



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 INSTITUCION
EDUCATIVA INICIAL VILLA HERMOSA 309 DEL
DISTRITO DE JULIACA ,PROVINCIA DE SAN ROMAN
REGION PUNO, AÑO 2018

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

AUTORA:

FLORES QUISPE JOVANA

ASESOR:

MGTR. CIRO MACHICADO VARGAS

JULIACA-PERÚ

2018

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dra. Mafalda Anastacia Zela Ilaita
PRESIDENTA

Mgtr. Evangelina Yanqui Núñez
Miembro

Mgtr. Yaneth Vanessa Mayorga Rojas
Miembro

Mgtr. Ciro Machicado Vargas
ASESOR

AGRADECIMIENTO

Este proyecto es el resultado del esfuerzo conjunto de todos los docentes de la Universidad Los Ángeles De Chimbote. Por esto agradezco en especial al Mgtr. Ciro Machicado Vargas, quien a lo largo de este tiempo ha puesto a prueba mis capacidades y conocimientos en el desarrollo profesional.

A mis padres quienes a lo largo de toda mi vida han apoyado y motivado mi formación académica, creyeron en mí en todo momento y no dudaron de mis habilidades.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de investigación a mi familia y a mis hijos personas que han hecho posible que pueda avanzar en principios y valores, formándome para ser una futura docente de calidad en Educación Inicial.

En especial a mi tutor, Mgtr. Ciro Machicado Vargas. Por su perseverancia en la formación de la investigación, impulsándome a la investigación y para así demostrar mi trabajo a través de una preparación, dedicada con fines educativos y sociales.

RESUMEN

El siguiente proyecto de investigación orienta al desarrollo del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática. En el instrumento se utilizó la lista de cotejo con los indicadores del área de matemática para la observación y la recolección de datos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática. En el objetivo general fue Determinar la importancia del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa Inicial Villa Hermosa 309 del distrito de Juliaca. En la hipótesis de la investigación se verifica que el juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje en el área de matemática influye significativamente en el aprendizaje en los alumnos de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa villa hermosa 309. El diseño de la investigación es pre experimental, porque se trabajará con un solo grupo, el cual es experimento y control a la vez. Según Hernández S, el diseño pre experimental somete a comprobación la hipótesis que orienta y explica las causas y efectos del problema. 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 siendo la institución educativa Villa Hermosa 309 con 21 estudiantes con población y muestra a la vez.. En el instrumento se utilizó la lista de cotejo con los indicadores del área de matemática para la observación y la recolección de datos

ABSTRACT

The following research project guides the development of free play in the sectors to improve learning in the mathematical area. In the instrument, the checklist with the indicators of the area of mathematics for observation and the collection of data to improve learning in the area of mathematics was utilized. In the general objective was to determine the importance of free play in the sectors to improve learning in the area of mathematics in children of five years of the initial educational institution Villa Hermosa n ° 309 of the district of Juliaca. The hypothesis of the research is that free play in the sectors and their relationship with learning in the area of mathematics significantly influences learning in the 5-year-old students of the educational institution Villa Hermosa 309. The design of the research is pre-experimental, because it will work with a single group, which is both experiment and control. According to Hernández S, the pre-experimental design tests the hypothesis that guides and explains the causes and effects of the problem. The population constitutes the object of the investigation, being the center of the same and from it the information required for the respective study is extracted being the educational institution Villa Hermosa 309 with 21 students with population and sample at the same time. In the instrument, the checklist with the indicators of the area of mathematics for observation and data collection was utilized

INDICE GENERAL

TÍTULO	¡Error! Marcador no definido.
JURADO EVALUADOR DE TESIS.....	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA.....	iv
RESUMEN	v
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISION DE LITERATURA.....	5
2.1. Antecedentes	5
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	7
2.2.1. El juego	7
2.2.2. Enfoque socio-cultural	8
2.2.2.1. Concepto de juego	9
2.2.2.2. El juego como propuesta educativa	10
2.2.2.3. Importancia del juego.....	11
2.2.2.4. El juego libre en los sectores y sus momentos.....	12
2.2.2.4.1. Planificación	12
2.2.2.4.3. Ejecución	13
2.2.2.4.4. Orden.....	13
2.2.3. El Aprendizaje De La Matemática.....	14
2.2.2.1. Definición de Aprendizaje S	14
2.2.2.2. Características Del Aprendizaje	14
2.2.2.2.1. El Tiempo:	15
2.2.2.2.2. Alta ocupación:	15
2.2.2.2.3. Es una actividad personal.	15
2.2.2.2.4. Propio Ritmo:.....	15

2.2.2.3. Proceso De Aprendizaje	15
2.2.2.3.1. Asimilación de información:	16
2.2.2.3.2. Adquirir entendimiento:	16
2.2.2.3.3. Crear entendimiento:	16
2.2.2.3.4. Desarrollar la capacidad de crear entendimiento:	17
2.2.2.3.5. Desarrollar la capacidad de compartir entendimiento:	17
2.2.3. Tipos De Aprendizaje	17
2.2.3.1. Aprendizaje Receptivo:	17
2.2.3.2. Aprendizaje Por Descubrimiento:	17
2.2.3.3. Aprendizaje Repetitivo:.....	18
2.2.3.4. Aprendizaje Significativo:.....	18
2.2.4. La Importancia Del Juego En Las Matemáticas	18
2.2.5. Matemática En La Educación Inicial	19
III. HIPÓTESIS	20
IV. METODOLOGÍA.....	20
4.1. El Tipo de investigación.....	20
4.2. Nivel de investigación de la tesis.....	21
4.3. Diseño de la investigación.....	21
4.4. El universo y muestra.....	21
4.4.1. Área geográfica de la investigación.....	21
Población	21
4.4.1.1. La muestra.....	22
4.4.2. Definición y operacionalización de variables.....	23
4.4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	24
4.4.3.1. Validez y Confiabilidad de los instrumentos.....	24
4.4.3.2. Plan de análisis:	25
4.4.3.3. Medición de variables	25

4.5. Matriz de consistencia	26
V. RESULTADO	27
5.1. Resultados.....	27
5.2. Análisis De Resultado.....	49
VI. CONCLUSIONES.....	49
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52
ANEXO	54

INDICE DE TABLAS

Tabla 1:Planificación.....	27
Tabla 2 : Planificación.....	28
Tabla 3: Planificación.....	29
Tabla 4: Planificación.....	30
Tabla 5:Organización	31
Tabla 6:Organización	32
Tabla 7:Organización	33
Tabla 8:Organización	33
Tabla 9: Ejecución.....	35
Tabla 10: Ejecución.....	36
Tabla 11: Ejecución.....	37
Tabla 12: Ejecución.....	38
Tabla 13: Orden	39
Tabla 14 : Orden.....	40
Tabla 15: Orden	41
Tabla 16: Socialización	42
Tabla 17: Socialización	43
Tabla 18: Socialización	44
Tabla 19: Socialización	45
Tabla 20: Representación	46
Tabla 21 :Representación	47
Tabla 22: Representación	48

INDICE DE GRAFICOS

Grafico 1. expresa con espontaneidad sus ideas	27
Grafico 2. Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.....	28
Grafico 3. Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.....	29
Grafico 4. Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.....	30
Grafico 5: Elije y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.....	31
Grafico 6. Dice por qué eligió el sector del día.	32
Grafico 7. Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido	33
Grafico 8. Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos	34
Grafico 9. Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido	35
Grafico 10. Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.....	36
Grafico 11. Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.....	37
Grafico 12. Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	38
Grafico 13. Guarda en su lugar los materiales del sector.	39
Grafico 14. Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó	40
Grafico 15. Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.....	41
Grafico 16. Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.	42
Grafico 17. Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.....	43
Grafico 18. Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.....	44

Grafico 19. Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias	45
Grafico 20. Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).....	46
Grafico 21. Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.	47
Grafico 22. Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido	48

I. INTRODUCCIÓN

El juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática, tiene una importancia en su naturaleza tienden a estar relacionados. Es necesario tener en cuenta esto, al buscar las estrategias para mejorar el aprendizaje es necesario transmitir a los alumnos actividades en las que se pueden desenvolver el interés y el entusiasmo que las matemáticas pueden generar, y para comenzar a familiarizarlos con los procesos comunes de la actividad matemática. Es en principio, ampliar la variedad de argumentos en materia del aprendizaje, que posean los juegos en el aula de clase, para que estos favorezcan el aprendizaje y aporten desarrollo humano y convivencia por medio de la hora del juego libre en los sectores.

Según guzmán (1984), “el juego libre procura establecer sus normas que producen beneficios de movimientos y de aprendizaje”, constantemente puede ser interpretado de una forma de conocimiento intelectual en el desarrollo en el área de matemática. La matemática puede ser adquirida como un juego que representa los estímulos y de motivación que se da mediante los juegos.

Asimismo, es necesario afirmar la importancia del juego libre para mejorar el aprendizaje ocupa un área aislada en el sistema educativo actual, cuando hablamos de innovación o arte en la escuela, la mayoría de los estudiantes demuestran interés y motivación de sobresalir para ser apreciados por la sociedad en la cual vivimos. Parece ser que en el sistema educativo no está muy considerada, son pocos los profesores que lo estimulan o la implementan para mejorar el aprendizaje.

El método del proyecto de investigación es el científico será cuantitativo; la recolección de datos, clasificación, análisis e interpretación de los datos y

conclusiones; para lo cual, hemos utilizado la técnica de la observación para conocer de qué manera influye el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas .

En la actualidad a nivel mundial sabemos que el juego es parte fundamental para el buen desarrollo de nuevos aprendizajes de niños menores de cinco años.

En el Perú se ha demostrado que los estudiantes del nivel inicial son los que más juegan y mediante el juego se desarrollan actividades de aprendizaje , obteniendo altos logros en lo académico ,diferenciando de los niños que se ven restringidos para jugar . El juego beneficia la calidad de vida y la educación de los pequeños.

En la gran mayoría de las instituciones educativas de la región de Puno la implementación del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática es restringido por la falta de la implementación de materiales educativos y la falta de capacitaciones a los docente y por la falta accesibilidad a las instituciones educativas

En el distrito de Juliaca el nivel inicial es el medio adecuado para potenciar el desarrollo de nuevos aprendizajes en el área de matemática , y esta no debe cerrarse a los nuevos conocimientos, funcionando como un sistema abierto a los adelantos, de la tecnología, y las estrategias y metodologías del aprendizaje contribuyendo el desarrollo humano satisfaciendo las necesidades básicas de los niños

En el marco de referencia, en las instituciones educativas de educación inicial experimentan cambios curriculares con los cuales se trata de responder a la necesidades de los estudiantes y poder brindar la enseñanza adecuada, Actualmente en algunas las instituciones educativas no conocen en su mayoría la importancia del juego libre en los sectores ya que no cuenta con una buena implementación y

distribución de sectores en las aulas , el Ministerio de Educación establece la implementación del juego para la mejora educativa de los niños y niñas, para su desarrollo de nuevos aprendizajes

Antes esta problemática se formulan el siguiente enunciado:

¿Cómo contribuye el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa Inicial Villa Hermosa n° 309 del distrito de Juliaca?

La investigación tiene como objetivo primordial Determinar la importancia del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa Inicial Villa Hermosa n° 309 del distrito de Juliaca?

A su vez se plantea los siguientes objetivos específicos

- Demostrar la importancia del juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje en el área de matemática y su representación en los niños de cinco años de la institución educativa Inicial Villa Hermosa 309 del distrito de Juliaca?
- Relacionar el taller del juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje en el área de matemática y la socialización en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Villa Hermosa 309 del Distrito de Juliaca.
- Demostrar la importancia del taller del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas y la organización en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Villa Hermosa 309 del Distrito de Juliaca.

La investigación toma interés a la educación inicial como el primer nivel de la educación básica regular (EBR), que considera a niños menores de seis años, aportando a su desarrollo integral, respondiendo a sus características, necesidades e

intereses en el nivel pedagógico para potenciar el juego en los sectores en el área de matemática, su prioridad es el desarrollo y aprendizaje. En el entorno nacional la mejora de los aprendizajes es un reto planteado desde el Ministerio de Educación, que focaliza el aprendizaje mediante juegos como principal objetivo de toda acción educativa desarrollando aprendizaje integral.

Atendiendo la importancia del juego libre en los sectores en el área de matemáticas es parte fundamental en el aprendizaje desarrollando situaciones donde el estudiante hace uso de la lógica implementando la matemática en la resolución de problemas así desarrollando su autonomía.

El juego libre es considerado parte fundamental en el aprendizaje natural favoreciendo el desarrollo del niño. El juego desde muy temprana edad es considerado como la ocupación donde que tienen los niños mediante este taller el niño empieza a estimular la autonomía en el desarrollo cognitivo en los niños

Por lo tanto sabemos que el taller del juego para y su relación en el aprendizaje en el área de matemáticas es parte esencial en la infancia de los niños así mismo en el desarrollo de su crecimiento y su desarrollo social en la edad adulta.

