sistema Antiplagio, dicho documento presenta un porcentaje de similitud de 11%.

En tal sentido, de acuerdo a los criterios de porcentaje establecido en el **artículo 9 de la DIRECTIVA DE USO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO**, aprobada con **RESOLUCIÓN N°164-2021-UNIA-CO**, el cual indica que no se debe superar el 24%. Se declara, que el trabajo de investigación: **SI contiene un porcentaje aceptable de similitud y/o plagio, por lo que SI se aprueba su originalidad.**

En señal de conformidad y verificación se FIRMA Y SELLA la presente constancia.

Fecha:29/12/2021

Dr. Jc [illegible] Dávila Francia

DEDICATORIA

.

A mis padres, hijos por ser pilares fundamentales en todo lo que soy; en apoyarme en mi educación durante los cinco años como estudiante de pre grado, por darme la fortaleza para seguir adelante, cumplir mis logros y metas.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por darme la vida y seguir adelante.

A los profesores de la Facultad de Educación Intercultural y Humanidades de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia, especialmente a los docentes de la escuela profesional de Educación Inicial Bilingüe quienes me enseñaron en diferentes asignaturas para ser competentes en la vida profesional.

A la Institución Educativa N° 699 Santa Teresa De Shinuya-Pucallpa, especialmente a la directora Rosa Magna Alvarado del Castillo por brindarme todas las facilidades durante la ejecución del trabajo de la tesis.

Al Mg. Ronald Gamarra Salinas, asesor de la tesis, por su colaboración y apoyo en la redacción del informe final de la tesis.

Jaffet

ÍNDICE

		Pág.
Dedicatoria		ii
Agradecimiento		iii
Índice		iv
Resumen		vi
Abstract		vii
I INTRODUCCIÓN		
1.1.	Descripción de la situación problemática	8
1.2.	Enunciado del problema	10
1.3.	Justificación del estudio	11
1.4.	Objetivos de la investigación	12
1.5.	Hipótesis de la investigación	13
II REVISIÓN LITERARIA		
2.1.	Antecedentes del problema	14
2.2.	Bases teóricas	19
III MÉTODOS		
3.1.	Tipo y Nivel de investigación	27
3.2.	Diseño de la investigación	27
3.3.	Población y muestra	28
3.4.	Descripción de Técnicas e instrumentos de recolección de datos	28
IV	**RESULTADOS Y DISCUSIÓN**	
4.1.	Resultados de la validez y confiabilidad	29
4.2.	Técnicas estadísticas de resultados	31
4.3.	Prueba de hipótesis	36

V. CONCLUSIONES 44

VI. RECOMENDACIONES 45

VII BIBLIOGRÁFICAS 46

VIII. ANEXOS 51

- Matriz de investigación
- Instrumentos de investigación
- Prueba de validez de investigación
- Constancias de la aplicación
- Base de datos
- Sesión de experimentación
- Fotos

RESUMEN

La presente investigación es de tipo aplicativo del nivel explicativo, con un diseño pre experimental, que tiene como objetivo determinar la influencia del programa “Aprendo jugando” para desarrollar las nociones pre numéricas en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021, y como El programa “Aprendo jugando” influye significativamente en desarrollar las nociones pre numéricas en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021.

Se ha utilizado como muestra 15 niños y niñas de cinco años. Se elaboró y se aplicó un pre test y post test diseñado por el investigador, los cuales fueron validados por 3 juicios profesionales con trayectoria académica. Además, la confiabilidad de la prueba piloto se realizó con 10 niños /as, que no fueron de la muestra y se empleó el alfa de Cronbach cuyo valor es 0.831, dicho instrumento es válido y tiene una excelente confiabilidad. Los datos fueron procesados a través del programa estadístico SPSS versión 23. Los resultados muestran que el programa “Aprendo jugando” influye significativamente en desarrollar las nociones pre numéricas en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021., afirmaciones que se respalda que el promedio del pre test fue 14,33 puntos mientras en el post test se tuvo una media de 26.53 puntos, con un incremento de 12,2, además el valor de p sig. 0.000 < 0.05.

Palabras Claves: programa, matemática, pre numérica.

ABSTRACT

The present investigation is of an applicative type of the explanatory level, with a pre-experimental design, which aims to determine the influence of the "I learn by playing" program to develop pre-numerical notions in five-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021, and how the "Learn by playing" program significantly influences the development of pre-numerical notions in five-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021

.

15 five-year-old boys and girls have been used as a sample. A pre-test and post-test designed by the researcher were developed and applied, which were validated by 3 professional judgments with an academic background. In addition, the reliability of the pilot test was carried out with 10 children, who were not from the sample, and Cronbach's alpha was used, whose value is 0.831, said instrument is valid and has excellent reliability. The data was processed through the statistical program SPSS version 23. The results show that the "I learn by playing" program significantly influences the development of pre-numerical notions in five-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 699 Santa Teresa De Shinuya. , Ucayali, 2021., affirmations that support that the average of the pre test was 14.33 points while in the post test there was an average of 26.53 points, with an increase of 12.2, in addition to the value of p sig. 0.000 < 0.05.

Keywords: program, math, pre numerical.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Descripción de la situación problemática

Más de 617 millones de niños y adolescentes no alcanzan el mínimo niveles de competencia en lectura y matemáticas. En cuanto a América Latina y el Caribe, 1 de cada 3 niños y adolescentes de la región no puede leer de manera correcta, de acuerdo a lo esperado para su edad, y 1 de cada 2 tiene dificultades serias en matemática**,** este problema poner en riesgo el avance hacia la materialización de la Agenda para el Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas, con respecto al Objetivo 4, que busca garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje para todos. (Instituto de Estadística de la UNESCO [UIS], 2017).

A nivel nacional el Ministerio de Educación realizo una investigación en Educación Inicial sobre el acercamiento a los aprendizajes de las niñas y los niños de cinco años de edad, en donde el 14.3% de las niñas y niños se ubica en el nivel III, pues contestan a las preguntas más complejas planteadas para el estudio de la variable "construcción del número"; el 72,2%, se ubica en el nivel II, pues logra responder preguntas sencillas; y, finalmente, el 13,5%, en el nivel I, pues contesta a las preguntas más sencillas. Por lo tanto, el mayor porcentaje se ubica en el nivel II, esto quiere decir que los niños y niñas logran clasificar objetos diversos, establecer algunas relaciones entre objetos para cuantificarlos y otorgarles un orden a partir de situaciones vinculadas a su experiencia cotidiana, pero no saben explicar la situación. (Ministerio de Educación del Perú [MINEDU], 2013).

Otra situación que concluye MINEDU (2013), manifiesta "que probablemente en la Educación Inicial se "esté limitando los conocimientos matemáticos a la identificación de formas, tamaños, colores de objetos, y no se esté desarrollando la representación simbólica

mediante el lenguaje para explicar la relación entre los objetos, hecho que permite afianzar habilidades muy complejas" (p.232).

El desarrollo de la matemática, es un proceso complejo que lo constituyen muchas operaciones mentales, que son el pre requisito para la adquisición y comprensión del número. Entre ellas se encuentran la comparación, clasificación correspondencia y seriación, según (Piaget, Psicología de la Inteligencia , 1985). "Una vez que se hayan alcanzado estas nociones de orden lógico comprendidas como conceptos que se relacionan entre sí, podremos hablar del concepto numérico" (Baroody, 2000).

"Las nociones de conservación, clasificación y seriación son muy importantes. Por supuesto cualquier actividad científica se basa en algún tipo de clasificación y medición, resulta muy difícil que los niños puedan comprender los rudimentos de la ciencia sino entienden las nociones mencionadas" (Carretero,1993, citado por Terrazo et al.,2020, p. 44).

A nivel institucional se ha observado que los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, tienen dificultad en clasificación, seriación y comparación en distintos escenarios que se presenta. Ante esta situación, surge la necesidad de buscar estrategias que permitan mejorar la práctica pedagógica en el nivel de Educación Inicial, que se pretende que los niños logren desarrollar las nociones prenuméricas, empleando un programa "Aprendo jugando". Es indiscutible que el rol del juego en el desarrollo del niño y del adulto, constituye una de las actividades más propias del ser humano. Platón decía que "el juego es el modelo y la imagen de la vida natural, interna, misteriosa, en los hombres y en las cosas. El juego es el origen de los mayores bienes" (Cofré y Tapia, 2003, p.23). En tal sentido se plantea el siguiente problema:

1.2. Enunciado del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo influye el programa “Aprendo jugando” para desarrollar las nociones pre numéricas en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021 ?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo influye el programa “Aprendo jugando” para desarrollar la capacidad de seriación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021?

- ¿Cómo influye el programa “Aprendo jugando” para desarrollar la capacidad de clasificación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021?

- ¿Cómo influye el programa “Aprendo jugando” para desarrollar la capacidad de comparación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021?

1.3 Justificación del estudio

Siguiendo la propuesta de Hernández et al. (2010), la presente investigación se justifica, por los siguientes aspectos:

Por su conveniencia

El trabajo de investigación servirá para los niños y niñas de cinco años en desarrollar las nociones pre numéricas en su capacidad de clasificar, seriar y comparar empleando un Programa “Aprendo jugando”.

Por su relevancia social

El trabajo de investigación con los resultados obtenidos se beneficiará a los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, que le ayudaran en su nivel de logro de aprendizaje en cuanto a la capacidad de clasificar, seriar y comparar distinto objetos y a interpretar resultados.

Por su implicancia práctica

El trabajo de investigación con la aplicación del programa “Aprendo jugando”, se resolverá el problema del nivel de logro de aprendizaje de las nociones de pre numérica en: clasificación, seriación y comparación, dicho logro de aprendizaje se incluirá 12 sesiones de aprendizaje y cada juego matemático será creativo, dinámico, interactivo, divertido, significativos en su vida cotidiana, simbólico, cognitivo etc.

Por su valor teórico

En el estudio se busca proveer de información confiable de la influencia que tiene el programa “Aprendo jugando”, sustentada con el enfoque constructivista con la teoría Piaget, Lev Vigotsky y David Ausubel. Sus aportes al proceso educativo buscan que este mejore a partir del desarrollo de actividades destinadas a potenciar las habilidades matemáticas en sus dimensiones a un nivel de logro destacado.

Por su utilidad metodológica

La investigación ayudará a crear un nuevo instrumento para la medición de las dimensiones pre numérica en: clasificación, seriación y comparación, y contribuir a la definición de la variable de estudio en nociones de pre numérica y conocer el nivel de logro de aprendizaje de los niños y niñas de cinco años (en inicio, en proceso, logro previsto, logro destacado).

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1. Objetivo general

Demostrar la influencia del programa “Aprendo jugando” para desarrollar las nociones pre numéricas en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021.

1.4.2. Objetivos específicos:

- Determinar la influencia del programa “Aprendo jugando” para desarrollar la capacidad de seriación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021.

- Determinar la influencia del programa “Aprendo jugando” para desarrollar la capacidad de clasificación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021.

- Determinar la influencia del programa “Aprendo jugando” para desarrollar la capacidad de comparación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021

1.5. Hipótesis de la Investigación

1.5.1. Hipótesis general

El programa “Aprendo jugando” influye significativamente en desarrollar las nociones pre numéricas en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021.

1.5.2. Hipótesis específicas:

- El programa “Aprendo jugando” influye significativamente en la capacidad de seriación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021.

- El programa “Aprendo jugando” influye significativamente en la capacidad de clasificación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021.

- El programa “Aprendo jugando” influye significativamente en la capacidad de comparación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021.

II. REVISIÓN LITERARIA

2.1 Antecedentes de la Investigación

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Camacho (2012), en su investigación *Desarrollo de Experiencias pre numéricas en Educación Infantil.* El tipo de investigación fue el enfoque mixto, cuya muestra fue de 45 participantes y se utilizó como instrumento la entrevista. Las principales conclusiones fueron los siguientes:

- Reconocemos ante todo la importancia que debe darse al desarrollo del razonamiento matemático de forma especial durante la etapa de Educación Infantil desde la cuál es posible comenzar a abordar estos aspectos.
- Existe un gran porcentaje de niños tienen los principios del conteo, lo cual nos lleva a poder decir que los escolares actúan utilizando los diferentes principios del conteo para enfrentarse a tareas que implican utilizar la habilidad de contar.

Arévalo et al. (2016), en su investigacion *El aprendizaje pre número basado en la resolución de problemas en el nivel de Educación Parvularia.* El tipo de investigación es explotario, se utilizó un análisis mixto, el que consta de un análisis cuantitativo y cualitativo. La muestra se conformó por 14 educadoras de párvulos pertenecientes a los centros de práctica profesional de las correspondientes tesistas, muestreo fue no probabilística, el instrumento utilizado fue una entrevista compuesta por doce preguntas abiertas y cerradas. Las principales conclusiones fueron los siguientes:

- Los educadores utilizan diferentes métodos para enseñar matemáticas, sin embargo, sus respuestas eran precisas y sin entregar mayor información, por lo que se detectó una debilidad al momento de referirse a ciertos conceptos pre numéricos y su propia práctica pedagógica.

- Se determinó diseñar una propuesta didáctica orientadas a trabajar conceptos pre numéricos abordados desde la resolución de problemas, lo cual permite al niño, durante el proceso de búsqueda de solución, desarrollar su razonamiento, la toma de decisiones y facilidad en un futuro para resolver situaciones problemáticas que enfrente.

Dolores y Silva (2016), en su investigación *El Ambiente Lógico Matemático en el Desarrollo de las relaciones de Cantidad, de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Alfonso Villagómez.* La presente investigación es un estudio no experimental de tipo descriptivo, nivel exploratorio. La población y muestra estuvo conformado por 54 niños y niñas, y se utilizó la ficha de observación como instrumento. La principal conclusión fue lo siguiente:

- Al realizar actividades lógicas matemáticas se pudo observar que estos ambientes lógicos matemáticos estimulan, motivan y promueven el desarrollo de las relaciones de cantidad, debido a que los niños y niñas aprenden de una manera más creativa y didáctica.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Araujo y Cuevas (2018), en su investigación *Uso de la matemática lúdica como recurso didáctico para desarrollar la habilidad de clasificación en estudiantes Inicial.* El tipo de investigación fue experimental, nivel explicativo, con una muestra de 18 niños y niñas de una población de 30 estudiantes. La técnica de recolección de datos fue la revisión documental, observación y la encuesta; el instrumento utilizado fue la lista de cotejo sobre el desarrollo de la habilidad de clasificación. Las principales conclusiones fueron los siguientes:

- El uso de la matemática lúdica como recurso didáctico influye significativamente en el desarrollo de la habilidad de clasificación en los estudiantes de cinco años.

- El uso de la matemática lúdica mejoró significativamente las dimensiones: clasificación por color, clasificación por forma, clasificación por tamaño y clasificación por el grosor.
- El uso de la matemática lúdica a través del Programa “Jugando desarrollo mis habilidades “permitió mejorar la habilidad de clasificación y se reforzó las demás habilidades matemáticas.

Paniora (2018), en su investigación *Efectos del programa juego y aprendo para desarrollar nociones básicas matemáticas en niños de la Institución Educativa Inicial N° 112 Callao.* El tipo de investigación fue aplicada, con un diseño cuasiexperimental con pretest y post test, la población estuvo constituida por 60 niños(as) de 5 años y el muestreo es de tipo no probabilístico censal, el 100% de la población. Se utilizó la técnica de la observación aplicando una ficha de observación como instrumento. Las principales conclusiones fueron los siguientes:

- La aplicación del programa “juego y aprendo” influye significativamente en el desarrollo de las nociones básicas matemáticas en niños(as) de 5 años, de acuerdo al Test de U de Mann Whitney, cuyos datos indican que Z = -2,041 y p = 0,041 < 0,05.
- Se comprueba que el grupo Experimental tuvo mejores resultados que el grupo Control después de aplicar el programa, esto se demuestra que el aplicar Wilcoxon el rango promedio del grupo experimental = 35,05 y el grupo control = 25,95.
- La aplicación del programa “juego y aprendo” influye significativamente en la noción básica matemática de clasificación en niños(as) de 5 años, de acuerdo al Test de U de Mann Whitney, cuyos datos indican que Z = -2,272 y p = 0,023 < 0,05.

