



**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
MATEMÁTICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL QUINSACHATA
610 DEL DISTRITO DE CARACOTO, PROVINCIA DE
SAN ROMÁN, REGIÓN PUNO, AÑO 2018**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL
GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN**

AUTORA

**SALGUERO LAZA, MARILUZ
ORCID: 0000-0001-5398-6705**

ASESOR

**MGTR. ORTIZ DÍAZ, JAIME ÁNGEL
ORCID: 0000-0002-5895-2261**

JULIACA-PERÚ

2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Salguero Laza, Mariluz

ORCID: 0000-0001-5398-6705

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Estudiante de Pregrado

Juliaca, Perú

ASESOR

Ortiz Díaz, Jaime Ángel

ORCID: 0000-0002-5895-2261

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad De Educación y

Humanidades, Escuela Profesional De Educación Inicial, Juliaca Perú

JURADO

Zela Ilaita, Mafalda Anastacia

ORCID: 0000-0002-9813-9742

Yanqui Nuñez, Evangelina

ORCID: 0000-0001-8412-4358

Mayorga Rojas, Yanet Vanessa

ORCID: 0000-0001-6912-7251

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dra. Zela Ilaita, Mafalda Anastacia

Presidenta

Mgtr. Yanqui Núñez, Evangelina

Miembro

Mgtr. Mayorga Rojas, Yaneth Vanessa

Miembro

Mgtr. Ortiz Díaz, Jaime Ángel

Asesor

HOJA DE AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios por darme la vida y la salud, por guiarme en mis trabajos, para lograr mis objetivos que es terminar mi carrera profesional sin ninguna dificultad.

A mis padres Moisés y Patricia por brindarme su apoyo incondicional, por darme esas fuerzas en los momentos más difíciles, para el logro de mis objetivos.

HOJA DE DEDICATORIA

La elaboración de esta investigación está dedicada a mi familia, pilares fundamentales en mi vida. Sin ellos, jamás hubiese podido conseguir lo que hasta ahora logré.

También dedico esta investigación de proyecto de tesis, a mis hijos Fariy y Katiana, mis compañeros inseparables de cada jornada que, sin ellos, no hubiese podido ser.

Resumen

La presente investigación tiene como el objetivo general. Demostrar la importancia del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Quinsachata N°610 del Distrito de Caracoto, Provincia de San Román, Región Puno, Año 2018.

. El tipo de investigación es cuantitativo y el diseño de investigación es pre experimental, descriptivo simple correlacional porque su grado de control es mínimo. La población estuvo conformada por 20 estudiantes a quienes se les aplicó el instrumento de lista de cotejo. Después de haber investigado sobre el juego libre en los sectores, su escala radica en el desarrollo del niño en todos los aspectos; Se dio como resultado la mayoría de los niños y niñas mejoraron su aprendizaje en el área de matemática a través del juego libre en los sectores con un 80% de confianza siendo una correlación positiva alta así mismo se demostró y el 20 % tiene dificultad para mostrar el material con el cual representará sus experiencias del día. En conclusión, Luego de llevar a cabo la prueba de observación mediante la lista de cotejo se determina que el juego libre en los sectores es importante realizar para el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa inicial 610 del distrito de Caracoto provincia de San Román, región Puno, año 2018.

Palabras clave: Juego, sectores, aprendizaje, matemática

Abstract

The general objective. Determine the relationship of the free play workshop in the sectors with significant learning in the area of mathematics in five-year-olds from the initial 610 educational institution of the Caracoto district of San Román province, Puno region, year 2018. The type is quantitative and The research design is pre-experimental, simple descriptive correlational because its degree of control is minimal. The population consisted of 20 students to whom the checklist instrument was applied. After having investigated free play in the sectors, its scale lies in the development of the child in all aspects; since the game is an action or pedagogical moment that is carried out every day as a permanent activity; That is why his research is transcendental. It resulted in the existence of a significant relationship between free play in the sectors with significant learning in the area of mathematics with 80% confidence being a high positive correlational as well as a significant relationship between free play in the sectors and each of the dimensions with significant learning in the area of mathematics. and 20% have difficulty showing the material with which they will represent their experiences of the day. In conclusion, After carrying out the observation test through the checklist, it is determined that the free play workshop in the sectors does have a relationship with significant learning in the area of mathematics in the five-year-old children of the initial educational institution 610 of the district of Caracoto province of San Román, Puno region, year 2018.

Keywords: Game, sectors, learning, math

Índice de Contenido

EQUIPO DE TRABAJO	i
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	ii
HOJA DE AGRADECIMIENTO	iii
HOJA DE DEDICATORIA	iv
Resumen	v
Abstract.....	vi
Índice de Contenido.....	vii
Introducción.....	1
1. Planteamiento de la investigación.....	5
1.1 Planteamiento del problema:	5
1.2 Objetivos de la Investigación:	7
1.2.1 Objetivo General	7
1.2.2 Objetivos Específicos.....	7
1.3 Justificación de la Investigación:.....	8
2. Marco teórico y conceptual	8
2.1 Antecedentes.....	8
2.2 Bases teóricas de la investigación.....	12
2.2.1 El juego	12
2.2.2 El juego como propuesta educativa	13
2.2.3 Importancia del juego	14
2.2.4 El juego libre en los sectores y sus momentos.....	15
2.2.5 El Aprendizaje De La Matemática.....	17
2.2.6 Características Del Aprendizaje.....	18
2.2.7 Proceso De Aprendizaje.....	19
2.2.8 Tipos De Aprendizaje	20
2.2.9 La Importancia Del Juego En Las Matemáticas	21
2.2.10 Matemática En La Educación Inicial.....	22
3. Metodología.....	27
3.1 El Tipo de investigación	27
3.2 Nivel de investigación de la tesis.	28

3.3	Diseño de la investigación.....	28
3.4	El universo y muestra.	28
3.4.1	Población.....	28
3.4.2	La muestra.....	28
7.5.	Definición y operacionalización de variables.....	1
3.5	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	1
3.6	Plan de análisis:	1
3.6.1	Medición de variables	1
3.6.2	Principio Éticos.....	2
3.7	Matriz de consistencia	3
IV.	Resultados	4
4.1.	Resultados:.....	4
	Conclusiones.....	18
	Recomendaciones	20
	Rferencias Bibliograficas	21
	Anexo 1: carta de presentación.....	24
	ANEXO 2: Instrumento de recolección de datos	¡Error! Marcador no definido.
	Anexo. 3. Fotos dela Institución Educativa.....	26
	ANEXSO 4 Nómina de los estudiantes	27

Índice de gráficos

gráfico 1: sesión 1: comparación de cantidad: “más que”, “menos que”, “igual que”.....	4
gráfico 2: sesión 2: agrupaciones libres.....	5
gráfico 3: sesión 3: conociendo cantidades, muchos pocos.....	6
gráfico 4: sesión 4: conociendo el número diez.....	7
gráfico 5: sesión 5: aprendiendo a agregar.....	8
gráfico 6: sesión 6: aprendiendo a quitar.....	9
gráfico 7: sesión 7: conociendo nuestra lateralidad de derecha – izquierda.....	10
gráfico 8: sesión 8: pertenencia y no pertenencia.....	11
gráfico 9: sesión 9: nociones temporales, ayer, hoy y mañana.....	12
gráfico 10: sesión 10: me divierto midiendo con mi cuerpo.....	13
gráfico 11: sesión 11: conociendo las figuras geométricas.....	14
gráfico 12: sesión 12: conociendo longitudes, largo – corto.....	15
gráfico 13: sesión 13: reconocemos las ubicaciones, dentro – fuera.....	16
gráfico 14: sesión 14: me divierto ubicando objetos, cerca – lejos, encima – debajo.....	17
gráfico 295: resultados del pre test: logro de aprendizaje ..	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

índice de tablas

tabla 1: sesión 1: comparación de cantidad: “más que”, “menos que”, “igual que”.....	4
tabla 2: sesión 2: agrupaciones libres	5
tabla 3: sesión 3: conociendo cantidades, muchos pocos.....	6
tabla 4: sesión 4: conociendo el número diez	7
tabla 5: sesión 5: aprendiendo a agregar.....	8
tabla 6: sesión 6: aprendiendo a quitar	9
tabla 7: sesión 7: conociendo nuestra lateralidad de derecha – izquierda	10
tabla 8: sesión 8: pertenencia y no pertenencia.....	11
tabla 9: sesión 9: nociones temporales, ayer, hoy y mañana.....	12
tabla 10: sesión 10: me divierto midiendo con mi cuerpo.....	13
tabla 11: sesión 11: conociendo las figuras geométricas	14
tabla 12: sesión 12: conociendo longitudes, largo – corto.	15
tabla 13: sesión 13: reconocemos las ubicaciones, dentro – fuera	16
tabla 14: sesión 14: me divierto ubicando objetos, cerca – lejos, encima – debajo.....	17
tabla 16: resultados de la post test: logro de aprendizaje	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

Introducción

En el presente proyecto de investigación se dará a conocer lo importante que es el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la institución educativa inicial quinsachata 610 del distrito de Caracoto, provincia de san Román, región Puno, año 2018; el objetivo del presente proyecto es demostrar la importancia del juego libre en los sectores.

Márquez (2015) en el aula de clase suceden grandes acontecimientos para la vida de nuestros estudiantes, acontecimientos que los marcarán para siempre. Allí, el juego toma gran relevancia para el aprendizaje de matemática, puesto que en la etapa pre escolar este se constituye en la forma de vida de los estudiantes, por consiguiente es un instrumento eficaz por medio del cual el niño comienza a tener experiencias sociales fuera de su hogar y a interactuar con sus pares y docentes.

Asi mismo afirma que a nivel internacional el juego es la actividad más importante para el desarrollo del aprendizaje en el área de matemática en niños de nivel inicial. Por otro lado sostiene que los estudios realizados alrededor del mundo han demostrado que los juegos desarrollan el aprendizaje mediante el juego libre .en la actualidad es un derecho reconocido por organizaciones internacionales y nacionales, los que trabajan por el bienestar de los niños, beneficiando la calidad de vida y el aprendizaje de los niños. Teniendo en cuenta la carencia de sectores libres para realizar juegos.