II. REVISION DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

López y Navarro (2011), mediante su proyecto de investigación de Rasgos de la personalidad y desarrollo de la creatividad. Realizada con el objetivo de identificar si hay rasgos de la personalidad que influyan en el desarrollo de la creatividad. Contaron con una muestra de 90 alumnos de primaria pertenecientes a un colegio de educación infantil y primaria de la Comarca del Altiplano (Jumilla) en la región de Murcia (España), de los cuales 45 estaban en el primer curso y los otros 45 restantes en el tercer curso (21 alumnos de primero y 22 de tercero actuaron como grupo de control, mientras que 24 alumnos de primero y 23 alumnos del tercer curso conformaron el grupo experimental). A estos últimos se les aplicó el programa elaborado por Renzulli y colaboradores (1986), para la mejora de la creatividad. Los instrumentos utilizados para medirla fueron la sub prueba de expresión figurada forma del pensamiento creativo de Torrance, el cuestionario de creatividad GIFTI, adaptado por Martínez Beltrán y Rimmen en 1985, y el cuestionario de personalidad para niños ESPQ, llegando a la conclusión que existe una complejidad y bipolaridad en los rasgos de la personalidad de las personas más creativas, siendo los niños más ansiosos y extrovertidos los que incrementaron más su creatividad después del programa de intervención.

Asanza y Rodríguez (2007) El Desarrollo De La Creatividad e Imaginación a Través De Las Técnicas Grafo-Plásticos En La Educación Preescolar Del Liceo Naval De Manta –Manavi-Ecuador. Manifiesta que en la actualidad es muy importante en el nivel inicial fomentar el acto mismo de la creatividad el cual proporciona nuevos enfoques y conocimientos para desarrollar acciones futuras. Ampliar el campo

experiencial del niño a través de observaciones naturales, familiarización con el entorno socio cultural, acercándole obras artísticas de distintos género (literario, música, plástico, danza, expresión corporal, entre otras) enriquecerá el proceso educativo que se aprende a través de los sentidos en interacción, así como el acercamiento del niño al libro y al lenguaje escrito no es un proceso aislado, ni debe ser un aprendizaje al margen de todo lo demás, para luego pretender integrarlo a su vida. Al contrario, debe ser y es parte de un acercamiento natural, al mundo y su conocimiento.

La música y sus ritmos, así como también las artes plásticas y dramáticas ocupan un lugar primordial en la educación armoniosa del infante y constituye no solo un importante factor de desarrollo, sino también un medio para cambiar tensiones como brindar equilibrio y en otros casos atenuar el exceso de energía. Por esta razón, nosotras como profesoras de párvulos de la unidad educativa del Liceo Naval de Manta, hemos hecho un estudio sobre la expresión artística, recopilada en siete capítulos para dar a conocer no solo en teorías la importancia de la creatividad, sino el valor pragmático que tiene esta materia a los infantes en cuanto su desarrollo integral, equilibrado y armónico.

Galván (1983) realizó el proyecto de investigación sobre la Elaboración y validación de un programa de estimulación de la creatividad a través del drama creativo y la pintura para niños de 6 a 10 años, para optar el grado de Licenciado en Psicología, sustentada en la Universidad Peruana Heredia, tesis exploratoria que se realizó con el objetivo de elaborar y validar un programa de Educación por el Arte, que estimule el desarrollo del potencial creativo del niño y le de la oportunidad de expresarse creativamente, proporcionándole los recursos y condiciones básicas

(psicológicas, pedagógicas y ambientales) para lograr una conducta creativa, las principales conclusiones del autor fueron: En conclusión, se puede afirmar que se da un aumento en el nivel de creatividad de la muestra a través de dicho programa diseñado en jerarquías de aprendizaje que van facilitando una serie de recursos para que el niño pueda crear. Es así como, tras un proceso de sensibilización, reproducción, llega a la producción, descubriendo el proceso creativo y siendo conciente de él. Con este programa han desarrollado habilidades tales como observación, sensibilidad, expresividad, originalidad, fluidez, flexibilidad, generándose una actividad creadora (demostrando productos creativos, cuentos, improvisaciones, coreografías, etc.) y una actitud creadora (proceso de crear).

2.2.Bases teóricas de la investigación

2.2.1. El juego

(Vygotsky, 1932) Describe que el niño progresa esencialmente a través de la actividad en los espacio. El juego es una actividad social que determina el desarrollo del niño con cooperación de otros niños, señala que los objetos cobran significado en el juego y que contribuyen al desarrollo de las capacidades de enseñanza.

Zapata (1990) determina que el juego es “un elemento fundamental en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje primordial del programa. La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje y habilidades autónomas.

Huizinga (1987), uno de los autores más reconocidos en el tema del juego define que el juego, amplía la noción más allá de la niñez, hasta el conjunto de las manifestaciones y actitudes humanas, ya que el juego constituye al desarrollo del sujeto y está presente a lo largo de la vida; lo que sucede es que la manera de jugar se va transformando, así como el modo en que el sujeto se posiciona frente a el juego.

2.2.2. Enfoque socio-cultural

Unesco (1980, p.34) Aún no se ha hecho el estudio sistemático de los juegos en el Perú. No existe el texto antropológico que trate este tema tan antiguo como el hombre peruano y su cultura ; sólo tentativas parciales a nivel individual que no enfocan el juego dentro del contexto concreto de la realidad peruana, su evolución histórica y el rol que puede tener en la educación del niño peruano. Siendo el Perú un país mestizo, no podemos hablar de juegos propiamente endógenos. Con algunas pocas excepciones, la mayoría de juegos practicados por los niños peruanos en las tres regiones del Perú (Costa, Sierra y Selva) son de origen español.

El enfoque cultural se origina vinculado al ámbito educativo ya que este último permite la adquisición de formas de pensamiento y de desarrollo abstracto mediante el uso de instrumentos como el lenguaje, las habilidades sociales, instrumento mediador por excelencia de las funciones psicológicas y responsable primordial de los cambios en los procesos cognoscitivos. Es importante resaltar que en el lenguaje y las habilidades sociales es la clave de la estructura y el funcionamiento de la desarrollo humano. Precisamente hacia allá se orientaban los trabajos de Vygotsky cuando abordó el estudio del desarrollo del habla social, egocéntrica e interna.

Cuando consideramos al juego como contenido cultural, estamos imaginando la creación de un espacio nuevo en donde enseñar juegos que “apasionen” e inviten a ser jugar a tener en cuenta. Juegos que favorezcan a los niños a repetirlos y amplíen su capacidad lúdica. Los juegos en los que el dominio de la situación no esté en el maestro sino en los estudiantes. Juegos de los que se pueda disponer y elegir cuando se está con amigos, se necesita, distraerse o simplemente dejar volar la imaginación. Estos juegos son los que vale la pena implementar a la escuela. Favorecerlos supone mirar no solo al contenido sino también al “valor” del juego en sí y asumir la responsabilidad de enseñar a jugarlos y enseñar nuevos aprendizajes

2.2.2.1. Concepto de juego

García, Define que el juego es una actividad natural del hombre y especialmente en el desarrollo de los niños, la forma natural de acercarse y entender la realidad que los rodea. Resulta fácil conocer la actividad en los espacios. La palabra juego aparece de manera cotidiana en el lenguaje hablado o escrito cuando hablamos, por ejemplo “juego limpio”, “abrir el juego”, “jugarse la vida”, etc. Sin embargo tratar de definir que es el juego es un copo complejo por bajo esta denominación englobamos una variedad de conductas que presentan notables diferencias

El Ministerio de Educación determina que el juego es una actividad voluntaria dentro de un tiempo y espacio determinados, con reglas que los niños realizan libremente, pero con un propósito. A través de los espacios, los niños desarrollan habilidades sociales, realizan nuevas experiencias, hacen descubrimientos, enriquecen su comunicación, desarrollan su autonomía, imaginación y creatividad.

Revista Vinculando, (2009) determina al desarrollo del hombre, el juego es parte de su vida cotidiana, quizás es una de las pocas cosas en las que pueden decidir por sí mismos. El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en el desarrollo, que se ha consolidado a lo largo de la evolución del hombre.

2.2.2.2. El juego como propuesta educativa

Picco (2015) La idea que adopta el Diseño Curricular recibe al juego como una construcción cultural que se trasmite y recrea entre diversas generaciones. Los niños aprenden a jugar en interactuando con otros niños, principalmente, a través de los procesos de desarrollo que la participación conjunta promueve. Esta posición se distingue de otra idea que consideran al juego un rasgo natural de la infancia, una conducta espontánea que avanza o se modifica en relación a su desarrollo en la sociedad.

Determina a el juego como una doble vertiente, dónde tenemos en cuenta el aprendizaje y la comunicación, este puede ser una herramienta muy importante para estimulación del desarrollo de los niños con algún tipo de carencias , tanto del punto de vista psicomotor ,autónomo , comunicativo y su expresión social,

Unesco (1980, p. 8) Por las mismas razones, según los tipos de sociedades, el juego se integra o no en la educación; es aceptado y estimulado, o bien rechazado como obstáculo para la productividad del ciudadano. No obstante, cualquiera que sea la actitud de una sociedad frente a los juegos infantiles, éstos tienen siempre un papel esencial en la educación. Puede decirse incluso que el juego funciona como una verdadera institución educativa fuera de la escuela. Los pedagogos ansiosos de

renovación no podían permanecer indiferentes ante las considerables posibilidades ofrecidas por las actividades lúdicas. Ya en la antigüedad y durante el Renacimiento, algunos filósofos habían subrayado la importancia del juego

2.2.2.3. Importancia del juego

El juego brinda la posibilidad de crear nuevos pensamiento, al preguntarse “qué puedo hacer”, y es a partir de ello que los estudiantes desarrollan su capacidad de observar, de investigar, de asombrarse, de identificar los objetos y los ambientes y de crear nuevas estrategias. Todas estas beneficios que otorga el juego señalan su importancia en el desarrollo de los niños, y estos aspectos deben ser considerados por las maestras, los maestros y los agentes educativos que construyen ambientes que provocan y son detonantes del juego en la primera infancia.

El juego favorece el desarrollo social , creativo y autónomo, pues, propicia la integración a un grupo donde participa cooperativamente en una actividad, compartiendo materiales, llegando a acuerdos y aprendiendo a aceptar los puntos de vista y las decisiones de la mayoría, desarrollando nuevos aprendizajes en el niños.

Pérez (2010) Determina que La inclusión del juego en la educación no llega hasta el siglo XIX, pero no existe una auténtica integración a pesar de que ya se conocían los beneficios que tiene el juego para el desarrollo integral de los niños. Durante todo este siglo el juego queda relegado al tiempo de ocio de los niños, sin existir una utilización del juego como instrumento educativo. La importancia del juego es la estimulación y potenciación de todas las habilidades y destrezas, llegando a conseguir el desarrollo integral de los niños

2.2.2.4. El juego libre en los sectores y sus momentos.

Según MINEDU (2009, p.49) determina que la hora del juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días con frecuencia 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.

2.2.2.4.1. Planificación

Según MINEDU (2009, p.49) Es el primer momento del proceso, en el cual los niños comunican sus preferencias por la actividad de juego que van a realizar, se ubican en un espacio cómodo dentro o fuera del aula y a través del dialogo conversan acciones previas como reconocer la propuesta de juego que se va a realizar. La docente orienta, coordina y apoya la estructuración de un plan para ser desarrollado en los sectores como propuesta propia de los niños

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

2.2.2.4.2. Organización

Según MINEDU (2009, p.50) 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.

2.2.2.4.3. Ejecución

Según MINEDU (2009, p.51) 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.

2.2.2.4.4. Orden

Según MINEDU (2009, p.51) 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.

2.2.2.4.5. Socialización

Según MINEDU (2009, p.52) 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.

2.2.2.4.6. Representación

Según MINEDU (2009, p.52) 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.

2.2.3. El Aprendizaje De La Matemática

2.2.2.1. Definición de Aprendizaje S

Según (Jhon, 2001) Es relativamente permanente cambio en el comportamiento que ocurre a través de la experiencia.

Según VÁSQUEZ, Wilfredo (2003: 25) Es un proceso interno que se desarrolla cuando el alumno está en interacción con su medio sociocultural y natural. Es un proceso de construcción de representaciones personales significativas y con sentido de un objeto o situaciones de la realidad. Todo aprendizaje supone la interiorización y reelaboración individual de una serie de significados culturales socialmente compartidos.

2.2.2.2. Características Del Aprendizaje

Según VEGA LEBRÚN, Carlos Arturo (2007) Para que se pueda dar el aprendizaje en las organizaciones es necesario considerar las siguientes características:

2.2.2.2.1. El Tiempo:

Es un recurso escaso. Los adultos no disponen de mucho tiempo para aprender. La generación de procesos interiorizados y un gran nivel de compromisos no permiten disponer de mucho tiempo para aprender, más que cuando se nos hace absolutamente necesario.

2.2.2.2.2. Alta ocupación:

El mundo en las organizaciones destina una parte importante a llevar a cabo procesos que muchas veces son repetitivos y normalizados, por lo que tampoco se pueden dar las condiciones necesarias para aprender en todo momento.

2.2.2.2.3. Es una actividad personal.

Para el adulto, aprender debe nacer de una predisposición de la voluntad, de un querer hacerlo. Por ello, una actitud adecuada ante el aprendizaje de novedades garantiza gran parte del éxito.

2.2.2.2.4. Propio Ritmo:

La heterogeneidad del conocimiento útil para cada persona, sumada a la variedad de personas, que integran una empresa, una institución, hace que los ritmos para captar la realidad sean diferentes

2.2.2.3. Proceso De Aprendizaje

Según PAEZ, Carmen (2007)

2.2.2.3.1. Asimilación de información:

Es el tipo de aprendizaje prevalente en el sistema educativo tradicional. El alumno realiza actividades como leer, escuchar, estudiar, mediante las cuales adquiere la información que es asimilada y guardada o depositada en la memoria para su posterior recuperación. Este tipo de aprendizaje no construye conocimientos ni desarrolla la capacidad de pensar, no incrementa el stock de conocimientos y presenta "fugas" por olvido o por obsolescencia.

