



---

UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL 464 JESÚS DE NAZARET, DEL DISTRITO DE ANANEA, DE LA PROVINCIA SAN ANTONIO DE PUTINA, REGIÓN PUNO, AÑO 2018.

TRABAJO DE INVESTIGACION PARA OPTAR EL GRADO  
ACADEMICO DE BACHILLER EN EDUCACION

AUTORA:

ANA VERONICA QUEA MAMANI

ASESOR:

MGTR. CIRO MACHICADO VARGAS

JULIACA- PERU

2018

juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución educativa Inicial 464 Jesús de Nazaret, del distrito de Ananea, de la provincia san Antonio de Putina, región puno, año 2018.

# **JURADO EVALUADOR DE TESIS Y ASESOR**

**Dra. Mafalda Anastasia Zela Ilaita  
PRESIDENTE**

**Dr. Arcadio De la Cruz Pacori  
SECRETARIO**

**Mgtr. Evangelina Yanqui Núñez  
MIEMBRO**

**Mgtr. Ciro Machicado Vargas  
ASESOR**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios porque siempre me ha dado

La fuerza para continuar cuando

Estaba a punto de caer.

A mi querida universidad católica

Los Ángeles de Chimbote escuela

Profesional de educación inicial

Por abrir las puertas y dedicarme su

Tiempo a mi preparación para formarme

Un apersona profesional.

A mi querido asesor

Magtr. Ciro Machicado Vargas

Por la orientación y ayuda que me

brindo para realizar de esta tesis.

Por apoyo y amistad que me permitió

Aprender mucho más del estudio.

## **DEDICATORIA**

Este trabajo va dedicado, primeramente,  
a nuestro divino creador por darme la vida

a mis padres por apoyo moral

y la confianza que depositaron en mi

a mis hijos por darme las fuerzas

de seguir estudiando por ser mi

motivo y razón de vivir y poder

seguir con mis metas

En especial al amor de mi vida por estar

en todo momento dando las fuerzas para

poder lograr mis estudios.

## **RESUMEN**

En esta investigación el título es el juego libre en los sectores y su aprendizaje en área de matemática de los niños y niñas de 5 años, está investigación mi objetivo general. Determinar que el de juego libre en los sectores para mejora el aprendizaje de matemática en los niños de 5 años de la IEI Jesús de Nazaret de Rinconada, mi población y muestra es 20 estudiantes, metodología es no experimental por que no se manipula ninguna variable y transversal porque se tomará datos de la muestra en su estado actual y correlacional porque se busca determinar el grado de relación entre la variable la hora del juego libre en los sectores y aprendizaje del área curricular de matemática. Esta investigación de juego lo realizo con el propósito de lograr qué importante es el juego, para los niños de educación inicial porque mediante el juego aprende mucho más rápido. el niño con el juego se siente más motivado para cualquier tipo de actividad.

In this research the title is the game free in the sectors and their learning in area of mathematics of children of 5 years, is research my general goal. Determine that the game free sectors for improving the learning of mathematics in children 5 years of Jesus of Nazareth by Rinconada, my population and sample IEI is 20 students, methodology is not experimental per that is not handled any variables and Cross because the sample data will be taken in your state today and correlational because it seeks to determine the degree of relationship between the variable time free game in learning of mathematics curriculum area and sectors. This game research conducted it with the purpose of achieving the game, how important is for children in early education because by means of the game learn much faster. the child with the game feels more motivated for any kind of activity.

## I. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo hace parte de la línea de investigación "Saber educativo, pedagógico y didáctico. La matemática es la materia instrumental básica para el progreso de la humanidad por favorecer el desarrollo de las capacidades lógicas que son necesarias para los demás aprendizajes. Es desde la educación inicial que se inicia la formación del niño en esta materia. Los niños viven la matemática en el día a día, en su vida misma, y tomando en cuenta, es necesaria su enseñanza de una manera efectiva por ser esencial para la adquisición de conocimientos y para que se pueda lograr un verdadero aprendizaje que permita al niño resolver problemas que se presentan en la vida cotidiana estableciendo relaciones con el mundo auténtico, buscando soluciones y de esta manera aprendiendo a aprender. Se espera que los niños de inicial desarrollen capacidades matemáticas que les permita adquirir aprendizajes posteriores que recibirán en la escuela primaria y en toda su vida; por lo tanto, lo importante es preocuparse en la enseñanza aprendizaje y no en contenidos que muchas veces desvían la dirección al que apunta la educación inicial. Sin embargo, es necesario precisar que el juego es una herramienta para la enseñanza de la matemática en los niños de inicial por ser parte de su naturaleza misma y permite un aprendizaje exacto; es por ello que se presenta el estudio: El juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje del área de matemática en la Institución Educativa Inicial 464 Jesús de Nazaret de Rinconada del Distrito de Ananea de la Provincia San Antonio de Putina se basa en una serie de sesiones de juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática del aula, programada minuciosamente, que permiten desarrollar capacidades matemáticas de número y relación a los niños de 5 años de una institución educativa Inicial 464 Jesús de Nazaret de Rinconada r la importancia de la hora del juego libre en los sectores propuesta por el Ministerio de Educación de tal manera que se respeta



su secuencia metodológica, pero con la implementación de los sectores con juegos y juguetes que permiten al niño desarrollar las capacidades ya mencionadas con material concreto y en relación con sus compañeros y maestra., el juego libre en los sectores también son estrategias que ayudan a los niños en el aprendizaje en otros áreas, contribuirá a su desarrollo ya sean física, psicológica y social. En la actualidad se puede observar la presencia de crisis en los valores sociales de que padecen muchos niños y niñas, por lo que se observa el individualismo, los conflictos para lograr acuerdos entre pares y la falta de solidaridad por dicha razón se investigará acerca de los Juegos en los sectores, por considerarse que si desde el Nivel Inicial se promueven en los niños valores, como solidaridad, compañerismo, trabajo en equipo, capacidad de escucha y respeto por la palabra del otro, es plausible que se formen futuros sujetos con valores. Teniendo en cuenta que la finalidad prioritaria de la Educación Inicial es la socialización del niño, la construcción de Habilidades Sociales debería ser parte del trabajo en las Instituciones, no como un "contenido" que el alumno deba aprender en un área específica, sino trabajada transversalmente, en diferentes áreas y actividades. Los juegos libres en los sectores y las habilidades sociales forman parte de la motivación educacional. El juego libre en los sectores nos puede ayudar a los docentes de Educación Inicial, aunque no exclusivamente porque puede abarcar otros niveles, sin en el campo de enseñanza de etapa preescolar es idóneo. El diagnóstico que observo es que se realiza escasas actividades lúdicas relacionadas al juego o si se juega, los niños lo realizan de manera esporádica, sin ningún balance más que la mera distracción de ellos, por lo que no está orientado al desarrollo, a través del juego libre en los sectores que pretendo implementar y por tanto aportar y resolver en el problema de aprendizaje en área de matemática y otras áreas de los niños y niñas de la educación preescolar.

## **II REVISIÓN DE LA LITERATURA.**

### **2.1. ANTECEDENTES.**

**(Medina, 2015)** El proceso de investigación formativa presentado en este documento, se desarrolló en la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán -sede María Auxiliadora del municipio del Espinal–Tolima. Describe los elementos metodológicos y conceptuales que comprendieron el desarrollo investigativo, aplicado a un grupo de niños del grado preescolar, apoyado en la generación de estrategias pedagógicas centradas en el juego para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas menores de siete años. En la primera etapa del proceso de investigación formativa llevado a cabo, que finaliza con la caracterización de prácticas y discursos, se logra con la observación directa de los niños del nivel preescolar de la institución y el acompañamiento metodológico de la docente a cargo, identificar como problemática los escasos de actividades motivadoras para el aprendizaje de los niños, y la rutinización de acciones dentro del aula. Una vez identificada la problemática, se inicia la fase de intervención que determina las acciones a través del Proyecto Pedagógico de Aula, que propone el juego como estrategia de aprendizaje en el nivel preescolar; determinando las acciones pertinentes, los roles específicos de participación de los diferentes agentes educativos como docentes, padres de familia, y niños del grado preescolar de la institución. De esta forma, la aplicación de estrategias enfocadas en el juego permite cambiar el proceso metodológico y formalizar acciones planeadas, que responden a los intereses y necesidades del niño preescolar, para contribuir con acciones concretas y pertinentes al mejoramiento de la calidad de la educación infantil en el municipio.

**(Filiberto, 2014)**Juego didáctico para el desarrollo del lenguaje, tema quizás conocido en el ámbito familiar, social, escolar, infantil y otros, pero no tratado pedagógicamente con procedimientos adecuados para el desarrollo de competencias específicas en niños y niñas del primer grado de primaria, donde surge la necesidad de perfilarlo como tema de investigación,

previo a ello, se tuvo que presentar varios temas a la Comisión Pedagógica de la Universidad, seleccionar el área de aplicación y coordinar con las autoridades educativas del municipio de Comitancillo, en donde funcionan las 10 escuelas de la aldea Tuilelén, que fueron sujetas al estudio respectivo. Fue necesario proponer varios temas para que finalmente aprobaran el tema Juego Didáctico en el Desarrollo del Lenguaje y que es hoy presentado a la consideración de aquellos cuya labor es mejorar, buscar y aplicar estrategias pertinentes y coherentes para responder a las exigencias de la población estudiantil y sociedad en general. Se elaboraron objetivos, hipótesis, variables, alcances y límites. Para el soporte de la investigación se recurrió a los diferentes medios de consulta, se elaboraron los instrumentos dirigidos a 151 estudiantes, igual número de padres de familia, 10 directores, 10 docentes, se aplicaron los instrumentos, se analizaron los resultados, existe una conclusión en que el juego didáctico no es utilizado por los docentes y es desconocido por los estudiantes y padres de familia, por lo que se hizo una propuesta como resultado de lo investigado, con las recomendaciones respectivas, una bibliografía de consulta, actualizada y existente en el medio guatemalteco.

**(Suárez, 2016)** El juego es una actividad propia del ser humano, es reconocido alrededor del mundo, no toma en cuenta razas, credos o ideologías. Así mismo en el área educativa se utiliza en cualquier nivel de educación, por ser un recurso para adquirir aprendizajes, por tal motivo el objetivo principal de la investigación fue proponer juegos como estrategia para desarrollar la socialización, en los niños y niñas de 2 y 3 años del CNH “Los navegantes I”, sector Jaime Nebot, para que en el tiempo del trabajo en grupo que son dos veces a la semana, la educadora con la ayuda de los juegos pueda desarrollar esa parte social que es fundamental para el desarrollo del niño y la niña. El proceso de esta propuesta estuvo fundamentado en

un enfoque investigativo eminentemente cualitativo, con una modalidad investigativa de campo, donde se aplicaron técnicas e instrumentos como entrevistas, encuestas y guía de observación, que permitieron identificar, luego del análisis, la poca existencia de vínculos afectivos entre niños de estas edades. La implementación de esta propuesta fortalecerá, de manera sistémica, los nuevos lazos de amistad creados en cada juego y con la práctica mejorar la socialización de los niños y niñas de 2 a 3 años de este sector de la provincia.

**(Vilma, 2017)**El trabajo académico titulado “Juegos didácticos y el aprendizaje de matemática en situaciones de cantidad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°1127Alata–Huancán–Huancayo, se realizó por la necesidad de esclarecer la importancia del uso de los juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática para fomentar el desarrollo de habilidades de resolver situaciones de cantidad en su vida cotidiana en los niños y niñas de educación inicial de cinco años. Para recoger la información se ha utilizado la técnica de fichaje y para realizar experiencia en aula las técnicas didácticas siguiendo los procesos pedagógicos. Como resultado se ha obtenido que de 17 niños y niñas que participaron en el proceso de la enseñanza y aprendizaje en el aula, en el que se utilizó el instrumento de ficha de aplicación a fin de promover el desarrollo de la habilidad de resolución de situaciones de cantidad, un 6% se ubicaron en el nivel de inicio, el 35% en el nivel de proceso y sólo el 59% se halla en el nivel de logro. Esta evidencia es la justificación para ratificar la idea de que el uso de juegos didácticos juega un papel importante en la educación de los niños, aún más en el nivel de educación inicial.

**(Medrano, 2015)** El propósito principal de esta investigación es determinar si existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5

años de las I.E.P. De la Localidad de Santa clara. La hora del juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa Particular Niño Dios–Santa Anita. La metodología es de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional. La muestra fue compuesta por 60 niños, a quienes se les evaluó mediante Fichas de Observación. Se tabularon los datos y con el Software SPSS v. 21. Los resultados indican: que con un nivel de confianza del 95% se halló que: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

**(Katherina, 2015)** Este trabajo de investigación acción pedagógica se elaboró con la finalidad de mejorar mi practica pedagógica en el desarrollo de la hora del juego libre en los sectores con niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 65 Huanca bamba–Andahuaylas, y así mismo cómo el desarrollo de la hora del juego libre en los sectores, tiene implicancia en el proceso de aprendizaje de los niños (as), la presente investigación es de tipo investigación pedagógica cualitativo, en donde la población está constituida por mi práctica pedagógica y la muestra con el registro de los diarios de campo, por lo que se considera en las categorías las siguientes: la aplicación de la secuencia metodológica (planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación) uso del material educativo (estructurado y no estructurado) y la ejecución del rol del docente. Para la ejecución se diseñó la propuesta pedagógica alternativa considerando el plan de acción, en donde menciona las diferentes actividades en la mejora de mi práctica pedagógica. Para el procesamiento de los datos se utilizó la técnica de la triangulación. En la que concluyo que es muy importante que la docente planifique la secuencia metodológica para desarrollar la hora del juego libre en los sectores, el uso adecuado de los materiales educativos para cada sector, así mismo el rol que tiene la docente, lo cual permitirá al niño brindarle

las diferentes posibilidades de expresión y desarrollo de su aprendizaje, teniendo en cuenta que el juego libre no tiene un fin determinado, sino es un fin en sí mismo.

**(Flores, 2016)** La presente investigación tuvo como propósito, comparar los tipos de valores morales que se desarrollaron en el juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años, para ello se optó por investigar y realizar la comparación de dos instituciones, una de ellas es la I.E.I. N° 84 del distrito de Taraco perteneciente a la zona quechua y la I.E.I. N°194 “Corazón de Jesús” del distrito de Acora perteneciente a la zona aimara. En el marco teórico fue fundamental el aporte de diversos proyectos y tesis de investigación, así también con libros que constan en la biblioteca especializada, ya que de esa manera se pudo fortalecer la variable investigada. Al hacer referencia del marco metodológico, el tipo de la investigación es un estudio cuantitativo y se empleó un diseño descriptivo-comparativo, por lo que se busca comparar entre dos contextos diferentes en cuanto a cultura y formas de vida ,es por ello que mediante la técnica de la observación y la utilización del instrumento que fue la ficha de observación en donde se consideró las dimensiones de los valores morales de responsabilidad, respeto y cooperación, los cuales permitió recabar datos de dos salones de 5 años de cada Institución, cuyos resultados facilitaron el análisis e interpretación de los mismos. Por último, se realizó un promedio de resultados de cada Institución Educativa en las tres dimensiones ya antes mencionadas, donde se concluyó que en la I.E.I. N° 84 del distrito de Taraco se enfatiza y se pone en práctica los valores morales con mayor notoriedad con los siguientes porcentajes: el valor de la responsabilidad en un 91.5% en la escala de “siempre”, lo que evidencia que los niños y niñas enfatizan dicho valor al momento de realizar el juego libre en los sectores, mientras que un 7.9% en la escala de “a veces”, lo cual evidencia que en ciertas ocasiones los niños y niñas ya no hacían.

**(Jarumy Annie, 2015)**El presente trabajo de investigación surgió de una problemática de la realidad observadas en las distintas instituciones educativas del nivel inicial, en donde se encontró distintas deficiencias referidos al uso de los sectores para el desarrollo de las inteligencias múltiples; es por ello que nace el título del informe “El Juego y Trabajo en Sectores en el Desarrollo de las Inteligencias Múltiples con niños del segundo ciclo del Nivel Inicial. Propuesta. Nvo. Chimbote -2014.”, cuyo objetivo fue el elaborar una nueva propuesta de Juego y Trabajo en Sectores para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples; para ello el tipo de investigación que se utilizó fue el Descriptiva Proposicional; cuya población estuvo conformada por las docentes del segundo ciclo del nivel inicial; de Garatea, Nuevo Chimbote y la muestra de investigación también estuvo conformada por las docentes del segundo ciclo del nivel inicial, pertenecientes a instituciones educativas públicas de Garatea, Nuevo Chimbote; conformando así una población muestral; cuyo instrumento utilizado fue la Guía de observación de los documentos: este instrumento contó con distintos ítems, que permitió analizar documentos referidos a la Metodología de Juego y Trabajo en Sectores y finalmente se obtuvo como conclusión la nueva propuesta creada.

**(Rosa Elena, 2015)**La presente investigación tuvo como propósito determinar la relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao. Es un estudio de tipo cuantitativo y se empleó un diseño correlacional. La muestra estuvo conformada por 75 estudiantes, utilizándose la técnica de observación. Los instrumentos aplicados fueron elaborados por la autora y consideraron el juego libre en los sectores en sus momentos de planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación, así como, las habilidades comunicativas orales en sus dimensiones de hablar y de escuchar. Estos aspectos respondieron, a las actuales tendencias y enfoques educativos planteados por el Ministerio de Educación. La confiabilidad de estos

instrumentos fue hallada por el coeficiente de Kuder Richardson 20 y la validez de contenido se obtuvo con el criterio de jueces. Los resultados obtenidos de la investigación reportaron que existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales, así también, con sus dimensiones de hablar y de escuchar.

