



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
LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCION
EDUCATIVA INICIAL 1476 SAN JUAN DEL DISTRITO DE
CABANILLA, PROVINCIA DE LAMPA, REGION PUNO,
AÑO 2018.

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL
GRADO ACADEMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTORA:

JUANA EDHIT QUISPE HUACASI

ASESOR:

MGTR. CIRO MACHICADO VARGAS

JULIACA-PERÚ

2018

JURADO EVALUADOR DE TESIS

Dra. Mafalda Anastacia Zela Ilaita
PRESIDENTA

Dr. Arcadio De la Cruz Pacori
MIEMBRO

Mgtr. Evagelina Yanqui Núñez
MIEMBRO

Mgtr. Ciro Machicado Vargas
ASESOR

AGRADECIMIENTO

A Dios, por ser la luz que ilumina mi camino
y su protección que me da fuerzas para
seguir adelante.

A mi familia por ser el apoyo que necesite
y su Comprensión para el logro de mis
metas , en especial a mi tutor Mgtr. Ciro
Machicado Vargas por su apoyo en la
asesoría de la elaboración de mi
proyecto de investigación

DEDICATORIA

Este proyecto de investigación está dedicada
A Dios, por acompañarme todos los días. A
mi madre quien me ha consentido y apoyado
en lo que me he propuesto y sobre todo ha
sabido corregir mis errores.

A mi familia los que siempre velan por
mí por sus consejos, paciencia y toda la
ayuda que me brindaron para concluir mis
estudios.

RESUMEN

Se considera a la educación como un proceso de desarrollo del aprendizaje que permite la transmisión de conocimientos, valores y habilidades sociales, en tal sentido las instituciones de educación inicial es un espacio fundamental e importante para el desarrollo de los niños mediante los juegos en los sectores desarrollan el aprendizaje e actitudes que favorecen positivamente la convivencia en el aula.

En el Perú nos enfrentamos a la interculturalidad de las diferentes regiones, se considera que la educación es la fuente de crecimiento del país, la realidad es contradictoria en los últimos resultados del PISA (2009) el Perú está ubicado en el lugar 60 en matemáticas esto nos indica que la educación no está acorde con los cambios

Teniendo en cuenta la problematización se determinó el siguiente enunciado ¿Cómo se relaciona el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática desarrolla habilidades sociales en los niños de la institución educativa Inicial 1476 San Juan del Distrito de Cabanilla, Provincia de Lampa, Región Puno, Año 2018.

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.

ABSTRAC

Education is considered as a process of development of learning that allows the transmission of knowledge, values and social skills, in this sense the institutions of initial education is a fundamental and important space for the development of children through games in the sectors they develop learning and attitudes that positively favor coexistence in the classroom.

In Peru we face the interculturality of the different regions, it is considered that education is the source of growth of the country, the reality is contradictory in the latest results of the PISA (2009) Peru is located in the 60th place in mathematics this it indicates that education is not in accordance with the changes

Taking into account the problematization, the following statement was determined:
How is free play related to the sectors to improve learning in the area of mathematics?
Social skills develop in children of the educational institution. Initial 1476 San Juan, Cabanilla District, Province of Lampa, Puno Region, Year 2018.

The type of research is quantitative, because quantitative or numerical data on variables are collected and analyzed and studies the state, association or relationship between these variables.

INDICE GENERAL

| | |
|--|--------------------------------------|
| TÍTULO | ¡Error! Marcador no definido. |
| JURADO EVALUADOR DE TESIS | ii |
| AGRADECIMIENTO..... | iii |
| DEDICATORIA | iv |
| RESUMEN..... | v |
| ABSTRAC | vi |
| I. INTRODUCCIÓN | 1 |
| II. REVISIÓN LITERARIA | 4 |
| 2.1. Antecedentes | 4 |
| 2.2.Bases teóricas de la investigación | 7 |
| 2.1.1.El juego | 7 |
| 2.2.2. Enfoque socio-cultural | 7 |
| 2.2.4. El juego como propuesta educativa..... | 9 |
| 2.2.4.1. Importancia del juego | 10 |
| 2.2.4.2. El juego libre en los sectores y sus momentos. | 11 |
| 2.2.4.2.1. Planificación..... | 12 |
| 2.2.4.2.3. Ejecución..... | 13 |
| 2.2.4.2.4. Orden..... | 13 |
| 2.2.5. El Aprendizaje De La Matemática | 14 |
| 2.2.2.1. Definición de Aprendizaje | 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: | 16 |
| 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:..... | 17 |
| 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 |
| 4.1.1. Investigación cuantitativa..... | 20 |
| 4.2. El universo y muestra..... | 21 |
| 4.2.1. Área geográfica de la investigación..... | 21 |
| 4.2.2. Población..... | 21 |
| 4.2.3. La muestra..... | 21 |
| 4.3. Definición y operacionalización de variables..... | 22 |
| 4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos | 24 |
| 4.4.1. Validez y Confiabilidad de los instrumentos..... | 24 |
| 4.5. Plan de análisis:..... | 24 |
| 4.5.1. Medición de variables | 25 |
| 4.6. Matriz de consistencia..... | 26 |
| 5.1. Resultado..... | 29 |
| 5.2. Análisis De Resultado | 46 |
| VI. CONCLUSIONES | 47 |
| REFERENCIA BIBLIOGRAFIA | 48 |
| ANEXO..... | 51 |

INDICE DE TABLAS

| | |
|--------------------------------|----|
| Tabla 1:Planificación | 29 |
| Tabla 2:Planificación | 29 |
| Tabla 3:Planificación | 30 |
| Tabla 4:Planificación | 31 |
| Tabla 5:Organización | 31 |
| Tabla 6: Organización..... | 32 |
| Tabla 7: Organización..... | 33 |
| Tabla 8: Organización..... | 34 |
| Tabla 9: Ejecución..... | 34 |
| Tabla 10: Ejecución..... | 35 |
| Tabla 11: Ejecución..... | 36 |
| Tabla 12: Ejecución..... | 37 |
| Tabla 13: Orden..... | 37 |
| Tabla 14: Orden..... | 38 |
| Tabla 15: Orden..... | 39 |
| Tabla 16: Socialización | 39 |
| Tabla 17: Socialización | 40 |
| Tabla 18: Socialización | 41 |
| Tabla 19: Socialización | 42 |
| Tabla 20: Representación | 42 |
| Tabla 21: Representación | 43 |
| Tabla 22: Representación | 44 |

INDICE DE GRAFICOS

| | |
|--|----|
| Grafico 1. expresa con espontaneidad sus ideas..... | 29 |
| Grafico 2. Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy. | 30 |
| Grafico 3. Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros | 30 |
| Grafico 4. Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy. | 31 |
| Grafico 5. Elige y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde... | 32 |
| 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. | 35 |
| Grafico 11. Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales | 36 |
| Grafico 12. Solicita ayuda a la docente cuando es necesario. | 37 |
| Grafico 13. Guarda en su lugar los materiales del sector. | 38 |
| Grafico 14. Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó | 38 |
| Grafico 15. Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita | 39 |
| Grafico 16. Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy..... | 40 |
| Grafico 17. Expresa lo que más le agradó durante esta actividad. | 41 |
| Grafico 18, Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad. | 41 |
| Grafico 19. Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias | 42 |
| Grafico 20. Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones)..... | 43 |
| Grafico 21. Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad. | 44 |

Grafico 22. Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido..... 45

I. INTRODUCCIÓN

Se considera a la educación como un proceso de desarrollo del aprendizaje que permite la transmisión de conocimientos, valores y habilidades sociales, en tal sentido las instituciones de educación inicial es un espacio fundamental e importante para el desarrollo de los niños mediante los juegos en los sectores desarrollan el aprendizaje e actitudes que favorecen positivamente la convivencia en el aula.

Rosa Guitart (1996) manifiesta que “Los valores, habilidades sociales y el aprendizaje se expresan en los juegos de los niños; (mientras que) las actitudes individuales describen la forma de jugar”, en los juegos los niños expresan sus sentimientos y mejoran su aprendizaje y sus habilidades comunicativas.

Con respecto al nivel inicial el juego garantiza el desarrollo de aprendizajes , se considera que el aprendizaje en los niños , es un conjunto de capacidades que les permiten el desarrollo de los niños, es parte fundamental para la adaptación de los niños al entorno que se rodea a relacionarse con los demás para su desenvolvimiento en la sociedad.

