



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA EL
APRENDIZAJE EN EL AREA DE MATEMATICA EN NIÑOS
DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL 205 DEL DISTRITO DE LLALLI, PROVINCIA DE
MELGAR, REGIÓN PUNO, AÑO 2018.

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

AUTORA:
FELIPA CASTRO MARROQUIN

ASESOR:
MGTR. CIRO MACHICADO VARGAS

JULIACA-PERÚ
2018

JURADO EVALUADOR DE TESIS

Dra. Mafalda Anastasio Zela Ilaita
presidente

Dr. Arcadio De la Cruz Pacori
secretario

Mgtr. Evangelina Yanqui Núñez
Tercer Miembro

Mgtr. Ciro Machicado Vargas
Asesor

AGRADECIMIENTO

Este trabajo de investigación está dedicado en primer lugar a Dios, a mi familia y al docente del curso quienes con cariño y paciencia incentivaron el desarrollo de esta investigación, a todos ellos agradezco de corazón.

DEDICATORIA

Este proyecto esta dedicado a Dios, a mí familia, docentes y personas que apoyaron en el desarrollo de este trabajo quienes apoyaron directa e indirectamente en la realización de este trabajo.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN.....	3
II. REVISIÓN DE LITERATURA	9
2.1. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL	9
2.1.1. ANTECEDENTES.....	9
2.2. BASES TEÓRICAS DE LA INVESTIGACIÓN	12
2.2.1. CONCEPTO DE JUEGO	12
2.2.2. TIPOS DE JUEGO	12
2.2.3. FUNCIONES DEL JUEGO.....	14
2.2.4. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EDUCACIÓN INICIAL	14
2.2.5. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO EN EDUCACIÓN INICIAL	15
2.2.6. ÁREAS QUE DESARROLLAN EL JUEGO	16
2.2.7. BENEFICIOS DEL JUEGO INFANTIL	17
2.2.8. JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	17
2.2.9. ELEMENTOS DE LA HORA LIBRE EN LOS SECTORES.....	18
2.2.10. SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE.....	18
2.2.11. ASPECTOS PARA IMPLEMENTAR LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	20

2.2.12. ROL DE LOS DOCENTES	21
III. HIPÓTESIS	22
IV. METODOLOGÍA	23
4.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	23
4.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	23
4.3. DISEÑO DE EVALUACIÓN	24
4.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	24
4.4.1. LISTA DE COTEJO	25
4.4.2. PLAN DE ANÁLISIS.....	27
4.5. Matriz de consistencia.....	29
V. RESULTADOS	31

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Instrumento de investigación “lista de Cotejo”</i>	26
Tabla 2: <i>Instrumento de investigación “lista de Cotejo”</i>	27
Tabla 3: <i>Matriz de consistencia del proyecto</i>	30
Tabla 4: <i>Alumnos que se expresan con espontaneidad sus ideas</i>	31
Tabla 5: <i>Matriz de consistencia del proyecto</i>	32
Tabla 6: <i>Matriz de consistencia del proyecto</i>	33
Tabla 7: <i>Matriz de consistencia del proyecto</i>	34
Tabla 8: <i>Matriz de consistencia del proyecto</i>	35
Tabla 9: <i>Matriz de consistencia del proyecto</i>	36
Tabla 10: <i>Matriz de consistencia del proyecto</i>	37
Tabla 11: <i>Matriz de consistencia del proyecto</i>	38
Tabla 12: <i>Matriz de consistencia del proyecto</i>	39
Tabla 13: <i>Matriz de consistencia del proyecto</i>	40
Tabla 14: <i>Matriz de consistencia del proyecto</i>	41
Tabla 15: <i>Matriz de consistencia del proyecto</i>	42
Tabla 16: <i>Matriz de consistencia del proyecto</i>	43

Tabla 17: <i>Matriz de consistencia del proyecto.</i>	44
Tabla 18: <i>Matriz de consistencia del proyecto.</i>	45
Tabla 19: <i>Matriz de consistencia del proyecto.</i>	46
Tabla 20: <i>Matriz de consistencia del proyecto.</i>	47
Tabla 21: <i>Matriz de consistencia del proyecto.</i>	48
Tabla 22: <i>Matriz de consistencia del proyecto.</i>	49
Tabla 23: <i>Matriz de consistencia del proyecto.</i>	50
Tabla 24: <i>Matriz de consistencia del proyecto.</i>	51
Tabla 25: <i>Matriz de consistencia del proyecto.</i>	52
Tabla 26: <i>Matriz de consistencia del proyecto.</i>	53

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Representación grafica de alumnos que se expresan con espontaneidad sus ideas.	¡Error! Marcador no definido.
Figura 2:.....	¡Error! Marcador no definido.
Figura 3:.....	¡Error! Marcador no definido.
Figura 4:.....	¡Error! Marcador no definido.
Figura 5:.....	¡Error! Marcador no definido.
Figura 6:.....	¡Error! Marcador no definido.
Figura 7:.....	37
Figura 8:.....	¡Error! Marcador no definido.
Figura 9:.....	¡Error! Marcador no definido.
Figura 10:.....	¡Error! Marcador no definido.
Figura 11:.....	¡Error! Marcador no definido.
Figura 12:.....	¡Error! Marcador no definido.
Figura 13:.....	¡Error! Marcador no definido.
Figura 14:.....	¡Error! Marcador no definido.
Figura 15:.....	¡Error! Marcador no definido.
Figura 16:.....	¡Error! Marcador no definido.

Figura 17:.....;Error! Marcador no definido.

Figura 18:.....;Error! Marcador no definido.

Figura 19:.....;Error! Marcador no definido.

Figura 20:.....;Error! Marcador no definido.

Figura 21:.....;Error! Marcador no definido.

Figura 22:.....;Error! Marcador no definido.

Figura 23:.....;Error! Marcador no definido.

RESUMEN

El propósito principal de esta investigación es determinar si existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y en el aprendizaje del área de matemática, así también el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de las I.E.I. de la localidad de Llalí.

La hora del juego libre en los sectores para el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de nivel inicial de la Institución Educativa inicial 205 del distrito de Llalí de la provincia de Melgar de la región Puno año 2018 La metodología es de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional. La muestra fue compuesta por 17 niños, a quienes se les evaluó mediante Fichas de Observación. Se tabularán los datos en Excel. Los resultados indicaran: que con un nivel de confianza del 95% se halló que: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de de 4 años de nivel inicial de la Institución Educativa inicial 205 del distrito de Llalí de la provincia de Melgar de la región Puno año 2018.

ABSTRACT

The main purpose of this research is to determine if there is a relationship between the time of free play in the sectors and in the learning of the area of mathematics, as well as the development of creativity in the children of 4 years of the I.E.I. from the town of Llalí.

The time of free play in the sectors for learning in the area of mathematics in children of 4 years of initial level of the initial Educational Institution 205 of the district of Llalí of the province of Melgar of the Puno region 2018 The methodology is non-experimental type, with descriptive correlational design. The sample was composed of 17 children, who were evaluated by Observation Cards. The data will be tabulated in Excel. The results indicate: that with a level of confidence of 95% it was found that: There is a relationship between the hour of free play in the sectors and the development of creativity in the children of 4 years of initial level of the initial Educational Institution 205 of the Llalí district of the Melgar province of the Puno region, 2018.

I.

INTRODUCCIÓN

El juego en nuestra sociedad es reconocido como un derecho el cual los niños y las niñas deben de gozar, es en esta perspectiva que también podemos afirmar que el juego viene hacer una herramienta para promover aprendizajes y el desarrollo integral de niños de nivel inicial. En ese sentido el presente trabajo de investigación permitirá al docente. Profundizar y explicar de cómo es el juego libre en los sectores para el aprendizaje del área de matemática en niños de cuatro años de la institución educativa inicial 205 del distrito de llallí, provincia de melgar, región puno, año 2018.

Podemos mencionar que existen muchas investigaciones que han demostrado que los niños que más practica el juego son más despiertos, crecen mejor, desarrollan más habilidades y obtienen buenos aprendizajes que los niños que son limitados al juego, por esas afirmaciones muchos docentes ven al juego como una segunda opción para desarrollar aprendizajes ya que se basan en trabajos didácticos y otras herramientas lúdicas para generar conocimientos.

Interpretamos que el juego desarrolla diferentes beneficios en los primeros cinco años de los niños y sobre todo que contribuye significativamente a su desarrollo intelectual, emocional y físico. Así mismo podemos determinar que a través del juego libre el niño se convierte en un ser social por la interacción que tiene con los demás niños y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad, además el juego libre permite desarrolla varias habilidades como el control de su cuerpo, organizar su pensamiento, la coordinación de sus movimientos, explorar nuevos ambientes, controlar y resolver sus emociones.

La investigación de este tema es importante porque permitirá mostrar la participación de los estudiantes durante el juego libre en los sectores con el fin de mejorar los aprendizajes en el área de matemática. Todo esto permitirá que la docente tenga en cuenta una revisión reflexiva y coherente sobre su práctica pedagógica con respecto a esta actividad y el aprendizaje de las matemáticas en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 205 del Distrito de Llallí, Provincia de Melgar, Región Puno, año 2018.

Para la implementación del presente proyecto de investigación se coordinara con la institución educativa donde vengo realizando mis prácticas pre profesionales, donde se realizara sesiones de juego en los sectores del aula que permitan desarrollar capacidades matemáticas de número y relación a los niños de 4 años de la institución Inicial, mediante esta actividad se establecerá la importancia de la hora del juego libre en los sectores dicha propuesta también es tomada por el MINEDU respetando así la secuencia metodológica pero con la implementación de los sectores de juego y juguetes que permiten desarrollar habilidades matemáticas en los niños

Esta investigación tiene las siguientes partes: primero Planteamiento de la investigación que contiene Planteamiento del problema, Objetivos de la investigación y la Justificación de la investigación. El Marco teórico conceptual que contiene los Antecedentes, Bases teóricas de la investigación y la Hipótesis aspectos que respaldan científicamente la investigación y por último la metodología que contiene el tipo de investigación, el nivel de la investigación de las tesis, el diseño de la investigación, el universo y muestra, la definición y operacionalización de variables, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, el plan de análisis, la matriz de consistencia y los principios éticos.

“Las matemáticas resultan siendo muy complicadas para gran parte de la población, prueba de ello están los resultados de las evaluaciones escolares del Perú que continúan siendo negativas y siempre con menor porcentaje que en el área de comunicación” (Salas, 2012, p. 2).

Según expertos en educación mencionan la existencia de instituciones educativas iniciales, particulares muy cerca de las nacionales que venden conceptos equivocados sobre educación a los padres de familia como él de. “Enseñar a sumar y restar antes de los 4 años, cuando ni siquiera tienen noción de cantidad (...). Pues los padres de familia ignoran que existe un proceso y mucho menos que todo aprendizaje debe ser significativo para los niños” (Salas, 2012, p. 3). Indica también el autor que al enseñar estos pseudoconocimientos a los niños, no se les brinda las herramientas que les servirá en un futuro y, es más, les crea un notable desagrado en todo lo referente a éste.

Esta también la existencia de instituciones educativas iniciales nacionales que se han dejado arrastrar por conceptos que se menciona en el párrafo anterior por ello, es que maestras del nivel inicial pasan, sin brindarle mucha dedicación. “Enseñanzas que deberían ser presentadas a los niños mediante estrategias activas en concordancia a la edad, y prefieren ignorar la necesidad de realizar actividades con material concreto y juegos para desarrollar capacidades matemáticas respetando los procesos de aprendizaje” (Salas, 2012, p. 3).

“Para no tener estos problemas en el futuro, es necesario desarrollar un método de enseñanza que respete el proceso de aprendizaje de los niños mediante estrategias que ayuden a disminuir el rechazo de los niños hacia las matemáticas” (Salas, 2012, p. 4).

“Se podría afirmar que la población perjudicada son los niños, pero no solo haciendo referencia al aprendizaje porque esto se nota claramente en el rechazo a las matemáticas, si no al niño como un ser integral que crece inseguro, temeroso” (Salas, 2012, p. 4). Los que conllevan a muchos problemas psicológicos que terminan en famosas terapias que no son la solución del problema.

“El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal, para asegurarse de que serán satisfechas ciertas necesidades básicas del desarrollo” (Cruz & Quispe, 2017, p. 22).

“El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse” (Cuba & Palpa, 2015, p. 23). Menciona también el autor que las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego.

Es por ello que. “El programa jugando en los sectores, está basado en la propuesta del Ministerio de Educación (2009c), (...). Lo que se busca con esta propuesta es motivar a todas las maestras de educación inicial a ejecutarlo día a día” (Salas, 2012, p. 25).

“La importancia del juego en la educación es grande, (...). El juego factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador” (Cruz & Quispe, 2017, p.24).

Dando paso al argumento del problema que se plantea, se ha observado que, desde el punto de vista educativo, el desarrollo del juego libre en los sectores, la población estudiantil no

formula escenarios de juego innovadoras. “Por lo cual sus actividades lúdicas se han esquematizado y reducido, convirtiéndose en rutinarias y muchas veces repetitivas” (Cruz & Quispe, 2017, p. 12).

El gran problema que se ha observado en la institución educativa inicial 205 del distrito de Llallí es que el docente en general, solo quiere cumplir con sus horas de trabajo, dejando de lado la inquietud de los niños, cabe resaltar que solo quiere cumplir con la curricula, y las beses que el docente trata de explicar no llega a despertar la inquietud de los mismos ya que la docente o el docente siempre se basa a lo que el ministerio le ordena.

Por consiguiente, el presente estudio queda enunciado con la siguiente pregunta ¿De qué manera influye el juego libre en los sectores en el aprendizaje del área de matemática en niños de cuatro años de la institución educativa inicial 205 del distrito de Llallí, provincia de melgar, región puno, año 2018?

Determinar el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la institución educativa inicial 205 del distrito de Llallí, provincia de melgar, región puno, año 2018.