Acosta (2018), en su investigación *Aplicación del Programa Aprendo las matemáticas jugando para estimular el pensamiento lógico matemático en niños de cinco años*. El estudio fue desarrollado siguiendo un enfoque cuantitativo, desarrollo con un diseño pre

experimental, de nivel explicativo con una muestra de 24 niños, se utilizó la técnica de la observación y el instrumento Test de prueba. La principal conclusión fue lo siguiente:

- Se demuestran que la aplicación del programa Aprendo las matemáticas jugando mejoro´ la estimulación del pensamiento lógico matemático en los niños de cinco años de la Institución educativa de inicial Víctor Andrés Belaunde según el nivel de significancia $p < \alpha$ (,000<,05), por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa.

Barrios y Muñoz (2017), en su investigación *Actividades Lúdicas en el Desarrollo del pensamiento Lógico Matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia de Concepción.* El tipo de investigación fue aplicada de nivel explicativo, con un diseño cuasiexperimental con pretest y post test, la población estuvo constituida por 15 niños(as) de cinco años y el muestreo es de tipo no probabilístico. Se utilizó la técnica de la observación aplicando una lista de cotejo como instrumento. Las principales conclusiones fueron los siguientes:

- Se ha elaborado las actividades lúdicas en base a la lista de cotejo teniendo en cuenta la edad de los niños, lo cual permitió que el infante manipule, explore, experimente mediante el material concreto para luego desarrollar el pensamiento lógico matemático.
- La aplicación de las actividades lúdicas para medir el desarrollo del pensamiento lógico matemático se observó que el grupo experimental tuvo un 80 a 90 % de aprendizaje logrado, mientras que en el grupo control se mantienen un 40%. Lo cual significa que las actividades lúdicas estimulan el aprendizaje en el área lógico matemático.

  Alvarez y Cruz (2019), en su investigación *El Desarrollo del pensamiento Lógico a través de las nociones matemáticas básicas en los niños de 5 años de la I.E.I N° 661 Majesa de Abancay -2018.*

La investigación fue de tipo experimental, cuyo diseño fue pre experimental, diseño que corresponde al enfoque cuantitativa, la muestra está conformada por 22 niños de 5 años. El instrumento utilizado fue la ficha de observación. Las principales conclusiones fueron los siguientes:

- Luego de haber aplicado las sesiones de las nociones matemáticas básicas de clasificación, seriación y correspondencia el resultado del post test indica que el 86% de niños alcanzaron el nivel de logro en las nociones matemáticas permitiendo que el niño construya sus conocimientos a través de sus saberes previos interactuando con el medio que los rodea permitiendo el desarrollo de su pensamiento lógico.
- La aplicación de las sesiones de la noción básica de clasificación el resultado del post test refleja que el 86% de los niños alcanzo el nivel de logro, seguido del 1 4% que se encuentra en el nivel de proceso, esto indica que los niños hacen uso de estrategias vivenciales del juego y observación para clasificar y recolectar objetos de su entorno de acuerdo al tamaño, color y grosor desarrollando el pensamiento lógico de los niños de 5 años.

.

2.1.3 Antecedentes Local

Wishu (2019), en su investigación Aplicación *de materiales didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 209 Huampami, El Cenepa, Amazonas.* La investigación fue aplicada del nivel explicado, con un diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 52 estudiantes con una muestra de estudio de 24 niños y niñas de cinco años. Las principales conclusiones fueron los siguientes:

- La aplicación de materiales didácticos estructurados (bloques lógicos y regletas de Cuisenaire) y no estructurados (botones, cajas y piedras), permitió desarrollar la capacidad de la dimensión de

clasificación en el grupo experimental. Es decir, los estudiantes son capaz de crear una relación mental de semejanza y diferencia que sirva para hacer agrupaciones con distintos artículos por sus características comunes.

- La aplicación de materiales didácticos estructurados (bloques lógicos, regletas de Cuisenaire) y no estructurados (botones, cajas y piedras), permitió desarrollar la capacidad de la dimensión de seriación en el grupo experimental. Es decir, los estudiantes son capaz de comparar elementos, relacionarlos y ordenarlos de acuerdo a sus diferencias.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1 Fundamentación de la variable independiente: Programa "Aprendo jugando"

a. Programa

Rámon (2000) define que "es un plan sistemático diseñado por el educador como medio al servicio de las metas educativas" (p.268).

Así también Pérez (2006) manifestó que "los programas son documentos elaborados minuciosamente que se dan para, prevenir mejorar e intervenir después de haber identificado una dificultad y ayudar a solucionarla Un programa debe ser elaborado por personal que domina el contenido […]" (p.180).

Para Morril (1980), citado por León (2016) afirma que es una "Experiencia de aprendizaje planificada, estructurada, diseñada a satisfacer las ncesidades de los estudiantes" (p.14).

b. Importancia de un programa

Rámon (2000) plantea algunas importancia que se tiene :

- Todo programa debe contar con unas metas y objetivos que, obviamente, han de ser educativos.

- Metas y objetivos deben estar acomodados a las características de los destinatarios en su contexto de referencia y ser asumidos como propios por los agentes del programa.
- Tanto a la hora de su implantación como de su evaluación, en este caso en cuanto variable independiente, el programa ha de estar claramente especificado y detallado en todos sus elementos fundamentales: destinatarios, agentes, actividades, decisiones, estrategias, procesos, funciones y responsabilidades del personal, tiempos, manifestaciones esperables, niveles de logro considerados a priori como satisfactorios.
- Ha de incorporar un conjunto de medios y recursos que, además de ser educativos, deben ser considerados como suficientes, adecuados y eficaces para el logro de metas y objetivos.
- Necesita de un sistema capaz de apreciar tanto si metas y objetivos se logran como de poner de relieve.

c. Característica del programa

Para Cebrián (1996), citado por León (2016) considera las siguientes caraterisicas:

- Los programas educativos es un material que se emplea en un sistema determinada. Por ello debemos tener en cuenta: el nivel de los estudiantes, si el programa está destinado al trabajo individual, en parejas o en equipos.
- Considera contenidos en que el estudiante pretender aprender y lograr su aprendizaje.
- El programa debe permitir que el alumno explore por su cuenta, que genere sus propias respuestas, que pueda equivocarse y que entienda luego que se ha equivocado y el ¿Por qué?
- El programa debe presentar materiales potenciadores del proceso de aprendizaje favoreciendo la asociación de ideas y la creatividad, permitiendo la práctica de nuevas técnicas, la reducción del tiempo y del esfuerzo necesario para aprender y facilitar aprendizajes más significativos.

d. Programa “Aprendo jugando”

El programa “Aprendo jugando” es una propuesta teórico -practico, que tiene mucha significancia y que aporta a la solución de un problema sobre las nociones pre numéricas en las dimensiones de clasificación, seriación y comparación. Este programa se sustenta el enfoque constructivista con la teoría de Piaget, Ausubel y Vigotsky. Coll (1999) citado por Castillo (2008) señala que "se ha dicho varias veces que la concepción constructivista no es en sentido estricto una teoría, sino más bien un marco explicativo que, partiendo de la consideración social y socializadora de la educación escolar, integra aportaciones diversas […]". Asimismo, dice que existen diversas perspectivas sobre cómo el aprender se construye, lo cual implica a definir el constructivismo desde diferentes miradas, como plantea (Sánchez, 2000, citado por Castillo, 2008), y no encasillarlo en una única manera de pensarlo.

Por su parte Piaget (1978) citado por Bolaño (2020) en su teoría explica que “las personas son capaces de aprender y comprender el mundo que los rodea, describiendo cómo la inteligencia, el ambiente e incluso los genes influyen en las formas de percibir el mundo, cuya teoría se fundamenta en los procesos de asimilación y acomodación” (p.492).

Desde la perspectiva de Ausubel (1973) citado por Bolaño (2020), sostiene que el aprendizaje significativo que “no es más que buscar la forma de generar un conocimiento mediante la relación de información nueva con la que ya se posee, es decir con una estructura cognitiva existente”. (p.492).

Por lo tanto, Vygotsky (1978) citado por Bolaño (2020), indica “que el aprendizaje es resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial” (p.492).

En conclusión, el programa “Aprendo jugando” es un conjunto de actividades o sesiones experimentales con contenidos secuenciales

y estrategias debidamente planificadas con la finalidad de desarrollar un nivel de logro destacado de aprendizaje. El programa “Aprendo jugando”, contiene la siguiente estructura: Caratula, presentación, fundamentos, objetivos, metodología, cronograma, sesiones de aprendizajes, evaluación.

e. Bases psicológicas del juego

Según Piaget (1982) citado por Cofré y Tapia (2002), sostiene que “la asimilacion y la acomodacion son dos procesos esenciales en la constitucion de las formas primitivas y preverbales de la inteligencia.En este contexto, el juego empieza cuando se produce la disociación entre asimilación y acomodación” (p.18). Para Piaget los juegos se clasifican en: Juegos de ejercicio, juegos simbólicos y juegos de reglas, los cuales corresponden a los tres niveles de la inteligencia (sensoriomotor, representativo y reflexivo) (Cofré y Tapia, 2002).

f. Importancia del juego en la educación matemática inicial

Según Cofré y Tapia (2002,p.21), menciona la importancia en la educación matemática del niños por las siguientes razones :

- Contribuyen a desarrollar el espíritu constructivo, la imaginación y hasta la facultad de sistematizar, tan necesaria en el aprendizaje matemático.
- Estimulan el conocimiento y el descubrimiento personal.
- Desarrollan habilidades para descubrir y establecer relaciones matemáticas.
- Colaboran en el desarrollo de habilidades para comprender conceptos y términos matemáticos, detectar analogías, diferencias y similitudes.
- Favorecen el desarrollo de la función simbólica.
- Permiten durante su desarrollo un trabajo dinámico y la aplicación de los principios de variabilidad y matemática.

Por lo tanto, la comprensión de la matemática es muy importante en el nivel inicial, ya que en ella se asientan los cimientos para futuros y más complejos aprendizajes (Figueiras , 2014).

Los niños del nivel inicial deben aprender matemáticas porque: permite entender mejor el mundo que lo rodea y desenvolverse adecuadamente en ´el. Además, es el cimiento para el progreso de la ciencia y tecnología de la sociedad. Y por último provee las herramientas necesarias para desarrollarse de forma consciente y responsable dentro de la sociedad (Ministerio de Educación del Perú [MINEDU], 2015).

2.2.2 **Fundamentación de la variable dependiente:** Nociones pre numérica

a. Definición de nociones de pre numéricas

“La etapa pre numérica, como lo indica el prefijo, es anterior, para la construcción del concepto de número. La noción de número puede nacer solo cuando concurren ciertas condiciones indispensables como: la seriación; la conservación de la cantidad; equivalencia” (Pardo, 1992, p. 1).

Al respecto Mendoza (2020) afirma que las nociones prenuméricas “implica el abordaje o tratamiento del pensamiento matemático, cuya génesis u origen parte de la interacción que tienen los párvulos indiscutiblemente, con los objetos que lo rodean, y con la presencia de un medio ambiente de índole social y cultural” (p.22).

Según Pardo (1992), afirma para que:

> El niño adquiera estas nociones basicas, debe transitar por las subetapas de la etapa pre numérica, esta son : Elaboración del concepto de conjunto, elemento y pertenencia; elaboración de correpondencia; elaboración del concepto de serie y orden; elaboración del concepto de clasificación en un conjunto; elaboración del concepto de invariancia de las cantidades; elaboración del concepto de equipotencia (p.1) .

Señala que previo al entendimiento en el ser humano existe una organización mental necesaria y previa al cálculo, ya que sin el desarrollo de ésta resulta en vano continuar con la enseñanza o contenidos posteriores, ahora bien, en la adquisición del número se presentan nociones de orden que se basan en el concepto de comparación que permite establecer semejanzas y diferencias entre los objetos, de ahí es que parte la noción de clasificación, correspondencia y seriación, y el fusionar estas nociones logrando la comprensión de cada uno de estos procesos es que surge el concepto de número (Piaget, 1985)

Del mismo modo Lahoza (2012), afirma que “la presencia de la matemática en la educación infantil es muy importante porque esta materia no solo trabaja en el número, sino tiene muchas aplicaciones en nuestra vida cotidiana y que contribuye al desarrollo del pensamiento lógico matemático” (p.59).

b. Dimensiones de las nociones de pre numéricas

Diversos autores como Garzón (2011) Mendoza (2020) Sotelo y Choque (2017), Palomino y Encalada (2019), coinciden en señalar que, para la construcción de número, los niños y niñas debe tener la capacidad de:

b.1 Clasificación

> Es “la capacidad de los niños para agrupar objetos, priorizando aspectos cualitativos como forma, color, tamaño y espesor; inclusive la textura; y también aspectos cuantitativos como: algunos, todos, pocos, muchos” (Mendoza,2020).

> Para Vera (s.f) citado por sotelo y Choque (2017) define que “Es la capacidad de agrupar objetos o elementos de acuerdo con sus semejanzas y diferencias en función de un criterio determinado que en un nivel más alto se manifiesta la relación de inclusión” (p.25).

Por lo tanto, Palomino y Encalada (2019) sostiene que “es una de las primeras formas y una de las primeras capacidades que desarrolla el niño para construir la competencia de número y operaciones, que permite identificar las características individuales de cada objeto para después hacerlo agrupando por clases y tipos” (p.

b.2 Seriación:

Es el ordenamiento en “serie” de una colección de objetos con una misma característica (tamaño, grosor, etc.). Es decir, los objetos se comparan uno a uno y se va estableciendo la relación de orden “… es más grande que…” o “… es más pequeño que…” o “… es más grueso que…” o “… es más delgado que…” (Ministerio de Educación del Perú[MINEDU], 2013). Desde un punto de vista perosnal la seriacion es la habilidad o desteza de saber ordenar los objetos, estableciendo relaciones entre ellos.

“También se construye una serie, cuando se ordenan objetos según tamaño, de manera ascendente y descendente” (MINEDU, 2013).

Según Chamorro (2008) citado por Palomino y Encalada (2019) sostienen que “la seriación es la sucesión o serie ordenada de los objetos según determinados criterios. En la seriación se ubican los objetos unos a continuación de otros y éstos deben indicar una posición determinada”

De otro lado, Garzón (2011) nos señala que “la seriación consiste en el conocimiento matemático pre-lógico que permite establecer relaciones comparativas entre los objetos de un conjunto que se ordenan según sus caracteristicas” (p.96).

b.3 Comparación

Es un proceso fundamental del pensamiento, relacionado con la observación de semejanzas y diferencias entre los objetos. Es decir, comparar es poner atención en dos o más características de

los objetos, para establecer relaciones y definir semejanzas o diferencias entre ellos (MINEDU, 2013, p.34). En el nivel Educación Inicial, el niño debe utilizar adecuadamente los siguientes términos: Igual y diferente; Grande y pequeño en cuanto al tamaño; Alto y bajo en cuanto a la altura; Largo y corto en cuanto a longitud; Lleno y vacío en cuanto a capacidad; Duro y blando en cuanto a la consistencia.

III. MÉTODOS

3.1. Tipo y nivel de investigación

3.1.1 Tipo de investigación: “el tipo de estudio de la presente investigación por su finalidad fue aplicada, porque aplica las teorías existentes para la solución de problemas o para generar beneficios y bienestar a la sociedad” (Valderrama, 2014, p.49).

3.1.2 Nivel de investigación: “por su nivel de profundidad, fue de tipo explicativa por que pretende estudiar las relaciones de influencias entre ellas, para conocer la estructura y los factores que intervienen en los fenómenos educativos y su dinámica” (Valderrama, 2014, p.49)

3.2. Diseño de la investigación:

El diseño de investigación fue pre experimental. Pre test –Pos test de un solo grupo. Este diseño consta de un solo grupo (GE) sobre el que se ha realizado una observación antes (O_1) y otra después (02) de la intervención (X). (Valderrama, 2014, p.60).

GE: O_1 x 0_2

Donde:

GE = Grupo experimental.

O_1 = Preprueba

O_2 = Posprueba

X = Manipulación de la variable independiente.

3.3. Población y muestra

3.3.1 La población:

Según Carrasco (2013), define que “la población es el conjunto de todos los elementos que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación”.

Tabla 1

Distribución de los niños y niñas del nivel inicial

Años	Números de niños/as
3 años	8
4 años	9
5 años	15
Total	**32**

Fuente: Nomina de matriculados 2021

3.3.2 Muestra:

“Es una parte o fragmento representativo de la población, cuyas características esenciales son las de ser objetiva y reflejo fiel de ella, cuyos resultados obtenidos en la muestra puedan generalizarse a todos los elementos que conforman dicha población” (Carrasco, 2013). La muestra se trabajó con 15 niños y niñas de cinco años de edad, matriculados del año 2021.

