

---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR  
EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE MATEMATICA EN  
NIÑOS DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCION  
EDUCATIVA INICIAL GLORIOSO 45 DEL DISTRITO DE  
ASILLO PROVINCIA DE AZANGARO, REGION PUNO,  
AÑO 2018

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

AUTORA:

YUDIHT MAMANI QUELLCA

ASESOR:

MGTR. CIRO MACHICADO VARGAS

JULIACA-PERÚ

2018

## **1. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR**

Dra. Mafalda Anastacia Zela Ilaíta  
Presidenta

Mgtr. Evangelina Yanqui Núñez  
Miembro

Mgtr. Yaneth Vanessa Mayorga Rojas  
Miembro

Mgtr. Ciro Machicado Vargas  
DTI

## AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Católica los Ángeles de  
Chimbote, como también a la directora del distrito  
de asilo en seguida dios por darme la bendición y su  
amor, también para el Magtr. Ciro Machicado  
Vargas, gracias a su conocimiento y ayuda para  
poder concluir con éxito.

También a mi mama que siempre me apoyo para  
seguir adelante y a mi amado hijo que siempre  
estuvieron pendiente y apoyándome en todo  
momento.

También a mis compañeras por el apoyo.

## **DEDICATORIA**

El presente proyecto dedico a toda mi familia, principalmente a mi madre que ha sido el pilar fundamental en mi formacion como profesional, por brindarme la confianza, consejos, oportunidades y recursos para lograrlo.

A mi amado hijo por estar siempre en los momentos dificiles por brindarme esa fuerza, amor y por ultimo a esas verdaderas amigas que compartimos todos estos años.

## RESUMEN

Esta investigación tiene como punto de partida analizar la utilización de la hora del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años, para ello cabe mencionar que el juego desde hace muchos años atrás ya se consideraba una herramienta importante en lo que respecta a los niños y niñas en sus aprendizajes.

A nivel internacional el juego es de suma importante por ello en el objetivo general es el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática mediante la socialización en niños de la institución educativa inicial glorioso 45 del distrito de Asillo, provincia de Azángaro, región puno.

El presente trabajo de investigación se centra en la metodología para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática, dando como resultado un aprendizaje mecánico, repetitivo e significativo en el niño para poder ubicarse en el mundo

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.

## ABSTRACT

This research has as its starting point to analyze the use of free play time in the sectors to improve learning in the area of mathematics in children of five years, for this it is worth mentioning that the game for many years ago was already considered an important tool in regards to children in their learning.

At an international level, the game is of the utmost importance, for this reason the general objective is free play in the sectors to improve learning in the area of mathematics through the socialization in children of the glorious initial educational institution 45 in the district of Asillo, province of Azángaro, Puno region.

This research work focuses on the methodology to develop learning in the area of mathematics, resulting in a mechanical learning, repetitive and significant in the child to be able to locate in the world

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

### INTRODUCCION

4. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACION.....	04
4.1. Realidad Problematica .....	04
4.2. Objetivos de la Investigacion.....	05
4.3. Justificacion de la Investigacion .....	06
5. MARCO TEORICO Y CONCEPTUAL .....	06
5.1. Antecedentes.....	06
5.2. Bases Teoricas de la Investigacion.....	09
5.3. Hipotesis .....	16
6. METODOLOGIA.....	17
6.1. El tipo de Investigacion .....	17
6.2. Nivel de Investigacion .....	17
6.3. Diseno de la Investigacion.....	18
6.4. El Universo y Muestra .....	18
6.5. Definicion y Operacionalizacion de Variables .....	19
6.6. Tecnicas e Instrumentos de recoleccion de datos .....	21
6.7. Plan de Analisis.....	22
6.8. Matriz de Consistencia.....	23
6.9. Principios Eticos.....	24
7. Referencias Bibliograficas .....	25

## INTRODUCCION

Esta investigación tiene como punto de partida analizar la utilización de la hora del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años, para ello cabe mencionar que el juego desde hace muchos años atrás ya se consideraba una herramienta importante en lo que respecta a los niños y niñas en sus aprendizajes

(Moreno 2002) El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo está fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura.

Asimismo, es necesario afirmar que para mejorar un aprendizaje en el área matemática ocupa un área importante en el aprendizaje en el sistema educativo está subvalorada, que por ello, se considera que tanto en el entorno de un centro educativo rural o urbano, puede estimular el aprendizaje lúdico en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

a nivel metodológico este proyecto se considera un documento de guía de la universidad, donde la investigación es de forma cuantitativa, con un planteamiento descriptivo, la población y muestra está conformado por 20 niños de la institución educativa inicial glorioso 45 del distrito de Asillo, provincia de Azángaro, región puno.

A nivel internacional el juego en el aprendizaje en el área de matemática es de suma importante ya que el niño desarrolla sus habilidades y destrezas para así ser autónomo y creativo como también desarrollan la interacción del lenguaje y la socialización entre



los niños. Las Dificultades del Aprendizaje en el área de Matemática pueden ser una de las causas donde se perdería el juego y surgiría un fracaso escolar y en ocasiones, pueden llevar a la timidez de los alumnos en su entorno educativo, la cual conllevaría a los niños a tener una baja autoestima.

El Perú vive en una sociedad interculturalidad donde el niño puede activar el desarrollo de conocimientos mediante el aprendizaje en el juego en los sectores en el área de matemática y recibir nuevos conocimientos que le rodea, es así la importancia del juego en los sectores en el aprendizaje en el área de matemática, también plantea en el nivel inicial, De tres a cinco años su potencia y curiosidad y afán de investigar, permitiéndoles aprender mediante sus propios intereses y estilos mediante el juego libre en los sectores que ofrece proporcionar espacios seguros definidos e implementados donde los niños se sientan cómodos y puedan desarrollar su identidad y su creatividad.

A nivel regional Los juegos y la matemática tienen muchos en común en lo que se refiere a la finalidad educativa. La matemática para los seres humanos es un conjunto de instrumentos que potencian y enriquecen sus aprendizajes mentales, y los posibilitan para explorar y actuar en la realidad. Los juegos enseñan a los escolares a dar los primeros pasos en el desarrollo del aprendizaje, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con facilidad; los juegos, por la actividad mental que generan, son un buen punto de partida para la enseñanza de la matemática, y crean la base para una posterior formalización del pensamiento matemático.

En el distrito de Asillo, se observa que si toman interés en el juego para el aprendizaje en el área de matemática, pero la falta de implementación de los materiales del juego,

limitan el aprendizaje como también el espacio en algunas instituciones no son adecuadas para desarrollarse sus habilidades y con la influencia del ámbito familiar en la falta de interés de los padres hacia sus hijos.

En la actualidad en algunas instituciones no realizan los juegos libres en los sectores en el aprendizaje en el área de matemática esto únicamente es por falta de organización de los espacios en el aula y dificultando el desarrollo de habilidades creativas, de los niños como también la socialización y autonomía en los niños.

¿Cómo contribuye El Juego Libre En Los Sectores para mejorar El Aprendizaje En El Área De Matemática En Niños De cinco Años En La Institución Educativa Inicial Glorioso 45 Del Distrito, Asillo, Provincia Azángaro, Región Puno, Año 2018?

Identificar la importancia del El Juego Libre En Los Sectores para mejorar El Aprendizaje En El Área De Matemática En Niños De cinco Años En La Institución Educativa Inicial Glorioso 45 Del Distrito, Asillo, Provincia Azángaro, Región Puno, Año 2018.