Identificarla la falta de motivación del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la institución educativa inicial 205 del distrito de Llallí, provincia de melgar, región puno, año 2018.

Proponer lineamientos que permitan utilizar el juego libre en los sectores para mejor el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la institución educativa inicial 205 del distrito de Llallí, provincia de melgar, región puno, año 2018.

Elaborar una propuesta para el área de matemática a partir de los elementos identificados en el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la institución educativa inicial 205 del distrito de llallí, provincia de melgar, región puno, año 2018.

La utilización de herramientas que el docente del nivel inicial utiliza deben estar acorde a los intereses de los niños por tal motivo las presentes investigaciones tienen como fin lograr el desarrollo de la capacidad matemática en relación al Diseño Curricular del Nacional del año 2016, mediante una propuesta útil como es la realización de sesiones de juego libre en los sectores.

La importancia teórica de la presente investigación se centra en demostrar que el uso del juego en los sectores, mejora el logro de las capacidades matemáticas en los niños de cuatro años de la institución educativa inicial 205 del distrito de llallí a los que se aplicara sesiones educativas cuyas características estarán basadas en las teorías de Jean Piaget, David Ausubel y Vygotsky. El proyecto aportara a los docentes de inicial, siendo tomados por estos como una alternativa de desarrollo de las competencias matemáticas mediante un proceso de enseñanza favorable para los niños de cuatro años. Asi mismo contribuirá con el aporte de instrumentos denominados, taller de juego libre en los sectores para.

Esta investigación es significativa porque responde a las actuales tendencias de innovación y a los lineamientos curriculares planteados por el MINEDU para el mejoramiento de la calidad educativa, respondiendo a las necesidades e intereses del estudiante de cuatro años, siendo un apoyo a los docentes de nivel inicial, brindándole mayor fundamento teórico y práctico.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1.1. ANTECEDENTES

El investigador Salas Jaramillo 2012 desarrollo la investigación en denominada “Programa jugando en los sectores para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una institución educativa del callao” con el propósito de Determinar la eficacia del programa jugando en los sectores para mejorar el logro de capacidades matemáticas en los niños de 4 años de una institución educativa del Callao.

Salas, (2012) menciona que. Es una investigación cuasi experimental de diseño pretest – postest con grupo de control. Las muestras estuvieron constituidas por 24 niños para el grupo control y 24 niños para el grupo experimental al cual se le aplicó el programa desde setiembre hasta noviembre del año 2011 en una institución educativa del Callao. Para la recogida de datos se aplicó la prueba de Capacidades Matemáticas para niños de inicial de 4 años (CAM-I4) la cual fue sometida a validación por juicio de expertos y tiene un nivel de confiabilidad adecuado a .919. Se concluye que existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa “Jugando en los Sectores” al compararlo con el grupo al que no se le aplicó. (p. IX).

Por otro lado, Castillo y Peña, (2014). Realizo la investigación denominada “Programa Pujllay para mejorar las relaciones de convivencia democrática en los niños de 4 años de la institución educativa jardín de niños N° 215, de la ciudad de Trujillo”. La cual está enfocada en mejorar las relaciones de convivencia democrática puesto que los problemas de agresividad e incumplimiento de normas que se ha observado en los niños de 4 años del aula

crema de la institución educativa 215 de la ciudad de Trujillo. Trabajo que se realizó en 20 cesiones que tuvieron una duración de 40 minutos cada cesión, en las cuales los niños y niñas implementaron los sectores de juego de su aula y realizaron actividades de juego en sus sectores teniendo como presente las normas de convivencia. En ese contexto la investigación está enmarcada dentro del paradigma cualitativo ya que establecía la mejor forma para poder describir el comportamiento de los niños. Los datos observados permitieron observar el avance de los niños y las niñas.

Otra investigación no menos importante es lo que realizo, Cuba & Palpa, (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”.

Cuba & Palpa, (2015). El propósito principal de esta investigación es determinar si existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la Localidad de Santa clara. La hora del juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa Particular Niño Dios – Santa Anita. La metodología es de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional. La muestra fue compuesta por 60 niños, a quienes se les evaluó mediante Fichas de Observación. Se tabularon los datos y con el Software SPSS v.21. Los resultados indican: que con un nivel de confianza del 95% se halló que: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

Otra investigación es lo que realizo, Cruz & Quispe, (2017). “El material lúdico en el desarrollo de las capacidades del área de matemática en los niños y niñas de 4 años de educación inicial”. Donde el objetivo fue el de determinar el efecto que tiene la aplicación

del material lúdico en el desarrollo de las capacidades del área de Matemática en los niños y niñas de 4 años de Educación Inicial.

Cruz & Quispe, (2017). El tipo de investigación fue básica de naturaleza descriptiva. La muestra estuvo conformada por 50 niños y niñas de cuatro años de Edad de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 193 “Semillitas de la Virgen María” del distrito de San Clemente, provincia de Pisco. Se aplicó los instrumentos de la lista de cotejo con la finalidad de determinar el efecto que tiene la aplicación del material lúdico en el desarrollo de las capacidades del área de Matemática.

Por otro lado, está la investigación de Garcia, (2012). Donde realizo la investigación “Estrategias lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas en los niños de 4 años del nivel inicial de la institución educativa “Toribio Rodríguez de Mendoza” n° 115 el agustino – lima, 2012”. El principal objetivo de esta investigación es establecer la influencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas.

Menciona Garcia, (2012), Que el estudio se enmarca dentro de una investigación cuasi experimental en donde se ha tomado dos grupos, uno experimental y otro grupo de control, lo cuales por medio de la aplicación de sesiones de aprendizajes hemos establecido como las variables guardan influencia una con la otra. Los resultados demostraron que al grupo experimental al cual se le aplico las estrategias lúdicas mejoraron notablemente en el aprendizaje de las matemáticas, mientras que en el grupo de control en el cual no se aplicaron las estrategias lúdicas no presentaron mayor mejoría en el aprendizaje de las matemáticas. Finalmente concluimos que el uso de estrategias lúdicas tiene una gran influencia con el aprendizaje de las matemáticas en los niños de inicial.

2.2. BASES TEÓRICAS DE LA INVESTIGACIÓN

2.2.1. CONCEPTO DE JUEGO

Afirma, Castillo & Peña (2014) “Que el juego es cualquier actividad a la que uno se puede dedicar por gozo que produce, sin tomar consideración el resultado final”. (p.10).

“El Ministerio de Educación nos describe al juego como una actividad espontánea siendo este imprescindible en el desarrollo del niño porque cuanto más juegue un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más” (Salas, 2012, p.24).

En resumen podríamos decir que el juego es toda actividad libre y placentera, en la cual los menores “niños”, se desarrollan de manera integra.

2.2.2. TIPOS DE JUEGO

“Según MINEDU, existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente” (Cuba & Palpa, 2015,p.29).

Juego motor:

“Juego motor está asociada al movimiento y experimentación del propio cuerpo y las sensaciones que a este pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiar, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores” (Castillo & Peña, 2014,p.11).

“Los niños pequeños disfrutan con juegos de tipo motor puesto que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con

mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos” (Cuba & Palpa, 2015,p.30).

Juego social:

“El juego social se caracteriza por la interacción con otra persona como objeto del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales. Cuando juega con los dedos de su madre, habla cambiando tonos de voz, juega a las escondidas, etc.” (Castillo & Peña, 2014,p.12).

“Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial” (Cuba & Palpa, 2015,p.31).

Juego cognitivo:

“El juego cognitivo incentiva la curiosidad intelectual del niño. Este inicia cuando entra en contacto con objetos de su entorno que buscan explorar y manipular. Mas adelante, el interés del niño es resolver un reto con participación de su inteligencia” (Castillo & Peña, 2014,p.12).

Cuba & Palpa (2015) dan un ejemplo. “Si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos” (p.30).

Juego simbólico:

“El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida” (Castillo & Peña, 2014,p.12).

“El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos” (Cuba & Palpa, 2015,p.31).

2.2.3.FUNCIONES DEL JUEGO

Según Bernabeu y Goldstein (2008), “a pesar de que, como hemos visto, el juego no tiene un producto final, es una actividad que sirve para muchas y muy importantes cosas, ya que promueve una serie de actitudes vitales que transforman al individuo que juega”.

“El juego promueve y facilita cualquier aprendizaje, tanto físico (desarrollo sensorial, motriz, muscular, coordinación, psicomotriz) como mental: resumiendo, como han señalado Piaget y Bruner entre otros, el juego constituye un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y pensamiento” (Cuba & Palpa, 2015,p.32).

Así también afirma Bernabeu y Goldstein (2008). “El juego estimula en la vida del individuo una altísima acción del religare, es decir que ayuda al jugador a relacionar nuevas situaciones vitales que se le presentan con otras escenas vividas, tanto experiencia propia, como historia de su comunidad”.

2.2.4.LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EDUCACIÓN INICIAL

Enfatiza, Caba (2004). “El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan cuando el niño/a

jugando aprende alcanzar, gatear, caminar, etc. Las habilidades motoras finas se desarrollan al manipular objetos del juego” (p. 40).

“El pensamiento se configura por la información que el sujeto va recibiendo, información que el sujeto aprehende siempre de un modo activo durante las primeras etapas de desarrollo, esto referente a la importancia del juego en la construcción del conocimiento” (Salas, 2012,p.12).

2.2.5. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO EN EDUCACIÓN INICIAL

“Autores como Moreno (1992) incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son” (Cuba & Palpa, 2015,p.24).

- Es libre, espontáneo y totalmente voluntario
- Tiene un fin en sí mismo
- Se desarrolla en una realidad ficticia
- Es un instrumento de exteriorización en el que siempre encontramos
- deseo, gozo, emoción y alegría.
- Implica participación activa, auto expresión, descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo.
- Es un medio de aprendizaje y no hace falta que sea intencionado o programado por el educador.
- Es otro medio de comunicación
- Es una actividad innata.
- Es voluntario, deseado y es fuente de relación con los demás.

2.2.6. ÁREAS QUE DESARROLLAN EL JUEGO

Según la Zaragoza (2013) “en su publicación sobre el Juego, qué sentido tiene el acto de jugar y que evolución sigue, afirma que el juego contribuye a lo siguiente”.

El juego contribuye de forma privilegiada al desarrollo psicomotor

“El/la niño/a a través de distintas experiencias va descubriendo las características físicas de los objetos: dureza, color, textura, peso, etc. (por ejemplo, el bebé al chupar los objetos descubre su dureza), así como las nociones básicas espacio-temporales: arriba-abajo, antes-después, etc.” (Cuba & Palpa, 2015,p.27).

El juego contribuye al desarrollo afectivo, satisfaciendo necesidades afectivas

“El/la niño/a a través del juego, especialmente mediante la representación de personajes, expresa sus sentimientos (alegría, miedo, placer, preocupación, enfado” (Cuba & Palpa, 2015,p.27).

El juego estimula y desarrolla las funciones intelectuales

“El niño mediante la manipulación de objetos, comenzará a relacionar diversas cualidades y establecer semejanzas y diferencias, formándose las primeras nociones básicas: forma, color, peso, etc. Así mismo, podrá comenzar a establecer relaciones entre éstos lápiz, papel, cuchara, plato” (Cuba & Palpa, 2015,p.28).

El juego fomenta las relaciones sociales con otros niños

“A cierta edad el niño juega con otros. Sus juguetes despiertan en el sentido de la propiedad, se irrita cuando alguien dispone de ellos sin su consentimiento. Posteriormente los prestará a cambio de que los otros le dejen los suyos” (Cuba & Palpa, 2015,p.28)

Permite desarrollar el lenguaje

“Las situaciones cotidianas, sobre todo aquellos momentos en los que el niño este realizando juegos o actividades que le gustan será un buen momento para que participemos y estimulemos el uso del lenguaje” (Cuba & Palpa, 2015,p.28).

2.2.7.BENEFICIOS DEL JUEGO INFANTIL

“Una de las cosas bonitas de los niños, que muchas veces los juegos más elementales y simples tienen una connotación importantísima, (...). Desarrollando la imaginación, observación, atención y la memoria, factores que posteriormente serán transferidos a situaciones no lúdicas” (Cuba & Palpa, 2015,p.34).

“Permite al niño conocer el mundo que lo rodea, adaptarse a él. Pensemos cómo las situaciones del juego van creando mecanismos adaptativos que hacen que lo ejecute cada vez más fácilmente y con menos estrés, con dominio creciente del entorno” (Quijano & Carrión, 2015,p.30).

2.2.8.JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

“Es una metodología lúdica del nivel inicial que permite al niño relacionarse consigo mismo, con los otros niños, con su maestra y con los materiales mediante el juego, que es la actividad innata de los niños” (Salas, 2012,p.24).

“De manera muy natural está unido con su entorno. Aproximadamente, entre los 3 y 4 años de edad, afloran en el niño preescolar también las capacidades de imaginación y fantasía” (Palomino & Vargas, 2014,p.33).

El Ministerio de Educación (2009c) propone esta actividad “durante 50 minutos, aproximadamente, en la rutina diaria de las clases con los niños de educación inicial utilizando el espacio del aula en donde deben estar implementados los sectores.” (p.164)

2.2.9. ELEMENTOS DE LA HORA LIBRE EN LOS SECTORES

Se menciona en el trabajo de Cuba y Palpa lo señalado por el Ministerio De Educación en el 2010, donde se refiere un cuadro que contiene todos aquellos elementos que resultan imprescindibles para la concreción de la metodología del Período de Juego – Trabajo: 38

- El grupo de niños
- La maestra
- Los recursos materiales
- La sala el tiempo

2.2.10. SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA HORA DEL JUEGO LIBRE

El Ministerio de Educación (2009c) propone esta actividad “durante 50 minutos, aproximadamente, en la rutina diaria de las clases con los niños de educación inicial utilizando el espacio del aula en donde deben estar implementados los sectores.” (p.164).