Existen muchos estudios recientes sobre la importancia del juego en sectores. Por ello, el presente proyecto de investigación pretende acercarse a el tema en mención, enfocado en el desarrollo del aprendizaje en el área de matemática de los niños del nivel de inicial, Asimismo, es necesario afirmar que el aprendizaje ocupa un lugar

en el desarrollo educativo actual, cuando se habla de aprendizaje en el nivel inicial se ha trazado metas mediante el juego los niños puedan desarrollar sus capacidades y aprendizajes, por lo general los docentes tienden no priorizar el juego en la formación académica del estudiante ,son pocos los docentes que lo implementan el juego para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en una actividad de aprendizaje

El Perú vive en una variedad de culturas que se reflejada en la sociedad y en cada una de las instituciones de nivel inicial dentro del entorno educativo y social de los niños ;es necesario precisar que la institución educativa es el medio donde el niño pueda activar su aprendizaje y recibir nuevos conocimientos y los adelantos de las tecnologías ,es así, la importancia del juego espontaneo , El Ministerio de Educación reconoce que la primera infancia un momento irrepetible en la historia personal de los niños y cree necesario generar oportunidades de acceso a espacios de aprendizaje para el desarrollo integral. (2009) Plantea en el nivel inicial, De tres a cinco años se potencia su 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 aprendizaje en las diferentes áreas curriculares.

A nivel regional en el proyecto curricular regional cusco “proponen la revalorización del niño reconociéndolo como centro de la acción educativa, el rol protagónico de la afectividad y la autoestima, el desarrollo del aprendizaje y la función creativa del niño, como elemento más importante de la educación, el rol del maestro como orientador y líder y el ideal de equidad y la justicia social”. En la región puno se presenta gran

dificultad en el fortalecimiento del desarrollo de los aprendizajes en los niños, las zonas rurales no escapan de esta realidad los niños evidencian dificultades en la comunicación y el aprendizaje.

En el distrito de Caracoto, no es ajena a estos problemas que se presentan en las aulas de clase la cual influye considerablemente el ámbito familiar por la falta de interés de los padres hacia sus hijos. Afectando la seguridad y el desarrollo autónomo perjudicando el aprendizaje de los niños a través del juego, así desarrollando una personalidad inestable hacia el futuro.

En la actualidad en algunas instituciones no impulsan las actividades de los juegos libres en los sectores para mejorar el aprendizaje. Estos se no se basan únicamente en la formación de conocimientos, basándose en la falta de distribución de espacios e implementación de los sectores en las aulas de clase, así dificultando el desarrollo de aprendizajes, la socialización y autonomía en los niños, dejando fuera los aportes del docente en la innovación de modalidades y metodologías del proceso de enseñanza.

La metodología del presente proyecto, se basa en los documentos guía de nuestra universidad, el tipo de investigación será cuantitativo, con un diseño descriptivo, contaremos con una muestra de 20 niños de la institución Inicial Quinsachata N° 610 del Distrito de Caracoto, Provincia de San Román, Región Puno. Año 2018, Para la interpretación de los datos se utilizarán las medidas de tendencia central.

Teniendo en cuenta la problematización de determino el siguiente enunciado ¿De qué manera el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Quinsachata N° 610 del Distrito de Caracoto, Provincia de San Román, Región Puno.

En el objetivo general se obtuvo por demostrar la importancia del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Quinsachata del Distrito de Caracoto, Provincia de San Román, Región Puno.

En los objetivos específicos se determinó los siguientes

Identificar el uso del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Quinsachata 610 del distrito de Caracoto, Provincia de San Román, Región Puno. año 2018

Aplicar el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Quinsachata del Distrito de Caracoto, Provincia de San Román, Región Puno.

-Evaluar el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática como herramienta favorable en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Quinsachata del Distrito de Caracoto, Provincia de San Román, Región Puno.

El presente proyecto de investigación propone mejorar los procesos de aprendizaje impulsando que los niños puedan desarrollar su creatividad en todos los sectores y permitiéndole su autonomía, funciones simbólicas, autoestima, habilidades y la solución de conflictos. Y que no tengan dificultades para adaptarse en diferentes situaciones.

A través de los objetivos la investigación se propone proporcionar información a los docentes del nivel inicial de la importancia de los juegos, estos permiten fortalecer el desarrollo de los aprendizajes en los niños, empleando los juegos en

sectores como estrategia permitiéndoles potenciar su mejor aprendizaje al igual que otras habilidades que son muy importantes para la vida diaria y en su desarrollo como persona. Permitiéndoles los docentes resolver los problemas de aprendizaje relacionados a la resolución de problemas, en el área de matemática

Por lo tanto 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

El juego contribuye en la interacción de un niño con su medio reflejando su comportamiento. En el juego se producen todo tipo de interacción que les permite indagar sus pensamientos y desarrollar progresivamente el uso del pensamiento simbólico y fortaleciendo su aprendizaje

1. Planteamiento de la investigación.

1.1 Planteamiento del problema:

a. Caracterización del Problema

En las instituciones Educativas Iniciales a nivel nacional, tienen deficiencias en la implementación y aplicación del juego libre en los sectores, en particular en el área de

matemática, ya que es usual este problema que encuentra el docente en los niños como quitar, aumentar, ect. Es importante tratar este problema para luego proponer alternativas con el propósito de mejorar en el razonamiento lógico de los niños de 5 años.

Se logra evidenciar que los niños presentan inconvenientes en el aprendizaje en el área de matemática, particularmente en hacer conteos, con material concreto, aumentar, quitar, entre otros. Por consiguiente es importante desarrollar esta problemática con el propósito de proponer alternativas de solución y así favorecer el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial mencionado. Ya que el juego libre durante esta etapa pre escolar es de vital importancia, a través de él, nuestros niños potencian su cognición y socialización.

Cabe mencionar que esta propuesta permitirá que los niños se interrelacionen a través de momentos pedagógicos en la hora del juego libre en los sectores, lo cual permitirá lograr el desarrollo de las capacidades y actividades donde los niños fortalezcan en el transcurso de los años. En consecuencia los niños de la “Institución Educativa Inicial Quinsachata N° 610” está siendo objeto de estudio donde se está planificando trabajar con los niños de 5 años con el propósito de mejorar sus capacidades de razonamiento matemático mediante instrumentos pedagógicos.

b. Enunciado del problema:

Por tanto, en el presente proyecto de investigación se propone responder a la siguiente interrogante.

¿De qué manera el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la del Distrito de Caracoto, Provincia de San Román, Región Puno?

1.2 Objetivos de la Investigación:

1.2.1 Objetivo General

Demostrar la importancia del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Quinsachata 610 del Distrito de Caracoto, Provincia de San Román, Región Puno, año 2018

1.2.2 Objetivos Específicos

- Identificar el uso del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Quinsachata 610 del distrito de Caracoto, Provincia de San Román, Región Puno. año 2018
- Aplicar el juego libre en los sectores para mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Quinsachata del Distrito de Caracoto, Provincia de San Román, Región Puno.
- Evaluar el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática como herramienta favorable en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Quinsachata del Distrito de Caracoto, Provincia de San Román, Región Puno.

1.3 Justificación de la Investigación:

En lo teórico; esta investigación se realiza con la finalidad de mejorar en los estudiantes de Educación Inicial el aprendizaje en el área de matemática a través del juego libre en los sectores, por tanto los resultados de la presente investigación será beneficioso para los niños en su desarrollo cognitivo y razonamiento lógico con una propuesta de estrategias didácticas en el aprendizaje matemática.

En la práctica; el presente proyecto de investigación tiene por finalidad mejorar en el área de construcción o matemática en los niños de 5 años de la I.E.I N° 610 utilizando estrategias e instrumentos didácticas.

En lo metodológico; permitirá determinar la importancia del juego libre en los sectores así también implementar estrategias didácticas.

Por tanto el presente proyecto de investigación es importante porque los resultados obtenidos servirán como nuevo aporte para futuras investigaciones que estén relacionadas con el juego libre en los sectores con el propósito de motivar e innovar sus estrategias de enseñanzas de las docentes y así mejorar aprendizaje y desarrollo de los niños.

2. Marco teórico y conceptual

2.1 Antecedentes

Solís (2018) en su tesis “El Juego y el Concepto de Género en los Niños y Niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa González Suárez” concluye que se recogió información a través de la entrevista y la observación; llegó a los siguientes resultados: De la propuesta del estudio reflejan resultados positivos, ya que ambos sexos

interactúan en juegos cooperativos, mostrando inicialmente cierta incomodidad que fue superado por la interacción entre género, alcanzando los objetivos propuestos.

Márquez, (2015) en su tesis “El Desarrollo de las Capacidades Comunicativas y Sociales en Niños de 2-3 Años Durante el Juego” concluyó que trabajó con dos grupos, uno de control y otro experimental de edades entre 29 a 42 meses de diferentes centros infantiles de la ciudad de Quito. Así mismo utilizó el test estandarizado Perfil de desarrollo (Die Entdeckungder Sprache) de Barbara Zollinger. Tuvo como resultado que el juego contribuyó al desarrollo de las destrezas en las áreas comunicativas, cognitivas y sociales en los niños de centros infantiles de la ciudad de Quito.

Arones, (2016) en su tesis “Juego Libre en los Sectores y su Influencia en el Desarrollo de Habilidades Comunicativas en los Niños y Niñas de Educación Inicial de Cinco Años de la I:E:Pn 39009/Mx-P el Maestro del Distrito de San Juan Bautista de la Provincia de Huamanga, Region” llegó al siguiente resultado: Que en la pre prueba el 93.3% de los niños se ubican en la valoración inicio, mientras que el 6.7% se ubica en la valoración proceso; en el caso de la prueba de salida, el 40.0% de los niños se ubica en la valoración logro esperado y el 60.0% se ubica en la valoración logro destacado., demostrando la efectividad del uso del juego libre de sectores del aula en el desarrollo de las habilidades cognitivas y comunicativas.

Lecca & Flores (2017) en su tesis titulado “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 2014” Llegó al siguiente

resultado: Se evidencia que al aplicar el pre-test el 60% de los estudiantes se encuentran en un nivel bajo y el 40% se encuentran en un nivel medio esto es un reflejo de que la secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores no se realiza efectivamente. Al aplicar el post- test el 50% de los estudiantes están en un nivel alto y el 50% están en un nivel medio, esto quiere decir que la secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores, favorece a la construcción de la identidad personal. Conclusión: Efectivamente lo que permite el juego al niño es que sea realmente libre, aceptando con interés y calidez sin cuestionarlos. Se ha visto que el acompañamiento por parte de la maestra es muy importante para lograr cualquier objetivo porque el niño se siente amado, querido, importante y aceptado.

Pacheco (2016) en su tesis “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”. Los resultados obtenidos de la investigación reportaron que existe una estrecha relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales, así también, con sus dimensiones de hablar y de escuchar”

Mendoza & Ríos (2015) con su trabajo de investigación titulada “Análisis del Juego Libre desde una Perspectiva de Género en los Niños y Niñas de Tres Años en la Parroquia 5 de Agosto” llegaron a los siguientes resultados: Que la mayoría de los niños y niñas manifiestan preferencia en juegos relacionados con su propio género, los niños prefieren jugar a las rondas (41%), las carreras (35%) y el fútbol (26%), mientras que las niñas prefieren jugar a rondas (45%), a la cuerda (26%) y a las quemadas (20%); Más del 50% de los niños/as manifiestan preferencia por jugar con niños y niñas de su mismo género, aunque en torno al 40% está abierto a jugar con niños/as

del sexo contrario, tal como se refleja en las observaciones realizadas. 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.