3.3.3 Muestreo:

“Son aquellas que el investigador selecciona según su propio criterio, sin ninguna regla matemática o estadística” (Carrasco, 2013). La muestra fue no probabilística, por conveniencia a juicio y criterio del investigador.

3.4. Descripción de técnicas e Instrumentos de recolección de datos

3.4.1 Técnica

En esta investigación se utilizó la técnica: observación

3.4.2 Instrumentos

Se utilizó como instrumento listo de cotejo

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Procedimientos de validez y confiabilidad de instrumentos

4.1.1 Validez

Según Bernal (2006), define que “un instrumento es válido cuando mide aquello para lo cual está destinado” (212)

Para la validez, se entregó a tres profesionales con una trayectoria académica denominado juicio de expertos. A cada uno se le dieron una matriz de consistencia, operacionalización de variables y prueba pedagógica. Los resultados se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 2

Resultados de Validación de contenido

EXPERTOS	Grado	Promedio	Resultado
Tania María Manzanares Flores	Magister	80	Aplicable
Ysabel Moran Quintanilla	Doctora	89	Aplicable
Raymundo Puelles Reyes	Magister	90	Aplicable

Fuente: Base de datos del investigador

4.1.2. Confiabilidad

Carrasco (2013), define que “es la cualidad o propiedad de un instrumento que permite obtener los mismos resultados, al aplicarse una o más veces a la misma persona o grupo de personas en diferentes periodos de tiempo” (p.339).

Para determinar la confiabilidad del instrumento se utiliza el coeficiente Alfa de Cronbach. Cuya fórmula es la siguiente:

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1}\right]\left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2}\right]$$

Donde:

k: es el numero de preguntas o ítems

S_i^2: es la varianza del ítem i.

S_t^2: es la varianza de los valores totales observados

Para el resultado se utilizó el SPSS statistics 23, a continuación, se presenta:

Tabla 3

Resultado de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,831	10

Tabla 4

Estadística de elementos del SPSS statistics 23

Estadísticas de elemento

	Media	Desviación estándar	N
item1	,80	,422	10
item2	,80	,422	10
item3	,80	,422	10
item4	,90	,316	10
item5	,80	,422	10
item6	,80	,422	10
item7	,90	,316	10
item8	,90	,316	10
item9	,80	,422	10
item10	,90	,316	10

Para determinar si es confiable se utilizó los valores de equivalencia según Herrera (1998):

Tabla 5 Equivalencias de la confiabilidad

0.53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1,0	Confiabilidad perfecta

Según tabla 3, el resultado indica el coeficiente de coeficiente Alfa de Cronbach.es 0,831, con la que la confiabilidad se considera excelente según los valores establecido en la tabla 5, por consiguiente, el instrumento es aplicable.

4.2. Técnicas estadísticas para el procedimiento de la información

4.2.1 Análisis de resultado de la variable de estudio “pre numéricas”

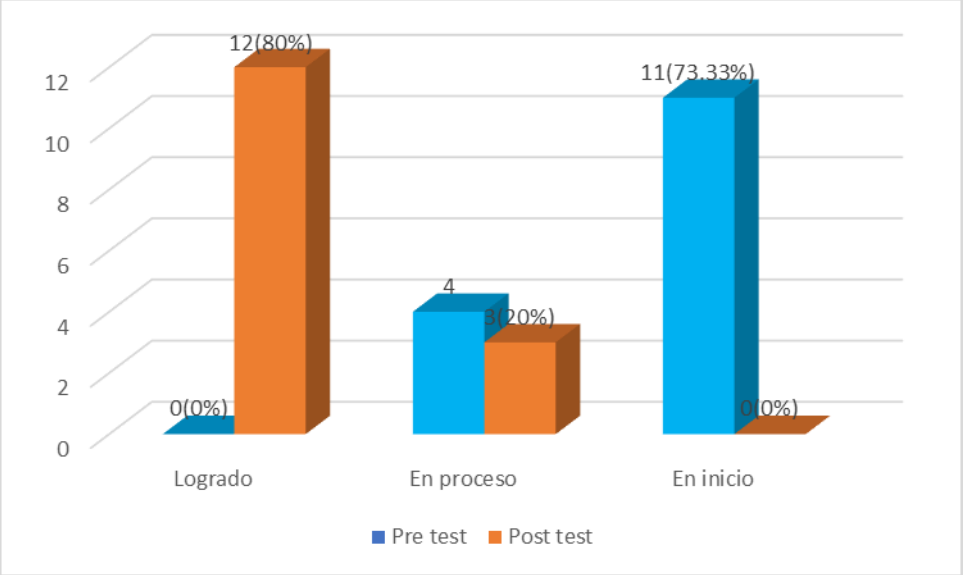
Tabla 6

Resultados de las nociones pre numéricas en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali

	Pre test		Post test	
NIVELES	**fi**	**%**	**fi**	**%**
Logrado	0	0.00%	12	80.00%
En proceso	4	26.67%	3	20.00%
En inicio	11	73.33%	0	0.00%
TOTAL	**15**	**100**	**15**	**100.00%**

Fuente: Base de datos del pre test y post test

Figura 1
Resultados de las nociones pre numéricas



Interpretación

De la tabla 6 y figura 1, se observa los resultados del pre test y post test referente a la variable nociones pre numérica, en donde en el pre test el 73.33% se ubica en el nivel en inicio, el 26.67% de niños y niñas se ubica en el nivel en proceso, y ningún niños /as no han logrado ubicarse en el último nivel en inicio; mientras en el post test , el 80% de niños/as se ubica en el nivel logrado, el 20% de niños /as se ubica en el nivel en proceso y finalmente el ningún niños/as se ubica en el nivel en inicio. No obstante, después de haber realizado el programa" Aprendo jugando", pude observar con mucha satisfacción el logro obtenido de los niños/as; con un porcentaje de 80% con respecto al post test. Queda demostrado que el programa" Aprendo jugando", es una propuesta para que los niños /as aprendan a resolverán situaciones problemáticas sobre las nociones de pre numéricas de una forma divertida y significativos.

Análisis de las dimensiones

Tabla 7

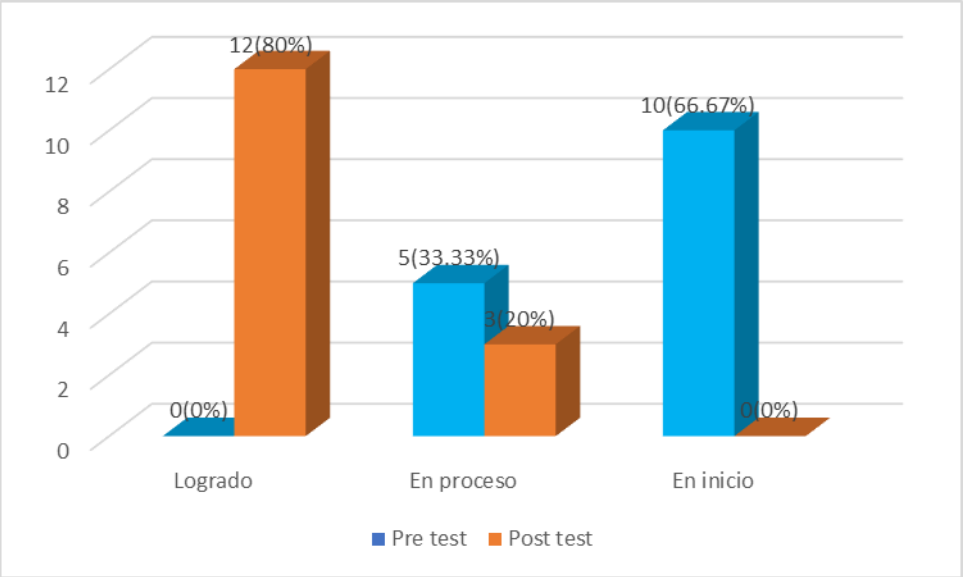
Resultado de la dimensión seriación

	Pre test		Post test	
NIVELES	**fi**	**%**	**fi**	**%**
Logrado	0	0.00%	12	80.00%
En proceso	5	33.33%	3	20.00%
En inicio	10	66.67%	0	0.00%
TOTAL	**15**	**100**	**15**	**100.00%**

Fuente: Base de datos del pre test y post test

Figura 2

Resultado de la dimensión seriación



Interpretación

De la tabla 7 y figura 2, se observa los resultados del pre test y post test referente a la dimensión seriación, en donde en el pre test el 66.67% se ubica en el nivel en inicio, el 33.33% de niños/as se ubica en el nivel en proceso, y ningún niños /as no han logrado ubicarse en el último nivel en inicio; mientras en el post test, el 80% de niños/as se ubica en el nivel logrado, el 20% de niños /as se ubica en el nivel en proceso y finalmente ningún niños/as se ubica en el nivel en inicio. No obstante, después de haber realizado el programa" Aprendo jugando", pude observar con mucha satisfacción el logro obtenido de los niños/as en la dimensión seriación; con un porcentaje de 80% con respecto al post test. Quedo demostrado que los niños/ as, han logrado desarrollar la capacidad de seriación en cuanto: Ordenar objeto de grande a pequeño; ordenar grupo de objeto según su tamaño; agrupar figuras geométricas teniendo un solo criterio: forma; realizar la seriación según tamaño en forma descendente.

.

Tabla 8

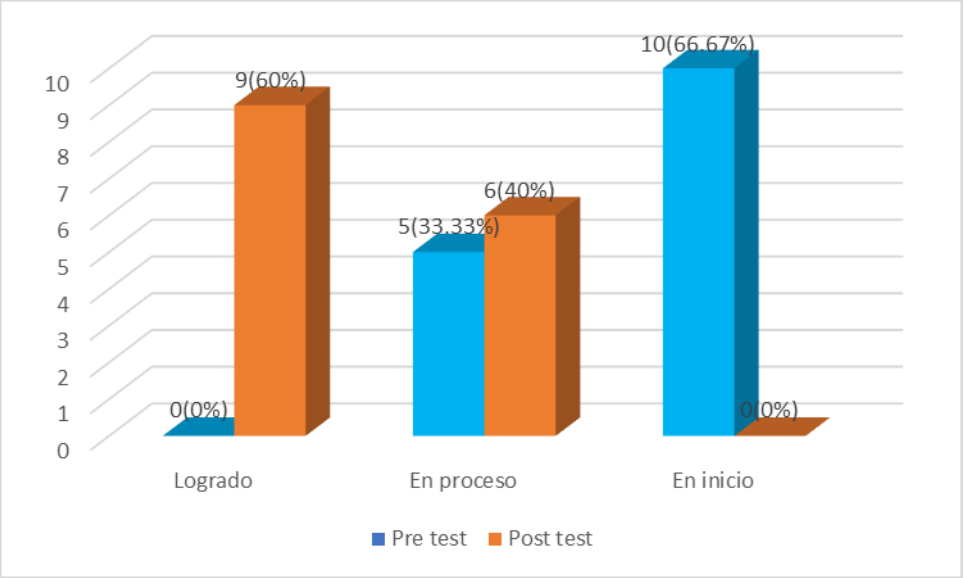
Resultado de la dimensión clasificación

	Pre test		Post test	
NIVELES	**fi**	**%**	**fi**	**%**
Logrado	0	0.00%	9	60.00%
En proceso	5	33.33%	6	40.00%
En inicio	10	66.67%	0	0.00%
TOTAL	**15**	**100**	**15**	**100.00%**

Fuente: Base de datos del pre test y post test

Figura 3

Resultado de la dimensión clasificación



Interpretación

De la tabla 8 y figura 3, se observa los resultados del pre test y post test referente a la dimensión clasificación, en donde en el pre test el 66.67% se ubica en el nivel en inicio, el 33.33% de niños/as se ubica en el nivel en proceso, y ningún niños /as no han logrado ubicarse en el último nivel en inicio; mientras en el post test, el 60% de niños/as se ubica en el nivel logrado, el 40% de niños /as se ubica en el nivel en proceso y finalmente ningún niños/as se ubica en el nivel en inicio. No obstante, después de haber realizado el programa" Aprendo jugando", pude observar con mucha satisfacción el logro obtenido de los niños/as en la dimensión clasificación;

con un porcentaje de 60% con respecto al post test. Quedo demostrado que los niños/ as, han logrado desarrollar la capacidad de clasificando en cuanto: agrupar objeto por tamaño grande, mediano y pequeño; clasificar objetos según criterios largos, cortos, delgados y gruesos; agrupar objetos mucho y poco.

Tabla 9

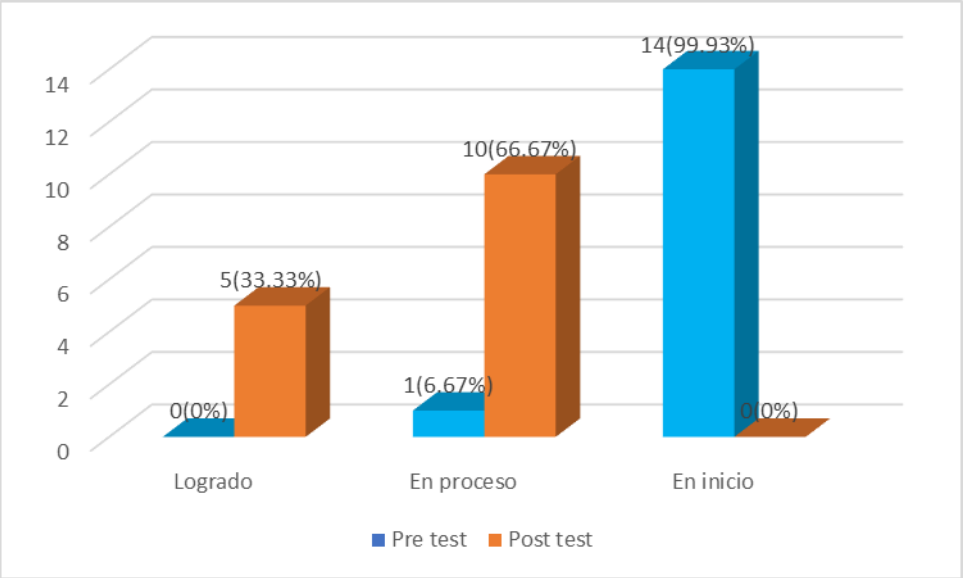
Resultado de la dimensión comparación

	Pre test		Post test	
NIVELES	**fi**	**%**	**fi**	**%**
Logrado	0	0.00%	5	33.33%
En proceso	1	6.67%	10	66.67%
En inicio	14	99.33%	0	0.00%
TOTAL	**15**	**100**	**15**	**100.00%**

Fuente: Base de datos del pre test y post test

Figura 4

Resultado de la dimensión comparación



Interpretación

De la tabla 9 y figura 4, se observa los resultados del pre test y post test referente a la dimensión comparación, en donde en el pre test el 99.33% se ubica en el nivel en inicio, el 6.67% un niño se ubica en el nivel en

proceso, y ningún niños /as no han logrado ubicarse en el último nivel en inicio; mientras en el post test, el 33.33% de niños/as se ubica en el nivel logrado, el 66.67% de niños /as se ubica en el nivel en proceso y finalmente ningún niños/as se ubica en el nivel en inicio. No obstante, después de haber realizado el programa" Aprendo jugando", pude observar en proceso el logro obtenido de los niños/as en la dimensión comparación; con un porcentaje de 66.67% con respecto al post test. Quedo demostrado que los niños/ as, aún está en proceso de desarrollar la capacidad de comparación en cuanto: comparar persona si es alto y bajo; comparar objetos; comparar cantidades e indica cual es menor y cual es mayor.