Garvey (1985) añade: “El juego adopta múltiples formas. Un modo de analizar sus diversos aspectos consiste en considerar qué material o recursos son centrales” (p.21)

Planificación

La educadora recuerda a los niños el tiempo y espacio donde van a jugar. “Ahora nos toca nuestra hora del juego libre en los sectores. Jugaremos una hora en el aula con los juguetes que tenemos y 10 minutos antes de terminar les voy a avisar para que acaben con lo que están jugando” (Cuba & Palpa, 2015,p.39).

“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 considerados importantes” (Cuba & Palpa, 2015,p.39).

Organización

“Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. En caso de tener en el aula “cajas temáticas”, los niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también” (Salas, 2012,p.24).

“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” (Cuba & Palpa, 2015,p.40).

Ejecución o desarrollo

“Cuando los niños se han instalado en algún sector de juego, empiezan a desarrollar su idea. Se dan también las negociaciones con otros niños (...). Roles a representar: eres la tía, yo seré la mamá y tú serás el hijito” (Cuba & Palpa, 2015,p.40).

Orden

“La hora del juego libre en los sectores concluye con el anuncio anticipado de su cierre, 10 minutos antes. En el momento en que terminan de jugar, los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula” (Castillo & Peña, 2014,p.30).

“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” (Cuba & Palpa, 2015,p.40).

Socialización

“Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó, etc. La educadora aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación” (Cuba & Palpa, 2015,p.41).

Representación

“La educadora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días” (Cuba & Palpa, 2015,p.41).

2.2.11. ASPECTOS PARA IMPLEMENTAR LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

Tiempo y espacio para jugar libremente

“El tiempo y el espacio para jugar son dos factores centrales que debes planificar de manera cuidadosa y de antemano porque le dan a la actividad un marco que otorga a los niños y al profesor seguridad, alegría y orden” (Cuba & Palpa, 2015,p.42).

“En primer lugar, debes disponer de 60 minutos diarios para esta actividad. Los niños deben jugar todos los días. Este tiempo no debe ser utilizado para otra actividad porque es prioritaria para el desarrollo y aprendizaje de los niños” (Palomino & Vargas, 2014,p.25).

“Para jugar se necesita un espacio donde los niños se puedan mover con libertad y seguridad, pero, sobre todo, donde cada uno tenga sitio para desarrollar su proyecto de juego autónomo” (Cuba & Palpa, 2015,p.42)

Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores

“Los juguetes y otros materiales son mediadores de la experiencia lúdica, ya que permiten que el niño plasme con ellos su fantasía y creatividad. Un mediador es un elemento que permite convertir en acción la fantasía y la imaginación” (Cuba & Palpa, 2015,p.43).

Organización de los juguetes y materiales

Los materiales deben organizarse y utilizarse para poder llevar a cabo con éxito la hora del juego libre en los sectores. “Hay dos formas de hacerlo acorde al espacio que exista en tu aula. Si el espacio es amplio y cuentas con mesitas o estantes, puedes organizar los juguetes y materiales por sectores” (Palomino & Vargas, 2014,p.39).

2.2.12. ROL DE LOS DOCENTES

“El rol que debes asumir durante la hora del juego libre en los sectores es una posición no-directiva y acoger los juegos que desarrollen los niños” (Cuba & Palpa, 2015,p.49).

“Durante la hora del juego libre en los sectores el niño decide con autonomía qué, cómo y con quién jugará. Asimismo, decide tema, la forma y los compañeros. ¿Esto significa que debes permanecer pasivo y sin participación? No, en absoluto” (Castillo & Peña, 2014,p.33).

III. HIPÓTESIS

Hipótesis general

La aplicación de taller de juego libre en los sectores se relaciona significativamente con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la institución educativa inicial 205 del distrito de llallí, provincia de melgar, región puno, año 2018.

Hipótesis alterna

Ha: La aplicación de taller de juego libre en los sectores se relaciona significativamente con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la institución educativa inicial 205 del distrito de llallí, provincia de melgar, región puno, año 2018.

Hipótesis nula

Hn: La aplicación de taller de juego libre en los sectores no se relaciona significativamente con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la institución educativa inicial 205 del distrito de llallí, provincia de melgar, región puno, año 2018.

IV. METODOLOGÍA

El tipo de investigación Es cuantitativo por que se recogen y analizan datos cuantitativos o numéricos sobre variables y estudia el estado la asociación y relación entre dichas variables

4.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño de la investigación es pre experimental con pre tés y post tés a un solo grupo ya que la población a estudiar está constituida por un grupo social reducido en este caso menciona de forma específica al grado sección y el área que se trabaja

“Son aquellos diseños formulados para establecer algún tipo de asociación entre dos o más variables. En este Diseño de un solo grupo con medición antes y después del tratamiento es por eso que se aplica un pre test y post-test” (Garrido, 2018,p.42).

4.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

Según Carrasco (2009), define población como: “el conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación” (p. 237).

Bajo ese contexto, la población para la investigación comprenderá la participación de 35 estudiantes los cuales están matriculados en la institución educativa inicial N°205de Llallí.

Así mismo la muestra se conformara con 8 estudiantes de 5 años y se utilizara el criterio no probabilístico intencional.

Departamento de Puno Provincia de Melgar del Distrito de Llalli.

El Distrito Peruano de Llalli, es uno de los 9 Distritos de la Provincia de Melgar, ubicado en el Departamento de Puno, perteneciente a la Región Perú, en el Sudeste de Perú. Desde el punto de vista jerárquico de la Iglesia Católica forma parte de la Prelatura de Ayaviri de la Diócesis de Arequipa.¹

La población estimada en el año 2000 es de 3058 habitantes.² El Distrito de Llalli limita, Al Norte: con el Distrito de Cupi, Provincia de Melgar. Al Sur con el Distrito de Ouviri, Provincia de Lampa. Al Este: Con el Distrito de Cupi, Provincia de Melgar. Al Oeste con Cusco.

4.3. DISEÑO DE EVALUACIÓN

El diseño de investigación que se utilizara corresponde al diseño pre experimental, con grupo experimental y grupo control con pre-test y post-test, cuyo esquema es el siguiente.

G.E.-----> Ai ----->X -----> A2

G.C.-----> Bi -----> B2

Donde:

A1 = pre-test del grupo experimental.

A2 = post-test del grupo experimental.

X = programa de actividades significativas.

B1 = pre-test del grupo de control.

B2 = post-test del grupo de control.

4.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

“La observación como técnica permite apreciar de forma natural y espontánea el comportamiento del estudiante en todas sus manifestaciones. Es decir que el docente puede observar directamente todo el proceso de aprendizaje” (Guidaz, 2005).

Por otro lado, 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. LISTA DE COTEJO

La lista de cotejo es un instrumento de investigación. “Este instrumento se utiliza para anotar las observaciones, las cuales consisten en una lista con características relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes” (Garrido, 2018,p.45).

Tabla 1:
Instrumento de investigación “lista de Cotejo”.

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		

4.4.2. PLAN DE ANÁLISIS

“El procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada, no es otra cosa, que el registro de datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones” (Garrido, 2018,p.46).

El procesamiento, se realizará sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento, a los estudiantes. No obstante, para el análisis de los datos se utilizará el software de Microsoft office (Excel 2010). El procesamiento, se realizará sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento.

Tabla 2:
Instrumento de investigación “lista de Cotejo”.

PROBLEMA	VARIABLES	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 inicial N° 205 del Distrito de Llallí de la provincia de Melgar, región Puno, 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 organizada en 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 libres 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 lo reproduce según como lo ha asimilado.
		Aprendizaje por descubrimiento	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los alumnos se deben de percatar el contenido que va a aprender. ➤ Cada estudiante organiza y construye el aprendizaje des de su propio de vista.
			Aprendizaje significativo

4.5. Matriz de consistencia

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	METODOLOGÍA	INSTRUMENTO
<p>Juego libre en sectores y el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 205 del distrito de, llallí provincia de melgar, región Puno, año 2018.</p>	<p>¿De qué manera influye el juego libre en los sectores el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 205 del distrito de, llallí provincia de melgar, región Puno, año 2018?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar si en la práctica se utiliza el juego libre en los sectores para el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 205 del distrito de, llallí provincia de melgar, región Puno, año 2018</p> <p>Objetivo Especifico</p> <p>-Lograr el desarrollo del juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años Institución Educativa Inicial 205 del distrito de, llallí provincia de melgar, región Puno, año 2018</p> <p>-Identificar el nivel del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 205 del distrito de, llallí provincia de melgar, región Puno, año 2018</p> <p>-Diseñar un plan de trabajo basado en el juego libre como método de aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 205 del distrito de, llallí provincia de melgar, región Puno, año 2018</p>	<p>Juego Libre</p> <p>Aprendizaje de la matemática</p>	<p>El tipo de investigación</p> <p>El tipo de investigación es cuantitativa,</p> <p>Nivel de investigación de la tesis.</p> <p>El nivel de la presente investigación es descriptivo.</p> <p>Diseño de la investigación</p> <p>El diseño de la investigación pre-experimental con pre-test y post-test</p> <p>El universo y muestra</p> <p>Población:</p> <p>La población está conformada por 35 estudiantes matriculados</p> <p>Muestra</p> <p>Niños Y Niñas de ocho niños</p>	<p>Lista de cotejo</p>

Tabla 3: Matriz de

consistencia del proyecto.

V. RESULTADOS

Tabla 4:

Alumnos que se expresan con espontaneidad sus ideas.

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

Según la tabla 1y figura 1, Se observa que el 85% de niños(as) expresan con espontaneidad sus ideas y el 15% no lo hacen.

Figura 1: Representación gráfica de alumnos que se expresan con espontaneidad sus ideas.

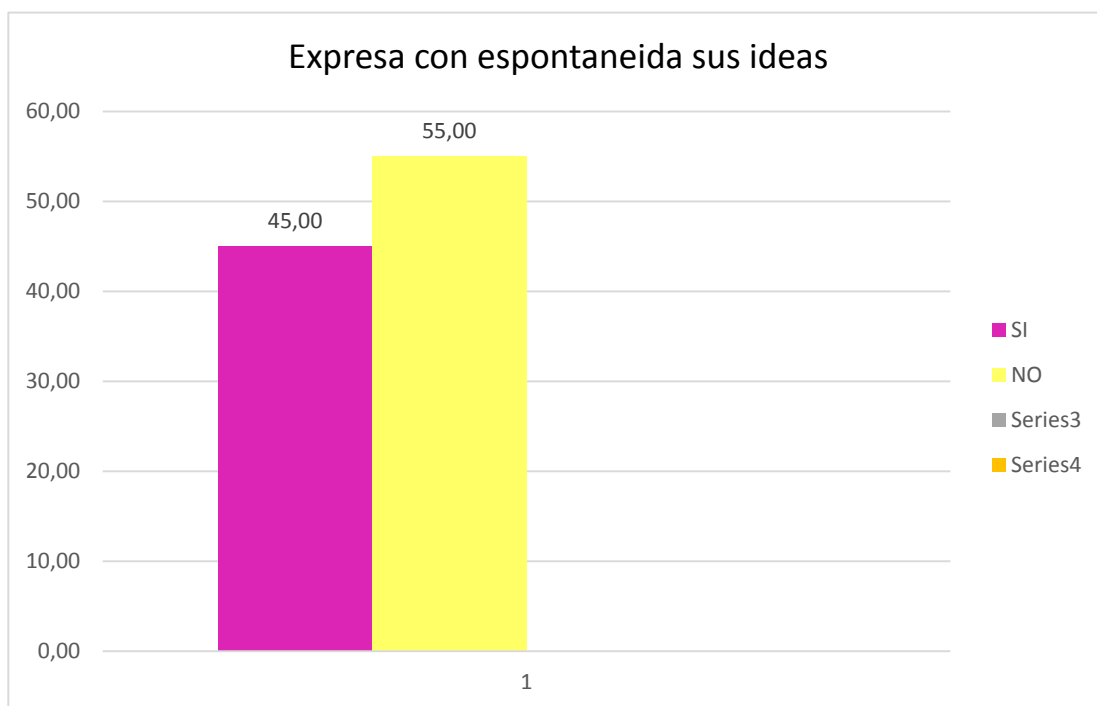


Tabla2: Propone ideas nuevas en situaciones de dialogo

Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	fi	hi	%
Sí	9	0.45	45.00
No	11	0.55	55.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Según la tabla 2 y figura 2 se observa que el 45% de estudiantes Propone ideas nuevas en situaciones de dialogo, y un número mayor de 55% estudiantes no dialogan