2.2.2.3.2. Adquirir entendimiento:

El término de "entendimiento" es usado para distinguir este tipo de aprendizaje centrado en la información. La información abarca hechos, términos y similares. El entendimiento tiene que ver con las relaciones, en este proceso se establecen relaciones con la información obtenida y guardada, las que nuevamente son almacenadas de memoria para su posterior recuperación. Al igual que el primer proceso, este también es asimilativo y no constructivo, se basa en la memoria y también enfrenta el problema de las "fugas" de lo aprendido.

2.2.2.3.3. Crear entendimiento:

La aplicación de este proceso implica construcción activa de parte de los alumnos. Los conocimientos no son absorbidos pasivamente por ellos, ni asimilan las relaciones establecidas, sino que descubren activamente y establecen nuevos conjuntos de relaciones elaboradas por ellos mismos. Es decir, crean su entendimiento, es una actividad inherentemente creativa y activa a diferencia del primer y segundo procesos del aprendizaje.

2.2.2.3.4. Desarrollar la capacidad de crear entendimiento:

No basta con crear entendimiento sino que esta capacidad debe desarrollarse, ya que no es suficiente tener una buena retención para seguir desarrollando la capacidad de pensar. Las técnicas del pensamiento sistemático como el paradigma, el método y el lenguaje no se han desarrollado en la mayoría de los currículos de la educación formal.

2.2.2.3.5. Desarrollar la capacidad de compartir entendimiento:

Este proceso del aprendizaje permite a los estudiantes tener a su disposición el entendimiento de una manera (y mediante un proceso) que les permite a otros estudiantes recrearlo para ellos mismos de una manera más efectiva. Esta capacidad sobre todo exige a todas las otras porque impulsa los entendimientos más profundos y las más profundas comprensiones hacia fuera, permitiendo a los otros derivar todo beneficio de los productos de las mejoradas capacidades de pensamiento

2.2.3. Tipos De Aprendizaje

Según PAEZ, Carmen (2007) •

2.2.3.1. Aprendizaje Receptivo:

el alumno recibe el contenido que ha de internalizar, sobre todo por la explicación del profesor, el material impreso, la información audiovisual. •

2.2.3.2. Aprendizaje Por Descubrimiento:

El alumno debe descubrir el material por sí mismo, antes de incorporarlo a su estructura cognitiva. Este aprendizaje por descubrimiento puede ser guiado o tutorado por el profesor.

2.2.3.3. Aprendizaje Repetitivo:

Creo que no hace falta ni explicarlo pero por si acaso, consiste en dar una serie de conocimientos sin esperar que el alumno los comprenda. Ejemplo: Las tablas de multiplicar, aunque yo creo que se podrían enseñar, por comprensión. No soy muy partidaria de este aprendizaje, ya que suele dejar muchas lagunas en los estudiantes. •

2.2.3.4. Aprendizaje Significativo:

Se da cuando las tareas están interrelacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprender así. En este caso el alumno es el propio conductor de sus conocimientos relacionados con conceptos a aprender.

2.2.4. La Importancia Del Juego En Las Matemáticas

Comenzaré hablando de la importancia del juego en el área de matemáticas a través de los diez puntos que se desarrollan en el Decálogo del juego (Alsina, 2008):

- Es la parte de la vida más real de los niños. Utilizándolo como recurso metodológico, se traslada la realidad de los niños a la escuela y permite hacerles ver la necesidad y la utilidad de aprender matemáticas.
- Las actividades lúdicas son enormemente motivadoras. Los alumnos se implican mucho y se las toman en serio. 15
- Trata distintos tipos de conocimientos, habilidades y actitudes hacia las matemáticas.
- Los alumnos pueden afrontar contenidos matemáticos nuevos sin miedo al fracaso inicial.
- Permite aprender a partir del propio error y del error de los demás.

- Respetar la diversidad del alumnado. Todos quieren jugar, pero lo que resulta más significativo es que todos pueden jugar en función de sus propias capacidades.
- Permite desarrollar procesos psicológicos básicos necesarios para el aprendizaje matemático, como son la atención y la concentración, la percepción, la memoria, la resolución de problemas y búsqueda de estrategias, etc.
- Facilita el proceso de socialización y, a la vez, la propia autonomía personal.
- El currículum actual recomienda de forma especial tener en cuenta el aspecto lúdico de las matemáticas y el necesario acercamiento a la realidad de los niños.
- Persigue y consigue en muchas ocasiones el aprendizaje significativo. (p.14)

2.2.5. Matemática En La Educación Inicial

Según PARDO DE SANDE, Irma (1993: 59) Desde que Jean Piaget destacará que las estructuras matemáticas mentales son isomorfas se ha revalorizado el papel de la matemática en el currículo de educación inicial, sin embargo no siempre ha sido atendida a la doctrina piagetiana en el enfoque o contenido de los programas antes al contrario, en la práctica si la ignoró casi por completo en la mayoría de casos.

Es paradójica esta situación puesto que sus investigaciones han versado mucho más sobre contenidos, siempre naturales en relación con las etapas del desarrollo. En la etapa que nos ocupa se trata de desarrollar unas habilidades fundamentales, habilidades que pueden resumir en dos tipos:

- a) El niño tiene que empezar a establecer conexiones entre las cosas, entre los sucesos y las cosas.
- b) Es preciso que el niño comience a construir imágenes mentales de sí mismo y de su medio ambiente

III. HIPÓTESIS

No tiene hipótesis es una investigación descriptiva

IV. METODOLOGÍA.

4.1.El Tipo de investigación

El tipo de investigación es cuantitativa, porque se recogen y analizan datos cuantitativos o numéricos sobre variables y estudia el estado, la asociación o relación entre dichas variables.

Según Fernández & Díaz (2012) la investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de asociación o correlación 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. Tras el estudio de la asociación o correlación pretende, a su vez, hacer inferencia causal que explique por qué las cosas suceden o no de una forma determinada.

El nivel de la presente investigación es descriptivo.

Morales (2012) menciona que las investigaciones de tipo descriptiva, llamadas también investigaciones diagnósticas. Consiste, fundamentalmente, en caracterizar un fenómeno o situación concreta indicando sus rasgos más peculiares o diferenciadores. El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables.

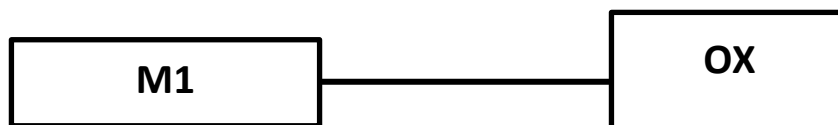
4.2. Nivel de investigación de la tesis.

4.3. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es no experimental, descriptivo simple.

Muestra

Observación



Dónde:

M1: Muestra de docentes

OX: Observación de las estrategias didácticas

4.4. El universo y muestra.

4.4.1. Área geográfica de la investigación.

El área geográfica tiene las siguientes características:

La ciudad de Juliaca Provincia De San Román Región Puno.

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. La población está conformada por los 25 estudiantes que enseñan en la institución educativa pública Villa Hermosa 309 de inicial del distrito de Juliaca Provincia de San Román región puno

4.4.1.1. La muestra

Andino (2012) “Es una parte representativa de la población a estudiar”

La muestra es no probabilística, compuesta por niños de educación inicial de la institución educativa pública Villa Hermosa 309 de la provincia de San Román región Puno.

Tabla 1: Muestra de docentes de la Institución Educativa Pública de educación inicial del distrito de Chimbote.

N°	Institución Educativa	UGEL de estudiantes	N° Total
1	Villa Hermosa	21	21

Fuente: Cuadro de asignación de personal de la Institución educativa año 2016

4.4.2. Definición y operacionalización de variables

Tabla 2. Operacionalización de variable

PROBLEMA	VARIA	DIMENSION	INDICADORES
¿Qué relación tiene el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa pública Villa Hermosa 309 de la provincia de San Román región Puno.	juego libre	planificación	El estudiante expresa sus intenciones del día en el desarrollo de esta actividad
		Organización	El estudiante elige libremente y en forma organizacional el sector del día
		Ejecución	El estudiante juega libremente en los sectores que eligieron durante el día compartiendo materiales, comunicándose con sus compañeros y pidiendo ayuda si es necesario.
		Orden	El estudiante mantiene el orden en los sectores demostrando cooperación y
		Socialización	El estudiante expresa sus ideas, experiencias sentimientos vividos durante el juego libre en los sectores
		representación	El estudiante representa grafica o plásticamente lo aprendido durante esta actividad
	aprendizaje	Aprendizaje por asimilación	-Interactúa la nueva información con aspectos relevantes y pre existentes en la estructura cognoscitiva para el cambio de información El estudiante asimila la información
		Aprendizaje por descubrimiento	-Los alumnos se deben de percatar el contenido que se va a aprender. -Cada estudiante organiza y construye el aprendizaje desde su propio punto de vista.
		Aprendizaje significativo	-Propician el desarrollo de habilidades sociales, y en concreto promueven la participación en de los estudiantes en los procesos educativos. -Promueve la autonomía y el desarrollo de estrategias de autoaprendizaje en los estudiantes (autoevaluación, búsqueda selectiva de información, reflexión individual.

4.4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para recoger información de la unidad de análisis de los docentes del nivel inicial sobre la variable estrategia didáctica, sobre el rol como profesores en las aulas de las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Chimbote se utilizará la técnica, la encuesta y el cuestionario como instrumento.

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.

4.4.3.1. 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.

4.4.3.2. Plan de análisis:

El procesamiento, se realizará sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento, a los sujetos de estudio: los docentes de aula, con la finalidad de apreciar la naturaleza de las estrategias didácticas.

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

Para el análisis de los datos se utilizará el programa Excel 2010. El procesamiento, se realizará sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento.

4.4.3.3. 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.

4.5. Matriz de consistencia

Título de la Investigación	Formulación del Problema	Objetivos	Variables	Tipo y nivel de Investigación	Diseño de Investigación	Población y Muestra
<p>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 Villa Hermosa 309 del distrito de Juliaca, provincia de San Román región Puno, año 2018.</p>	<p>Cómo contribuye el taller del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa Inicial Villa Hermosa 309 del distrito de Juliaca?</p>	<p>Objetivo general Determinar la importancia del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa Inicial Villa Hermosa 309 del distrito de Juliaca?</p> <p>Objetivos específicos -Demostrar la importancia del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática y su representación en los niños de cinco años de la institución educativa Inicial Villa Hermosa 309 del distrito de Juliaca? -Relacionar el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática y la socialización en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Villa Hermosa 309 del Distrito de Juliaca. -Demostrar la importancia del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Villa Hermosa 309 del Distrito de Juliaca.</p>	<p>El Juego Libre el aprendizaje</p>	<p>El tipo de investigación es cuantitativa, - El diseño de la investigación es pre experimental, porque se trabajará con un solo grupo</p>	<p>cuantitativo</p>	<p>La muestra es no probabilística, compuesta por 22 niños de educación inicial de la institución educativa Inicial Villa Hermosa 309 del distrito de Juliaca,</p>

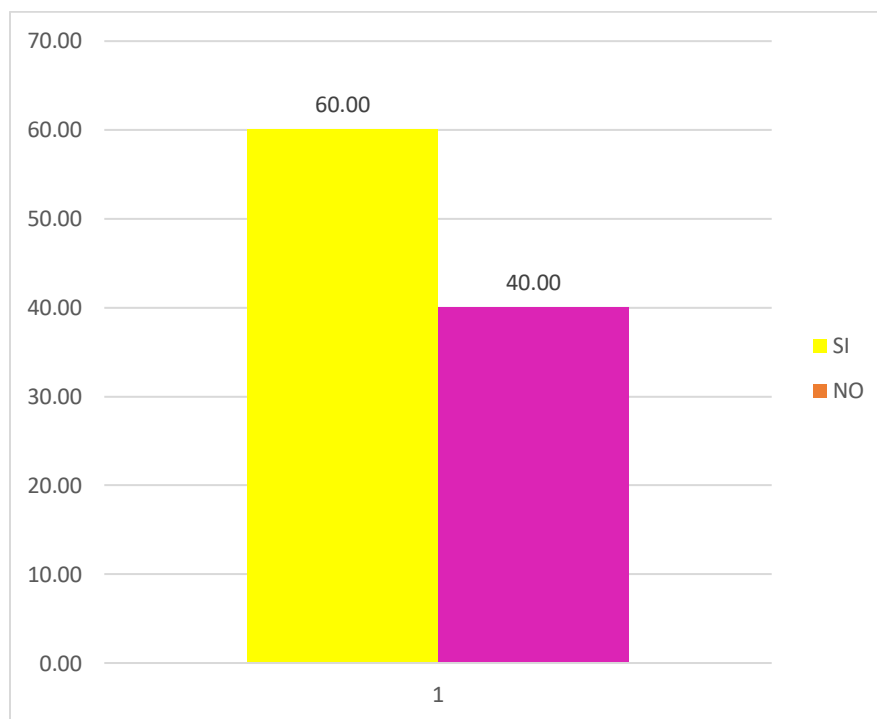
V. RESULTADO

5.1.Resultados

Tabla 1:Planificación

Expresa con espontaneidad sus ideas.	fi	hi	%
Sí	17	0.85	85.00
No	3	0.15	15.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Grafico 1.expresa con espontaneidad sus ideas