A nivel metodológico este proyecto, se considera los documentos de guía de nuestra universidad, la investigación será de forma cuantitativa, con un planteamiento descriptivo, la población y la muestra está conformada por los 20 niños de la institución educativa inicial 1476 San Juan del Distrito de Cabanilla, Provincia de Lampa, Región Puno, Año 2018.

A nivel internacional nuestra sociedad tiene un avance tecnológico, el hombre debe de ser capaz de tomar sus propias decisiones, resolver sus conflictos, adecuándose a los cambios del futuro como saber comunicar sus necesidades. En tal sentido es parte fundamental el desarrollo de conocimientos mediante las estrategias de aprendizajes, que le permitan comunicarse y poder resolver sus necesidades.

En el Perú nos enfrentamos a la interculturalidad de las diferentes regiones, se considera que la educación es la fuente de crecimiento del país, la realidad es contradictoria en los últimos resultados del PISA (2009) el Perú está ubicado en el lugar 60 en matemáticas esto nos indica que la educación no está acorde con los cambios .es fundamental incorporar en las instituciones educativas de nivel inicial el juego en los sectores para mejorar el aprendizaje ene área de matemática s en nivel inicial, es el espacio fundamental donde los niños desarrollan sus habilidades y desarrollan sus conocimientos , conductuales mediante juegos donde el niño pueda adquirir los conocimientos.

En la región puno se considera el abandono escolar como un problema primordial, el abandono escolar se produce por situaciones económicas y cultural en tal sentido de la carencia de información de la importancia que tiene el estudio en el desarrollo de los niños , en las zonas rurales de la región. Los juegos libres en los sectores fortalecen los aprendizajes de habilidades en el área de matemáticas en los niños para un mejor desenvolvimiento de su entorno.

En el nivel local surgen carencias de materiales en las instituciones de nivel inicial por la lejanía de las instituciones, los problemas que influyen en el desarrollo social de los niños es la falta de comunicación que existe entre padre e hijos deteriorando el

desarrollo autónomo del niño llegando a ser tímidos .mediante el juego se pretende desarrollar nuevos aprendizaje en el área de matemática

En algunas instituciones educativas no integran el juego libre como parte de una actividad de aprendizaje, por la carencia inmobiliario, capacitaciones, visitas por parte de las autoridades educativas por la lejanía de la institución educativa de nivel inicial.

Teniendo en cuenta la problematización se determinó el siguiente enunciado ¿Cómo se relaciona el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática desarrolla habilidades sociales en los niños de la institución educativa Inicial 1476 San Juan del Distrito de Cabanilla, Provincia de Lampa, Región Puno, Año 2018.

Se llegó a priorizar en el objetivo general que es Determinar el desarrollo del aprendizaje en el área de matemática mediante el taller del juego en los sectores sociales en los niños de la institución educativa Inicial 1476 San Juan del Distrito de Cabanilla, Provincia de Lampa, Región Puno, Año 2018.

En los objetivos específicos desarrollaran los siguientes

-Determinar la relación que existe en el taller del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática y la socialización en los niños de la institución educativa Inicial 1476 San Juan del Distrito de Cabanilla, Provincia de Lampa, Región Puno, Año 2018.

-Demostrar que la aplicación del juego libre en los sectores mejoran el aprendizaje en el área de matemática en los niños de la institución educativa Inicial 1476 San Juan del Distrito de Cabanilla, Provincia de Lampa, Región Puno, Año 2018.

-Describir la relación que existe entre el taller del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática y desarrollo autónomo en los niños de la institución educativa Inicial 1476 San Juan del Distrito de Cabanilla, Provincia de Lampa, Región Puno, Año 2018.

En las últimas décadas, se ha visto la importancia de la inclusión social en el desarrollo humano, lo que ha generado que en la actualidad la nueva reforma educativa dando la importancia de incluir en el contexto escolar programas que estimulen la socialización infantil y el desarrollo de habilidades sociales, con el objetivo de impulsar conductas solidarias entre los estudiantes mediante los juegos en los sectores.

De igual forma, se considera que las habilidades sociales es un papel fundamental hoy en día, por la cual las instituciones educativas deben proporcionar espacios necesarios para que los niños se desarrollen sus habilidades sociales que favorezcan la convivencia social y escolar.

La aplicación de los sectores de juegos libres permite el desarrollo de las habilidades sociales en los niños, fortaleciendo las habilidades que presentan dificultades en los niños, así como aquellas que no se han logrado desarrollar en la temprana edad.

I. REVISIÓN LITERARIA

2.1. Antecedentes

Otero (2015) para el autor esta investigación tiene como propósito determinar la relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa n° 349 palao. es un estudio de tipo cuantitativo y se empleó un diseño correlacionar. La muestra estuvo conformada por 75 estudiantes, utilizándose la técnica de observación. los instrumentos aplicados

fueron elaborados por la autora y consideraron el juego libre en los sectores en sus momentos de planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación, así como, las habilidades comunicativas orales en sus dimensiones de hablar y de escuchar. estos aspectos respondieron, a las actuales tendencias y enfoques educativos planteados por el ministerio de educación. la confiabilidad de estos instrumentos fue hallada por el coeficiente de kuder richardson 20 y la validez de contenido se obtuvo con el criterio de jueces. los resultados obtenidos de la investigación reportaron que existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales, así también, con sus dimensiones de hablar y de escuchar

Gómez, T Molano, O (2015) los autores describen el presente documento que da cuenta del proceso de investigación formativa llevado a cabo con los niños del nivel preescolar en la institución educativa niño Jesús de Praga; el cual se desarrolló en dos fases, siendo la primera un ejercicio de corte etnográfico y la segunda fase de investigación – acción. el proyecto permitió reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil, desde el aula preescolar. es por ello que la lúdica no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes en forma significativa. durante el proceso investigativo, se aplicaron técnicas e instrumentos tales como la observación, encuestas formales e informales , indagación documental, diario de campo (en la

primera fase); cuestionario etnográfico, talleres y actividades integradoras para toda la comunidad institucional a través del proyecto pedagógico de aula (para la segunda fase); logrando con ello caracterizar a la comunidad educativa para identificar la problemática presente en la institución, así como lograr un proceso de intervención pedagógica para lograr un cambio de concepción encaminada hacia la utilización de la lúdica, para el desarrollo de competencias y fortalecimiento del aprendizaje en la educación inicial.

López, L (2013) El autor da a conocer esta investigación que se orienta a investigar el juego libre en los sectores, basado en el enfoque colaborativo, usando material concreto, y sus efectos sobre la construcción de la identidad personal en los niños de cinco años de la institución educativa pública, “mi pequeño paraíso de las Rimarimas”, De Wecroncocha, asunción, Ancash, en el año académico 2012.

El objetivo general, consistió en determinar si el juego libre en los sectores, utilizando material concreto, favorece la construcción de la identidad personal; para ello se ha buscado constatar mediante teorías y conceptos, que explican la importancia de la identidad personal como variable de estudio.

El nivel de la investigación realizada es explicativo, la población fue seleccionada entre los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa particular “mi pequeño paraíso de las Rimarimas” Wecroncocha.

Luego de la aplicación del instrumento los resultados obtenidos en esta investigación expresada a través del post –test, se obtuvo que un 50 % de los niños han alcanzado el nivel alto en la construcción de la identidad personal de manera significativa, lo que indica que los niños jugando con materiales a su disponibilidad han logrado ser libres

colaborar ayudarse, conocerse a sí mismo y conocer a sus compañeros. y el otro 50% de los niños han alcanzado el nivel medio lo que indica que estos niños aún deben continuar con sus juegos libres

2.2.Bases teóricas de la investigación

2.1.1.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

2.2.3. 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.

2.2.4. 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

2.2.4.1. 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

2.2.4.2. 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.

2.2.4.2.1. 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

2.2.4.2.2. 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.

2.2.4.2.3. 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.

2.2.4.2.4. 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.

2.2.4.2.5. 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.

2.2.4.2.6. 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.

2.2.5. 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 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.
- Respeto 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 currículum 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

II. HIPÓTESIS

No tiene hipótesis es una investigación descriptiva

III. METODOLOGÍA.

4.1.El Tipo de investigación

4.1.1. **Investigación cuantitativa**

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.