Figura 2

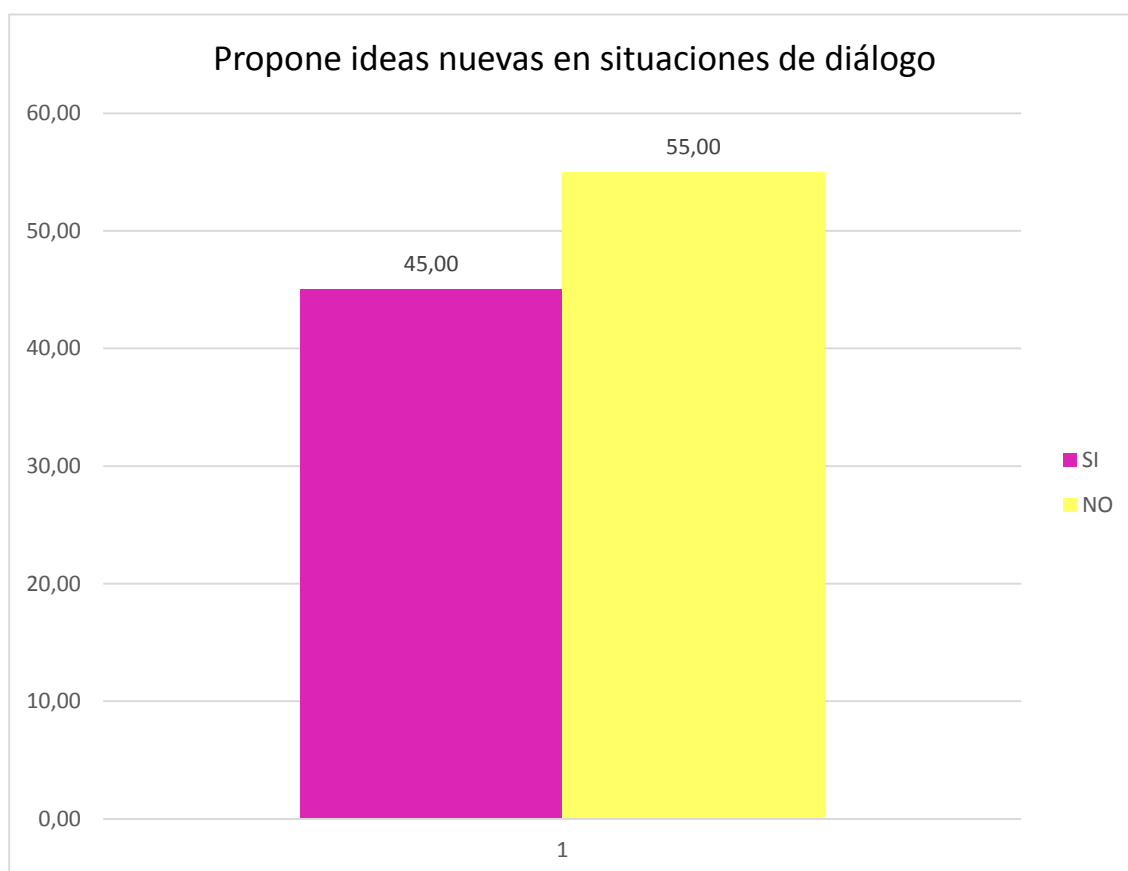


Tabla 3: Propone que podrían hacer en los sectores el día de hoy

Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.	fi	hi	%
Sí	11	0.55	55.00
No	9	0.45	45.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Según la tabla 3 y figura 3, se observa que un 55% de estudiantes Propone que podrían hacer en los sectores el día de hoy y un 45% no dicen nada.

Figura: 3

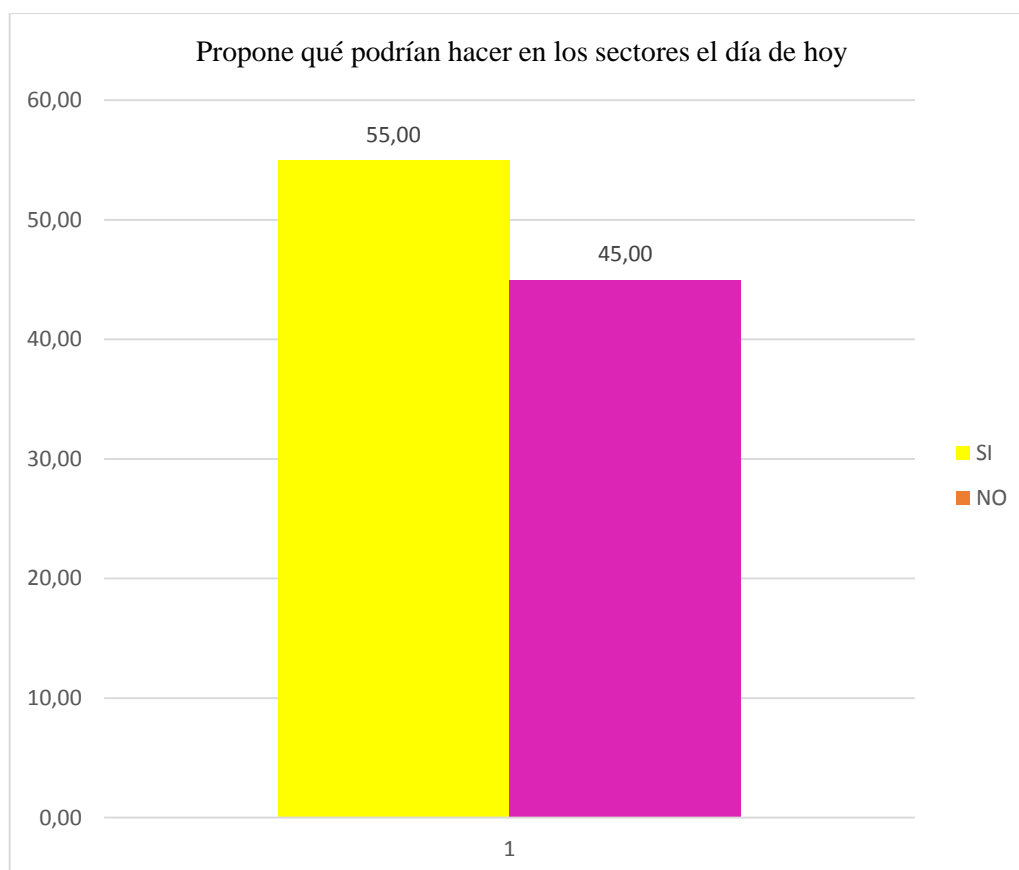


Tabla 4: Elige y dice en que sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.

Elige y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde	fi	hi	%
Sí	15	0.75	75.0
No	5	0.25	25.0
TOTAL	20	1.00	100.

Según la tabla 4y la figura 4 ,se observa que el 75% de estudiantes Elige y dice en en que sector va a jugar al colocarse el distintivo que correspondey un 25% no lo hace.

Figura 4:

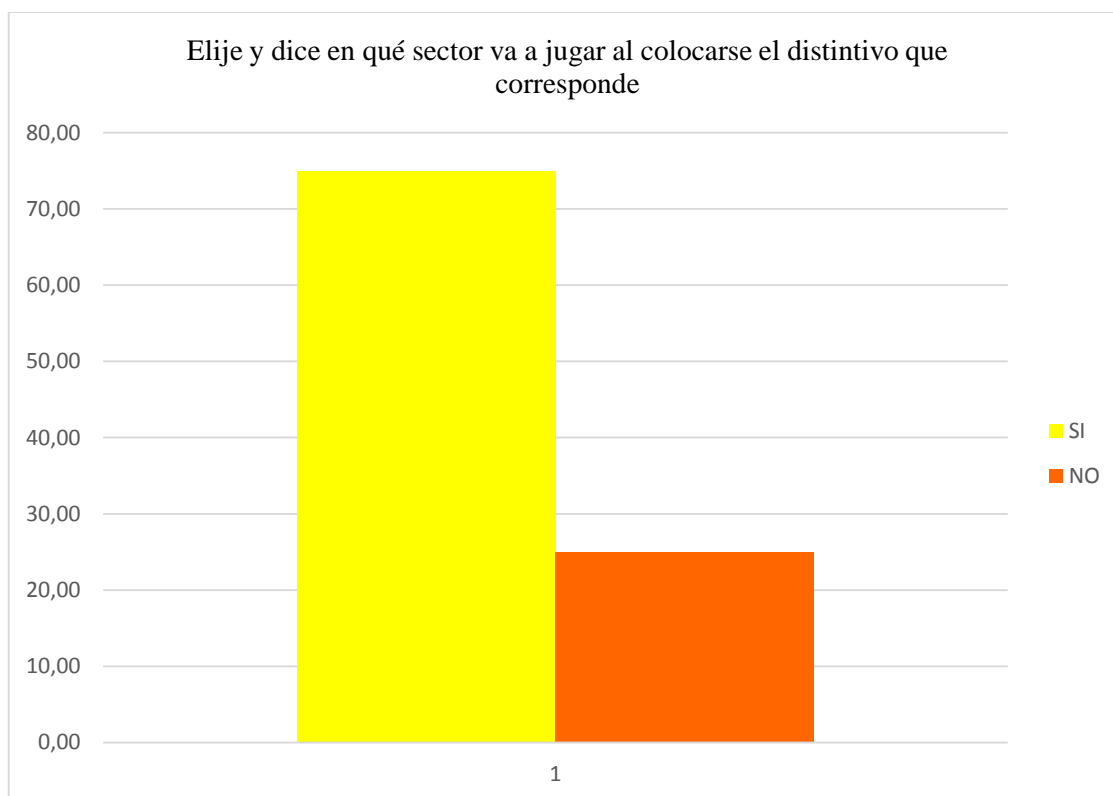


Tabla 5: Dice porque eligió el sector del día.

Dice por qué eligió el sector del día.	fi	hi	%
Sí	6	0.30	30.00
No	14	0.70	70.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Según la tabla 5y la figura 5,se observa que 30%de estudiantes Dice por que eligio el sector del día.y el 70% no explica.

Figura 5:

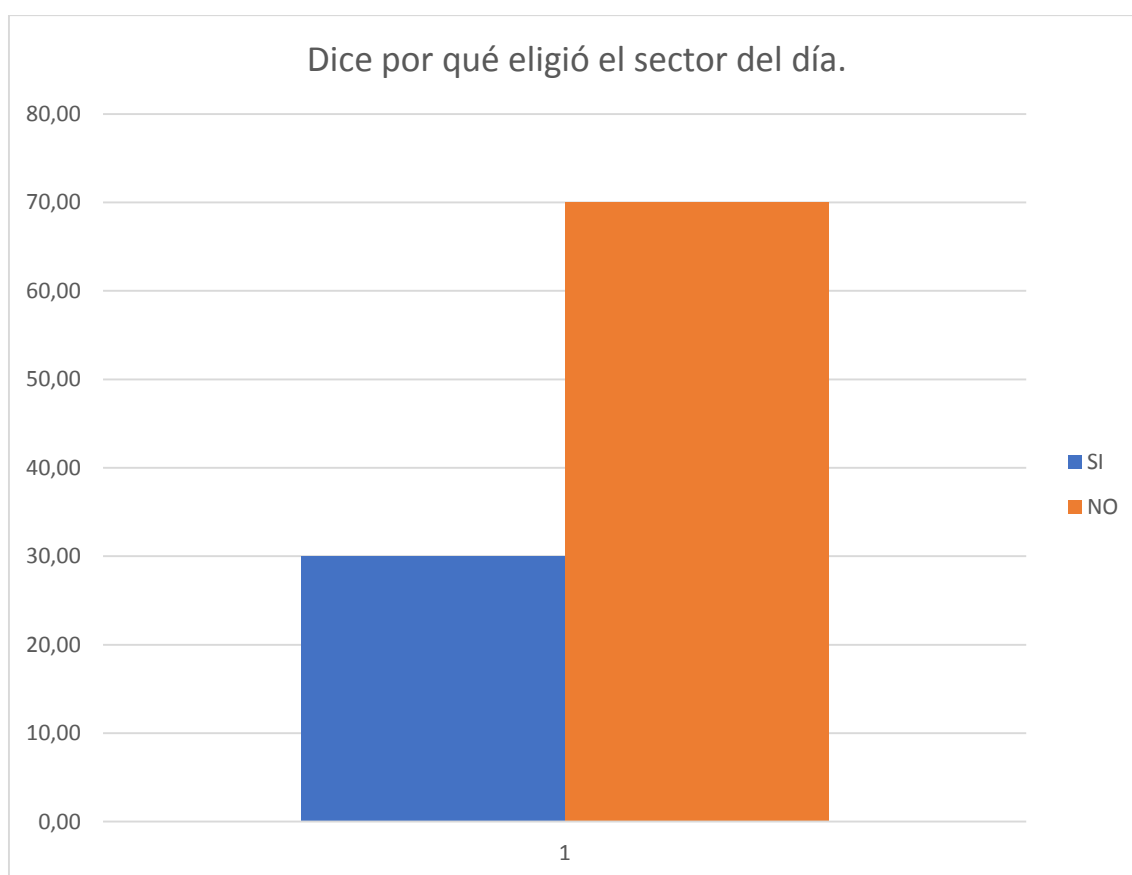


Tabla 6: Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.

Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.	fi	hi	%
Sí	12	0.60	60.00
No	8	0.40	40.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Según la tabla 6 y figura 6 se observa que el 60% de estudiantes dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido, y un 40% no dialoga.

Figura 6:

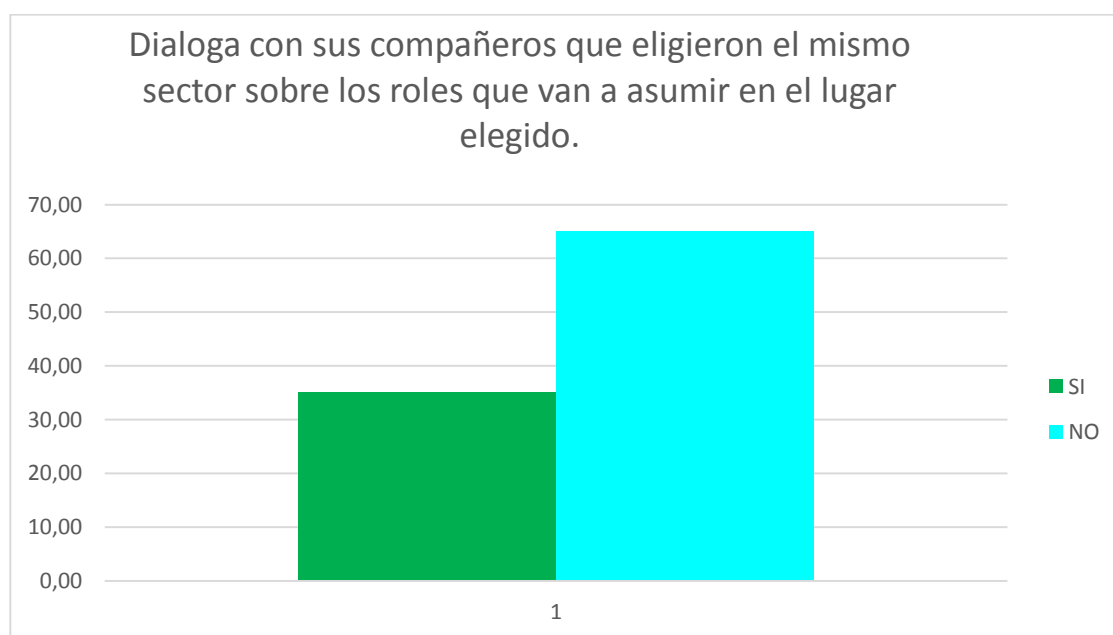


Tabla7: Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.

Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos	fi	hi	%
Sí	7	0.35	35.00
No	13	0.65	65.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Según la tabla 7 y la figura 7, se observa que el 35% de estudiantes dialogan con sus compañeros para establecer acuerdos, y un 65% no lo hacen.

Figura 7:



Figura 2:

Tabla 8: Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.

Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido	fi	hi	%
Sí	19	0.95	95.00
No	1	0.05	5.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Figura 8

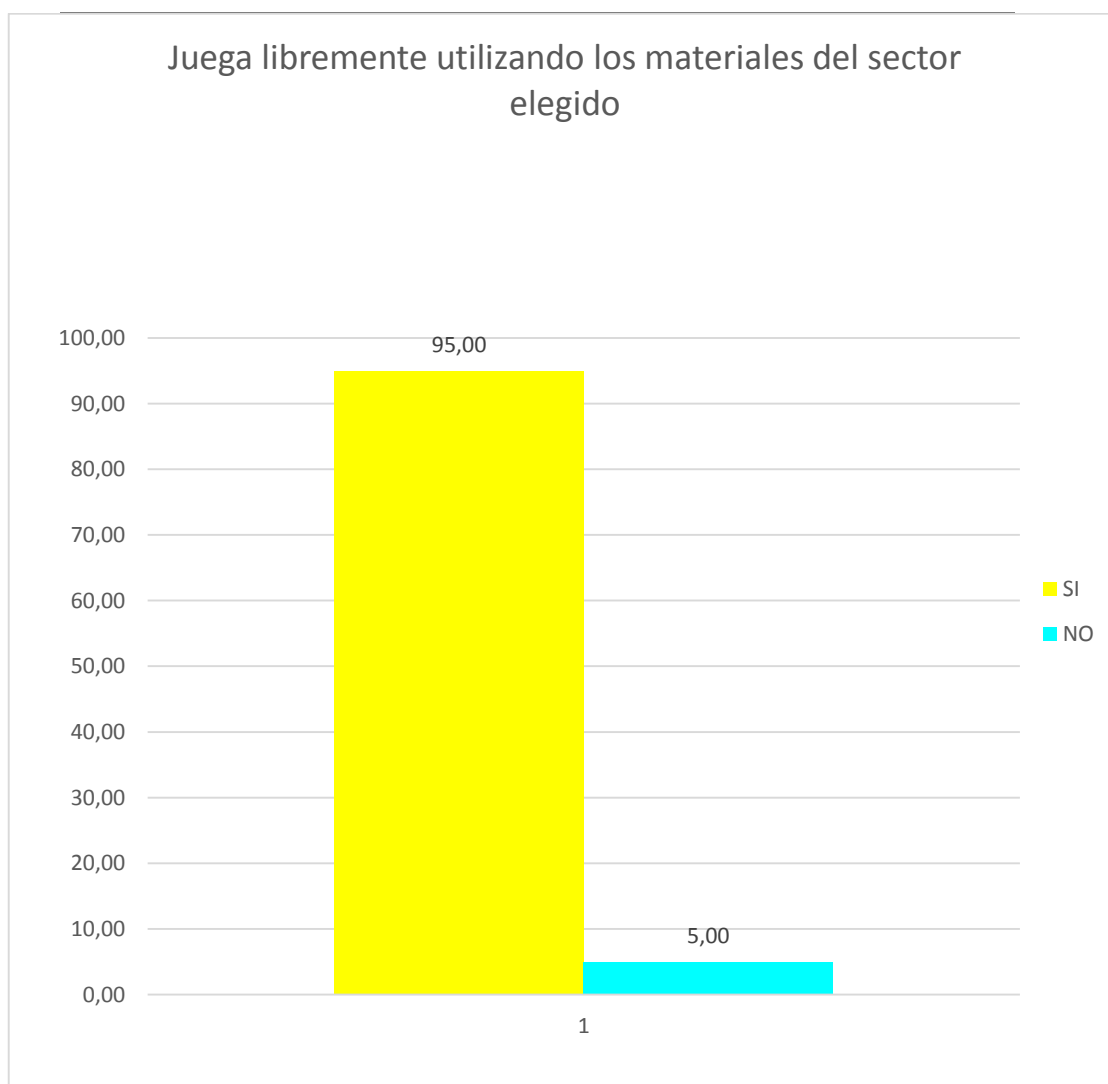


Tabla 9: Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido

Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido	fi	hi	%
Sí	19	0.95	95.00
No	1	0.05	5.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Según la tabla 9 y la figura 9 se observa que el 95% de estudiantes juega libremente utilizando los materiales del sector elegido. Y un 5% que es mínimo se adecua a la mayoría.

Figura 9:

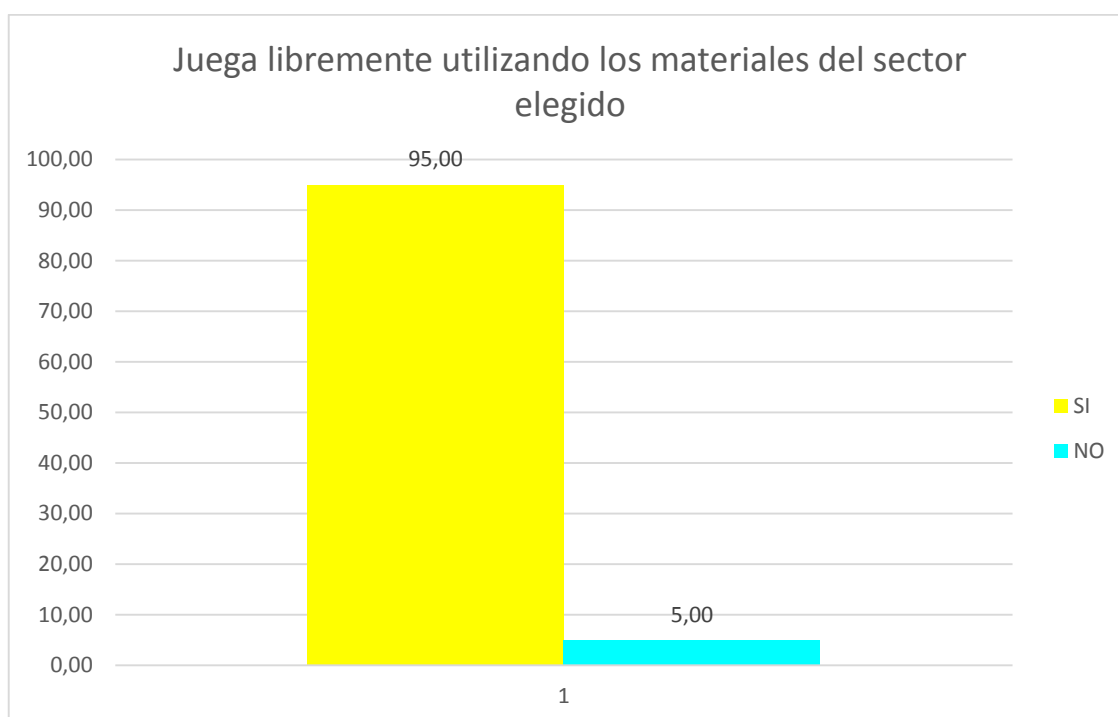


Tabla 10: Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.

Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.	fi	hi	%
Sí	4	0.20	20.00
No	16	0.80	80.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Según la tabla 10 y la figura 10 se observa que un 20% de estudiantes Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.y un 80% no dice nada.

Figura 10:

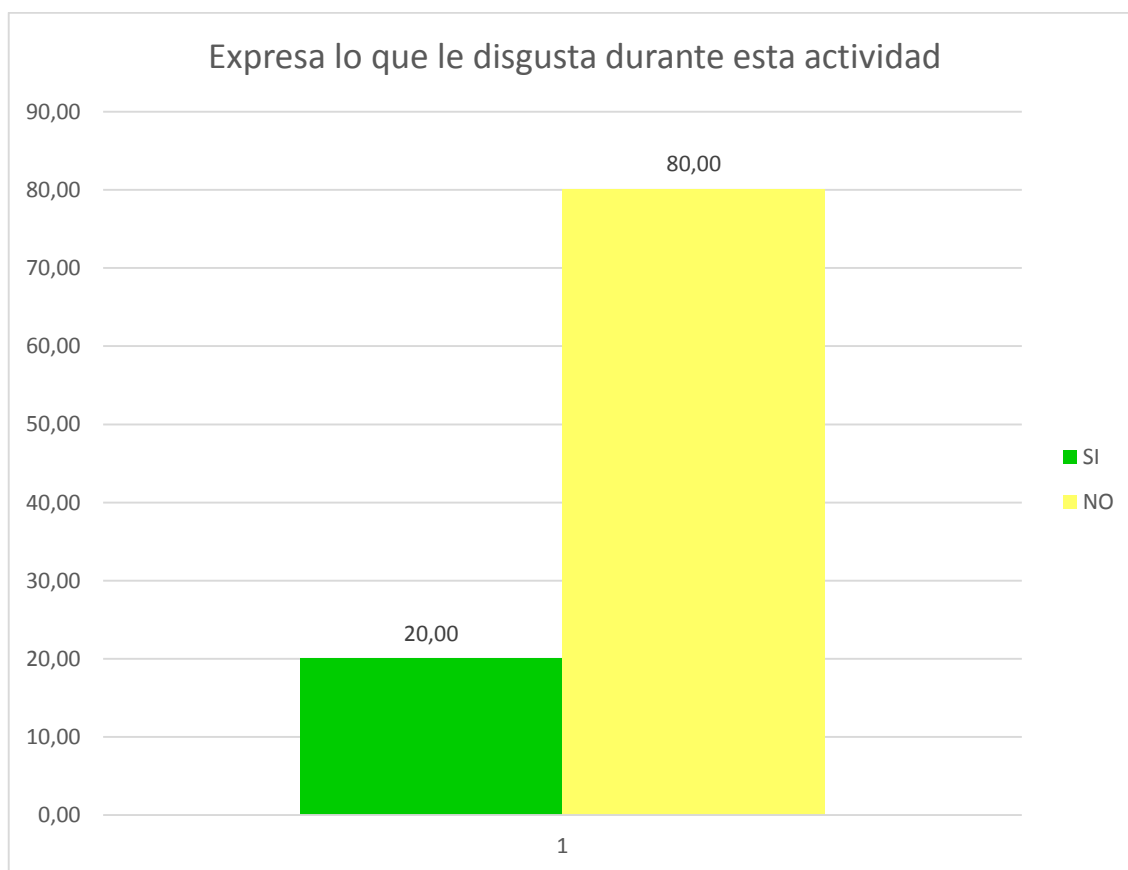


Tabla 11:

Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.	fi	hi	%
Sí	10	0.50	50.00
No	10	0.50	50.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Según la tabla 11 y la figura 11, se observa un 50% de estudiantes dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales, y un 50% les da igual.

Figura 11:

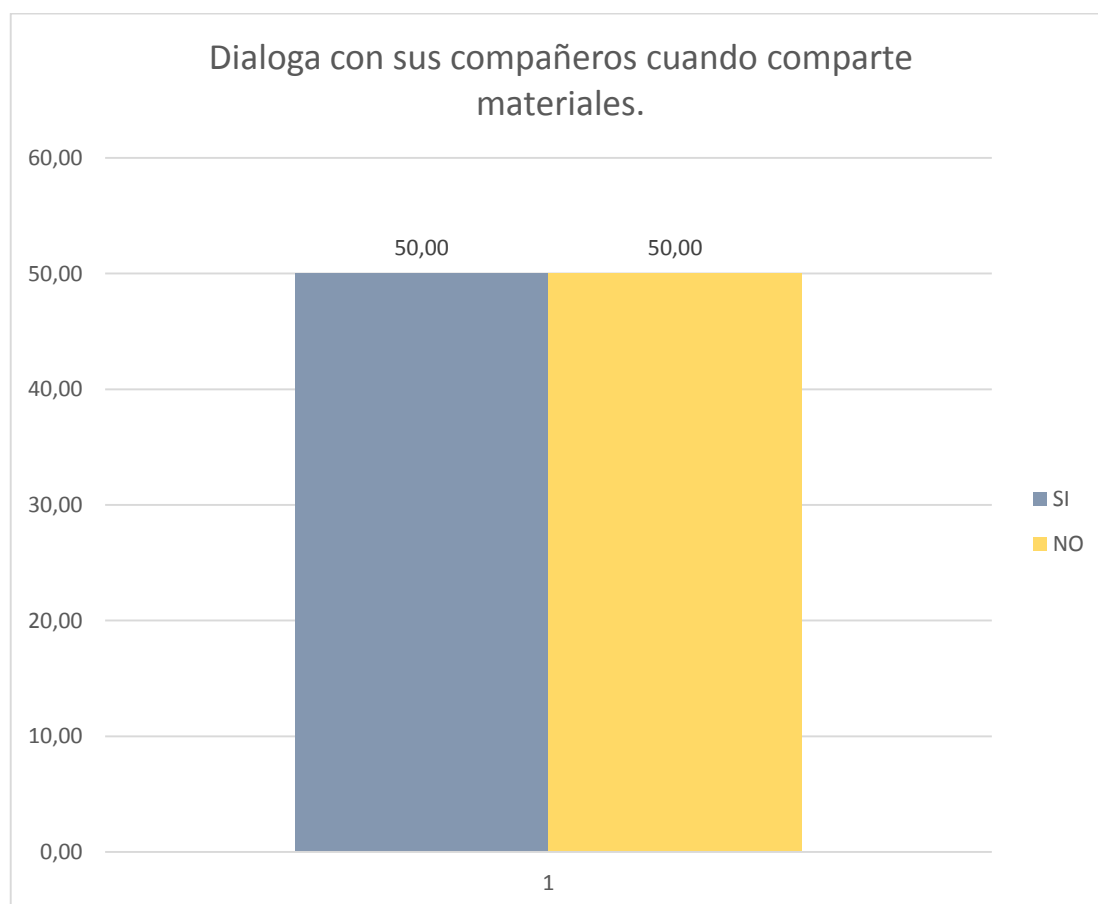


Tabla 12:

Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	fi	hi	%
Sí	8	0.40	40.00
No	12	0.60	60.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Según la tabla 12 y la figura 12 se observa que un 40% de estudiantes solicita ayuda a la docente cuando es necesario y un 60% se queda callado.