**(Leonor.Palomino Ramíres Elizabeth, 2014)**La presente investigación tuvo como propósito de construir y reconstruir la investigación acción pedagógica desde mi practica pedagógica, identificando el problema **DESARROLLO DE MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES COMO DOCENTE DEL AULA DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 277-32 KAPULÍ SAN CARLOS DE SAN JERÓNIMO–ANDAHUAYLAS** con la finalidad de mejorar mi práctica pedagógica, en el aula con 19 niños y niñas de 5 años de edad, se trabajó de manera permanente aplicando la secuencia metodológica, las estrategias metodológicas y utilizando diversos materiales en el desarrollo de la sesión. Esta investigación se desarrolló desde agosto del 2013 registrando los diarios de campo para así identificar el problema a investigar hasta noviembre del año 2014. Concluyo expresando que el uso adecuado de metodologías, estrategias y materiales me permitió mejorar mi práctica pedagógica en la hora del juego libre en los sectores de manera satisfactoria, porque el juego es considerado como un momento importante en la jornada diaria de las actividades de los niños. El juego libre en los sectores no tiene un fin instrumental, no se hace para alcanzar una meta determinada sino es un fin en sí mismo para apoyar el desarrollo y aprendizaje de los niños.

## **2.2. Bases teóricas.**

### **2.2.1. Juego.**



Juego es un término que se refiere tanto a una forma general de comportarse y sentir como a una serie de actividades concretas claramente delimitadas. El juego se mueve en el mundo de la fantasía, quien juega vive en una realidad más o menos mágica y, por consiguiente, más o menos relacionada con lo cotidiano. Sin embargo, no podemos dejar de reconocer que hoy en día jugar es un oficio o un trabajo para muchas personas. Los deportes se han profesionalizado perdiendo así su connotación estrictamente lúdica que consiste en realizar una actividad sin que importe el beneficio material o el reconocimiento que pueda reportar. El elemento clave del juego es que se produce por un placer intrínseco que obtiene el jugador. Jugar conlleva, en ocasiones, tensión, pena o sufrimiento puesto que en los juegos se deben aceptar retos y superar obstáculos. Por otra parte, es cada vez más común que los juegos infantiles sean valorados por sus consecuencias, incluso en edades tempranas. En la escuela, se evalúa el deporte y la actividad física, así como las realizaciones plásticas y dramáticas. Las actividades extraescolares, que son por lo general de índole deportiva o artística, suelen plantearse en un marco de competición en el que no resulta indiferente el resultado. En definitiva, el juego espontáneo, débilmente estructurado y no competitivo, es cada vez más escaso en nuestra sociedad. Ante esta situación, hemos de abordar el tema de sus implicaciones educativas atendiendo a ciertas matizaciones que iremos presentando a lo largo de los diversos capítulos. (Gerardo, 2012).

El juego es siempre una fuente de placer, el placer es una característica por antonomasia del juego y, si no hay placer, no es juego. El juego es libertad, ya que la característica psicológica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección. Es el paradigma de la autodecisión, de lo no coercitivo. El juego es una actividad voluntaria, libremente elegida y no admite imposiciones externas. El niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje que desea representar, los medios con los que realizarlo, libre para decidir lo que representarán los objetos. El juego es

sobre todo un proceso, el juego es una finalidad sin fin, sus motivaciones y metas son intrínsecas, y si entra el utilitarismo o se convierte en un medio para conseguir un fin, pierde el carácter de juego. La ficción es un elemento constitutivo del juego, jugar es hacer el «como si» de la realidad, teniendo conciencia de esa ficción; por consiguiente, es la actitud no literal, el tratamiento no literal de un recurso (utilizar un palo como caballo, una cuchara como avión) lo que permite al juego ser juego. El juego es una actividad seria, porque es una prueba para la personalidad infantil; por los aciertos en el juego los niños y las niñas elevan su autoestima, es un mecanismo de autoafirmación de la personalidad infantil, como lo es el trabajo para el adulto. Desde el punto de vista del desarrollo psicomotor, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo están presentes en las actividades lúdicas y se incrementan con la práctica. Gracias a los juegos de movimiento que los niños y las niñas realizan desde los primeros años (juegos con el cuerpo, con los objetos y con los demás), construyen esquemas motores simples que ejercitan al repetirlos; progresivamente se van perfeccionando, integrando unos con otros, y van ganando complejidad. Estos juegos fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva. **(Montserrat M. E., 2016)**

El juego es un instrumento que desarrolla las capacidades del pensamiento. Primero estimula el pensamiento motor, después el pensamiento simbólico representativo y, más tarde, el pensamiento reflexivo, el razonamiento. El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial. El juego es un estímulo para la atención y la memoria, que se amplían al doble. El juego fomenta el descentramiento cognitivo, porque en el juego los niños van y vienen de su papel real al rol, y además deben coordinar distintos puntos de vista para organizar el juego. El juego origina y desarrolla la imaginación, la creatividad. El juego es siempre una actividad creadora, un trabajo de construcción y creación; incluso cuando los niños juegan a

imitar la realidad la construyen internamente. Es un banco de pruebas donde experimentan diversas formas de combinar el lenguaje, el pensamiento y la fantasía. El juego estimula la discriminación fantasía-realidad. En el juego realizan simbólicamente acciones que tienen distintas consecuencias que las que tendrían en la realidad, y ello es un contraste fantasía a la realidad. (Montserrat M. E., 2016)

### **.2.2.2. El juego cómo propuesta educativa.**

El juego desde el punto de vista educativo, parece tener un sentido diferente que obedece al hecho de propuestas planificadas y esta actividad se convierte en una herramienta de aprendizaje que debe ser considerado en la educación preescolar y que en ocasiones se da con participación libre de los estudiantes. (Aizencang, 2012)

Esta apreciación, es considerada desde los años sesenta, donde el juego surge como estructura y propuesta didáctica denominada “juego trabajo” y planteada como actividad a aplicarse en los jardines de infancia, con una forma especial de organizar el aula en espacios denominados “rincones”, cada espacio estaría vinculado con las actividades y contenidos que la docente enseña en forma grupal. (Sarlé, 2001)

A pesar de ello esta propuesta urgen oposiciones defendiendo la situación propia del juego como actividad libre del niño. Es así que, considera que es excesiva la estructuración del aula, la direccionalidad del juego por parte de la docente entre otros aspectos.

Además, esta polarización de posturas emerge una nueva forma de ver el juego en las aulas preescolares. Por lo tanto, a esta nueva forma que mantiene la estructura y la organización, pero se desliga de los contenidos de enseñanza y minimiza la intervención del maestro, se le denomina juego libre en rincones"

El juego libre en los sectores implica la posibilidad de jugar en el aula utilizando los espacios organizados en sectores sin consigna de trabajo alguna, simplemente los niños juegan orientados por sus intereses propios y de los demás que juegan en la misma división. (Pitluk, 2006)

Asimismo, es una propuesta de juego espontáneo donde los niños comparten e interactúan, precisando que este juego se realiza en sectores y no en rincones, ya que nos aleja de pensamiento de arrinconar materiales en los espacios determinado que se construyen y reconstruyen constante y creativamente.

El juego libre en los sectores debe considerarse como un momento pedagógico a desarrollarse en el día, y hoy por hoy son muchos jardines de infancia en nuestro país que llevan a cabo esta propuesta educativa (Minedu, la hora de juego libre en los sectores, 2009)

### **2.2.3. Tipos de juego.**

(Minedu, 2010) Existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente clasificación te ayudará a distinguir qué área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales.

#### **a). Juego motor.**

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos.

Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

### **b) Juego social.**

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”.

Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

### **c) Juego cognitivo.**

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos.

#### **d) Juego simbólico.**

Pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo. El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”. Alejandra juega con Ariana y le propone: “Decía que tú y yo éramos hermanas y que nos íbamos de viaje solas, sin permiso de nuestros padres”. Luis toma un pedazo de madera y lo hace rodar, simulado que esta madera es un carrito. La madera es “como si” fuera un carrito.

¿En qué consiste el juego simbólico? El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “como si” o del “decía que “El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”

Entre los 12 y 15 meses emergen de manera definida las habilidades para representar situaciones imaginarias. El niño es capaz, desde entonces, de evocar imágenes o símbolos derivados de actividades que imita. Esta nueva capacidad le permite al niño iniciar la práctica de este tipo de juego, el cual es fundamental para su vida, su desarrollo y aprendizaje.

Las formas tempranas de juego simbólico se observan cuando el niño juega a “hacerse el dormido” sin estarlo o “tomar la leche” de una tacita vacía. A partir de los 18 meses observamos

el juego simbólico más definido, cuando el niño empieza a incluir objetos que usa para simular una acción: darle de comer a una muñeca con una cuchara de palo, por ejemplo. Posteriormente, el niño es capaz de “convertir” a las muñecas en agentes de las acciones imaginarias que simula. De esta forma, una muñeca puede ser la “mamá” que le da el biberón a su hijito, que es otro muñeco más pequeño. Sin embargo, la capacidad simbólica avanzada permite que un plátano se transforme en un teléfono si así el juego lo requiere. El juego simbólico es uno de los tipos de juego que generan mayor impacto positivo en el desarrollo y el aprendizaje del niño. Jugar simbólicamente supone el logro de una capacidad muy especializada del pensamiento: sustituir una realidad ausente por un objeto (símbolo o signo) que la evoca y la representa mentalmente. En otras palabras, se trata de transformar un objeto para representar una realidad ausente con éste.

#### **2.2.4. Funciones del juego.**

A pesar de que, como hemos visto, el juego no tiene un producto último, es una actividad que sirve para muchas y muy importantes cosas, ya que promueve una serie de actitudes vitales que transforman al individuo que juega

El juego, con la sensación de exploración y descubrimiento que lleva aparejada, viene a ser un "banco de pruebas permanente" para la resolución de posibles situaciones problemáticas, lo que crea en el jugador importantes y significativos cambios personales. El juego activa y estructura las relaciones humanas. Jugando, las personas se relacionan sin prejuicios ni ataduras y se preparan para encarar aquellas situaciones vitales que le van a permitir definir su propia identidad.

El juego promueve y facilita cualquier aprendizaje, tanto físico (desarrollo sensorial, motriz, atlético, coordinación y psicomotriz) como mental: en este sentido, como han señalado Piaget y Bruner entre otros, el juego constituye un medio central para la estructuración del lenguaje y el pensamiento. (Bernabeu, 2008)

El juego estimula en la vida del individuo una altísima acción "relíngate" (del religare), es decir que ayuda al jugador a relacionar las nuevas situacional vitales que se le presentan con otras escenas vividas, tanto de su propia experiencia como de la historia de su comunidad.

Con el juego, El jugador recupera escenas lúdicas pasadas que traen adosadas también el clima de libertad en que estas experiencias transcurrieron. Estos climas vivenciales de libertad, recuperados en el campo de juego, acaban contagiando las más diversas acciones de la vida cotidiana del jugador. El juego posee también una función comportamientos para los que no está preparado en la vida auténtico y que anticipan situaciones futras. Igualmente, el adulto, por medio del juego, imagina, anticipa y resuelve posibles situaciones futuras conflictivas.

El juego es catártico y posibilita aprendizajes de fuerte significación. Es un recurso creador que permite al que juega una evasión saludable de la realidad cotidiana permitiéndole dar salida a su mundo imaginario. De esta manera, ya lo largo del proceso, el individuo reelabora de forma placentera sus conflictos internos, y los expulsa fuera de la psique. El ambiente de distracción que propicia el juego hace que se aflojen las defensas psicológicas y que el jugador se permita en el campo lúdico acciones que en su vida tiene vedadas, ya sea por otros o por sí mismo. Se adquieren así por medio del juego nuevos esquemas de aprendizaje. El juego ayuda al jugador a restar importancia a sus propios errores o fracasos, y fortalece su resistencia a la frustración.

El juego es catártico y posibilita aprendizajes de fuerte significación. Es un recurso creador que permite al que juega una evasión saludable de la realidad cotidiana permitiéndole dar salida a su mundo imaginario. De esta manera, ya lo largo del proceso, el individuo reelabora de forma placentera sus conflictos internos, y los expulsa fuera de la psique. El ambiente de distracción que propicia el juego hace que se aflojen las defensas psicológicas y que el jugador se permita en el campo lúdico acciones que en su vida tiene verdades, ya sean por otros o por sí mismo. Se adquieren así por medio del juego nuevos esquemas de aprendizaje. El juego ayuda al



jugador a restar importancia a sus propios errores o fracasos, y fortalece su resistencia a la frustración. (Goldstein, 2008)

### **2.2.5. El juego cómo contexto educativo.**

Tradicionalmente, se acepta al valor educativo del juego en los primeros niveles de enseñanza. Los escolares de las etapas infantil y primaria aprenden con distintas clases de juegos (individuales o de grupo): juegos que implican movimiento, como los de persecución; simbólicos, como los juegos de palabras; cantados o con música, como los coros, bailes, etcétera. Más adelante desarrollan actividades lúdicas que combinan azarcón competencia: juegos de mesetas, como el parchís o el ajedrez; de competencia, como los concursos; juegos de simulación, de ingenio y habilidad, etcétera.

El juego en su expresión original— libre, divertida y placentera desaparece, pues se considera impropio de los niveles más avanzados, como la Secundaria Obligatoria o el Bachillerato; como mucho, se aceptan juegos competitivos en las áreas de Educación Física o los denominados juegos didácticos en algunas asignaturas.

A pesar de ello, la integración de las actividades lúdicas en el contexto escolar, en todos los niveles de enseñanza, proporciona abundantes ventajas:

Facilita la adquisición de conocimientos.

Dinamiza las sesiones de enseñanza-aprendizaje, mantiene y acrecienta el interés del alumnado frente a ellas y aumenta su motivación para el estudio.

Fomenta la cohesión del grupo y la solidaridad entre iguales.

Favorece el desarrollo de la creatividad, la percepción y la inteligencia emocional, y aumenta la autoestima.

Permite abordar la educación en valores, al exigir actitudes tolerantes y respetuosas.

Aumenta los niveles de responsabilidad de los alumnos, ampliando también los límites de libertad.

En el contexto escolares suele introducir el juego como mero recurso didáctico, con el espada de facilitar la adquisición de determinados contenidos curriculares. Así, por ejemplo, se utilizan las " palabras cruzadas" para la enseñanza.

También como recurso didáctico es aceptado un tipo de juego que involucra a los alumnos en situaciones imaginarias, ya para hacerles entrar en un juego de simulación (disfraces, dramatizaciones, representaciones teatrales...) o para plantearles situaciones problemáticas o dilemas que tienen que resolver. (Cuba Morales, 2015)

### **2.2.6. Juego libre.**

A través del juego libre, el niño debe escoger qué hacer con los objetos sin ser forzado, este tipo de juego favorece la imaginación, la fantasía y la creatividad, a diferencia de los juegos estructurados en donde hay unas reglas concretas que siguen la actividad lúdica cuya finalidad es un aprendizaje concreto y una habilidad determinada; por el contrario, en el juego libre se puede disponer el material de una forma muy diferente y crear una actividad innovadora. Una experiencia de juego espontáneo favorece un leal pensamiento creativo y uno estructurado, además, el niño encuentra más divertido e interesante el juego libre. "La hora del juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se realiza en todos los días como una actividad permanente" Jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta ni dirigida desde fuera. Para el niño es placentero jugar y experimentar con su cuerpo y su entorno, al mismo tiempo es una necesidad profunda de reducir las tensiones para evitar el desagrado.

"El juego es un espacio de relación con los otros y de apropiación de la cultura, de ejercicio de decisiones, de intervención y de creatividad, también supone el ritmo del niño y la libertad de jugar"

Un aspecto importante en el juego es el ritmo, porque darle lugar y tiempo al juego de los niños, dejar que el que juega lo haga a su ritmo y no debe ser presionado, porque la presión malogra toda actitud, por ello no se deben imponer los juegos a los niños. "Es mediante el juego que el niño transforma y se transforma, actúa, explora, crea, proyecta, desarrolla la creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás" (Aucouturier, 2004)

Este tipo de juego reconcilia al niño consigo mismo y con los demás, porque estimula al encuentro y al intercambio de las experiencias afectivas más lejanas con autenticidad, independientemente de su origen y su cultura, ya que produce la escucha y la comprensión del otro.

Para un niño jugar con su cuerpo, sentir, percibir un objeto, manipularlo, experimentar con los objetos de su entorno, es algo que le llena de placer y satisfacción, jugar es liberarse, sacar todo lo que posee en su incidencia. Por eso es tan importante que el juego de los niños es normal, libre y espontáneo, por ninguna razón deben ser condicionados, pues no sería conveniente para su desarrollo porque quita una parte importante del proceso del juego: la imaginación, que es la clave para crear; mediante ésta el niño y la niña guían todo el proceso del juego.

### **2.2.7. Definición de juego libre en los sectores.**

(Ministerio, 2010) en su publicación sobre la hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años, caracteriza éste término como:

Una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente, tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el jardín del centro educativo.