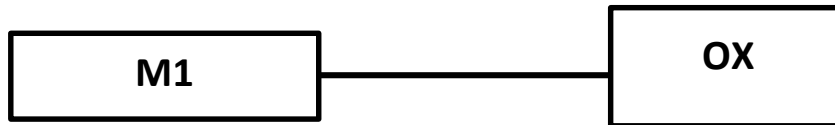
Nivel de investigación de la tesis.

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

4.2. El universo y muestra.

4.2.1. Área geográfica de la investigación.

El área geografía tiene las siguientes características:

La distrito de cabanilla, departamento de Puno

4.2.2. 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. La población está conformada por los estudiantes que laboran en la Institución Educativa Inicial ya mencionada del distrito de Juliaca provincia de San Román departamento puno

4.2.3. La muestra

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

La muestra es no probabilística, Está compuesta por 15 niños de educación inicial de la institución educativa Inicial 1476 San Juan del Distrito de Cabanilla,

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

| N° | Institución Educativa | UGEL | N° de estudiantes | Total |
|----|-----------------------|------|-------------------|-------|
| 1 | 1476 San Juan | 15 | | 15 |

Fuente: Cuadro de asignación de personal de la Institución educativa año 2017

4.3. Definición y operacionalización de variables

Variable independiente: taller el juego libre en los sectores

Fuente especificada no válida. El juegos libre estimula los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera espontánea. El juego se inicia desde muy temprana edad y es una conducta natural

Variable dependiente: el aprendizaje en el área de matemáticas

Fuente especificada no válida. La prioridad del aprendizajes en las matemáticas no es sólo que los niños aprendan las tradicionales reglas aritméticas es que puedan resolver situaciones aplicando los conceptos y habilidades matemáticas para desenvolverse en la vida cotidiana. Esto es importante en el caso de los niños con dificultades en el aprendizaje de las matemáticas

| PROBLEMA | VARIABLE | DIMENSIONES | INDICADORES |
|--|-------------|--------------------------------|---|
| ¿Qué relación tiene el juego libre en los sectores y el aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa inicial Ccayto-669 del distrito de calca y provincia de calca, región cusco, año 2018 | 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 eficiencia |
| | | 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 | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Interactúa la nueva información con aspectos relevantes y pre existentes en la estructura cognoscitiva para el cambio de información ➤ El estudiante retiene la información nueva y lo reproduce según como lo ha |
| | | Aprendizaje por descubrimiento | <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 | <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 |

4.4. 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.

4.4.1. 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.

4.5. 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.

4.5.1. 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

4.6. Matriz de consistencia

| 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 los Niños de Cinco años de la Institución Educativa Inicial 1476 San Juan del Distrito de Cabanilla, Provincia | ¿Cómo se relaciona el taller del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática desarrolla habilidades sociales en los niños de la institución educativa Inicial 1476 San Juan del Distrito de Cabanilla, Provincia | <p>Objetivo General Determinar el desarrollo del aprendizaje en el área de matemática mediante el juego en los sectores sociales en los niños de la institución educativa Inicial 1476 San Juan del Distrito de Cabanilla, Provincia de Lampa, Región Puno, Año 2018.</p> <p>Objetivos específicos Determinar la relación que existe en el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el</p> | El Juego Libre el aprendizaje | El tipo de investigación es cuantitativa, porque se recogen y analizan datos cuantitativos o numéricos sobre variables y estudia el estado, la asociación o | cuantitativo | La muestra es no probabilística, compuesta por 15 niños de educación inicial de la institución educativa San Juan del Distrito de Cabanilla |

| | | | | | | |
|---|---|--|--|---|--|--|
| <p>de Lampa, Región Puno, Año 2018.</p> | <p>de Lampa, Región Puno, Año 2018.</p> | <p>área de matemática y la socialización en los niños de la institución educativa Inicial 1476 San Juan del Distrito de Cabanilla, Provincia de Lampa, Región Puno, Año 2018.</p> <p>-Demostrar que la aplicación del juego libre en los sectores mejoran el aprendizaje en el área de matemática en los niños de la institución educativa Inicial 1476 San Juan del Distrito de Cabanilla, Provincia de Lampa, Región Puno, Año 2018.</p> <p>-Describir la relación que existe entre el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática y desarrollo</p> | | <p>relación entre dichas variables.</p> | | |
|---|---|--|--|---|--|--|

| | | | | | | |
|--|--|---|--|--|--|--|
| | | autónomo en los niños de la institución educativa Inicial 1476 San Juan del Distrito de Cabanilla, Provincia de Lampa, Región Puno, Año 2018. | | | | |
|--|--|---|--|--|--|--|

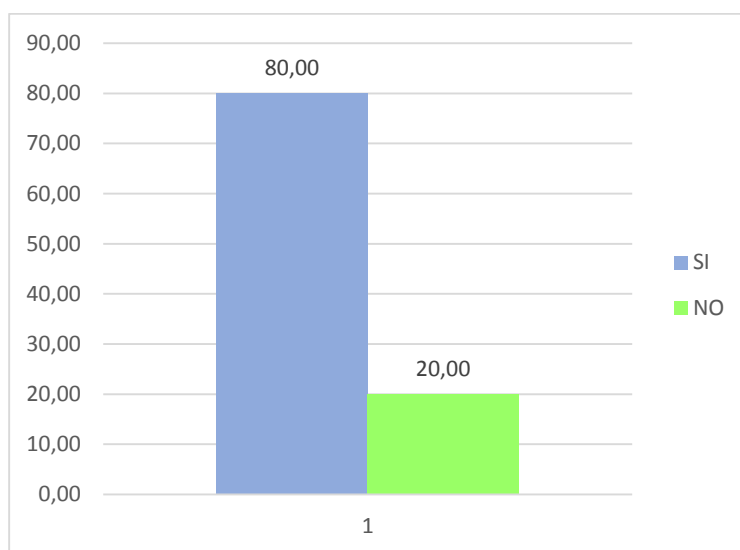
IV. RESULTADO

5.1.Resultado

Tabla 1:Planificación

| Expresa con espontaneidad sus ideas. | fi | hi | % |
|--------------------------------------|----|------|--------|
| Sí | 14 | 0.93 | 93.33 |
| No | 1 | 0.07 | 6.67 |
| TOTAL | 15 | 1.00 | 100.00 |

Grafico 1. expresa con espontaneidad sus ideas

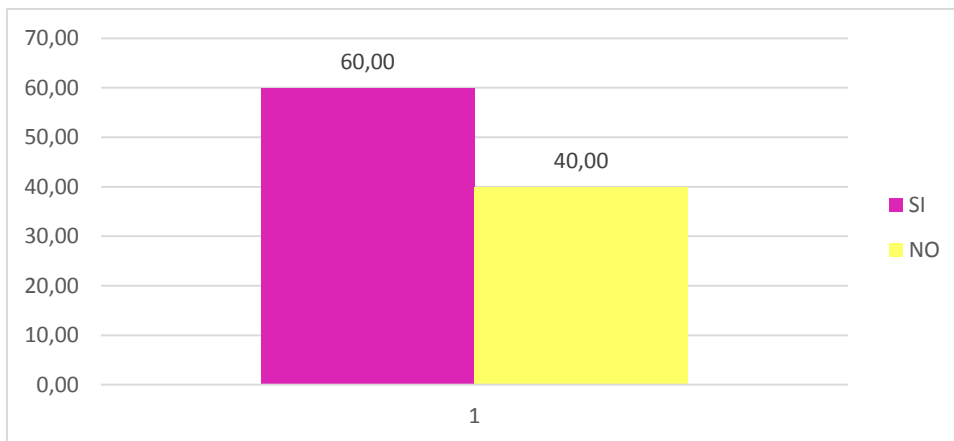


En la tabla N° 1 y el grafico N° 1 se puede precisar el 93% de los estudiantes de 5 años de la prueba piloto expresan con espontaneidad sus ideas. Mientras el 6 % de los estudiantes tienen dificultad en expresar sus ideas.