Figura 12

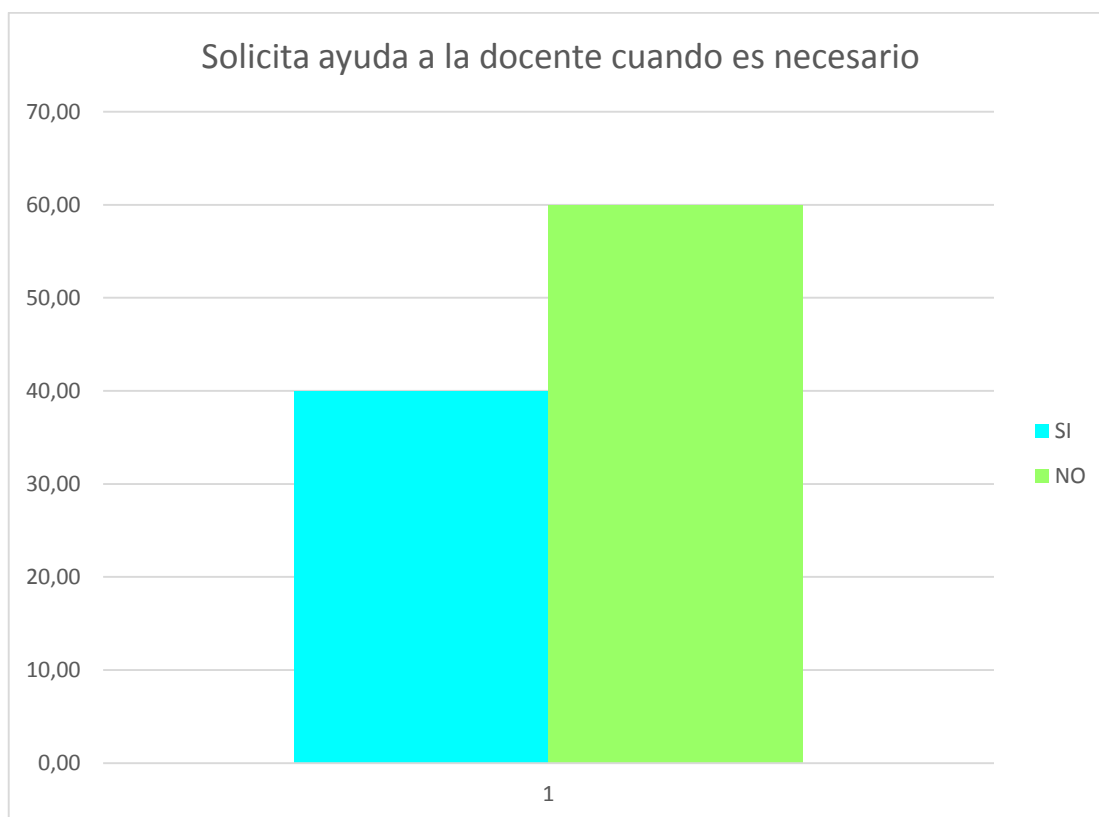


Tabla 13:

Guarda en su lugar los materiales del sector	fi	hi	%
Sí	11	0.55	55.00
No	9	0.45	45.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Según la tabla 13y la figura 13 se observa que un 55% de estudiantes guarda en su lugar los materiales del sector.y un 45% no lo hace.

Figura 13:

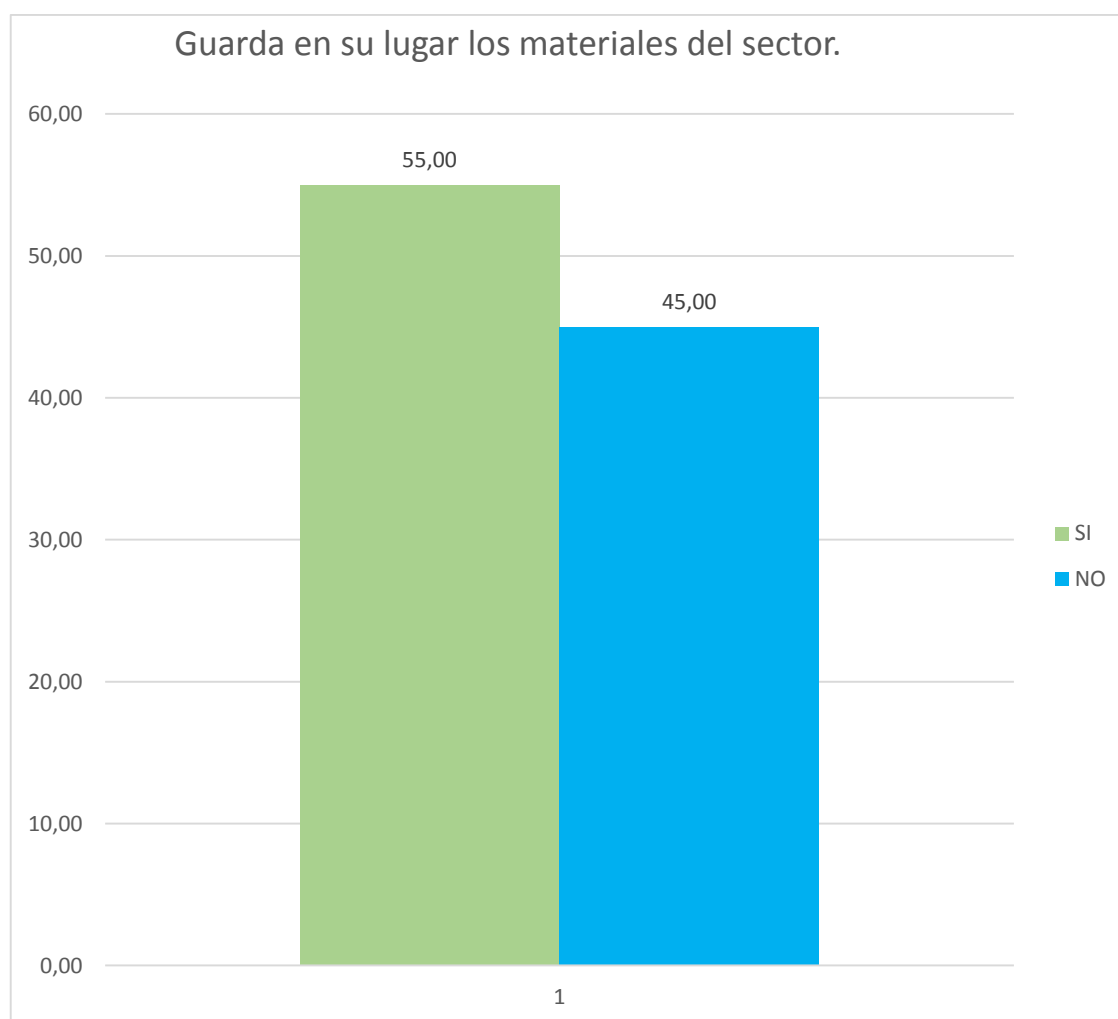


Tabla 14: Espera su turno para guardar sus materiales que utilizo.

Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó	fi	hi	%
Sí	13	0.65	65.00
No	7	0.35	35.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Según la tabla 14 y la figura 14 se observa que un 65% de estudiantes Espera su turno para guardar sus materiales que utilizo, y un 35% lo deja donde sea.

Figura 14:

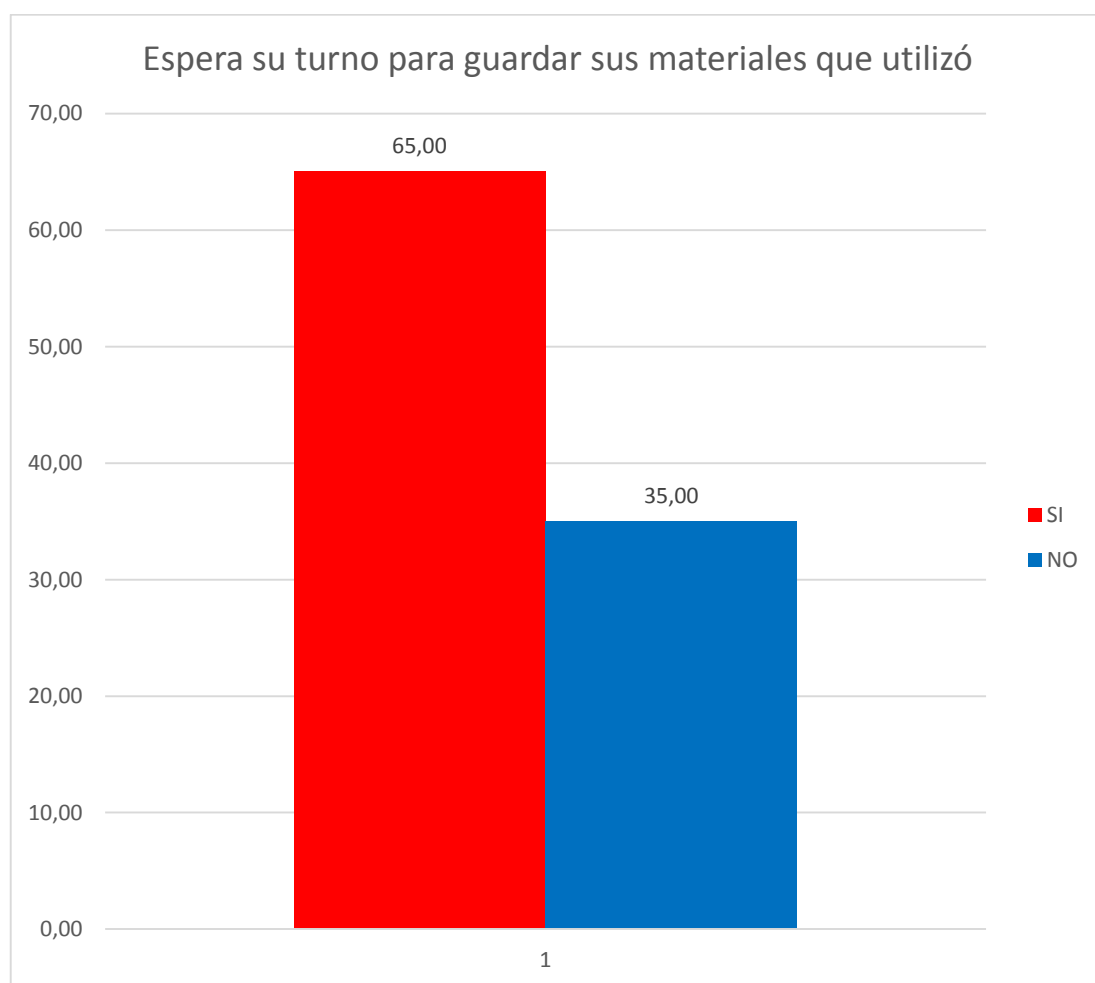


Tabla 15: Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si este (a) se lo solicita .

Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.	fi	hi	%
Sí	7	0.35	35.00
No	13	0.65	65.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Según la tabla 15, y la figura 15 se observa que un 35% de estudiantes Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si este (a) se lo solicita, y un 65% no lo hace.

Figura 15:

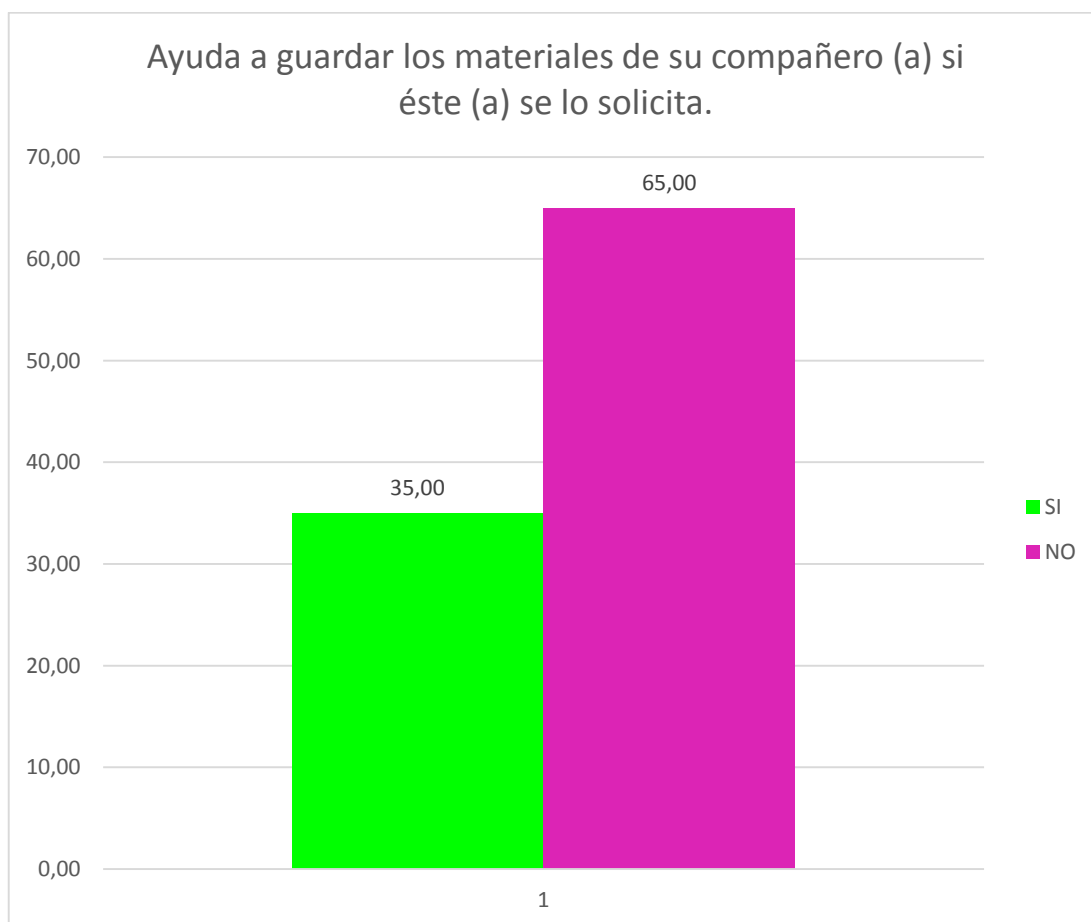


Tabla 16: Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.

Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.	fi	hi	%
Sí	8	0.40	40.00
No	12	0.60	60.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Según la tabla 16 y la figura 16 un 40% de estudiantes Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy. Y un 60% se queda calladito.

Figura 16

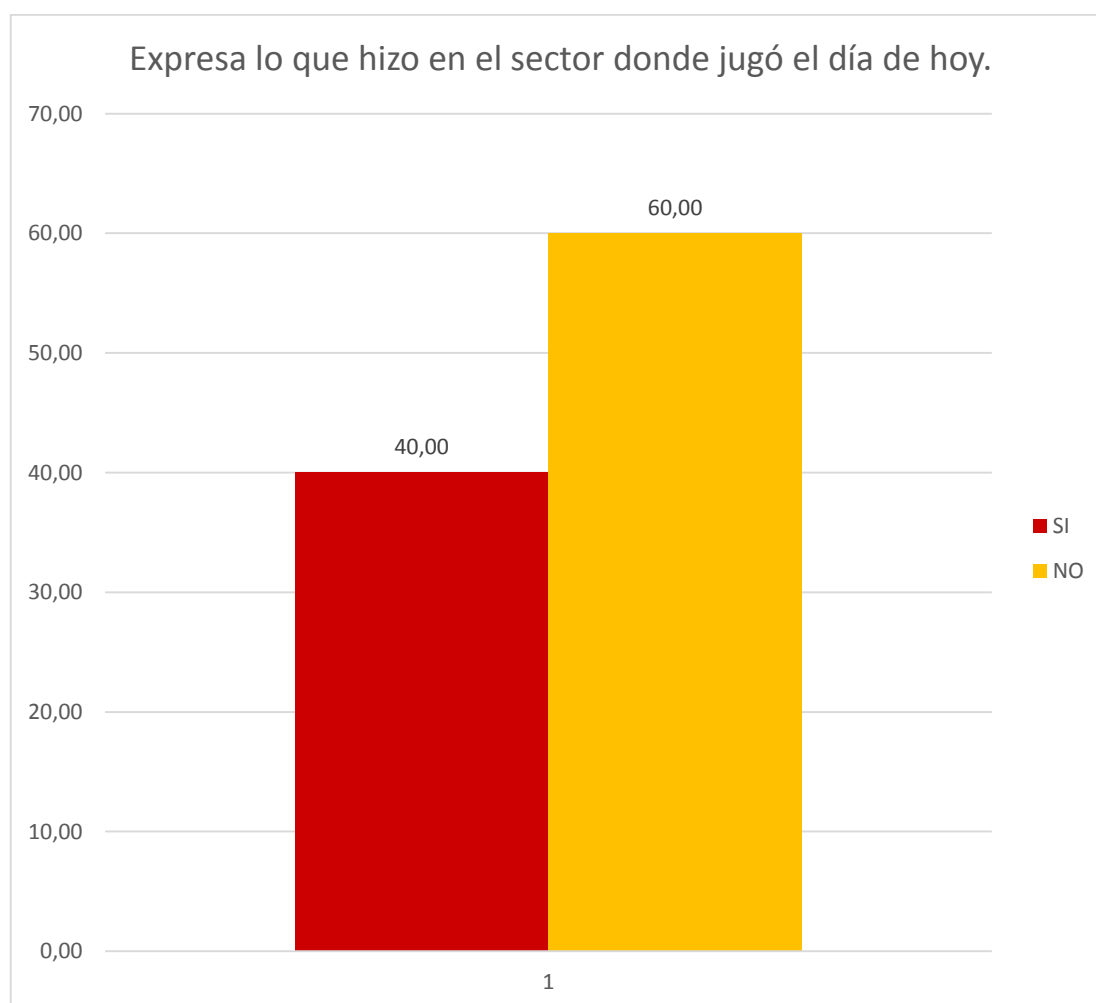


Tabla 17: Expresa lo que más le agrado durante esta actividad.

Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.	fi	hi	%
Sí	8	0.40	40.00
No	12	0.60	60.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Según la tabla 17 y la figura 17 se observa que un 40% de estudiantes Expresa lo que más le agrado durante esta actividad, y un 60% no lo hacen.

Figura 17:

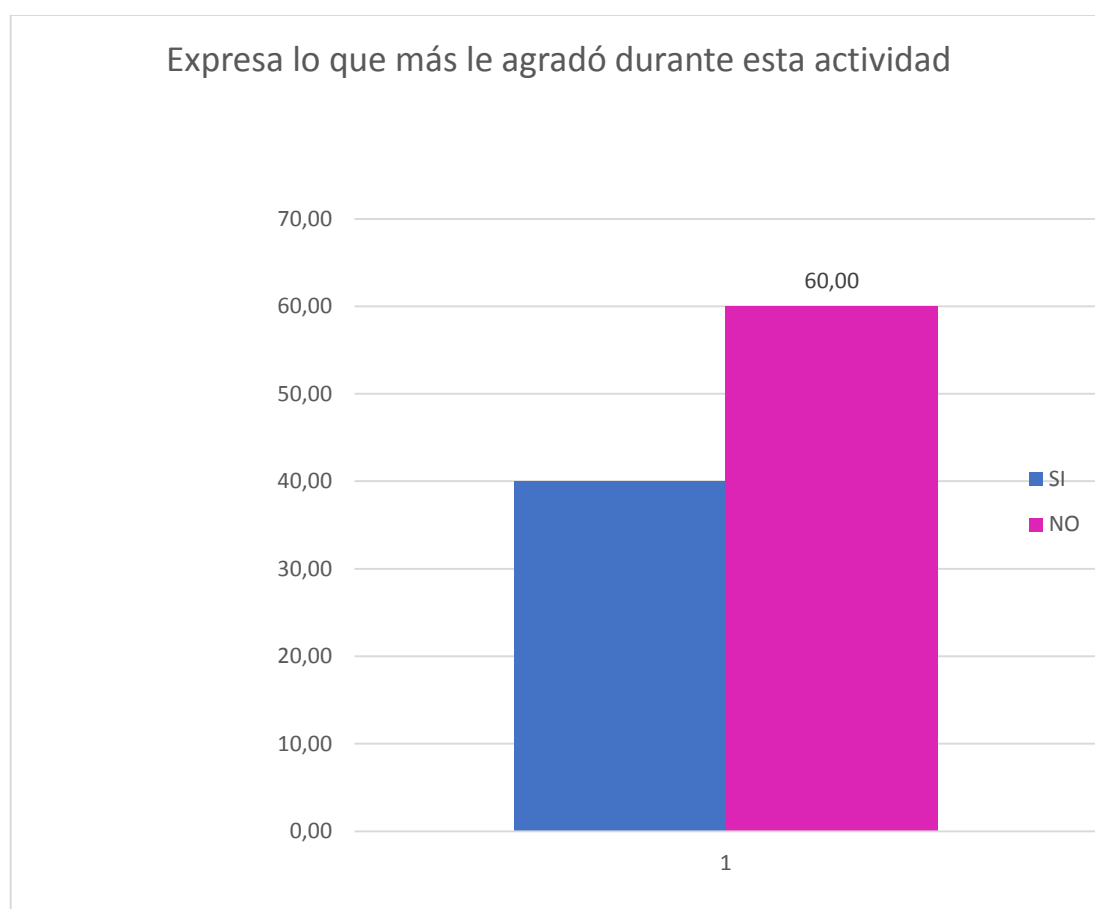


Tabla 18: Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.

Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.	fi	hi	%
Sí	6	0.30	30.00
No	14	0.70	70.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Según la tabla 18y la figura 18 se observa que un 30%de estudiantes Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad, y un 70% no dice nada.

Figura 18.

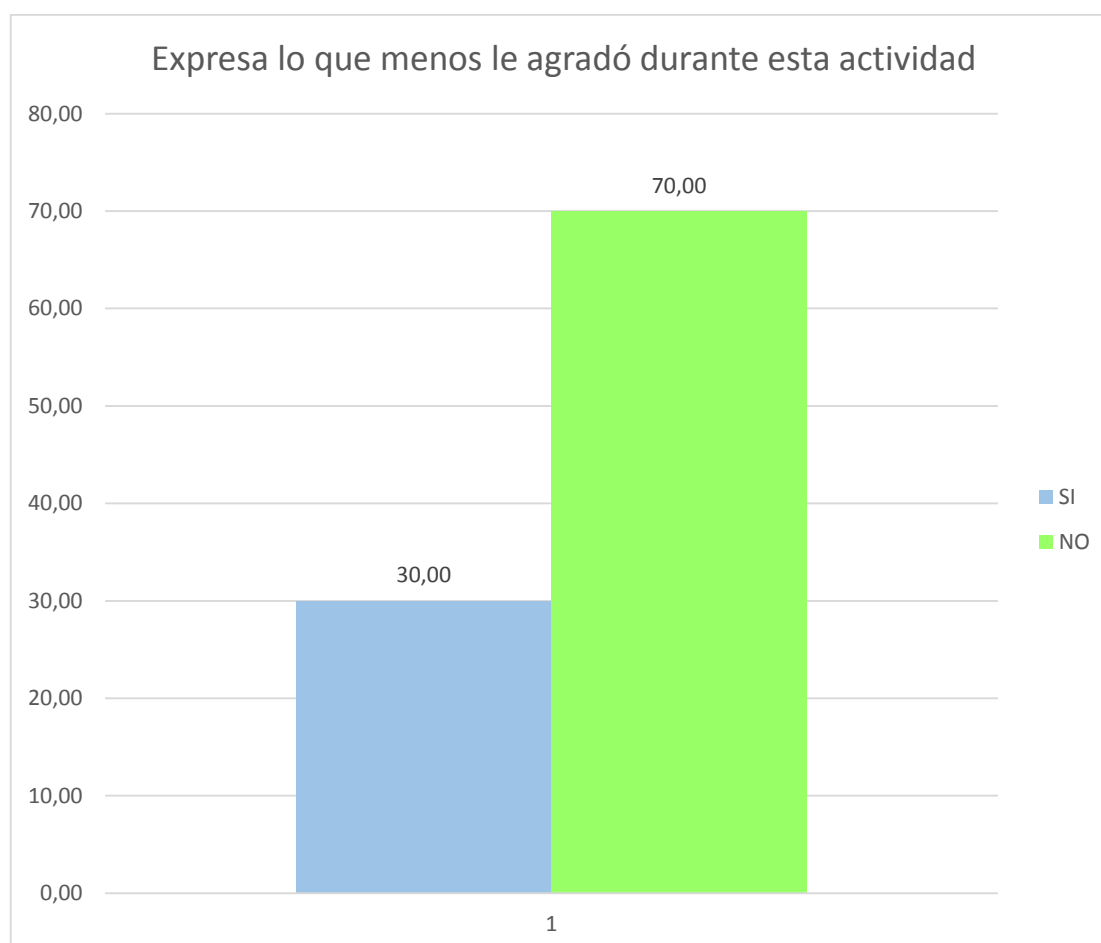


Tabla 19:

Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.	fi	hi	%
Sí	14	0.70	70.00
No	6	0.30	30.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Según la tabla 19 y la figura 19 un 70% de estudiantes Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias, y un 30% hacen bulla.