4.3 Prueba de hipótesis

4.3.1. Prueba de hipótesis general

Formulación de la hipótesis general

Hipótesis alternativa ($\mathbf{H_a}$): El programa "Aprendo jugando" influye significativamente en desarrollar las nociones pre numéricas en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021.

$$\mathbf{H_a}: \boldsymbol{\mu} \neq \boldsymbol{\mu_0}$$ (implica que hay diferencia)

Hipótesis nula ($\mathbf{H_0}$): **:** El programa "Aprendo jugando" no influye significativamente en desarrollar las nociones pre numéricas en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021

$$\mathbf{H_a}: \boldsymbol{\mu} = \boldsymbol{\mu_0}$$ (implica que no hay diferencia)

Regla de decisión

Si p sig. < α=0,05 entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Si el p-sig. > α=0,05 entonces se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

Estadística de la prueba y resultado

Estadísticas de muestra única

	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
PRE TEST	15	14,33	3,155	,815
POST TEST	15	26,53	3,204	,827

Prueba de muestra única

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
PRE TEST	17,597	14	,000	14,333	12,59	16,08
POST TEST	32,072	14	,000	26,533	24,76	28,31

Análisis e interpretación

Los datos estadísticos confirman las medias logradas por el grupo de estudio, respecto a la prueba de entrada aplicada a los estudiantes refleja un promedio de 14.33, luego de la aplicación del programa “Aprendo jugando” se presentó en el post test una media de 26.53 puntos. De manera que esta propuesta resultó positiva porque se incrementó en 12.2 puntos. Asimismo, se manifiesta la significancia de 0.000 < 0.05, por lo cual se acepta la hipótesis alterna $\mathbf{H_a}$ y se rechaza la hipótesis nula $\mathbf{H_0}$. Confirmándose que el programa “Aprendo jugando” influye significativamente en desarrollar las nociones pre numéricas en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021.

4.3.2. Prueba de hipótesis especificas

a. Hipótesis especifica 1

Formulación de la hipótesis especifica 1

Hipótesis alternativa (H_a): El programa “Aprendo jugando” influye significativamente en la capacidad de seriación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021.

$$H_a: \mu \neq \mu_0$$ **(** implica que hay diferencia)

Hipótesis nula (H_0): El programa “Aprendo jugando” no influye significativamente en la capacidad de seriación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021.

$$H_a: \mu = \mu_0$$ (implica que no hay diferencia)

Regla de decisión

Si p sig. < α=0,05 entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
Si el p-sig. > α=0,05 entonces se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

Estadística de la prueba y resultado

Estadísticas de muestra única

	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
PRE TEST	15	5,73	1,280	,330
POST TEST	15	10,47	1,598	,413

Prueba de muestra única

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
PRE TEST	17,349	14	,000	5,733	5,02	6,44
POST TEST	25,374	14	,000	10,467	9,58	11,35

Análisis e interpretación

Los datos estadísticos confirman las medias logradas por el grupo de estudio, respecto a la prueba de entrada aplicada a los estudiantes refleja un promedio de 5.73, luego de la aplicación del programa "Aprendo jugando" se presentó en el post test una media de 10.47 puntos. De manera que esta propuesta resultó positiva porque se incrementó en 4.74 puntos. Asimismo, se manifiesta la significancia de 0.000 < 0.05, por lo cual se acepta la hipótesis alterna $\mathbf{H_a}$ y se rechaza la hipótesis nula $\mathbf{H_0}$. Confirmándose que el programa "Aprendo jugando" influye significativamente en la capacidad de seriación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021.

b. Hipótesis especifica 2

Formulación de la hipótesis especifica 2

Hipótesis alternativa ($\mathbf{H_a}$): El programa "Aprendo jugando" influye significativamente en la capacidad de clasificación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021.

$$\mathbf{H_a}: \boldsymbol{\mu} \neq \boldsymbol{\mu_0}$$ **(** implica que hay diferencia)

Hipótesis nula ($\mathbf{H_0}$): El programa "Aprendo jugando" influye significativamente en la capacidad de clasificación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021.

$\mathbf{H_a}: \boldsymbol{\mu} = \boldsymbol{\mu_0}$ (implica que no hay diferencia)

Regla de decisión

Si p sig. < α=0,05 entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
Si el p-sig. > α=0,05 entonces se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

Estadística de la prueba y resultado

Estadísticas de muestra única

	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
PRE TEST	15	4,47	1,506	,389
POST TEST	15	8,20	1,146	,296

Prueba de muestra única

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
PRE TEST	11,490	14	,000	4,467	3,63	5,30
POST TEST	27,702	14	,000	8,200	7,57	8,83

Análisis e interpretación

Los datos estadísticos confirman las medias logradas por el grupo de estudio, respecto a la prueba de entrada aplicada a los estudiantes refleja un promedio de 4.47, luego de la aplicación del programa "Aprendo jugando" se presentó en el post test una media de 8.20 puntos. De manera que esta propuesta resultó positiva porque se incrementó en 3.73 puntos. Asimismo, se manifiesta la significancia de 0.000 < 0.05, por lo cual se acepta la hipótesis alterna $\mathbf{H_a}$ y se rechaza la hipótesis nula $\mathbf{H_0}$. Confirmándose que el programa "Aprendo jugando" influye significativamente en la capacidad de clasificación en

niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021.

b. Hipótesis especifica 3

Formulación de la hipótesis especifica 3

Hipótesis alternativa (H_a): El programa "Aprendo jugando" influye significativamente en la capacidad de comparación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021.

$$H_a: \mu \neq \mu_0$$ **(** implica que hay diferencia)

Hipótesis nula (H_0): El programa "Aprendo jugando" influye significativamente en la capacidad de comparación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021.

$$H_a: \mu = \mu_0$$ (implica que no hay diferencia)

Regla de decisión

Si p sig. < α=0,05 entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
Si el p-sig. > α=0,05 entonces se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

Estadística de la prueba y resultado

Estadísticas de muestra única

	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
PRE TEST	15	4,13	,990	,256
POST TEST	15	7,87	1,125	,291

Prueba de muestra única

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
PRE TEST	16,163	14	,000	4,133	3,58	4,68
POST TEST	27,071	14	,000	7,867	7,24	8,49

Análisis e interpretación

Los datos estadísticos confirman las medias logradas por el grupo de estudio, respecto a la prueba de entrada aplicada a los estudiantes refleja un promedio de 4.13, luego de la aplicación del programa "Aprendo jugando" se presentó en el post test una media de 7.87 puntos. De manera que esta propuesta resultó positiva porque se incrementó en 3.74 puntos. Asimismo, se manifiesta la significancia de 0.000 < 0.05, por lo cual se acepta la hipótesis alterna $\mathbf{H_a}$ y se rechaza la hipótesis nula $\mathbf{H_0}$. Confirmándose que el programa "Aprendo jugando" influye significativamente en la capacidad de comparación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021.

4.3.3. Discusión

Los resultados obtenidos con la aplicación de la prueba pre test, que fue validos con los juicios de expertos sobre nociones pre numéricas, muestran que el 73.33% de 11 estudiantes se ubican en el nivel en inicio, pero luego de aplicar al grupo experimental único, el programa "Aprendo jugando", los niños/as lograron desarrollar las nociones pre numéricas, cuyo resultados se evidencia en la tabla 6, que el 80% lograron ubicarse en el nivel logrado, estos resultados son similares a los obtenidos por Arevalo et al. (2016), quien manifiesta que a través de una propuesta didáctica orientada a trabajar conceptos numéricos y resolución de problemas, permite al niño a desarrollar su razonamiento, la toma de decisiones y facilidades en un futuro para resolver situaciones problemáticas que enfrente. Por último, se

consideró a Paniora (2018), que en su investigación demuestra “que la aplicación del programa “juego y aprendo” influye significativamente en el desarrollo de las nociones básicas matemáticas en niños(as) de 5 años, de acuerdo al Test de U de Mann Whitney, cuyos datos indican que $Z = -2,041$ y $p = 0,041 < 0,05$.

V CONCLUSIONES

Que el programa “Aprendo jugando” influye significativamente en desarrollar las nociones pre numéricas en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021. Afirmaciones que se respalda que el promedio del pre test fue 14,33 puntos mientras en el post test se tuvo una media de 26.53 puntos, con un incremento de 12,2, además el valor de p sig. 0.000 < 0.05.

El programa “Aprendo jugando” influye significativamente en la capacidad de seriación en niños y niñas de cinco años de educación inicial. Es decir, que los niños/as han logrado ordenar grupo de objeto según su tamaño; agrupar figuras geométricas teniendo un solo criterio: forma; realizar la seriación según tamaño en forma descendente, evidenciándose una diferencia estadísticamente significativa entre las calificaciones del pre test y post test, con un 95% del nivel de confianza de p-valor menor que el grado de significancia (0.00<0.05).

El programa “Aprendo jugando” influye significativamente en la capacidad de clasificación en niños y niñas de cinco años de educación inicial. Es decir, que los niños/as han logrado agrupar objeto por tamaño grande, mediano y pequeño; clasificar objetos según criterios largos, cortos, delgados y gruesos; agrupar objetos mucho y poco., evidenciándose una diferencia estadísticamente significativa entre las calificaciones del pre test y post test, con un 95% del nivel de confianza de p-valor menor que el grado de significancia (0.00<0.05).

El programa “Aprendo jugando” influye significativamente en la capacidad de comparación en niños y niñas de cinco años de educación inicial. Es decir, que los niños/as han logrado comparar persona si es alto y bajo; comparar objetos; comparar cantidades e indica cual es menor y cual es mayor, evidenciándose una diferencia estadísticamente significativa entre las calificaciones del pre test y post test, con un 95% del nivel de confianza de p-valor menor que el grado de significancia (0.00<0.05).

VI RECOMENDACIONES

Las recomendaciones son las siguientes:

Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Pucallpa, hacer uso juegos matemáticos como: cuadrado de doble entrada, maceteros de osito, sorbetes de colores, etc., para desarrollar nociones de pre numéricas.

Recomiendo al coordinador de la Facultad de Educación Intercultural y Humanidades, que me den la oportunidad de exponer mi propuesta en una capacitación para los estudiantes del nivel inicial.

Recomiendo a los egresados de la Facultad de Educación Intercultural y Humanidades, que realicen propuesta pedagógica mediante la investigación.

VII. BIBLIOGRAFÍA

Acosta , Y. C. (2018). *Aplicación del Programa Aprendo las matemáticas jugando para estimular el pensamiento lógico matemático en niños de cinco años.* [Tesis de maestria, Universidad Nacional de San Agustin de Arequipa]. Obtenido de http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/8295

Alvarez , S., & Cruz, E. (2018). *El Desarrollo del pensamiento Lógico a través de las nociones matemáticas básicas en los niños de 5 años de la I.E.I N° 661 Majesa de Abancay -2018.* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurimac]. Obtenido de https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/794/T_0490.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Araujo, B. C., & Cuevas , M. J. (2018). *Uso de la matemática lúdica como recurso didáctico para desarrollar la habilidad de clasificación en estudiantes Inicial.* [Tesis de pregrado, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Obtenido de https://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/358

Arévalo , N., Piceros, N., & Vargas , P. (2016). *El aprendizaje pre numérico basado en la resolución de problemas en el nivel de Educación Parvularia.* [Tesis de pregrado, Universidad de Concepción]. Obtenido de http://repositorio.udec.cl/bitstream/11594/3117/4/TESIS_El_Aprendizaje_pre_numerico_basado_en_resolucion.Image.Marked%20-%201.pdf

Baroody, A. J. (2000). *El pensamiento matemático de los niños: un marco evolutivo para maestros de preescolar, ciclo inicial y educación especial.* Madrid: Visor.

Barrios , O. E., & Muñoz, F. (2017). *Actividades Lúdicas en el Desarrollo del pensamiento Lógico Matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia de Concepción.* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Centro Del Perú]. Obtenido de http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/UNCP/3429

Bolaño, O. E. (2020). El Contrustivismo: Modelo pedagógico para la enseñanza de la matemica. *Revista educare, 24*(3), 488-502. Obtenido de

https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1413/1359

Camacho , N. (2012). *Desarrollo de experiencias pre-numéricas en Educación Infantil.* [Trabajo de maestria,Universidad de Almería]. Obtenido de http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/2008/Trabajo_7049_58.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Castillo , S. (2008). Propuesta pedagógica basada en el Constructivismo para el uso óptimo de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje de la matemática. *Revista Latinoamericana de investigación en matemática educativa, 11*(2). Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-24362008000200002#:~:text=El%20individuo%20que%20aprende%20matem%C3%A1ticas,objetos%20y%20con%20otros%20sujetos.&text=De%20all%C3%AD%20la%20importancia%20del,conocimiento%20generado%20por%20

Cofré, A., & Tapia, L. (2002). *Matemática recreativa en el aula.* Chile: Universidad Católica de Chile.

Cofré, A., & Tapia, L. (2003). *Matemática recreativa en el aula.* Ediciones Universidad Católica de Chile.

Dolores , B. L., & Silva , T. E. (2016). *El Ambiente Lógico Matemático en el Desarrollo de las relaciones de Cantidad, de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Alfonso Villagómez.* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. Obtenido de http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3328

Figueiras , E. (2014). *La adquisición del número en Educación Infantil.* [Tesis de maestria, Universidad de la Rioja]. Obtenido de http://biblioteca.esucomex.cl/RCA/La%20adquisici%C3%B3n%20del%20n%C3%BAmero%20en%20educaci%C3%B3n%20infantil.pdf

Garzón , M. C. (2011). *El conocimiento matemático en el grado cero.* Santa fe de Bogota: Magisterio .

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación.* México: Mc Graw Hill.

Instituto de Estadística de la UNESCO [UIS]. (Setiembre de 2017). *Más de la mitad de los niños y los adolescentes no aprende en todo el mundo.* Obtenido de http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/fs46-more-than-half-children-not-learning-en-2017.pdf

Lahoza, L. I. (2012). El pensamiento lógico-matemático en Educación Infantil. *Revista Arista digital, 1*(26), 1-135. Obtenido de http://www.afapna.com/aristadigital/archivos_revista/2012_noviembre_0.pdf#page=61

León, T. E. (2016). *Influencia del programa de matemáticas "Metas" en la mejora de la noción de cantidad y numeral en los del nivel inicial.* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacioanl de Trujillo]. Obtenido de https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/7986/LE%C3%93N%20S%C3%81NCHEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mendoza , Z. (2020). *Nociones prenuméricas en los niñas y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 213 de trita, Luya.* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Toribio Rodriguez de Mendoza de Amazonas]. Obtenido de http://repositorio.untrm.edu.pe/handle/UNTRM/2237

Ministerio de Educación del Perú . (2013). *Estudio de Educación Inicial: Un acercamiento a los aprendizajes de las niñas y los niños de cinco años de edad.* Obtenido de http://www2.minedu.gob.pe/umc/Estudio_Educacion_Inicial/Informe_final.pdf

Ministerio de Educación del Perú. (2013). *Rutas de aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Lima: Corporación Gráfica Navarrete S.A. Obtenido de http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/23-fasciculo-inicial-matematica.pdf

Ministerio de Educación del Perú. (2015). *Rutas de Aprendizaje versión 2015.* Metrocolor S.A. Obtenido de http://recursos.perueduca.pe/rutas/#

Palomino , E., & Encalada, E. (2019). *Juegos tradicionales en el Desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de la I.E.I N° 225, Tamburco.* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurimac]. Obtenido de http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/906

Paniora, Y. J. (2018). *Efectos del programa juego y aprendo para desarrollar nociones básicas matemáticas en niños de la Institución Educativa Inicial N° 112 Callao.* [Tesis de maestria, Universidad Cesar Vallejo]. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/14759

Pardo, I. N. (1992). *Didáctica de la Matemática para la Escuela Primaria.* Argentina: El Ateneo.

Pérez, R. (2006). *Evaluación de programas educativos.* Madrid: Muralla .

Piaget, J. (1978). *La equilibración de las estructuras cognitivas .* Madrid: Siglo XXI.

Piaget, J. (1985). *Psicología de la inteligencia .* Buenos Aires : Psique.

Piaget, J. (1985). *Psicología de la Inteligencia .* Buenos Aire: Psique.

Rámon , J. (2000). La evaluación de programas educativos: Conceptos Básicos, planteamientos generales y probelmática. *Revista de Investigación Educativa, 18*(2), 261-287. doi:https://doi.org/10.6018/rie

sotelo , B. D., & Choque , N. L. (2017). *Diagnóstico del nivel de desarrollo de las operaciones lógicas de clasificación, seriación y noción de número en los niños de cinco años, Arequipa.* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Obtenido de http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/3592

Terrazo, E. G., Riveros, D., & Oseda, D. (2020). Juegos Didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la Institución Educativa N° 329 de Huancavelica. *Revista Conrado, 16*(76). Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000500024

Valderrama, S. (2014). *Pasos para elaborar proyectos de Investigación Científica* . Lima: San Marcos de Anibal Jesús Paredes Galvan .