Podemos decir entonces que en la hora del juego libre en los sectores los niños (as) acceden de manera libre y espontánea a los sectores del aula, así como desarrolla el pensamiento simbólico, creatividad, relaciones sociales con sus padres y autonomía. También se puede decir que brinda orientación en el uso adecuado de los materiales educativos, permitiendo desarrollar actividades grupales e individuales, favorece y promueve aprendizajes significativos de calidad para los niños y las niñas de 3 a 5 años, en las diferentes áreas de nivel inicial.

Por ejemplo, en la hora del juego libre, la docente indica a los niños y niñas, lo que deben realizar. Para ello, en orden de lista, los conduce a los sectores del aula, aprovechando este momento para enseñar algunas capacidades.

### **2.2.8. La hora de juego libre en los sectores.**

#### **a) El tiempo y el espacio para jugar libremente.**

(Educación, 2010) Podemos decir entonces que en la hora del juego libre en los sectores los niños (as) El tiempo y el espacio para jugar e dos factores centrales que debes planificar de manera cuidadosa y de antemano porque le dan a la actividad un marco que otorga a los niños y al profesor seguridad, alegría y orden.

#### **El tiempo**

En primer lugar, debes disponer de 60 minutos diarios para esta actividad. Los niños deben jugar todos los días. Este tiempo no debe ser utilizado para otra actividad porque es prioritaria para el desarrollo y aprendizaje de los niños.

Para algunos educadores la mejor hora para esta actividad es la primera de la mañana, ya que esto les permite a los niños "descargar" sus tensiones, les da energía y, luego de jugar, aprenden mejor durante las siguientes horas.

Otros educadores señalan que prefieren la última hora, ya que los niños incorporan mejor los contenidos académicos de las primeras horas de la mañana. Colocar la hora del juego libre en los sectores en último permite que los niños se relajen y regresen a casa tranquilos. Tú puedes decidir en qué momento de la jornada pedagógica funciona mejor en tu aula. Lo importante es que los 60 minutos que ordena a la hora del juego libre en los sectores sean respetados y valorados, y se cumpla todos los días a la misma hora. Esto da a los niños seguridad, entusiasmo y confianza.

## **El espacio**

Para jugar se necesita un espacio donde los niños se puedan mover con libertad y seguridad, pero, sobre todo, donde cada uno tenga sitio para desarrollar su proyecto de juego autónomo. El espacio, debe estar fuera riesgo todo, debe estar despejado de muebles u otros elementos que interfieran con el movimiento.

Sin embargo, en algunos centros educativos, sobre todo en áreas rurales, el aula es muy pequeña, pero cuentan con un jardín o un espacio en afuera y amplio y libre que ofrece mejores condiciones para que los niños puedan jugar con libertad y seguridad.

Un espacio muy amplio no es recomendable ya que los niños se sienten muy "suelos" y poco contenidos. Recordemos que el tipo de juego es el de representación simbólica, donde los niños

escenifican con los juguetes y materiales situaciones de su vida diaria. Ellos aprecian, para este tipo de juego, espacios con elementos del entorno que les dan oportunidad de simular que las casitas" o "refugios". Los niños también aprecian muritos o plataformas donde puedan colocar los juguetes, esquinas o rincones donde puedan acomodar las cosas que emplean en sus juegos imaginarios.

#### **b) Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores.**

Hay algunos juguetes y materiales educativos indispensables para el juego de representación simbólica. Los juguetes y otros materiales son mediadores de la experiencia lúdica, ya que permiten que el niño plasme con ellos su fantasía y creatividad. Un mediador es un elemento que permite convertir en acción la fantasía y la imaginación. Los siguientes juguetes y materiales conforman el equipo básico para organizar un aula de 20 niños en promedio y realizar la hora del juego libre en los sectores.

Al menos tres muñecas tipo bebé de mínimo 30 cm. de largo y sus accesorios: biberón, peine, ropita, pañal, etc.

Conjunto de 20 animales domésticos y/o granja de aproximadamente 10 a 12 cm. de largo: perro, gato, vaca, gallo, gallina, chancho, caballo, entre otros.

Conjunto de 20 animales salvajes de aproximadamente 10 a 12 cm. de largo: felinos, cocodrilo, lobo o zorro, dinosaurios, entre otros.

Paños de telas de diversas dimensiones, texturas y colores: desde 30 x 30 cm. a 1 x 1 m. para tapar, disfrazarse, usar como mantel, etc.

20 muñequitos y personajes diversos de mínimo 5 cm. de alto: soldados, indios, vaqueros, trabajadores, entre otros.

Una o dos familias de muñecos: papá, mamá, hijos, bebito, entre otros, de mínimo 15 cm. de alto.

Camiones, autos u otros vehículos. Es preferible los camiones que puedan llevar carga antes que los volquetes.

Material de construcción: bloques de construcción (maderitas de diversos largos y grosores), latas, palitos, Legos, tubos, piedritas, entre otros.

Cuerda delgada de al menos 1 m. de largo para jalar carritos, amarrar cosas.

Menaje de cocina y comedor: tazas, ollitas, platos, jarras, recipientes pequeños. Si es posible cubiertos.

Herramientas de juguete: martillo, serrucho, destornillador, alicate, entre otros. 3 muñecos de peluche.

Algunos juegos de mesa: rompecabezas, juegos matemáticos, memoria, dominó, encajes, entre otros.

Cajas de cartón forradas y bien conservadas que los niños puedan usar como camitas, muebles pequeños, recipientes, entre otros.

Diferentes tipos de textos, tanto elaborados por los niños, los padres, la docente y/o comprados, donados, etc.

**Accesorios deseables** A continuación presentamos los juguetes y materiales que enriquecen el equipo de juego para la hora del juego libre en los sectores Muchos de estos accesorios pueden ser contruidos con cajas de cartón o materiales reciclables. Se trata de hacerlo con amor y creatividad:

Cunita o camita para las muñecas tipo bebé.

Fogón o cocinita de juguete.

Pequeña mesa.

Instrumental de juguete de doctor.

Comida: frutas, verduras, huevos, carnes, arroz, frejoles, etc.

Disfraces y accesorios para representar roles: sombreros, lentes, pañuelos, carteras, entre otros.

Instrumentos musicales.

Teatrín y títeres.

Productos para jugar a la tien-

da o a la venta.

Artefactos domésticos, escobita, baldes, palas y otros utensilios.

Piezas para clasificar.

Pizarra pequeña.

Almohadas de diversos tamaños.

Dados numéricos.

Tablero de plantado.

Juegos para contar cuentos.

### **c) organización de los juguetes y materiales.**

Debes organizar los juguetes y materiales de juego para poder llevar a cabo con éxito la hora del juego libre en los sectores. Hay dos formas de hacerlo acorde al espacio que exista en tu aula: Si el espacio es amplio y cuentas con mesitas o estantes, puedes organizar los juguetes y materiales por sectores. En este caso, puedes ubicar los juguetes y materiales sobre estantes en rincones o áreas del aula a la vista y alcance de los niños. La ventaja de esta modalidad es que los niños tienen un espacio (el sector) que pueden incorporar en su juego como parte del mismo. Por ejemplo, el rincón o espacio donde se ubica el sector de dramatización puede ser el del hogar y puede servir de asita. No olvidemos que esta forma de organización también ayuda a los niños y niñas a desarrollar la noción espacial, saben que las cosas ocupan un lugar y tienen un lugar en el espacio.

Si el aula es pequeña y no cuentas con mobiliario suficiente, los juguetes y materiales pueden ser organizados en cajas temáticas. Las cajas serán de cartón pintadas o forradas con papel brillante. Cada una será de un sombreado diferente. En cada caja se guardarán los juguetes



correspondientes a los sectores mencionados abajo. La ventaja de este sistema es que los niños pueden transportar las cajas afuera del aula como si fuera un "parte itinerante o viajero". Una vez que se termina el juego, los juguetes son guardados en las cajas correspondientes y colocadas en el aula, en el lugar donde se haya decidido su almacenaje.

### **2.2.9. Clasificación de los juegos en los sectores.**

Según las estrategias didácticas desarrolladas y el juego libre en los sectores (**Educación, la hora de juego libre en los sectores , 2009**)

#### **a) Sector hogar.**

Aquí los niños recrean, por lo general, dos espacios de la experiencia en casa: la cocina/comedor y el dormitorio. Los niños representan roles de su hogar como el padre, la madre y los hijos. Preparan alimentos, hacen dormir a los niños, reproducen conversaciones y conflictos vividos en la familia. A veces, incorporan vecinos u otros personajes que se relacionan con la familia representada. Jugar al hogar apoya el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje. El sector o caja temática Hogar debe contar con muñecas tipo bebé, menaje de cocina y comedor, camita, mesita, telas para tapar, vestir, envolver, cocinita y otros accesorios propios de las casas. Los accesorios deben tener las características culturales de la zona

#### **b) Sector construcción.**

El niño arma puentes, carreteras, casas, fuertes, pueblos, castillos, corrales, entre otras creaciones espontáneas. En estas construcciones muchas veces crea escenarios para continuar con su juego imaginativo, incorporando personajes como muñequitos, animales, vehículos.

El juego con material de construcción apoya el desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas. En Construcción deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguilla, cuerda, tubos PVC para encajar, tablitas de

madera de diversos tamaños, bloques de construcción tipo “Lego”, etc. Este sector debe estar asociado o cerca al sector de los escenarios y juegos en miniatura.

**c) Sector dramatización.**

Es el sector donde los niños desarrollan mucho más que en otros la función simbólica, asumen diferentes roles, dramatizan, por lo que se debe hacer que éste sea un sector ágil, por tanto, en una época podrá ser el hogar, en otro tiempo la tiendita, farmacia, peluquería, etc. El juego con material de construcción apoya el desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas. En Construcción deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguilla, cuerda, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños, bloques de construcción tipo “Lego”, etc. Este sector debe estar asociado o cerca al sector de los escenarios y juegos en miniatura

. El sector o la caja temática de Dramatización permite a los niños el juego de roles, es decir, convertirse en pequeños actores que representan diversos personajes desarrollando la función simbólica. Al actuar, el niño pone en marcha sus habilidades lingüísticas y refuerza su autoestima, su autonomía, sus habilidades sociales con otros niños (interacción, negociación, resolución de conflictos), todo lo cual es importante para su desarrollo socioemocional.

**d) Sector de artesplásticas.**

Así como los demás sectores, este es muy utilizado por los niños y niñas ya que en él se han colocado diversos materiales como crayolas, colores, pinceles témperas, tijeras, gomas, hojas de revistas. Es aquí donde los niños se divierten pintando, recortando, dibujando, etc. desarrollando su creatividad y su coordinación motora fina.

Materiales como témperas, colores, plumones, esponjas, hojas, papeles de colores, goma, cartulina entre otros.

**e) Sector ciencia.**

Aquí los niños y niñas realizan el juego trabajo explorando, experimentando y descubriendo Materiales como lupas, pinzas, morteros, tubos, embudos, balanza, imanes, microscopio, plantas, entre otros.

**f) Sector biblioteca.**

Este sector es muy importante ya que ayuda a desarrollar en los niños las habilidades comunicativas, además de ser una estrategia del Plan Lector. Debe ser ambientado con un mueble (repisa, anaquel, librero, etc.) donde se colocarán los diferentes textos creados y elaborados por los niños, la docente, los padres de familia; los donados o entregados, etc.

Es deseable que en este sector el niño también cuente con papel y crayolas/colores para dibujar libremente si así lo desea. Una pizarrita también es deseable para que los niños practiquen la escritura emergente. Este sector debe ser ambientado con letras, palabras escritas y material de lectura con el fin de estimular la lectura. Los cuentos deben estar disponibles para que los niños echen mano de este recurso valioso. Además de los sectores mencionados se pueden implementar los de música (para que expresen sus emociones y sentimientos a través de la música), experimentos (para que descubran las propiedades de objetos y seres vivos a través de la observación, desarrollen la curiosidad e investigación) y aseo (desarrollan hábitos de aseo, orden e higiene).

### **g) Sector de juegos tranquilos.**

Los llamados juegos tranquilos son juegos de mesa que apoyan el desarrollo del pensamiento matemático y la comunicación de acuerdo al juego que se elija. Por otro lado, muchos de estos juegos tienen reglas y aprender a seguirlas es muy importante, sobre todo en el caso de los niños de cinco años. La educadora debe apoyar, al comienzo, a los niños en la comprensión de las reglas de los juegos elegidos. Los niños pueden variar de juegos de mesa a lo largo de la hora de juego libre.

### **2.2.10. Secuencias metodológicas de la hora de juego libre en los sectores.**

(Educación, la hora de juego libre en los sectores , 2010), el juego en sectores se realiza diariamente como actividad permanente, con una duración aproximada de 60 minutos

#### **a) Planificación.**

Los niños y la educadora se sientan en el suelo formando un círculo al centro del salón. Por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un diálogo y conversan sobre tres aspectos:

La educadora recuerda a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar. “Ahora nos toca nuestra hora del juego libre en los sectores. Vamos a jugar una hora en el aula con los juguetes que tenemos y 10 minutos antes de terminar les voy a avisar para que acaben con lo que están jugando”.

La educadora y los niños establecen o recuerdan las normas de convivencia entre los niños durante la hora del juego libre en los sectores. Por ejemplo, entre todos dicen: “no debemos golpearnos”, “debemos compartir juguetes” o las reglas que se consideren importantes.

Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. Por ejemplo: “Quiero jugar a hacer puentes con los carros”, “yo quisiera jugar hoy día con José”

#### **b) Organización.**

Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. En caso de tener en el aula “cajas temáticas”, los niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, juegan juntos dos niños o uno solo de manera solitaria. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Esto significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar.

#### **c) Ejecución o desarrollo.**

Cuando los niños se han instalado en algún sector de juego empiezan a desarrollar su idea. Se dan también las negociaciones con otros niños con respecto a los juguetes que cada quien usará y los roles a representar: “tú eres la tía, yo seré la mamá y tú serás el hijito”. Los niños se ubicarán en la sala de juego en diversas modalidades: algunos lo harán de manera solitaria, otros en parejas y otros se reunirán en grupos de tres o cuatro compañeros. Podrás observar que los niños se distribuyen en el aula acorde a sus preferencias temáticas, por tipos de juegos y por afinidad con los compañeros.

#### **d) Orden.**

La hora del juego libre en los sectores concluye con el anuncio anticipado de su cierre, 10 minutos antes del mismo. En el momento en que terminan de jugar, los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Guardar los juguetes tiene un significado emocional y social muy importante: es guardar también sus experiencias y concluir con una experiencia interna significativa hasta la siguiente vez. Además, contribuye al buen hábito del orden.

Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea para que:

Cuenten a qué jugaron y con quién. Cómo fue su experiencia, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego.

#### **e) Socialización.**

Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc. La educadora aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación. Por ejemplo, si los niños que jugaron en el hogar cuentan que jugaron a la mamá y al papá y que “Daniel se puso a cocinar” “y que los hombres no cocinan”, la educadora aprovechará para conversar sobre este aspecto y cambiar esta idea errónea de los niños. Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, desean, etc.

#### **f) Representación.**

La educadora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días.

### **2.2.11. El aprendizaje.**

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo individual. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la pedagogía. El aprendizaje es concebido como el cambio de la conducta debido a la experiencia, es decir, no debido a factores madurativos, ritmos biológicos, enfermedad u otros que no correspondan a la interacción del organismo con su medio. El aprendizaje es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción.

El aprendizaje como establecimiento de nuevas relaciones temporales entre un ser y su medio ambiental ha sido objeto de diversos estudios empíricos, realizados tanto en animales como en el hombre. Midiendo los progresos conseguidos en cierto tiempo se obtienen las curvas de aprendizaje, que muestran la importancia de la repetición de algunas predisposiciones fisiológicas, de «los ensayos y errores», de los períodos de reposo tras los cuales se aceleran los progresos, and etcétera. Muestran también la última relación del aprendizaje con los reflejos condicionados. El aprendizaje es un proceso por medio del cual la persona se apropia del conocimiento, en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores. El aprendizaje es la habilidad mental por medio de la cual conocemos, adquirimos hábitos, desarrollamos habilidades, forjamos actitudes e ideales. Es crucial para los seres humanos, puesto que nos permite adaptarnos motora e intelectualmente al medio en el que vivimos por medio de una modificación de la conducta. (Bouguercau)

## **2.2.12. Factores que influyen en el aprendizaje.**

Educación (y por lo tanto aprendizaje) y Psicología están estrechamente interrelacionadas. A través del proceso de aprendizaje se genera la educación, concepto estrechamente ligado al de escolaridad, si bien en el centro educativo no sólo se genera un aprendizaje formal, también tiene lugar un currículum oculto. El complejo proceso del aprendizaje gira alrededor de tres factores fundamentales: profesor, alumno y los conocimientos; si bien hubo más factores a considerar puesto que cada componente de la realidad educativa tiene historias sociales y psicológicas distintas, lo que influye tanto en el grupo como en lo que se ha de exigir de cada sujeto. refleja estas realidades sociales y psicológicas en su modelo heurístico de aprendizaje en el aula, en el que añade otro factor elemental: la familia. En el esquema aparecen, reflejadas las principales cualidades que hemos de tener como profesores para conseguir un buen aprendizaje por parte de los alumnos/as: - Aptitud para la enseñanza, es decir, una serie de cualidades físicas, referentes al carácter y psíquicas que nos permitirán transmitir adecuadamente los conocimientos y desarrollar una óptima tarea de tutoría. - Explicaciones de calidad, puesto que esto repercutirá en el interés de nuestros alumnos y en la construcción de un aprendizaje significativo por parte de éstos. **(Entwistle, 1998)**

Aptitud para la enseñanza, es decir, una serie de cualidades físicas, referentes al carácter y psíquicas que nos permitirán transmitir adecuadamente los conocimientos y desarrollar una óptima tarea de tutoría.