Quispe (2017) en su tesis titulada “La Aplicación De La Secuencia Metodológica En La Hora Del Juego Libre En Los Sectores Mejora Mi Práctica Pedagógica En Niños De 03 Años De La Institución Educativa Inicial N° 289 De Huinchos Andahuaylas - 2014.” Obtuvo el siguiente resultado: Que la aplicación de la secuencia metodológica de la hora de juego libre en los sectores permiten mejorar positivamente el desenvolvimiento de los niños, porque se ha observado grandes cambios en los distintos aspectos de la personalidad en el desarrollo integral de los niños, desde que el juego es utilizado como estrategia por la docente, se ha demostrado que los niños aprenden jugando en grupo con materiales educativos, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al niño construir aprendizajes significativos en las áreas de desarrollo en conclusión en la investigación muestran, que el 90 % de los docentes utilizan una estrategia didáctica dinámica y el logro de aprendizaje de los niños, fue en un 100% alto.

Vásquez (2015) en su tesis “Aplicación de un Problema de Actividades Lúdicas para el Desarrollo de la Noción del Número y Cantidad del Área de Matemática en los Niños Y Niñas de 4 Años de La I.E.I. N° 253 Isabel Honorio de Lazarte de la Urbanización La Noria del Distrito De Trujillo- 2012” que tiene por finalidad dar a conocer como las actividades lúdicas permiten mejorar el aprendizaje del educando en el área de matemática, ya que durante el trabajo diario en el aula no se presenta una

didáctica adecuada. Este estudio se justifica porque observamos que los niños y niñas de la I. E I. No 253 Isabel Honorio de Lazarte, tienen dificultades para el aprendizaje de la matemática por eso considere difundir el uso de las actividades lúdicas en los docentes, para la enseñanza de la matemática y de esta forma los niños y niñas logren aprender y puedan desarrollar su instinto científico. La investigación es de tipo Pre - experimental con un solo grupo pre y post test, la muestra estuvo conformada por la misma población; 28 alumnos de 4 años de edad al cual se le aplicó un pre test para comprobar sus saberes referentes al aprendizaje de la matemática. Posteriormente se aplicó el programa basado en actividades lúdicas, al término de éste se aplicó el post test, cuyos resultados obtenidos nos demuestra que las actividades lúdicas influye significativamente en el aprendizaje de la matemática.

2.2 Bases teóricas de la investigación

2.2.1 El juego

Bravo (2017) menciona que el juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral - con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea. Al jugar, los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones.

Programa Curricular del Nivel Inicial (2016) El juego es la herramienta indispensable que mueve al niño a realizar cualquier actividad ya sea por descubrimiento, por estimulación los niños están constantemente realizando actividades de manipulación e interacción con objetos y personas que faciliten la liberación de su energía, e indirectamente estas aprendiendo, nuevas destrezas y habilidades.

Díaz (2016) sostiene que el juego como actividad libre permite el desarrollo de la imaginación, asimismo de la creatividad, porque contienen reglas que orientan la actividad lúdica, las mismas que deben ser superadas por los niños y las niñas, despertando el interés, la imaginación y la creatividad.

2.2.2 El juego como propuesta educativa

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

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

Unesco (1980, p. 8) Por las mismas razones, según los tipos de sociedades, el juego se integra o no en la educación; es aceptado y estimulado, o bien rechazado como

obstáculo para la productividad del ciudadano. No obstante, cualquiera que sea la actitud de una sociedad frente a los juegos infantiles, éstos tienen siempre un papel esencial en la educación. Puede decirse incluso que el juego funciona como una verdadera institución educativa fuera de la escuela. Los pedagogos ansiosos de renovación no podían permanecer indiferentes ante las considerables posibilidades ofrecidas por las actividades lúdicas. Ya en la antigüedad y durante el Renacimiento, algunos filósofos habían subrayado la importancia del juego

2.2.3 Importancia del juego

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

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

Pérez (2010) Determina que La inclusión del juego en la educación no llega hasta el siglo XIX, pero no existe una auténtica integración a pesar de que ya se conocían los beneficios que tiene el juego para el desarrollo integral de los niños. Durante todo este siglo el juego queda relegado al tiempo de ocio de los niños, sin existir una

utilización del juego como instrumento educativo. La importancia del juego es la estimulación y potenciación de todas las habilidades y destrezas, llegando a conseguir el desarrollo integral de los niños

2.2.4 El juego libre en los sectores y sus momentos.

Minedu (2009) determina que la hora del juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días con frecuencia como una actividad permanente. Tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo.

2.2.4.1 Planificación

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

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

2.2.4.2 Organización

Minedu (2009) Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. En caso de tener en el aula “cajas temáticas”, los niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, juegan juntos dos niños o uno solo de manera solitaria. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Esto significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar.

2.2.4.3 Ejecución

Minedu (2009) “Cuando los niños se han instalado en algún sector de juego empiezan a desarrollar su idea. Se dan también las negociaciones con otros niños con respecto a los juguetes que cada quien usará y los roles a representar: “tú eres la tía, yo seré la mamá y tú serás el hijito”. Los niños se ubicarán en la sala de juego en diversas modalidades: algunos lo harán de manera solitaria, otros en parejas y otros se reunirán en grupos de tres o cuatro compañeros. Podrás observar que los niños se distribuyen en el aula acorde a sus preferencias temáticas, por tipos de juegos y por afinidad con los compañeros”.

2.2.4.4 Orden

MINEDU (2009) La hora del juego libre en los sectores concluye con el anuncio anticipado de su cierre, 10 minutos antes del mismo. En el momento en que terminan de jugar, los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Guardar los

juguetes tiene un significado emocional y social muy importante: Es guardar también sus experiencias y concluir con una experiencia interna significativa hasta la siguiente vez. Además contribuye al buen hábito del orden.

2.2.4.5 Socialización

Minedu (2009) “Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc. La educadora aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación. Por ejemplo, si los niños que jugaron en el hogar cuentan que jugaron a la mamá y al papá y que “Daniel se puso a cocinar” “y que los hombres no cocinan”, la educadora aprovechará para conversar sobre este aspecto y cambiar esta idea errónea de los niños. Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, desean”, etc.

2.2.4.6 Representación

Minedu (2009) La educadora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días.

2.2.5 El Aprendizaje De La Matemática

2.2.5.1 Definición de Aprendizajes

Jhon (2001) “Es relativamente permanente cambio en el comportamiento que ocurre a través de la experiencia es decir es un proceso interno que se desarrolla cuando el

alumno está en interacción con su medio sociocultural y natural. Es un proceso de construcción de representaciones personales significativas y con sentido de un objeto o situaciones de la realidad. Todo aprendizaje supone la interiorización y reelaboración individual de una serie de significados culturales socialmente compartidos”.

2.2.6 Características Del Aprendizaje

Vega (2007) “Para que se pueda dar el aprendizaje en las organizaciones es necesario considerar las siguientes características”:

2.2.6.1 El Tiempo:

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

2.2.6.2 Alta ocupación:

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

2.2.6.3 Es una actividad personal.

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

2.2.6.4 Propio Ritmo:

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

2.2.7 Proceso De Aprendizaje

2.2.7.1 Asimilación de información:

Paez (2007) “Es el tipo de aprendizaje prevalente en el sistema educativo tradicional. El alumno realiza actividades como leer, escuchar, estudiar, mediante las cuales adquiere la información que es asimilada y guardada o depositada en la memoria para su posterior recuperación. Este tipo de aprendizaje no construye conocimientos ni desarrolla la capacidad de pensar, no incrementa el stock de conocimientos y presenta "fugas" por olvido o por obsolescencia”.

2.2.7.2 Adquirir entendimiento:

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

2.2.7.3 Crear entendimiento:

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

2.2.7.4 Desarrollar la capacidad de crear entendimiento:

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

2.2.7.5 Desarrollar la capacidad de compartir entendimiento:

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

2.2.8 Tipos De Aprendizaje

2.2.8.1 Aprendizaje Receptivo:

Paez (2007) el alumno recibe el contenido que ha de internalizar, sobre todo por la explicación del profesor, el material impreso, la información audiovisual. •

2.2.8.2 Aprendizaje Por Descubrimiento:

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

2.2.8.3 Aprendizaje Repetitivo:

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

2.2.8.4 Aprendizaje Significativo:

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

2.2.9 La Importancia Del Juego En Las Matemáticas

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

- Es la parte de la vida más real de los niños. Utilizándolo como recurso metodológico, se traslada la realidad de los niños a la escuela y permite hacerles ver la necesidad y la utilidad de aprender matemáticas.

- Las actividades lúdicas son enormemente motivadoras. Los alumnos se implican mucho y se las toman en serio.
- Trata distintos tipos de conocimientos, habilidades y actitudes hacia las matemáticas.
- Los alumnos pueden afrontar contenidos matemáticos nuevos sin miedo al fracaso inicial.
- Permite aprender a partir del propio error y del error de los demás.
- Respeto la diversidad del alumnado. Todos quieren jugar, pero lo que resulta más significativo es que todos pueden jugar en función de sus propias capacidades.
- Permite desarrollar procesos psicológicos básicos necesarios para el aprendizaje matemático, como son la atención y la concentración, la percepción, la memoria, la resolución de problemas y búsqueda de estrategias, etc.

2.2.10 Matemática En La Educación Inicial

Pardo (2010) “Desde que Jean Piaget destacará que las estructuras matemáticas mentales son isomorfas se ha revalorizado el papel de la matemática en el currículo de educación inicial, sin embargo no siempre ha sido atendida a la doctrina piagetiana en el enfoque o contenido de los programas antes al contrario, en la práctica si la ignoró casi por completo en la mayoría de casos.

Es paradójica esta situación puesto que sus investigaciones han versado mucho más sobre contenidos, siempre naturales en relación con las etapas del desarrollo. En la

etapa que nos ocupa se trata de desarrollar unas habilidades fundamentales, habilidades que pueden resumir en dos tipos”:

a) El niño tiene que empezar a establecer conexiones entre las cosas, entre los sucesos y las cosas.

b) Es preciso que el niño comience a construir imágenes mentales de sí mismo y de su medio ambiente

2.2.10.1 Área matemática

Cuando el niño juega se ubica en el aquí y ahora, en el tiempo presente. Sin embargo, juega a manejar el tiempo incorporando nociones como “ayer”, “mañana” o “futuro”. También se relaciona de una manera activa con el espacio. Por ejemplo, al armar una casa con maderitas se convierte en un pequeño ingeniero constructor: coloca cimientos, calcula pesos, distancias, dimensiones, se concentra en cómo obtener equilibrio para que la construcción se mantenga en pie y sea sólida. Se ha encontrado que las habilidades de comprensión lógica y de relaciones espaciales se correlacionan con niveles superiores de juego simbólico, que parecen incrementar el reconocimiento de números y la capacidad para entender la teoría de los conjuntos, así como la ejecución de la memoria, la secuencia, la habilidad de planificación, el razonamiento hipotético, la comprensión de símbolos abstractos y transformaciones lógicas (Johnson et al., 1999 en Silva, 2004).