Wishu, Y. (2019). *Aplicación de materiales didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Insitución Educativa Inicial N° 209 Huampami, Amazonas.* [Tesis de licenciatura no publicada]: Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía.

VIII. ANEXOS

ANEXO 01
MATRIZ DE INVESTIGACICÓN

Programa "Aprendo jugando" para desarrollar las nociones pre numéricas en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLE Y DIMENSIONES	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
Problema general: ¿Cómo influye el programa "Aprendo jugando" para desarrollar las nociones pre numéricas en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021? **Problemas específicos** •¿Cómo influye el programa "Aprendo jugando" para desarrollar la capacidad de clasificación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021 ? •¿Cómo influye el programa "Aprendo jugando" para desarrollar la capacidad de seriación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021?	**Objetivo General:** Demostrar la influencia del programa "Aprendo jugando" para desarrollar las nociones pre numéricas en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021 **Objetivos específicos:** •Determinar la influencia del programa "Aprendo jugando" para desarrollar la capacidad de clasificación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021? •¿Cómo influye el programa "Aprendo jugando" para desarrollar la capacidad de seriación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021?	**Variable Independiente:** Programa "Aprendo jugando" **Variable Dependiente:** Nociones pre numéricas Dimensiones: Clasificación Seriación Comparación	**Hipótesis General:** El programa "Aprendo jugando" influye significativamente en desarrollar las nociones pre numéricas en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021. **Hipótesis específicas:** •El programa "Aprendo jugando" influye significativamente en la capacidad de clasificación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021. •El programa "Aprendo jugando" influye significativamente en la capacidad de seriación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021.	**Tipo:** Aplicada. **Nivel:** Explicativo. **Diseño de investigación:** Pre experimental. **Población y muestra** **Población**: conformado por 32 niños y niñas de tres , cuatro y cinco niños **Muestra:** Conformado por 15 niños y niñas de cinco años de edad **Técnicas e instrumentos de recolección de datos** Técnica de la prueba pedagógica con sus respectivos instrumentos: pre test y post test.

•¿Cómo influye el programa “Aprendo jugando” para desarrollar la capacidad de comparación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021 ?	•¿Cómo influye el programa “Aprendo jugando” para desarrollar la capacidad de comparación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021 ?		•El programa “Aprendo jugando” influye significativamente en la capacidad de comparación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021.	**Técnicas estadísticas de análisis de datos** Tablas de distribución de frecuencias y sus respectivos gráficos de barras con el programa de SPS versión 23. Prueba de hipótesis La prueba de t student

Anexo N° 02: Operacionalización de Variables

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Programa "Aprendo jugando"	Para Morril (1980), citado por León (2016) afirma que es una "Experiencia de aprendizaje planificada, estructurada, diseñada a satisfacer las necesidades de los estudiantes" (p.14).	• Presentación Fundamentos • Objetivos • Sesiones de aprendizajes Evaluación.	Sesión 1 : Jugamos a ordenar objetos de grande a pequeño	Sesiones de aprendizaje
			Sesión 2 : Jugamos a ordenar objetos de grande a pequeño	
			Sesión 3: realiza la seriación según tamaño en forma descendente	
			Sesión 4: Agrupamos objeto por tamaño, grande, mediano y pequeño	
			Sesión 5: Clasificamos los objetos según su criterio: largo-corto	
			Sesión 6 : Clasificamos los objetos según su criterio: largo-corto	
			-Sesión 7: Comparamos objetos grueso-delgado	
			-Sesión 8: Comparamos cantidades e indicamos cual es menor -mayor	
Nociones de pre numéricas	"La etapa pre numérica, como lo indica el prefijo, es anterior, para la construcción del concepto de número. La noción de número puede nacer solo cuando concurren ciertas condiciones indispensables como: la seriación; la conservación de la cantidad; equivalencia" (Pardo, 1992, p. 1).	Clasificación	Ordena objeto de grande a pequeño	En inicio [10-16] En proceso [17-23] Logrado [24-30]
			Ordena grupo de objeto según su tamaño	
			Agrupa figuras geométricas según su tamaño	
			Realiza la seriación según tamaño en forma descendente	
		Seriación	Agrupa objeto por tamaño grande, mediano y pequeño	
			Clasifica objetos según criterios largos, cortos, delgados y gruesos	
			Agrupa objetos mucho y poco	
		Comparación	Compara persona si es alto y bajo	
			Compara de objetos	
			compara cantidades e indica cual es menor y cual es mayor	

Fuente: Elaboración propia

ANEXO 02

INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

PRUEBA PRE TEST Y POST TEST

(Jaffet, 2021)

LISTA DE COTEJO SOBRE PRE NÚMERICA

Nivel: Inicial **Código del niño o niña: …… Fecha: ..../...../.....**

INSTRUCCIONES: A continuación le presentamos 10 ítems, le solicitamos que frente a ellas exprese su opinión personal respecto a lo que observa en el niño, considerando que no existen repuestas correctas o incorrectas, marcando con un aspa (x) la respuesta que mejor exprese su punto de vista, de acuerdo al siguiente código.

1 =En incio	2 = En proceso	3 = Logrado

DIMENSIONES		ESCALAS		
		En inicio	En proceso	logrado
	SERIACION			
1.	Ordena objeto de grande a pequeño			
2.	Ordena grupo de objeto según su tamaño			
3.	Agrupa figuras geométricas teniendo un solo criterio: forma.			
4.	Realiza la seriación según tamaño en forma descendente			
	CLASIFICACION			
5.	Agrupa objeto por tamaño grande, mediano y pequeño			
6.	Clasifica objetos según criterios largos, cortos, delgados y gruesos			
7.	Agrupa objetos mucho y poco			
	COMPARACIÓN			
8.	Compara persona si es alto y bajo			
9.	Comparar objetos			
10	compara cantidades e indica cual es menor y cual es mayor			

Fuente : Elaboración propia

ANEXO 03
PRUEBAS DE VALIDEZ DE INSTRUMENTOS

FICHAS DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: Programa "Aprendo jugando" para desarrollar las nociones pre numéricas en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: Pre test y post test

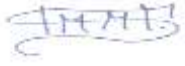
ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																	X			
2. Objetividad	¿Las preguntas realmente recogen los datos de las variables y los indicadores																	X			
3. Actualidad	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variables de estudio?																	X			
4. Organización	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra) del instrumento es apropiada?																		X		
5. Suficiencia	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?																		X		
6. Intencionalidad	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?																	X			
7. Consistencia	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento teórico y científico?																		x		
8. Coherencia	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactado?																		X		
9. Metodología	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por cada variable e indicador?																		X		
10. Pertinencia	¿El tipo del instrumento es pertinente para recoger datos ?																		X		

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 88

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena X e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	TANIA MARIA MANZAANRES FLORES	**DNI N°**	44080273
Título Profesional	Lic. EN EDUCACION PRIMARIA BILINGÜE		
Grado Académico:	MAGISTER EN DOCENCIA Y PEDAGOGIA UNIVERSITARIA		



Lugar y fecha: 02/08/2021

FICHAS DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: Programa “Aprendo jugando” para desarrollar las nociones pre numéricas en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: Pre test y post test

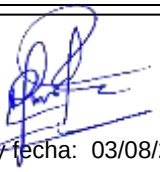
ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																	X			
2. Objetividad	¿Las preguntas realmente recogen los datos de las variables y los indicadores																		X		
3. Actualidad	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variables de estudio?																			X	
4. Organización	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra) del instrumento es apropiada?																			X	
5. Suficiencia	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?																		X		
6. Intencionalidad	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?																	X			
7. Consistencia	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento teórico y científico?																	X			
8. Coherencia	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactado?																		X		
9. Metodología	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por cada variable e indicador?																			X	
10. Pertinencia	¿El tipo del instrumento es pertinente para recoger datos ?																		X		

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 90

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena X e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	RAYMUNDO PUELLES REYES	**DNI N°**	21544253
Título Profesional	Lic. EN LENGUA Y LITERATURA		
Grado Académico:	MAGISTER EN EDUCACION DE LA CREATIVIDAD		



Lugar y fecha: 03/08/2021

FICHAS DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: Programa “Aprendo jugando” para desarrollar las nociones pre numéricas en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: Pre test y post test

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																			X	
2. Objetividad	¿Las preguntas realmente recogen los datos de las variables y los indicadores																			X	
3. Actualidad	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variables de estudio?																	X			
4. Organización	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra) del instrumento es apropiada?																			X	
5. Suficiencia	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?																		X		
6. Intencionalidad	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?																	X			
7. Consistencia	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento teórico y científico?																	X			
8. Coherencia	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactado?																		X		
9. Metodología	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por cada variable e indicador?																			X	
10. Pertinencia	¿El tipo del instrumento es pertinente para recoger datos ?																		X		

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 90.5

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena X e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	YSABEL MORAN QUINTANILLA	**DNI N°**	21544253
Título Profesional	Lic. EN CIENCIAS BIOLOGICAS Y QUIMICA		
Grado Académico:	DOCTOR EN EDUCACION		



Lugar y fecha: 03/08/2021

ANEXO 04

CONSTANCIA DE APLICACIÓN

PERÚ | Ministerio de Educación

AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA

CONSTANCIA DE APLICACIÓN

La directora de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, del Departamento de Ucayali

HACE CONSTAR

Que la bachiller Jaffet Vásquez Pezo, de la Escuela Profesional de Educacion Inicial Bilingüe de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia, ha realizado la aplicación de la tesis titulada: **Programa "Aprendo jugando" para desarrollar las nociones pre numéricas en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021;** del 01 de setiembre hasta 30 de setiembre del 2021.

Demostrando eficiencia, puntualidad, y responsabilidad en el desempeño de sus funciones durante la aplicación.

Se expide la constancia, para los fines que estime conveniente.

Pucallpa, 04 de octubre de 2021.

I.E. N° 699 DIRECCIÓN SANTA TERESA DE SHINUYA

Rosa Magnes Alvarado Del Castillo
C.M. N° 1672904648
DIRECTORA

ANEXO 05

BASE DE DATOS DEL INVESTIGADOR

VARIABLE INDEPENDIENTE : PRE NUMÉRICA (PRE TEST)

N°	SERIACION				D1	CLASIFICACION			D2	COMPARACION			D3	TOTAL	NIVEL
	P1	P2	P3	P4		P5	P6	P7		P8	P9	P10			
1	1	2	1	1	5	1	1	1	3	1	1	1	3	11	En inicio
2	1	1	2	1	5	1	1	1	3	2	1	2	5	13	En inicio
3	1	1	1	1	4	1	1	1	3	1	2	1	4	11	En inicio
4	1	1	2	2	6	3	2	1	6	1	1	2	4	16	En inicio
5	2	1	2	1	6	2	2	1	5	1	1	2	4	15	En inicio
6	1	2	2	2	7	1	3	2	6	3	1	1	5	18	En proceso
7	1	1	1	1	4	1	1	1	3	1	1	1	3	10	En inicio
8	2	2	1	1	6	3	1	2	6	1	1	1	3	15	En inicio
9	1	2	2	2	7	2	3	2	7	2	1	2	5	19	En proceso
10	2	2	2	2	8	1	2	2	5	1	1	1	3	16	En inicio
11	1	2	2	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	19	En proceso
12	1	2	1	1	5	1	1	1	3	2	1	2	5	13	En inicio
13	1	1	2	1	5	1	1	1	3	1	2	1	4	12	En inicio
14	1	1	1	1	4	1	1	1	3	1	1	1	3	10	En inicio
15	2	1	2	2	7	1	2	2	5	1	2	2	5	17	En proceso

Nivel	D1	D2=D3
Logrado	[10-12]	[9]
En proceso	[7-9]	[6-8]
En inicio	[4-6]	[3-5]

VARIABLE INDEPENDIENTE : PRE NUMÉRICA (POST TEST)

N°	SERIACION				D1	CLASIFICACION			D2	COMPARACION			D3	TOTAL	NIVEL
	P1	P2	P3	P4		P5	P6	P7		P8	P9	P10			
1	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	30	Logrado
2	2	2	2	2	8	2	2	2	6	2	2	2	6	20	En proceso
3	3	3	3	3	12	3	3	3	9	2	3	2	7	28	Logrado
4	2	2	3	3	10	3	3	3	9	3	3	2	8	27	Logrado
5	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	30	Logrado
6	3	2	3	2	10	3	3	2	8	3	3	2	8	26	Logrado
7	3	3	3	3	12	2	2	2	6	2	2	2	6	24	En proceso
8	2	2	3	3	10	3	3	3	9	3	2	3	8	27	Logrado
9	1	2	2	2	7	2	3	2	7	2	2	2	6	20	En proceso
10	3	2	3	2	10	3	2	3	8	3	2	3	8	26	Logrado
11	3	2	2	2	9	3	2	2	7	3	3	3	9	25	Logrado
12	3	3	3	3	12	3	3	3	9	2	3	3	8	29	Logrado
13	2	3	3	3	11	3	3	3	9	3	3	2	8	28	Logrado
14	2	2	3	3	10	3	3	3	9	3	3	3	9	28	Logrado
15	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	30	Logrado

ANEXO 06
Programa " Aprendo jugando"

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 699 SANTA TERESA DE SHINUYA, UCAYALI

PROGRAMA "APRENDO JUGANDO"



Autor : Jaffet Vásquez Pezo

Año: 5 años

2021

I. Presentación

El presente programa “Aprendo jugando “tiene por finalidad poder desarrollar diversas habilidades matemáticas en los niños y niñas en cuanto al desarrollar las nociones pre numéricas, este programa está diseñado para niños(as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, del distrito del Callería, así mismo servirá de ayuda para otras docentes que como material de apoyo y así poder aplicar en su actividad diaria.

El programa consta de 8 sesiones de aprendizajes, cada una es de una hora pedagógica y se respetara la el orden de la secuencia metodológica, priorizando la competencia matemática: Resuelve problemas de cantidad.

El desarrollo del programa “Aprendo jugando”, te permitirá entender mejor el mundo que lo rodea y desenvolverse adecuadamente en ´el. Además, es el cimiento para el progreso de la ciencia y tecnología de la sociedad. Y por último provee las herramientas necesarias para desarrollarse de forma consciente y responsable dentro de la sociedad.

II. Fudamentación

El presente programa “Aprendo jugando”, se fundamenta según los aportes teóricos de investigaciones, fundamento pedagógico, fundamento psicológico.

En lo Fundamento de investigación. Se tiene a Acosta (2018) sostiene que “el programa aprendo jugando estimula el pensamiento lógico matemáticos en los niños de cinco. A si mismo Paniora (2018) concluye que “el programa juego y aprendo influye significativamente en el desarrollo de las nociones básicas matemáticas”, por consiguiente, Araujo y Cuevas (2018) sostiene que “ el uso de la matemática lúdica como recurso didáctico influye significativamente en el desarrollo de la habilidad de clasificación por color, forma, por tamaño, grosor y finalmente se cita Dolores y Silva (2016) afirma que “las actividades lógicas matemáticas estimulan, motivan y promueven el desarrollo de las relaciones de cantidad, debido a que los niños y niñas aprenden de una manera más creativa y didáctica”.

En lo Fundamento pedagógico. Se tiene a D’Amore (2005) refiere lo siguiente: “La didáctica de la matemática como arte, está relacionada estrechamente con la actividad de enseñar matemática y el objetivo principal es crear situaciones (bajo la forma de clases, actividades, objetos, ambientes, juegos…) para una mejor enseñanza de la matemática” (p.11). Del mismo modo, Brousseau (1999) citado por Zumaeta , Fuster, y Ocaña (2018) expresa su acepción de la didáctica de la matemática como el arte de enseñar, como el conjunto de procedimientos y medios cuyo fin está centrado en la trasmisión del conocimiento de la matemática.

En lo Fundamento psicológico: Según Piaget (1982) citado por Cofré y Tapia (2002), sostiene que “la asimilación y la acomodación son dos procesos esenciales en la constitución de las formas primitivas y preverbales de la inteligencia. En este contexto, el juego empieza cuando se produce la disociación entre asimilación y acomodación” (p.18). Para Piaget los juegos se clasifican en: Juegos de ejercicio, juegos simbólicos y juegos de reglas, los cuales corresponden a los tres niveles de la inteligencia (sensoriomotor, representativo y reflexivo) (Cofré y Tapia, 2002).

III. OBJETIVOS

3.1 Objetivo general

Demostrar la influencia del programa “Aprendo jugando” para desarrollar las nociones pre numéricas en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021.