Explicaciones de calidad, puesto que esto repercutirá en el interés de nuestros alumnos y en la construcción de un aprendizaje significativo por parte de éstos.

Organización del grupo, esto lo conseguiremos proponiendo tareas adecuadas y estimulantes, controlando los posibles incidentes que se puedan producir y creando un espacio de diálogo en el que se mantenga el orden.



Usar métodos didácticos que contribuyan estimular el aprendizaje, por medio del intercalado de exposiciones con polémica, lecturas con medios informáticos, teoría y práctica, así

Evaluar al alumnado teniendo en cuenta no sólo los exámenes escritos, sino también su actitud diaria en clase, sus capacidades y ritmos de aprendizaje, etc. intentando darle las máximas oportunidades de recuperarse con el balance de obtener resultados positivos. Con respecto al alumno/a, hemos de tener en cuenta los factores diferenciales de éstos (factores físicos, edad, sexo) y los factores psicológicos (memoria, inteligencia): - La edad óptima para iniciar un determinado aprendizaje dependerá no sólo del grado de maduración o de la edad fisiológica del alumno/a, sino también de su edad cronológica. Las Tesis de J. Piaget tratan sobre los estadios del desarrollo cognitivo.

La referencia al sexo aparece en la adolescencia por lo que respecta al desarrollo físico. Éste no influye en la capacidad de aprendizaje, aunque en nuestra sociedad, sí tiene efectos discriminatorios. Nuestro quehacer es la de proporcionar igualdad de oportunidades educativas.

- Los factores psicológicos hacen referencia a los procesos psíquicos que los alumnos llevan a cabo al procesar la información que reciben. En ellos intervienen factores como la memoria, la inteligencia o la imaginación. Cada alumno tiene, además de una capacidad intelectual general, un factor de inteligencia en el que destaca (espacial, matemático, verbal, and etc.). Nosotros hemos de intentar cultivar la inteligencia práctica y de la creatividad. Como vemos, por fortuna, hoy en día el que un alumno no destaque en una determinada materia como puede ser las matemáticas, no es sinónimo de fracaso.

En el aula acontecer una serie de factores que influyen de manera importante en el aprendizaje, como pueden ser el nivel de dificultad de los materiales, su organización, el establecimiento de un clima motivador, etc. El aprendizaje se sustenta en una serie de variación psicológicas, de carácter socio-afectivo entre las que están el que el alumno vea el instituto y el proceso de

aprendizaje como algo valioso, el que considere al profesor como un aliado y no como un enemigo, etc.

La familia es un factor esencial con respecto al apoyo psicológico que proporciona, o no, al alumno. Hemos de tener en cuenta esto en nuestro ejercicio inductivo de trabajo, puesto que la conducta de los alumnos está directamente influenciada por el clima afectivo que viven y por la estabilidad (o no) del grupo familiar. Nosotros hemos de comunicarnos con la familia del alumno para llevar a cabo una acción educativa conjunta (**Piaget**).

### **2.2.12.1. Tipos de aprendizaje.**

La teoría de Ausubel caracteriza dos dimensiones en los procesos de aprendizaje. La primera se refiere a dos procedimientos: aprendizaje por recepción (lo que se quiere aprender aparece en su forma definitiva en el material expuesto) y aprendizaje por descubrimiento (indica los modos que permiten al estudiante incorporar nueva información a la estructura cognoscitiva) La segunda dimensión se refiere a dos modos llamados, significativos y de fijación o memorización (**Ausubel**)

#### **2.2.12.1.1. Aprendizaje permanente.**

Al ser humano se puede considerar como un aprendiz permanente, teniendo en cuenta que incluso las actividades de menos exigencia intelectual por él realizadas requieren un adiestramiento, o entrenamiento, que tuvo que adquirir o desarrollar. Se debe tener en cuenta que este tipo tan normal de aprendizaje se lleva a cabo de forma casi siempre inconsciente por parte del sujeto que lo realiza. El aprendizaje de carácter intelectual en el ser humano precisa previamente del sujeto, estudiante o estudioso, se puede afirmar que, si el individuo no está

preparado para aprender, es decir, si no tiene madurez necesaria, va a tener muchas dificultades para llevar a cabo un auténtico aprendizaje. Una vez que el individuo reúne las condiciones para el desarrollo del trabajo intelectual, su posibilidad de aprendizaje no debe tener ya ningún tipo de limitaciones. Es más, está en condiciones de exigir el derecho de acceder a los bienes de la educación y de la cultura (**Educación, 2005**)

#### **2.2.12.1.2. aprendizaje aplicado.**

Una clara relación entre aprendizaje y aplicación, o realización, considerando ésta como cumplimiento y comprobación de lo aprendido, más que como logro singular de una serie de actitudes y valores que desarrolla el propio sujeto. La aplicación o realización se considera aquí como una evaluación del aprendizaje alcanzado una propuesta determinada. Precisamente la puesta en marcha de un cambio de actitud es, de alguna forma, la evaluación de la misma, aunque sin entrar a considerar los condicionamientos que inciden en el aprendizaje, o aspectos como actitudes, ideales o intereses. Otra consideración a hacer es la relación de la realización del aprendizaje con el contexto en el que se desarrolla; es la innegable condición social del individuo que comporta una serie de condicionamientos de todo tipo con el ambiente en el que está inmerso. Desde la infancia el ciudadano ha de acomodar sus conductas a diversas formas convencionales que vienen, más o menos, dictadas por el entorno y social que poco tienen que ver con lo singular o lo subjetivo. La sociedad, en definitiva, las van evaluar y del resultado de esta evaluación saldrá la calificación de aceptado o rechazado, siendo la consecuencia de esta última calificación la marginación del individuo, desde la cual se le brindará la oportunidad del

cambio, pero teniendo siempre en cuenta los objetivos marcados por la sociedad. Se trata de la permanente interacción entre individuo y colectividad, o entre persona y sociedad, somos en parte, lo que nuestras circunstancias (**Lezama, 2011**).

### **2.2.12.2. tipos de logro de aprendizaje.**

(**Méndez, 2009**) según nos habla de tres tipos de logros de aprendizaje:

**Logros cognoscitivos:** los aprendizajes esperados en los estudiantes desde el punto de vista cognitivo, representa el saber alcanzar por parte de los estudiantes, los conocimientos que deben asimilar, su pensar, todo lo que deben conocer.

**Logros procedimentales:** Representa las habilidades que deben alcanzar los estudiantes, lo manipulativo, lo práctico, la actividad ejecutora del estudiante, lo conductual o comportamental, su actuar, todo lo que deben saber hacer.

Logros actitudinales: Están representados por los valores y ciudadanos, el ser del estudiante, su capacidad de sentir, de convivir, es el componente afectivo - motivacional de su personalidad. Además, también existen tres tipos de logros según su alcance e influencia educativa en la formación de los estudiantes: El logro instructivo representa el conjunto de conocimientos y habilidades que debe asimilar el estudiante en el proceso pedagógico. Se formula mediante una habilidad y un conocimiento asociado en ella. Tiene la limitante que no refleja el componente axiológico tan significativo en la formación principal de nuestros estudiantes. El logro educativo representa el conjunto de conocimientos, habilidades y valores que debe asimilar el estudiante en el proceso pedagógico. Se formula mediante una habilidad, un conocimiento asociado a ella y los valores asociados a dichas habilidades y conocimientos. Tiene la ventaja y superioridad sobre

el logro instructivo que refleja (ya sea de manera explícita o implícita) el componente axiológico tan significativo en la formación superior de nuestros estudiantes. El logro formativo es un modelo pedagógico del encargo social que le transfiere la sociedad a la escuela, que refleja los propósitos, metas y aspiraciones aún alcanzar por el estudiante, que indican las transformaciones graduales que se deben producir en su manera de sentir, pensar y actuar.

### **2.2.12.3. estrategias de aprendizaje.**

De acuerdo con lo expresado anteriormente podemos definir el aprendizaje como un proceso dinámico que se construye en el marco de un determinado contexto, en el que el aprendiz juega un rol mejor. Como se ha visto, cuando los niños llegan al Centro Educativo tienen un bagaje de conocimientos que han ido construyendo en interacción con su medio físico y social. Pero el aprendizaje no se genera de la misma forma en todas las personas, debido a sus diferentes estilos, cognitivos, al desarrollo de sus múltiples inteligencias la cosmovisión de las distintas culturas. (**Gardner, 1995**)

Para aprender las personas utilizan estrategias siempre que tomen decisiones y hagan un uso consciente e intencional respecto de una técnica o procedimiento con el balance de lograr un objetivo. Al revisar la literatura especializada encontramos que muchos estudiosos del tema de las estrategias de aprendizaje han considerado que el niño pequeño no es capaz de usar estrategias (**Oleron, 1981**).

A pesar de ello se ha podido comprobar que es oportuno enseñar a los niños, desde edades tempranas, cuándo porqué es necesaria y provechosa su utilización Las investigaciones sobre el desarrollo del cerebro están aportando información muy rica sobre las capacidades del niño pequeño que nos parecían imposibles. Por ejemplo, la plasticidad del cerebro del bebe de cortos

meses, le permite aprender paralelamente dos lenguas, pues en esta etapa él está dotado de la capacidad de emitir todos los fonemas de todas las lenguas. Estos hallazgos, actualmente están siendo utilizados por los especialistas de educación bilingüe. En cuanto al tema de las estrategias, puede decirse que las que más frecuentemente utiliza el niño (**Monereo, 1998**)

mencionamos las siguientes. Estrategias

**La formulación de Hipótesis** o el adelanto de opinión sobre una situación o tema para luego comprobarla, como por ejemplo que contenga la pregunta ¿Qué pasa si ponemos estos materiales en el agua? Los niños adelantan opinión a cada uno diciendo se hundan o se van al fondo y estos se quedan arriba, flotan, luego realizan la comprobación en un depósito con agua. A veces a pesar de las evidencias algunos niños se resisten a aceptar que se han equivocado probablemente porque la «teoría» que han elaborado sobre el tema no les permite aceptar fácilmente la evidencia. Los niños están habituados a adelantar opinión en diversas actividades de la vida cotidiana y por eso tienen predisposición a formular hipótesis sobre los distintos temas que se abordan en las Unidades didácticas, en los juegos, frente a situaciones de diverso tipo.

**La interrogación de textos** de los diferentes portadores (libros, afiches, envases de productos, carteleros, tarjetas, etcétera), en todos se realiza ilustraciones y texto escrito compuesto por letras y a veces también números, que el niño tiene interés en descifrar. Para lograrlo utiliza indicios en la ilustración del cuento, el logo de un producto en el afiche o cartel, así como el formato, el matiz u otras señales como por ejemplo alguna palabra que le es familiar por el impacto visual y auditivo de la televisión. Esta es una estrategia compleja que el niño irá adquiriendo en función de las oportunidades que se le ofrezcan. La biblioteca del Centro

Educativo le ofrece la posibilidad de interactuar con distintos tipos de textos a lo que enuncia cantidad de hipótesis sobre el contenido del mismo.

**La producción de textos** es un procedimiento que utiliza el niño a partir de una necesidad de comunicación. El proceso que generalmente siguen es el siguiente: Se fijan un objetivo que puede ser saludar a un compañero que no asiste porque está enfermo, la elaboración de un afiche para promover la función de títeres, la creación de un cuento, una poesía u otro texto literario a partir de sus vivencias, el relato de una experiencia o acontecimiento ocurrido en un paseo o en el aula. En la producción de textos los niños proponen ideas, discuten entre ellos, llegan a acuerdos y finalmente dictan a la profesora el texto que ha acordado, para que ella lo registre en un papelote. Con relación a la creación de cuentos éste puede luego ser escrito en papel del tamaño del libro, ilustrado por los niños y ubicado en la biblioteca o en el área o rincón de cuentos. Freinet descubrió que niños de 3 y 4 años dictaban a su madre una carta dirigida aún una persona ausente, y observó que algunas veces el niño simulaba repasar el mensaje o lo guardaba para «leerlo» después. Es bueno recordar el valor afectivo que tiene para el niño lo que él «escribe» y por eso es importante valorarlo.

**La solución de problemas;** cuando los niños encuentran dificultad para resolver una situación que se les presenta ellos tienen que reflexionar sobre la forma en que la van a resolver a partir de las experiencias y conocimientos previos sobre el problema y el contexto donde se presenta. Por ejemplo, en el caso de ¿cómo vamos a repartir la bolsa de caramelos para que cada niño reciba la misma cantidad? Para resolverlo tienen que comprender lo que tienen que hacer, idear un procedimiento discutiendo con los otros niños la mejor forma de hacerlo, ejecutar el plan y luego verificar los resultados.

### **2.2.13. La matemática.**

Cuando el niño juega se ubica en el aquí y ahora, en el tiempo presente. A pesar de ello, juega a manejar el tiempo incorporando nociones como "ayer", "mañana" o "futuro". También se relaciona de una manera activa con el espacio. Por ejemplo, al armar una casa con maderitas se convierte en un pequeño Ingeniero constructor: coloca cimientos, calcula pesos, distancias, dimensiones, se concentra en cómo obtener equilibrio para que la construcción se mantenga en pie debe ser sólida.

Se ha encontrado que las habilidades de comprensión lógica y de relaciones espaciales se correlacionan con niveles superiores de juego simbólico, que parecen incrementar el reconocimiento de números y la capacidad para entender la teoría de los conjuntos, así como la ejecución de la memoria, la secuencia, la habilidad de planificación, el razonamiento hipotético, la comprensión de símbolos abstractos y transformaciones lógicas **(Silvia, 1999 - 2004)**.

Cuando los niños juegan, ponen en práctica sus habilidades matemáticas: Un estudio llevado demostró que la exposición al juego libre con bloques de construcción por sólo tres semanas consecutivas mejoró el desempeño de un grupo de niños en el área de matemáticas en comparación con niños que no pasaron por esta experiencia. **(Johnson, 1998)**

En conclusión, el juego simbólico contribuye con los procesos mentales que niños necesarios para la transición del jardín de infantes a la escuela primaria.

#### **2.2.14. . Conceptos de matemática.**

Para buscar una respuesta, en preliminar y lugar, vamos a precisar los términos que usaremos.

El conocimiento conceptual aquel que se conecta fácilmente a otro conocimiento. Mientras



tanto, el conocimiento de procedimientos, procedimental, refiere a los símbolos y las reglas que se memorizan sin relación con el entendimiento de esos símbolos y reglas. Estas dimensiones participan en la definición de los alcances de una clase. Puede llamarse este último también conocimiento algorítmico. Como bien consignan, llamamos a un procedimiento algo rítmico cuando la sucesión de acciones que debemos realizar se halla completamente prefijada y su correcta ejecución lleva a una solución segura del problema o de la tarea (por ejemplo, realizar una raíz cuadrada o coser un botón). En cambio, cuando estas acciones comportan un cierto grado de variabilidad y su ejecución no garantiza la consecución de un resultado óptimo (por ejemplo, planificar una entrevista o reducir el espacio de un problema complejo a la identificación de sus principales elementos más fácilmente manipulables) hablamos de procedimientos heurísticos". (Monereo, Estrategias de enseñanza y aprendizaje Formación del profesorado y aplicación en el aula, 1998)

### **2.2.15. . fundamentación del área de matemática.**

Niños, jóvenes y adultos nos encontramos inmersos en una realidad de permanente cambio como resultado de la globalización y de los crecientes avances de las ciencias, las tecnologías y las comunicaciones. Estar preparados para el cambio y ser protagonistas del mismo exige que todas las personas, desde pequeñas, desarrollen capacidades, conocimientos y actitudes para actuar de manera asertiva en el mundo y en cada realidad privada.