Tabla 2:Planificación

| Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo. | fi | hi | % |
|---|----|------|--------|
| Sí | 9 | 0.60 | 60.00 |
| No | 6 | 0.40 | 40.00 |
| TOTAL | 15 | 1.00 | 100.00 |

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

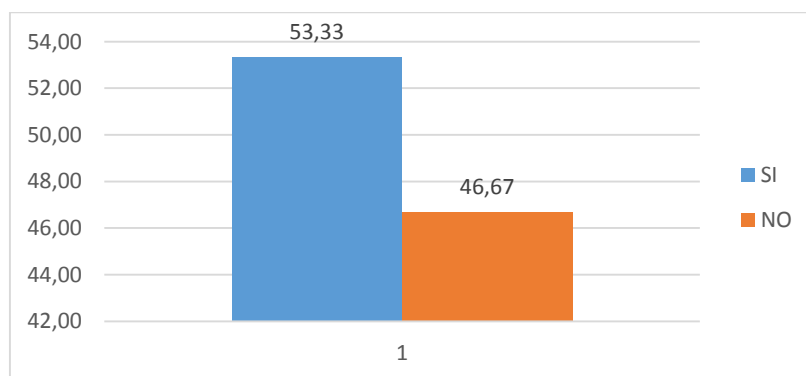


En la tabla N° 2 y el grafico N° 2 se puede apreciar que el 60 % de los estudiantes de 5 años de la prueba piloto proponen ideas nuevas en situaciones de dialogo. Mientras el 40 % de los estudiantes tienen dificultad proponer ideas nuevas en situaciones de dialogo.

Tabla 3:Planificación

| Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros | fi | hi | % |
|---|----|------|--------|
| Sí | 8 | 0.53 | 53.33 |
| No | 7 | 0.47 | 46.67 |
| TOTAL | 15 | 1.00 | 100.00 |

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

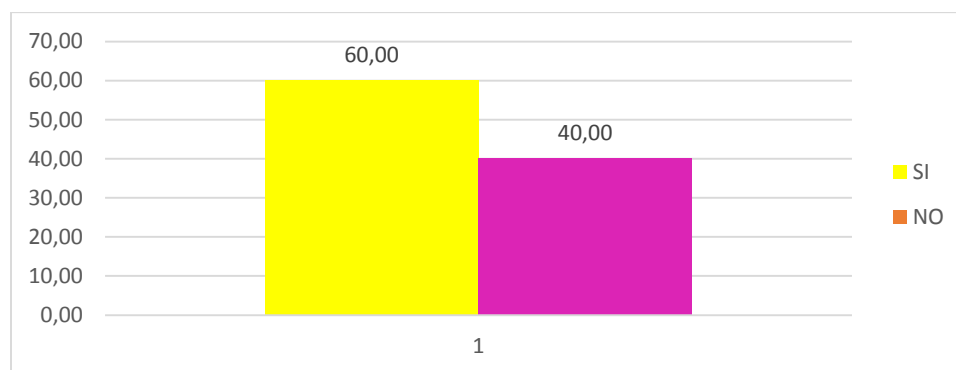


En la tabla N° 3 y el grafico N° 3 se puede apreciar que el 53 % de los estudiantes de 5 años de la prueba piloto Proponen nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros. Mientras el 46 % de los estudiantes tienen timidez en Proponer nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros

Tabla 4:Planificación

| Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy. | fi | hi | % |
|--|-----------|-------------|---------------|
| Sí | 9 | 0.60 | 60.00 |
| No | 6 | 0.40 | 40.00 |
| TOTAL | 15 | 1.00 | 100.00 |

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

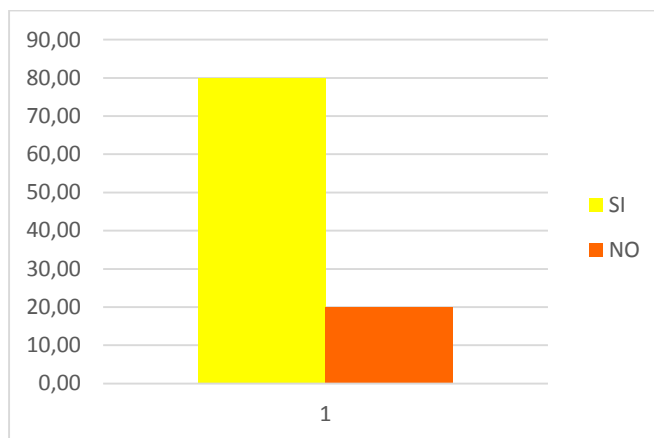


En la tabla N° 4 y el grafico N° 4 se puede apreciar que el 60 % de los estudiantes de 5 años de la prueba piloto Proponen qué podrían hacer en los sectores el día de hoy. Mientras el 40 % de los niños tienen timidez en Proponer qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.

Tabla 5:Organización

| Elige y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde | fi | hi | % |
|--|-----------|-------------|---------------|
| Sí | 12 | 0.80 | 80.00 |
| No | 3 | 0.20 | 20.00 |
| TOTAL | 15 | 1.00 | 100.00 |

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

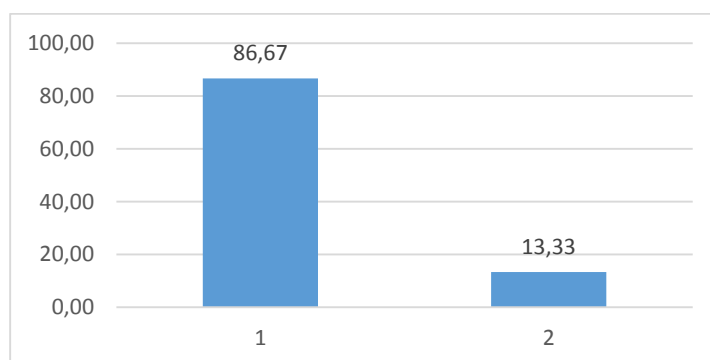


En la tabla N° 5y el grafico N° 5se puede apreciar que el 80 % de los estudiantes de 5 años de la prueba piloto Elijen y dicen en qué sector van a jugar al colocarse el distintivo que corresponde. Mientras el 20 % de los estudiantes tienen timidez en Elegir y decidirse en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.

Tabla 6: Organización

| Dice por qué eligió el sector del día. | fi | hi | % |
|--|-----------|-------------|---------------|
| Sí | 13 | 0.87 | 86.67 |
| No | 2 | 0.13 | 13.33 |
| TOTAL | 15 | 1.00 | 100.00 |

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

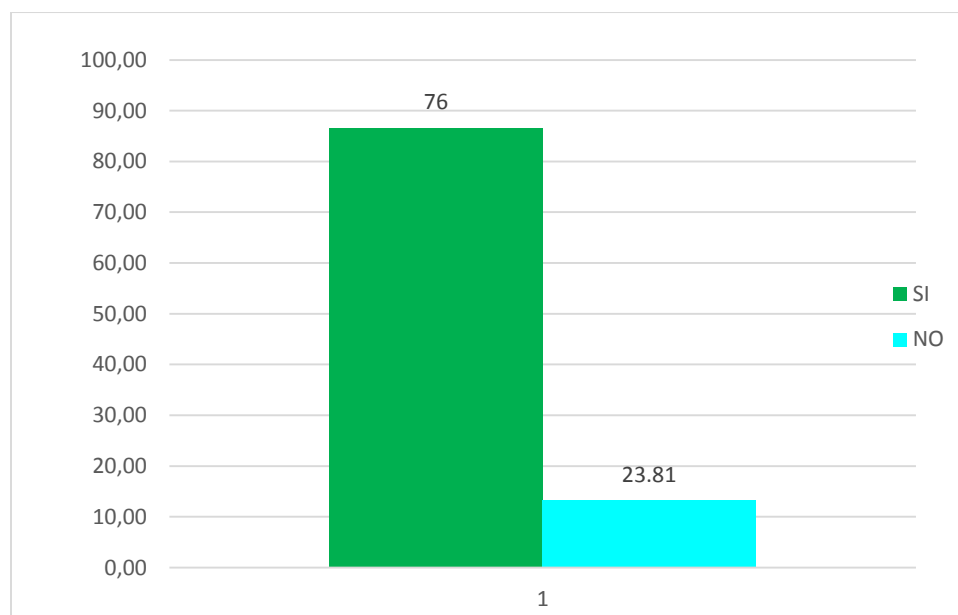


En la tabla N° 6 y el grafico N° 6 se puede apreciar que el 86 % de los niños de 5 años de la prueba piloto Dicen por qué eligieron el sector del día. Mientras el 13 % de los niños tienen timidez en Decir por qué eligió el sector del día.4

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 | 9 | 0.60 | 60.00 |
| No | 6 | 0.40 | 40.00 |
| TOTAL | 15 | 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