3.2 Objetivo específicos

- Determinar la influencia del programa “Aprendo jugando” para desarrollar la capacidad de seriación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021.

- Determinar la influencia del programa “Aprendo jugando” para desarrollar la capacidad de clasificación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021.

- Determinar la influencia del programa “Aprendo jugando” para desarrollar la capacidad de comparación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 699 Santa Teresa De Shinuya, Ucayali, 2021

IV. SESIONES DE APRENDIZAJES



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. Datos generales

1.1 Institución Educativa: Nº 699 Santa Teresa de Shinuya

1.2 Docente : Vásquez Pezo Jaffet

1.3 Duración : 45 minutos

1.4 Edad : 5 años

II. Título de la sesión: Jugamos a ordenar objetos de grande a pequeño

III. Propósito de aprendizajes

Competencia	Capacidades	Desempeño	Evaluación	
			Criterio	Instrumento de Ev.
Resuelve Problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.	Relaciona y ordena de acuerdo a su percepción los objetos de grande a pequeño	Lista de cotejo

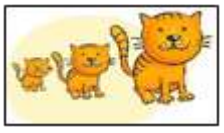
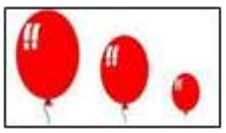
IV. Enfoques

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.

V. Estándar

Estandar de aprendizaje
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno con sus características perceptuales, agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agrupar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.

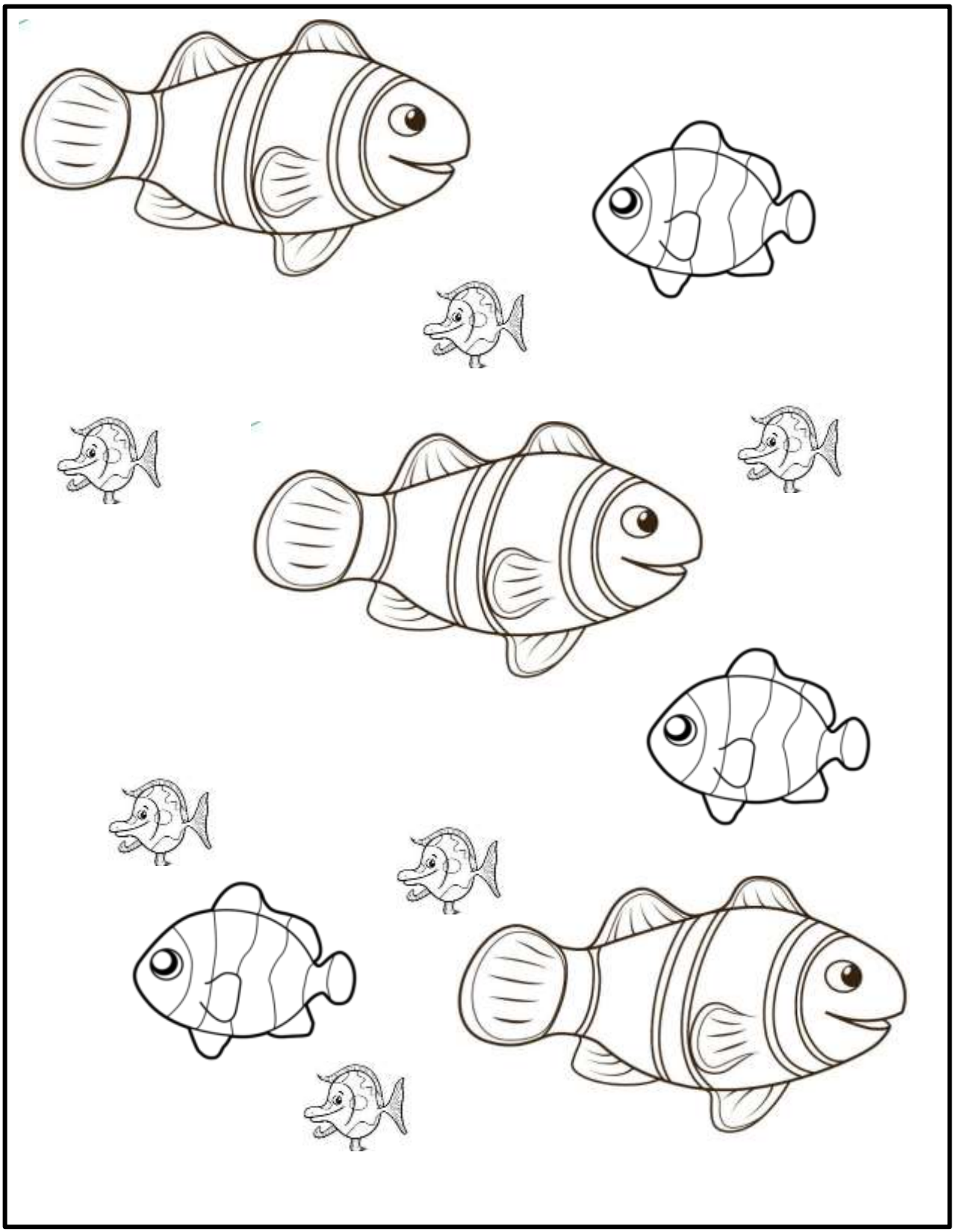
VI. Momento de la actividad de aprendizaje

Secuencia didáctica	Desarrollo de los procesos pedagógicos de los aprendizajes	Recursos
Inicio	- Los niños en asamblea establecen las normas de convivencia y para el trabajo en aula. **Motivación** - Se presenta a los niños y a las niñas un costal celeste de tela despertando la curiosidad de ellos, luego se pregunta: - ¿Qué creen que tengo dentro del costal? - Se entona la canción ***¿Qué será? ¿Qué será? ¿Qué será lo que tengo aquí? (bis)*** - los niños y las niñas adivinan lo que tengo dentro del costal despertando su imaginación y creatividad. - Se muestra lo que han dentro del costal y se riega por todo el aula los globos inflados de diferentes formas, unos más grandes, otros medianos y otros más pequeños. Es importante que se note bien la diferencia de tamaño. - Los niños y las niñas tienen que ir andando entre los globos. Nos acompañamos de música. Cuando paramos la música, a la voz de "grande" los niños deben parar y buscar un globo grande. Cuando decimos "mediano" deben parar y coger uno de ese tamaño. Si decimos "pequeño" tendrán que parar y tomar un globo pequeño. **Saberes Previos** Para recuperar los saberes previos de los niños formulamos las siguientes preguntas: ¿Qué creen que hicimos en la actividad? ¿Conoces la noción grande, mediano y pequeña?	
	Conflicto Cognitivo: ¿Cómo podemos trabajar las nociones grandes, medianos y pequeños? ¿será que podemos ordenas por tamaños otros objetos?¿Podemos jugar y aprender? **Construcción del Aprendizaje** - Se comunica a los niños que realizaremos un juego para trabajar las nociones, para ellos se le entrega unas cartas y/o tarjetas de grande mediano y pequeño. - Los niños observan las imágenes, manipulan e identifican en las cartas las nociones.   	Cartas Hoja de trabajo

Proceso	- Con la ayuda del plumón ellos encierran en un círculo al animal u objeto grande, marcan con una X al pequeño y con un aspa al mediano. - Luego la docente pasa por la mesa de los niños y las niñas, realiza las siguientes interrogantes: veo que has identificado las nociones que dicte ¿Cuál es el grande? ¿Cuál es el mediano? ¿Cuál es el pequeño? - La docente favorece la comprensión de la actividad mediante la explicación. - Luego ordenamos por tamaños mediante el cuadro de doble entrada.  **Aplicación de lo Aprendido:** - Se entrega a los niños una ficha de aplicación donde ellos identificaran las nociones grandes, medianas y pequeñas. - Se pide de manera voluntaria que los niños y las niñas pasen al frente y exponen lo trabajado en la actividad.	
Cierre	**Evaluación:** - Los niños eligen un representante por cada grupo: - ¿Qué actividad hicimos hoy? - ¿Qué nociones conocimos - ¿Cómo ordenamos los elementos grande, mediano y pequeño? - ¿Qué fue lo primero que hicieron? - ¿de qué otra forma lo podemos hacer?	Diálogo

PROFESORA DE AULA
Bach. Vásquez Pezo Jaffet

HOJA DE TRABAJO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. Datos generales

1.1 Institución Educativa: Nº 699 Santa Teresa de Shinuya

1.2 Docente : Vásquez Pezo Jaffet

1.3 Duración : 45 minutos

1.4 Edad : 5 años

II. Título de la sesión: : Jugamos a ordenar objetos de grande a pequeño

III. Propósito de aprendizajes

Competencia	Capacidades	Desempeño	Evaluación	
			Criterio	Instrumento de Ev.
Resuelve Problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.	Relaciona y ordena de acuerdo a su percepción los objetos de grande a pequeño	Lista de cotejo

IV. Enfoques

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.

V. Estándar

Estandar de aprendizaje
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno con sus características perceptuales, agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agrupar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.

VI. Momento de la actividad de aprendizaje

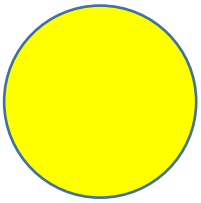
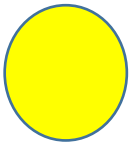
Secuencia didáctica	Desarrollo de los procesos pedagógicos de los aprendizajes	Recursos
Inicio	- Los niños en asamblea establecen las normas de convivencia y para el trabajo en aula. **Motivación** - Se presenta a los niños y a las niñas unos títeres del cuento ricitos de oro, en este caso los 3 osos y ricitos de oro. - Se propicia la curiosidad y el interés de los niños mediante el dialogo. - Luego se presenta un pequeño teatrín donde contaremos la historia, despertando a un más la curiosidad de los niños y las niñas. **Saberes Previos** Para recuperar los saberes previos de los niños y las niñas formulamos las siguientes preguntas: - ¿de qué cuento creen que sea estos personajes? ¿han escuchado alguna vez de ellos? ¿Qué características tienes? ¿todos son iguales? ¿en qué se diferencian? Se escucha atentamente la respuesta de los niños y los anotamos en la pizarra para luego leer sus ideas y llegar a una idea del trabajo de hoy	Botones
Proceso	**Conflicto Cognitivo:** ¿Cómo podemos trabajar las nociones grandes, medianos y pequeños con este cuento? ¿será que podemos ordenas por tamaños según el cuento?¿Podemos jugar y aprender? **Construcción del Aprendizaje** - Se comunica a los niños que realizaremos un pequeño teatrín con la ayuda de toso los niños y niñas. Se inicia la construcción del aprendizaje con una historia adaptada. - *Ricitos de oro, que ahora es amiga de la familia osos: mama osos, papa osos y bebe osito, va a visitarlos llevando un macetero de cilindro de diferentes tamaños y colores ordenados desde el más grande hasta el más pequeño, que le habían regalado el día de su cumpleaños.* (se coloca los maceteros a los niños)  - *Fue a buscar a osito porque quería enseñarle sus maceteros nuevos y jugar con él, ella estaba muy emocionada. Pero al ingresar al patio de osito, y abrir su puerta encontró que todo estaba desordenado los maceteros regados, ricitos de oro se puso muy triste y no sabía cómo ordenarlo.* - La docente realiza a los niños y niñas las siguientes interrogantes ¿Cómo podrá solucionar este problema ricitos de oro? *¿Qué creen ustedes que hará? ¿Cómo ordenara las plantas y maceteros de colores con tamaños diferentes?* - *La docente escribe los aportes de los niños que luego se les lee para que realicen la solución planteada y verifiquen sus hipótesis.* - *Se entrega tarjetas ilustrativas a los niños, ellos manipulan, obervan y dialogan sobre su uso.*	Cartas Hoja de trabajo

	- *La docente explica que son los maceteros de osito y que necesitan ser ordenados como los maceteros de ricitos de oro, de grande, mediano y pequeño*  - Los niños y niñas ordenan según su criterio, luego la docente pasa por la mesa de los niños y realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo ordenaron los maceteros? ¿de cuantas maneras se puede ordenar? Los niños y niñas dialogan con la maestra **Aplicación de lo Aprendido:** - Se entrega una ficha de aplicación y un sobre conteniendo siluetas de objetos diferentes alturas para que ordenen según su criterios y peguen en sus hoja de trabajo - Se pide de manera voluntaria que los niños y las niñas pasen al frente y exponen lo trabajado en la actividad La docente realiza las sistematización del aprendizaje mencionando el orden de la colección .	
Cierre	**Evaluación:** - Los niños eligen un representante por cada grupo: - ¿Qué actividad hicimos hoy? - ¿Qué nociones conocimos - ¿Cómo ordenamos los elementos grande, mediano y pequeño? - ¿Qué fue lo primero que hicieron? ¿de qué otra forma lo podemos hacer?	Diálogo

PROFESORA DE AULA
Bach. Vásquez Pezo Jaffet

Ficha de aplicación

Recorta y ordena desde el más grande hasta el más pequeño las siguientes figuras:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I. Datos generales

1.1 Institución Educativa: Nº 699 Santa Teresa de Shinuya

1.2 Docente : Vásquez Pezo Jaffet

1.3 Duración : 45 minutos

1.4 Edad : 5 años

II. Título de la sesión: : realiza la seriación según tamaño en forma descendente

III. Propósito de aprendizajes

Competencia	Capacidades	Desempeño	Evaluación	
			Criterio	Instrumento de Ev.
Resuelve Problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.	Relaciona y ordena de acuerdo a su percepción los objetos de grande a pequeño	Lista de cotejo

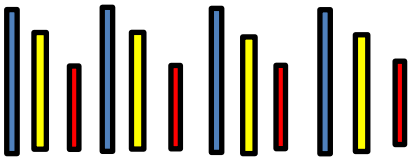
IV. Enfoques

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.

V. Estándar

Estandar de aprendizaje
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno con sus características perceptuales, agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agrupar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.

VI. Momento de la actividad de aprendizaje

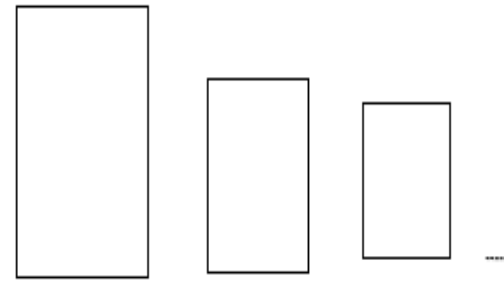
Secuencia didáctica	Desarrollo de los procesos pedagógicos de los aprendizajes	Recursos
Inicio	- Los niños en asamblea establecen las normas de convivencia y para el trabajo en aula. **Motivación** - Se da a conocer a los niños y niñas que saldremos al patio en forma ordenada cantando la canción marcha soldado. - Ya en el patio la docente explica a los niños y niñas que realizaremos un juego titulado el rey manda, este era un rey que ordenaba al pueblo traer objetos y cosas de diferentes tamaños, los del pueblo tenían que obedecer y hacer todos lo que el rey ordena, el niño o niña que trae primero lo que el rey ordena gana. - El rey ordena traer materiales de diferentes tamaños. **Saberes Previos** Para recuperar los saberes previos de los niños y las niñas formulamos las siguientes preguntas:	Patio de la I.E
Proceso	**Conflicto Cognitivo:** ¿Podemos ordenar estos materiales como lo hicimos con el cuento de ricitos? ¿Cómo lo haríamos? ¿Podemos jugar y aprender? **Construcción del Aprendizaje** - Se comunica a los niños que realizaremos la clase de seriación por tamaños - Se inicia la construcción del aprendizaje con los materiales que ellos han recolectado se piden que ordenen desde el más grande al más pequeño, se observa atentamente el trabajo de los niños y se realiza las siguientes preguntas: *veo que has ordenado tus piedras ¿Cómo lo hiciste? ¿Por qué has ordenado así? ¿crees que se puede ordenar de otra manera?* se escucha atentamente las respuestas de los niños y niñas. Luego de ellos retornamos al aula e iniciamos con la actividad. - Se entrega a los niños y niñas lazos y sogas de diferentes tamaños, los niños observan, manipulan y descubren la posibilidad de su uso. - Luego se pregunta ¿todos son iguales? ¿Qué tienen de distinto? Juguemos a ordenarlas como una escalera.  - Los niños trabajan con las cintas de colores e inician armando su patrón se seriación por tamaño. - Luego de terminado la actividad se pasa por la mesa de casa niños y se realiza las siguientes preguntas ¿Por qué has ordenado así? ¿Cómo lo hiciste? **Aplicación de lo Aprendido:** - Luego la docente da a conocer a los niños que armaremos una zampoña de sorbetes, se entrega a los niños el sorbete de distintos tamaños y ellos ordenan y arman	Piedras, palos, hojas secas Lazos y sogas Sorbetes de colores

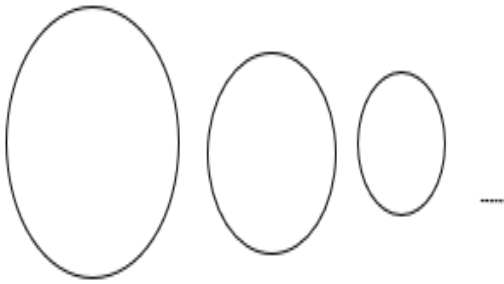
	 - Se entrega una ficha de aplicación donde trabajaran la seriación por tamaño - Se pide de manera voluntaria que los niños y las niñas pasen al frente y exponen lo trabajado en la actividad La docente realiza la sistematización del aprendizaje mencionando el orden de la colección.	
Cierre	**Evaluación:** - Los niños eligen un representante por cada grupo: - ¿Qué actividad hicimos hoy? - ¿Qué nociones conocimos - ¿Cómo ordenamos los elementos grande, mediano y pequeño? - ¿Qué fue lo primero que hicieron? ¿de qué otra forma lo podemos hacer?	Diálogo

PROFESORA DE AULA
Bach. Vásquez Pezo Jaffet

FICHA DE APLICACIÓN

Con ayuda de tu lápiz, color o plumón continúa la secuencia por tamaños







SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I. Datos generales

1.1 Institución Educativa: Nº 699 Santa Teresa de Shinuya

1.2 Docente : Vásquez Pezo Jaffet

1.3 Duración : 45 minutos

1.4 Edad : 5 años

II. Título de la sesión: Agrupamos objeto por tamaño, grande, mediano y pequeño

III. Propósito de aprendizajes

Competencia	Capacidades	Desempeño	Evaluación	
			Criterio	Instrumento de Ev.
Resuelve Problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.	Relaciona y ordena de acuerdo a su percepción los objetos de grande a pequeño	Lista de cotejo

IV. Enfoques

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.