En este contexto, el desarrollo del pensamiento matemático y el razonamiento lógico adquieren significativa importancia en la educación básica, permitiendo al estudiante estar en capacidad

de responder a los desafíos que se le presentan, Planteando y resolviendo con actitud analítica los problemas de su realidad. La matemática forma parte del pensamiento humano y se va estructurando desde los primeros años de vida en forma lenta y sistemática a través de las interacciones cotidianas. Los niños observan y exploran su entorno inmediato y los objetos que lo configuran, estableciendo relaciones entre ellos cuando realizan actividades concretas de diferentes maneras: utilizando materiales, participando en juegos didácticos y en actividades productivas familiares, elaborando esquemas, gráficos, dibujos, entre otros. Estas interacciones le permiten plantear hipótesis, encontrar regularidades, hacer transferencias, establecer generalizaciones, representar y evocar aspectos diferentes de la realidad vivida, interiorizarlas en operaciones mentales y manifestarlas utilizando símbolos. De esta manera el estudiante va desarrollando su pensamiento matemático y razonamiento lógico, pasando progresivamente de las operaciones concretas a mayores niveles de abstracción. (Educación M. d., 2009)

## **2.2.16. Organización en el área de matemática.**

### **2.2.16.1. números, relacionados y operaciones.**

Puede ser una habilidad, la facultad de pensar, una aptitud que se basa fundamentalmente en el conocimiento que posee la persona o una combinación de las tres. La capacidad puede ser de carácter general, como cuando los psicólogos se refieren a la capacidad verbal o la capacidad motriz, o puede ser específica, como cuando se afirma que alguien posee la capacidad de navegar o conducir un coche. Estas palabras se emplean de muchas maneras distintas. Para

diferenciar las capacidades con las competencias se toma en cuenta el concepto desde el punto de vista psicológico y educativo que **(Marcos, 2003)**

Nos brindan: 19 Las competencias formulaciones que describen lo que un alumno o persona es capaz de hacer en tanto posee los conocimientos y ha desarrollado las destrezas, habilidades y actitudes necesarias para su ejecución. Una competencia es una capacidad que integra el manejo de conocimientos y conceptos, manejo de procedimientos y manifestación de actitudes o aspectos afectivo-dinámicos. Por lo tanto, en la presente investigación se resalta la importancia de desarrollar capacidades matemáticas con el balance que el niño disponga de los conocimientos, habilidades y destrezas necesarias para su buen nos refiere las siguientes capacidades: Agrupa personas, objetos y formas geométricas con un atributo verbalizando el criterio de agrupación. Compara y detalla colecciones de objetos utilizando cuantificadores: muchos– pocos, uno-ninguno y otras expresiones propias del medio. Establece relaciones de seriación por forma, por tamaño: de grande a pequeño, por longitud: de largo a corto. Establece secuencias por colores utilizando objetos de su entorno y material representativo. Establece en colecciones de objetos la relación entre número y cantidad del 1 al 5. Utiliza espontáneamente el conteo en situaciones de la vida diaria. El desarrollo de estas capacidades matemáticas seleccionadas se debe llevar a cabo de manera general formando esquemas mentales a través de la experiencia directa con los objetos y el medio en la utilización de todos los sentidos

mediante situaciones problemáticas que servirán para captar los datos y construir conocimientos estableciendo relaciones a través de la abstracción reflexiva. **(Curricular, 2009)**

Si bien es cierto, las relaciones se establecen a partir de comparaciones entre los objetos; a pesar de ello, la fuente de este conocimiento es interna y, el concepto de número es un concepto matemático y como tal es un constructo teórico que forma parte del universo formal del conocimiento perfecto; como ente matemático es inaccesible a nuestros sentidos, sólo se ve con los ojos de la mente, pudiendo representarse únicamente a través de signos. Se estima que la capacidad de ver estos objetos invisibles es uno de los componentes de la habilidad matemática.

Para lograr las capacidades presentadas serán consideradas 2 dimensiones como: hay Cantidad y clasificación, y Conteo y orden **(Rencoret, 1994)**

### **2.2.16.2. dimensión de cantidad y clasificación.**

Ha venido a revolucionar la matemática, y su importancia radica en la cohesión y unificación que aporta en esta disciplina. En la iniciación matemática, los conjuntos constituyen un buen apoyo perceptivo para el niño, que puede así trabajar con objetos concretos, que manipula y ve, estableciendo relaciones sobre ellos. El niño va adquiriendo el concepto de número a medida que va utilizándolos y relacionándolos con los objetos, a través de los conjuntos porque pertenece estos los que tienen la propiedad numérica y es aquí donde adquiere la noción de cantidad que es el valor o cardinal que resulta. Se inicia a partir de los números perceptivos; por ello, detalla lo que Piaget enuncia: "los números no se aprenden por abstracción empírica

de conjuntos ya formados, sino por abstracción reflexiva, elaborados sobre relaciones creadas por la mente basadas en los primeros números conceptualizados por relaciones empíricas."

**(Maria Eugenia, 2000)**

Tomando en consideración también, los números no deben enseñarse de uno en uno y exactamente según el orden numérico, lo que se requiere es que se presenten oportunidades para que los niños puedan aplicar el uso de los números de manera casual; de tal manera que se actúan las interacciones del sujeto con la realidad. Si bien es cierto, los cinco primeros números perceptivos (que se pueden determinar a primera vista), pero es necesario detenerse un tiempo hasta que los niños lo dominen haciendo uso constante, normal y adecuado de estos para que así, con mucha seguridad, puedan entrar al mundo de los números abstractos, más de 5. Entonces, el niño debe haber realizado todo tipo de relación con los objetos comprendiendo que los 21 elementos ubican una posición al ordenar una serie jerarquizada y que forman parte de una colección de acuerdo a sus comparable a su parecido y diferencias; de esta manera están clasificando y seriando que son actividades pre numéricas iniciándose con la utilización de los números, pasando así a la noción numérica.

Luego de abstraer el concepto de número que viene a ser el evocar una cantidad sin que éste se encuentre presente, el niño lo simboliza asociando el concepto de número cardinal con el signo correspondiente que viene a ser el numeral para que pueda comprender que los números también tienen un orden determinado en la sucesión numérica ubicándolos antes o después según tenga uno menos o uno más, y luego diferenciando el que es leader del menor entre estos números naturales. **(Mabel, 2003)**

### **2.2.16.3. dimensión de conteo y orden.**

Confrontando la información brindada los niños utilizan los números en su vida cotidiana, dentro y fuera del jardín, pero éste debe ser el punto de partida para una acción intencional que permita sistematizarlos, complejizarlos, modificarlos y enriquecer los. Cuantificador es la cantidad que expresa un número sin que haya necesidad de precisarse. Ejemplos de cuantificadores algunos, todos, muchos y pocos. (weinstein, 2000)

Los términos más que y menos que son los cuantificadores que implican que se determinen las diferencias entre cantidades, pero es necesario recalcar que esto no es cordialidad. Conteo es asignar una palabra número a cada objeto siguiendo la serie numérica. Es hacer pares de nombres, de números con objetos, y no recitarlos. (Mabel, 2003)

nos refiere que: afirma que "para poder contar se requiere disponer, en lugar, del principio de adecuación única, esto es asignar a cada uno de los objetos una y solo una palabra-número, respetando al mismo tiempo el orden convencional de la serie. Otro principio es el de indiferencia del orden, es decir, comprender que el orden en que se cuentan las unidades no altera la cantidad Para responder cuántos existen el niño debe ser capaz de distinguir un elemento del otro, elegir un preliminar elemento de la colección separándolo de los no contados, enunciar la primera palabra número, determinar un sucesor en el conjunto de elementos aún no elegidos, conservar la memoria de las elecciones precedentes, saber que se eligió el último elemento y enunciar la última palabra número. El recitado se superará en la medida que estas aparezcan como herramientas para resolver problemas; de esta manera se hará familiar que el número que verbaliza a conclusión representa la clase incluida jerárquicamente

Además, en esta dimensión, los niños deberán seguir un orden lógico de dos elementos seleccionados repitiéndolos y comprendiendo que cada uno ocupa el lugar que le corresponde.

(Gelman, 1983)

### **III HIPOTESIS**

Los juegos libres en los sectores influyen positivamente para mejorar el aprendizaje área de matemática, en niños de cinco años de I.E.I 464 Jesús de Nazaret de Centro Poblado Rinconada, del distrito de Ananea, Provincia de San Antonio de Pátina, Región Puno, año 2018.

### **IV. METODOLOGIA**

El presente proyecto de investigación utilizado es el hipotético – deductivo, éste según Bernal (2006) “consiste en un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos” (56).

Este estudio es hipotético ya que se redactan hipótesis que se contrastarán, y deductivo porque de la prueba de hipótesis se deducen conclusiones que se confrontan.

#### **4.1 Diseño de investigación**

El presente proyecto de investigación corresponde a los diseños no experimentales transversales correlacionales, según Carrasco (2009), “las variables carecen de manipulación intencional, no poseen grupo de control, ni mucho menos experimental, se dedican a analizar y estudiar los hechos y fenómenos de la realidad después de su ocurrencia” (p. 71).

Considerando a este autor, se dice que es no experimental por que no se manipula ninguna variable y transversal porque se tomará datos de la muestra en su estado actual

y correlacional porque se busca determinar el grado de relación entre la variable la hora del juego libre en los sectores y aprendizaje del área curricular de matemática.

#### **4.2 El universo y muestra.**

El grupo muestra está compuesto por 20 estudiantes de 5 años de la IEI en mención. Se elige este grupo porque es ahí donde se evidencia escaso desarrollo del aprendizaje de área de matemática y poco conocimiento de juegos libre en los sectores.

**Tabla 1: Muestra de docentes de la Institución Educativa inicial Jesús de Nazaret 464 del centro poblado de rinconada**

<b>N°</b>	<b>Institución Educativa</b>	<b>UGEL san Antonio de putina</b>	<b>Total</b>
1	Jesús de Nazaret 464	20	20

#### **4.3 Definición y operacionalización de variables.**

*Variable Independiente: Juegos libre en los sectores*

*Variable dependiente: para mejorar el aprendizaje de área de matemática*



## MATRIZ DE COHERENCIA INTERNA

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL 464 JESÚS DE NAZARET, DEL DISTRITO DE ANANEA, DE LA PROVINCIA SAN ANTONIO DE PUTINA, REGIÓN PUNO, AÑO 2018.

ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES DEL INSTRUMENTO
¿De qué manera influye el taller de juegos libres en los sectores para mejorar el aprendizaje del área de matemática, en niños de Cinco años de I.E.I 464 Jesús de Nazaret de	<b>4.2.1 OBJETIVO GENERAL</b> Determinar la influencia de los juegos libres en los sectores y su relación con el aprendizaje de matemática en niños de 5 años de la IEI	Los juegos libres en los sectores influyen positivamente para mejorar el aprendizaje del área de matemática, en niños de 5 años de I.E.I 464 Jesús de Nazaret de Centro	<ul style="list-style-type: none"> <li>Variable Independiente: taller de Juegos libre en los sectores</li> <li>Variable dependiente: para mejorar el aprendizaje de</li> </ul>	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa con espontaneidad sus ideas.</li> <li>Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.</li> <li>Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.</li> <li>Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.</li> </ul>
				ORGANIZACIÓN	

<p>Centro Poblado, Rinconada del distrito de Ananea, Provincia de San Antonio de Putina, Departamento Puno, año 2018 ?.</p>	<p>464 Jesús de Nazaret de Rinconada, distrito de Ananea, provincia de San Antonio de Putina – 2018</p> <p><b>4.2.2 OBJETIVO ESPECIFICO</b></p> <p>- Demostrar que el taller de juego libre en los sectores mejora el aprendizaje de matemática en los niños de 5 años de</p>	<p>Poblado, Rinconada del distrito de Ananea, Provincia de San Antonio de Putina, Departamento Puno año 2018 ?.</p>	<p>área de matemática</p>		<p>sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos</li> </ul>
				EJECUCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.</li> <li>• Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.</li> <li>• Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.</li> <li>• Solicita ayuda a la docente cuando es necesario</li> </ul>
				ORDEN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guarda en su lugar los materiales del sector.</li> <li>• Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.</li> <li>• Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita</li> </ul>
				SOCIALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy</li> <li>• Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.</li> </ul>

	<p>la I.E.I Jesús de Nazaret de Rinconada, distrito de Ananea, provincia de San Antonio de Putina 2018.</p> <p>- Identificar el nivel de aprendizaje en el área de matemática de los niños de 5 años de la I.E.I 464 Jesús de Nazaret de</p>			<p>REPRESENTACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.</li> <li>• Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias</li> <li>• Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones.</li> <li>• Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad,</li> <li>• Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido.</li> </ul>
				<p>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece relaciones entre los objetos del sector los agrupa, empareja y separa.</li> <li>• Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.</li> <li>• Realiza seriaciones por tamaño</li> </ul>

	<p>Rinconada,          distrito de Ananea,          provincia de San          Antonio de Putina          2018.</p>				<p>hasta con cinco objetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunica situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.</li> <li>• Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.</li> <li>• Utiliza el conteo hasta 10 empleando los materiales del sector,</li> <li>• Establece el lugar y posición de un objeto en los sectores.</li> <li>• Emplea estrategias basadas en el ensayo y el error, para ordenar cantidades hasta 5 con apoyo del material concreto.</li> </ul>
--	--	--	--	--	--



#### 4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

N° ORDEN	ITEMS	SI	NO
<b>PLANIFICACIÓN</b>			
01	Expresa con espontaneidad sus ideas.		
02	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.		
03	Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.		
04	Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.		
<b>ORGANIZACIÓN</b>			
05	Elije y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.		
06	Dice por qué eligió el sector del día.		
07	Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.		
08	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.		
<b>EJECUCIÓN</b>			
09	Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.		
10	Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.		
11	Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.		
12	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.		
<b>ORDEN</b>			
13	Guarda en su lugar los materiales del sector.		
14	Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.		
15	Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.		
<b>SOCIALIZACIÓN</b>			
16	Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.		
17	Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.		
18	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.		
19	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.		
<b>REPRESENTACIÓN</b>			
20	Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).		
21	Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.		
22	Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido		

N°	ITEMS	Si	No
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>			
1	Establece relaciones entre los objetos del sector los agrupa, empareja y separa		
2	Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos		
3	Realiza seriaciones por tamaño hasta con cinco objetos		
4	Comunica situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos		
5	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas		
6	Utiliza el conteo hasta 10 empleando los materiales del sector		
7	Establece el lugar y posición de un objeto en los sectores		
8	Emplea estrategias basadas en el ensayo y el error, para ordenar cantidades hasta 5 con apoyo del material concreto		
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</b>			
9	Establece relaciones, entre las formas de los objetos del sector y las formas geométricas		
10	Establece relaciones de medida en los sectores y usa expresiones como "es más largo" " es más corto"		
11	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en los sectores		
12	Muestra relaciones espaciales y medida entre personas y objetos en los sectores		
13	Construye o arma con diversos materiales del sector (casa, puente, etc.)		
14	El juego en los sectores ayuda en el aprendizaje permanente		
15	El juego en los sectores ayuda en el aprendizaje aplicado		
16	Desarrolla habilidades y destrezas en forma divertida, donde el estudiante encuentra sentido y utilidad a lo que aprende.		

## ENCUESTA A LA DOCENTE

### I. DATOS GENERALES

**NOMBRE Y APELLIDOS:** .....

**GRADO DE ESTUDIO:**.....

**INSTITUCION DE PROCEDENCIA:**.....

**AÑO DE SERVICIO:**.....

**ESPECIALIDAD:**.....

### II. ASPECTO TECNICO PEDAGOGICO

1. Tiene conocimiento del juego libre en sectores

- a. mucho
- b. poco
- c. ninguno

2. En su experiencia laboral ha utilizado el juego libre en sectores en educandos del II ciclo

- a. si
- b. no
- c. no opina

3. ¿Crees que es importante el uso del juego libre en sectores?

- a. si b. no

Porqué:.....

4. La aplicación del juego libre en sectores para los educandos es:

- a. fácil
- b. algo complicado
- c. muy complicado

5. ¿Cree que se puede lograr un aprendizaje significativo en matemática con el uso del juego libre en sectores en los educandos del II ciclo?

- a. si
- b. no ¿Por qué?

6. ¿Crees que es importante utilizar diversos o variados sectores de juego libre para lograr un aprendizaje significativo?

- a. si
- b. no Porque.....



7. ¿Según su experiencia cuál es su importancia del juego libre en sectores para el aprendizaje significativo en matemática en niños de 5 años?

- a. altamente importante
- b. importante
- c. poco importante
- d. sin importancia ¿Por qué?

8. ¿Cómo calificaría el rendimiento de los educandos en su aprendizaje en matemática con el uso de lo juego libre en sectores?

- a. excelente
- b. bueno
- c. regular
- d. deficiente ¿Por qué?.....

9. ¿Menciona el juego libre de sector de su preferencia de los niños y niñas y diga por qué?

.....  
.....  
.....

10. ¿Qué materiales implementarías en el sector de matemática según a tu criterio?

.....  
.....  
.....

#### **4.5. Plan de análisis.**

El procesamiento, se realizará sobre los datos obtenidos luego de la investigación de juego libre en los sectores y su relación para mejorar el aprendizaje de matemática de la aplicación del instrumento, a los estudiantes: los docentes de aula, con la finalidad.

En relación al análisis de los resultados, se utilizará la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación.

#### 4.6. Matriz de consistencia.

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL 464 JESÚS DE NAZARET, DEL DISTRITO DE ANANEA, DE LA PROVINCIA SAN ANTONIO DE PUTINA, REGIÓN PUNO, AÑO 2018.

FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA	OBJETIVOS	VARIABLES	POBLACIÓN MUESTRA	DISEÑO	TECNICAS INSTRUMEN. E
<p>¿De qué manera influye los juegos libres en los sectores para mejorar el aprendizaje en área de matemática niños de 5 años de I.E.I 464 Jesús de Nazaret Centro Poblado, Rinconada del distrito de Ananea, Provincia de San</p>	<p><b>a. Objetivo General</b> determinar la influencia de los juegos libres en los sectores con el aprendizaje del área de matemática en niños de 5 años de la IEI 464 Jesús de</p>	<p><b>Variable Independiente</b> El juego libre en los sectores</p> <p><b>Dependiente</b> El aprendizaje</p>	<p><b>Población.</b> Está conformado por 86 niños de 3, 4 y 5 años de la IEI Jesús de Nazaret de Rinconada, distrito de Ananea, provincia de San Antonio de Putina, el año 2018</p>	<p>El presente trabajo de investigación es coaxi experimental</p>	<p>_ lista cotejo</p>

<p>Antonio de Putina, Departamento Puno año 2018 ?</p>	<p>Nazaret de Rinconada, distrito de Ananea, provincia de San Antonio de Putina – 2017</p> <p><b>b.Objetivos</b></p> <p><b>Específicos</b></p> <p>- demostrar que el taller de juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en área de matemática niños de 5 años de la IEI Jesús de Nazaret de</p>		<p><b>Muestra.-</b></p> <p>Está compuesto por 22 estudiantes de 5 años de la IEI en mención. Se elige este grupo porque es ahí donde se evidencia escaso desarrollo psicomotor.</p> <p><b>La muestra es entonces de 20 Alumnos (as)</b></p>		
--	--	--	---	--	--

	<p>Rinconada, distrito de Ananea, provincia de San Antonio de Putina – 2018</p> <p>-identificar el nivel de aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I 464 Jesús de Nazaret de Rinconada, distrito de Ananea, provincia de San Antonio de Putina 2018</p>				
--	---	--	--	--	--

## 4.7 Principios éticos

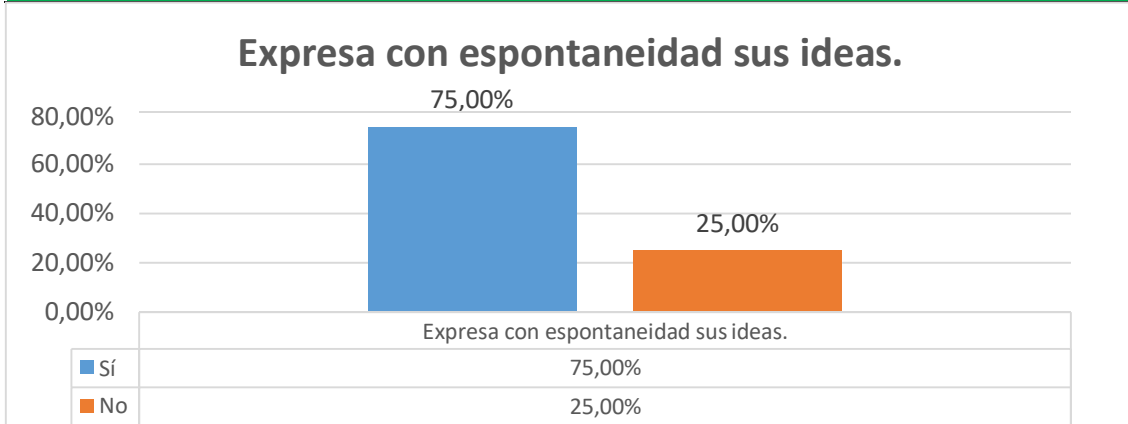
### CAPITULO V

#### **RESULTADOS resultados.**

A través de los resultados obtenidos proponemos que las docentes cuenten con capacitaciones relacionadas a nuevas estrategias de enseñanza y a innovadoras propuestas de organización de los espacios, para así integrarlas en el desarrollo de las sesiones de matemática. 2. Asignar dentro del horario laboral de las docentes un tiempo específico para investigar y sneer acerca de los actuales retos educativos con la finalidad de innovar el rol y acompañamiento docente durante el desarrollo de las sesiones de matemática. 3. Elaborar un design mensual de reuniones donde las docentes de la Institución puedan compartir y debatir respecto a la selección y aplicación de estrategias necesarias dentro de sus aulas durante las sesiones de matemática. 4. Establecer de manera trimestral reuniones donde las docentes investiguen sobre las nuevas propuestas de presentación y organización de los materiales y espacios de aprendizaje con la finalidad de integrar la nueva información dentro de las sesiones de matemática. 5. Proponer actividades vivenciales y significativas utilizando el parque que se encuentra a las afueras de la Institución con el balance de lograr que los alumnos reconozcan las nociones matemáticas dentro del medio regular que lo rodea. 6. Recoger los criterios y propuestas que brindan la Filosofía Reggio Emilia y los autores Ruiz y Abad respecto al rol y a la organización del espacio, con la finalidad de proponer una organización cálida y motivadora durante el aprendizaje de las matemáticas. 60

**Tabla 1: Expresa con espontaneidad sus ideas.**

Expresa con espontaneidad sus ideas.	fi	hi	%
Sí	14	0.75	75.00%
No	6	0.25	25.00%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00%</b>



En la tabla 1 de una muestra de 8 niños 25.00% (2) presenta un nivel deficiente no expresan con espontaneidad sus ideas Y EL 75.00%(6) representan un nivel eficiente expresan con espontaneidad sus ideas en el aula de 5 años A en la I.E.I “646 Jesus de Nazaret”.

**Tabla 2: Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.**

Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	fi	hi	%
Sí	13	0.63	62.50
No	7	0.38	37.50
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00</b>



En la **tabla 2** de una muestra de 8 niños 37.50% (3) presenta un nivel deficiente no Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo. y el 62.50%(5) representan un nivel eficiente Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo en el aula de 5 años A en la I.E.I “464 Jesús de nazaret.

**Tabla 3: Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros**

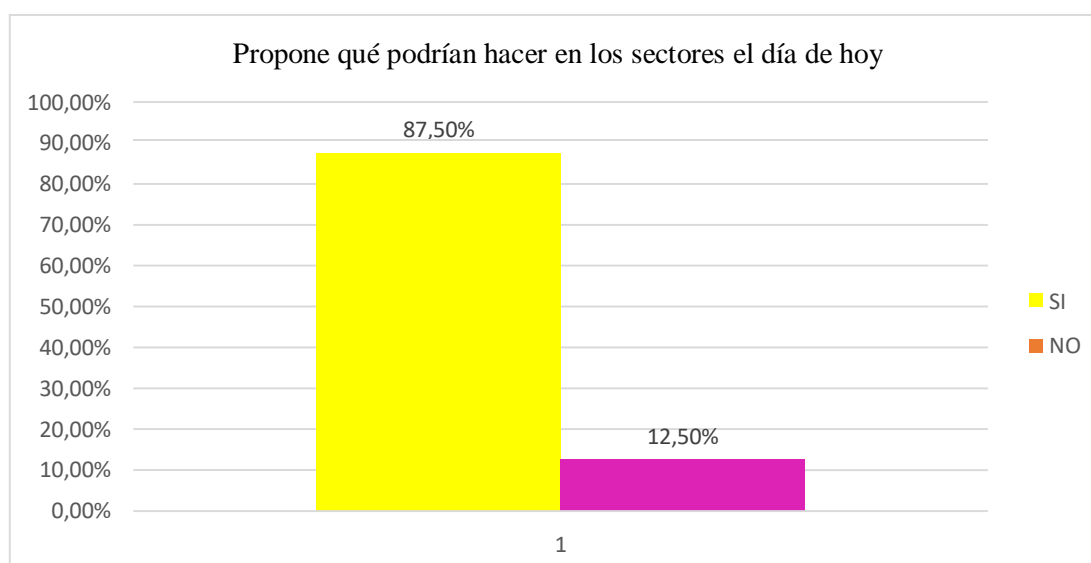
Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros	fi	hi	%
Sí	12	0.75	75.00%
No	8	0.25	25.00%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00%</b>



En la **tabla 3** de una muestra de 8 (100%) niños 25.00% (2) presenta un nivel deficiente no Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros Y EL 75.00%(6) representan un nivel eficiente Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros en el aula de 5 años A en la I.E.I “464 Jesús de Nazaret.

**Tabla 4: Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.**

Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.	fi	Hi	%
Sí	18	0.88	87.50%
No	2	0.13	12.50%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00%</b>



En la tabla 4 de una muestra de 8(100%) niños 12.00% (1) presenta un nivel deficiente no Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy. Y EL 87.50%(7) representan un nivel eficiente Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy. En el aula de 5 años A en la I.E.I “464 Jesús de Nazaret.

**tabla5: Elige y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde**

Elige y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde	fi	hi	%
Sí	17	0.75	75.00
No	3	0.25	25.00
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00</b>

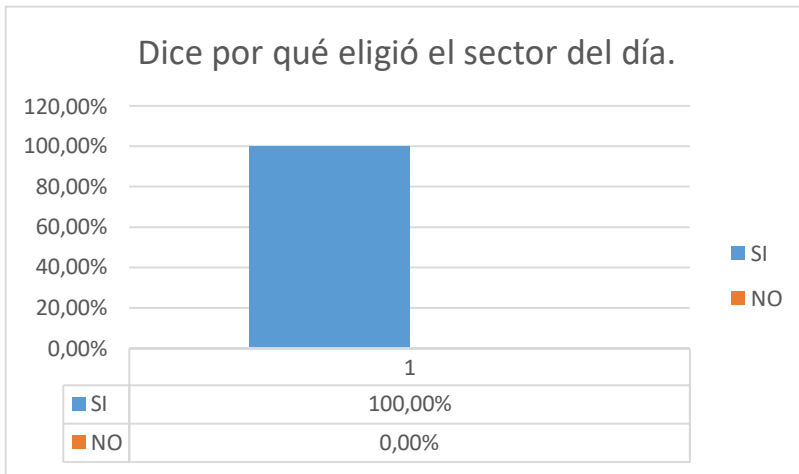


En la **tabla 5:** de una muestra de 8 (100%) niños 25.00% (2) presenta un nivel deficiente no Elige y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde Y EL 75.00%(6) representan un nivel eficiente Elige y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde en el aula de 5 años A en la I.E.I “464 Jesús de Nazaret.

**Tabla 6: Dice por qué eligió el sector del día.**

Dice por qué eligió el sector del día.	fi	hi	%
Sí	20	1.00	100.00
No	0	0.00	0.00
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00</b>

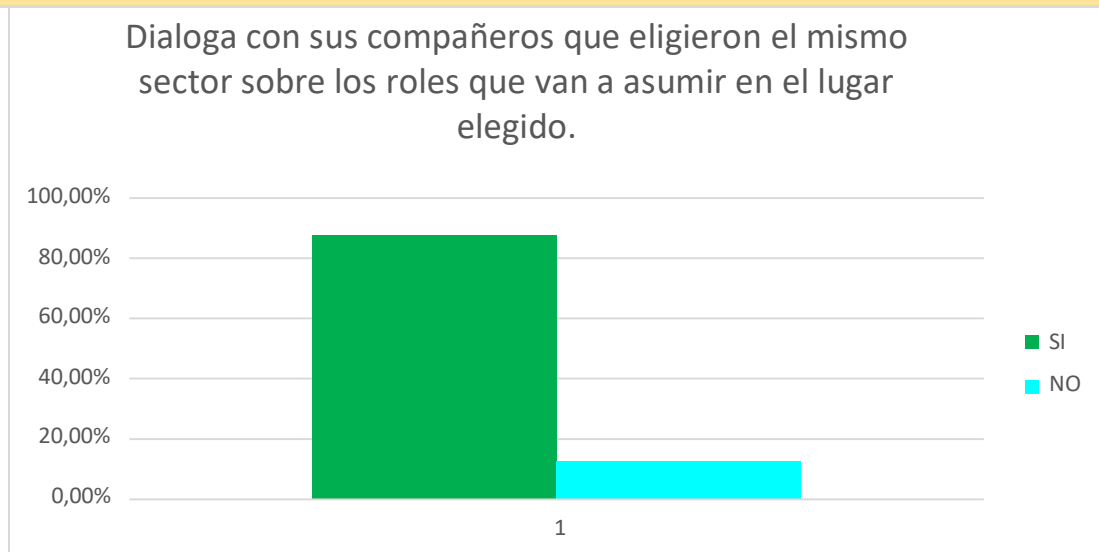




En la **tabla 6:** de una muestra de 8 (100%) niños 0.00% (0) ningún niño presenta un nivel deficiente y el 100.00%(8) representan un nivel eficiente Dice por qué eligió el sector del día. En el aula de 5 años A en la I.E.I “464 Jesús de Nazaret.

**Tabla 7:** Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.

Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.	fi	hi	%
Sí	17	0.75	75.00
No	3	0.25	25.00
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00</b>



En la tabla 7: de una muestra de 8 (100%) niños 25.00% (2) presenta un nivel deficiente no Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido. y el 75.00%(6) representan un nivel eficiente Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido. En el aula de 5 años A en la I.E.I “464 Jesús de Nazaret.

**Tabla 8:** Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos

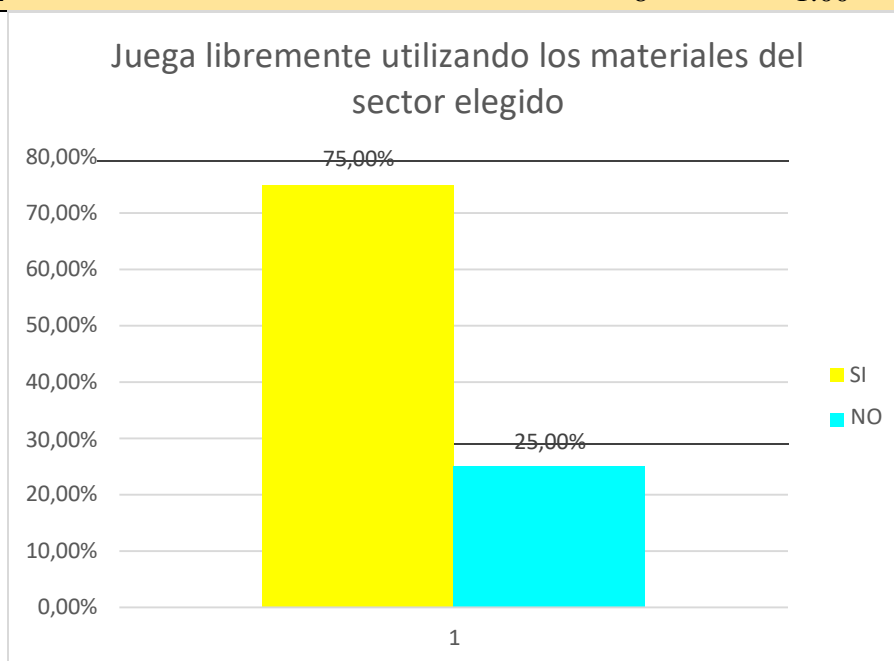
Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos	fi	hi	%
Sí	17	0.88	87.50
No	3	0.13	12.50
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00</b>



En la tabla 8 de una muestra de 8(100%) niños 12.50% (1) presenta un nivel deficiente no Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos . Y EL 87.50%(7) representan un nivel eficiente Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos . En el aula de 5 años A en la I.E.I “464 Jesús de Nazaret.

**Tabla 9:** Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido

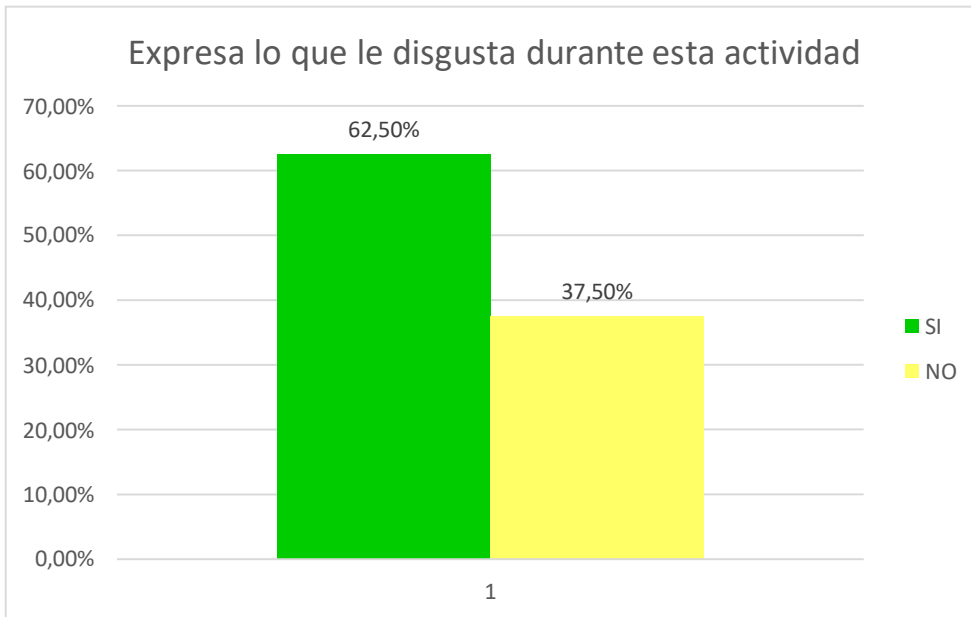
Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido	fi	hi	%
Sí	17	0.75	75.00
No	3	0.25	25.00
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00</b>



En la tabla 9: de una muestra de 8 (100%) niños 25.00% (2) presenta un nivel deficiente no Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido. y el 75.00%(6) representan un nivel eficiente Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido. En el aula de 5 años A en la I.E.I “464 Jesús de Nazaret.