2.2.10.2 Competencias

Minedu (2015) llamamos competencia a la facultad que tiene una persona para actuar conscientemente en la resolución de un problema o el cumplimiento de exigencias

complejas, usando flexible y creativamente sus conocimientos y habilidades, información o herramientas, así como sus valores, emociones y actitudes.

Por otro lado afirma que la competencia es un aprendizaje complejo, pues implica la transferencia y combinación apropiada de capacidades muy diversas para modificar una circunstancia y lograr un determinado propósito. Es un saber actuar contextualizado y creativo, y su aprendizaje es de carácter longitudinal, dado que se reitera a lo largo de toda la escolaridad. Ello a fin de que pueda irse complejizando de manera progresiva y permita al estudiante alcanzar niveles cada vez más altos de desempeño.

2.2.10.3 Resuelve problemas de cantidad

Minedu (2017) afirma que para resolver problemas que indican una cantidad, pero sin precisarla exactamente, o sea, indican cantidad pero no cardinalidad. Quiere decir que los niños, por medio de actividades diarias y en interacción con el material concreto, pueden identificar distintas cantidades utilizando los cuantificadores: muchos, pocos, ninguno, más que, menos que.

2.2.10.4 Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Minedu (2017) sostiene que esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas van estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno. Es durante la exploración e interacción con el entorno que los niños se desplazan por el espacio para alcanzar y manipular objetos que son de su interés o interactuar con las personas. Todas estas acciones les permiten construir las primeras nociones de espacio, forma y medida.

Así mismo afirma que en estas edades, “los niños desarrollan nociones espaciales al moverse y ubicarse en distintas posiciones, desplazarse de un lugar a otro y al ubicar objetos en un determinado lugar. De esta manera, los niños pueden estimar ubicaciones y distancias: comunican si él está cerca de su amigo, si su lonchera está lejos de su mesa o si la docente está al lado de la pizarra. Así también, utilizan expresiones que hacen referencia a los desplazamientos que realizan y comprenden las expresiones” “hacia adelante, hacia atrás, hacia un lado, hacia el otro. (pág. 59)

2.2.10.5 Capacidades

Minedu (2017) las capacidades considerando de los de 5 años de edad son:

- Traduce cantidades a expresiones numéricas.
- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones
- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo
- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.
- Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.
- Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

2.2.10.6 Desempeños

Minedu (2017) afirma que cuando el niño resuelve problemas de movimiento, forma y localización y logra el nivel esperado del ciclo II, realiza desempeños como los siguientes:

- Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. Ejemplo: La niña

Karina elige un cubo, explora el entorno y dice que un dado y una caja de cartón se parecen a la forma que eligió del cubo.

- Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. Ejemplo: Franco dice que su cinta es más larga y Luisa dice que la suya lo es. Franco y Luisa colocan sus cintas una al lado de la otra para compararlas y finalmente se dan cuenta de que la cinta de Luisa es más larga. Le dicen: “La cinta que tiene Luisa es más larga”.

- Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones.

2.2.10.7 El rol del docente

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. ¿Qué significa la posición “no-directiva”? Significa que en este momento tú no diriges la actividad. Durante la hora del juego libre en los sectores el niño decide con autonomía qué, cómo y con quién va a jugar. Asimismo, decide el tema, la forma y los compañeros. ¿Esto significa que debes permanecer pasivo y sin participación? No, en absoluto. Tu presencia debe ser activa pero no-directiva, es decir, sin tomar el protagonismo, sino dejando que el niño vaya desplegando su juego según sus intereses y motivaciones. Dejarlos ser, dejarlos jugar. Esta actitud no-directiva permite que el juego del niño sea realmente libre, acorde a su nivel de desarrollo y a los temas que le interesan o inquietan; muestra su personalidad y presenta sus formas de resolver problemas.

3. Metodología.

3.1 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.

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

El nivel de la presente investigación es descriptivo.

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

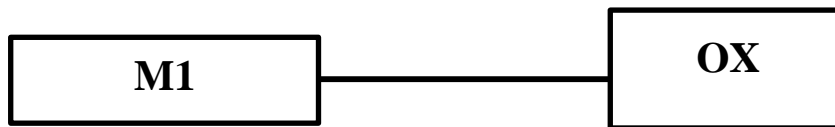
3.2 Nivel de investigación de la tesis.

3.3 Diseño de la investigación

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

Muestra

Observación



Dónde:

M1: Muestra de docentes

OX: Observación de las estrategias didácticas

3.4 El universo y muestra.

3.4.1 Población

La población constituye el objeto de la investigación, siendo el centro de la misma y de ella se extrae la información requerida para el estudio respectivo; es decir, el conjunto de individuos, objetos, entre otros, que siendo sometidos a estudio, poseen características comunes para proporcionar datos, siendo susceptibles de los resultados alcanzados. La población está conformada por los estudiantes que laboran en la Institución Educativa Inicial ya mencionada del distrito de Caracoto provincia de San Román, departamento Puno .

3.4.2 La muestra

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

La muestra es no probabilística, compuesta por 20 niños de educación Inicial Quinsachata del Distrito de Caracoto, Provincia de San Román, Región Puno.

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

N°	Institución Educativa	UGEL N° de estudiantes	Total
1	Quinsachata N° 610	20	20

Fuente: Nómina de la Institución educativa año 2018

7.5. Definición y operacionalización de variables

PROBLEMA	VARIABLES	Dimensiones	Indicadores	Items
¿De qué manera mejora el juego libre en los sectores en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial Quinsachata 610 del distrito de Caracoto provincia de San Román, región Puno, año 2018	juego libre en los sectores	1. Planificación	1.1 El estudiante expresa sus intenciones del día en el desarrollo de esta actividad.	1
		2. Organización	2.1 El estudiante elige libremente y en forma organizacional el sector del día	2
			3	
		3. Ejecución	3.1. El estudiante juega libremente en los sectores que eligieron durante el día compartiendo materiales,	4
				5
		4. Orden	Comunicándose con sus compañeros y pidiendo ayuda si es necesario. 4.1. El estudiante mantiene el orden en los sectores demostrando cooperación y eficiencia.	6
				7
		5. Socialización	5.1. El estudiante expresa sus ideas, experiencias sentimientos vividos durante el juego libre en los sectores.	8
				9
				10
		6. Representación	6.1. El estudiante representa gráfica o plásticamente lo aprendido durante esta actividad.	11
				12
13				
				14
				15
				16
				17
				18
				19
				20
				21

Aprendizaje en el área de matemática	8. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	8.1. Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “ más que” o “menos que”	23
	9. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	9.1. Establece relaciones espaciales con relación a su cuerpo y objetos del sector	24 29
		Establece relaciones espaciales con relación a su cuerpo y objetos del sector	30

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

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

Martínez (2013) manifiesta que las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación social son la observación, la encuesta y la entrevista, y como instrumentos tenemos la recopilación documental, la recopilación de datos a través de cuestionarios que asumen el nombre de encuestas o entrevistas y el análisis estadístico de los datos.

3.6 Plan de análisis:

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

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

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

3.6.1 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

3.6.2 Principio Éticos

- **Protección a las personas:** La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.
- **Beneficia y no maleficencia:** Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones.
- **Justicia:** El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurarse de que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimientos, no den lugar o toleren prácticas injustas.
- **Integridad científica:** La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional.
- **Consentimiento informado y expreso:** En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada libre, inequívoca y específica, mediante la cual las personas como sujetos investigadores o titular de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto

3.7 Matriz de consistencia

Título de la Investigación	Formulación del Problema	Objetivos	Variables	Tipo y nivel de Investigación	Diseño de Investigación	Población y Muestra
El Juego Libre en los Sectores para Mejorar el Aprendizaje en el Área de Matemática en los Niños de Cinco Años de la Institución Educativa Inicial Quinsachata 610 del Distrito de Caracoto, Provincia de San Román, Región Puno, Año 2018.	De qué manera el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Quinsachata 610 del Distrito de Caracoto, Provincia de San Román, Región Puno, Año 2018.	<p>objetivo general: Demostrar la importancia del juego libre en los sectores para mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Quinsachata N°610 del Distrito de Caracoto, Provincia de San Román, Región Puno, Año 2018.</p> <p>objetivos espesificos: -Identificr el uso del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Quinsachata N°610</p> <p>- Aplicar el juego libre en los sectores para mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Quinsachata 610</p> <p>- Evaluar el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Quinsachata N°610 del Distrito de Caracoto, Provincia de San Román, Región Puno, Año 2018.</p>	El Juego Libre en los sectores	El tipo de investigación cuantitativa El nivel de investigación es desde descriptiva	El diseño pre experimental descriptivo simple	La población está conformada por los estudiantes de la institución educativa inicial Quinsachata 610 La muestra está compuesta por 20 niños de la institución educativa Inicial Quinsachata 610 del Distrito de Caracoto, Provincia de San Román, Región Puno, Año 2018.

IV. Resultados

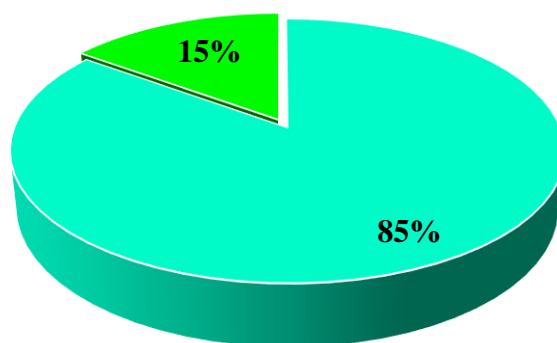
4.1. Resultados:

Tabla 1: Sesión 1: Comparación de cantidad: “más que”, “menos que”, “igual que”

Realiza comparación de cantidades, “ más que” o “menos que”, igual que	fi	hi	%
Sí	17	0.85	85.00
No	3	0.15	15.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Fuente: Sesión aplicado de los niños, 08 de octubre 2018

Gráfico 1: Sesión 1: Comparación de cantidad: “más que”, “menos que”, “igual que”



■ Sí ■ No

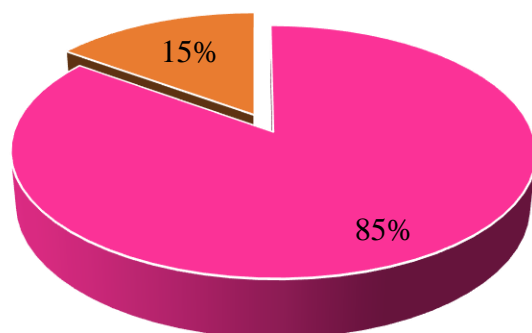
De acuerdo a la tabla 1 y el gráfico 1, se observa que el 85% logra comparar las cantidades más que, menos que, e igual que, y el 15% no logra comparar las cantidades de objetos más que, menos que, igual que.