V. Estándar

Estandar de aprendizaje
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno con sus características perceptuales, agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agrupar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.

VI. Momento de la actividad de aprendizaje

Secuencia didáctica	Desarrollo de los procesos pedagógicos de los aprendizajes	Recursos
Inicio	- Los niños en asamblea establecen las normas de convivencia y para el trabajo en aula. **Motivación** - Se muestra a los niños y niñas una caja sorpresa y se dialoga, miren niños mi madrina me ha regalado esta caja y estoy muy interesada en saber qué es lo que hay aquí, para ellos vamos a entonar la canción ***¿QUE SERÁ?*** ¿Qué será? ¿Qué será? ¿Qué será lo que tengo aquí? (Bis) **Saberes Previos** Para recuperar los saberes previos de los niños y las niñas formulamos las siguientes preguntas: - ¿creen que tenga en mi caja mágica? - Se da conocer a los niños el contenido dela caja mágica ¿Qué son? ¿Qué características tienes? ¿todos son iguales? - Se escucha atentamente la respuesta de los niños y dialogamos sobre la actividad del día.	Caja mágica Canción
Proceso	**Conflicto Cognitivo:** ¿Estas pelotas todas son del mismo tamaño y color? ¿Les parece bien que estén todos juntos en esa caja? ¿Qué les parece si ordenamos mi caja de pelotas? Pero ¿Cómo lo haremos? **Construcción del Aprendizaje** - Se comunica a los niños que el día de hoy vamos a ordenar mis pelotas que están en la caja mágica. - Se dialoga con los niños sobre las diferentes posibilidades que tenemos al ordenar las pelotas. Concluimos entre todos que debemos de agrupar y ordenar en tres cajas diferentes por tamaño. - Se comunica a los niños que vamos a jugar y participar en una competencia para la cual saldremos al partió, pero para salir nos ordenamos por tamaño. Desde el más grande hasta el pequeño. - Una vez en el patio comunicamos las reglas del juego, vamos a formar 3 grupos de niños y niñas y colocamos a una distancia 3 cajas con un dibujo de una pelota grande, otra mediana y la última pequeña, se reparte las pelotas en pociones iguales entre los 3 grupos. El grupo que termine de ordenar primero gana.   - Luego de terminado el juego identificamos si es que guardamos todas las pelotas, se facilita la comprensión de la actividad mediante el dialogo.	Piedras, palos, hojas secas Lazos y sogas Sorbetes de colores

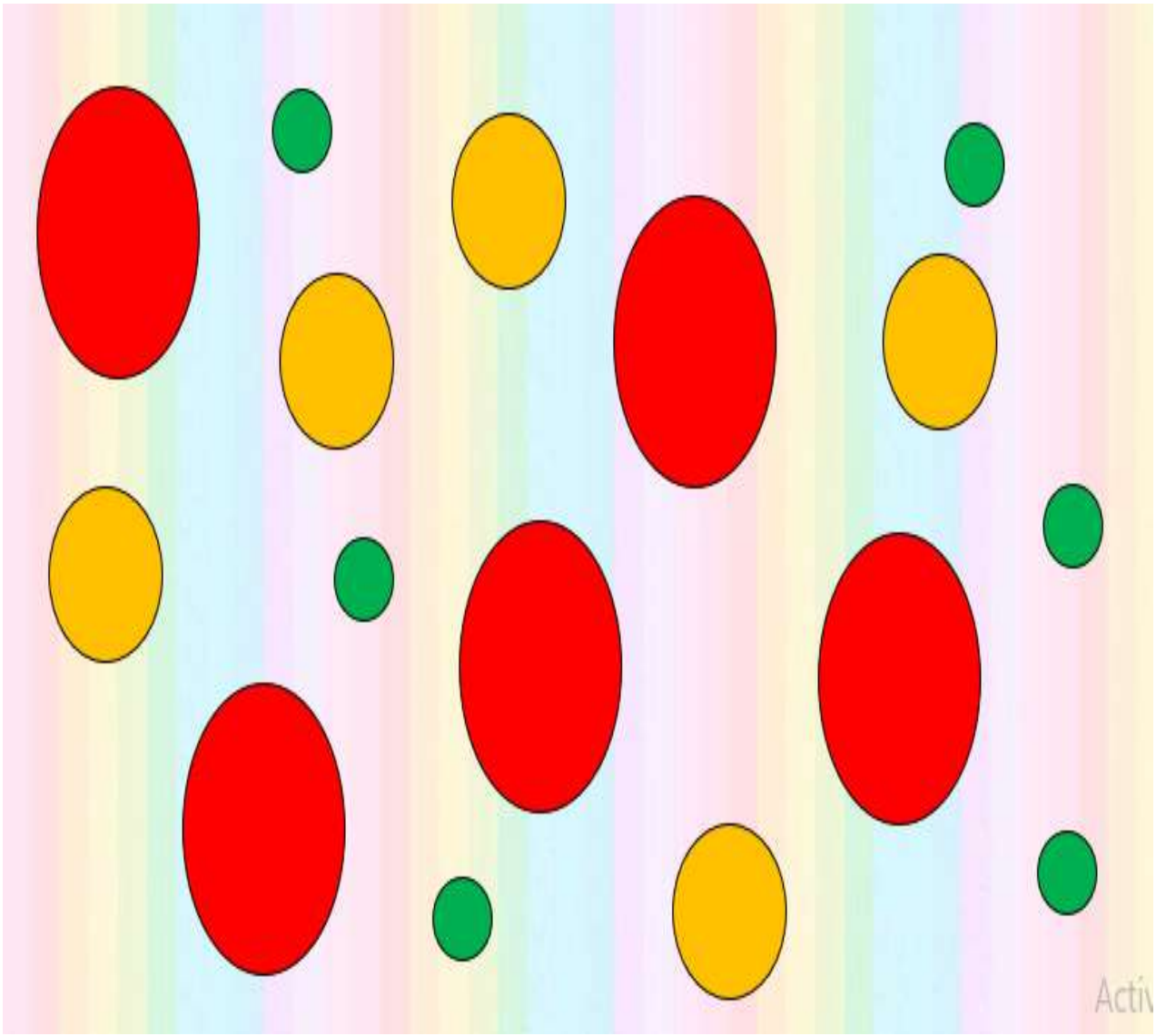
	- Regresamos al aula y dialogamos sobre la actividad **Aplicación de lo Aprendido:** - ¿Luego la docente pregunta a los niños que otras cosas podemos ordenar? ¿Qué materiales falta ordenar? - una ficha de aplicación donde trabajaran el orden por tamaño - Se pide de manera voluntaria que los niños y las niñas pasen al frente y exponen lo trabajado en la actividad La docente realiza la sistematización del aprendizaje mencionando el orden de la colección.	
Cierre	**Evaluación:** - Los niños eligen un representante por cada grupo: - ¿Qué actividad hicimos hoy? - ¿Qué nociones conocimos - ¿Cómo ordenamos los elementos grande, mediano y pequeño? - ¿Qué fue lo primero que hicieron? ¿de qué otra forma lo podemos hacer?	Diálogo



PROFESORA DE AULA
Bach. Vásquez Pezo Jaffet

FICHA DE APLICACIÓN

Recorto y ordeno según su tamaño



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5



I. Datos generales

1.1 Institución Educativa: Nº 699 Santa Teresa de Shinuya

1.2 Docente : Vásquez Pezo Jaffet

1.3 Duración : 45 minutos

1.4 Edad : 5 años

II. Título de la sesión: Clasificamos los objetos según su criterio: largo-corto

III. Propósito de aprendizajes

Competencia	Capacidades	Desempeño	Evaluación	
			Criterio	Instrumento de Ev.
Resuelve Problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.	Relaciona y ordena de acuerdo a su percepción los objetos de grande a pequeño	Lista de cotejo

IV. Enfoques

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.

V. Estándar

Estandar de aprendizaje
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno con sus características perceptuales, agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agrupar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.

VI. Momento de la actividad de aprendizaje

Secuencia didáctica	Desarrollo de los procesos pedagógicos de los aprendizajes	Recursos
Inicio	- Los niños en asamblea establecen las normas de convivencia y para el trabajo en aula. **Motivación** - Se muestra a los niños y niñas dos camisas de diferentes tamaños pero de igual color.   - Los niños observan atentamente las imágenes y dialogan entre ellos sobre lo que observan. **Saberes Previos** Para recuperar los saberes previos de los niños y las niñas formulamos las siguientes preguntas: - ¿creen que tenga en mi caja mágica? - Se da conocer a los niños el contenido dela caja mágica ¿Qué son? ¿Qué características tienes? ¿todos son iguales? - Se escucha atentamente la respuesta de los niños y dialogamos sobre la actividad del día.	Camisa
Proceso	**Conflicto Cognitivo:** ¿Estas camisas son del mismo tamaño? ¿En qué se diferencian? ¿sus mangas son del mismo color? Ustedes saben ¿como se denomina la longitud de los objetos? ¿Cómo lo haremos? **Construcción del Aprendizaje** - Se comunica a los niños que el día de hoy vamos a ordenar y clasificar los objetos largos y cortos. - Se presenta a los niños dos reglas indicando que una es larga y la otra es corta y que así se denomina la longitud de los elementos. - Se dialoga con los niños sobre el área de juegos ¿ustedes creen que es bonito tener los juguetes desordenados? ¿Cómo podemos ordenarlos? ¿creen que podemos agrupar por tamaño? - Se entrega a los niños mascaras de hormigas y se indica que hoy vamos a ordenar los objetos de salón por su longitud largo-corto y que seremos las hormiguitas trabajadoras. - Se presenta a los niños dos costales en uno de ellos oran los objetos largos y en otro os objetos cortos con el fin de mantener ordenado el aula y que no estén regados los juguetes. - Al sonido del silbato las hormigas inician la actividad juntando los juguetes y clasificándolos por tamaño - Lugo la docente facilita la comprensión de la actividad mediante el diálogo y la explicación **Aplicación de lo Aprendido:** - ¿Luego la docente pregunta a los niños que otras cosas podemos ordenar? ¿Qué materiales falta ordenar? - una ficha de aplicación donde trabajaran la clasificación por tamaño de los objetos largo-corto - Se pide de manera voluntaria que los niños y las niñas pasen al frente y exponen lo trabajado en la actividad	Reglas de dos tamaños Antifaz de hormiguitas costales

	La docente realiza la sistematización del aprendizaje mencionando el orden de la colección.	
Cierre	**Evaluación:** - Los niños eligen un representante por cada grupo: - ¿Qué actividad hicimos hoy? - ¿has encontrado muchos juguetes largos? - ¿Cómo ordenamos los objetos? - ¿Qué fue lo primero que hicieron? ¿de qué otra forma lo podemos hacer?	Diálogo



PROFESORA DE AULA
Bach. Vásquez Pezo Jaffet

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I. Datos generales

1.1 Institución Educativa: Nº 699 Santa Teresa de Shinuya

1.2 Docente : Vásquez Pezo Jaffet

1.3 Duración : 45 minutos

1.4 Edad : 5 años

II. Título de la sesión: Clasificamos los objetos según su criterio: largo-corto

III. Propósito de aprendizajes

Competencia	Capacidades	Desempeño	Evaluación	
			Criterio	Instrumento de Ev.
Resuelve Problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.	Clasifica objetos largo-corto al medir diferentes objeto, utilizando medidas arbitrarias (mano, pie, tiras, etc.)	Lista de cotejo

IV. Enfoques

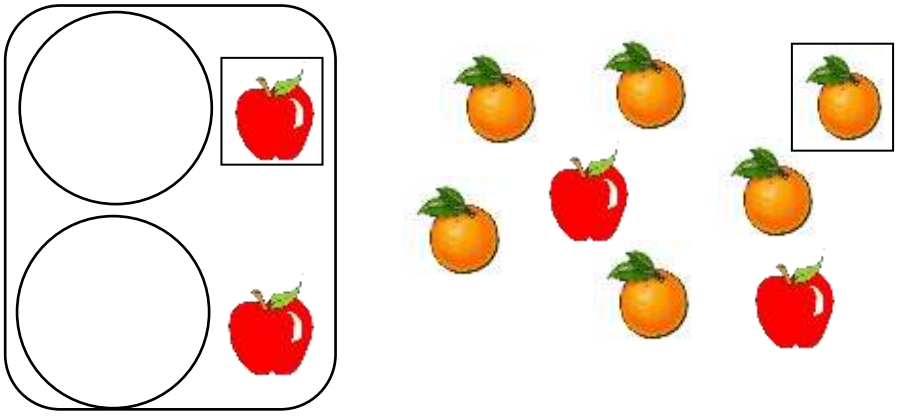
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.

V. Estándar

Estandar de aprendizaje
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno con sus características perceptuales, agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agrupar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.