- ❖ Determinar el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática mediante la socialización en niños de la institución educativa inicial glorioso 45 del distrito de Asillo, provincia de Azángaro, región puno.
- ❖ indicar la importancia del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática para la organización en niños de la institución educativa inicial glorioso 45 del distrito de Asillo, Provincia de Azángaro, región Puno.
- ❖ considerar una información sobre el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática y planificar con los niños de la institución educativa inicial glorioso 45 del distrito de Asillo, Provincia de Azángaro, región Puno.

La importancia de la investigación consiste en determinar la influencia del presente proyecto para mejorar los procesos de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa Glorioso 45 del distrito de Asillo, provincia de Azángaro, Región Puno, impulsando que los niños puedan desarrollar su creatividad en todos los sectores y permitiéndole su autonomía, socialización, lenguaje creativo, Y que no tengan dificultades para adaptarse en diferentes situaciones.

En el campo teórico se recopilara y sistematizara los soportes teóricos sobre el aprendizaje en el área de matemática, donde el juego define que el juego es una estrategia que 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.

El aporte práctico es necesario incrementar el juego en sectores como un proceso de enseñanza desarrollando el pensamiento y la creatividad en los niños permitiéndoles un mejor desenvolvimiento y el desarrollo de nuevas habilidades en el aprendizaje.

El presente trabajo de investigación se centra en la metodología para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática, dando como resultado un aprendizaje mecánico, repetitivo e significativo en el niño para poder ubicarse en el mundo.

## II REVISION DE LITERATURA

Luego de realizar las investigaciones bibliográficas se ha logrado obtener la siguiente información de trabajos de información.

### 5.1. Antecedentes

**Cuba, Palpa (2015)**, estos autores determinan que 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.P de la localidad de santa clara.

**Leyva (2011)**, Considera esta investigación de enfoque cualitativo abordó diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta directriz ¿qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? así mismo se comprendieron las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación infantil, y se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. A su vez, el juego se entendió como una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos.

**Otero (2015)**, el autor nos da a conocer la investigación que tuvo como propósito determinar la relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 349 palao. Es un estudio de tipo cuantitativo y se empleó un diseño 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 dan a conocer 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)**, Presenta este trabajo 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.

### **El Juego**

(Vygotsky, 1932) Describe que el niño progresa esencialmente a través de la actividad en los espacios. 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.

### **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 del 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

### **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 qué 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.

**Para Piaget (1996)**, el juego ejerce distintas y variadas funciones impredecibles para el correcto desarrollo personal e intelectual del niño(a), ya que a través del mismo se encuentra la posibilidad de manifestar y proyectar sus emociones de forma que le proporciona placer y que al mismo tiempo le son útiles para ir afianzando su personalidad.

### **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 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

### **Importancia del juego**

El juego brinda la posibilidad de crear nuevos pensamientos, 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. Todos estos 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 los niños.

**Pérez (2010) Determina:** 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

### **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.

#### **a) 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

### **a) 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.

### **b) 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.

### **c) 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.

#### **d) 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.

#### **f) 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.

### **La enseñanza matemática**

La enseñanza matemática o aprendizaje; implican diversos procesos, pero los mismos pueden enmarcarse en la relación existente en dos, en los mismos se refieren los pasos o etapas que pueden ser identificados como asimilación y comprensión: ambos son interdependientes y se alcanzan en la misma medida en la cual se desarrolla el aprendizaje, siendo el primer nivel el de la asimilación como elemento básico para el desarrollo de una actividad mecánica, mientras que la siguiente, implica el desarrollo de habilidades cognitivas en las cuales se infiere la presencia del entorno, la capacidad de relación y otras similares.

Por otra parte, según Moreno (2006): "El aprendizaje en el campo de la matemática, se basa en la asociación d conceptos abstractos, que se acumulan y definen en la medida de su avance" (p. 49). Esto implica que la enseñanza de la matemática deba fijarse metas progresivas, establecidas en función de un concepto concreto, el del desarrollo humano en sus diversas etapas a lo largo de su vida, pero especialmente con atención a la capacidad de interpretación del mundo real.

### **Matemática**

La matemática en su estado actual, es el producto de un proceso largo y que en ocasiones, más de lo que se cree, se ha cruzado con la filosofía, en su intento por explicar el Universo, de acuerdo con un sentido lógico que la matemática aporta. En este sentido el desarrollo de una temática expuesta inicialmente por la lógica aristotélica, plantea la sujeción del modelo matemático, más a la necesidad de explicar el cosmos que a una referencia específicamente matemática.

Por lo tanto, la matemática nace en un contexto relacionado con la explicación necesaria en torno a las relaciones existentes en la naturaleza, ello debido a la capacidad de esta ciencia, en torno a las interacciones que mantienen los elementos

que componen el ámbito natural y cognitivo del ser humano, y de allí su referencia íntima con la filosofía en su etapa inicial, como técnica, más que ciencia, para el establecimiento de las concordancias entre el entorno y el pensamiento humano

## **Aprendizaje**

El proceso de aprendizaje representa la conversión de un contenido facilitado en una acción concreta, verificable, así como repetible, producto de la enseñanza previa. En este caso, Lugo (2012) lo concibe como un: "Cambio profundo de la conducta, relacionado con la capacidad para adaptarse a nuevas informaciones a través de la disposición de estructuras cognitivas previas.

### **III Hipótesis**

#### **5.1.1. Hipótesis General**

El juego libre en los sectores incide directamente para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Glorioso 45 del distrito de Asillo provincia de Azángaro, Región Puno, año 2018

#### **5.1.2. Hipótesis específico**

La falta de práctica de juegos libres en los sectores dificulta el proceso de aprendizaje en el área de matemática en los en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Glorioso 45 del distrito de Asillo provincia de Azángaro, Región Puno, año 2018.

El juego libre en los sectores presenta relación directa con el nivel de Rendimiento Académico de los estudiantes en el área de matemática en los



niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Glorioso 45 del distrito de Asillo provincia de Azángaro, Región Puno, año 2018

#### **IV Metodología.**

##### **4.1 El Tipo de investigación**

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

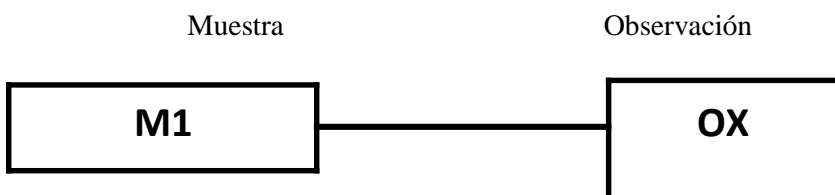
Según Fernández & Díaz, (2012) la investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede. Tras el estudio de la asociación o correlación pretende, a su vez, hacer inferencia causal que explique por qué las cosas suceden o no de una forma determinada.

##### **4.2. Nivel de la investigación**

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

### 4.3. Diseño de la investigación

Para determinar el diseño del proyecto de investigación, se ha tomado como referencia la clasificación realizada por Hernández, Fernández y Baptista (2006), se ha elegido el Diseño No Experimental quien lo define como: Estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos. Es decir, se trata de estudios donde no hacemos variar en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables.



Dónde:

M1: Muestra de docentes

OX: Observación de las estrategias didácticas

### 4.4. El universo y muestra

#### Universo

El universo 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 de 5 años de edad entre niños y niñas de la I.E.I. Glorioso N° 45 del distrito de Asillo.

## La muestra

La muestra es no probabilística, compuesta por 20 niños estudiantes de 5 años de La I.E.I. Glorioso N° 45 del distrito de Asillo provincia de Azángaro

### Cuadro: 01

#### Población de estudiantes del nivel Inicial Intervenido N° 45 del Distrito de Asillo.

SECCION	MASCULINO	FEMENINO	TOTAL
5 Años	09	11	20
TOTAL	09	11	20

**Fuente:** Nomina de matrícula 2018 de la Institución Educativa inicial Glorioso N° 45 del Distrito de Asillo.

## 4.5. Definición y operacionalización de variables

### 4.5.1. Variables.

- ❖ **Variable Independiente**  
Juego libre
- ❖ **Variable Dependiente**  
Aprendizaje matemática

### 4.5.2. Definición Conceptual.

**La Variable Independiente (X):** El juego Libre se define: Una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar

su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás. (Según Guy Jacquin)

**La Variable Dependiente (Y):** Aprendizaje matemática: se define como esencialmente, un conjunto de datos y técnicas. En el nivel más básico, aprender datos y técnicas implica establecer asociaciones. La producción automática y precisa de una combinación numérica básica es, simple y llanamente, un hábito bien arraigado de asociar una respuesta determinada a un estímulo concreto.

#### 4.5.3. Operacionalización de variable

**Cuadro 2. Operacionalización de variable**

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA VALORATIVA
JUEGO LIBRE	Tipos de Juego	Juegos deportivos		01-10
		Juegos lógicos		
		Juegos de razonamiento		
	Tipos aprendizaje			

APRENDIZAJE MATEMATICA	Horas de aprendizaje			
	Temas		}	

#### **4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

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.

##### **4.6.1. Técnicas**

**Encuesta:** Considerado que esta técnica viene a constituirse como una fuente principal, ya que a través del cuestionario estructurado de preguntas formuladas y expresadas en un lenguaje común. Es un proceso a través del cual conseguimos

datos de información primaria a través de los trabajadores que conforman a entidad de estudio.

**Revisión Documental:** Para desarrollar el presente estudio de investigación se utilizarán normas legales, trabajos similares, datos bibliográficos y fuentes de información de la I.E.I. Glorioso 45 de Asillo, puesto que permitirá la obtención de resultados reales y objetivos.

#### 4.6.2. Instrumentos

**Sesiones de juegos para el aprendizaje del área de matemática:** En este instrumento en donde se consigna los principales datos que se extraen del seguimiento de los distintos puntos contemplados en estas sesiones que sirven para exponer las distintas lecciones que hacen parte del programa de la clase. Se hace un seguimiento cronológico, discriminando las distintas actividades y explicando los procedimientos en los que se utilizan distintos medios.

#### 4.7. Plan de análisis:

El procesamiento, se realizará sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento.

Para el análisis de la información se empleará lo siguiente:

- ❖ Cuadros generales
- ❖ Gráficos.

Para el procesamiento de datos se utilizó software de computadora como la hoja de Excel y SPSS.

Esta parte del informe está destinada a dar cuenta de los métodos y técnicas de observación utilizados y los procedimientos de análisis, para que sea posible a otros

investigadores no sólo repetirla, sino también verificar la adecuación de dichas técnicas y procedimientos al objeto de la investigación y su correcta aplicación en el caso en cuestión.

Por lo tanto, deberá contener una exposición, lo más clara y completa posible de los procedimientos seguidos en las operaciones básicas de la investigación: selección de la muestra, técnica empleadas en la observación, clasificación y análisis.

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.

#### **4.7.1. 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.





## 4.9. Principios Éticos

### Principios del investigador

- ❖ Los investigadores tienen el derecho a ser reconocido y tener el derecho de autor de sus productos de investigación.
- ❖ Debe reconocer sus competencias y limitaciones.
- ❖ No debe ser discriminado en el reclutamiento, en el ámbito laboral y en el profesional por género, orientación sexual, discapacidades físicas, estado civil, nacionalidad, raza, entre otras.

### Principios de la población investigada

- ❖ Se respetará por la privacidad y la confidencialidad. Ya que es el corazón de la conducta de la investigación ética con los sujetos participantes. (Folkman, 2001).
- ❖ Se tendrá en cuenta la privacidad tiene dos grandes aspectos. El primero tiene que ver con el derecho del sujeto de elegir qué información, en qué tiempo y circunstancias, que actitudes, creencias, conductas y opiniones quiere compartir. El segundo se refiere al derecho de la persona de no dar la información que no quiere compartir.
- ❖ La confidencialidad tienen que ver con acuerdos acerca de los que los investigadores u otros responsables pueden hacer con los datos. Compartir los datos con otros colegas o los organismos que financian

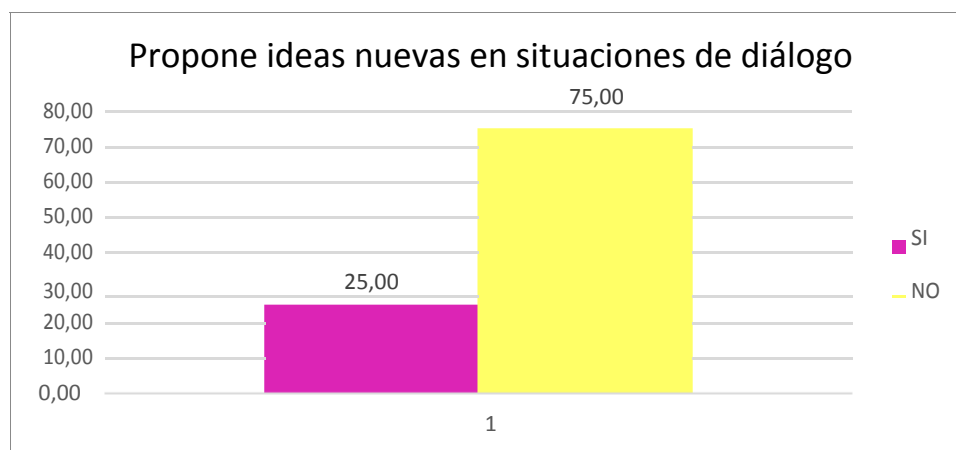
## V. RESULTADO

### S 5.1. Resultados

*Tabla 1*

Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	fi	hi	%
Sí	5	0.25	25.00
No	15	0.75	75.00
TOTAL	20	1.00	100.00

*Tabla 1*

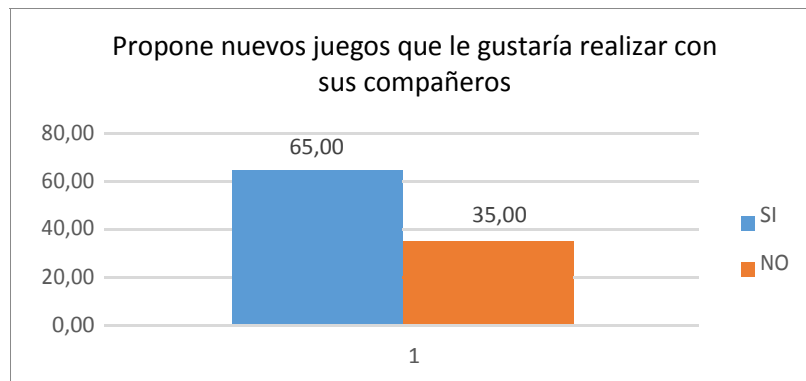


En la tabla N° 1 y el grafico N° 1 se puede precisar el 25 % de los estudiantes de 5 años de la prueba piloto expresan con espontaneidad sus ideas. Mientras el 75 % de los estudiantes tienen dificultad en expresar sus ideas.

**Tabla 2**

Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros	fi	hi	%
Sí	13	0.65	65.00
No	7	0.35	35.00
TOTAL	20	1.00	100.00

**Tabla 2**

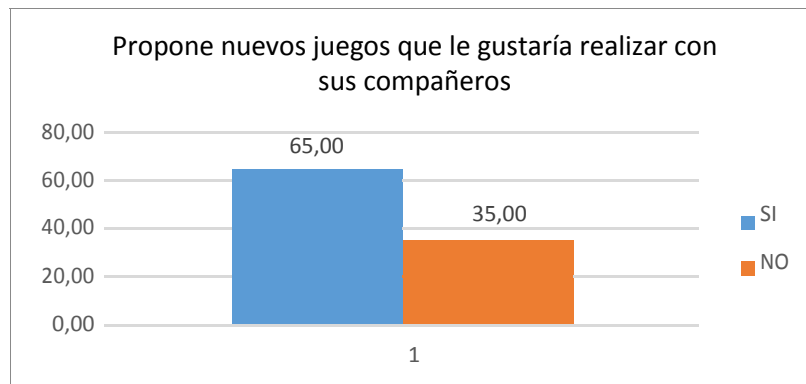


En la tabla N° 2 y el grafico N° 2 se puede apreciar que el 65 % de los estudiantes de 5 años de la prueba piloto proponen ideas nuevas en situaciones de dialogo. Mientras el 35 % de los estudiantes tienen dificultad proponer ideas nuevas en situaciones de dialogo.

**Tabla 3**

Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros	fi	hi	%
Sí	13	0.65	65.00
No	7	0.35	35.00
TOTAL	20	1.00	100.00

**Tabla 3**

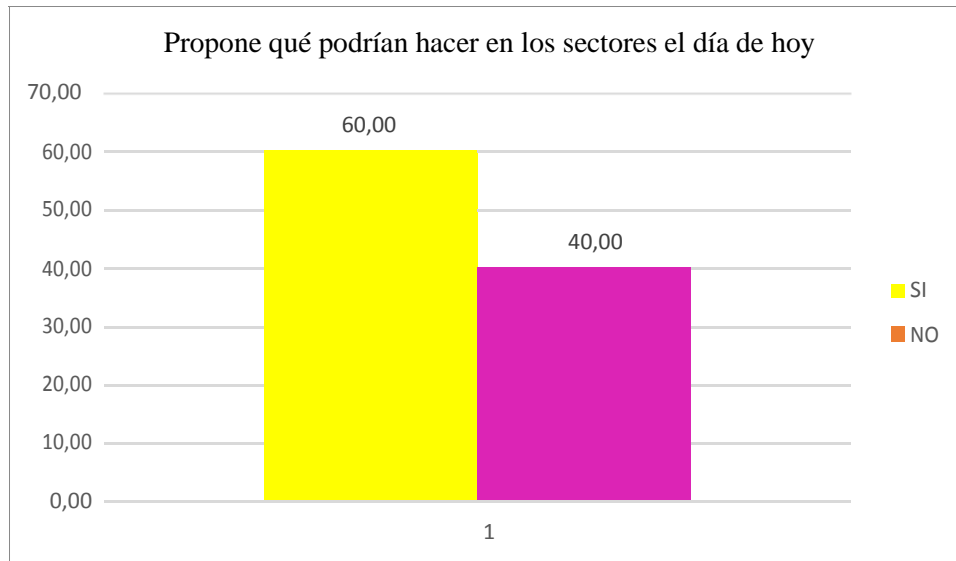


En la tabla N° 3 y el grafico N° 3 se puede apreciar que el 65 % de los estudiantes de 5 años de la prueba piloto Proponen nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros. Mientras el 35 % de los estudiantes tienen timidez en Proponer nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros

**Tabla 4**

Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.	fi	hi	%
Sí	12	0.60	60.00
No	8	0.40	40.00
TOTAL	20	1.00	100.00

**Tabla 4**

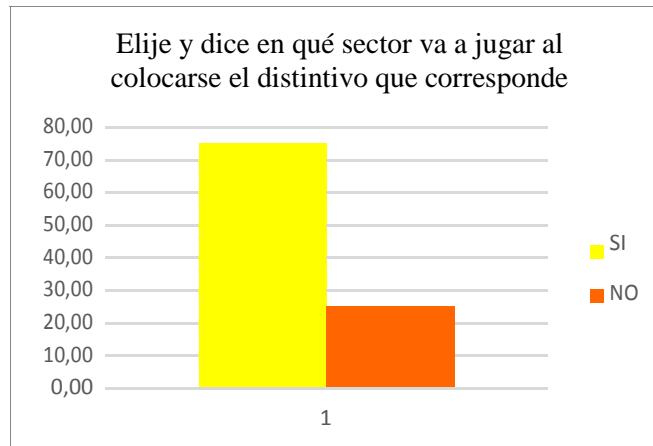


En la tabla N° 4 y el grafico N° 4 se puede apreciar que el 60 % de los estudiantes de 5 años de la prueba piloto Proponen qué podrían hacer en los sectores el día de hoy. Mientras el 40 % de los niños tienen timidez en Proponer qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.

**Tabla 5**

Elije y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde	fi	hi	%
Sí	15	0.75	75.00
No	5	0.25	25.00
TOTAL	20	1.00	100.00

**Tabla 5**

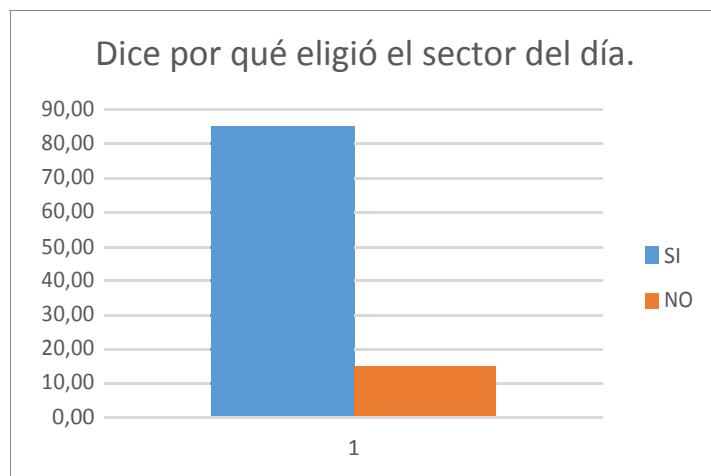


En la tabla N° 5y el grafico N° 5se puede apreciar que el 75 % de los estudiantes de 5 años de la prueba piloto Elijen y dicen en qué sector van a jugar al colocarse el distintivo que corresponde. Mientras el 25 % de los estudiantes tienen timidez en Elegir y decidirse en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.

**Tabla 6. : Organización**

Dice por qué eligió el sector del día.	fi	hi	%
Sí	17	0.85	85.00
No	3	0.15	15.00
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00</b>

**Tabla 6**

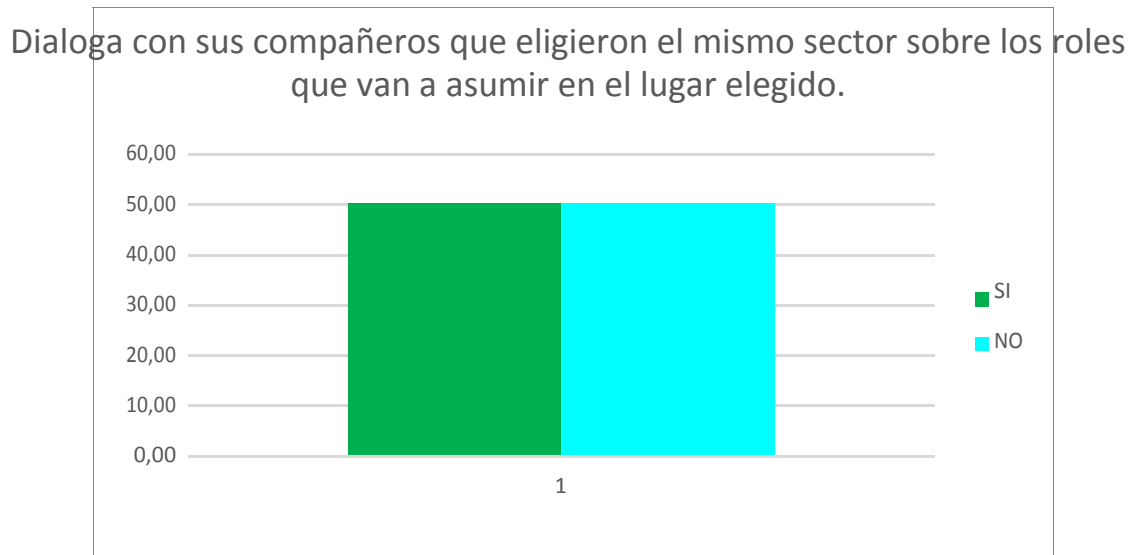


En la tabla N° 6 y el grafico N° 6 se puede apreciar que el 85 % de los niños de 5 años de la prueba piloto Dicen por qué eligieron el sector del día. Mientras el 15 % de los niños tienen timidez en Decir por qué eligió el sector del día.4

**Tabla 7**

Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.	fi	hi	%
Sí	10	0.50	50.00
No	10	0.50	50.00
TOTAL	20	1.00	100.00

**Tabla 7**



En la tabla N° 7 y el grafico N° 7 se puede apreciar que el 50 % 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 50 % 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**

Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos	fi	hi	%
Sí	10	0.50	50.00
No	10	0.50	50.00
TOTAL	20	1.00	100.00

**Tabla 8**

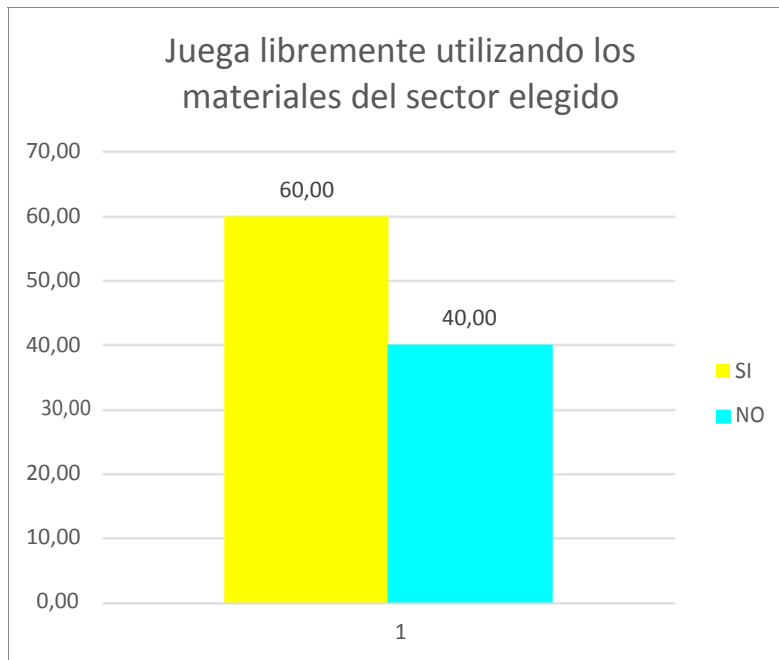


En la tabla N° 8y el grafico N° 8 se puede apreciar que el 50 % de los niños de 5 años Dialogan con sus compañeros para establecer acuerdos. Mientras el 50 % de los niños se les hacen difícil Dialogar con sus compañeros para establecer acuerdos

**Tabla 9**

Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido	fi	hi	%
Sí	12	0.60	60.00
No	8	0.40	40.00
TOTAL	20	1.00	100.00

**Tabla 9**

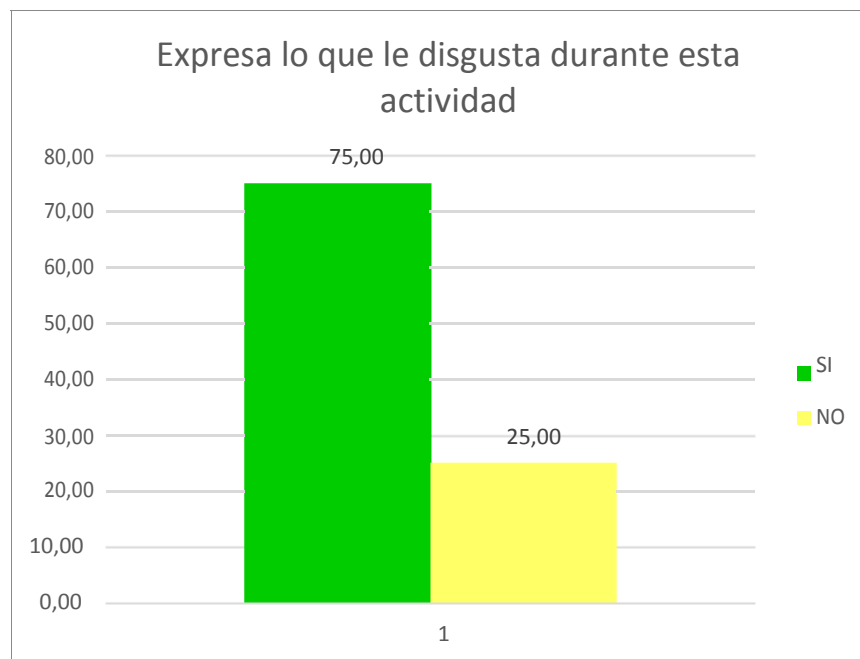


En la tabla N° 9 y el grafico N° 9 se puede apreciar que el 60 % de los niños de 5 años Juegan libremente utilizando los materiales del sector elegido y .el 40 % de los niños tienen miedo en Jugar libremente utilizando los materiales del sector elegido.

**Tabla 10**

Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.	fi	hi	%
Sí	15	0.75	75.00
No	5	0.25	25.00
TOTAL	20	1.00	100.00

**Tabla 10**

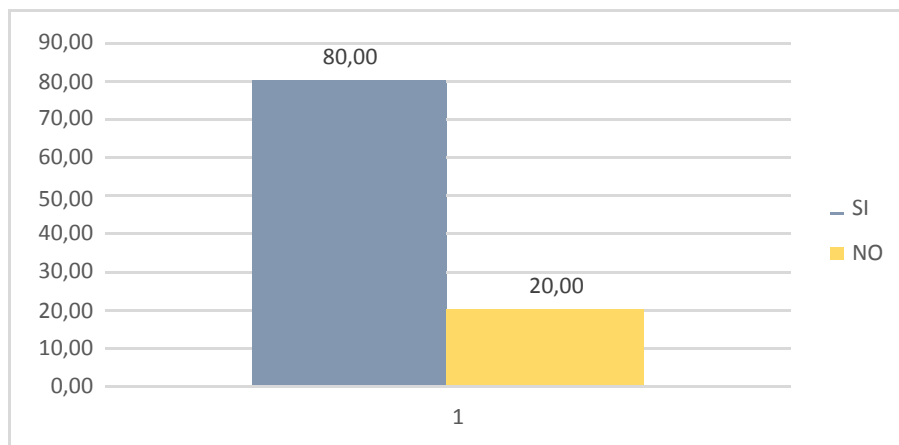


En la tabla N° 10 y el grafico N° 10 se puede apreciar que el 75% de los niños de 5 expresan lo que le disgusta durante esta actividad. Y .el 25 % de los niños tienen miedo Expresar lo que le disgusta durante esta actividad.

**Tabla 11**

Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.	fi	hi	%
Sí	16	0.80	80.00
No	4	0.20	20.00
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00</b>

**Tabla 11**

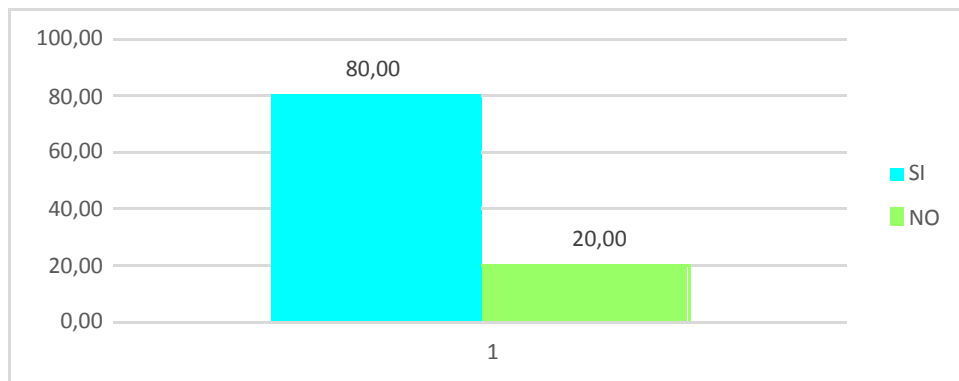


En la tabla N° 11 y el grafico N° 11 se puede apreciar que el 80% de los niños de 5 Dialogan con sus compañeros cuando comparte materiales.. Y .el 20 % de los niños tienen miedo de Dialogar con sus compañeros cuando comparte materiales

**Tabla 12**

Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	fi	hi	%
Sí	16	0.80	80.00
No	4	0.20	20.00
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00</b>

**Tabla 12**

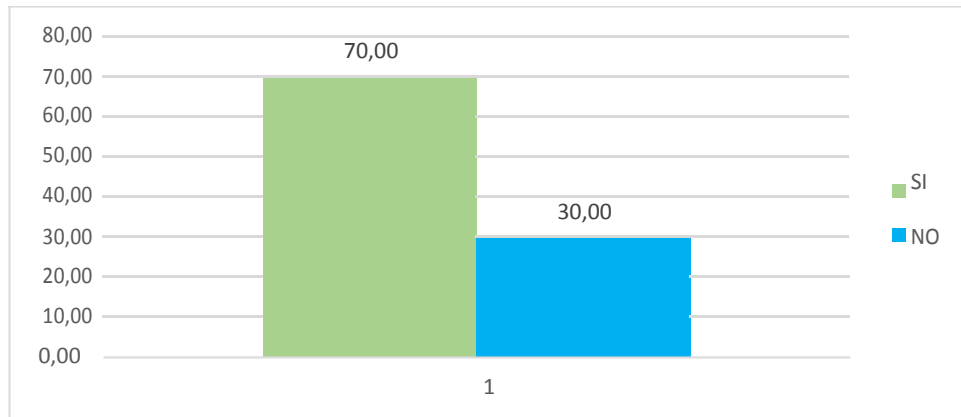


En la tabla N° 12 y el grafico N° 12 se puede apreciar que el 80 % de los niños de 5 Solicitan ayuda a la docente cuando es necesario. Y .el 20 % de los niños no Solicitan ayuda a la docente cuando es necesario.

**Tabla 13**

Guarda en su lugar los materiales del sector.	fi	hi	%
Sí	14	0.70	70.00
No	6	0.30	30.00
TOTAL	20	1.00	100.00

**Tabla 13**

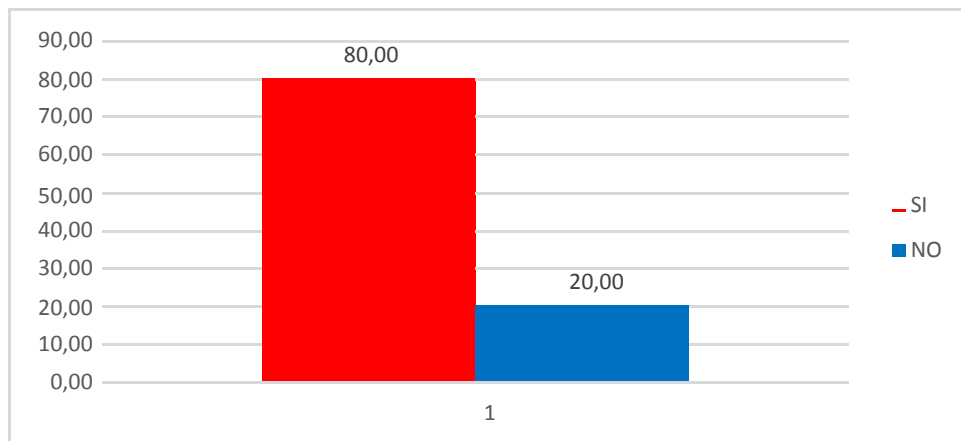


En la tabla N° 13 y el grafico N° 13 se puede apreciar que el 70 % de los niños de 5 Guarda en su lugar los materiales del sector. Y .el 30 % de los niños no Guardan en su lugar los materiales del sector.

**Tabla 14**

Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó	fi	hi	%
Sí	16	0.80	80.00
No	4	0.20	20.00
TOTAL	20	1.00	100.00

**Tabla 14**

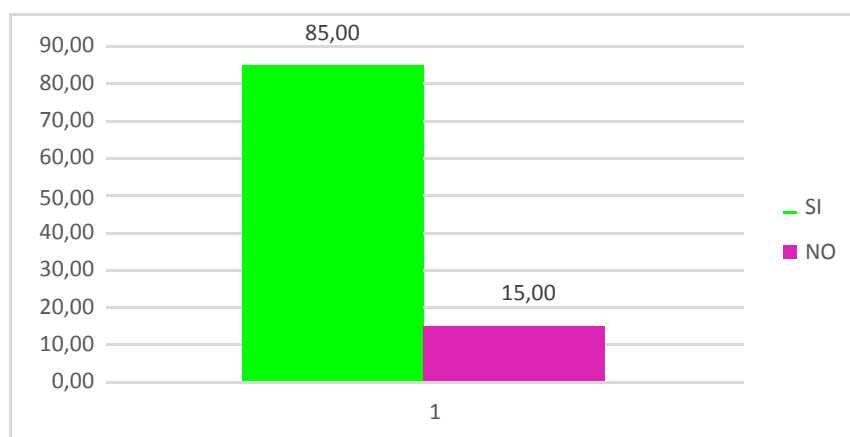


En la tabla N° 14 y el grafico N° 14 se puede apreciar que el 80 % de los niños de 5 Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó. Y .el 20 % de los niños no Esperan su turno para guardar sus materiales que utilizó

**Tabla 15**

Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.	fi	hi	%
Sí	17	0.85	85.00
No	3	0.15	15.00
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>1.00</b>	<b>100.00</b>

**Tabla 15**



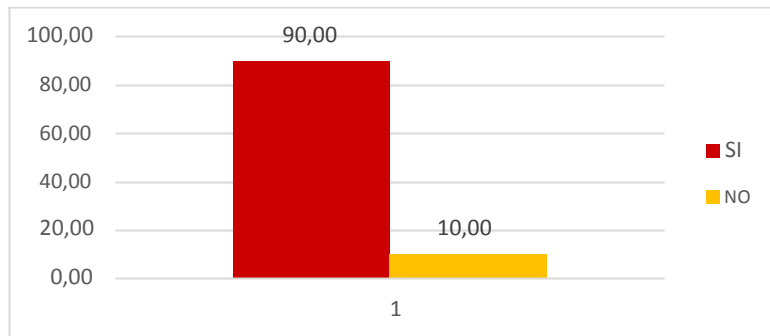
En la tabla N° 15 y el grafico N° 15 se puede apreciar que el 85 % de los niños de 5 Ayudan a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita. Y .el 15 % de los niños no Ayudan a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.



**Tabla 16**

Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.	fi	hi	%
Sí	18	0.90	90.00
No	2	0.10	10.00
TOTAL	20	1.00	100.00

**Tabla 16**

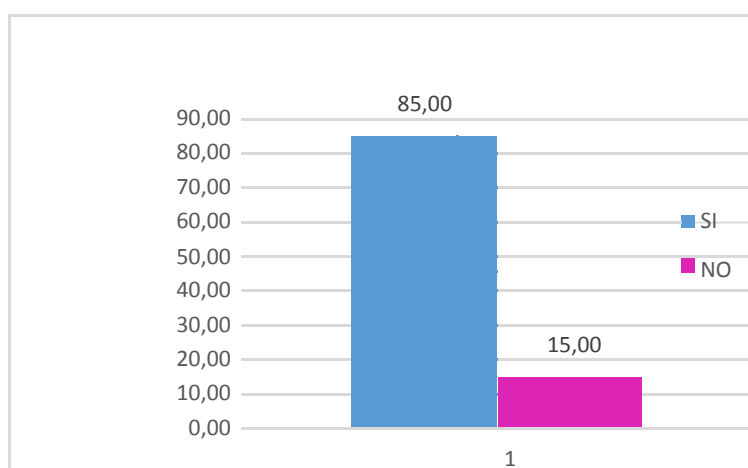


En la tabla N° 16 y el grafico N° 16 se puede apreciar que el 90 % de los niños de 5 expresan lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy. Y el 10 % de los niños no expresan lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.

**Tabla 17**

Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.	fi	hi	%
Sí	17	0.85	85.00
No	3	0.15	15.00
TOTAL	20	1.00	100.00

**Tabla 17**

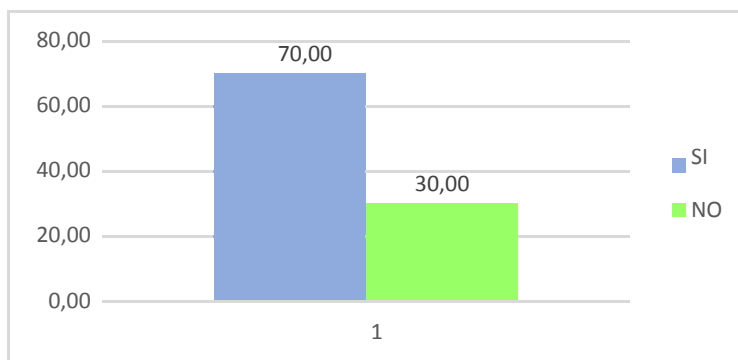


En la tabla N° 17 y el grafico N° 17 se puede apreciar que el 85 % de los niños de 5 Expresa lo que más le agradó durante esta actividad. Y .el 15 % de los niños no Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.

**Tabla 18**

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

**Tabla 18**

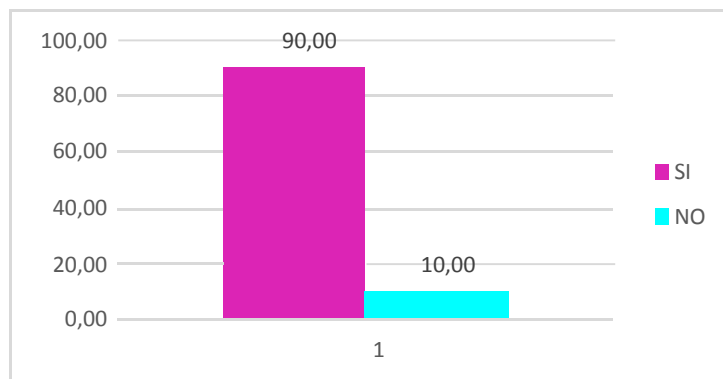


En la tabla N° 18 y el grafico N° 18 se puede apreciar que el 70 % de los niños de 5 expresan lo que menos le agradó durante esta actividad. Y el 30 % de los niños no expresan lo que menos le agradó durante esta actividad.

**Tabla 19**

Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.	fi	hi	%
Sí	18	0.90	90.00
No	2	0.10	10.00
TOTAL	20	1.00	100.00

**Tabla 19**

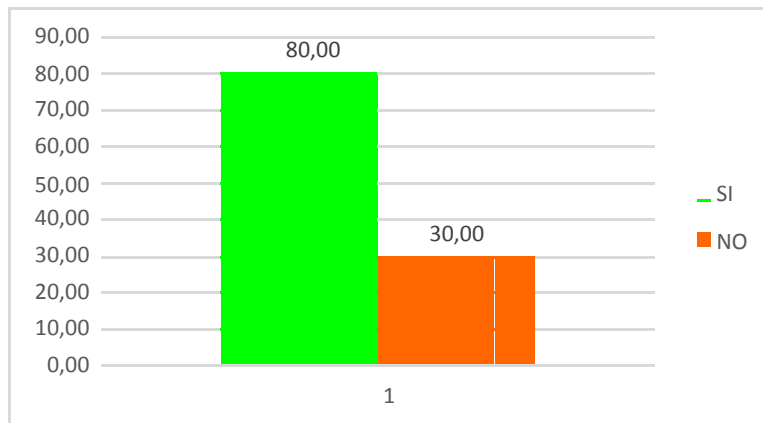


En la tabla N° 19 y el grafico N° 19 se puede apreciar que el 90 % de los niños de 5 Escuchan en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias Y .el 10 % de los niños no Escuchan en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.

**Tabla 20**

Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).	fi	hi	%
Sí	16	0.80	80.00
No	6	0.30	30.00
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>1.10</b>	<b>110.00</b>

**Tabla 20**

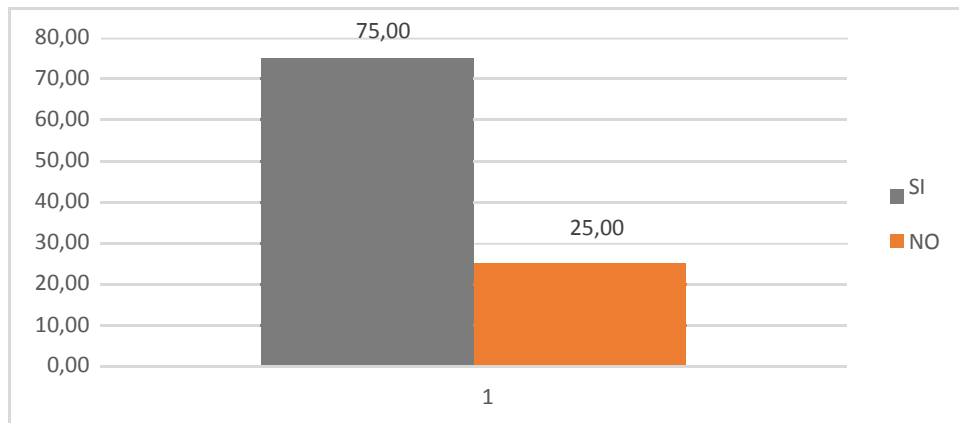


En la tabla N° 20 y el grafico N° 20 se puede apreciar que el 80 % de los niños de 5 Muestran el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).Y .el 30 % de los niños no Muestran el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).

**Tabla 21**

Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.	fi	hi	%
Sí	15	0.75	75.00
No	5	0.25	25.00
TOTAL	20	1.00	100.00

**Tabla 21**

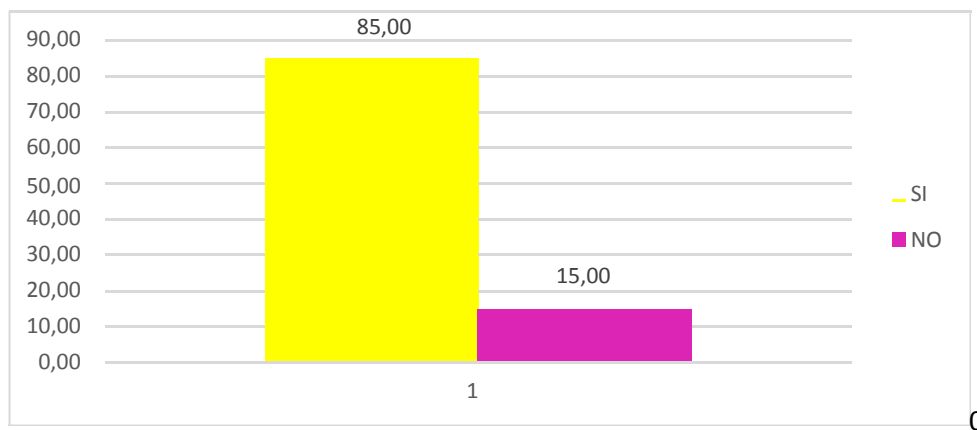


En la tabla N° 21 y el grafico N° 21 se puede apreciar que el 75 % de los niños de 5 Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad. Y .el 25 % de los niños no Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.

**Tabla 22**

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

**Tabla 22**



En la tabla N° 22 y el grafico N° 22 se puede apreciar que el 85 % de los niños de 5 Exponen de manera entendible lo que hizo en el sector elegido Y .el 15 % de los niños que no Exponen de manera entendible lo que hizo en el sector elegido

## **5.2. Análisis De Los Resultados**

Identificar la importancia del El Juego Libre En Los Sectores para mejorar El Aprendizaje En El Área De Matemática En Niños De cinco Años En La Institución Educativa Inicial Glorioso 45 Del Distrito, Asillo, Provincia Azángaro, Región Puno, Año 2018. En la tabla N° 10 y el grafico N° 10 se puede apreciar que el 75% de los niños de 5 años expresan lo que le disgusta durante esta actividad. Y .el 25 % de los niños tienen miedo Expresar lo que le disgusta durante esta actividad.

Resultados similares a los del presente estudio obtuvo Fernández (2014) en su estudio denominado El juego libre y espontáneo en educación infantil, una experiencia práctica, quien con una investigación realizada en España de carácter cualitativo y con muestra de 25 niños y niñas de entre 3 y 4 años concluyeron que el juego es diversión, placer siendo una actividad favorable para el niño.

Se define que el 20% que no pueden realizar el porcentaje porque no logran desenvolverse con facilidad en los juegos por falta de comunicación porque los niños son tímidos y no se socializan con los demás fácilmente.

El 80% de los niños y niñas si logra un buen porcentaje porque se desenvuelven con facilidad y bastante fluidez, les encanta los juegos libres y hacer grupos para ir a los sectores que ellos eligen.



## **VI. CONCLUSIONES**

Los docentes deben potenciar las propuestas de los estudiantes con una intervención oportuna y mediadora sobre todo en el momento de la planificación promoviendo así, el desarrollo de la creatividad para generar nuevas situaciones de juego que favorezcan el desarrollo de sus habilidades comunicativas orales.

Continuar desarrollando investigaciones sobre el juego libre en los sectores y su relación con el desarrollo de otras habilidades que pudiera desarrollar el estudiante durante este momento pedagógico.

## **RECOMENDACIONES**

Las docentes de educación inicial deben profundizar sus conocimientos en el área de comunicación con la finalidad de promover en los estudiantes el desarrollo de la habilidad comunicativa para hablar especialmente durante el juego libre en los sectores.

## 5. Referencias bibliográficas

- López I, El juego en la educación infantil y primaria, Autodidacta ©(2010) España,(Táliga, Badajoz) recuperado de: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/JuegoEIP.pdf>
  
- ❖ Revista educación (2001),El Juego En Los Niños: Enfoque Teórico, Universidad de Costa Rica, San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica recupero de:  
<http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
  
- ❖ Ministerio De Educación Nacional (2014), El Juego En La Educación Inicial, Bogotá, Colombia, Recuperado De: <Http://Www.Omep.Org.Uy/Wp-Content/Uploads/2015/09/El-Juego-En-La-Ed-Inicial.Pdf>
  
- ❖ Unesco (1980, p.34) El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas, París, Francia, recuperado de:  
<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>
  
- 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](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,
  
- Garcia, A , Peñalba, J.El juego infantil y su metodología recuperado de:  
<https://books.google.com.pe/books?id=IR1yI9xD95EC&printsec=frontcover&dq=cuales+son+las+caracteristicas+del+juego+para+piaget+en+pdf+descargar&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjd7ZuQpJjVAhWD4CYKHcpJDcoQ6wEIKzAB#v=onepage&q&f=false>

- ❖ Unesco(1980)El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones Pedagógicas, París, recuperado de:  
  
<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>
  
- ❖ RES. Revista de educación social (2013),el juego como herramienta educativa del educador social en actividades de animación sociocultural y de ocio tiempo libre con niños con discapacidad , recuperado:  
  
[http://www.eduso.net/res/pdf/16/jue\\_res\\_16.pdf](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](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](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](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-nt%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-nt%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%b1os.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 Educaciòn 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>

## **CONCLUSIONES**

- . 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.
- . Se identificó que estudiantes casi en su totalidad, alcanzaron un nivel favorable en mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas y sus habilidades
- . Se demostró la relación significativa del juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje en el área de matemáticas en lo estudiantes de 5 años

## **RECOMENDACIONES**

- . 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. Ene l área vde matemáticas fortaleciendo el pensamiento, lógico
- . 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
- Las docentes de educación inicial deben profundizar sus conocimientos en el área de matemática fortaleciendo el pensamiento matemático