Tabla 2: Sesión 2: Agrupaciones libres

Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos.	fi	hi	%
Sí	17	0.85	85.00
No	3	0.15	15.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Fuente: Sesión aplicado de los niños, 09 de octubre 2018

Gráfico 2: Sesión 2: Agrupaciones libres



■ Sí ■ No

De acuerdo a la tabla 2 y el gráfico 2, se observa que el 15 % no logra el aprendizaje, donde se evidencia que los niños tienen dificultad al explicar con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos y el 85% logra sin dificultades realizar

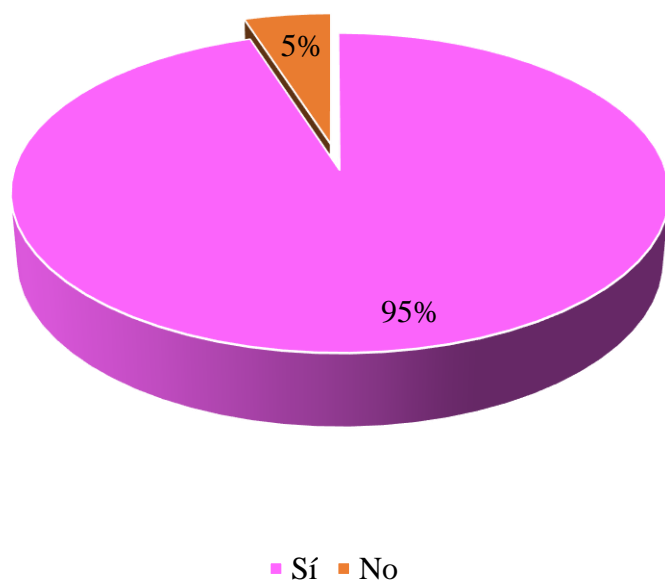
las agrupaciones libres

Tabla 3: Sesión 3: Conociendo cantidades, muchos pocos

Realiza comparaciones de cantidades de objetos del sector: “muchos”, “pocos”	fi	hi	%
Sí	19	0,95	95.00
No	1	0,05	5.00
TOTAL	20	1,00	100.00

Fuente: Sesión aplicado de los niños, 10 de octubre 2018.

Gráfico 3: Sesión 3: Conociendo cantidades, muchos pocos



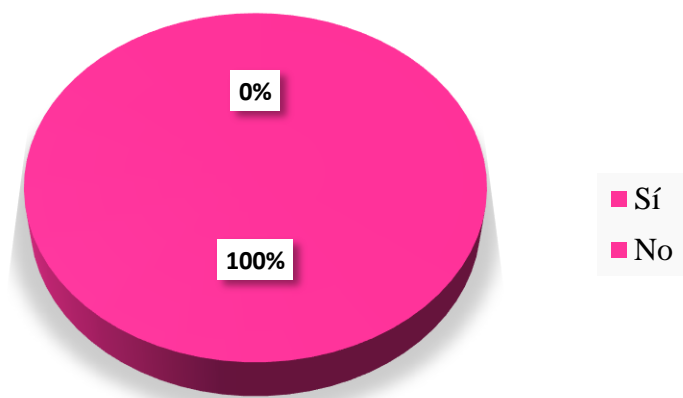
De acuerdo a la tabla 3 y el gráfico 3, se observa que el 95% logra los aprendizajes propuestos como hacer agrupaciones libres, y el 5% tienen dificultad para lograr el aprendizaje de realizar las cantidades como muchos pocos.

Tabla 4: Sesión 4: Conociendo el número diez

utiliza el conteo hasta 10 empleando los materiales del sector	fi	hi	%
Sí	20	1,00	100.00
No	0	0,00	0.00
TOTAL	20	1,00	100.00

Fuente: Sesión aplicado de los niños, 11 de octubre 2018

Gráfico 4: Sesión 4: Conociendo el número diez



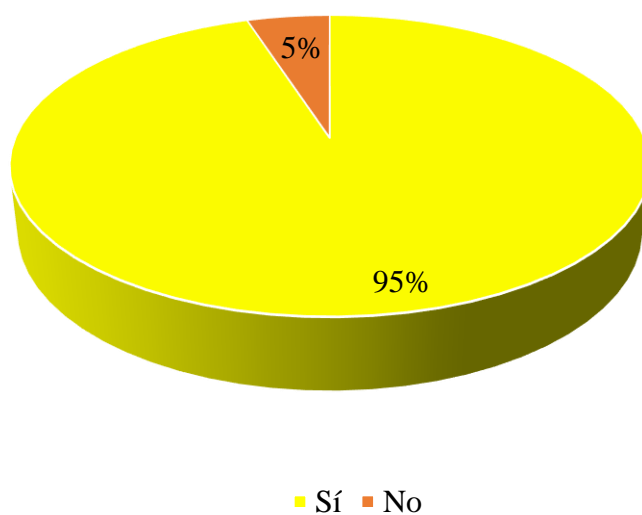
De acuerdo a la tabla 4 y el gráfico 4 , se observa que el 100% logra los aprendizajes propuestos como hacer conteos hasta 10 objetos con material concreto, y el 00% no tienen dificultad para lograr el aprendizaje de realizar los conteos hasta 10

Tabla 5: Sesión 5: Aprendiendo a agregar.

Resuelve problemas de cantidad al agregar con materiales del sector	fi	hi	%
Sí	19	0.95	95.00
No	1	0.05	5.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Fuente: Sesión aplicado de los niños, 12 de octubre 2018

Gráfico 5: Sesión 5: Aprendiendo a agregar.



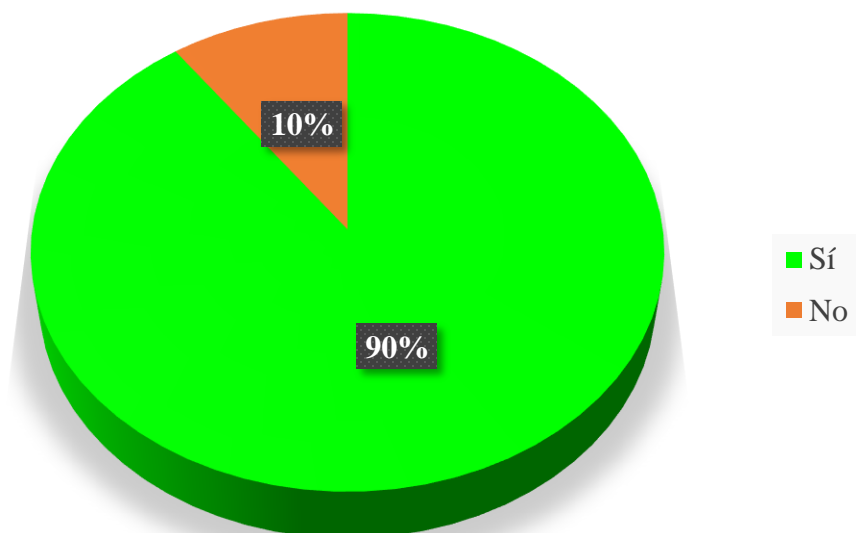
De acuerdo a la tabla 5 y el gráfico 5, se observa que el 95% logra los aprendizajes propuestos como a agregar con objetos del sector, y el 5% tienen dificultad para lograr el aprendizaje de realizar problemas al agregar.

Tabla 6: Sesión 6: Aprendiendo a quitar

Resuelve problemas de cantidad al quitar con objetos del sector	fi	hi	%
Sí	18	0.90	90.00
No	2	0.10	10.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Fuente: Sesión aplicado de los niños, 15 de octubre 2018

Gráfico 6: Sesión 6: Aprendiendo a quitar



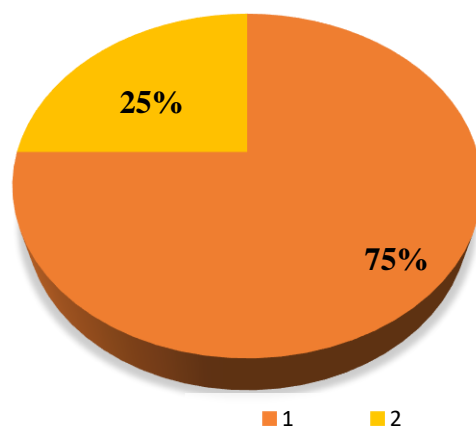
De acuerdo a la tabla 6 y el gráfico 6, se observa que el 90% logra los aprendizajes propuestos como a quitar con objetos del sector, y el 10% tienen dificultad para lograr el aprendizaje de realizar problemas al quitar.

Tabla 7: Sesión 7: conociendo nuestra lateralidad de derecha – izquierda

Establece relaciones espaciales con relación a su cuerpo y objetos del sector	fi	hi	%
Sí	15	0,75	75.00
No	5	0,25	25.00
TOTAL	20	1,00	100.00

Fuente: Sesión aplicado de los niños, 16 de octub:

Gráfico 7: Sesión 7: conociendo nuestra lateralidad de derecha – izquierda



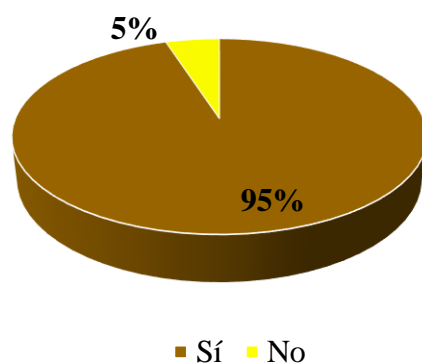
De acuerdo a la tabla 7 y el gráfico 7, se observa que el 75% logra los aprendizajes propuestos como realizar desplazamientos usando su cuerpo, y el 25% tienen dificultad para lograr el aprendizaje de realizar desplazamientos usando su cuerpo.

Tabla 8: Swsión 8: pertenencia y no pertenencia.

Realiza representaciones de pertenencia, con material concreto.	fi	hi	%
Sí	19	0,95	95.00
No	1	0,05	5.00
TOTAL	20	1,00	100.00

Fuente: Sesión aplicado de los niños, 17 de octubre 2018

Gráfico 8: Sesión 8: pertenencia y no pertenencia.