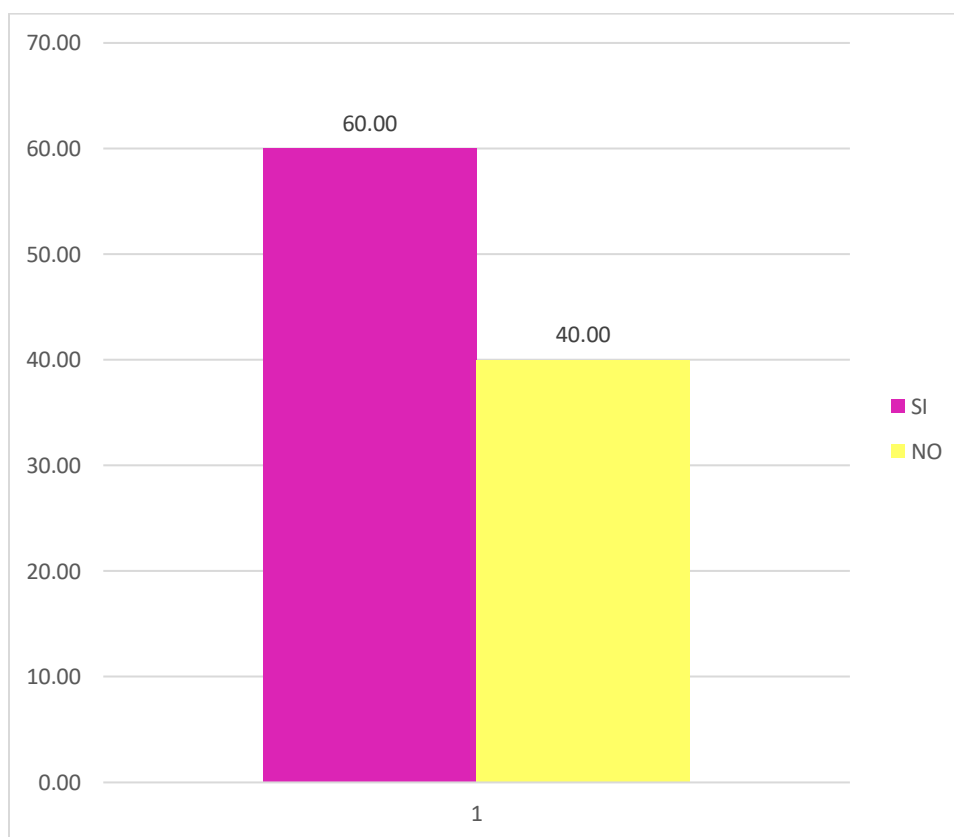


En la tabla N° 1 y el grafico N° 1 se puede precisar el 85 % de los estudiantes de 5 años de la prueba piloto expresan con espontaneidad sus ideas. Mientras el 15 % de los estudiantes tienen dificultad en expresar sus ideas.

Tabla 2 : Planificación

Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	fi	hi	%
Sí	14	0.67	66.67
No	7	0.33	33.33
TOTAL	21	1.00	100.00

Grafico 2. Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.

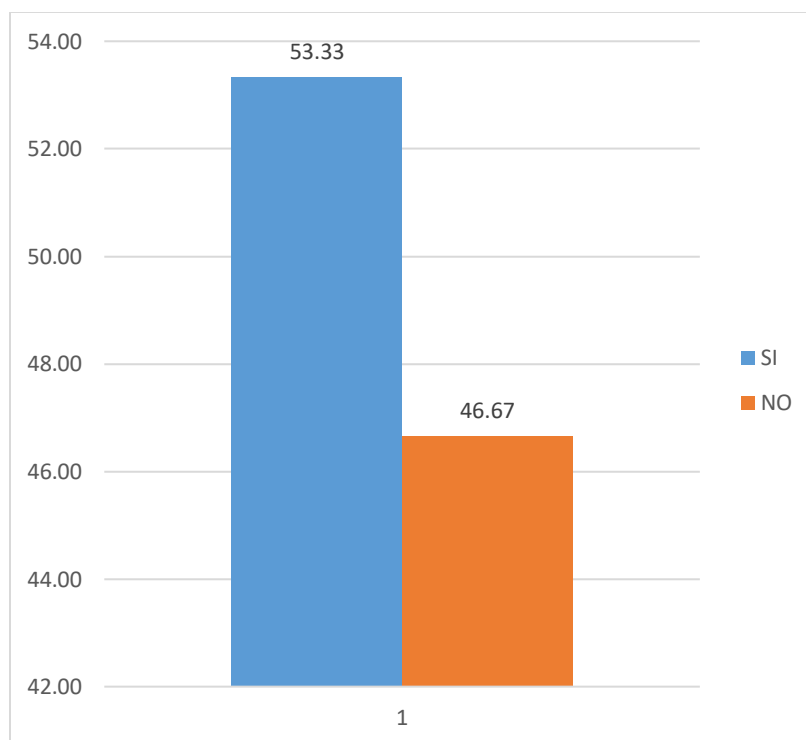


En la tabla N° 2 y el grafico N° 2 se puede apreciar que el 66 % de los estudiantes de 5 años de la prueba piloto proponen ideas nuevas en situaciones de dialogo. Mientras el 33 % de los estudiantes tienen dificultad proponer ideas nuevas en situaciones de dialogo.

Tabla 3: Planificación

Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros	fi	hi	%
Sí	15	0.71	71.43
No	6	0.29	28.57
TOTAL	21	1.00	100.00

Grafico 3. Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros

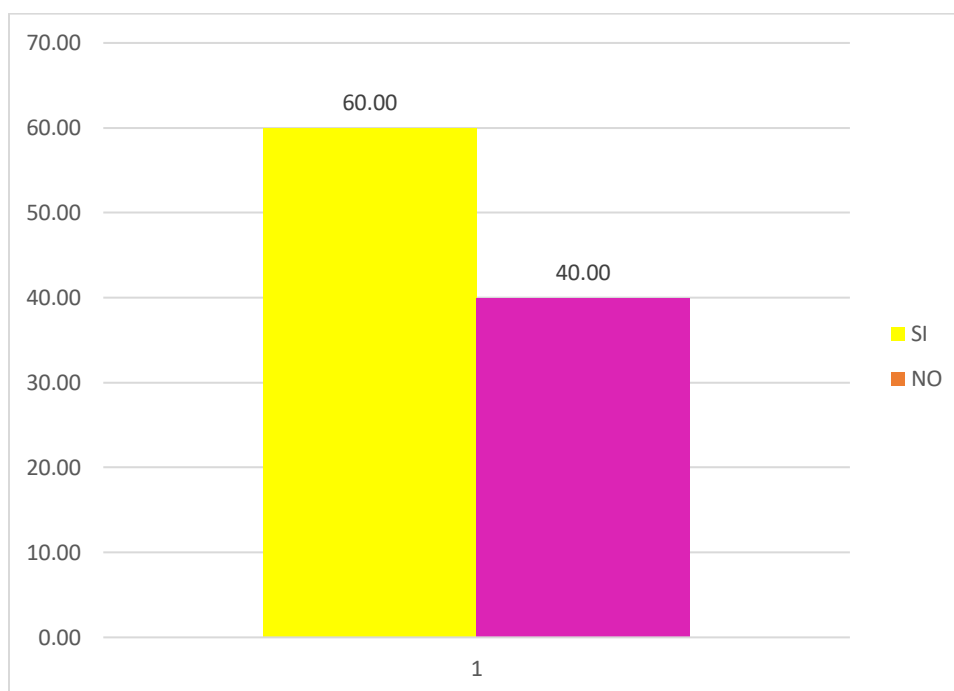


En la tabla N° 3 y el grafico N° 3 se puede apreciar que el 71 % de los estudiantes de 5 años de la prueba piloto Proponen nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros. Mientras el 28 % de los estudiantes tienen timidez en Proponer nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros

Tabla 4: Planificación

Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.	fi	hi	%
Sí	14	0.67	66.67
No	7	0.33	33.33
TOTAL	21	1.00	100.00

Grafico 4. Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.

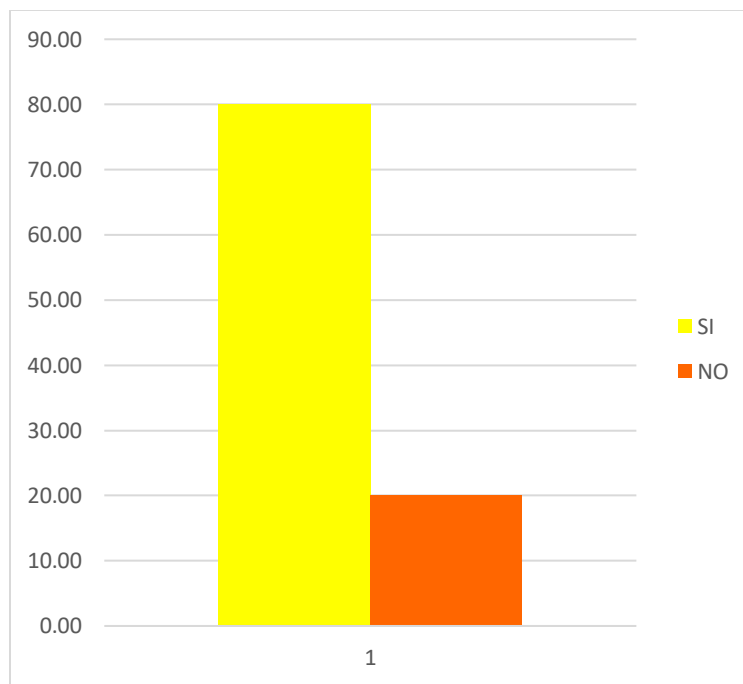


En la tabla N° 4 y el grafico N° 4 se puede apreciar que el 66 % de los estudiantes de 5 años de la prueba piloto Proponen qué podrían hacer en los sectores el día de hoy. Mientras el 33% de los niños tienen timidez en Proponer qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.

Tabla 5: Organización

Elige y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde	fi	hi	%
Sí	18	0.86	85.71
No	3	0.14	14.29
TOTAL	21	1.00	100.00

Grafico 5: Elige y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.

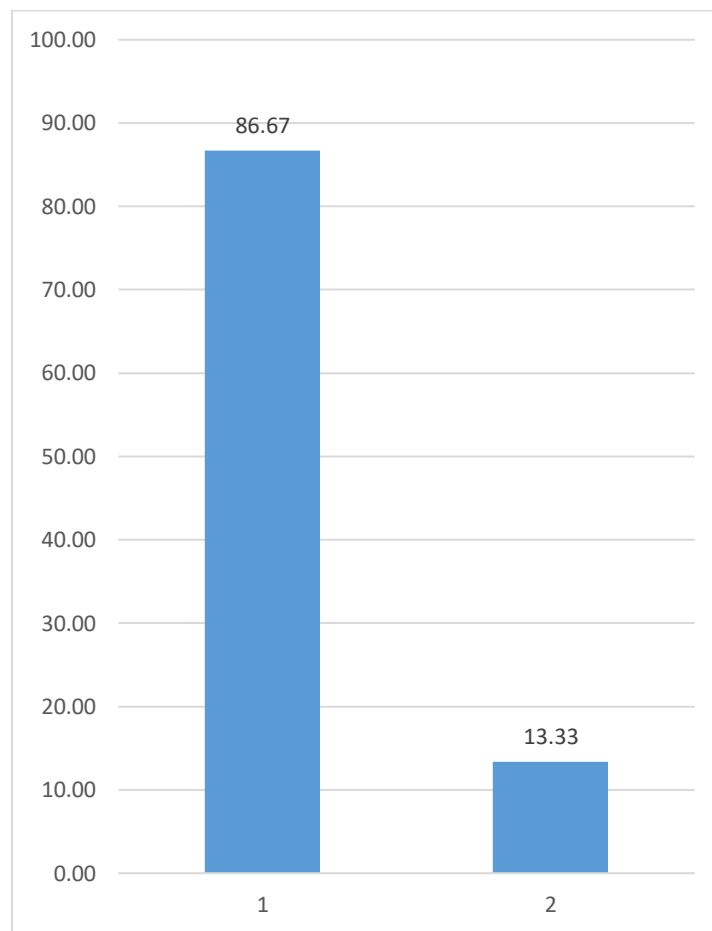


En la tabla N° 5 y el grafico N° 5 se puede apreciar que el 85 % de los estudiantes de 5 años de la prueba piloto eligen y dicen en qué sector van a jugar al colocarse el distintivo que corresponde. Mientras el 14 % de los estudiantes tienen timidez en elegir y decidirse en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.

Tabla 6: Organización

Dice por qué eligió el sector del día.	fi	hi	%
Sí	13	0.62	61.90
No	8	0.38	38.10
TOTAL	21	1.00	100.00

Grafico 6. Dice por qué eligió el sector del día.