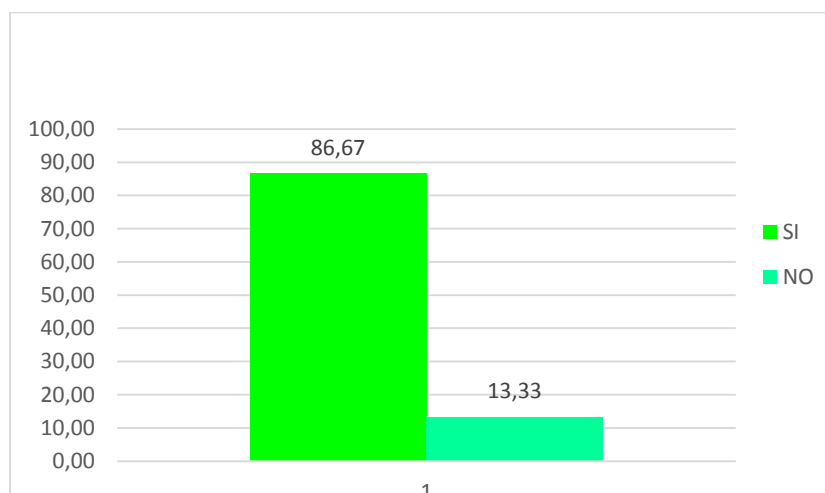


En la tabla N° 7 y el grafico N° 7 se puede apreciar que el 76 % de los niños de 5 años dialogan con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido y .el 23 % de los niños tienen timidez en dialogar con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre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

Tabla 8: Organización

| Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos | fi | hi | % |
|---|----|------|--------|
| Sí | 13 | 0.87 | 86.67 |
| No | 2 | 0.13 | 13.33 |
| TOTAL | 15 | 1.00 | 100.00 |

Grafico 8. Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos

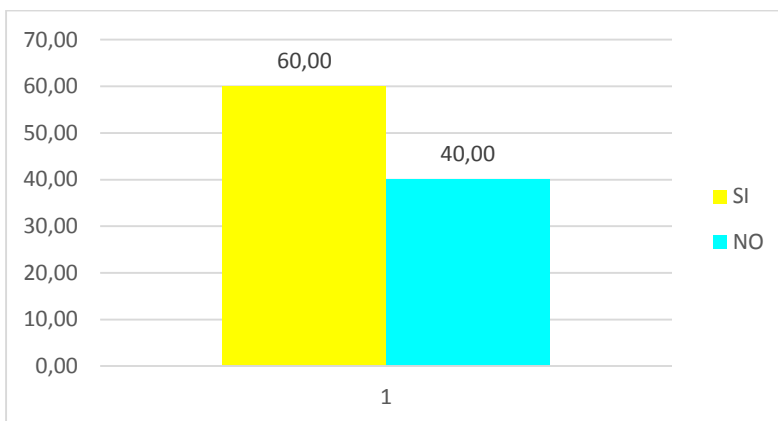


En la tabla N° 8 y el grafico N° 8 se puede apreciar que el 86 % de los niños de 5 años Dialogan con sus compañeros para establecer acuerdos. Mientras el 13% de los niños se les hacen difícil Dialogar con sus compañeros para establecer acuerdos

Tabla 9: Ejecución

| Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido | fi | hi | % |
|---|----|------|--------|
| Sí | 9 | 0.60 | 60.00 |
| No | 6 | 0.40 | 40.00 |
| TOTAL | 15 | 1.00 | 100.00 |

Grafico 9. Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido

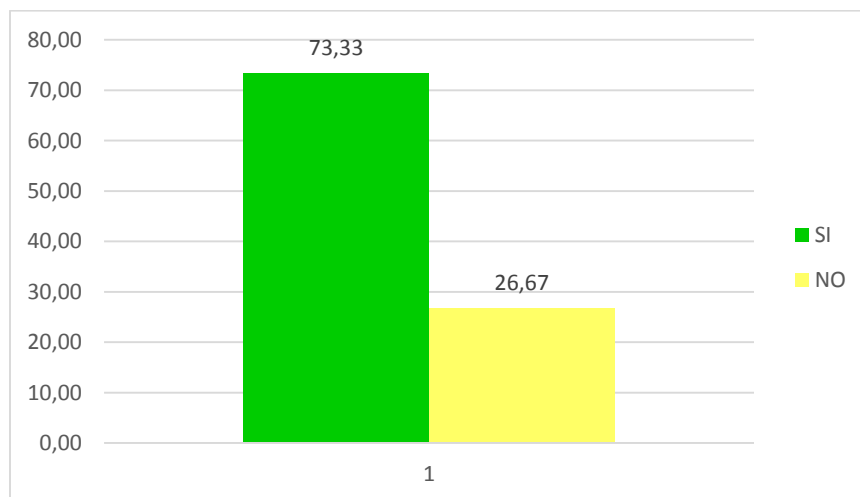


En la tabla N° 9 y el grafico N° 9 se puede apreciar que el 60% de los niños de 5 años Juegan libremente utilizando los materiales del sector elegido y .el 40 % de los niños tienen miedo en Jugar libremente utilizando los materiales del sector elegido.

Tabla 10: Ejecución

| Expresa lo que le disgusta durante esta actividad. | fi | hi | % |
|--|----|------|--------|
| Sí | 11 | 0.73 | 73.33 |
| No | 4 | 0.27 | 26.67 |
| TOTAL | 15 | 1.00 | 100.00 |

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

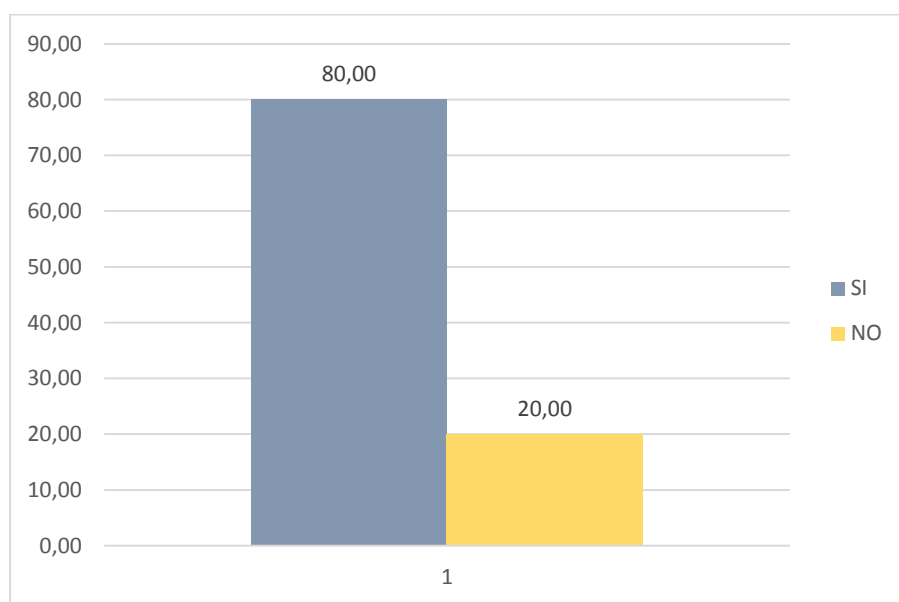


En la tabla N° 10 y el grafico N° 10 se puede apreciar que el 73% de los niños de 5 Expresan lo que le disgusta durante esta actividad. Y .el 26 % de los niños tienen miedo Expresar lo que le disgusta durante esta actividad.