**Tabla 10:** Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.

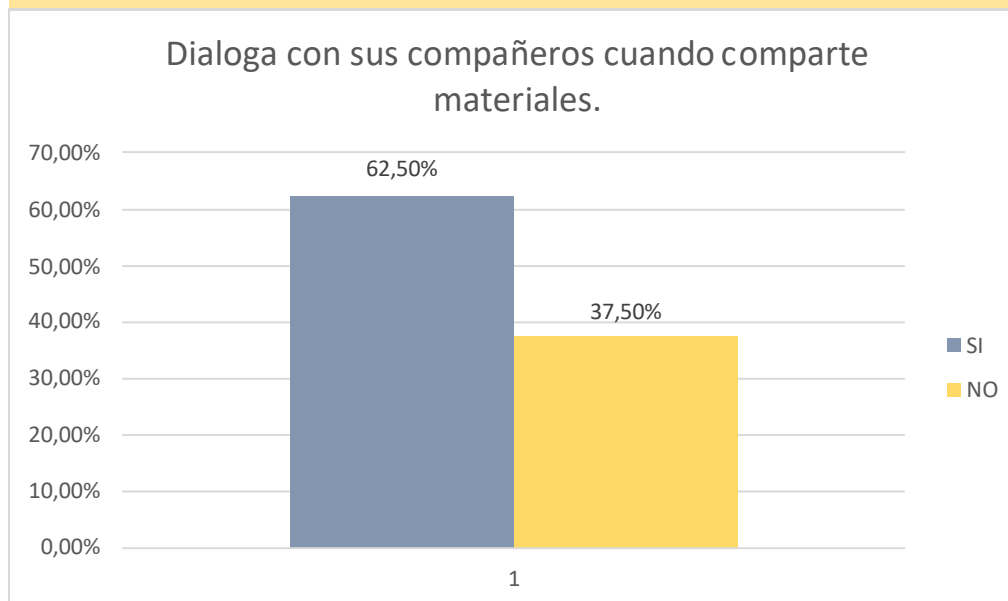
Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.	fi	hi	%
Sí	16	0.63	62.50
No	4	0.38	37.50
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00</b>



En la **tabla 10** de una muestra de 8 niños 37.50% (3) presenta un nivel deficiente no Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.. y el 62.50%(5) representan un nivel eficiente En el aula de 5 años A en la I.E.I “464 Jesús de Nazaret.

**Tabla 11:** Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.

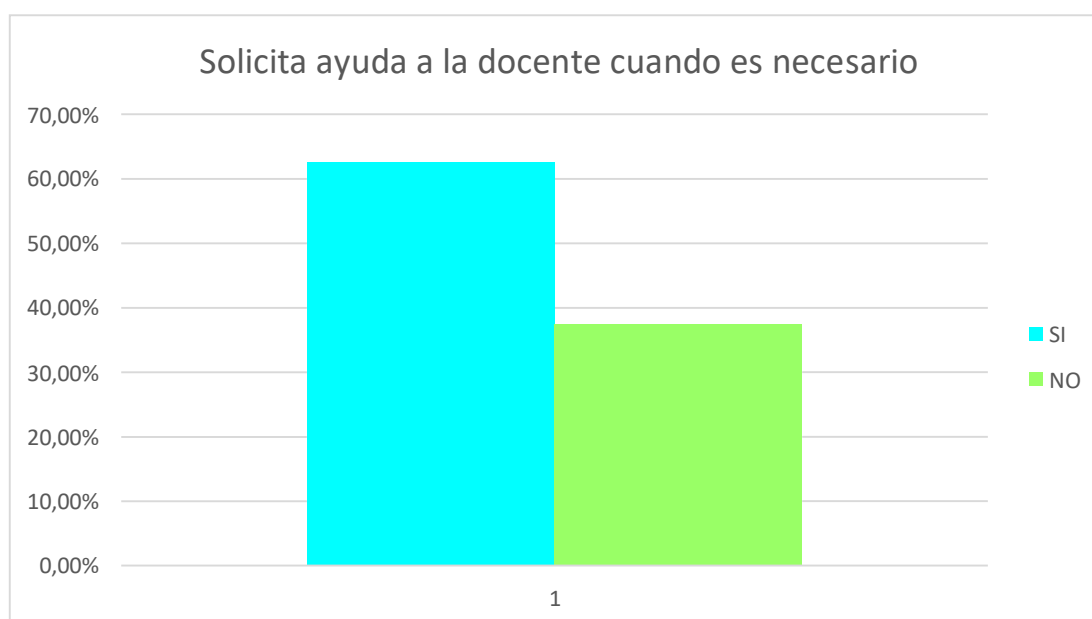
Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.	fi	hi	%
Sí	16	0.63	62.50
No	4	0.38	37.50
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00</b>



En la **tabla 11** de una muestra de 8 niños 37.50% (3) presenta un nivel deficiente no Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales. Y el 62.50%(5) representan un nivel eficiente Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.. En el aula de 5 años A en la I.E.I “464 Jesús de Nazaret

**Tabla 12:** Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.

Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	fi	hi	%
Sí	16	0.63	62.50
No	4	0.38	37.50
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00</b>



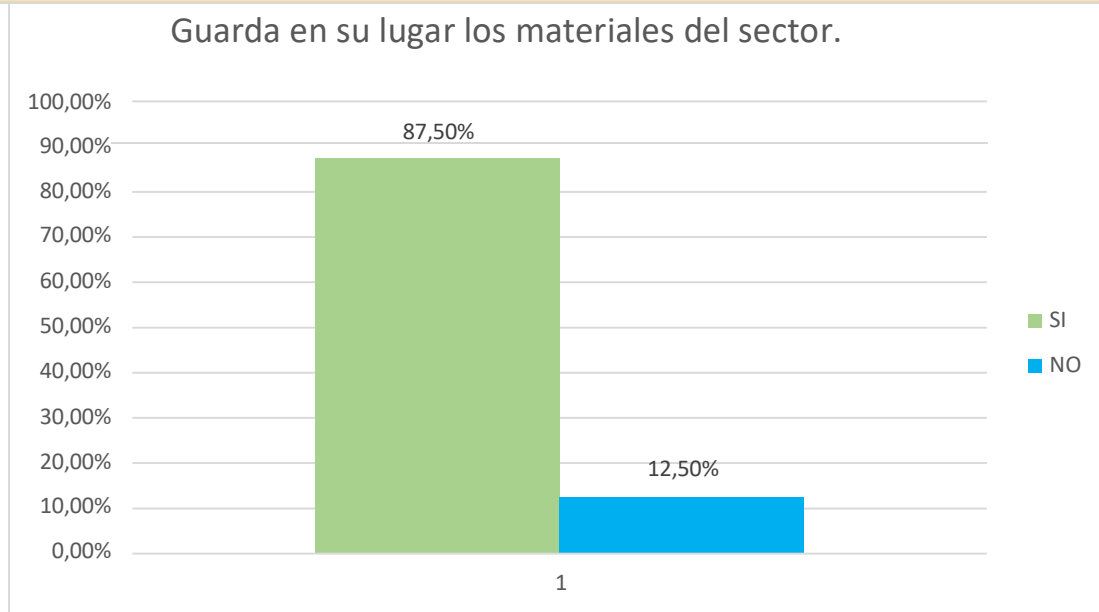
En la **tabla 12** de una muestra de 8 niños 37.50% (3) presenta un nivel deficiente no Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.. Y el 62.50%(5) representan un nivel eficiente Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.

. En el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton.

**Tabla 13:** Guarda en su lugar los materiales del sector.

Guarda en su lugar los materiales del sector.	fi	hi	%
Sí	7	0.88	87.50

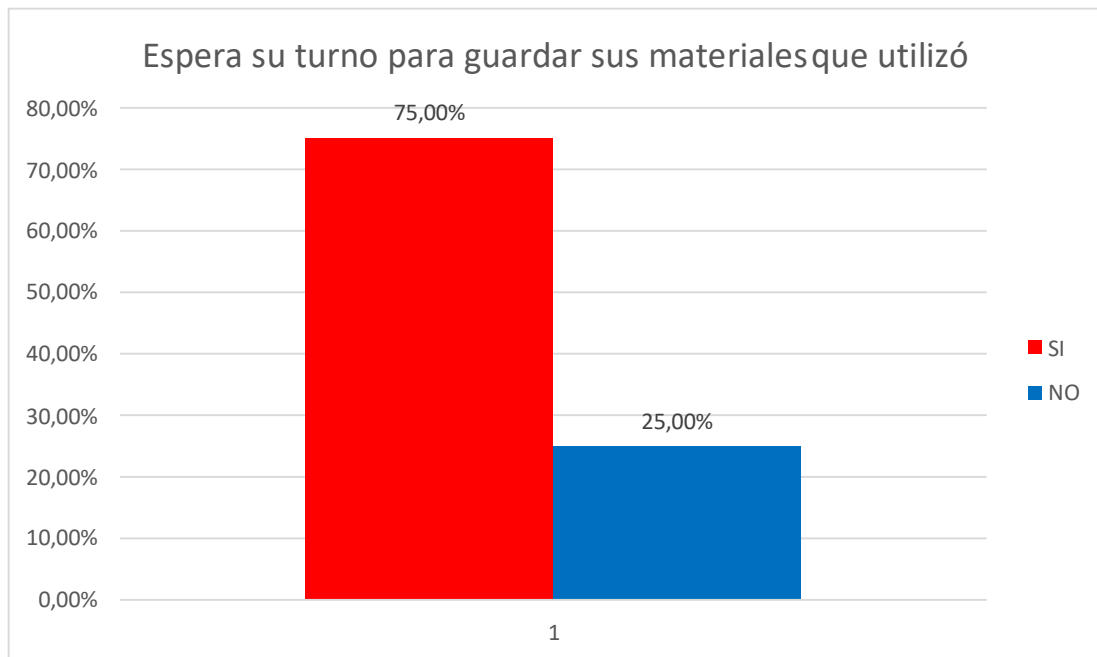
No	1	0.13	12.50
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00</b>



En la tabla 13 de una muestra de 8(100%) niños 12.50% (1) presenta un nivel deficiente no Guarda en su lugar los materiales del sector. Y EL 87.50%(7) representan un nivel eficiente Guarda en su lugar los materiales del sector.. En el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton.

**Tabla 14:** Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó

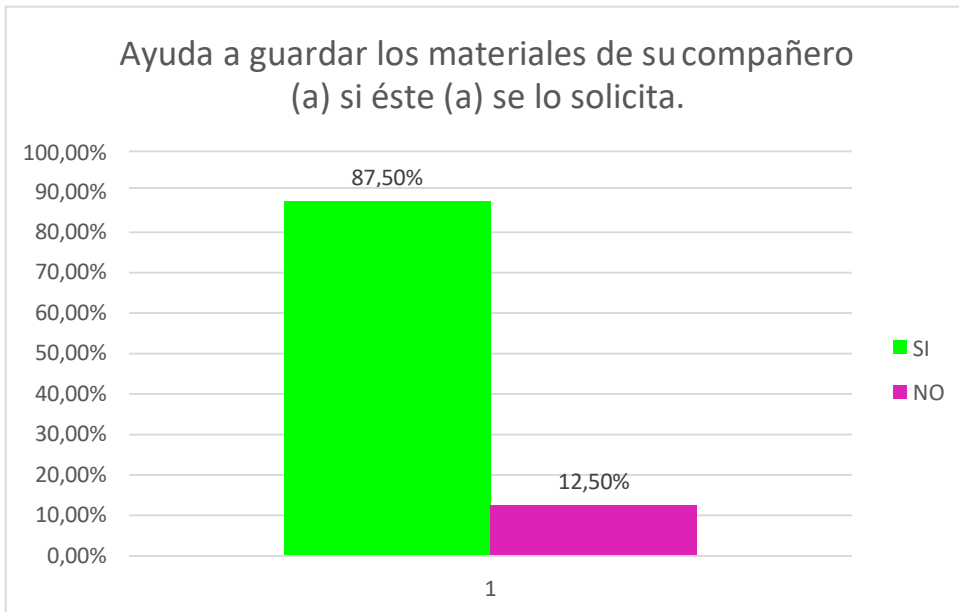
Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó	fi	hi	%
Sí	17	0.75	75.00
No	3	0.25	25.00
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00</b>



En la tabla 14: de una muestra de 8 (100%) niños 25.00% (2) presenta un nivel deficiente no Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó. y el 75.00%(6) representan un nivel eficiente Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó. En el aula de 5 años A en la I.E.I “464 Jesús de Nazaret.

**Tabla 15:** Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.

Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.	fi	hi	%
Sí	18	0.88	87.50
No	2	0.13	12.50
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00</b>



En la tabla 15 de una muestra de 8(100%) niños 12.50% (1) presenta un nivel deficiente no Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.. Y EL 87.50%(7) representan un nivel eficiente Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita. En el aula de 5 años A en la I.E.I “464 Jesús de Nazaret

**Tabla 16:** Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.

Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.	fi	hi	%
Sí	10	0.50	50.00
No	10	0.50	50.00
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00</b>

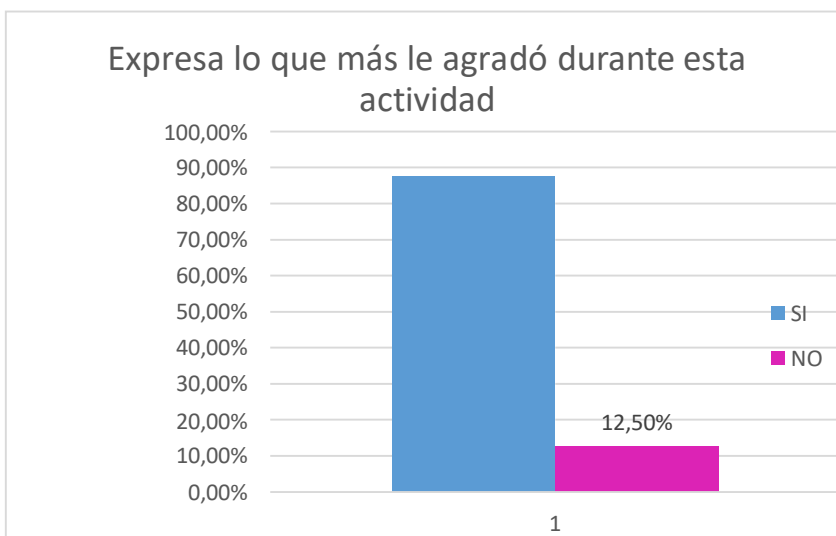




En la tabla 16 de una muestra de 8(100%) niños 50.00% (4) presenta un nivel deficiente no Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy. Y EL 50.00% (4) representan un nivel eficiente Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy. En el aula de 5 años A en la I.E.I “464 Jesús de Nazaret

**Tabla 17:** Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.

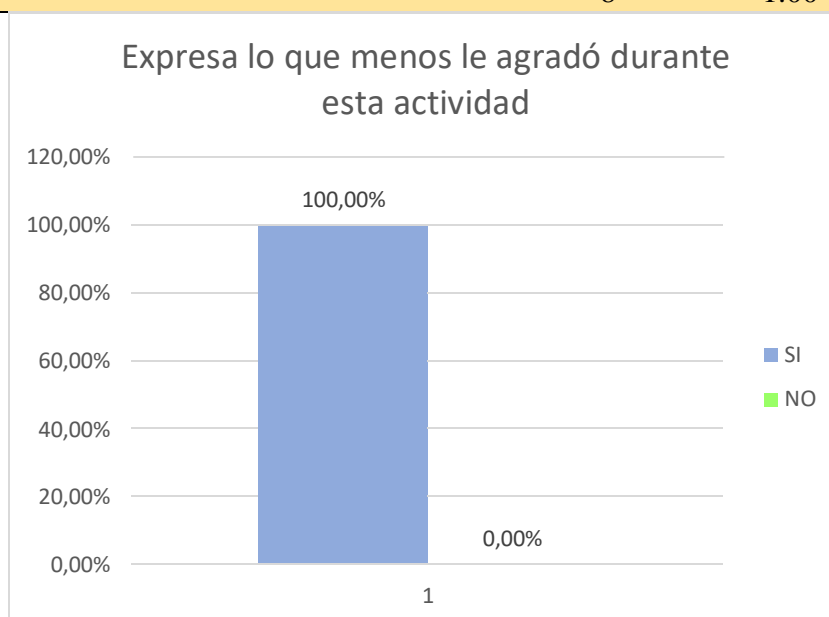
Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.	fi	hi	%
Sí	18	0.88	87.50
No	2	0.13	12.50
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00</b>



En la tabla 17 de una muestra de 8(100%) niños 12.50% (1) presenta un nivel deficiente no Expresa lo que más le agradó durante esta actividad. Y EL 87.50%(7) representan un nivel eficiente Expresa lo que más le agradó durante esta actividad. En el aula de 5 años A en la I.E.I “464 Jesús de Nazaret.