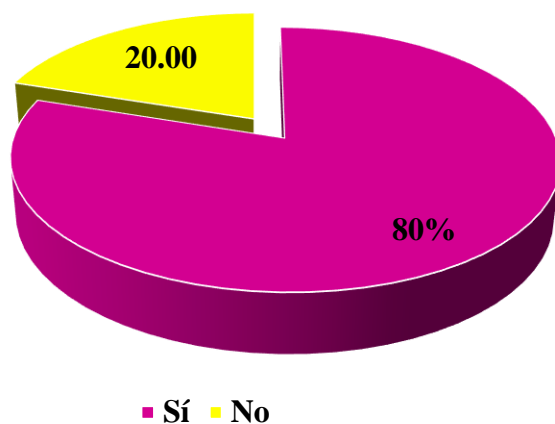
De acuerdo a la tabla 8 y el gráfico , se observa que el 95% logra los aprendizajes propuestos como realizar agrupaciones de pertenencia y no pertenencia , y el 5% tienen dificultad para lograr el aprendizaje de realizar comparaciones de pertenencia.

Tabla 9: Sesión 9: Nociones temporales, ayer, hoy y mañana

Expresa las acciones del tiempo como ayer, hoy y mañana	fi	hi	%
Sí	16	0.80	80.00
No	4	0.20	20.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Fuente: Sesión aplicado a los niños, 18 de octubre 2

Gráfico 9: Sesión 9: Nociones temporales, ayer, hoy y mañana



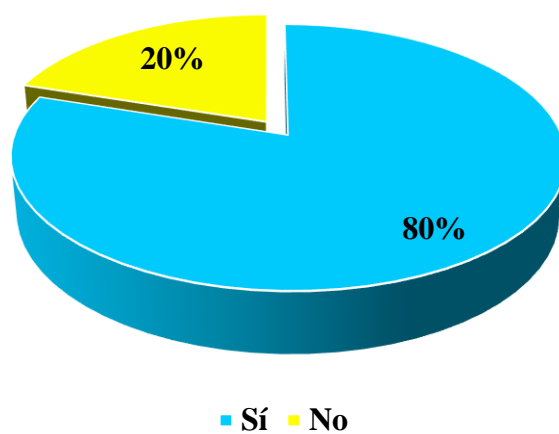
De acuerdo a la tabla 9 y el gráfico 9 , se observa que el 80% logra los aprendizajes propuestos como identificar las nociones temporales, y el 20% tienen dificultad para lograr el aprendizaje de identificar las nociones temporales.

Tabla 10: Sesión 10: me divierto midiendo con mi cuerpo

Representa la medida de longitud de los objetos usando su cuerpo:	fi	hi	%
Sí	16	0,80	80.00
No	4	0,20	20.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Fuente: Sesión aplicado de los niños, 19 de octubre 2018

Gráfico 10: Sesión 10: me divierto midiendo con mi cuerpo



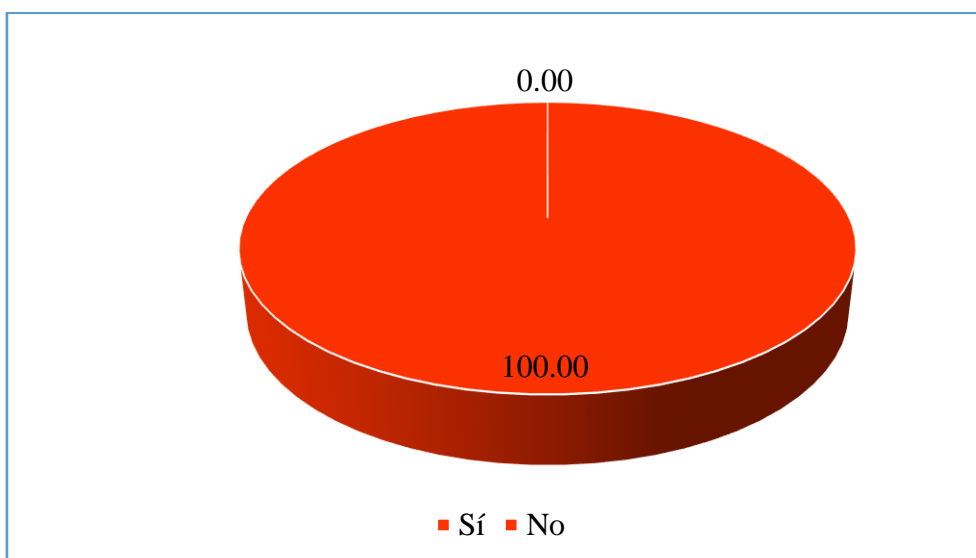
De acuerdo a la tabla 10 y el gráfico 10, se observa que el 80% logra los aprendizajes propuestos como desarrollar las medidas usando su cuerpo, y el 20% tienen dificultad para lograr el aprendizaje de desarrollar las medidas usando su cuerpo

Tabla 11: Sesión 11: Conociendo las figuras geométricas

Establece relaciones entre las formas geométricas.	fi	hi	%
Sí	20	1,00	100.00
No	0	0,00	0.00
TOTAL	20	1,00	100.00

Fuente: Sesión aplicado de los niños, 22 de octubre 2018

Gráfico 11: Sesión 11: Conociendo las figuras geométricas



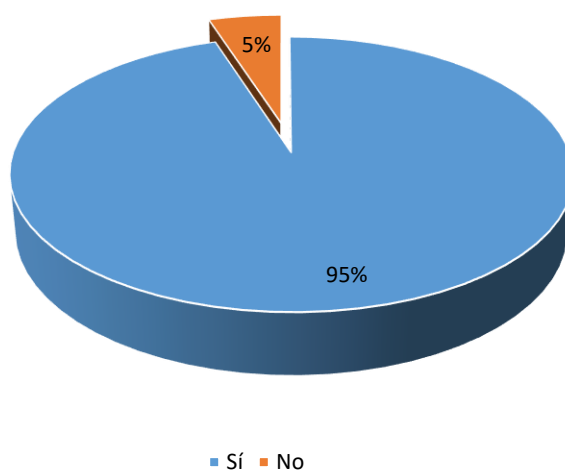
De acuerdo a la tabla 11 y el gráfico 11, se observa que el 100% logra los aprendizajes propuestos como reconocer las figuras geométricas con materiales concretos, y el 00% no tienen dificultad para lograr el aprendizaje reconocer las figuras geométricas con materiales concretos.

Tabla 12: Sesión 12: Conociendo longitudes, largo – corto.

Establece relaciones de medida en los sectores y usa expresiones como “es más largo” “ es más corto”				
	fi	hi	%	
Sí	19	0,95	95.00	
No	1	0,05	5.00	
TOTAL	20	1,00	100.00	

Fuente: Sesión aplicado de los niños, 23 de octubre 2018

Gráfico 12: Sesión 12: Conociendo longitudes, largo – corto.



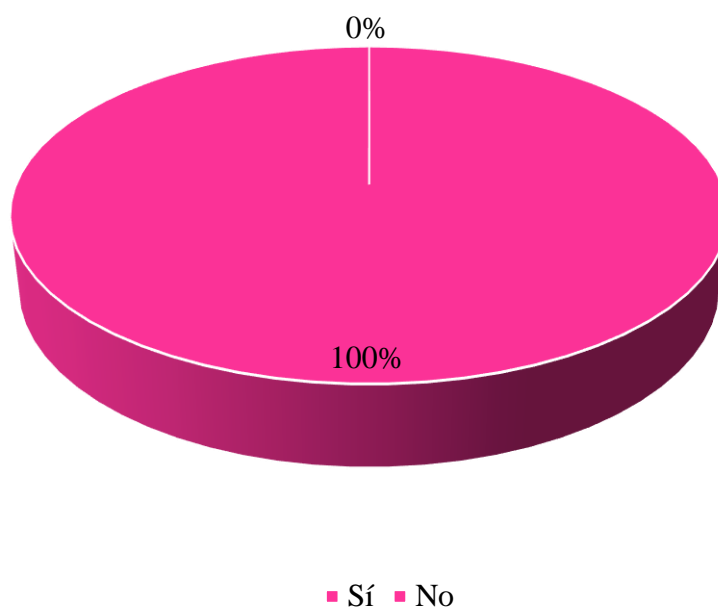
De acuerdo a la tabla 12 y el gráfico 12, se observa que el 95% logra los aprendizajes propuestos como identificar las longitudes, y el 5% tienen dificultad para lograr el aprendizaje de identificar las longitudes largo corto.

Tabla 13: Sesión 13: Reconocemos las ubicaciones, dentro – fuera

Usa estrategias para desplazarse como dentro			
fuera.	fi	hi	%
Sí	20	1.00	100.00
No	0	0.00	0.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Fuente: Sesión aplicado de los niños, 24 de octubre 2018

Gráfico 13: Sesión 13: Reconocemos las ubicaciones, dentro – fuera



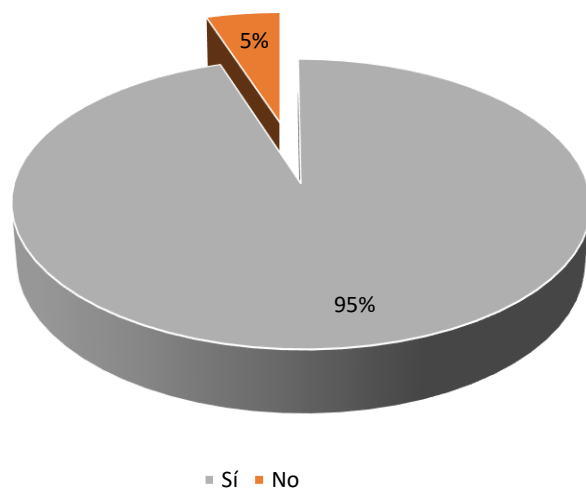
De acuerdo a la tabla 13 y el gráfico 13, se observa que el 100% logra los aprendizajes propuestos como ubicarse en el espacio, y el 00% no tienen dificultad para lograr el aprendizaje de ubicarse en el espacio usando su cuerpo.