Tabla 11: Ejecución

| Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales. | fi | hi | % |
|--|----|------|--------|
| Sí | 12 | 0.80 | 80.00 |
| No | 3 | 0.20 | 20.00 |
| TOTAL | 15 | 1.00 | 100.00 |

Grafico 11. Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales

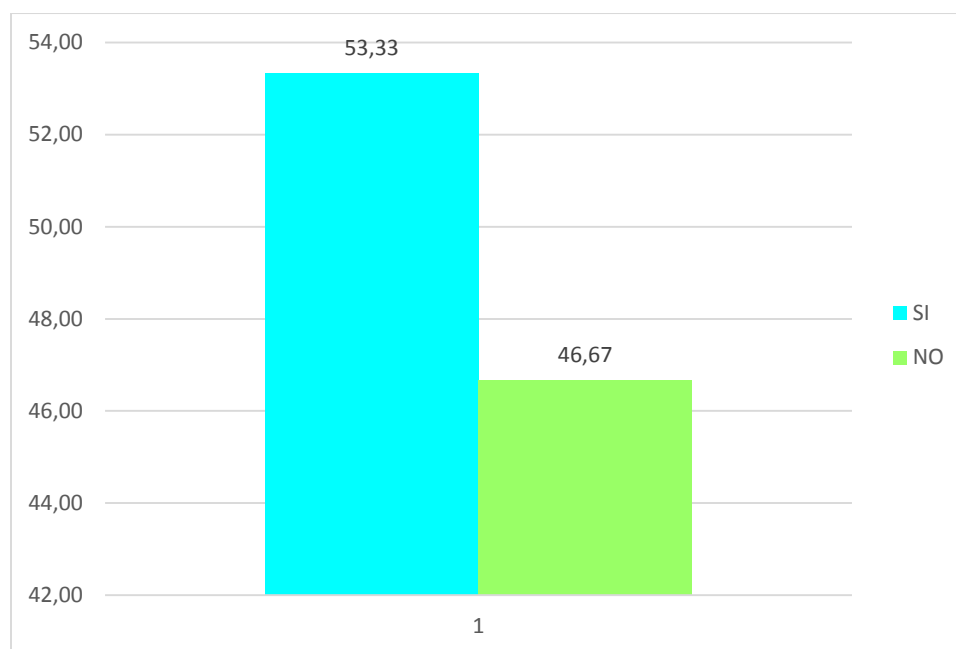


En la tabla N° 11 y el grafico N° 11 se puede apreciar que el 80% de los niños de 5 Dialogan con sus compañeros cuando comparte materiales.. Y .el 20 % de los niños tienen miedo de Dialogar con sus compañeros cuando comparte materiales

Tabla 12: Ejecución

| Solicita ayuda a la docente cuando es necesario. | fi | hi | % |
|--|----|------|--------|
| Sí | 8 | 0.53 | 53.33 |
| No | 7 | 0.47 | 46.67 |
| TOTAL | 15 | 1.00 | 100.00 |

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

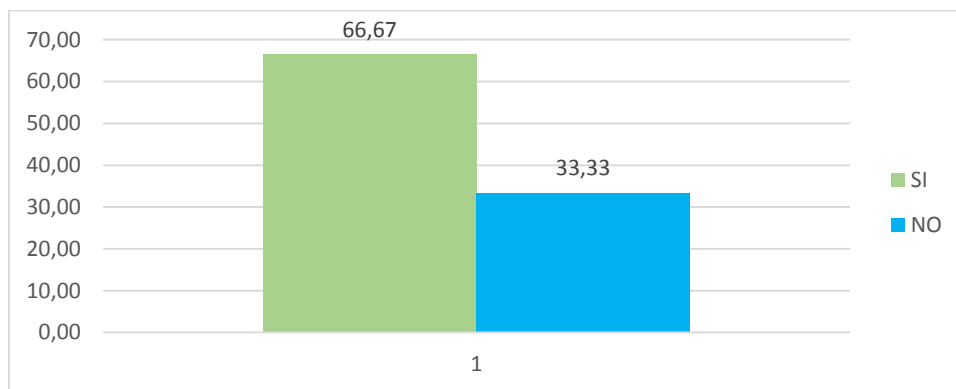


En la tabla N° 12 y el grafico N° 12 se puede apreciar que el 53 % de los niños de 5 Solicitan ayuda a la docente cuando es necesario. Y .el 46 % de los niños no Solicitan ayuda a la docente cuando es necesario.

Tabla 13: Orden

| Guarda en su lugar los materiales del sector. | fi | hi | % |
|---|----|------|--------|
| Sí | 10 | 0.67 | 66.67 |
| No | 5 | 0.33 | 33.33 |
| TOTAL | 15 | 1.00 | 100.00 |

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

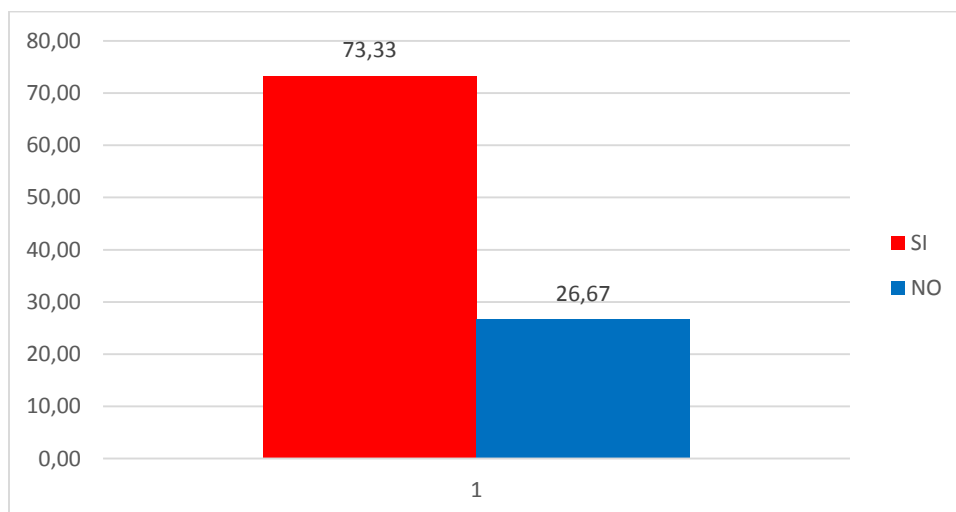


En la tabla N° 13 y el grafico N° 13 se puede apreciar que el 66 % de los niños de 5 Guarda en su lugar los materiales del sector. Y .el 33 % de los niños no Guardan en su lugar los materiales del sector.

Tabla 14: Orden

| Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó | fi | hi | % |
|---|----|------|--------|
| Sí | 11 | 0.73 | 73.33 |
| No | 4 | 0.27 | 26.67 |
| TOTAL | 15 | 1.00 | 100.00 |

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

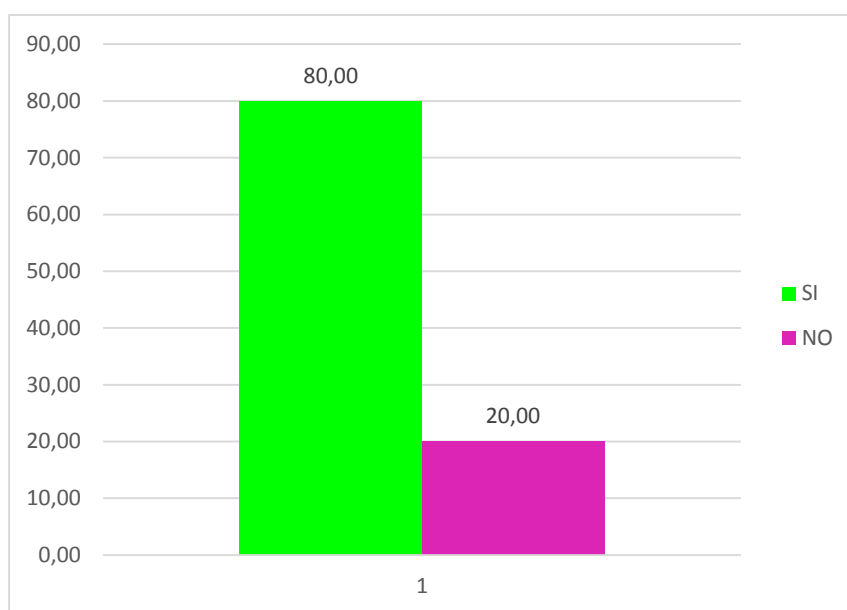


En la tabla N° 14 y el grafico N° 14 se puede apreciar que el 73 % de los niños de 5 Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó. Y .el 26 % de los niños no Esperan su turno para guardar sus materiales que utilizó

Tabla 15: Orden

| Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita. | fi | hi | % |
|--|----|------|--------|
| Sí | 12 | 0.80 | 80.00 |
| No | 3 | 0.20 | 20.00 |
| TOTAL | 15 | 1.00 | 100.00 |

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



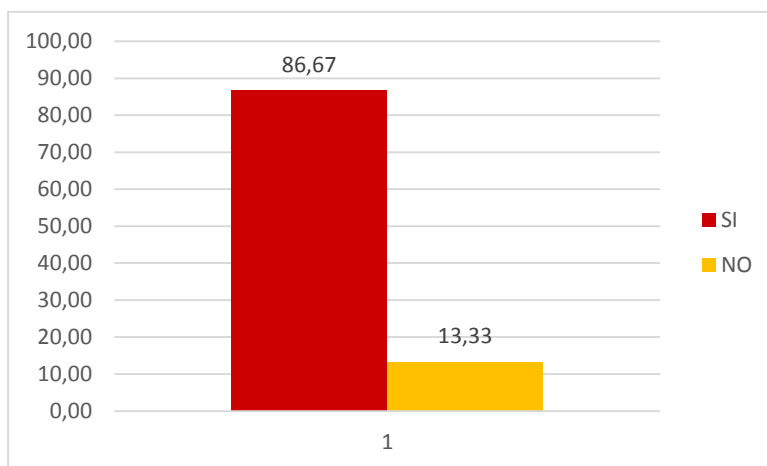
En la tabla N° 15 y el grafico N° 15 se puede apreciar que el 80% de los niños de 5 Ayudan a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita. Y .el 20 % de los niños no Ayudan a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.