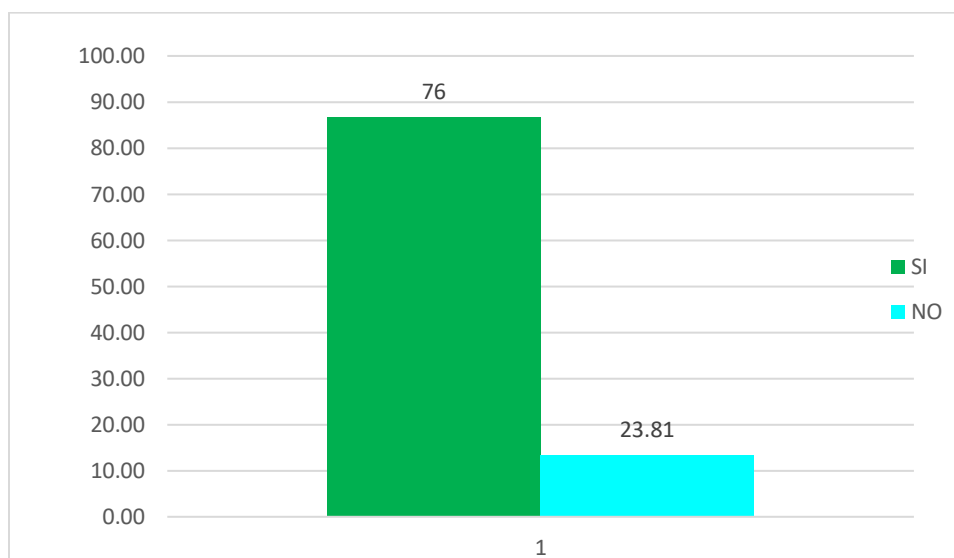


En la tabla N° 6 y el grafico N° 6 se puede apreciar que el 61% de los niños de 5 años de la prueba piloto Dicen por qué eligieron el sector del día. Mientras el 38% de los niños tienen timidez en Decir por qué eligió el sector del día.4

Tabla 7: Organización

Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.	fi	hi	%
Sí	16	0.76	76.19
No	5	0.24	23.81
TOTAL	21	1.00	100.00

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



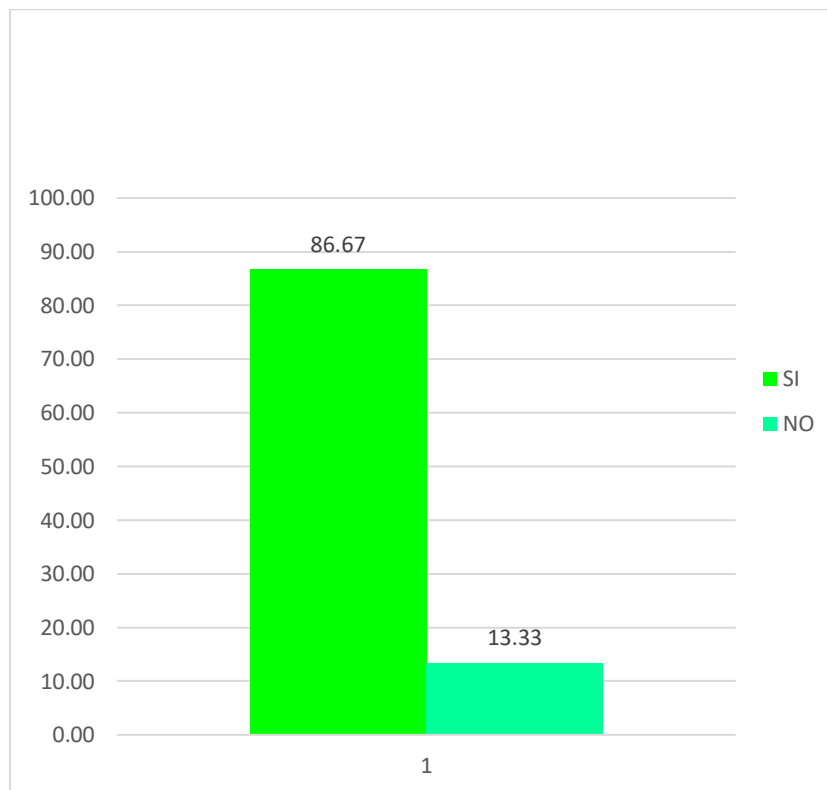
En la tabla N° 7 y el grafico N° 7 se puede apreciar que el 76 % de los niños de 5 años dialogan con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido y .el 23 % de los niños tienen timidez en dialogar con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.

Tabla 8: Organización

Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos	fi	hi	%
---	----	----	---

Sí	14	0.67	66.67
No	7	0.33	33.33
TOTAL	21	1.00	100.00

Grafico 8. Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos

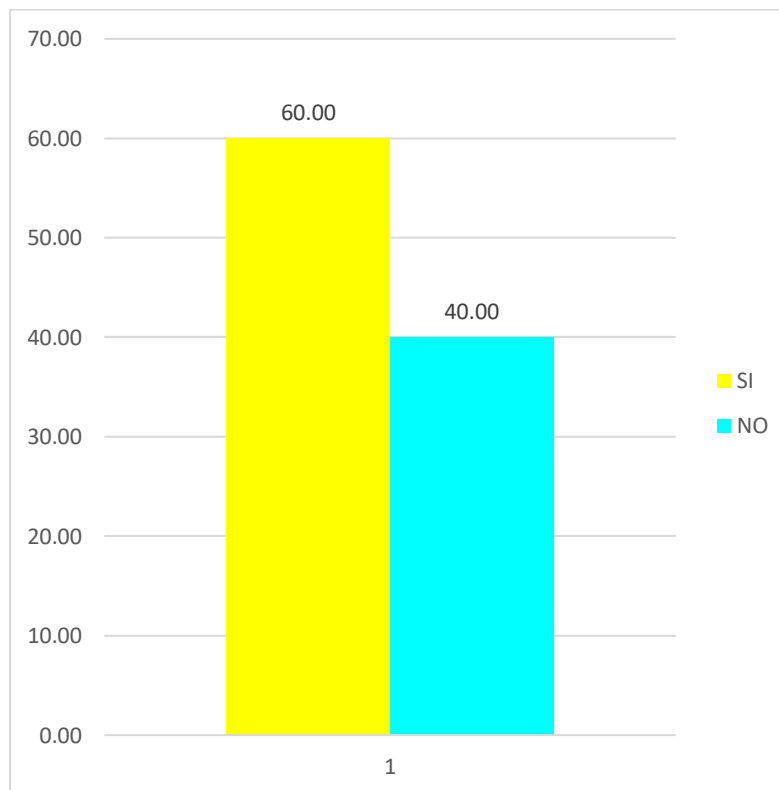


En la tabla N° 8y el grafico N° 8 se puede apreciar que el 66% de los niños de 5 años Dialogan con sus compañeros para establecer acuerdos. Mientras el 33 % de los niños se les hacen difícil Dialogar con sus compañeros para establecer acuerdos

Tabla 9: Ejecución

Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido	fi	hi	%
Sí	15	0.71	71.43
No	6	0.29	28.57
TOTAL	21	1.00	100.00

Grafico 9. Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido

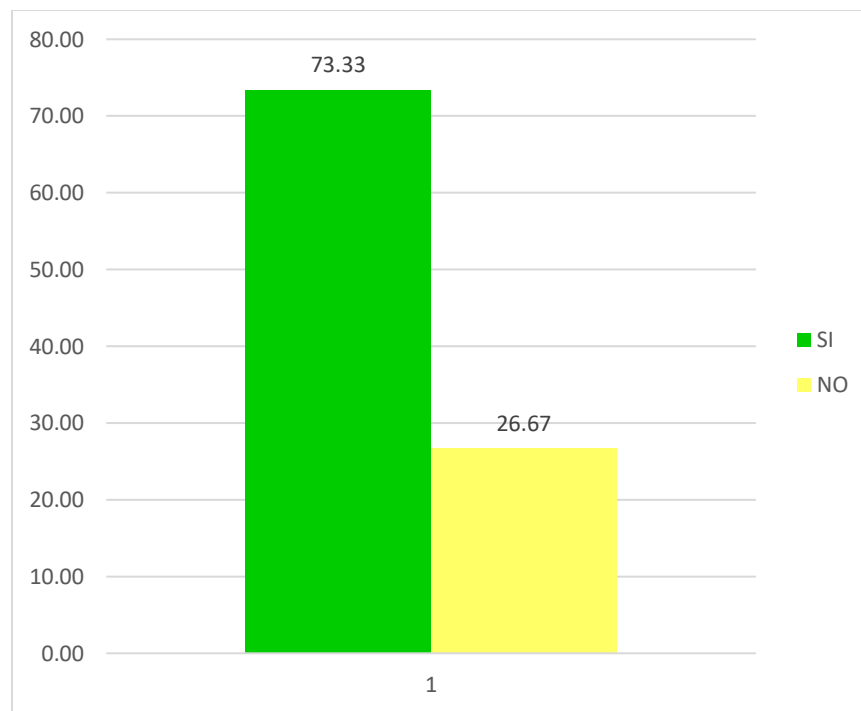


En la tabla N° 9 y el grafico N° 9 se puede apreciar que el 71 % de los niños de 5 años Juegan libremente utilizando los materiales del sector elegido y .el 28 % de los niños tienen miedo en Jugar libremente utilizando los materiales del sector elegido.

Tabla 10: Ejecución

Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.	fi	hi	%
Sí	17	0.81	80.95
No	4	0.19	19.05
TOTAL	21	1.00	100.00

Grafico 10. Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.

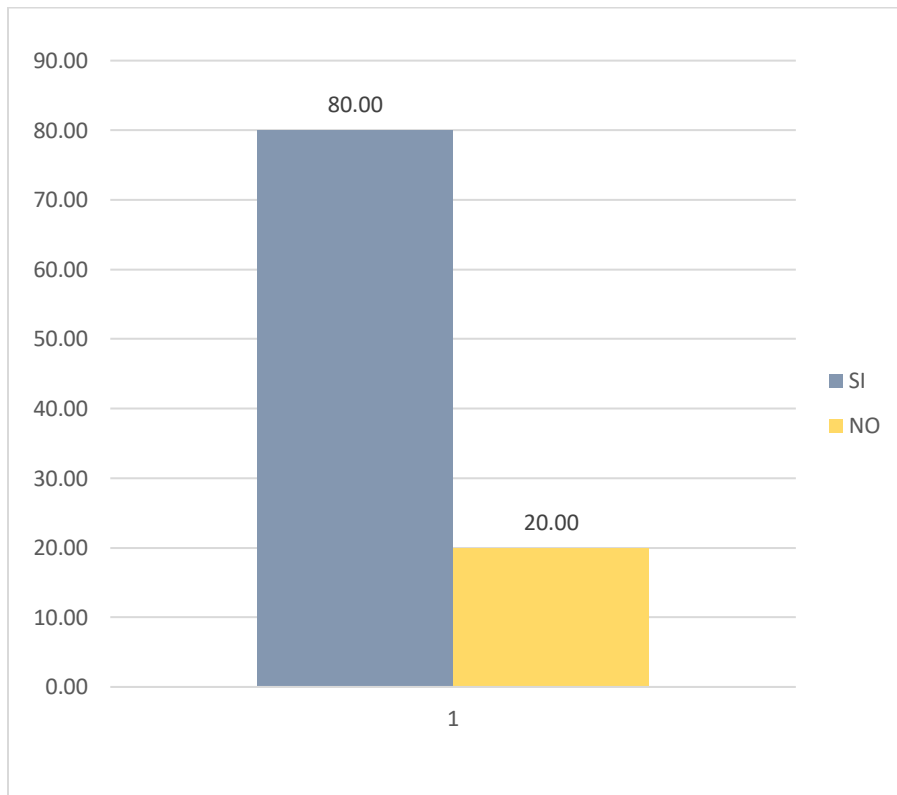


En la tabla N° 10 y el grafico N° 10 se puede apreciar que el 80% de los niños de 5 expresan lo que le disgusta durante esta actividad. Y el 19% de los niños tienen miedo de expresar lo que le disgusta durante esta actividad.

Tabla 11: Ejecución

Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.	fi	hi	%
Sí	18	0.86	85.71
No	3	0.14	14.29
TOTAL	21	1.00	100.00

Grafico 11.Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.