Tabla 14: Sesión 14: Me divierto ubicando objetos, cerca – lejos, encima – debajo

Describe su ubicación y la de los objetos usando los materiales , cerca – lejos, encima debajo	fi	hi	%
Sí	19	0.95	95.00
No	1	0.05	5.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Fuente: Sesión aplicado de los niños, 25 de octubre 2018

Gráfico 14: Sesión 14: Me divierto ubicando objetos, cerca – lejos, encima – debajo



De acuerdo a la tabla 14 y el gráfico 14, se observa que el 95% logra los aprendizajes propuestos como ubicarse en el espacio cerca lejos, encima debajo, y el 5% tienen dificultad para lograr el aprendizaje de ubicarse en el espacio usando su cuerpo. Cerca lejos, encima debajo

Conclusiones

En el presente trabajo de investigación, a partir de un análisis estadístico de naturaleza descriptiva, se estudio la frecuencia y el porcentaje de la importancia del juego libre en los sectores en le área de matematica basado en el objetivo general: Demostrar la importancia del juego libre en los sectores para mejorar en el aprendizaje en el área de matematica en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Quinsachata N° 610 del Distrito de Caracoto, Provincia de San Román, Región Puno año 2018

En referencia al objetivo general los resultados describen: de acuerdo a la tabla 9 y el gráfico 9 , se observa que el 80% logra los aprendizajes propuestos como identificar las nociones temporales, y el 20% tienen dificultad para lograr el aprendizaje de identificar las nociones temporales.

Con respecto al primer objetivo especifico los resultados indican: de acuerdo Con respecto al segundo objetivo especifico los resultados indican que de acuerdo a la tabla 11 y el gráfico 11, se observa que el 85% logra dialogar con sus compañeros cuando comparte materiales en el momento de la ejecución y el 15% no logra este ítem, donde se evidencian que tienen dificultad al dialogar con sus compañeros cuando comparte materiales en el momento de la ejecución.

Con respecto al tercero objetivo especifico los resultados indican que de acuerdo a la tabla 10 y el gráfico 10, se observa que el 80% logra los aprendizajes propuestos como desarrollar las medidas usando su cuerpo, y el 20% tienen dificultad para lograr el aprendizaje de desarrollar las medidas usando su cuerpo

Recomendaciones

Que es evidente que la Institución debe implementar con materiales educativos didácticos acordes para cada sector asimismo los espacios adecuados y dar prioridad al juego libre en los sectores en el área de matemática de esta manera lograr que los niños de cinco años desarrollen los juegos en los sectores permitiéndoles su aprendizaje en el área de matemática, por ejemplo hacer conteos, resolver problemas a través del juego, entre otros.

Sensibilizar a los padres de familia, invitándolos a participar de aulas abiertas a observar en los juegos con los niños y así se puedan dar cuenta de la importancia del juego libre en los sectores en el área de matemática, para lograr todos los aprendizajes de los niños.

La directora de la Institución Educativa Inicial Quinsachata 610 del distrito de Caracoto debe solicitar a la UGEL San Román capacitaciones a las docentes del nivel inicial sobre la importancia y del desarrollo del juego libre en los sectores.

Rferencias Bibliograficas

- Arones, S. (2016). *Juego Libre en los Sectores y su Influencia en el Desarrollo de Habilidades Comunicativas en los Niños y Niñas de Educación Inicial de Cinco Años de la I:E:Pn 39009/Mx-P el Maestro del Distrito de San Juan Bautista de la Provincia de Huamanga, Region Ayac. Tesis*. Universidad Catolica los Angeles de Chimbote. <https://doi.org/10.1016/j.anl.2009.06.007>
- Bravo, M. (2017). *Estrategias Metodológicas para Mejorar y Controlar las Emociones de Niños y Niñas de Tres a Cuatro Años en la Escuela de Educación Básica Gaspar Sangurima del cantón Cuenca - provincia del Azuay 2017*.
- Lecca, y Flores, M. (2017). *Materiales Didácticos Estructurados y su Uso con Relación al Proceso de Aprendizaje en el Área de Matemática en los Niños de 5 Años de la I.E. Praderas N° 02, el Agustino, Lima. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle*. Univeridad Nacional de Educacion.
- Márquez, I. (2015). *El Desarrollo de las Capacidades Comunicativas y Sociales en Niños de 2-3 Años Durante el Juego*. Ponteficia Universidad Católica del Ecuador.
- Mendoza, D., & Ríos, L. (2015). *Estrategias didácticas y aprendizaje de las relaciones numéricas en niños de inicial - 5 años, I.E.I. N° 157 "Victoria Barcia Bonifatti", Iquitos - 2013*. Retrieved from http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4039/Diana_Tesis_Titulo_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pacheco, M. (2016). Los talleres en el aula de infantil. *Temas Para La Educación. Revista Digital Para Pprofesionales de La Enseñaza*, (16), 1–6. Retrieved from <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8641.pdf>
- Progrma Curricular del Nivel Inicial. (2016). *EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR 2016 Programa curricular de Educación Inicial*. Lima, Perú. Retrieved from

www.minedu.gob.pe

- Quispe, M. (2017). *Aplicacion de Juego Como Estrategia Metodológica Para Lograr Aprendizajes Significativos en el Area de Matematica en los Niños y Niñas de 5 años de la IEI N° 448 Santa Ana - Cusco 2017*. Universidad Nacional del Altiplano.
- Silva Romero, M. (2016). Beneficios del juego libre en los sectores, desde la percepción docente en la Institución Educativa Inicial n.º 70 María Montessori, Ventanilla, 2016. *Universidad César Vallejo*.
- Solís, M. (2018). *El Juego y el Concepto de Genero en los Niños y Niñas de Educacion Inicial de la Unidad Educativa Gonsalez suarez. Repo.Uta.Edu.Ec*. Universidad Técnica de Ambato. Retrieved from <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/5301/Mg.DCEv.Ed.1859.pdf?sequence=3>
- Arones, S. (2016). *Juego Libre en los Sectores y su Influencia en el Desarrollo de Habilidades Comunicativas en los Niños y Niñas de Educación Inicial de Cinco Años de la I:E:Pn 39009/Mx-P el Maestro del Distrito de San Juan Bautista de la Provincia de Huamanga, Region Ayac. Tesis*. Universidad Catolica los Angeles de Chimbote. <https://doi.org/10.1016/j.anl.2009.06.007>
- Bravo, M. (2017). Estrategias Metodológicas para Mejorar y Controlar las Emociones de Niños y Niñas de Tres a Cuatro Años en la Escuela de Educación Básica Gaspar Sangurima del cantón Cuenca - provincia del Azuay 2017.
- Lecca, y Flores, M. (2017). *Materiales Didácticos Estructurados y su Uso con Relación al Proceso de Aprendizaje en el Área de Matemática en los Niños de 5 Años de la I.E. Praderas N° 02, el Agustino, Lima. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle*. Univeridad Nacional de Educacion.
- Márquez, I. (2015). *El Desarrollo de las Capacidades Comunicativas y Sociales en Niños de 2-3 Años Durante el Juego*. Ponteficia Universidad Católica del Ecuador.
- Mendoza, D., & Ríos, L. (2015). *Estrategias didácticas y aprendizaje de las relaciones*

numéricas en niños de inicial - 5 años, I.E.I. N° 157 "Victoria Barcia Bonifatti", Iquitos - 2013. Retrieved from http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4039/Diana_Tesis_Titulo_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pacheco, M. (2016). Los talleres en el aula de infantil. *Temas Para La Educación. Revista Digital Para Pprofesionales de La Enseñaza*, (16), 1–6. Retrieved from <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8641.pdf>

Programa Curricular del Nivel Inicial. (2016). *EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR 2016 Programa curricular de Educación Inicial*. Lima, Perú. Retrieved from www.minedu.gob.pe

Quispe, M. (2017). *Aplicacion de Juego Como Estrategia Metodológica Para Lograr Aprendizajes Significativos en el Area de Matematica en los Niños y Niñas de 5 años de la IEI N° 448 Santa Ana - Cusco 2017*. Universidad Nacional del Altiplano.

Silva Romero, M. (2016). Beneficios del juego libre en los sectores, desde la percepción docente en la Institución Educativa Inicial n.º 70 María Montessori, Ventanilla, 2016. *Universidad César Vallejo*.

Solís, M. (2018). *El Juego y el Concepto de Genero en los Niños y Niñas de Educacion Inicial de la Unidad Educativa Gonsalez suarez. Repo.Uta.Edu.Ec*. Universidad Técnica de Ambato. Retrieved from <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/5301/Mg.DCEv.Ed.1859.pdf?sequence=3>

Anexo 1: carta de presentación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FILIAL ULADECH JULIACA

Escuela Profesional De Educación

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

COD. 514

Juliaca, 16 de mayo del 2018.

CARTA DE PRESENTACIÓN

SEÑOR(A):

Lic. Ludovina Yhely Ramos Serruto

DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL QUINSACHATA N° 610

Presente.-

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle al estudiante **SALGUERO LAZA MARILUZ** con código de matrícula **6907151054**, de la carrera profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, quien aplicará el instrumento de tesis del proyecto de investigación **"EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES, COMO DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL QUINSACHATA N°610"**, 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,

 UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
Patricia Hilario Toribio
Lic. Patricia Hilario Toribio
COORDINADORA (a)
FILIAL ULADECH CATÓLICA - JULIACA

Jr. Unión 230 - Juliaca, Perú
Telf. (051) 323675
www.uladech.edu.pe

LISTA DE COTEJO
“aprendizaje en área de matemática”

I. DATOS GENERALES

1. **institución educativa inicial n°**
2. **sección:**
3. **turno:** mañana
4. **fecha:****hora de inicio:**.....**hora de término:**.....
5. **nombre completo del estudiante**.....

n°	items	si	no
resuelve problemas de cantidad			
1	Realiza comparación de cantidades, “ más que” o “menos que”, igual que		
2	Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos.		
3	Realiza comparaciones de cantidades de objetos del sector: “muchos”, “pocos”		
4	utiliza el conteo hasta 10 empleando los materiales del sector		
5	Resuelve problemas de cantidad al agregar con materiales del sector		
6	Realiza problemas de cantidad al quitar con objetos del sector		
resuelve problemas de forma, movimiento y localización			
7	Establece relaciones espaciales con relación a su cuerpo y objetos del sector		
8	Expresa las acciones del tiempo como ayer, hoy y mañana		
9	- Representa la medida de longitud de los objetos usando su cuerpo:		
10	Establece relaciones entre las formas geométricas.		
11	Establece relaciones de medida en los sectores y usa expresiones como “es más largo” “ es más corto”		
12	- Usa estrategias para desplazarse como dentro fuera		
14	Describe su ubicación y la de los objetos usando los materiales , cerca – lejos, encima debajo		

observaciones:.....