Tabla 16: Socialización

| Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy. | fi | hi | % |
|--|----|----|---|
|--|----|----|---|

| | | | |
|--------------|-----------|-------------|---------------|
| Sí | 13 | 0.87 | 86.67 |
| No | 2 | 0.13 | 13.33 |
| TOTAL | 15 | 1.00 | 100.00 |

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

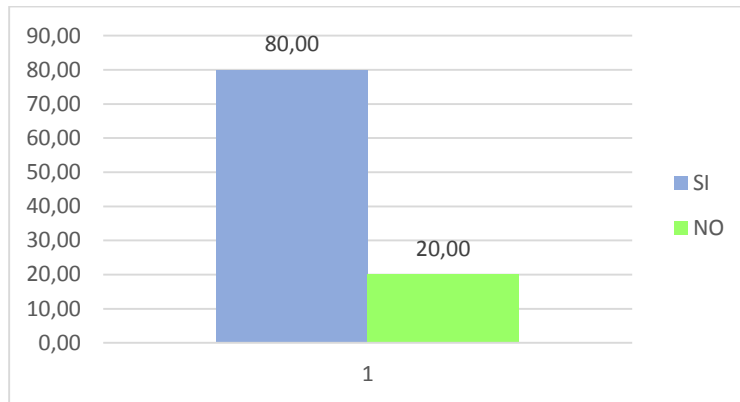


En la tabla N° 16 y el grafico N° 16 se puede apreciar que el 86 % de los niños de 5 expresan lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy. Y .el 13 % de los niños no expresan lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.

Tabla 17: Socialización

| Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad. | fi | hi | % |
|--|-----------|-------------|---------------|
| Sí | 12 | 0.80 | 80.00 |
| No | 3 | 0.20 | 20.00 |
| TOTAL | 15 | 1.00 | 100.00 |

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

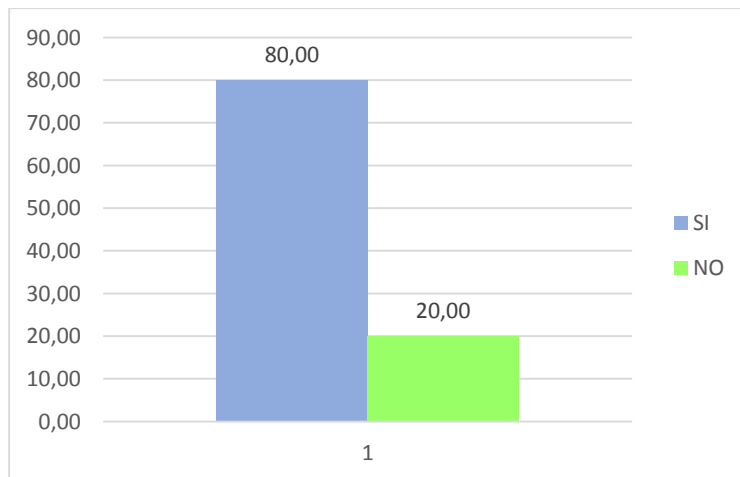


En la tabla N° 17 y el grafico N° 17 se puede apreciar que el 80 % de los niños de 5 Expresa lo que más le agradó durante esta actividad. Y .el 20 % de los niños no Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.

Tabla 18: Socialización

| Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad. | fi | hi | % |
|--|----|------|-------|
| Sí | 12 | 0.80 | 80.00 |
| No | 3 | 0.20 | 20.00 |
| TOTAL | 15 | 1.00 | 100 |

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

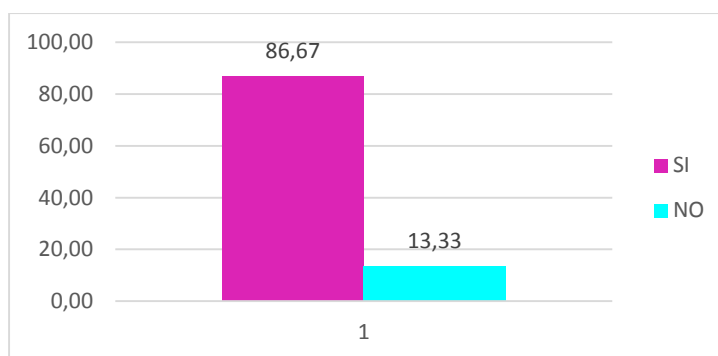


En la tabla N° 18 y el grafico N° 18 se puede apreciar que el 80 % de los niños de 5 Expresan lo que menos le agradó durante esta actividad. Y .el 20 % de los niños no Expresan lo que menos le agradó durante esta actividad.

Tabla 19: Socialización

| Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias. | fi | hi | % |
|--|----|------|--------|
| Sí | 13 | 0.87 | 86.67 |
| No | 2 | 0.13 | 13.33 |
| TOTAL | 15 | 1.00 | 100.00 |

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

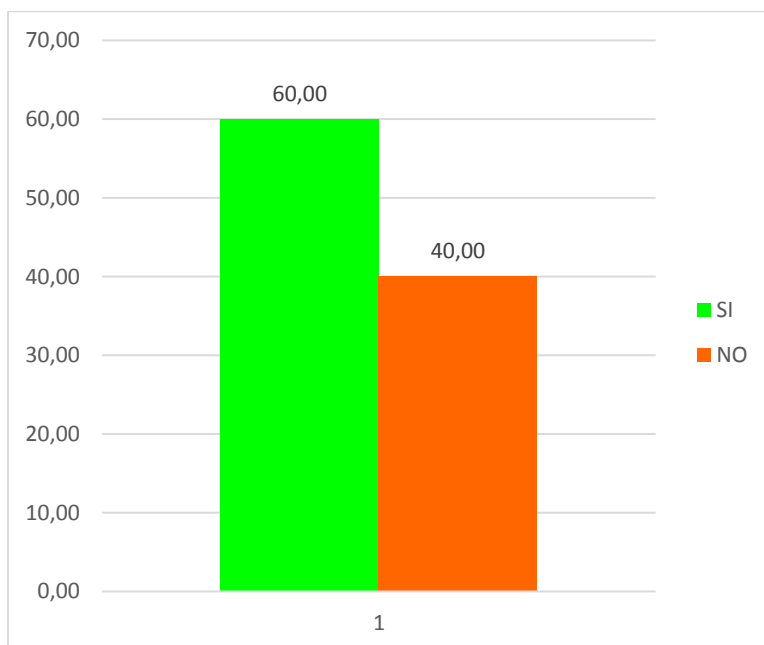


En la tabla N° 19 y el grafico N° 19 se puede apreciar que el 86 % de los niños de 5 Escuchan en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias Y .el 13% de los niños no Escuchan en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.