VI. Momento de la actividad de aprendizaje

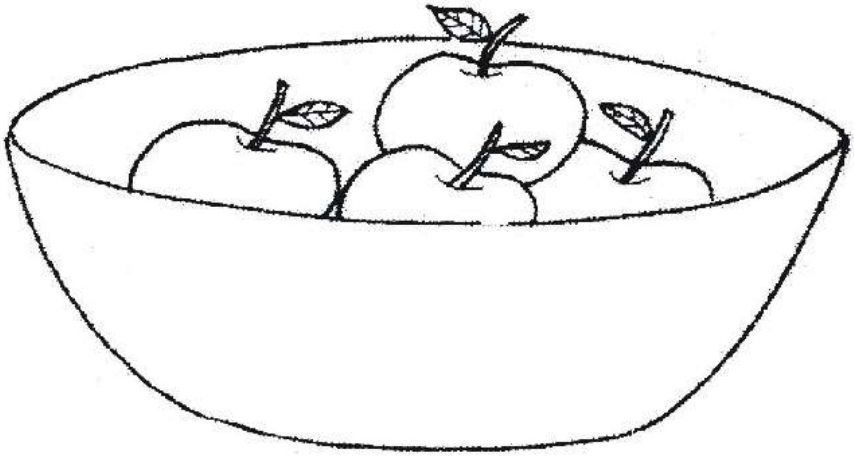
Secuencia didáctica	Desarrollo de los procesos pedagógicos de los aprendizajes	Recursos
Inicio	- Los niños en asamblea establecen las normas de convivencia y para el trabajo en aula. **Motivación** - Se muestra a los niños y niñas un barco de cartón con unas 9 personas y se entona la canción "*UN BARCO SE HUNDE y se jugara con la canción para diferenciar muchos y pocos*"  - Junto a los niños y niñas aprendemos la canción: *Un barco una vez quiso navegar, su nombre era la tetera del mar,* *El viento sopló y su proa hundió, chicos debemos remar, uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve y diez, el barco no puede zarpar.* *Bajemos uno, dos, tres y cuatro al fin pudo zarpar…* **Saberes Previos** Para recuperar los saberes previos de los niños y las niñas formulamos las siguientes preguntas: - ¿Qué está pasando con el barco? - ¿Qué podemos hacer para que no se hunda? ¿Cuántos niños hay en el barco? ¿hay muchos o pocos fuera del barco?	Barco de cartón
Proceso	**Conflicto Cognitivo:** ¿Qué pasaría si no bajamos del barco? ¿Tenemos que aprender a diferenciar las cantidades? **Construcción del Aprendizaje** - Se comunica a los niños que el día de hoy vamos a aprender a aprender a agrupar los objetos en muchos y pocos. - Se comunica a los niños que vamos a jugar al TESORO ESCONDIDO la docente explica a los niños y niñas que deben buscar las frutas y colocan en una canasta agrupándolos por especie, las ciruelas en una canasta y los camucamus en otra canasta, los niños observan que canasta tiene mucho y que canasta tiene poco. - Luego se presenta a los niños. Unas fichas de diferentes frutas entre ellos naranjas y manzanas y ellos manipulan su material, luego pegamos en la pizarra un papelote donde identificaran las frutas y pegaran según corresponda	Dialogo Hoja de trabajo

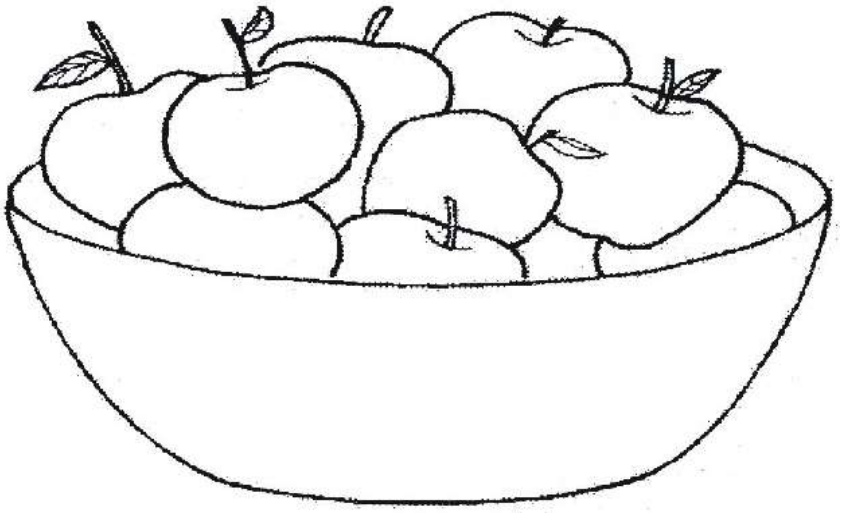
	 - Luego se pregunta a toda el aula ¿Qué frutas son muchos? ¿Qué frutas son pocos? **Aplicación de lo Aprendido:** - Luego la docente pide que se agrupen de acuerdo a su sexo, para comparar cantidades ¿hay muchas niñas? ¿hay pocas niñas? ¿hay muchos o pocos niños? - Los niños realizan otro tipo de agrupaciones de acuerdo a sus características propias, prendas de vestir, etc. - una ficha de aplicación donde trabajaran la clasificación por tamaño de los objetos largo-corto - Se pide de manera voluntaria que los niños y las niñas pasen al frente y exponen lo trabajado en la actividad La docente realiza la sistematización del aprendizaje mencionando el orden de la colección.	
Cierre	**Evaluación:** - Los niños eligen un representante por cada grupo: - ¿Qué actividad hicimos hoy? - ¿has encontrado muchos juguetes largos? - ¿Cómo ordenamos los objetos? - ¿Qué fue lo primero que hicieron? - ¿de qué otra forma lo podemos hacer?	Diálogo

PROFESORA DE AULA
Bach. Vásquez Pezo Jaffet

FICHAS DE APLICACIÓN

Colorea de rojo las manzanas que son pocas y de verde las manzanas que son muchas





SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I. Datos generales

1.1 Institución Educativa: Nº 699 Santa Teresa de Shinuya

1.2 Docente : Vásquez Pezo Jaffet

1.3 Duración : 45 minutos

1.4 Edad : 5 años

II. Título de la sesión: Comparamos objetos grueso-delgado

III. Propósito de aprendizajes

Competencia	Capacidades	Desempeño	Evaluación	
			Criterio	Instrumento de Ev.
Resuelve Problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.	Clasifica objetos largo-corto al medir diferentes objeto, utilizando medidas arbitrarias (mano, pie, tiras, etc.)	Lista de cotejo

IV. Enfoques

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.

V. Estándar

Estandar de aprendizaje
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno con sus características perceptuales, agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agrupar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.

VI. Momento de la actividad de aprendizaje

Secuencia didáctica	Desarrollo de los procesos pedagógicos de los aprendizajes	Recursos
Inicio	- Los niños en asamblea establecen las normas de convivencia y para el trabajo en aula. **Motivación** - Se muestra a los niños y niñas la caja sorpresa, y pregunta ¿Qué será lo que traigo aquí dentro? Los niños participan con sus ideas, luego la docente pregunta ¿Qué canción cantamos para saber lo que hay dentro? - Cantamos junto a los niños la canción: *¿Qué será? ¿Qué será? ¿Qué será lo que tengo aquí?* (bis) - Luego de cantar se muestra la los niños y niñas lo que tenemos en la bolsa. - Son 2 títeres de payasitos y cada uno de ellos tiene nombre son ***Payasin y Payason***  **Saberes Previos** Para recuperar los saberes previos de los niños y las niñas formulamos las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Cómo se llaman? ¿Cómo son? ¿Han visto alguna vez payasos como estos? ¿son iguales? ¿por qué? ¿Qué comerán?	Caja de sorpresa Canción Títeres
Proceso	**Conflicto Cognitivo:** ¿Cuál es el término correcto para llamar a esas personas, es decir la contextura de los gordos y los flacos? **Construcción del Aprendizaje** - Se comunica a los niños que el día de hoy vamos a aprender las nociones Grueso-delgado. - La docente ordena las mesas en cinco grupos a los niños y niñas del aula y les propone jugar un juego, pero primero les contare una anécdota. - *Antes de llegar al jardín pasaba por el parque y de pronto vi 2 árboles (se presenta la silueta de dos árboles en cartulina tamaño papelote) y me puse a pensar ¿Cuál de los dos es grueso? ¿Cuál será delgado?* - necesitamos buscar cuál de los dos es grueso y el otro es delgado para poder realizar el juego ¿Cuál es el árbol grueso? ¿Cuál es el delgado? - dejamos algunos niños voluntarios que expresen lo que han entendido acerca del problema. - ¿Qué podemos hacer para saber cuál es grueso y cual es delgado? Se comunica a los niños que saldremos al parque está fuera del jardín y buscar objetos que son gruesos y delgados. - Al salir al jardín empezaran a comparar tallos de las plantas, troncos, llantas, paredes, todo lo que observan. - Regresando al aula dialogamos sobre lo observado en el paseo y nombran objeto grueso-delgado. Los niños comparan los objetos del aula grueso y delgado.	Palitos, ramas, patio Temperas Silueta de árbol

	- Decimos a los niños que como ya sabemos cuáles son gruesas y cuales son delgadas, ahora utilizaremos los árboles que presentamos para realizar nuestro juego. - Con la ayuda de la tempera cada niño saldrá al frente y le pondrá una huella de su manito al árbol que es grueso (verde) y la otra que es delgado (rojo) - Terminando la actividad comparamos los árboles para ver si alguien se equivocó y así puedan corregirlo. **Aplicación de lo Aprendido:** - La maestra coloca sobre la mesa diferentes imágenes de objetos grueso-delgado. Pedimos a los niños que nombran objetos gruesos y separen los objetos delgados separando en una cajita para poder diferenciarlos mejor - Se entregará una hoja de aplicación para que los niños y las niñas trabajen según la consigna - Se pide de manera voluntaria que los niños y las niñas pasen al frente y exponen lo trabajado en la actividad La docente realiza la sistematización del aprendizaje mencionando la expresión grueso-delgado.	
Cierre	**Evaluación:** - Los niños eligen un representante por cada grupo: - ¿Qué actividad hicimos hoy? - ¿has encontrado muchos juguetes largos? - ¿Cómo ordenamos los objetos? - ¿Qué fue lo primero que hicieron? - ¿de qué otra forma lo podemos hacer?	Diálogo



PROFESORA DE AULA
Bach. Vásquez Pezo Jaffet

FICHA DE APLICACIÓN

Une los objetos con su opuesto





















SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

I. Datos generales

1.1 Institución Educativa: Nº 699 Santa Teresa de Shinuya

1.2 Docente : Vásquez Pezo Jaffet

1.3 Duración : 45 minutos

1.4 Edad : 5 años

II. Título de la sesión: Comparamos cantidades e indicamos cual es menor -mayor

III. Propósito de aprendizajes

Competencia	Capacidades	Desempeño	Evaluación	
			Criterio	Instrumento de Ev.
Resuelve Problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.	Clasifica objetos largo-corto al medir diferente objeto, utilizando medidas arbitrarias (mano, pie, tiras, etc.)	Lista de cotejo

IV. Enfoques

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño.

V. Estándar

Estandar de aprendizaje
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno con sus características perceptuales, agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agrupar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.

VI. Momento de la actividad de aprendizaje

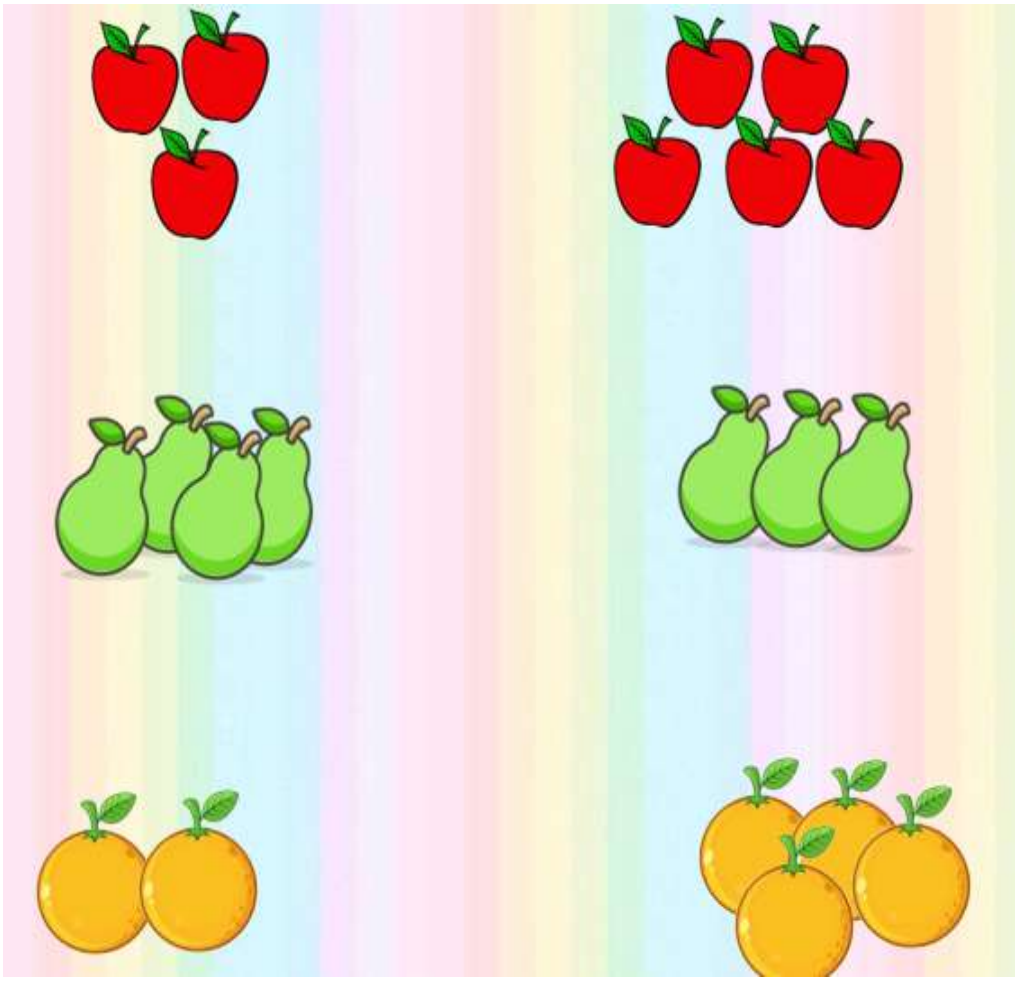
Secuencia didáctica	Desarrollo de los procesos pedagógicos de los aprendizajes	Recursos
Inicio	- Los niños en asamblea establecen las normas de convivencia y para el trabajo en aula. **Motivación** - Para motivar a los niños se comunica a los niños que jugaremos el rey manda. - Los niños deberán cumplir con las órdenes del rey - Luego deben explicar si hay "más que o menos que" **EL REY MANDA** *El rey manda que deben traer tapas de color rojo…* *El rey manda que deben traer tapas de color verde, etc.* *El rey manda que formen grupos con todos los niños y con todas las niñas* - **Saberes Previos** Para recuperar los saberes previos realizamos las siguientes interrogantes: - ¿Qué has traído para el rey? - ¿Qué color de baja lenguas tienes más? ¿Qué color tienes menos?	Juego divertido "Rey manda"
Proceso	**Conflicto Cognitivo:** - ¿hay más ventanas que puertas? - ¿hay menos niños que mochilas? **Construcción del Aprendizaje** - Se comunica a los niños que el día de hoy vamos a aprender las nociones Grueso-delgado. - **COMPARAMOS OBJETOS** - Se dialoga sobre el juego y las consignas de como las cumplimos. - Se entrega a cada niño una botella con piedras de colores, ellos van a vaciar el contenido de la botella, sobre la mesa de cada niño se va trazar con la ayuda de una tiza, dos círculos y ahí coloran las piedras clasificando por colores. Los niños van a mencionar por ejemplo: "hay más piedras azules y menos piedras rojas" - Luego se les entregara dos frascos transparentes y una bolsa llena de ganchos de colores para ropa, los niños van a clasificar por colores en los frascos y se preguntara ¿Dónde hay más ganchos? ¿Dónde hay menos ganchos? Los niños exponen sus trabajos de manera voluntaria. - Luego sobre una hoja bond van a representar mediante círculos el color de piedras que hay más y con palitos el color de piedras que hay menos. - Los niños explican sus actividades mencionando la noción "mayor, menor" **Aplicación de lo Aprendido:** - Se entrega a los niños tizas para que puedan trabajar sobre la mesa y se le dice la consigna: *"dibuja más manzanas que piñas, dibuja más sandalias que medias, dibuja menos flores que hojas, etc.*	Palitos, ramas, patio Piedras Tapas

	- ¿Cuándo decimos que es menor o mayor? - Se explica a los niños que estas nociones nos sirven para comparar de elementos en dos colecciones. - Se entregara una hoja de aplicación para que los niños y las niñas trabajen según la consigna - Se pide de manera voluntaria que los niños y las niñas pasen al frente y exponen lo trabajado en la actividad La docente realiza la sistematización del aprendizaje mencionando la expresión mayor-menor	
Cierre	**Evaluación:** - Los niños eligen un representante por cada grupo: - ¿Qué actividad hicimos hoy? - ¿Qué fue lo primero que hicieron? - ¿de qué otra forma lo podemos hacer?	Diálogo

PROFESORA DE AULA
Bach. Vásquez Pezo Jaffet

FICHA DE APLICACIÓN

Encierra en un círculo el grupo mayor y marca con una X el grupo menor.



ANEXO 07
Fotos de evidencia
Explicando el programa “aprendo jugando”



Niños trabajando la nociones de pre numéricas



La tesista observando el trabajo que realizan los niños /ñas