Figura 19:

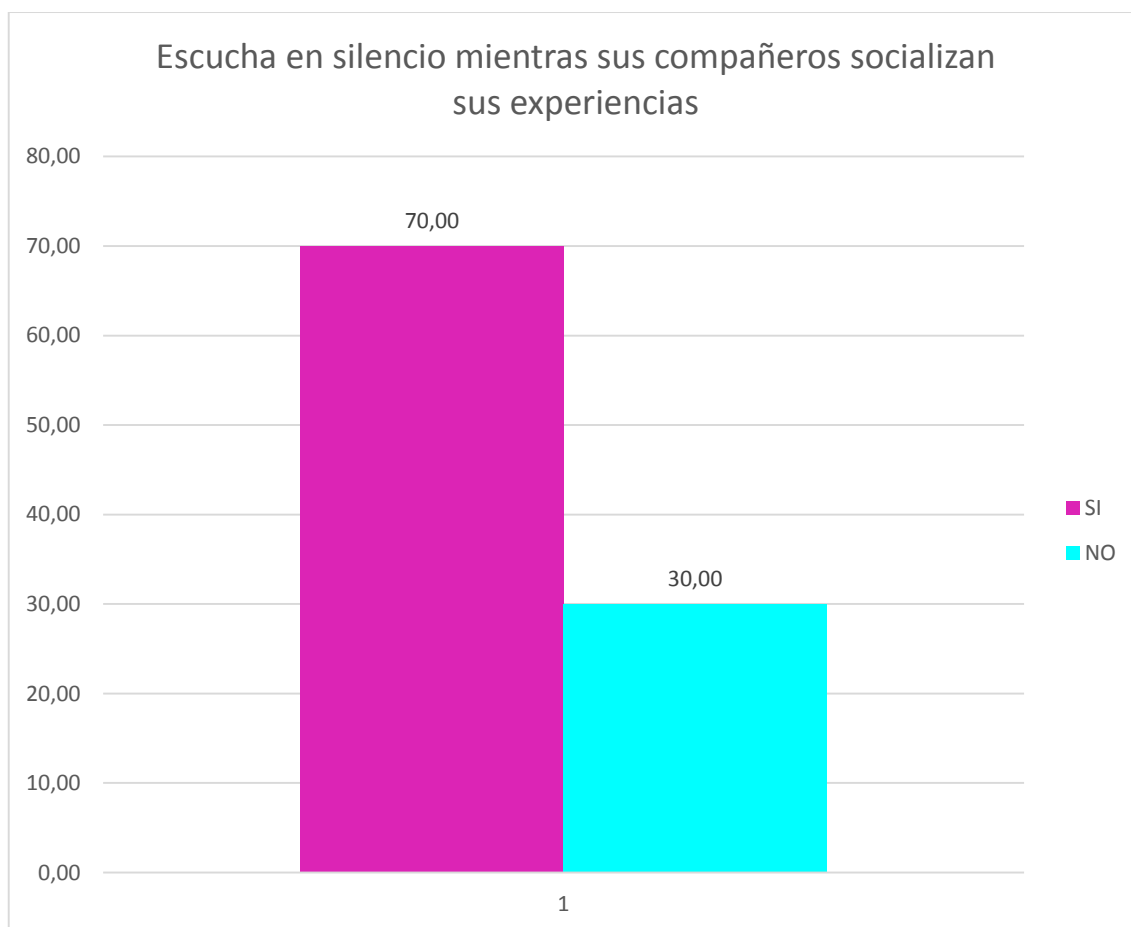


Tabla 20: Muestra el material con el cual representara sus experiencias del día (plastilina, colores,crayones,temperas,plumones).

Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).	fi	hi	%
Sí	8	0.40	40.00
No	12	0.60	60.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Según la tabla 20 y la figura 20 se observa que un 40% de estudiantes, Muestra el material con el cual representara sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas,temperas,plumones).y un 60% no lo hacen.

Figura: 20



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

Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.	fi	hi	%
Sí	4	0.20	20.00
No	16	0.80	80.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Según la tabla 21 y la figura 21 se observa que un 20% de estudiantes Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad, y un 80% no lo explica bien.

Figura 21:

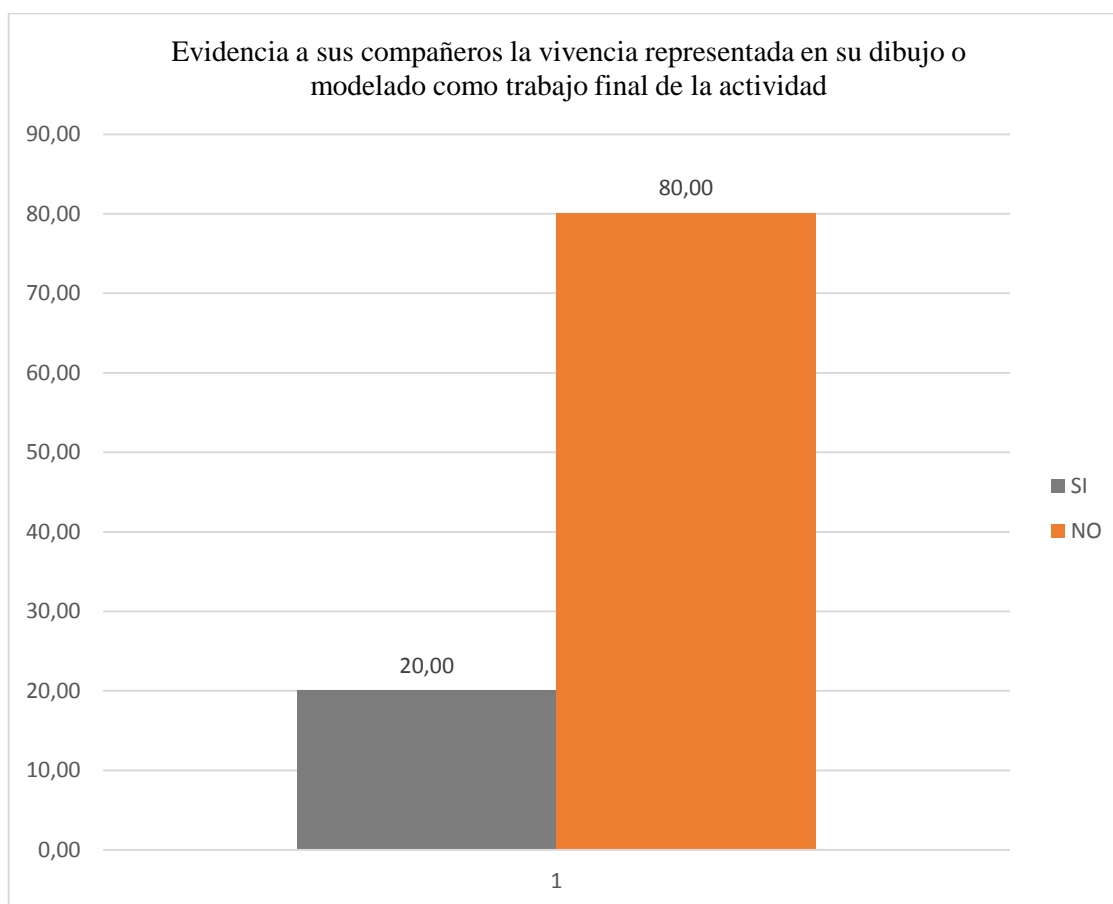


Tabla 22: Expone la manera entendible lo que hizo en el sector elegido.

Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido	fi	hi	%
Sí	3	0.15	15.00
No	17	0.85	85.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Según la tabla 22 y la figura 22 se observa que un 15% de estudiantes Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido.y un 85% no lo hace.

Figura 22

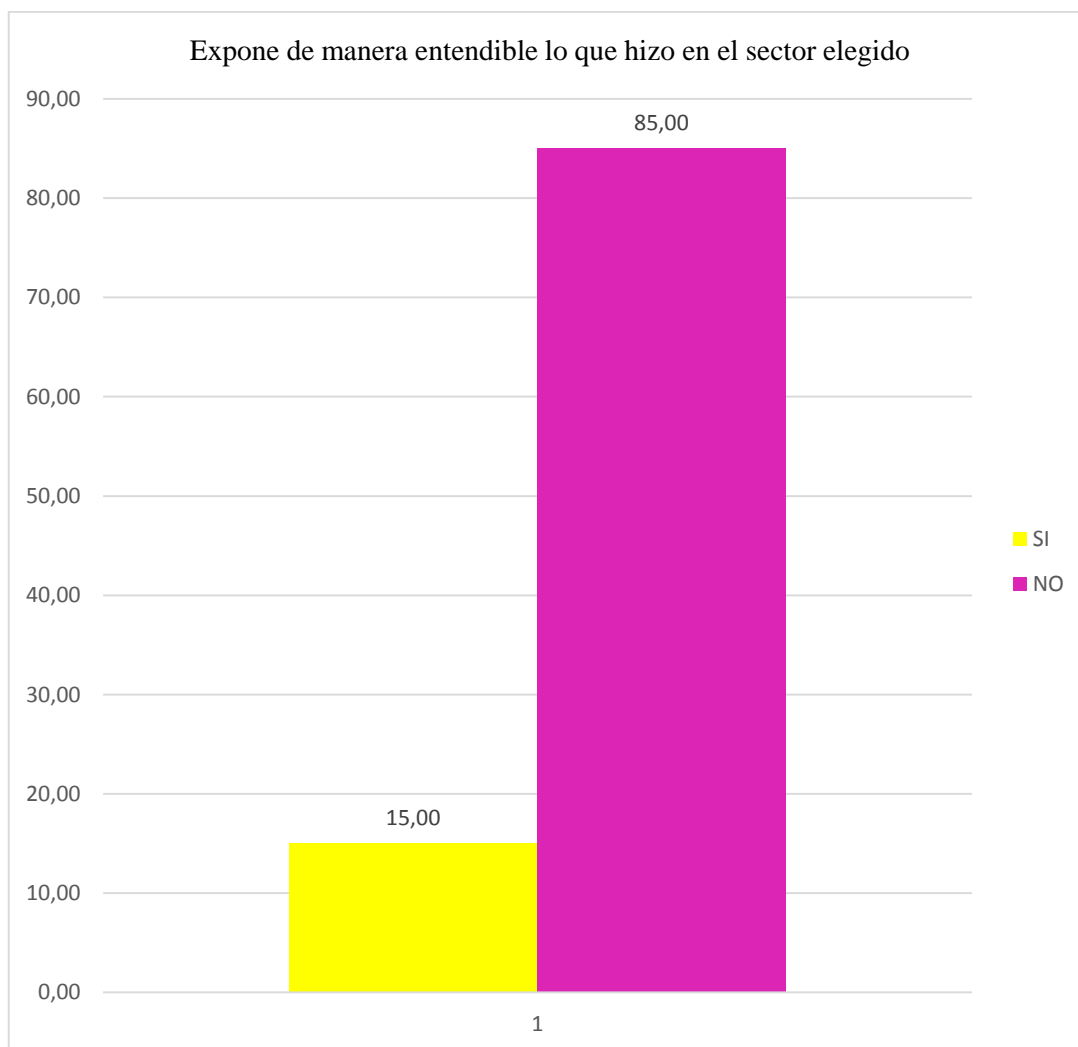
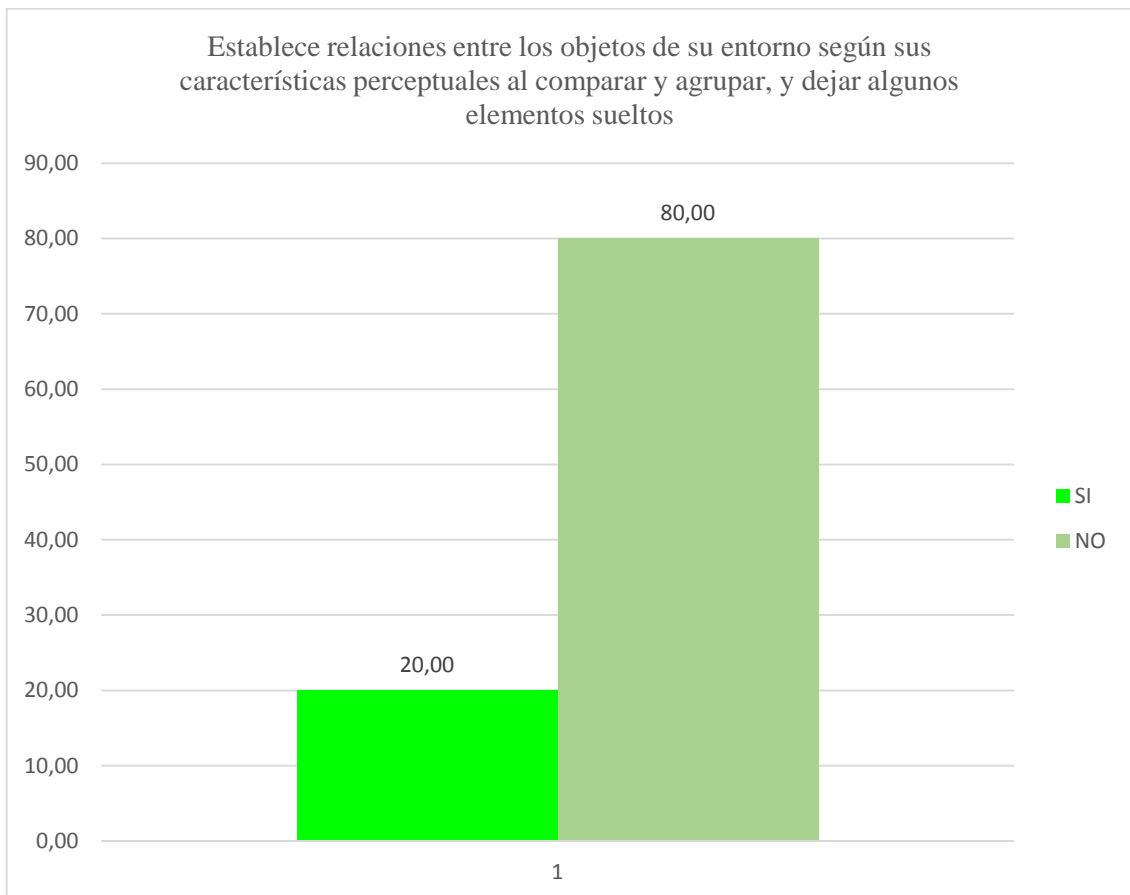


Tabla 23: Establece relaciones entre los objetivos de su entorno según sus características perceptuales al comprar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.

Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comprar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos	fi	hi	%
Sí	4	0.20	20.00
No	16	0.80	80.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Según la tabla 23y la figura 23 ,se observa que un 20% de estudiantes, Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comprar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos, y un 80% no lo hace.

Figura 23:





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

“Año del Diálogo y Reconciliación Nacional”

COD. 243

Juliaca, 31 de octubre del 2018

CARTA DE PRESENTACIÓN

SEÑOR(A):

Lic. Elizabeth Figueroa Pino

DIRECTORA DE LA LEI N°205 VALLECITO -LLALLI

Presente. -

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle al estudiante **CASTRO MARROQUIN FELIPA** con código de matrícula **6907151052**, de la Carrera Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, quien aplicará el instrumento (encuesta) de recojo de información para su informe de tesis en la Institución que dignamente usted dirige y representa, por lo mismo solicito a su representada acoger al estudiante para el desarrollo de la misma.

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

Atentamente,



Elizabeth Figueroa Pino
Prof. Elizabeth Figueroa Pino
DNI. 41077681
DIRECTORA (a)

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
PERÚ, ALAJA

Lic. José Orestes Vite Ibarra
COORDINADOR