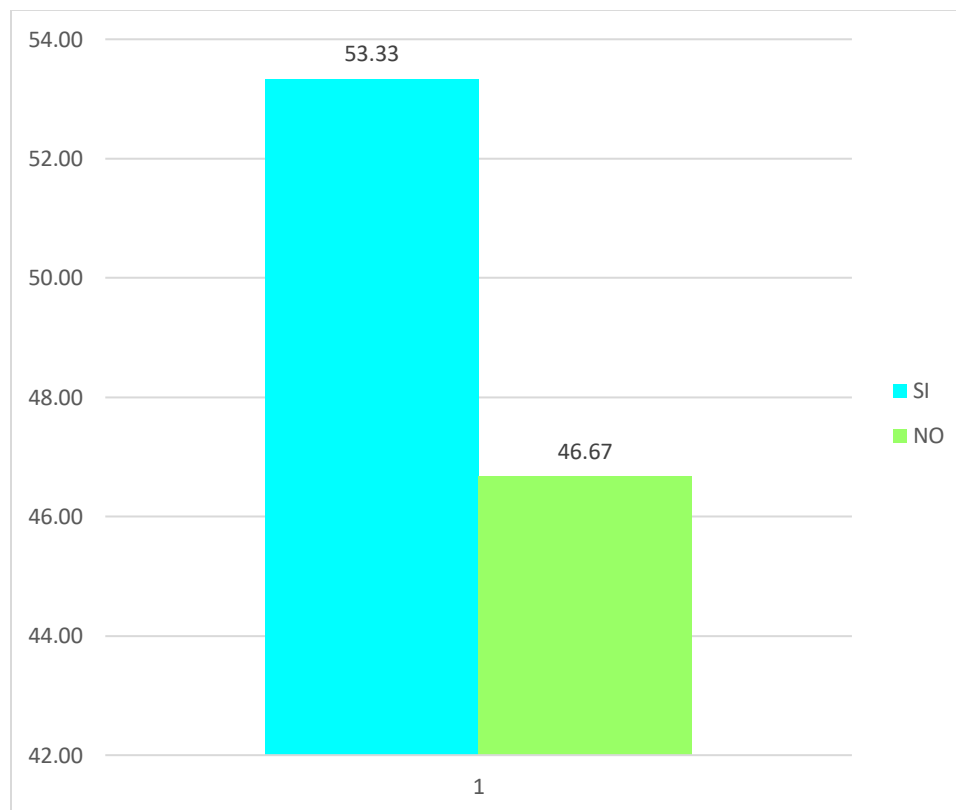


En la tabla N° 11 y el grafico N° 11 se puede apreciar que el 85% de los niños de 5 Dialogan con sus compañeros cuando comparte materiales.. Y .el 14 % de los niños tienen miedo de Dialogar con sus compañeros cuando comparte materiales

Tabla 12: Ejecución

Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	fi	hi	%
Sí	18	0.86	85.71
No	3	0.14	14.29
TOTAL	21	1.00	100.00

Grafico 12.Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.

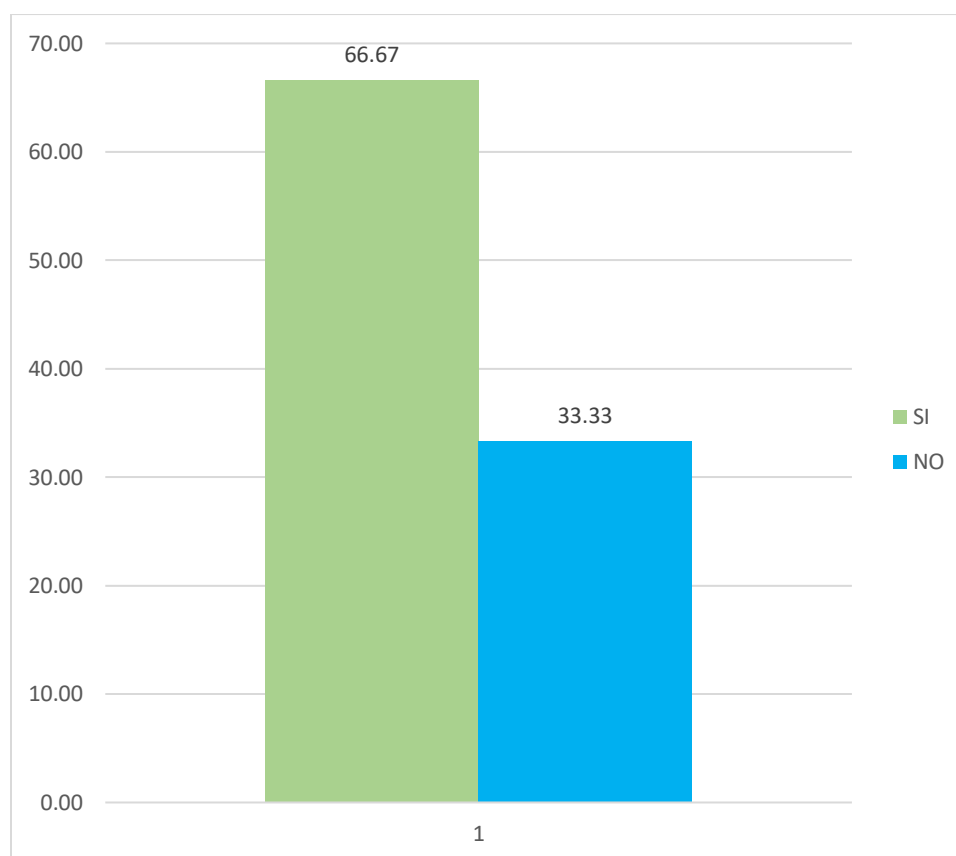


En la tabla N° 12 y el grafico N° 12 se puede apreciar que el 86 % de los niños de 5 Solicitan ayuda a la docente cuando es necesario. Y .el 14 % de los niños no Solicitan ayuda a la docente cuando es necesario.

Tabla 13: Orden

Guarda en su lugar los materiales del sector.	fi	hi	%
Sí	16	0.76	76.19
No	5	0.24	23.81
TOTAL	21	1.00	100.00

Grafico 13. Guarda en su lugar los materiales del sector.

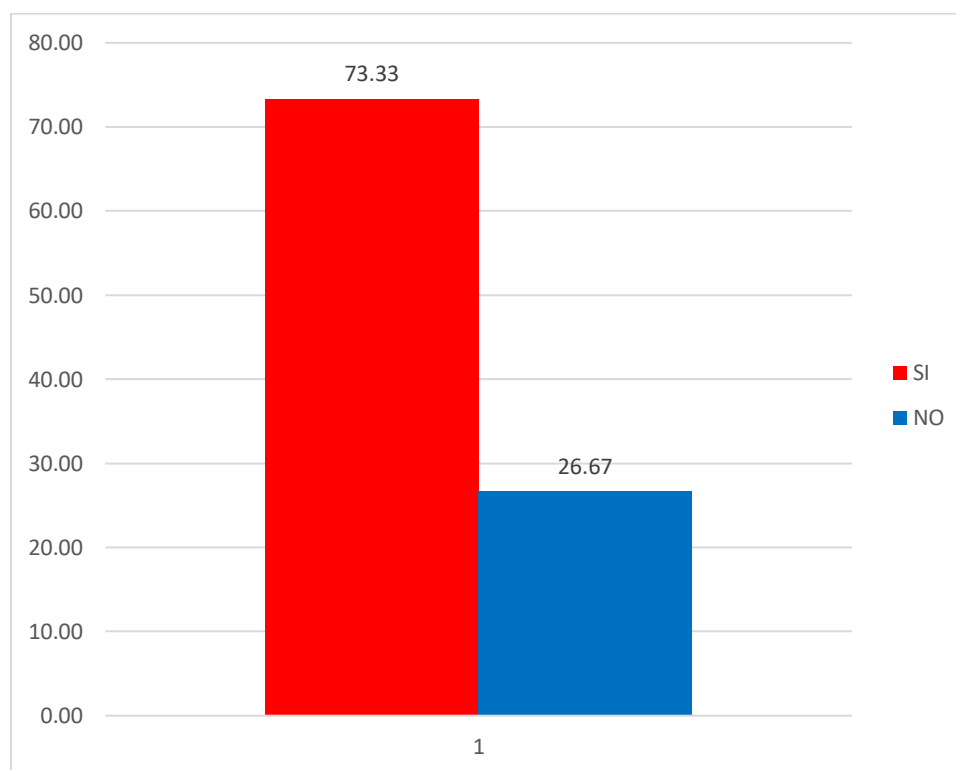


En la tabla N° 13 y el grafico N° 13 se puede apreciar que el 76% de los niños de 5 Guarda en su lugar los materiales del sector. Y .el 23 % de los niños no Guardan en su lugar los materiales del sector.

Tabla 14 : Orden

Espera su turno para guardar sus materiales			
que utilizó	fi	hi	%
Sí	17	0.81	80.95
No	4	0.19	19.05
TOTAL	21	1.00	100.00

Grafico 14. Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó

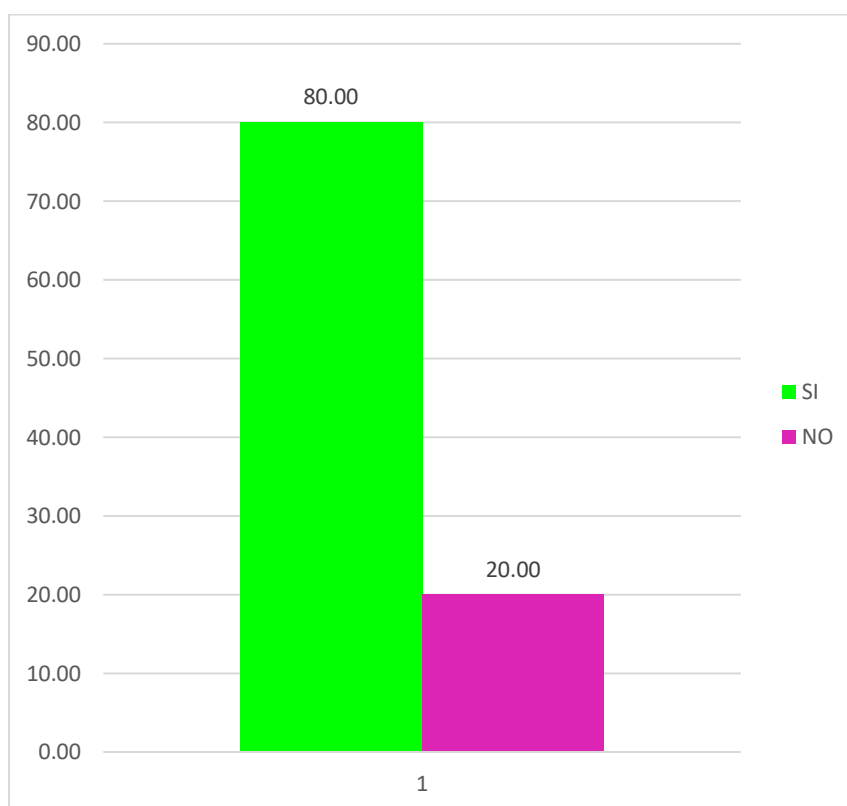


En la tabla N° 14 y el grafico N° 14 se puede apreciar que el 80 % de los niños de 5 Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó. Y .el 29 % de los niños no Esperan su turno para guardar sus materiales que utilizó

Tabla 15: Orden

Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.	fi	hi	%
Sí	18	0.86	85.71
No	3	0.14	14.29
TOTAL	21	1.00	100.00

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

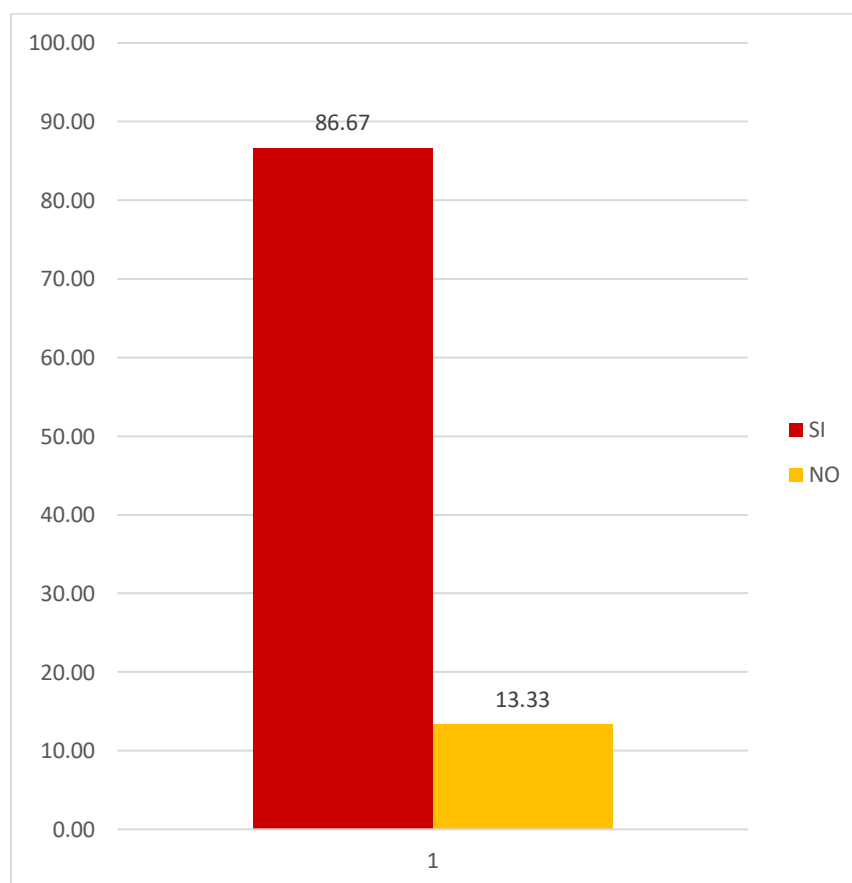


En la tabla N° 15 y el grafico N° 15 se puede apreciar que el 85 % de los niños de 5 Ayudan a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita. Y .el 14 % de los niños no Ayudan a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.