Tabla 20: Representación

| Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones). | fi | hi | % |
|--|----|------|--------|
| Sí | 9 | 0.60 | 60.00 |
| No | 6 | 0.40 | 40.00 |
| TOTAL | 15 | 1.00 | 100.00 |

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

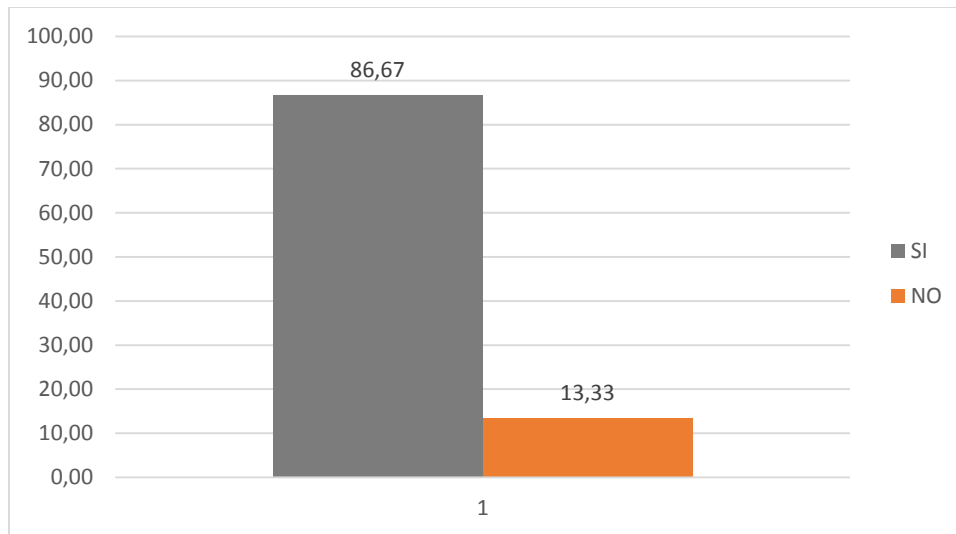


En la tabla N° 20 y el grafico N° 20 se puede apreciar que el 60% de los niños de 5 Muestran el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones). Y .el 40 % de los niños no Muestran el material con el cual representará sus experiencias del 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 | 13 | 0.87 | 86.67 |
| No | 2 | 0.13 | 13.33 |
| TOTAL | 15 | 1.00 | 100.00 |

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

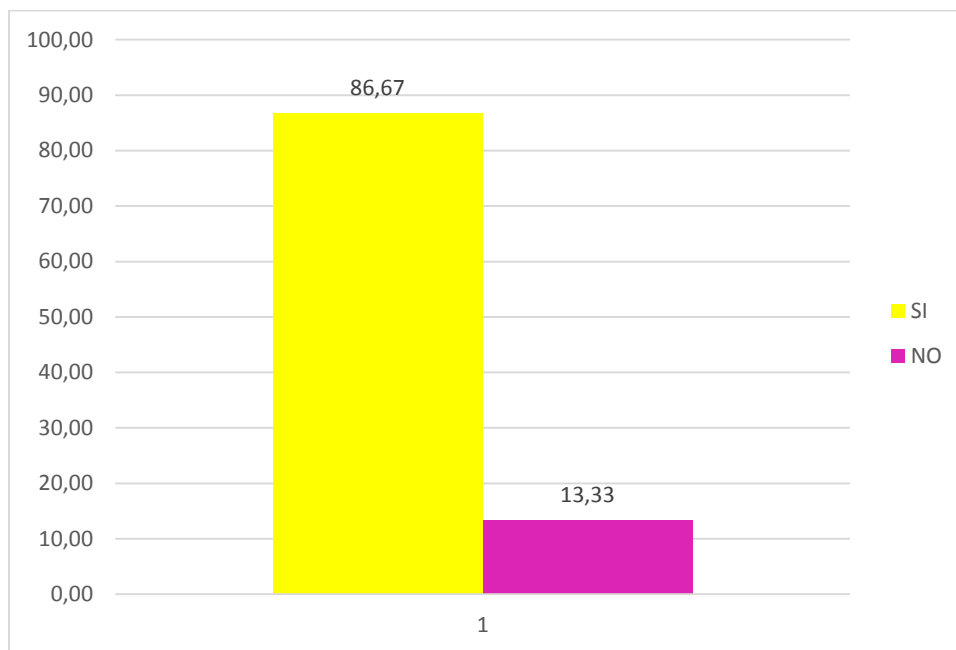


En la tabla N° 21 y el grafico N° 21 se puede apreciar que el 86 % de los niños de 5 Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad. Y .el 13 % de los niños no Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.

Tabla 22: Representación

| Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido | fi | hi | % |
|--|-----------|-------------|---------------|
| Sí | 13 | 0.87 | 86.67 |
| No | 2 | 0.13 | 13.33 |
| TOTAL | 15 | 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° 86 se puede apreciar que el 85 % de los niños de 5 Exponen de manera entendible lo que hizo en el sector elegido Y .el 13 % 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, se priorizo el OBJETIVO GENERAL EL CUAL nos menciona , Determinar el desarrollo del aprendizaje en el área de matemática mediante el juego en los sectores sociales socialización en los niños de la institución educativa Inicial 1476 San Juan ,logrando mejorar el aprendizaje mediante el pensamiento lógico matemático , modelo, en el cual se han dispuesto realizar materiales didácticos para involucrarlos para experimenten la curiosidad y exploración de los mismos.

Según MINEDU (2009), mediante el juego libre en los sectores es una propuesta educativa dada según las necesidades e intereses de los estudiantes de los jardines de infancia, asimismo, es favorable en su proceso para el desarrollo y aprendizaje del estudiante a fin que contribuir en su desarrollo integral.

Los resultados de Márquez (2015), en su investigación denominada El desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años mediante el juego, estudio realizado en Ecuador con un diseño cuasi experimental con grupo de control aplicado a una muestra de 14 niños, se encontró coincidencias con el resultado encontrado en este estudio, este manifiesta que el juego es más que un placer en el niño se puede obtener aprendizaje mediante el juego se desarrolla pensamiento lógico-matemático.

V. CONCLUSIONES

1. Se identificó que los estudiantes casi en su totalidad, alcanzaron un nivel favorable en el aprendizaje vivencial mediante en el juego libre en los sectores.
2. Se identificó que los estudiantes casi en su totalidad, alcanzaron un nivel favorable en mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas y sus habilidades de razonamiento .
3. Se demostró la relación significativa que existe en el juego libre en los sectores y el aprendizaje en el área de matemáticas en lo estudiantes de 5 años

RECOMENDACIONES

1. Las docentes de educación inicial deben considerar el juego libre en los sectores como un momento pedagógico en las aulas para favorecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes mediante el área de matemáticas fortaleciendo el pensamiento ,lógico .
2. se debe implementar talleres dirigido a las docentes para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas y su importancia en el desarrollo del niño mediante el juego libre en los sectores .
3. Las docentes de educación inicial deben profundizar sus conocimientos en el área de matemática e implementar materiales del área de matemáticas fortaleciendo el pensamiento matemático en los niños de 5 años

REFERENCIA BIBLIOGRAFIA

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 recuperado 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=0ahUKEwj7ZuQpJjVAhWD4CYKHcpJDcoQ6wEIKzAB#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/tl%20ei-int%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/tl%20ei-int%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, Perú, 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%bl.os.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 Católica 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 Educación A Distancia Licenciatura En Pedagogía Infantil*, Ibagué - Tolima recuperado de: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/aprobado%20tatiana%20g%c3%93mez%20rodr%c3%8diguez.pdf>

Ahmed, Y. M. (2014). APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS . Temas para la educacion, 8.

Educación, M. d. (2009). 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

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 | 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 | | |

Fotos de la institución educativa



I.E.I. N° 1476

4 y 5 AÑOS-INITIAL

LISTA DE ASISTENCIA

Nº APELLIDOS Y NOMBRES

4 AÑOS

| | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L | M | M | J | V | S | D | L |
|-------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | | | | | | | | | | | |
| 1 ALEJO HUMORA, Estefany Guadalupe | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 APAZA VILCAZAN, Anthony Giancarlo | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 COLCA CAYLLAHUA, Danitza Zulema | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 MAMANI QUISPE, Cindy Jandy | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 MIRANDA PARI, Evanz Mathias | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 PARI MAMANI, Angie Nadine | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 PARICAHUA VILCA, Esaud Liam | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 TICONA TICONA, Luis Angel | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 VILCA VILCA, Frank Abel | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| # | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

5 AÑOS

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 1 ALEJO PINEDA, Anyeli Nicol | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 APAZA MACHACA, Dominik Illian | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 CASTILLO PARICAHUA, Yulmer Neimar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 COLCA CAYLLAHUA, Emerson Samird | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 QUISPE ALEJO, Nilver Andy | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 QUISPE VILCA, Christian Milder | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 TICONA TICONA, Analy Paula | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |