



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL
APRENDIZAJE EN EL AREA DE MATEMATICA EN NIÑOS
DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL JESUS NAZARENO 1334 DEL DISTRITO DE
CARACOTO, PROVINCIA DE SAN ROMÁN, REGIÓN
PUNO, AÑO 2018

TRABAJO DE INVESTIGACION PARA OPTAR EL GRADO
ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTORA:

MARIBEL FIGUEROA LUQUE

ASESOR:

MGTR. CIRO MACHICADO VARGAS

JULIACA-PERÚ

2018

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dra. Mafalda Anastacia Zela Ilaita
PRESIDENTE

Dr. Arcadio De la Cruz Pacori
SECRETARIO

Mgtr. Evangelina Yanqui Núñez
MIEMBRO

Mgtr. Ciro Machicado Vargas
ASESOR

AGRADECIMIENTO

A Dios por ser mi fortaleza en todos los momentos de mi vida, quien ha estado presente en este periodo de estudio.

En especial a mi asesor de tesis Mgtr. Ciro Machicado Vargas, quien me brindó su paciencia, sugerencias, contribuciones e incondicional apoyo para la elaboración de este informe de tesis.

DEDICATORIA

De manera especial a mi familia, por su comprensión de igual manera con inmenso amor y gratitud a mi esposo, a quién debo dedicar con mucho cariño por haberme apoyado para realizar el presente trabajo de investigación.

Con infinito amor a mi pequeña hija, quién debo dedicar con mucho amor ya que me inspira e incentiva a ser mejor cada día.

RESUMEN

El presente estudio de investigación, tuvo como objetivo Implementar la hora del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Jesús Nazareno 1334 del distrito de Caracoto, provincia de San Román, región Puno, año 2018.

La metodología utilizada en esta investigación es de tipo cuantitativo ya que la finalidad es describir dos variables y es por eso es nivel descriptivo, tiene un diseño de investigación pre-experimental. La población de estudio estuvo conformada por 18 estudiantes de nivel Inicial 1334 a quienes se aplicó el instrumento a través de una observación a 10 niños que se les aplico el instrumento de lista de cotejo.

El juego libre en los sectores no tiene un fin instrumental, si no es un fin en sí mismo para apoyar el desarrollo y aprendizaje en el área de matemática de los niños.

Ya que en la actualidad en las instituciones de nuestra ciudad de Juliaca no se trabaja con estrategias didácticas a través del juego libre en los sectores. Palabras claves: aprendizaje, juego, estrategias, factores.

ABSTRAC

The present research study aimed to implement free play time in the sectors to improve learning in the area of Mathematics in five-year-old children of the Jesús Nazareno 1334 Initial Educational Institution of the Caracoto district, San Román province, Puno region, year 2018. The methodology used in this research is quantitative since the purpose is to describe two variables and that is why it is descriptive level, it has a pre-experimental research design. The study population consisted of 18 students of Initial level 1334 to whom the instrument was applied through an observation of 10 children who were applied the checklist instrument. Free play in sectors does not have an instrumental end, if it is not an end in itself to support children's development and learning in the area of mathematics. Since at present in the institutions of our city of Juliaca we do not work with didactic strategies through free play in the sectors. Keywords: learning, game, strategies, factors.

CONTENIDO

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRAC.....	vi
CONTENIDO.....	vii
INDICE DE TABLAS	xi
INDICE DE GRAFICOS.....	1
I. INTRODUCCIÓN	2
II. REVISION DE LA LITERATURA	6
2.1. Antecedentes.....	6
2.2. Bases teóricas de la investigación	13
2.2.1. El juego.....	13
2.2.2. El juego como propuesta educativa	14
2.2.3. Tipos de juego	15
2.2.3.1. Juego motor	15
2.2.3.2. Juego social.....	15
2.2.3.3. Juego cognitivo.....	16
2.2.3.4. El juego simbólico	16
2.2.4. El juego en el contexto educativo.....	16
2.2.5. Juego libre.....	17
2.2.6. Definición del juego libre en los sectores.....	17
2.2.8. Clasificación de los sectores en aula	18
2.2.8.1. Hogar	18
2.2.8.2. Construcción.....	19
2.2.8.3. Dramatización.....	19

2.2.8.4. Biblioteca.....	20
2.2.8.4. Juegos Tranquilos	20
2.2.9. Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores	21
2.2.9.1. Planificación	21
2.2.9.2. Organización.....	22
2.2.9.3. Ejecución o desarrollo	22
2.2.9.4. Orden	22
2.2.9.5. Socialización.....	23
2.2.9.6 Representación.....	23
2.2.10 El aprendizaje	23
2.2.11. Factores que influyen en el aprendizaje	24
2.2.12. Aprendizaje permanente	25
2.2.13-. Estrategias de aprendizaje	26
2.2.14. La matemática.....	26
2.2.15. Concepto de matemática.....	26
2.2.17. Organización en el área de matemática	28
2.2.17.1. Números, relaciones y operaciones	28
2.2.17.2 Dimensión de cantidad y clasificación	28
2.2.17.3 Dimensión de conteo y orden	29
II. HIPÓTESIS	30
III. METODOLOGÍA.....	30
4.1. Tipo de investigación.....	30
4.2. Nivel de la investigación	30
4.3. Diseño de la investigación.....	30
4.4. El universo y muestra	31
4.4.1. Área geográfica de la investigación.....	31
4.4.2. Población	31

4.4.3. Muestra	32
4.5. Definición y Operacionalización de variables.....	32
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	33
4.6.1. Técnicas.....	33
4.6.2. Validez y Confiabilidad de los instrumentos.....	34
4.6.3. Confiabilidad de los Instrumentos	36
4.7. Plan de análisis	36
4.8. Medición de variables.....	37
4.9. Matriz de consistencia	40
4.10. Principios éticos:.....	42
4.10.1. Principio de consentimiento informado.....	42
4.10.1.1. Divulgación	42
4.10.1.2. Comprensión y competencia	42
4.10.1.3. Voluntario.....	42
4.10.1.4. Consentimiento y decisión actualizada.....	43
4.10.2 Principio del valor científico	43
4.10.2.1. Validez del estudio	43
4.10.2.2. Importancia de lo investigado.....	43
4.10.3. Principio de confidencialidad	43
4.10.3.1. Privacidad de los datos	43
4.10.3.2. Anonimato de datos	43
4.10.3.3. Anonimato de participantes	43
4.10.4. Principio de los beneficios.....	43
V. RESULTADOS	45
5.1. Resultados:.....	45
5.2. Análisis de resultados	68
CONCLUSIONES.....	71

BIBLIOGRAFÍA	72
ANEXOS	77

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Muestra de estudiantes de la Educativa de educación inicial Jesús Nazareno 1334 del distrito de Caracoto, provincia de San Román, región Puno, año 2018	32
Tabla 2 Operacionalización de variables	32
Tabla 3 Validez de contenido del instrumento juego libre en los sectores.....	34
Tabla 4 Matriz de consistencia	40
Tabla 5: Planificación	45
Tabla 6: Planificación	46
Tabla 7: Planificación	47
Tabla 8: Planificación	48
Tabla 9: Organización	49
Tabla 10: Organización	50
Tabla 11: Organización	51
Tabla 12: Organización	52
Tabla 13: Ejecución	53
Tabla 14: Ejecución	54
Tabla 15: Ejecución	55
Tabla 16: Ejecución	56
Tabla 17: Orden	57
Tabla 18: Orden	58
Tabla 19: Orden	59
Tabla 20: Socialización	60
Tabla 21: Socialización	61
Tabla 22: Socialización	62
Tabla 23: Socialización	63
Tabla 24: Representación	64
Tabla 25: Representación	65
Tabla 26: Representación	66
Tabla 27: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.....	67

INDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1: Expresa con espontaneidad sus ideas	45
Gráfico 2: Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo	46
Gráfico 3: Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.....	47
Gráfico 4: Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy	48
Gráfico 5: Elige y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde	49
Gráfico 6: Dice por qué eligió el sector del día	50
Gráfico 7: Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.....	51
Gráfico 8: Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos	52
Gráfico 9: Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.....	53
Gráfico 10: Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.....	54
Gráfico 11: Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales	55
Gráfico 12: Solicita ayuda a la docente cuando es necesario	56
Gráfico 13: Guarda en su lugar los materiales del sector	57
Gráfico 14: Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.....	58
Gráfico 15: Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.....	59
Gráfico 16: Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.....	60
Gráfico 17: Expresa lo que más le agradó durante esta actividad	61
Gráfico 18: Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad	62
Gráfico 19: Escucha en silencio mientras sus compañeros socializa sus experiencias ..	63
Gráfico 20: Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones)	64
Gráfico 21: Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad	65
Gráfico 22: Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido	66
Gráfico 23: Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas	67

I. INTRODUCCIÓN

La presente investigación nos conlleva a recabar información sobre el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Jesús Nazareno 1334 del distrito de Caracoto.

Díaz (1997), señala que “el juego es un acto deliberado donde el niño interactúa con los demás niños, con los juguetes y con elementos imaginativos como son las representaciones concretas o simbólicas, porque el juego es un recurso para socializarse”

El Ministerio de educación (2009) “El juego es un concepto muy difícil de definir. Quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa”.

Caba (2004) manifiesta que: “El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego”.

Para lo cual, el juego estimula la creatividad y la imaginación cuando el niño(a) juega a que es doctor, profesor, padre o madre, o bombero, él o ella aprende que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, pudiendo representar en su juego todo aquello que desee, modificando la realidad a su antojo.

Los sujetos involucrados en esta investigación, son alumnos de cinco años de la Institución Educativa Inicial Jesús Nazareno 1334 del Distrito Caracoto, Provincia San Román, Región Puno.

Este proyecto de investigación es de tipo Descriptivo simple, no experimentado, donde se desarrollará en dos secciones cuyo instrumento se tiene la lista de cotejo y el grupo cuenta con 18 estudiantes.

“El juego es la actividad primordial del niño y hoy en día más que un hecho es un derecho reconocido por organismos nacionales e internacionales que trabajan en favor de la niñez, tal como se señala en el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño, donde se expresa que el juego y las actividades recreativas, deben brindarse al menor tanto en el hogar como en la escuela (UNICEF, 1989); disposición que hace frente a la problemática mundial del trabajo infantil que afecta consecuentemente a su desarrollo”.

En la actualidad sabemos que el juego es muy importante para el buen desarrollo de sus aprendizajes de los estudiantes menores de seis años. Estudios recientes alrededor del mundo y en el Perú han demostrado que los niños que más juegan son más despiertos, crecen mejor, se desarrollan y obtienen altos logros de aprendizaje que los niños que se ven restringidos para jugar.

En las instituciones educativas de nuestra provincia de Juliaca no se realiza en su mayoría la actividad de la hora del juego libre, ya que no cuenta con una buena implementación y distribución de sectores en las aulas que el ministerio de educación establece para la mejora educativa de los estudiantes. Sin embargo, a pesar de los grandes cambios en la sociedad, la realidad es distinta, se muestra que

los estudiantes presentan incomodidad al realizar sus tareas pues se sienten cansados al desarrollar sus trabajos.

Ante esta problemática, se plantea la siguiente pregunta:

¿De qué manera se podría implementar el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial Jesús Nazareno 1334 del distrito de Caracoto provincia San Román, región Puno, año 2018?

Como objetivo principal fue: Implementar la hora del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial Jesús Nazareno 1334 del distrito de Caracoto provincia San Román, región Puno, año 2018.

Se plantearon como objetivos específicos:

Determinar el nivel de aprendizaje en el área de matemática de los niños de cinco años de la institución educativa inicial Jesús Nazareno 1334 del distrito de Caracoto provincia San Román, región Puno, año 2018.

Aplicar el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial Jesús Nazareno 1334 del distrito de Caracoto provincia San Román, región Puno, año 2018.

Evaluar el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial Jesús Nazareno 1334 del distrito de Caracoto provincia San Román, región Puno, año 2018.

La presente investigación del juego libre en los sectores es de suma importancia para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en los estudiantes, que en estos últimos años no se está utilizando estos juegos libres en el desarrollo del aprendizaje y así mejorar la calidad de aprendizaje en los estudiantes y obtener mejores logros educativos.

Esta investigación también es importante porque es significativa, que a su vez nos permitirá mostrar la participación de los estudiantes durante el juego libre en los sectores lo cual permitirá que la docente tenga en cuenta una observación reflexiva y coherente sobre su experiencia pedagógica en la actividad que se va a desarrollar.

En lo teórico, se recopilan y sistematizaran los sustentos teóricos sobre el juego libre en los sectores. Donde el alumno tendrá la facilidad de escoger como, donde y con quien jugar en los sectores libres y de esta manera lograr un aprendizaje significativo.

En lo metodológico permitirá verificar la efectividad del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática de los estudiantes. Esta integración de permitir construir estrategias de enseñanza y de aprendizaje, innovadoras y efectivas, las mismas que ayudarían a impulsar experiencias de mejora de los aprendizajes escolares desde las instituciones educativas y que en definitiva contribuirán a sumar esfuerzos en la mejora de la calidad de la educación.

En lo práctico, la investigación tendrá un impacto directo en el contexto áulico, tanto en el desempeño del profesor como en la actividad creativa de los alumnos. Se podrá, a través del proceso y experiencia de investigación, elaborar, producir e incluso validar instrumentos de investigación y de aplicación didáctica que sirvan de

referencia a otros investigadores y que en perspectiva la Universidad podría divulgar como alternativa de mejora de la práctica pedagógica del profesorado y del aprendizaje de los alumnos.

En consecuencia, dicha investigación es importante porque aportará nuevos conocimientos para futuras investigaciones, aplicando el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en los estudiantes como ente principal en el proceso educativo.

II. REVISION DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

Paredes, (2012) La presente investigación “se orienta a establecer si la aplicación del taller lúdico con materiales concretos basados en un enfoque significativo, mejora el desarrollo de las nociones espaciales”. El objetivo general de la investigación fue determinar si el taller lúdico basado en el enfoque del aprendizaje significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa María de Fátima en Nuevo Chimbote.

La hipótesis que se contrasta fue la aplicación del taller lúdico basado en el enfoque del aprendizaje significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa María de Fátima en Nuevo Chimbote en el año 2012. Esta investigación tiene un diseño pre experimental, con un nivel explicativo y de tipo cuantitativo, ya que se realizó con 17 estudiantes los cuales son población y muestra a la vez. La variable independiente fue la aplicación del Taller lúdico basado en el enfoque del

aprendizaje significativo utilizando material concreto; la variable dependiente fue el desarrollo de las nociones espaciales. El instrumento y técnica empleados para la recolección de datos fueron la observación y la lista de cotejo. Para el procesamiento de análisis de datos se usó la estadística no paramétrica en la prueba de Wilcoxon, dado que las variables de la hipótesis son de naturaleza ordinal y lo que pretende es estimar la relación de mismas variables. Del contraste de la hipótesis se concluye que existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas en el pre test en comparación con las calificaciones del pos test, ya que los resultados obtenidos a través de la prueba de Willcoxon se aprecia que El valor de “**P**” = 0,000 siendo este resultado $<$ que $\alpha = 0.05$. Influyendo significativamente en la mejora el desarrollo de las nociones espaciales.

Torres, (2016) La investigación tuvo como objetivo general determinar si la aplicación de talleres de juegos en sectores basado en el enfoque colaborativo utilizando figuras geométricas mejora la competencia numérica en el área de matemática en los niños de 4 años de nivel inicial en la institución educativa particular “Manos Unidas” pueblo joven el Progreso, Chimbote 2014; el estudio correspondió a una investigación explicativa. La población estuvo conformada por 39 niños (as) de los cuales se tomó una muestra de 15 niños (as). Para la prueba de la hipótesis se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon, en la cual el valor de $P = 0,004 < 0,05$, es decir existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática obtenidos entre el Pre Test y Post Test. Lo más resaltante de la investigación fueron los resultados y la hipótesis.

(Huamán & López, 2015) El trabajo de investigación realiza por los autores ya mencionados busca mejorar la práctica pedagógica en la hora del Juego Libre en los

sectores del salón en los alumnos de cinco años en la IEI. N° 320 de San Jerónimo - 2014 Se busca identificar diversas estrategias de juego en las diferentes áreas y a la vez utilizando materiales estructurados y no estructurados en las actividades. El estudio se realizó en la I. E.I N° 320 “San José” de San Jerónimo, provincia de Andahuaylas durante el año escolar 2014. La población de la investigación es la Práctica Pedagógica realizada en aula, ya que busca encontrar las dificultades y vacíos, a través del plan de acción de esta forma mejorar la práctica pedagógica. La Muestra es el registro de 10 diarios de campo, donde se describe de manera detallada todo lo que se realiza durante el día de trabajo en el aula, por tal razón es la fuente de donde surge la identificación del problema a investigar y buscar una posible solución a través de un plan de acción de mejora. Los resultados obtenidos al finalizar el trabajo de investigación dan a conocer el cambio de manera gradual de los niños al aplicar la secuencia metodológica de la hora del juego libre en el logro de capacidades e indicadores relacionados con las diferentes áreas.

Cuba & Palpa, (2015) “La investigación titulada 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”.

Salas A, (2012) “La presente investigación tenía como propósito establecer la eficacia del programa “jugando en los sectores” busca mejorar el logro de capacidades matemáticas de número y relación en los niños de 4 años, en sus dimensiones de cantidad y clasificación y conteo y orden. Es una investigación cuasi experimental de diseño pre test – pos test con grupo de control. Las muestras estuvieron constituidas por 24 niños para el grupo control y 24 niños para el grupo experimental al cual se le aplicó el programa desde setiembre hasta noviembre del año 2011 en una institución educativa del Callao. Para la recolección de datos se aplicó la prueba de Capacidades Matemáticas para niños de inicial de 4 años (CAM-I4) la cual fue sometida a validación por juicio de expertos y tiene un nivel de confiabilidad adecuado a .919. Se concluye que existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa “Jugando en los Sectores” al compararlo con el grupo al que no se le aplicó”.

Rodriguez, (s.f.) La investigación nos da a conocer que los juegos son muy importantes en la Educación Infantil, ya que alcanza un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio ámbito y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el entorno, con otras personas y consigo mismo. Un ejemplo es la hora del recreo de cualquier escuela, si observamos detalladamente podríamos enumerar un variedad de conductas distintas que llevan a una interacción de los estudiantes con su entorno. Por este motivo, es importante investigar a fondo el juego en esta etapa, pues, el juego es la principal actividad del niño/a, siendo también la vía que utilizan los más pequeños para

elaborar y expresar los sentimientos y todo tipo de competencias intelectuales, morales, y sociales. Por lo tanto, como el juego desarrolla el ámbito de lo social, profundizaré más detenidamente el juego social. En cuanto a la estructura del trabajo el primer capítulo da a conocer la finalidad del trabajo seguido del segundo capítulo que engloba los objetivos (Objetivo General y los Específicos). En el tercer capítulo se establece un marco conceptual, basándose en el tema principal “El Juego”, los cuales se diferencian claramente: Marco Conceptual (definición de Juego) y el Marco Teórico (el juego infantil a través de la historia, sus características, tipologías del juego atendiendo a diversos criterios y por último el juego como metodología en las distintas leyes educativas). El cuarto capítulo, se centra en el juego como proceso de desarrollo. Haciendo hincapié en la importancia del juego y en sus ámbitos del desarrollo infantil (psicomotor, cognitivo, afectivo y social). En el quinto capítulo engloba aspectos relacionados con el desarrollo del juego en el ámbito social, desarrollando cuatro apartados significativos: el proceso de socialización, el desarrollo social en la etapa de E.I, el juego como forma de socialización y el juego social desde dos teorías que considero relevantes (teoría de Piaget y teoría de Vygotsky).

Lopez (2015), La presente investigación acción tiene como objetivo general mejorar mi práctica pedagógica en la hora del Juego Libre en los sectores del aula de estudiantes de 5 años en la IEI. N° 320 de San Jerónimo- 2014. Identificando y desarrollando la hora del Juego Libre en los sectores del aula; aplicando la secuencia metodológica, reconociendo diversas estrategias de juego en las diferentes áreas y a la vez utilizando materiales estructurados y no estructurados en las actividades. El estudio se realizó en la Institución Educativa de Inicial N° 320 “San José” de San

Jerónimo, provincia de Andahuaylas durante el año escolar 2014. La población de mi trabajo de investigación acción es la Práctica Pedagógica realizada en mi aula, porque quiero encontrar mis debilidades y vacíos aplicando el plan de acción para la mejora de mi práctica pedagógica. La Muestra es el registro de 10 diarios de campo, donde describo de manera detallada todo lo que realizo durante el día de trabajo en el aula, por tal razón es la fuente de donde surge la identificación de mi problema a investigar y buscar una posible solución a través de un plan de acción de mejora. Los resultados obtenidos al concluir el trabajo de investigación acción hacen ver claramente el cambio de manera gradual de los niños al aplicar la secuencia metodológica de la hora del juego libre en el logro de capacidades e indicadores relacionados con las diferentes áreas.

Leonor, (2014) La presente investigación tuvo como propósito de construir y reconstruir la investigación acción pedagógica desde mi práctica 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, de 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.

(Maria, 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 la escases 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.

Palabras claves: Juego, aprendizaje, desarrollo cognitivo, estimulación, motivación.

(Romero, 2016) La investigación, que se ha titulada Beneficios del juego libre en los sectores, desde las percepción docente en la I.E.I. N.º 70 María Montessori, tiene como objetivo describir los beneficios del juego libre en los sectores, desde las percepción docente en la I.E.I. N.º 70 María Montessori, Ventanilla 2016. En lo que respecta a lo metodológico, se planteó en esta tesis un enfoque cuantitativo. En la tipología, fue una básica sustantiva que se ubica en el nivel descriptivo. El diseño de la investigación ha sido el Descriptivo Simple. La población fue de 26 docentes y la muestra fue censal conformada por los 26 docentes de la I.E.I. N.º 70 María Montessori. Las técnicas que se aplicó fue la encuesta conformada por un cuestionario en la escala de respuesta Likert, como instrumento fue un cuestionario. La confiabilidad de los instrumentos fue altamente confiable con el 0,780. Entre Los resultados de los datos de la muestra que, el 11,5 % de los docentes consideran que el juego libre es beneficioso en un nivel leve, el 53,8 % moderado y el 34,6 % en un nivel óptimo. Palabras clave: juego libre, construcción, hogar, música, ciencia, arte, biblioteca.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. El juego

Según Caba (2004), Habla de que “el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos,

personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas”.

Garvey (1985), describe: “El juego es placentero y divertido, es un disfrute de medios, es espontáneo y voluntario, implica cierta participación activa por parte del jugador, y guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego como la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje del lenguaje y otros fenómenos cognoscitivos y también sociales”.

2.2.2. El juego como propuesta educativa

Pitluk (2006), sostiene “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 el mismo sector. 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 la idea de arrinconar materiales en los espacios determinado que se construyen y reconstruyen constante y creativamente”.

Según Sarlé (2001), “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”.

2.2.3. Tipos de juego

En los tipos de juego según las clasificaciones “los niños realizan libremente el juego. La siguiente clasificación nos ayudara a distinguir que área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales” citado por: (MINEDU, 2010)

“Existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente clasificación nos ayudara a distinguir que área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales” citado por: (MINEDU, 2010)

2.2.3.1. Juego motor

Según Ministerio de educación 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.

2.2.3.2. Juego social

Asimismo 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”.

2.2.3.3. Juego cognitivo

De igual manera 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.

2.2.3.4. El juego simbólico

Por último 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”

2.2.4. El juego en el contexto educativo

Aizencang (2012), manifiesta: “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”.

Según Sarlé (2001), 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”.

2.2.5. Juego libre

Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención de un adulto. Favorece el descubrimiento, el control del propio cuerpo y el conocimiento; la experiencia, la observación, la atención y el desarrollo sensorial. Mediante el juego libre, el niño aprende a competir, a cooperar, a regular su conducta y a medirse con los demás permitiéndole crear de sí mismo su propio auto concepto citado por: (Salvatierra, 2015)

2.2.6. Definición del juego libre en los sectores

Según el Ministerio de educación (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 7 años, define este 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 patio o en el jardín del centro educativo.

Podemos decir entonces que en la hora del juego libre en los sectores los estudiantes 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 5 años, en las diferentes áreas de nivel inicial.

2.2.8. Clasificación de los sectores en aula

Aporta (Sarabia, 2009) “Durante el juego libre en los sectores el aula, se concibe como un lugar donde el niño interactúa con los demás niños, con la docente y con los materiales ubicados en sectores funcionales. Ya que, de esta manera, se toma en cuenta la opinión de ellos para ubicar, nombrar y arreglar los sectores del aula, formando en la toma de decisiones, la cooperación e intercambio de saberes”.

Debemos tener en cuenta los sectores como pueden ser:

2.2.8.1. 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.

2.2.8.2. 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.

2.2.8.3. 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 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.

2.2.8.4. 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)

2.2.8.4. 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.

2.2.9. Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores

Según la propuesta del Ministerio de Educación (2010), el juego en sectores se realiza diariamente como actividad permanente, con una duración aproximada de 60 minutos.

2.2.9.1. 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 golpearlos”, “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”

2.2.9.2. 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.

2.2.9.3. 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.

2.2.9.4. 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.

2.2.9.5. 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.

2.2.9.6 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.

2.2.10 El aprendizaje

El aporte que nos brinda Lev Vigotsky es considerar que el hombre no solo responde a estímulos sino los transforma gracias a la mediación de instrumentos que se interponen entre el estímulo y la respuesta. Flores (2000) lo describe de la siguiente manera: “Gracias al uso de instrumentos mediadores, el sujeto modifica el estímulo; no se limita a responder ante su presencia de modo reflejo o mecánico sino que actúa sobre él. La actividad es un proceso de transformación del medio a través del uso de instrumentos.” (p.121)

Para Vigotsky el aprendizaje tiene un carácter social determinado y ello se denota con el concepto que desarrolla, como es la Zona de Desarrollo Próximo, en el que el nivel de desarrollo real son los conocimientos ya adquiridos por el sujeto y el nivel de desarrollo potencial está constituido por lo que el sujeto es capaz de aprender a través de las interacciones tanto horizontales (niño-niño) como las verticales (niño-maestro) que actúan como mediadores, y de instrumentos que vienen a ser mediadores también. Entonces, la diferencia entre el desarrollo real y el desarrollo potencial es la Zona de Desarrollo Próximo de ese sujeto en esa tarea determinada.

El aprendizaje es a partir de lo que ya sabemos y puede darse en contra de los conocimientos previos pues estos se encuentran sometidos a adaptaciones, rupturas y reestructuraciones para luego convertirse en un nuevo conocimiento.

2.2.11. Factores que influyen en el aprendizaje

Según el modelo propuesto por Howard Gardner

Los factores que influyen en el aprendizaje de los niños son los siguientes:

- Factores hereditarios: Se refiere a cuando el niño presenta algún problema congénito que le impide desarrollar sus capacidades al máximo.
- Medio ambiente: Se refiere al lugar y a los elementos que rodean al menor. Por ejemplo un niño en el campo tendría dificultades frente a la tecnología avanzada a diferencia de otro que tenga acceso a esta.
- Prácticas de crianza: Este punto es muy importante, ya que se refiere al tipo de educación que reciben los menores y cómo priorizan los padres los estudios. Es importante, fomentar la lectura y otros hábitos que formen al niño para un futuro sólido.

- Orden de nacimiento: Aunque no lo crean, este factor cobra mucha importancia, ya que por lo general los padres suelen ser más exigentes con el primer hijo. Y si bien no es una tarea fácil educar y somos aprendices cuando de ser padres se trata, se debe tener cuidado con las expectativas que se tienen para cada hijo. Es decir, a veces se espera mucho de uno de ellos, pero no del otro.
- Diferencias Individuales: La diferencia en el CI (Coeficiente Intelectual) de los niños es también un factor importante que afecta positiva o negativamente en el trabajo de aula. Por ello, padres y educadores deben conocer las potencialidades y las limitaciones de cada menor.

2.2.12. Aprendizaje permanente

Un aprendizaje permanente es la única manera de triunfar en un entorno altamente cambiante como en el que vivimos hoy en día. Sin embargo, el aprendizaje permanente no solo nos aporta grandes beneficios en el terreno laboral/empresarial sino que también nos ayuda a realizarnos como personas y a ser más felices. Se trata, ni más ni menos, de la parte superior de la pirámide de necesidades de Maslow, conocida como “Autorrealización”.

Cuando hablamos de aprendizaje en este contexto no nos referimos únicamente a continuar nuestra formación académica dentro del mismo campo realizando cursos o másteres. Ésta es solo una opción de las miles existentes. El aprendizaje permanente también puede ser estudiar un idioma, aprender un lenguaje de programación, desarrollar habilidades musicales o artísticas y un largo etcétera. El único requisito es aprender algo nuevo cada día, de manera indefinida durante toda nuestra vida

2.2.13-. Estrategias de aprendizaje

Según Winstein y Mayer, las estrategias de aprendizaje pueden ser definidas como conductas y pensamientos que un aprendiz utiliza durante el aprendizaje con la intención de influir en su proceso de codificación”. De la misma forma, Dansereau y, también, Nisbet y Shucksmith las definen como “secuencias integradas de rocedimientos o actividades”, que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento y/o utilización de la información. Para Monereo, las estrategias de aprendizaje son “procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales), de los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para complementar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción”.

2.2.14. La matemática

La matemática “es una ciencia que, a partir de notaciones básicas exactas y a través del razonamiento lógico, estudia las propiedades y relaciones de los entes abstractos (números, figuras geométricas, símbolos).

Mediante las matemáticas conocemos las cantidades, las estructuras, el espacio y los cambios. Los matemáticos buscan patrones, formulan nuevas conjeturas e intentan alcanzar la verdad mediante rigurosas deducciones: éstas les permiten establecer los axiomas y las definiciones apropiados para dicho fin” (67).

2.2.15. Concepto de matemática

La finalidad de la matemática en el currículo es desarrollar formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones que permitan a los niños interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, el planteamiento de supuestos,

conjeturas e hipótesis, haciendo inferencias, deducciones, argumentaciones y demostraciones; comunicarse y otras habilidades, así como el desarrollo de métodos y actitudes útiles para ordenar, cuantificar y medir hechos y fenómenos de la realidad e intervenir conscientemente sobre ella.

El pensar matemáticamente implica reconocer esta acción como un proceso complejo y dinámico resultante de la interacción de varios factores (cognitivos, socioculturales, afectivos, entre otros), el cual promueve en los estudiantes formas de actuar y construir ideas matemáticas a partir de diversos contextos (Cantoral Uriza, 2000).

2.2.16. Fundamentación del área de matemática

Porque la matemática está presente en nuestra vida diaria y necesitamos de ella para poder desenvolvernó en él, es decir, está presente en las actividades familiares, sociales, culturales; hasta en la misma naturaleza, abarcando desde situaciones simples hasta generales, tales como para contar la cantidad de integrantes de la familia y saber cuántos platos poner en la mesa; realizar el presupuesto familiar para hacer las compras o para ir de vacaciones; al leer la dirección que nos permita desplazarnos de un lugar a otro, también en situaciones tan particulares, como esperar la cosecha del año (la misma que está sujeta al tiempo y a los cambios climáticos). E incluso cuando jugamos hacemos uso del cálculo o de la probabilidad de sucesos, para jugar una partida de ludo u otro juego. Está claro, entonces, que la matemática se caracteriza por ser una actividad humana específica orientada a la resolución de problemas que le suceden al hombre en su accionar sobre el medio, de tal manera que el tener un entendimiento y un desenvolvimiento matemático

adecuado nos permite participar en el mundo que nos rodea, en cualquiera de sus aspectos, generando a su vez disfrute y diversión.

2.2.17. Organización en el área de matemática

2.2.17.1. Números, relaciones y operaciones

Una definición que nos permite entender lo que es una capacidad según Howe (2000) “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”. (p.73)

2.2.17.2 Dimensión de cantidad y clasificación

Rencoret (2000) nos ilustra sobre la teoría de conjuntos, creada por George Cantor (1845- 1918) “Ha venido a revolucionar la matemática, y su importancia radica en la cohesión y unificación que aporta a 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”. (p.89) “El niño va adquiriendo el concepto de número a medida que va utilizándolos y relacionándolos con los objetos, a través de los conjuntos porque son 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, Rencoret (2000) 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.”
(p.16)

2.2.17.3 Dimensión de conteo y orden

Según González y Weinstein (2000), “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 enriquecerlos. Un cuantificador es la cantidad que expresa un número sin que haya necesidad de precisarse. Ejemplos de cuantificadores son: algunos, todos, muchos y pocos. 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 cardinalidad. 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”. Panizza (2003) nos refiere que:

Según Gelman (1983) afirma que “para poder contar se requiere disponer, en primer 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”. (p.95). Para responder cuántos hay el niño debe ser capaz de distinguir un elemento del otro, elegir un primer 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”.

II. HIPÓTESIS

Hernández, (2014) No, no en todas las investigaciones cuantitativas se plantean hipótesis. El hecho de que formulemos o no hipótesis depende de un factor esencial: el alcance inicial del estudio. Las investigaciones cuantitativas que formulan hipótesis son aquellas cuyo planteamiento define que su alcance será correlacional o explicativo, o las que tienen un alcance descriptivo, pero que intentan pronosticar una cifra o un hecho. Por lo tanto, el proyecto de investigación es descriptiva, por lo que no tiene hipótesis.

III. METODOLOGÍA

4.1. Tipo de investigación

La presente tesis de investigación es de tipo Cuantitativa.

Fernández & Díaz (2002), la investigación cuantitativa es aquella en la que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables.

La investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de asociación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede.

4.2. Nivel de la investigación

La presente investigación es de nivel descriptivo, se estudia la realidad de un momento dado a las muestras.

4.3. Diseño de la investigación

Sampieri (2003), el diseño de la investigación se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información que desea con el fin de responder al planteamiento del problema.

Para el presente caso, la investigación es de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, con diseño no experimental.

$$M = OX \quad \text{-----} \quad OY$$

Dónde:

M: Muestra de estudiantes

OX: Juego libre en los sectores

OY: Aprendizaje en el Área de Matemática

4.4. El universo y muestra

4.4.1. Área geográfica de la investigación

El área geografía tiene las siguientes características:

Caracoto es un distrito integrante de la provincia de San Román desde el 6 de setiembre de 1926, ubicada en la jurisdicción de la región Puno, su capital lleva la misma denominación. En la actualidad el distrito de Caracoto cuenta con 53 centros poblados entre comunidades y parcialidades.

4.4.2. Población

La población constituye el objeto de la investigación, siendo el centro de la misma y de ella se extrae la información requerida para el estudio respectivo; es decir, el conjunto de individuos, objetos, entre otros, que siendo sometidos a estudio, poseen características comunes para proporcionar datos, siendo susceptibles de los resultados alcanzados (Hernández, Fernández y Baptista, 2010).

En este sentido, la población de la investigación la constituyen estudiantes del nivel de Inicial de la Institución Educativa Jesús Nazareno 1334 del distrito de Caracoto, Provincia de San Román, Región Puno, Año 2018.

4.4.3. Muestra

La muestra que se utilizó fue el intencionado, en este caso, se trabajó con los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial Jesús Nazareno 1334.

La muestra está compuesta por 18 estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 1334 Jesús Nazareno.

Tabla 1

Muestra de estudiantes de la Educativa de educación inicial Jesús Nazareno 1334 del distrito de Caracoto, provincia de San Román, región Puno, año 2018

N°	Institución Educativa	UGEL N° de estudiantes	Total
1	Jesús Nazareno 1334	18	18

4.5. Definición y Operacionalización de variables

Tabla 2

Operacionalización de variables

PROBLEMA	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	
¿De qué manera se podría Implementar la hora del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Jesús Nazareno 1334?	El juego libre en los sectores	Planificación	Expresa sus intenciones del día en el desarrollo de esta actividad	
		Organización	Elige libremente y en forma organizacional el sector del día	
		Ejecución	Juega libremente en los sectores que eligieron durante el día compartiendo materiales, comunicándose con sus compañeros y pidiendo ayuda a la docente si es necesario.	
		orden	Mantiene el orden en los sectores demostrando cooperación y eficiencia.	
		Socialización	Expresa sus ideas, experiencias sentimientos vividos durante el juego libre en los sectores.	
		Representación	Representa gráfica o plásticamente lo aprendido durante esta actividad.	
	Aprendizaje en el área de matemática	Dimensión de cantidad y clasificación.		Revolucionar la matemática
				Abstraer el concepto de número
		Dimensión de conteo y orden.		Confrontando la información brindada

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.6.1. Técnicas

Martínez (2013), manifiesta que las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación social son la observación, la encuesta y la entrevista, y como instrumentos tenemos la recopilación documental, la recopilación de datos a través

de cuestionarios que asumen el nombre de encuestas o entrevistas y el análisis estadístico de los datos.

Para recoger información de la unidad de análisis de los estudiantes del nivel inicial sobre la variable juego libre en los sectores, para mejorar el aprendizaje den el área de matemática en niños de cinco años de la de Inicial de la Institución Educativa Jesús Nazareno 1334 del distrito de Caracoto, se utilizará la técnica, la encuesta y el cuestionario como instrumento.

4.6.2. Validez y Confiabilidad de los instrumentos

Carrasco (2006) nos dice: “Deben ser adecuados, precisos y objetivos, que posean validez y confiabilidad, de tal manera que permitan al investigador obtener y registrar datos que son motivo de estudio”.

Los más usados en la investigación científica suelen ser: la lista de cotejo, el cuestionario, la guía de observación, el test. Para la presente investigación se utilizará el cuestionario, que es el instrumento para recojo de datos rigurosamente estandarizados.

Tabla 3

Validez de contenido del instrumento juego libre en los sectores

Ítems	Criterios	Jueces						Acuerdos	V de Ayken	Valor p
		1	2	3	4	5	6			
		01	02	03	04	05	06			

11	PC	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
12	PC	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
13	PC	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
14	PC	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
15	PC	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
16	PC	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
17	PC	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
18	PC	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
19	PC	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
110	PC	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
111	PC	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
112	PC	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
113	PC	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
114	PC	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016

		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
115	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
116	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
117	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
118	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
119	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
120	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016

$P < 0,05$

4.6.3. Confiabilidad de los Instrumentos

Confiabilidad del instrumento juego libre en los sectores. “Se determinó la confiabilidad de los instrumentos con el coeficiente de Kuder– Richardson (kr20) dado que son dicotómicos. Según Tavakol y Dennick (2011, cit. por Hernández, et. al. 2014), entre otros autores consideran que el coeficiente debe estar comprendido entre 0,70 y 0,90 para ser bueno”.

4.7. Plan de análisis

El procesamiento, se realizará sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento, a los sujetos de estudio: Los estudiantes de cinco años, con la finalidad de apreciar la naturaleza del juego libre en los sectores.

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

El procesamiento de los datos se realizará a través del programa Excel 2010.

4.8. Medición de variables

Para efectos de la medición de esta variable se ha elaborado un baremo. Los baremos consisten en asignar a cada posible puntuación directa un valor numérico (en una determinada escala) que informa sobre la posición que ocupa la puntuación directa.

Un baremo se define como una Escala de valores que se establece para evaluar o clasificar los elementos de un conjunto, de acuerdo con alguna de sus características.

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA
El Juego Libre en los Sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial Jesús	¿De qué manera se podría implementar el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la	Objetivo General Implementar la hora del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial Jesús Nazareno 1334 del distrito de Caracoto	Variable: El juego libre en los sectores Variable: Aprendizaje en el área de matemática	Tipo: Es cuantitativo. Nivel: Descriptivo	Diseño: No experimental	La población está conformada por los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Jesús Nazareno

<p>Nazareno 1334 del Distrito de Caracoto Provincia San Román, Región Puno, Año 2018</p>	<p>institución educativa inicial Jesús Nazareno 1334 del distrito de Caracoto provincia San Román, región Puno, año 2018?</p>	<p>provincia San Román, región Puno, año 2018.</p> <p>Objetivo específicos</p> <p>Determinar el nivel de aprendizaje en el área de matemática de los niños de cinco años de la institución educativa inicial Jesús Nazareno 1334 del distrito de Caracoto provincia San Román, región Puno, año 2018.</p> <p>Aplicar el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial Jesús Nazareno 1334 del distrito de Caracoto provincia San</p>				<p>1334 del distrito de Caracoto.</p> <p>La muestra está compuesta por 18 estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial Jesús Nazareno 1334 del distrito de Caracoto.</p>
--	---	---	--	--	--	---

		<p>Román, región Puno, año 2018.</p> <p>Evaluar el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial Jesús Nazareno 1334 del distrito de Caracoto provincia San Román, región Puno, año 2018.</p>				
--	--	---	--	--	--	--

4.9. Matriz de consistencia

Tabla 4

Matriz de consistencia

4.10. Principios éticos:

En este ámbito Singer y Vinson (S&V) han investigado el tema de los aspectos éticos que deben considerarse en las investigaciones. A partir de analizar una serie de códigos relacionados con la ética de la investigación que involucra seres humanos, proponen cuatro principios a seguir: Consentimiento informado, Valor científico, Confidencialidad y Beneficios.

4.10.1. Principio de consentimiento informado

Es un principio que refiere a la autonomía individual de los sujetos que participen en la investigación. Este principio involucra cuatro aspectos: divulgación, comprensión y competencia, voluntario y consentimiento y decisión actualizada.

4.10.1.1. Divulgación.- Se refiere a la información que el investigador debe proveer a los sujetos para que tomen la decisión de participar o no en la investigación. Esta información debería incluir: el propósito de la investigación, los procedimientos que se utilizarán, los riesgos para los sujetos que participen y beneficios para estos y el resto del mundo, las distintas alternativas de participación, el tratamiento que se dará a la información confidencial, asegurar el carácter voluntario de la participación de los sujetos y ofrecer respuestas a todas las preguntas de los participantes.

4.10.1.2. Comprensión y competencia.- La primera se refiere a que la información que recibirán los participantes de parte de los investigadores debe ser de fácil entendimiento. La competencia se refiere a las habilidades de los participantes. Con la información comprendida y la competencia de las habilidades, los participantes estarán en posición de tomar la decisión de participar o no en la investigación.

4.10.1.3. Voluntario.- La voluntad de participar en la investigación debe ser expresada libremente por los sujetos. El consentimiento debe ser activo, no por omisión.

4.10.1.4. Consentimiento y decisión actualizada.- La expresión del consentimiento de participar debe ser cercana al inicio de la investigación.

4.10.2 Principio del valor científico

Es un principio que resulta difícil de medir ya que no existen métricas que permitan determinar el valor científico de una investigación. Este valor lo componen:

4.10.2.1. Validez del estudio.-Se debe utilizar una metodología válida. Esto es particularmente importante en la Ingeniería Software por la búsqueda y desarrollo de metodologías para la investigación.

4.10.2.2. Importancia de lo investigado.-La importancia del tópico encarado.

4.10.3. Principio de confidencialidad

Se refiere a las expectativas del manejo de la información que comparten los participantes con los investigadores. Se debería tener en cuenta las siguientes componentes:

4.10.3.1. Privacidad de los datos.- Limitaciones impuestas por los investigadores al acceso a los datos colectados desde (o provistos por) los participantes.

4.10.3.2. Anonimato de datos.- El análisis de los datos no debe permitir revelar la identidad de los sujetos.

4.10.3.3. Anonimato de participantes. No se debe hacer pública la identidad de los sujetos.

4.10.4. Principio de los beneficios

Promueve maximizar los beneficios para los sujetos de la investigación. Para ello se adoptan métodos que minimicen riesgos o daños en los sujetos participantes. Estos

beneficios pueden afectar a individuos, grupos de sujetos (étnicos, socioeconómicos) u organizaciones. Para esto se debe considerar: Riesgos que pueden correr los sujetos participantes Daños que pueden sufrir al participar en la investigación. Estos daños no son sólo físico. Pueden ser relacionados con: daño físico, stress, pérdida de dignidad, autoestima, autonomía personal.

V. RESULTADOS

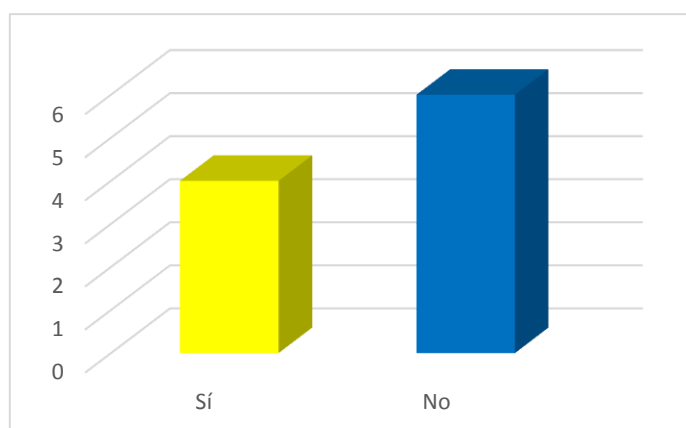
5.1. Resultados:

Tabla 5: Planificación

Expresa con espontaneidad sus ideas	fi	hi	%
Sí	4	0.40	40.00
No	6	0.60	60.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 1: Expresa con espontaneidad sus ideas



Fuente: Tabla 1

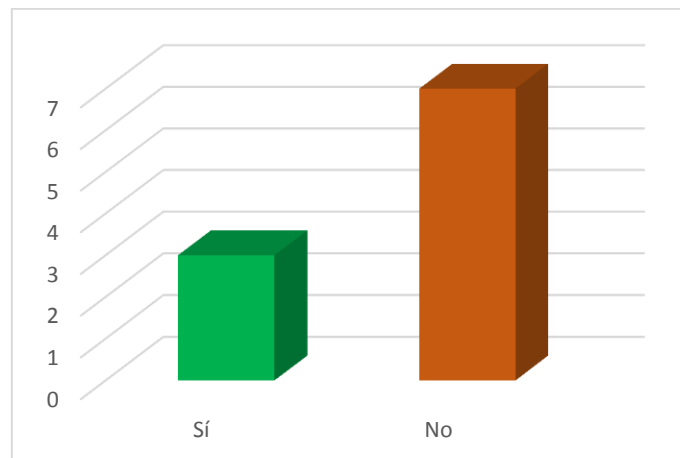
En la tabla 4 y gráfico 1 se observa que el 60% de los niños no expresan con espontaneidad sus ideas y el 40% si expresan con espontaneidad sus ideas.

Tabla 6: Planificación

Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo	fi	hi	%
Sí	3	0.30	30.00
No	7	0.70	70.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 2: Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo



Fuente: Tabla 5

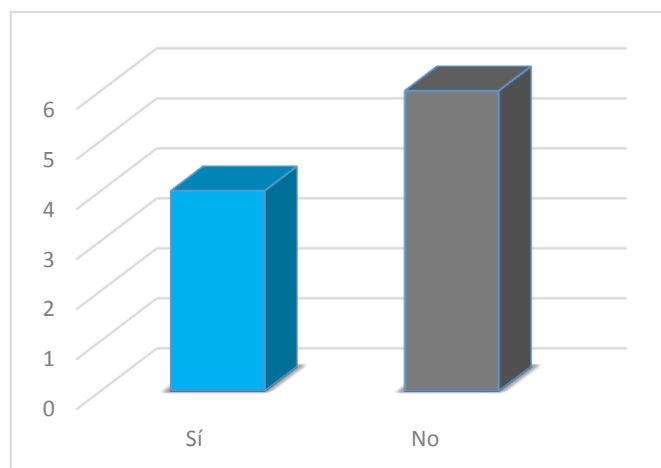
En la tabla 6 y gráfico 2 se observa que el 70% de los niños no propone nuevas en situaciones de dialogo y el 30% si propone nuevas en situaciones de dialogo.

Tabla 7: Planificación

Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros	fi	hi	%
Sí	4	0.40	40.00
No	6	0.60	60.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Elaboración propia

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



Fuente: Tabla 6

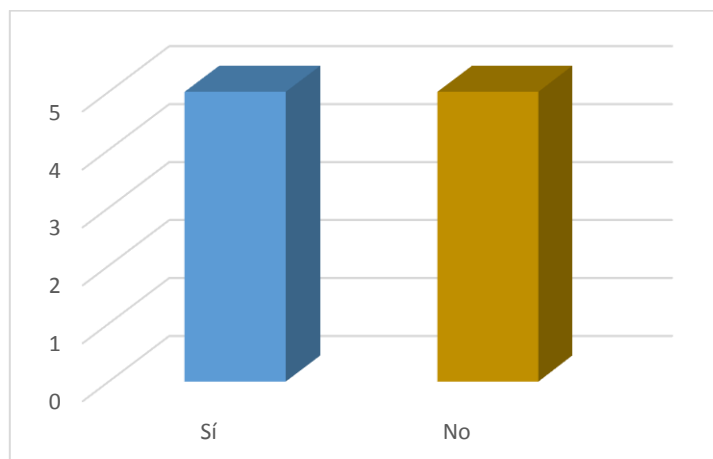
En la tabla 7 y gráfico 3 se observa que el 60% de los niños no proponen nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros y el 40% si propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.

Tabla 8: Planificación

Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy	f _i	h _i	%
Sí	5	0.50	50.00
No	5	0.50	50.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 4: Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy



Fuente: Tabla 7

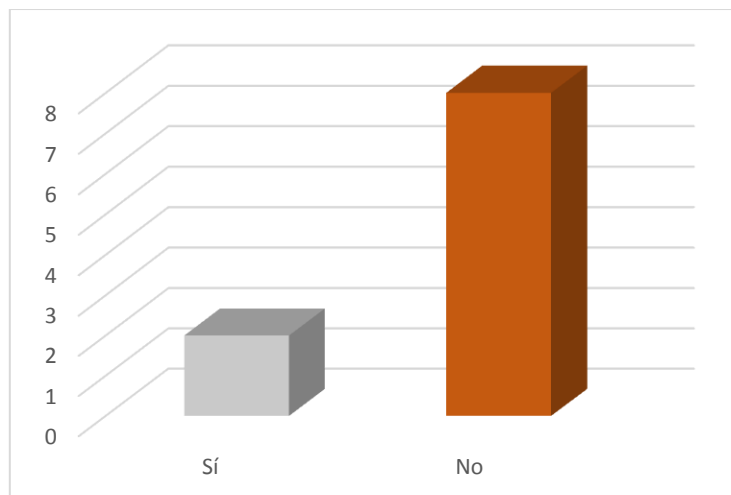
En la tabla 8 y gráfico 4 se observa que el 50% de los niños no propone qué podrían hacer en los sectores y el 50% si propone qué podrían hacer en los sectores.

Tabla 9: Organización

Elije y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde	fi	hi	%
Sí	2	0.20	20.00
No	8	0.80	80.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 5: Elije y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde



Fuente: Tabla 8

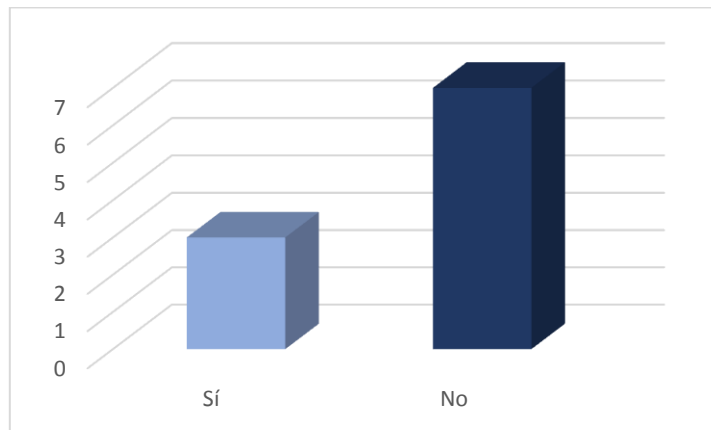
En la tabla 9 y gráfico 5 se observa que el 80% de los niños no elijen en qué sector van a jugar al colocarse el distintivo que corresponde y el 20% si elijen en qué sector van a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.

Tabla 10: Organización

Dice por qué eligió el sector del día	fi	hi	%
Sí	3	0.30	30.00
No	7	0.70	70.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 6: Dice por qué eligió el sector del día



Fuente: Tabla 9

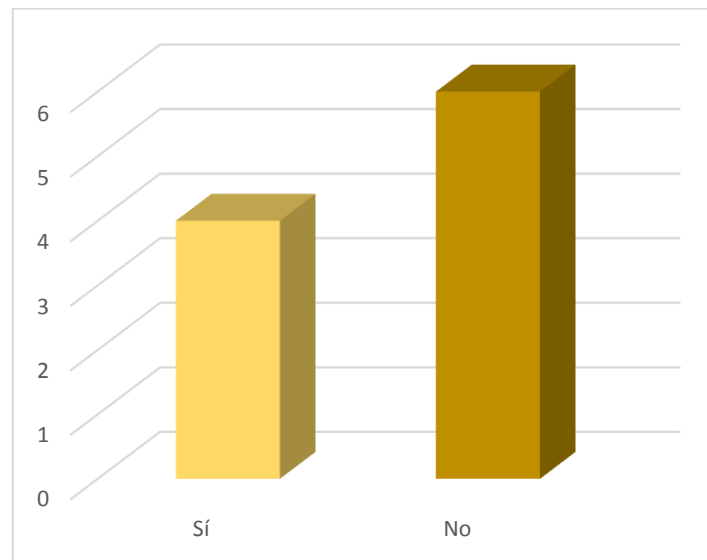
En la tabla 10 y gráfico 6 se observa que el 70% de los niños no dicen por qué eligió el sector del día y el 30% si dicen por qué eligió el sector del día.

Tabla 11: Organización

Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido	fi	hi	%
Sí	4	0.40	40.00
No	6	0.60	60.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Elaboración propia

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



Fuente: Tabla 10

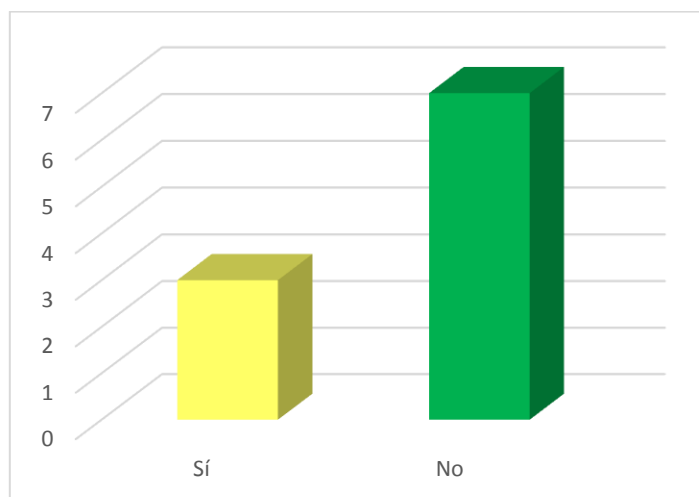
En la tabla 11 y gráfico 7 se observa que el 40% de los niños no dialogan con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido y el 60% si dialogan con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.

Tabla 12: Organización

Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos	fi	hi	%
Sí	3	0.30	30.00
No	7	0.70	70.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 8: Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos



Fuente: Tabla 11

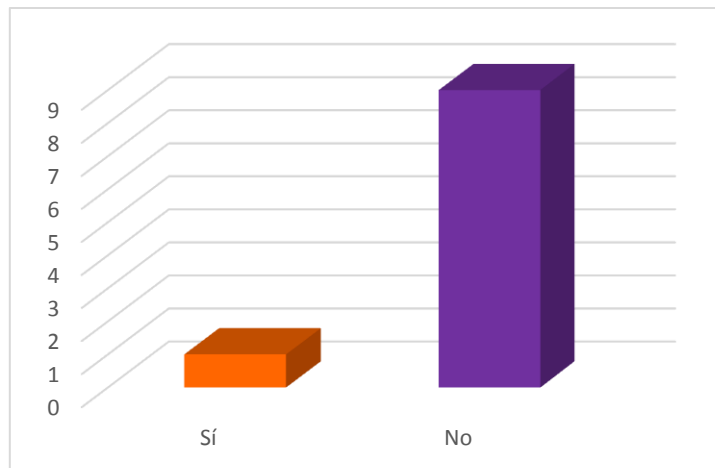
En la tabla 12 y gráfico 8 se observa que el 70% de los niños no dialogan con sus compañeros para establecer acuerdos y el 30% si dialogan con sus compañeros para establecer acuerdos.

Tabla 13: Ejecución

Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido	fi	hi	%
Sí	9	0.90	90.00
No	1	0.10	10.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 9: Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido



Fuente: Tabla 12

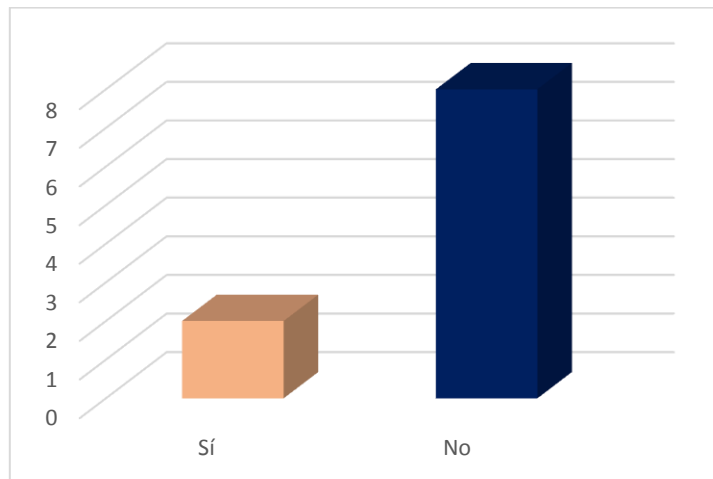
En la tabla 13 y gráfico 9 se observa que el 90% de los niños no juegan libremente utilizando los materiales del sector elegido y el 10% si juegan libremente utilizando los materiales del sector elegido.

Tabla 14: Ejecución

Expresa lo que le disgusta durante esta actividad	fi	hi	%
Sí	2	0.20	20.00
No	8	0.80	80.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 10: Expresa lo que le disgusta durante esta actividad



Fuente: Tabla 13

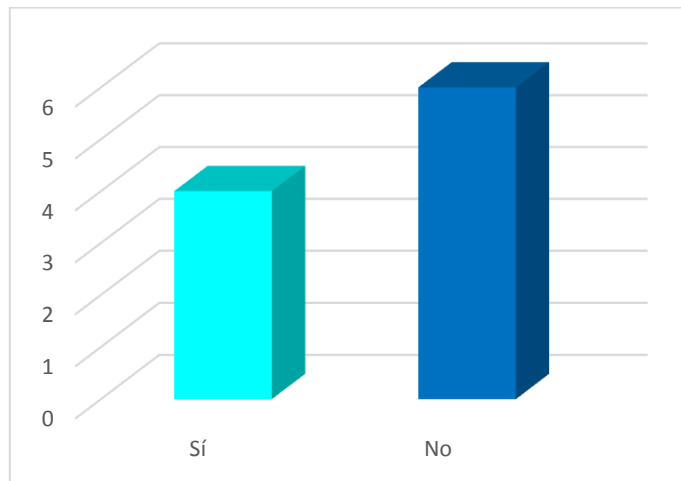
En la tabla 14 y gráfico 10 se observa que el 80% de los niños si expresan lo que le disgusta durante esta actividad y el 20% no expresan lo que le disgusta durante esta actividad.

Tabla 15: Ejecución

Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales	fi	hi	%
Sí	4	0.40	40.00
No	6	0.60	60.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 11: Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales



Fuente: Tabla 14

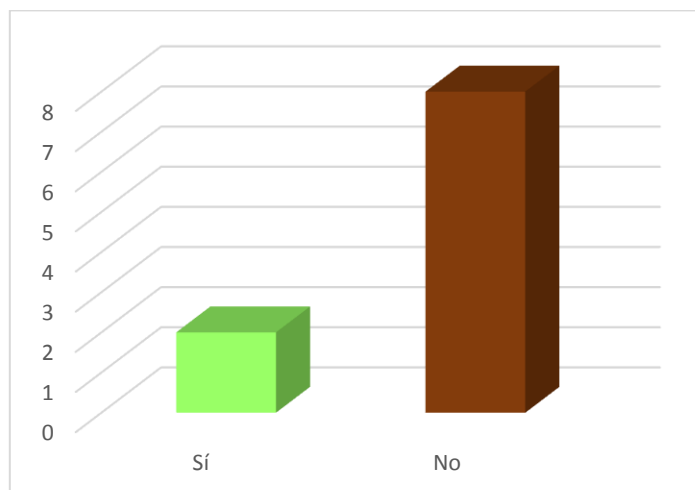
En la tabla 15 y gráfico 11 se observa que el 60% de los niños no dialogan con sus compañeros cuando comparte materiales y el 40% si dialogan con sus compañeros cuando comparte materiales

Tabla 16: Ejecución

Solicita ayuda a la docente cuando es necesario	fi	hi	%
Sí	2	0.20	20.00
No	8	0.80	80.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 12: Solicita ayuda a la docente cuando es necesario



Fuente: Tabla 15

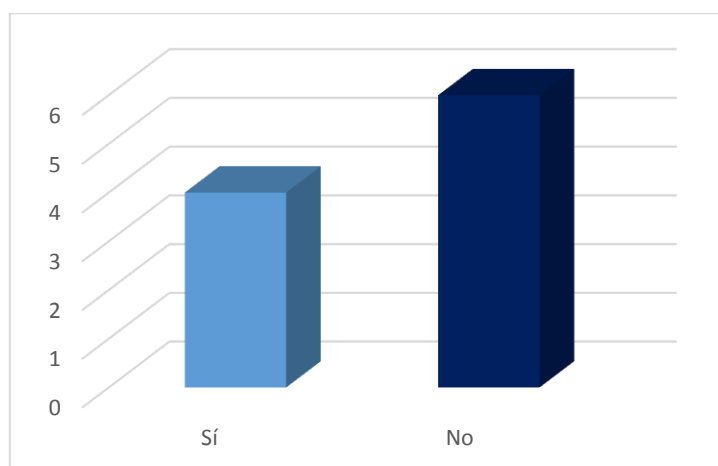
En la tabla 16 y gráfico 12 se observa que el 80% de los niños no solicitan ayuda a la docente cuando es necesario y el 20% si solicitan ayuda a la docente cuando es necesario.

Tabla 17: Orden

Guarda en su lugar los materiales del sector	fi	hi	%
Sí	4	0.40	40.00
No	6	0.60	60.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 13: Guarda en su lugar los materiales del sector



Fuente: Tabla 16

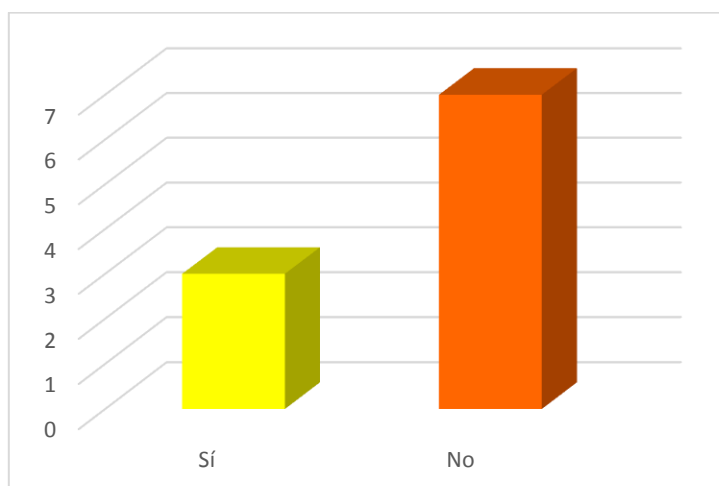
En la tabla 17 y gráfico 13 se observa que el 60% de los niños no guarda en su lugar los materiales del sector y el 40% si guarda en su lugar los materiales del sector.

Tabla 18: Orden

Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó	fi	hi	%
Sí	3	0.30	30.00
No	7	0.70	70.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 14: Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó



Fuente: Tabla 17

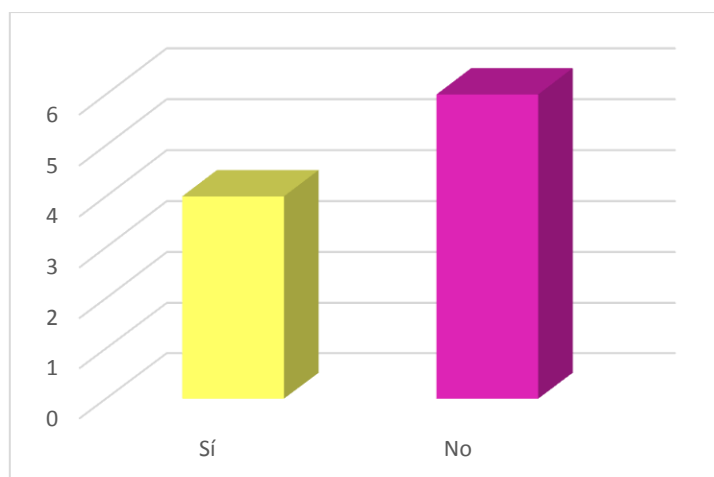
En la tabla 18 y gráfico 14 se observa que el 70% de los niños no espera su turno para guardar sus materiales que utilizó y el 30% si espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.

Tabla 19: Orden

Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita	fi	hi	%
Sí	4	0.40	40.00
No	6	0.60	60.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Elaboración propia

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



Fuente: Tabla 18

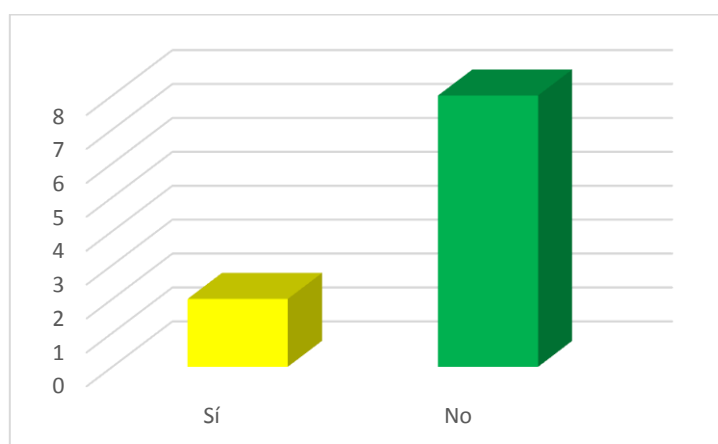
En la tabla 19 y gráfico 15 se observa que el 60% de los niños no ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita y el 40% si ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita

Tabla 20: Socialización

Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy	fi	hi	%
Sí	2	0.20	20.00
No	8	0.80	80.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Elaboración propia

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



Fuente: Tabla 19

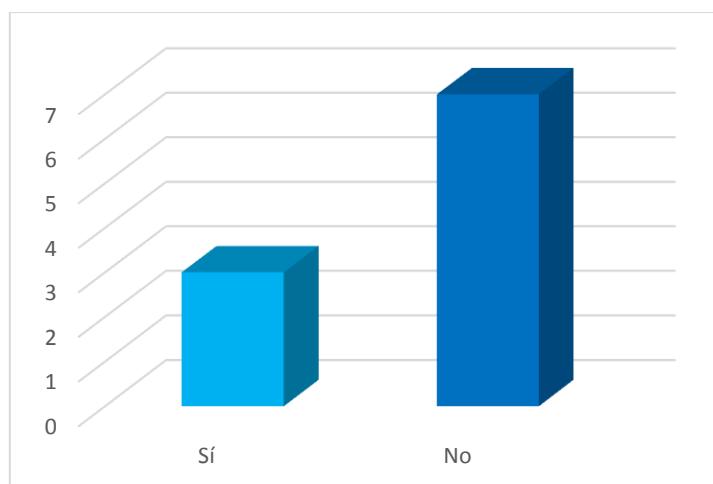
En la tabla 20 y gráfico 16 se observa que el 80% de los niños no expresan lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy y el 20% si expresan lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.

Tabla 21: Socialización

Expresa lo que más le agradó durante esta actividad	f _i	h _i	%
Sí	3	0.30	30.00
No	7	0.70	70.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 17: Expresa lo que más le agradó durante esta actividad



Fuente: Tabla 20

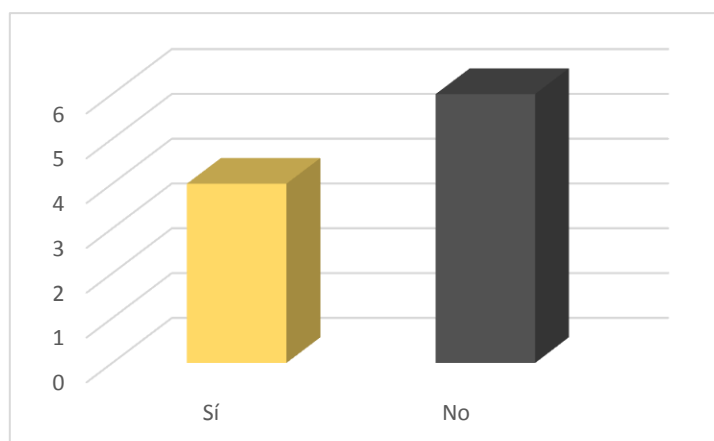
En la tabla 20 y gráfico 17 se observa que el 70% de los niños no expresan lo que más le agradó durante esta actividad y el 30% si expresan lo que más le agradó durante esta actividad.

Tabla 22: Socialización

Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad	fi	hi	%
Sí	4	0.40	40.00
No	6	0.60	60.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 18: Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad



Fuente: Tabla 21

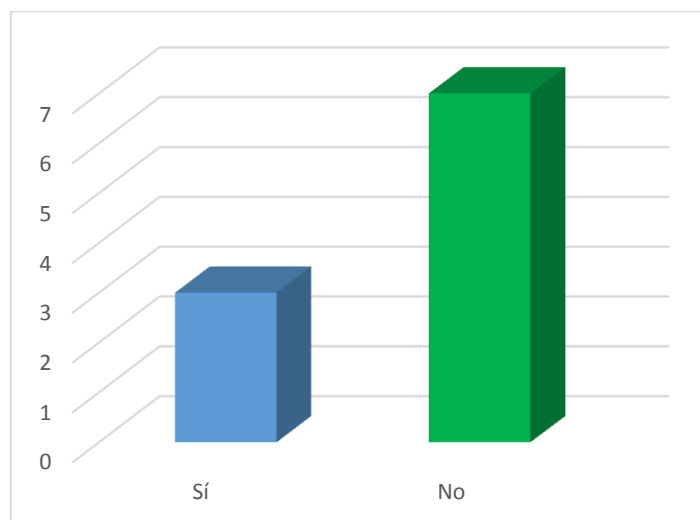
En la tabla 22 y gráfico 18 se observa que el 60% de los niños no expresan lo que menos le agradó durante esta actividad y el 40% si expresan lo que menos le agradó durante esta actividad.

Tabla 23: Socialización

Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias	fi	hi	%
Sí	3	0.30	30.00
No	7	0.70	70.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 19: Escucha en silencio mientras sus compañeros socializa sus experiencias



Fuente: Tabla 22

En la tabla 23 y gráfico 19 se observa que el 70% de los niños no escuchan en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias sus ideas y el 30% si escuchan en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.

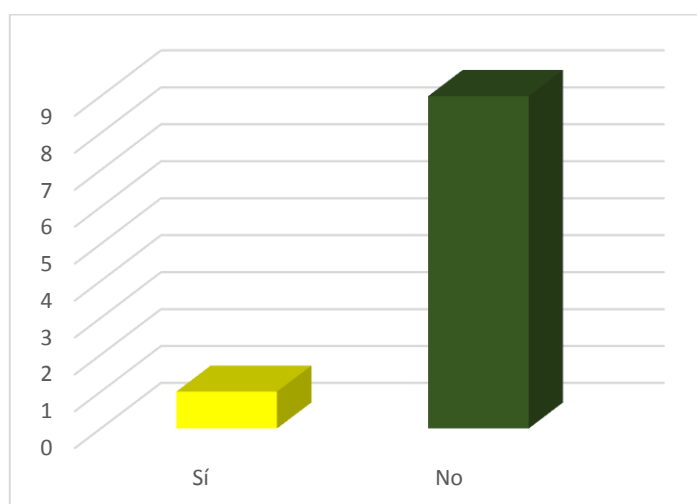
Tabla 24: Representación

Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones)	fi	hi	%
Sí	1	0.10	10.00
No	9	0.90	90.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Elaboración propia

Gráfico20: Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día

(plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones)



Fuente: Tabla 23

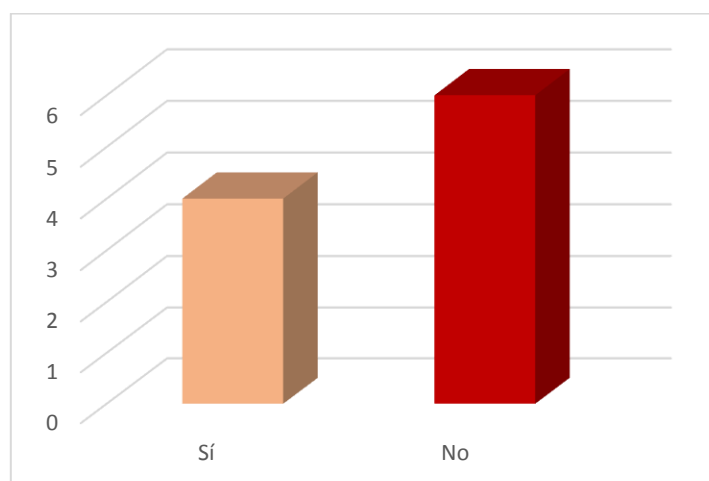
En la tabla 24 y gráfico 20 se observa que el 90% de los niños no muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones) y el 10% si muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones)

Tabla 25: Representación

Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad	fi	hi	%
Sí	4	0.40	40.00
No	6	0.60	60.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Elaboración propia

Gráfico21: Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad



Fuente: Tabla 24

En la tabla 25 y gráfico 21 se observa que el 60% de los niños no evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la

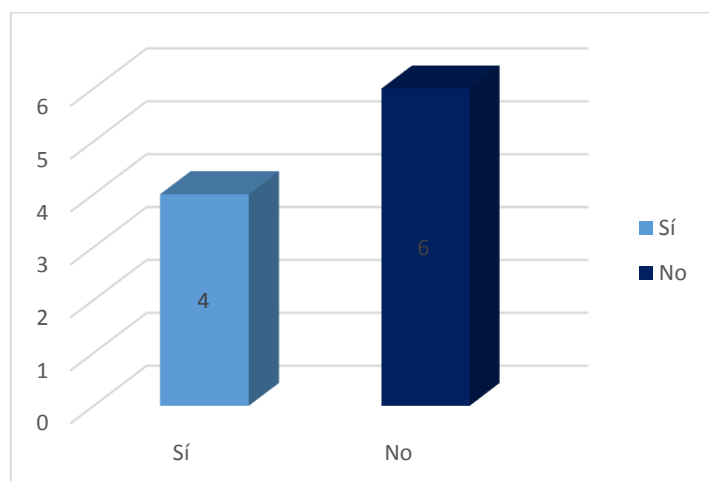
actividad y el 40% si evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.

Tabla 26: Representación

Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido	fi	hi	%
Sí	4	0.40	40.00
No	6	0.60	60.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Elaboración propia

Gráfico22: Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido



Fuente: Tabla 25

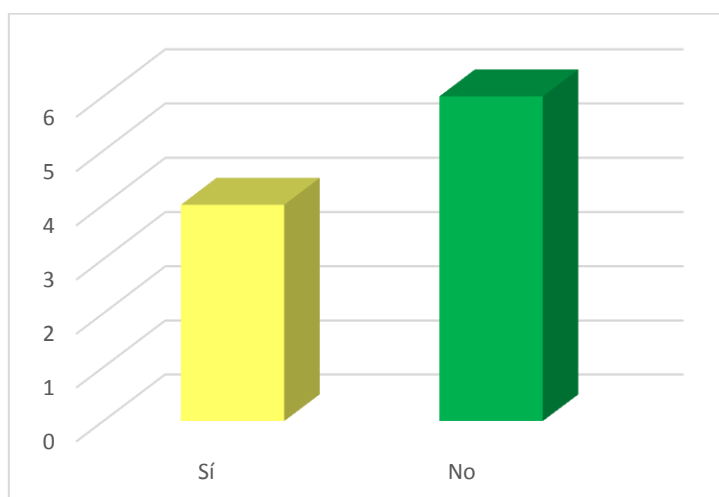
En la tabla 26 y gráfico 22 se observa que el 60% de los niños no expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido y el 40% si expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido.

Tabla 27: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas	fi	hi	%
Sí	4	0.40	40.00
No	6	0.60	60.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Elaboración propia

Gráfico23: Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas



Fuente: Tabla 26

En la tabla 27 y gráfico 23 se observa que el 60% de los niños no establecen relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas y el 40% si establecen relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas.

5.2. Análisis de resultados

Después de realizar la tabulación de tablas e interpretar los grafios, se procedió a realizar el análisis de los resultados presentados anteriormente, donde está organizada, primero está el objetivo principal y por último los objetivos especificados.

Con respecto al objetivo general: Implementar la hora del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial Jesús Nazareno 1334 del distrito de Caracoto provincia San Román, región Puno, año 2018.

Los resultados relacionados con este objetivo son el producto de la aplicación de un pre test a los niños de cinco años de educación inicial con respecto al juego libre en los sectores. Para dichos resultados se utilizó como instrumento la lista de cotejo.

En la tabla 12 y gráfico 9 se observa que el 90% de los niños No Juegan libremente utilizando los materiales del sector elegido y el 10% Si juegan libremente utilizando los materiales del sector elegido. Esto indica que los docentes del nivel inicial no están aplicando el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática.

Estos resultados son corroborados Salas A, (2012) La presente investigación tenía como propósito establecer la eficacia del programa “jugando en los sectores” busca mejorar el logro de capacidades matemáticas de número y relación en los niños de 4 años; En la

cual se concluye que el juego es un factor importante en el desarrollo evolutivo del niño a través de él se pueden desarrollarse mejor en el área de matemática que favorece en el aprendizaje.

Con respecto al primer objetivo específico: Determinar el nivel de aprendizaje en el área de matemática de los niños de cinco años de la institución educativa inicial Jesús Nazareno 1334 del distrito de Caracoto provincia San Román, región Puno, año 2018.

Los bajos resultados obtenidos por los estudiantes demuestra que no han logrado desarrollar las capacidades básicas propuestas, lo cual se debería a que los docentes no realizan actividades significativas que generen expectativa en sus estudiantes, siendo corroborado por Torres, (2016) La investigación tuvo como objetivo general determinar si la aplicación de talleres de juegos en sectores basado en el enfoque colaborativo utilizando figuras geométricas mejora la competencia numérica en el área de matemática en los niños de 4 años de nivel inicial en la institución educativa particular “Manos Unidas” pueblo joven el Progreso, Chimbote 2014.

Con respecto al segundo objetivo específico: Aplicar el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial Jesús Nazareno 1334 del distrito de Caracoto provincia San Román, región Puno, año 2018.

Durante la aplicación del instrumento, se pudo observar que los niños y niñas, se interesaron por querer aprender más en el área de matemática de una manera divertida a través del juego libre. Corroborando Salas A. , (2012) La presente investigación tenía como propósito establecer la eficacia del programa “jugando en los sectores” busca

mejorar el logro de capacidades matemáticas de número y relación en los niños de 4 años.

Cabe rescatar que este proyecto parte de lo significativo según Ausubel para dar apertura a los conocimientos necesarios y de interés del estudiante, despertando expectativas.

Con respecto al tercer objetivo específico: Evaluar el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial Jesús Nazareno 1334 del distrito de Caracoto provincia San Román, región Puno, año 2018.

Se observó el nivel aprendizaje de los niños y niñas a través de la técnica de observación y como instrumento una lista de cotejo. Corroborando Paredes (2012) La presente investigación se orienta a establecer si la aplicación del taller lúdico con materiales concretos basados en un enfoque significativo, mejora el desarrollo de las nociones espaciales.

CONCLUSIONES

Llegamos a la conclusión que durante la infancia, el niño vive en una fase en la que el juego libre debe ser su actividad principal. Jugar es aprender, a través del juego el niño comprende el mundo y se comprende a sí mismo. Por eso, es esencial entender la importancia del juego libre para el desarrollo y aprendizaje del niño o niña.

Según los resultados del pre test en el juego libre en el área de matemática, reflejaron que la mayoría de los estudiantes de cinco años de Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno tienen un bajo logro de los aprendizajes, ya que la mayoría de ellos no ha adquirido los conocimientos necesarios acorde al nivel educativo en el que se encuentran.

Los docentes deben hacer uso del juego libre en los sectores, ya que su utilización adecuada genera expectativas, despierta su creatividad, atención, memoria y pensamiento matemático; asimismo desarrollan actitudes positivas hacia el área en los estudiantes, posibilitando de esta manera una mejora en el aprendizaje en el área de matemática.

Cabe señalar que si se quiere mejorar el aprendizaje obtenido por los estudiantes en el área de Matemática durante los años anteriores, ya es momento de que los docentes integren en sus actividades diarias el juego libre en los sectores, ya que al ser utilizados

adecuadamente, se obtendrán resultados satisfactorios en el mejoramiento aprendizaje de los estudiantes el área de matemática.

BIBLIOGRAFÍA

- Albarracín, A., Herrero, R., & Martínez, A. (s.f.). *Juego y deportes populares y tradicionales como contenido de educación física en el IES Europa de aguilas*. Obtenido de http://www.uibcongres.org/imgdb/archivo_dpo2500.pdf
- Castillo, D., & Peña, A. (2014). *Programa pujllay para mejorar las relaciones de convivencia demográfica en los niños de 4 años de la Institución Educativa jardín de niños N° 215, de la ciudad de Trujillo*. Obtenido de <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1729/TESIS%20CASTILLO%20FONSECA-PE%20C3%91A%20SANCHEZ%28FILEminimizer%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cuba, N., & Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*. Obtenido de <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:rWbhSYnIyeoJ:repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%2520EI-Nt%2520C94%25202015.pdf%3Fsequence%3D1+%&cd=2&hl=es&ct=clnk&gl=pe#20>
- Esquivel, F. (2010). *Psicoterapia infantil con juego. Casos clínicos*. México: Editorial el Manuel moderno, S.A. de C.V.
- Garavito, E. (2017). *Tipo de valores morales que se desarrolla en el juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la IEI N°84 del distrito Taraco y la IEI 194 "Corazón de Jesús" del distrito de Acora - 2016*. Obtenido de

http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/5283/Garavito_Flores_El_via.pdf?sequence=1&isAllowed=y

García, A., & Llull, J. (2009). *El juego libre y su metodología*. Madrid: Editex.

Guevara, L. (2010). La estimulación educativa. *Temas para la educación*, 1.

Gutierrez, C. N. (2015). Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/100/gutierrez_cc.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Huamán, M., & López, V. (2015). *La practica en la hora del juego libre en los sectores del aula de los estudiantes de 5 años de la Institucion Educativa Inicial N° 320 de San Jeronimo - Andahuaylas 2014*. Recuperado el 09 de Noviembre de 2017, de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2090/EDShuvamr.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Leonor, P. (2014). Obtenido de Desarrollo de mi practica pedagógica en la hora del juego libre, en los sectores en niños de 5 años de ña Institución Educativa Inicial N° 277-32 Kapuli San Carlos de San Jerónim-Andahuaylas,2014.: <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/2115>

Lopez, V. (2015). *La práctica en la hora del juego libre en los sectores del aula de los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 320 de San Jerónimo – Andahuaylas 2014*. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/2090>

Madueño, J. P. (2016). Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/1537?show=full>

Maria, O. (2015). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LOS PROCESOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE EN EL NIVEL PREESCOLAR*. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>

- MINEDU. (2010). *La hora del juego libre*. Obtenido de http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/59-hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf
- Otero, R. E. (2015). Obtenido de <http://repositorio.upch.edu.pe/handle/upch/259>
- Otero, R. E. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institucion Educativa N° 349 Palao*. Recuperado el 09 de Noviembre de 2017, de <http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.orales.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3>
- Palomino, L., & Vargas, E. (2014). *Desarrollo de mi práctica pedagógica en la hora del juego libre, en los sectores en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 277- 32 Kapulí San Carlos de San Jerónimo – Andahuaylas, 2014*. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/2115>
- Paredes, G. M. (2012). *Taller lúdico basado en el enfoque del aprendizaje significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática, en niños y niñas de 5 años de la I.E. María de Fátima Nuevo Chimbote, en el año 2012*.
- Peña, C., Rodriguez, L., & Rojas, B. (2015). Obtenido de http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/3886/85131211_2015.pdf?sequence=3
- Rodríguez, M. (s.f.).
- Rodriguez, M. (s.f.). *El Juego en la etapa de Educación Infantil (3- 6 años): El Juego Social*. Recuperado el 09 de Noviembre de 2017, de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3993/1/TFG-G%20365.pdf>
- Romero, S. (2016). *Beneficios del juego libre en los sectores, desde la percepción docente en la Institución Educativa Inicial n.º 70 María Montessori, Ventanilla, 2016*. Obtenido de

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/15018/Silva_RMA.pdf?sequence=1

Romo, A. (s.f.). *El enfoque sociocultural del aprendizaje de Vigtsky*. Obtenido de file:///C:/Users/HP/Downloads/VYGOSTKY_04_ROMO_el_enfoque_sociocultural_del_aprendizaje.pdf

Salas, A. (2012). *Programa "Jugando en los sectores" para desarrollar capacidades matematicas en niños de 4 años de una Institucion Educativa del Callao*. Recuperado el 09 de Noviembre de 2017, de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1316/1/2012_Salas_Programa%20-Jugando%20en%20los%20sectores-%20para%20desarrollar%20capacidades%20matem%C3%A1ticas%20en%20ni%C3%B1os%20de%204%20a%C3%B1os%20de%20una%20instituci%C3%B3n%20educativa%20del%20

Salas, A. D. (2012). Obtenido de <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/123456789/1316>

Salvatierra, E. (2015). *Taller "Muevete y aprende" Basado en el juego para desarrollar el esquema corporal en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa de Inicial N° 1564, Trujillo 2015*. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/167/salvatierra_ve.pdf?sequence=1

Torres, M. H. (2016). *Talleres de juegos en sectores, basado en el enfoque colaborativo utilizando figuras geométricas para la mejora de la competencia numérica en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años de nivel inicial en la institución educativa particular "Man"*. Obtenido de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000042750>

ANEXOS



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN
EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL JESUS NAZARENO 1334 DEL DISTRITO DE
CARACOTO PROVINCIA SAN ROMÁN, REGIÓN PUNO, AÑO 2018.

LISTA DE COTEJO JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

DATOS GENERALES

1. Institución Educativa Inicial:
2. Aula:.....
3. Turno:.....
4. Fecha:.....
5. Hora de Inicio:Hora de término:
6. Alumno:

FINALIDAD

El presente instrumento se orienta a evaluar la participación del estudiante durante el juego libre en los sectores.

N° ORDEN	ITEMS	SI	NO
PLANIFICACIÓN			
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.		
ORGANIZACIÓN			
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.		+
EJECUCIÓN			
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.		
ORDEN			
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.		
SOCIALIZACIÓN			
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.		
REPRESENTACIÓN			
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		
----	--	--	--

OBSERVACIONES:.....



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
 CHIMBOTE

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL JESUS NAZARENO 1334 DEL DISTRITO DE CARACOTO PROVINCIA SAN ROMÁN, REGIÓN PUNO, AÑO 2018.

LISTA DE COTEJO

“APRENDIZAJE EN ÁREA DE MATEMÁTICA”

I. DATOS GENERALES

- 1. Institución Educativa Inicial:**
- 2. Aula:.....**

3. Turno:.....
 4. Fecha:.....
 5. Hora de Inicio:Hora de término:
 6. Alumno:

II. INSTRUCCIONES:

En este instrumento encontrarás 24 ítems sobre las Habilidades matemáticas de los estudiantes. Para responderlas necesitarás un bolígrafo, marcando con una X en el espacio correspondiente: SI () NO ()

SI= Cumple con el ítem.

NO= No cumple con los ítems.

Asimismo, es importante que leas con mucha atención cada ítem y que observes detenidamente al estudiante antes de contestar.

MUY IMPORTANTE DEBES EVALUAR TODOS LOS ÍTEMS

➤ Solo se tomara en cuenta los indicadores de desempeño que se realizara.

N°	ITEMS	Si	No
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD			
1	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.		
2	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.		
3	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.		
4	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.		
5	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.		
6	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.		
7	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.		
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN			
8	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.		
9	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.		

10	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.		
11	Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas.		
12	Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.		
13	Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.		
14	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó.		

OBSERVACIONES:.....
.....
.....
.....

Se agradece de antemano su participación y se le comunica que una vez obtenidos los resultados de la investigación se les dará a conocer oportunamente.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL JESUS NAZARENO 1334 DEL DISTRITO DE CARACOTO PROVINCIA SAN ROMÁN, REGIÓN PUNO, AÑO 2018.

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 del juego libre en los sectores?

- a. excelente
- b. bueno
- c. regular
- d. deficiente

¿Porqué?.....
.....

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?

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



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FILIAL ULADECH JULIACA

Escuela Profesional De Educación

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

COD. 537

Juliaca, 12 de julio del 2018.

CARTA DE PRESENTACIÓN

SEÑOR(A):

Lic. Karin Lina Quispe Chahuara

DIRECTORA DE LA I.E.I. N° 1334 "JESUS NAZARENO"

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle al estudiante **FIGUEROA LUQUE MARIBEL** con código de matrícula **6907151061** de la carrera profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, quien aplicará el instrumento de tesis del proyecto de investigación **"TALLER DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y SU RELACION CON EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE MATEMATICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL JESUS NAZARENO 1334 DEL DISTRITO DE CARACOTO, PROVINCIA DE SAN ROMAN, REGION PUNO AÑO 2018"**, 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.



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2014

El reporte de la matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://www.minedu.gob.pe/intranet>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL (Directiva para el desarrollo del año escolar 2014, R. M. 0622-2013 ED). La I.E. remitirá una copia impresa a la UGEL, con la firma del Director.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE, UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica													
Número y/o Nombre		1334 JESUS NAZARENO				Gestión ⁽⁷⁾	P	Inicio	01/03/2018	Fin	28/12/2018	Dpto.	PUNO												
Código	2 1 1 0 0 1 1 1	Código Modular	1 6 7 8 2 1 8	Característica ⁽⁴⁾	-	Programa ⁽⁸⁾	-	Datos del Estudiante				Prov.	SAN ROMÁN												
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL San Román	Resolución de Creación N°	0223-2015		Forma ⁽⁵⁾	Esc	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹¹⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Dist.	JULIACA						
		Nivel/Ciclo ⁽¹⁾	INI	Grado/Edad ⁽³⁾	4	Sección ⁽⁶⁾												-	Turno ⁽⁹⁾	M	Centro Poblado				
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento	Día	Mes	Año	Código Modular	Institución Educativa de procedencia ¹⁵				Número y/o Nombre													
								JULIACA				LAS JOYITAS													
1	D.N.I. : 8.0.9.3.8.2.0.1	JILAPA RAMOS, Jheremi Brandon	05	04	2013	H	P	P	SI	SI	C		NO	S	SI	SI	2	1	9	9	6	2	0	LAS JOYITAS	
2	D.N.I. : 7.8.4.2.4.8.8.1	QUEA CALSIN, Erick Alexander	28	01	2014	H	P	P	SI	SI	C		NO	S	SI	SI	3	9	1	7	3	8	3	EL PORVENIR	
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									
11																									
12																									
13																									
14																									
15																									
16																									
17																									
18																									
19																									
20																									
21																									

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR:EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria (T) Tercer ciclo (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial, (EAD) Educ. a Distancia

(2) Modalidad : En caso de E. Inicial: registrar edad (0,1,2,3,4,5). En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6. En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°. Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (Pr).

(3) Grado/Edad : Inicial : (U) Unidocente (PC) Polidocente Completo y (M) Multigrado y (PM) Polidocente Multigrado

(4) Caracterist. : Inicial : (U) Unidocente (PC) Polidocente Completo, (M) Multigrado y (PM) Polidocente Multigrado

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado. Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia

(6) Sección : A, B, C, ... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial

(7) Gestión : (P) Público (PR) Privado

(8) Programa : (PBN) PEBANA, Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PBJ) PEBAJA, Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos (PBN/PBJ/PEBANA/PEBAJA, Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "-" en caso de no corresponder

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche

(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Reptente, (RE) Reentrante, (REI) Reingresante solo en el caso de EBA.

(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro

(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera

(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior

(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro. En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco. Sólo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.

(15) IE de procedencia : El Cod. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

(16) N° de DNI o Cod. Del Est.