Tabla 16: Socialización

Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.	fi	hi	%
Sí	19	0.90	90.48
No	2	0.10	9.52
TOTAL	21	1.00	100.00

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

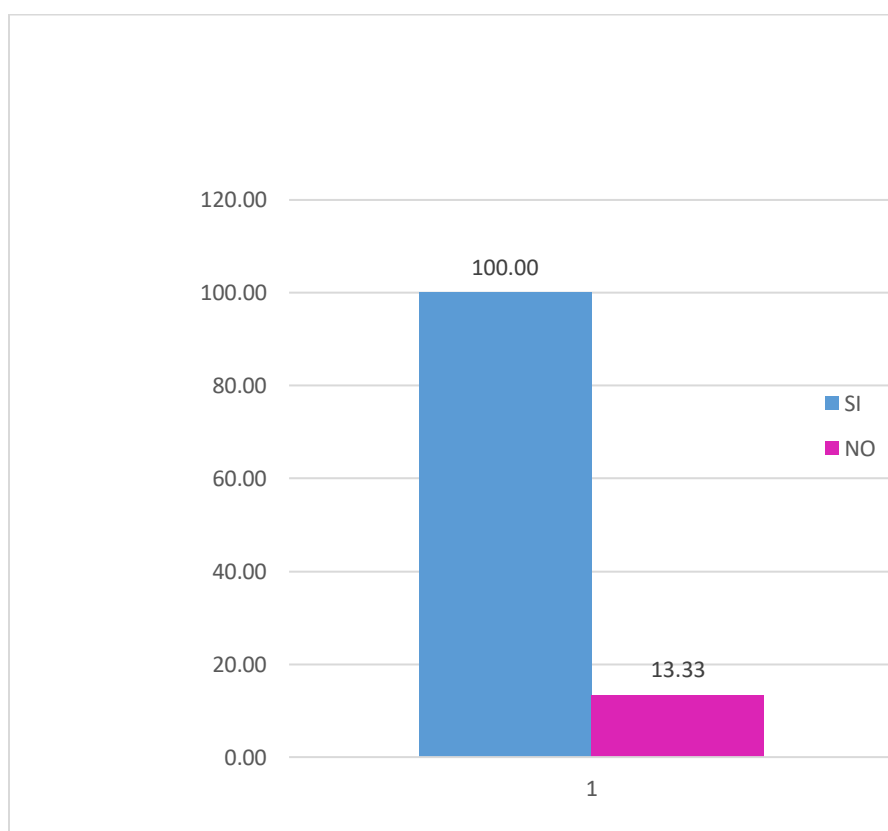


En la tabla N° 16 y el grafico N° 16 se puede apreciar que el 90 % de los niños de 5 expresan lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy. Y el 9 % de los niños no expresan lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.

Tabla 17: Socialización

Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.	fi	hi	%
Sí	18	0.86	85.71
No	3	0.14	14.29
TOTAL	21	1.00	100.00

Grafico 17. Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.

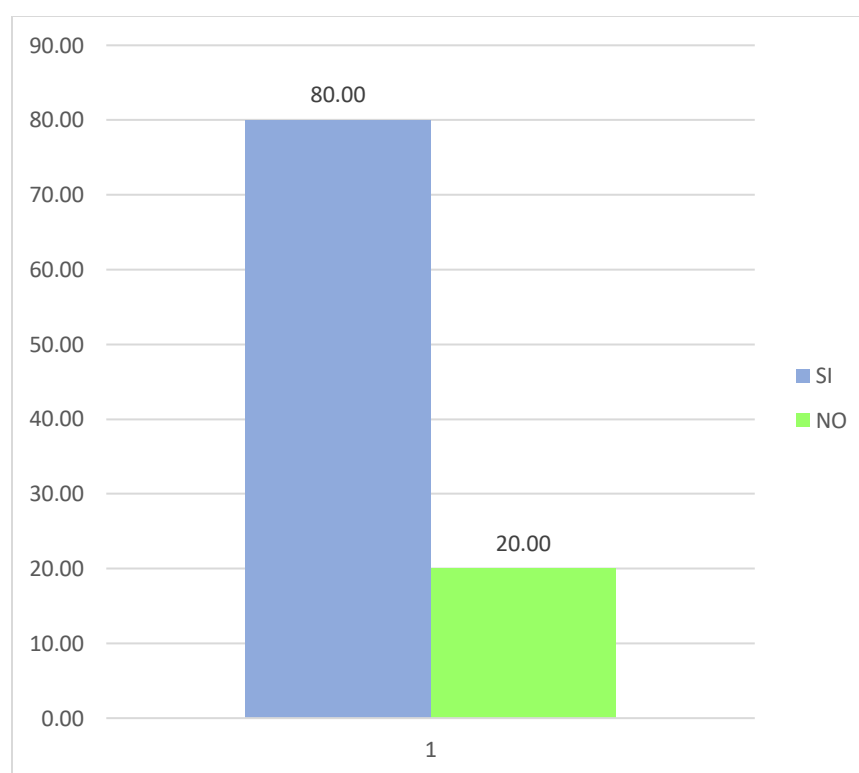


En la tabla N° 17 y el grafico N° 17 se puede apreciar que el 85 % de los niños de 5 Expresa lo que más le agradó durante esta actividad. Y .el 14 % de los niños no Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.

Tabla 18: Socialización

Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.	fi	hi	%
Sí	14	0.67	66.67
No	7	0.33	33.33
TOTAL	21	1.00	100.00

Grafico 18. Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.

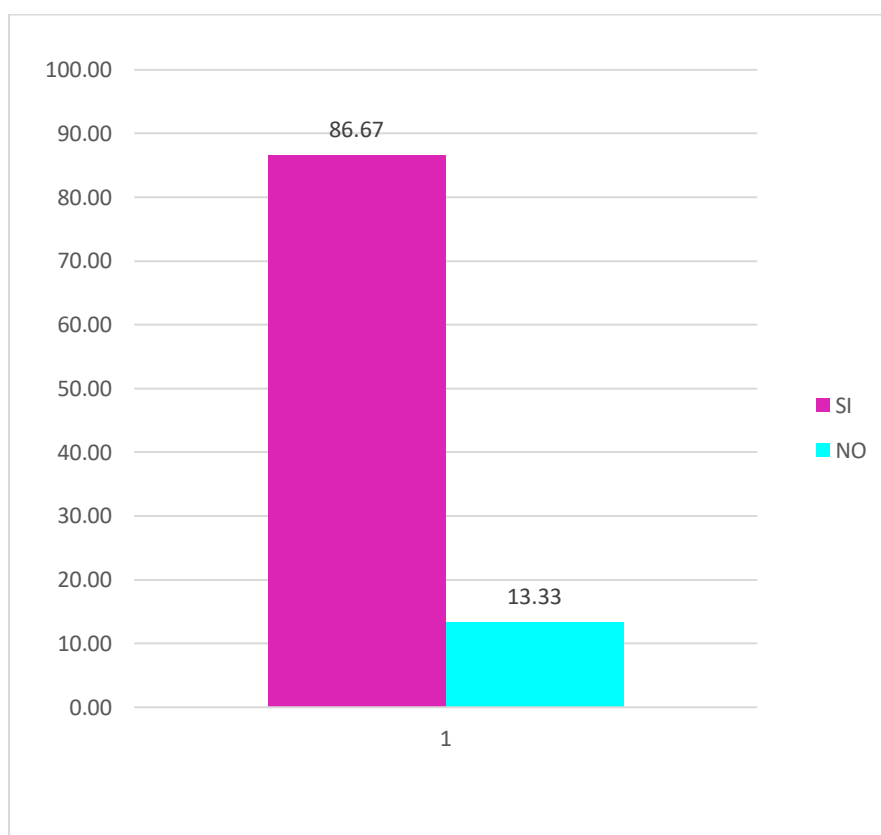


En la tabla N° 18 y el grafico N° 18 se puede apreciar que el 66 % de los niños de 5 Expresan lo que menos le agradó durante esta actividad. Y .el 30 % de los niños no Expresan lo que menos le agradó durante esta actividad.

Tabla 19: Socialización

Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.	fi	hi	%
Sí	18	0.86	85.71
No	3	0.14	14.29
TOTAL	21	1.00	100.00

Grafico 19. Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias

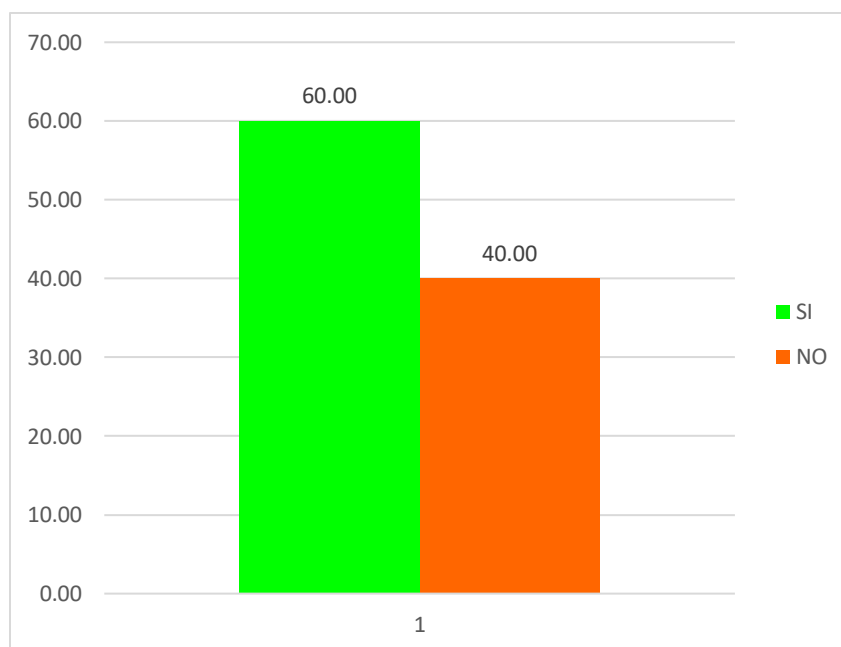


En la tabla N° 19 y el grafico N° 19 se puede apreciar que e85 % de los niños de 5 Escuchan en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias Y .el 14% de los niños no Escuchan en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.

Tabla 20: Representación

Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).	fi	hi	%
Sí	16	0.76	76.19
No	5	0.24	23.81
TOTAL	21	1.00	100.00

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

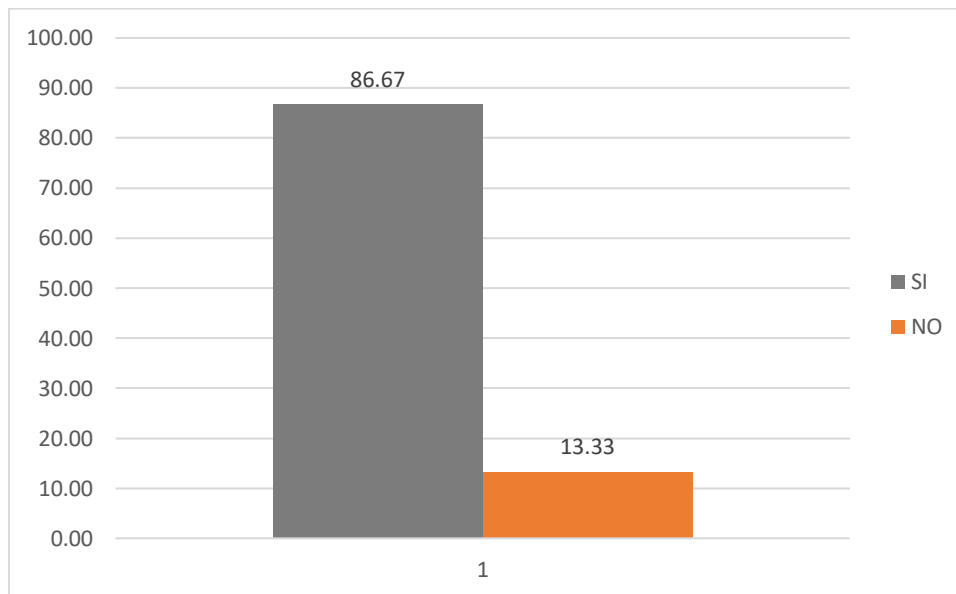


En la tabla N° 20 y el grafico N° 20 se puede apreciar que el 76 % de los niños de 5 Muestran el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).Y .el 23 % de los niños no Muestran el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).

Tabla 21 :Representación

Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.	fi	hi	%
Sí	15	0.71	71.43
No	5	0.24	23.81
TOTAL	20	0.95	95.24

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

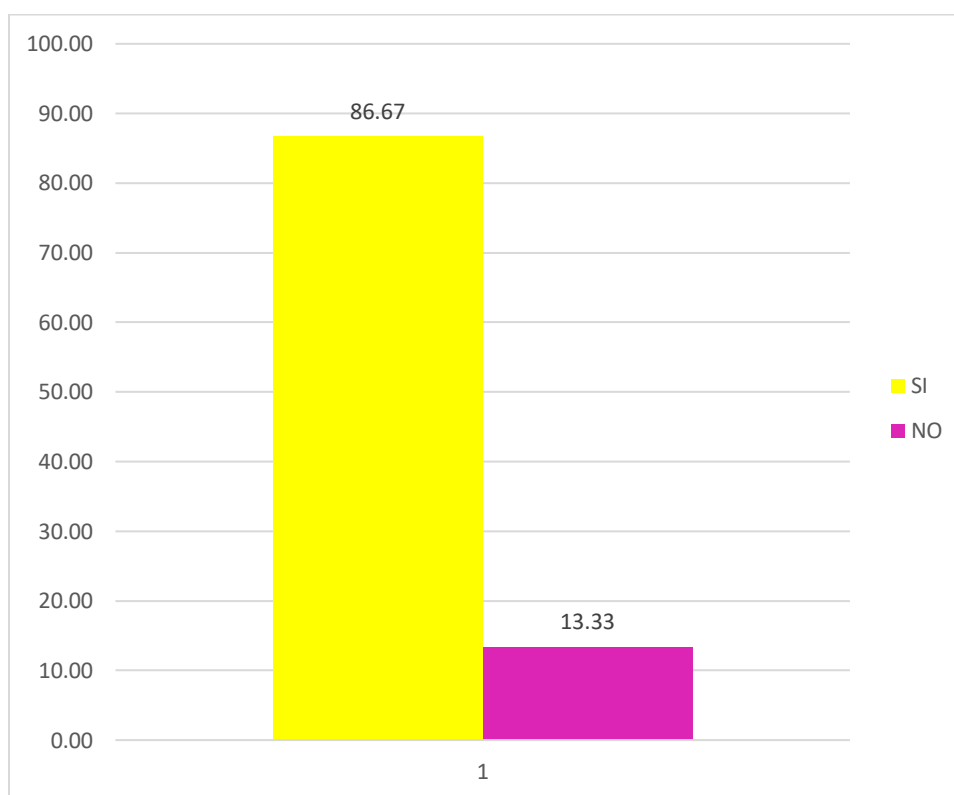


En la tabla N° 21 y el grafico N° 21 se puede apreciar que el 71 % de los niños de 5 Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad. Y .el 23% de los niños no Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.

Tabla 22: Representación

Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido	fi	hi	%
Sí	17	0.81	80.95
No	4	0.19	19.05
TOTAL	21	1.00	100.00

Grafico 22. Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido



En la tabla N° 22 y el grafico N° 22 se puede apreciar que el 80 % de los niños de 5 Exponen de manera entendible lo que hizo en el sector elegido Y .el 19% de los niños que no Exponen de manera entendible lo que hizo en el sector elegido

5.2.Análisis De Resultado

En cuanto a los resultados obtenidos de la Propuesta EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE MATEMATICA , CABE MENCIONAR QUE EN RELACIÓN AL OBJETIVO GENERAL EL CUAL DICE Determinar la importancia del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa Inicial Villa Hermosa n° 309 del distrito de Juliaca se ha logrado que se implemente un sector de pensamiento lógico matemático , modelo, en el cual se han dispuesto materiales de acuerdo a la edad de los niños involucrados que permiten la curiosidad y exploración de los mismos.

Con respecto al primer objetivo específico que dice Demostrar la importancia del juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje en el área de matemática y su representación a través de la metodología de los sectores , cabe mencionar sobre la temática: Importancia y desarrollo del pensamiento lógico matemático a través de los sectores de aprendizaje.

Asimismo, Franco (2013), señala que mediante los juego preescolares como es el juego libre en los sectores, los niños aprenden a planificar y organizar sus juegos, a ponerse de acuerdo con la realización de estos y al final los valoren. La planificación de las situaciones de juego que propongan los estudiantes, es muy importante por ser el primer momento de esta actividad, lo cual permitirá la riqueza y potenciación de sus propuestas, a fin que estas situaciones no se tornen repetitivas y esquematizadas y contribuyan enormemente en el desarrollo de sus habilidades comunicativas orales.

VI. CONCLUSIONES

Los niños del grupo experimental demuestran diferencias características en el logro del juego libre en las dimensiones planificación, organización, ejecución, orden, socialización, después de la aplicación del programa jugando en los sectores. Los niños del grupo experimental demuestran diferencias significativas en el logro de las capacidades matemáticas, después de la aplicación del juego libre en los sectores por lo tanto; ha sido eficaz para mejorar el logro de capacidades matemáticas en los niños de 5 años de una institución educativa del distrito de Juliaca

- Se implementaron sectores de aprendizaje con la finalidad de promover el aprendizaje lógico-matemático a través de una metodología activa.
- se implementó información sobre técnicas que favorecen el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, lo que constituyó una experiencia favorable y motivadora.
- Se realizó material didáctico donde se enriquecerá el juego libre en los sectores fortaleciendo el pensamiento lógico matemático

RECOMENDACIONES

- Que se continúe la implementación del juego libre de los sectores en los para favorecer los procesos cognitivos, específicamente el desarrollo del pensamiento lógico-matemático de **la institución educativa Inicial Villa Hermosa**
- Elaborar material didáctico que sea funcional, llamativo y perdurable, para enriquecer el rincón de pensamiento lógico-matemático.
- Se recomienda a docentes y madres cuidadoras que impulsen juegos y técnicas innovadoras para fortalecer los procesos de desarrollo cognitivo.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- López I, El juego en la educación infantil y primaria, Autodidacta ©(2010) España,(Táliga, Badajoz) recuperado de: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/JuegoEIP.pdf>
- Revista educación (2001),El Juego En Los Niños: Enfoque Teórico, Universidad de Costa Rica, San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica recupero de: <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Ministerio De Educación Nacional (2014), El Juego En La Educación Inicial, Bogotá, Colombia,Recuperado De: <Http://Www.Omep.Org.Uy/Wp-Content/Uploads/2015/09/El-Juego-En-La-Ed-Inicial.Pdf>
- Unesco (1980, p.34) El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas, París, Francia, recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>
- Sarlé, P.(2011)el juego como espacio cultural, imaginario y didáctico,
- MINEDU (2009,p.49, p.50, p.51, p.52), la hora del juego libreen los sectores , lima-peru, recuperado de : <http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/59-hora-juego-libre-en-los-sectores.pdf>
- Revista Electrónica de Investigación Educativa (1999), El enfoque sociocultural en el estudio del desarrollo y la **Educación**, Universidad Nacional Autónoma de México, México, D. F., México,
- García, A , Peñalba, J.El juego infantil y su metodología recuperado de: <https://books.google.com.pe/books?id=IR1yI9xD95EC&printsec=frontcover&dq=cuales+son+las+caracteristicas+del+juego+para+piaget+en+pdf+descargar&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjd7ZuQpJjVAhWD4CYKHcpJDcoQ6wEIKzAB#v=onepage&q&f=false>
- Unesco(1980)El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones Pedagógicas, París, recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>
- RES. Revista de educación social (2013),el juego como herramienta educativa del educador social en actividades de animación sociocultural y de ocio tiempo libre con niños con discapacidad , recuperado: http://www.eduso.net/res/pdf/16/jue_res_16.pdf
- Picco P, El juego como área de enseñanza, argentina- Buenos Aires recuperado de : http://servicios2.abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/educacioninicial/capacitacion/documentoscirculares/2015/5_documento_2_2015_el_juego_como_area_de_ensenanza.pdf
- Pérez, C (2010)La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil, Autodidacta © recuperado de :

http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_9_archivos/c_p_cordero.pdf

Revista Vinculando, (2009). Historia y evolución del juego. Recuperado de Revista Vinculando: http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html.

Ministerio de educación, Juego, recreación y aprendizaje recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/digesutp/desp/modernizacion/Unidad04.pdf>

Cuba,N , Palpa, E. (2015), 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, *Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán Y valle*, Lima-Perú, recuperado de:<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/une/858/t1%20eint%20c94%202015.pdf?sequence=1>

Cuba,N , Palpa, E. (2015), 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, *Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán Y valle*, Lima-Perú, recuperado de:<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/une/858/t1%20eint%20c94%202015.pdf?sequence=1>

Leyva, A. (2011), el juego como estrategia didáctica en la educación infantil, pontificia *universidad javeriana*, Bogotá, Colombia, recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1>

Otero,R,(2015) el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa n° 349 palao. *Universidad Peruana Cayetano Heredia*, Lima, Peru, recuperado 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%bl0s.de.la.instituci%c3%b3n.educativa.n%c2%b0349.palao.pdf?sequence=3>

López, L. (2013) Define el juego libre en los sectores, basado en el enfoque colaborativo, usando material concreto, para favorecer la construcción de la identidad personal en los niños de cinco años de la institución educativa inicial “mi pequeño paraíso de las Rimarimas” de Wecroncocha, del distrito de Acochaca, provincia de Asunción - Ancash, en el año académico 2012, *Universidad Catoilica Los Angeles De Chimbote*, Chacas, Ancash, Perú, recuperado de:<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000027810>

Gómez, T Molano, O,(2015)La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga, *Universidad Del Tolima Instituto De Educaciòn A Distancia Licenciatura En Pedagogía Infantil*, Ibagué - Tolima recuperado de: <http://repositorio.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/aprobado%20tatiana%20g%c3%93mez%20rodr%c3%8diguez.pdf>

ANEXO

INSTRUMENTO

6	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	Elige 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		

Fotos de la institución educativa inicial Villa Hermosa
309





MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2018

El reporte de matrícula se emite haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siage.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada [DRE - UGEL]		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo					Período Lectivo				Ubicación Geográfica							
Código	2 1 0 0 1 1	Número y/o Nombre	309		Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	01/03/2018	Fin	31/12/2018	Dpto.	PLINÓ						
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL San Román	Código Modular	0 2 2 9 9 8 9		Característica ⁽⁴⁾	Programa ⁽⁸⁾	Datos del Estudiante				Prov.	SAN ROMÁN						
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁰⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento	Sexo	H/M	Situación de Matriculación ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	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⁾	Código Modular	Número y/o Nombre
1	D.N.I. 8 3 5 3 3 3 5 4	AQUISE TITO, Ghislaine Itzel e	21 10 2012	M	P	P	SI	SI	AI	C	NO	GP	SI				1 4 9 5 0 4 3	UNIONAMUR
2	D.N.I. 8 0 9 6 2 1 7 4	ARO CHAVARRIA, Luciana Andrea A	01 01 2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	GP	SI					1 6 3 3 3 3 8	ASOCIACION EDUCATIVA ADVENTISTA CRISTO REY
3	D.N.I. 7 7 8 7 5 2 2 2	BARRANTES HALLASI, Luis Diego	08 11 2012	H	P	P	SI	SI	Q	C	NO	S	SI				1 6 1 4 2 0 5	7290
4	D.N.I. 6 3 8 0 0 6 8 5	CALSIN SUCASACA, Jhon Cliver	27 06 2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
5	D.N.I. 8 1 1 0 6 2 9 0	CAYO MAMANI, Roy Brandon A	21 01 2013	H	I	P	SI	SI	AI	C	NO	P	SI					
6	D.N.I. 6 3 7 2 4 7 5 8	CEREZO JALLURANA, Brayán Joel	17 05 2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI						
7	D.N.I. 7 7 9 4 6 5 8 5	CHOUQUHUANCA PERALTA, Brayán Jesús	25 12 2012	H	I	P	SI	SI	Q	C	NO	S	SI			2 0 9 1 8 0 8	VILLA VALUYO	
8	D.N.I. 8 1 1 0 6 6 9 3	GARCIA SAAVEDRA, Yandi Fernanda	05 03 2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	SE	SI				1 6 9 8 5 1 3	LA RECOLETA	
9	D.N.I. 6 3 4 8 5 7 7 7	GOMEZ CONDORI, Alisson Xiomara A	25 05 2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
10	D.N.I. 6 3 4 8 7 1 1 6	GONZA RAMOS, Danae Milagros	03 10 2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI				0 5 0 2 0 0 5	756	
11	D.N.I. 6 3 4 8 6 5 7 1	HUANCA PEREZ, Brijith	19 07 2012	M	P	P	SI	SI	Q	C	NO	S	SI			1 3 7 7 7 5 3	AMERICANA	
12	D.N.I. 6 3 4 8 6 0 8 0	HUARACHI MACHACA, Cnsthian Abel	07 06 2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
13	D.N.I. 6 3 4 8 6 5 0 8	LOZA ROJAS, Sebastian Dayro A	15 07 2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
14	D.N.I. 6 3 7 2 5 0 0 4	MAMANI MAMANI, Celene Brittany OJO	09 06 2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI						
15	D.N.I. 6 2 1 1 6 7 9 8	MOLINA MENDOZA, Harold Jeanpol	01 01 2013	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
16	D.N.I. 6 3 5 3 3 3 7 5	MOLLEPAZA QUISPE, Kevin Anderson	26 10 2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI						
17	D.N.I. 6 3 8 0 1 0 4 6	QUISPE APAZA, Diego Froilan	22 08 2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI						
18	D.N.I. 8 1 1 0 6 5 4 1	QUISPE RAFAEL, Celeste Maribel	01 03 2013	M	I	P	NO	SI	C	NO	S	SI						
19	D.N.I. 8 0 7 5 9 4 0 7	SACACA MAMANI, Rouss Margoth	21 11 2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
20	D.N.I. 6 3 5 3 3 5 5 0	SONCCO MAMANI, Cristiano Ronaldo	06 06 2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI				1 6 9 8 5 1 3	LA RECOLETA	
21	D.N.I. 6 3 4 8 5 9 9 7	SUCA GOMEZ, Yaretz Naomi																

- (1) Nivel / Ciclo: Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.
- (2) Modalidad: (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.
- (3) Grado/Edad: En caso de E. Inicial: registrar Edad (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6). En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1°, 2°, 3°, 4°. En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°. Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (P).
- (4) Característ. Completo: (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Primario.

- (5) Forma: (Esc) Escolanzado, (NoEsc) No Escolanzado 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: (PGD)Pub. de gestión directa, (PGP)Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada
- (8) Programa (sólo EBA): (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos (PBI) 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 Matriculación: (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Replantea, (RE) Reenrante. Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
- (11) País: (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
- (12) Lengua: (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (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) Sordociega (OT) Otro
- (15) IE de procedencia: En caso de no adscribir discapacidad, dejar en blanco. Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa. Solo para el caso de estudiantes que no poseen D.N.I.
- (16) N° de DNI o Cod. Del Est.: El Cod. del Est. Se anotará sólo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.