**Tabla 18:** Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.

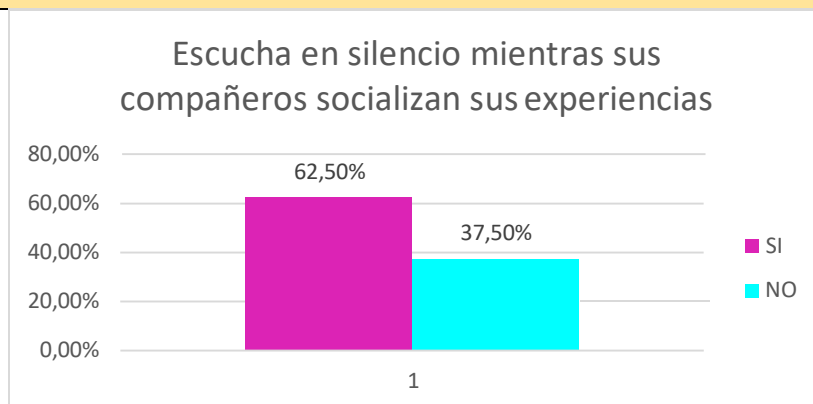
Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.	fi	hi	%
Sí	20	1.00	100.00
No	0	0.00	0.00
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00</b>



En la **tabla 18:** de una muestra de 8 (100%) niños 0.00% (0) ningún niño presenta un nivel deficiente y el 100.00%(8) representan un nivel eficiente Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad. En el aula de 5 años A en la I.E.I “464 Jesús de Nazaret

**Tabla 19:** Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.

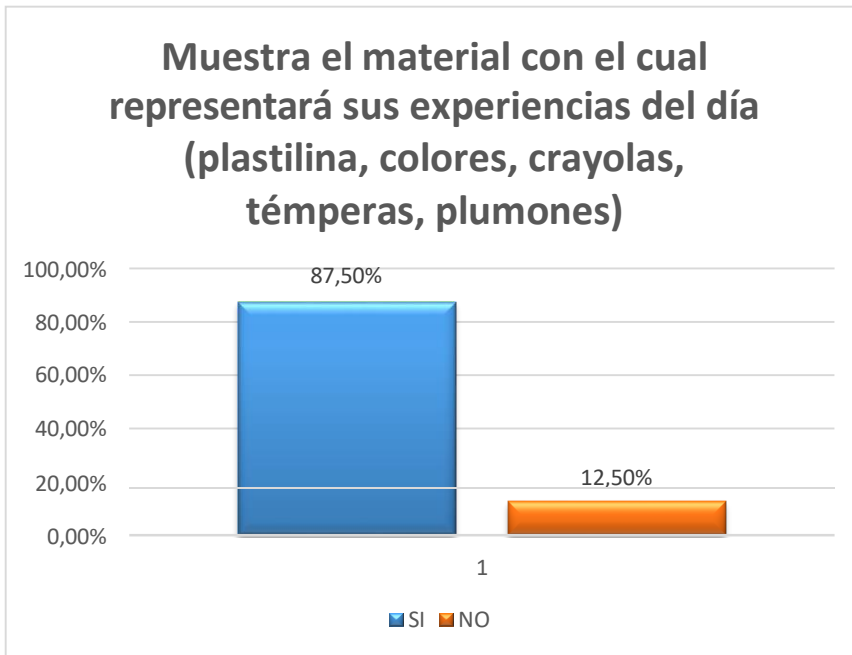
Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.	fi	hi	%
Sí	16	0.63	62.50
No	4	0.38	37.50
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00</b>



En la **tabla 19** de una muestra de 8 niños 37.50% (3) presenta un nivel deficiente no Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias. y el 62.50%(5) representan un nivel eficiente Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias. En el aula de 5 años A en la I.E.I “464 Jesús de Nazaret

**Tabla 20:** Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).

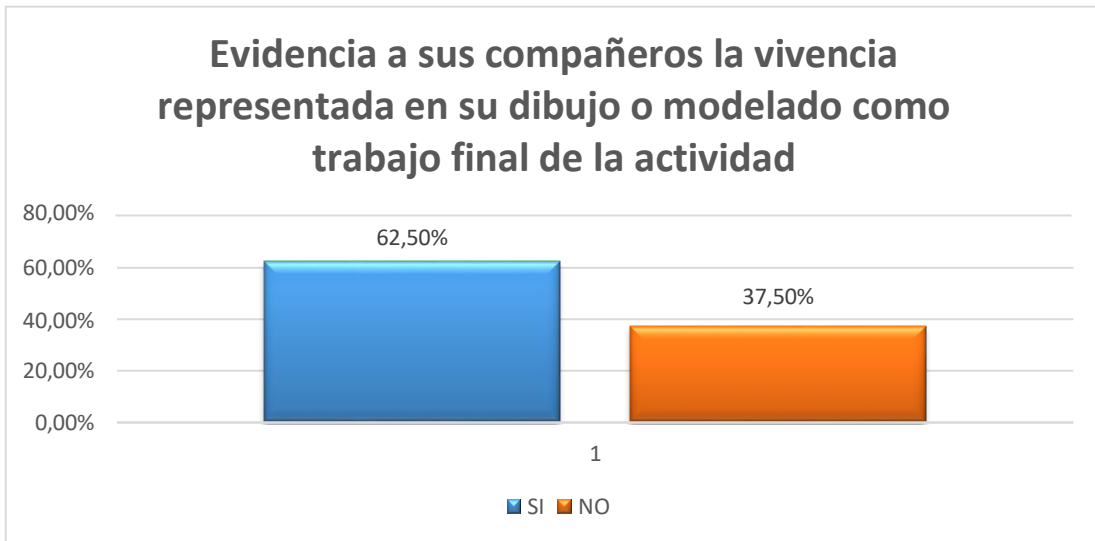
Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).	fi	hi	%
Sí	15	0.88	87.50
No	5	0.13	12.50
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00</b>



En la tabla 20 de una muestra de 8(100%) niños 12.50% (1) presenta un nivel deficiente no Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones). Y EL 87.50%(7) representan un nivel eficiente Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones). En el aula de 5 años A en la I.E.I “464 Jesús de Nazaret

**Tabla 21:** Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.

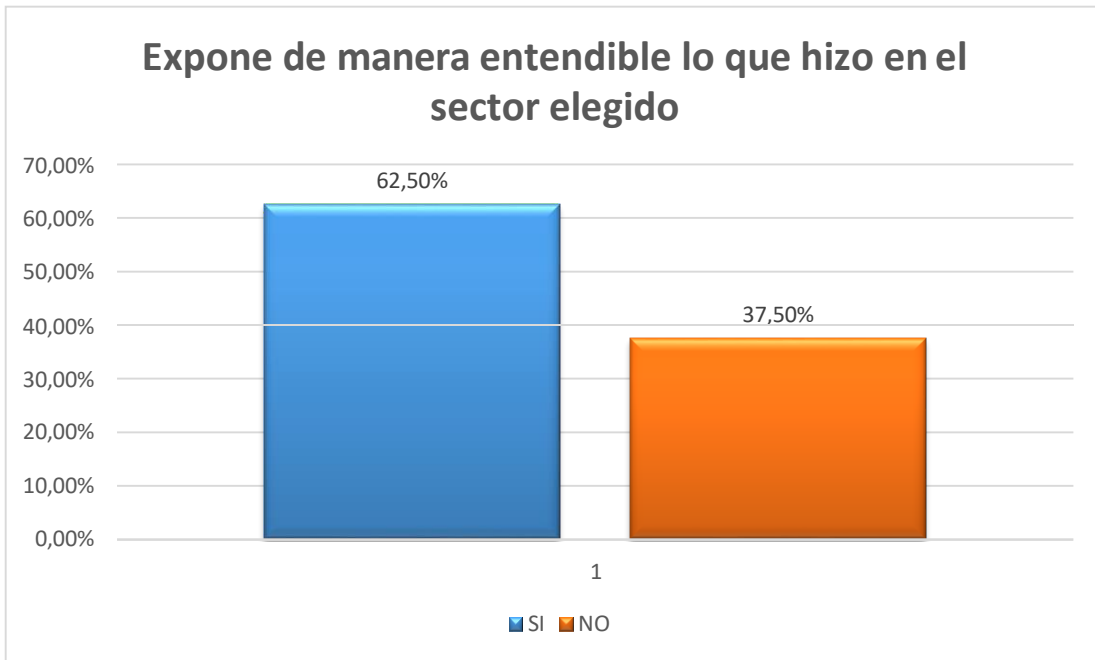
Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.	fi	hi	%
Sí	15	0.63	62.50
No	5	0.38	37.50
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00</b>



En la **tabla 21** de una muestra de 8 niños 37.50% (3) presenta un nivel deficiente no Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad. y el 62.50%(5) representan un nivel eficiente Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.. En el aula de 5 años A en la I.E.I “464 Jesús de Nazaret

**Tabla 22:** Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido

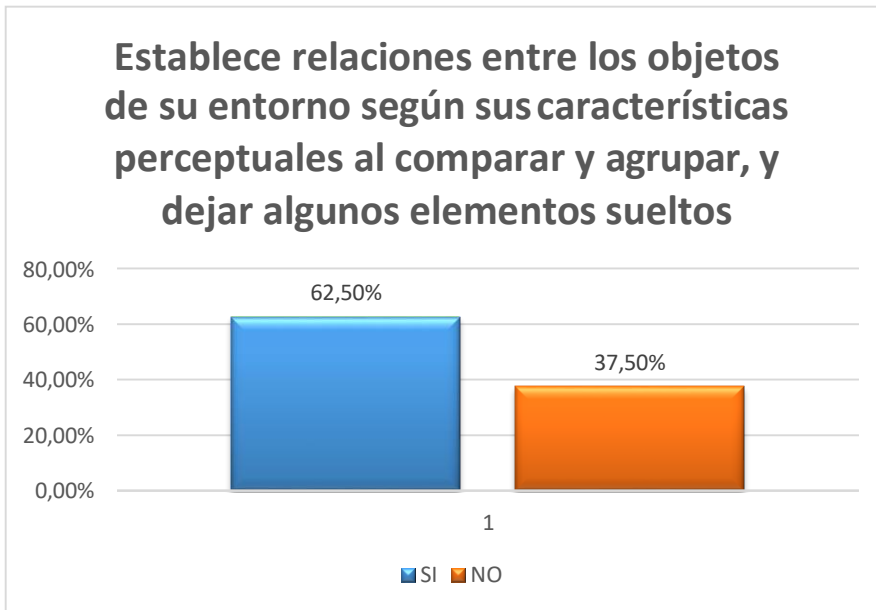
Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido	fi	hi	%
Sí	15	0.63	62.50
No	5	0.38	37.50
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00</b>



En la **tabla 22** de una muestra de 8 niños 37.50% (3) presenta un nivel deficiente no Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido y el 62.50%(5) representan un nivel eficiente Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido. En el aula de 5 años A en la I.E.I “464 Jesús de Nazaret

**Tabla 23:** Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos

Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos	fi	hi	%
Sí	15	0.63	62.50
No	5	0.38	37.50
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00</b>



En la **tabla 23** de una muestra de 8 niños 37.50% (3) presenta un nivel deficiente no Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos y el 62.50%(5) representan un nivel eficiente Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos En el aula de 5 años A en la I.E.I “464 Jesús de Nazaret

## **resultados.**

A través de los resultados obtenidos proponemos que las docentes cuenten con capacitaciones relacionadas a nuevas estrategias de enseñanza y a innovadoras propuestas de organización de los espacios, para así integrarlas en el desarrollo de las sesiones de matemática. 2. Asignar dentro del horario laboral de las docentes un tiempo específico para investigar y sneer acerca de los actuales retos educativos con la finalidad de innovar el rol y acompañamiento docente durante el desarrollo de las sesiones de matemática. 3. Elaborar un design mensual de reuniones donde las docentes de la Institución puedan compartir y debatir respecto a la selección y aplicación de estrategias necesarias dentro de sus aulas durante las sesiones de matemática. 4. Establecer de manera trimestral reuniones donde las docentes investiguen sobre las nuevas propuestas de presentación y organización de los materiales y espacios de aprendizaje con la finalidad de integrar la nueva información dentro de las sesiones de matemática. 5. Proponer actividades vivenciales y significativas utilizando el parque que se encuentra a las afueras de la Institución con el balance de lograr que los alumnos reconozcan las nociones matemáticas dentro del medio regular que lo rodea. 6. Recoger los criterios y propuestas que brindan la Filosofía Reggio Emilia y los autores Ruiz y Abad respecto al rol y a la organización del espacio, con la finalidad de proponer una organización cálida y motivadora durante el aprendizaje de las matemáticas. 60



## **I. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Luego del análisis de los resultados se concluyó que:

**Primera:** Existe relación entre el sector de juego libre y el desarrollo de aprendizaje en área de matemática en los niños de 5 años A de las I.E.I. 464 Jesus de Nazaret del Distrito de Ananea de la Provincia San Antonio de Putina

**Segunda:** Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años A de las I.E.I. 464 Jesus de Nazaret del Distrito de Ananea de la Provincia San Antonio de Putina

Tercera Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años A de las I.E.I. 464 Jesus de Nazaret del Distrito de Ananea de la Provincia San Antonio de Putina

Cuarta: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años A de las I.E.I. 464 Jesus de Nazaret del Distrito de Ananea de la Provincia San Antonio de Putina

Tercera: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de sensibilidad ante los problemas en los niños de 5 años A de las I.E.I. 464 Jesus de Nazaret del Distrito de Ananea de la Provincia San Antonio de Putina.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFIA

- Aizencang, N. (2012). Jugar, aprender y enseñar. Buenos Aires: Ediciones.*
- Aucouturier, B. (2004). porque los niños y niñas se mueben tanto. Barcelona.*
- Ausubel, D. (s.f.). tios de aprendizaje.*
- Bernabeu, N. y. (2008). Creatividad y aprendizaje. El juego como . España: Narcea.*
- Bouguercau, w. A. (s.f.). la lección difícil.*
- Cuba Morales, N. L. (2015). la hora de juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad. Lima Perú.*
- Curricular, M. D. (2009).*
- Educación, M. d. (2005).*
- Educación, M. d. (2009).*
- Educación, M. d. (2009). la hora de juego libre en los sectores . Perú.*
- Educación, M. d. (2010). la hora de juego libre en los sectores . Lima.*
- Educación, M. d. (2010). la hora de juego libre en los sectores. Perú.*
- Entwistle, N. (1998). : La comprensión del aprendizaje en el aula. Temas de Educación.*
- Filiberto, L. G. (2014). juego didáctico y desarrollo de lenguaje. Quetzaltenango \_ Guatemala .*
- Flores, E. G. (2016). Tipo de valores morales que se desarrollo juegos libres en los sectores en los niños. Puno Perú.*
- Gardner, H. (1995). Estructuras de la mente. México: Fondo de Cultura Económica.*
- Gelman, J. (1983). para poder contar se requiere disponer, en lugar, del principio de adecuación única.*
- Gerardo, M. C. (2012). el juego y el desarrollo infantil. OCTAEDRO, S.L.*

- Goldstein, A. y. (2008). *Creatividad y aprendizaje. El juego como. España: Narcea.*
- Jarumy Annie, V. C. (2015). *el juego y trabajo en los sectores en el desarrollo de inteligencia multiples. Nuevo Chimbote \_ Perú.*
- Johnson, C. y. (1998).
- Katherina, Q. A. (2015). *Momentos de juego libre en los sectores. Apurímac Perú.*
- Leonor.Palomino Ramíres Elizabeth, V. H. (2014). *la hora de juego libre en los sectores . Apurímac \_ Perú.*
- Lezama. (2011). *una clara relación entre aprendizaje y aplicación.*
- Mabel, P. (2003). *enseñar matemática en nivel inicial y el primer ciclo.* Buenos Aires.
- Marcos, S. R. (2003). *concepto desde el punto de vista psicológico.*
- Maria Eugenia, R. (2000).
- Medina, M. D. (2015). *El juego cómo estrategia para fortalece procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar . Ibagué \_ Colombia.*
- Medrano, N. L.-E. (2015). *La hora de juego libre en los sectores y el desarrollo de creatividad de los niños.* Lima- Perú.
- Méndez, E. (2009).
- Minedu. (2009). *la hora de juego libre en los sectores.* Lima.
- Minedu. (2010). *la hora de juego libres en los sectores.*
- Ministerio. (2010). *la hora de juego libre en los sectores.* Perú.
- Monereo, C. (1998). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje Formación del profesorado y aplicación en el aula.*
- Monereo, C. (1998). *Estrategias de enseñanza y aprendi-.* Barcelona : Graó.
- Montserrat, M. E. (2016). *el juego en la primera infancia.* Barcelona: Octaedro.
- Montserrat, M. E. (2016). *el juego en la primera infancia.* Barcelona: Octaedro, S.L.
- Oleron. (1981).
- Piaget. (s.f.). *tratan sobre los estadios del desarrollo cognitivo.*
- Pitluk, L. (2006). *La planificación didáctica en el jardín .* Argentina.
- Recuperado, M. d. (2009).
- Rencoret, M. (1994). *iniciación en el área de matemática.*
- Rosa Elena, O. S. (2015). *el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales .* Lima \_ Perú.

Sarlé, P. (2001). *Juego y aprendizaje escolar*. Argentina .

Silvia, J. y. (1999 - 2004).

Suárez, Y. E. (2016). *Los juegos como estrategia didáctica para ello el desarrollo de socialización en los niños*. La Libertad Ecuador.

Vilma, P. e. (2017). *juego didáctico y el aprendizaje de matemática en situaciones de cantidad*. Huancavelica \_ Perú.

weinstein, A. G. (2000). *La enseñanza de matemática en jardín de infantes* .

# ANEXO



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FILIAL ULADECH JULIACA  
*Escuela Profesional De Educación*

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

**COD. 521**

Juliaca, 19 de mayo del 2018.

## **CARTA DE PRESENTACIÓN**

**SEÑOR(A):**

**Lic. LIDIA MARINA CALCINA CALCINA**

**Director de la I. E. I. 464 Jesús de Nazareth Rinconada**

**Presente.-**

*De mi consideración:*

*Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle al estudiante **QUEA MAMANI ANA VERONICA** con código de matrícula **6907151001**, de la carrera profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, quien aplicará el instrumento de tesis del proyecto de investigación "**EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES EN EL NIÑO**", en la Institución que dignamente usted dirige y representa, por lo mismo solicito a su representada acoger al estudiante para el desarrollo de la misma.*

*Esperando le brinde las facilidades que el caso requiere, le expreso mi profundo agradecimiento.*

*Atentamente,*

 UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE  
*Lic. Patricia Hilario Toribio*  
COORDINADORA (e)  
FILIAL ULADECH CATOLICA - JULIACA



*Lidia M. Calcina Calcina*  
DIRECTORA (e)