Anexo. 3. Fotos de la Institución Educativa



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Inicial Quinsachata N° 610
 1.2. Grado : 5 años
 1.3. Denominación de la sesión : Conociendo las figuras geométricas
 1.4. Actividad N° : 10
 1.5. Fecha : Martes 16/10/2018
 1.6. Docente de aula : Lic. Ludovina Ramos Serruto
 1.7. Alumna Practicante : Mariluz Salguero Laza

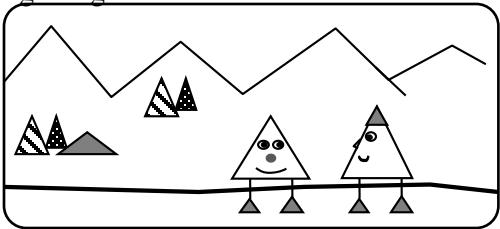


II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

Área	Competencia	Capacidades	Indicadores	Instrumentos de evaluación
M A T M T.	- Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	- Comunica y representa ideas matemáticas	- Representa objetos de su entorno en forma tridimensional, a través del modelado con un material concreto.	Lista de cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE:

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
RUTINAS	Acciones permanentes de entrada (fuera – dentro del aula) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos formamos y saludo ➤ Registramos la asistencia ➤ Rezamos para saludar a dios ➤ Actualización de los carteles funcionales (recomendaciones sobre los acuerdos de convivencia) 	☺ Carteles funcionales	10'
MOMENTOS	SECUENCIA METODOLÓGICA DEL JUEGO LIBRE	MATERIALES	TIEMPO
PRIMERO	A.- Planificación: - Se inicia con una asamblea, la maestra les pide a los niños y niñas a desplazarse para formar una media luna, también recordamos los acuerdos de convivencia para el desarrollo del juego libre en los sectores. - Tiempo y espacio	. Alfombras . reloj	5'
	B.- Organización: - Selección de sectores: - Organización de los niños y niñas para jugar	. sectores	5'

	- los niños y niñas dialogan para elegir a sus amigos y puedan jugar.		
SEGUNDO	<p>c.- Ejecución o desarrollo:</p> <p>-Los niños y niñas juegan libremente, la profesora observa y controla el tiempo establecido del juego.</p> <p>Los niños y niñas cuando están en el sector de construcción y construyen un carrito, un puente.</p> <p>d.- Orden:</p> <p>-Cantamos la canción</p> <p>A guardar, a guardar todos los juguetes</p> <p>A guardar, los juguetes a guardar (bis)</p> <p>Para que los niños y niñas puedan guardar y colocar en su lugar los juguetes</p> <p>Y no dejar los juguetes en desorden.</p>	<p>. bloques de plástico</p> <p>. bloques de madera</p> <p>Otros.</p>	<p>35'</p> <p>5'</p>
TERCERO	<p>e.- Socialización:</p> <p>En asamblea la maestra invita a los niños y niñas a socializar lo que hicieron a través de las siguientes preguntas: ¿Cómo jugaron?, ¿con quienes jugaron?, ¿Qué hicieron?, ¿a qué jugaron?</p> <p>f.- Representación:</p> <p>- Los niños y niñas dibujan en forma grupal o individual todo lo que hicieron. Y la maestra irá escribiendo lo que el niño manifiesta de su dibujo.</p>	<p>. Lápiz</p> <p>. colores</p> <p>. papel bond</p> <p>. plumones</p>	<p>5'</p> <p>10'</p>
RUTINAS	<p>ASEO</p> <p>REFRIGERIO</p> <p>RECREO</p>	<p>Jabón</p> <p>. frutas</p>	<p>5'</p> <p>10'</p> <p>15'</p>
ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIE MP.
I N I C I	<p>1.Problematización:</p> <p>Se interroga a los niños y niñas ¿conoces las figuras geométricas?, ¿Cómo son?, ¿Qué forma tienen?</p> <p>2. Motivación:</p> <p>Sentados los niños en media luna, nos disponemos a escuchar un cuento: “El país de las figuras geométricas”</p> 	<p>☺ Siluetas</p> <p>☺ puntero</p>	<p>15'</p>

<p>O</p>	<p>Un día al país de los triángulos llegaron noticias de que existían otras figuras geométricas, ¿de que trata el cuento?</p> <p>3.Recuperación de saberes previos:</p> <p>Le interrogamos a los niños y niñas ¿conoces las figuras geométricas?, ¿Cuántas figuras geométricas conoces?, ¿Cuáles son?</p> <p>4.Propósito del día:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hoy conoceremos las figuras geométricas <p>Acuerda con los niños y niñas algunas normas de convivencia que les ayudara trabajar mejor:</p>	<p>☺ acuerdos de convivencia</p>	
<p>D</p> <p>E</p> <p>S</p> <p>A</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>O</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>O</p>	<p>Gestión y acompañamiento del aprendizaje:</p> <p>Comprensión del problema</p> <p>Preguntamos a los niños y niñas ¿De qué trató el cuento? ¿Qué figuras se mencionan? ¿Qué objetos tienen las formas de las figuras geométricas? ¿Conoces las figuras geométricas? ¿Cómo son?, ¿Son todas iguales?, ¿Tienen puntas?</p> <p>Búsqueda de estrategia:</p> <p>Salimos al patio y jugamos al tejo de las figuras geométricas: Antes de salir al patio les recordamos los acuerdos de aula.</p> <div data-bbox="558 1150 802 1520" data-label="Image"> </div> <p>Saltan sobre determinada figura y verbalizan su nombre. De regreso al aula, entregamos a los niños bloques lógicos. Los niños los observan, manipulan y juegan con ellos. Proponemos a los niños jugar a las figuras comelonas. Previamente la maestra elaboró figuras de cartón con una boca abierta. Los niños deberán colocar las figuras iguales en la boca de las figuras grandes. Colocando juntos los que deben ir juntos.</p> <p>Representación:</p> <p>Les pedimos a los niños que observen diferentes objetos del aula.</p>	<p>☺ siluetas</p> <p>☺ Cinta masking</p> <p>☺ Puntero</p> <p>☺ Papelote colores</p> <p>Papelotes</p> <p>☺ colores</p>	<p>30´</p>

	<p>Preguntamos ¿A qué figura se parecen las losetas? ¿Por qué? ¿A qué figura se parecen los conos? ¿Y la puerta?</p> <p>Los niños relacionan las figuras geométricas con objetos de su entorno.</p> <p>Los niños se forman en grupos y arman diferentes figuras geométricas, echados sobre el piso.</p> <p>En papelotes con plumones representan las diferentes figuras geométricas que conocen.</p> <p>Formalización y reflexión</p> <p>Reflexionamos junto con los niños sobre los procedimientos realizados para resolver el problema.</p> <p>Preguntamos ¿Cómo hicieron para reconocer las figuras geométricas? ¿Qué hicieron primero? ¿Cómo se sintieron durante la actividad?</p> <p>Entregamos a los niños unas fichas para delimitar el contorno de las figuras geométricas.</p> <p>Transferencia:</p> <p>Los niños y niñas deben recortar de revistas las figuras geométricas</p>	<p>☺ siluetas</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>6.Evaluación:</p> <p>Evaluación: Exponen su trabajo y verbalizan.</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿Será importante las figuras geométricas?</p> <p>Todos participamos en el trabajo de hoy y cumplimos con las normas de convivencia</p>	<p>☺ colores</p> <p>☺ fichas de aplicación</p>	<p>10'</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Rutas de aprendizaje
- https://www.google.com.pe/search?q=fichas+del+6&tbm=isch&tbs=rimg:CRlkpX9RBybxIjisW6c95ctSGDeyjGmLZ-17nf3Vsm66MNXNtPrJwGlwYLE8zIUoppj8Z40P6R_1DmH2ou



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Inicial Quinsachata N° 610
 1.2. Grado : 5 años
 1.3. Denominación de la sesión : Conociendo longitud largo y corto
 1.4. Actividad N° : 11
 1.5. Fecha : Viernes 19/10/2018
 1.6. Docente de aula : Lic. Ludovina Ramos Serruto
 1.7. Alumna Practicante : Mariluz Salguero Laza



II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

Área	Competencia	Capacidades	Indicadores	Instrumentos de evaluación
M A T M T.	- Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento, localización	- Comunica y representa ideas matemáticas	- Expresa la longitud de dos objetos de su entorno al compararlos, empleando expresiones “es más largo que”, “es más corto que “	Lista de cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE:

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEM.
RUTINAS	Acciones permanentes de entrada (fuera – dentro del aula) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos formamos y saludo ➤ Registramos la asistencia ➤ Rezamos para saludar a dios ➤ Actualización de los carteles funcionales (recomendaciones sobre los acuerdos de convivencia. 	☺ Carteles funcionales	10´
MOMENTOS	SECUENCIA METODOLÓGICA DEL JUEGO LIBRE	MATERIALES	TIEMPO
PRIMERO	A.- Planificación: - Se inicia con una asamblea, la maestra les pide a los niños y niñas a desplazarse para formar una media luna, también recordamos los acuerdos de convivencia para el desarrollo del juego libre en los sectores. - Tiempo y espacio B.- Organización: - Selección de sectores: - Organización de los niños y niñas para jugar - los niños y niñas dialogan para elegir a sus amigos y puedan jugar.	. Alfombras . reloj . sectores	5´ 5´
SEGUNDO	c.- Ejecución o desarrollo: - Los niños y niñas juegan libremente, la profesora observa y controla el tiempo establecido del juego.	. bloques de plástico . bloques de madera	35´

	<p>Los niños y niñas cuando están en el sector de construcción y construyen un carrito, un puente.</p> <p>d.- Orden:</p> <p>-Cantamos la canción</p> <p>A guardar, a guardar todos los juguetes</p> <p>A guardar, los juguetes a guardar (bis)</p> <p>Para que los niños y niñas puedan guardar y colocar en su lugar los juguetes</p> <p>Y no dejar los juguetes en desorden.</p>	Otros.	5'
TERCERO	<p>e.- Socialización:</p> <p>En asamblea la maestra invita a los niños y niñas a socializar lo que hicieron a través de las siguientes preguntas: ¿Cómo jugaron?, ¿con quienes jugaron?, ¿Qué hicieron?,¿a qué jugaron?</p> <p>f.- Representación:</p> <p>- Los niños y niñas dibujan en forma grupal o individual todo lo que hicieron. Y la maestra irá escribiendo lo que el niño manifiesta de su dibujo.</p>	<p>. Lápiz</p> <p>. colores</p> <p>. papel bond</p> <p>. plumones</p>	<p>5'</p> <p>10'</p>
RUTINAS	<p>ASEO</p> <p>REFRIGERIO</p> <p>RECREO</p>	<p>Jabón</p> <p>. frutas</p>	<p>5'</p> <p>10'</p> <p>15'</p>
ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
I N I C I O	<p>1.Problematización:</p> <p>Medir los objetos más largo - más corto</p> <p>2.Motivación: se les motiva con una canción a los niños y niñas.</p> <p>- En el patio jugamos a la serpiente</p> <p>Los niños forman una serpiente, las niñas también, entonando la canción de la serpiente.</p> <p>La P.E.C. pregunta a los niños ¿serán del mismo tamaño las serpientes que formaron? ¿Cuál es el más largo el de las niñas o niños? ¿Y cuál es el más corto el de los niños o niñas?</p> <p>3.Recuperación de saberes previos:</p> <p>¿Ustedes alguna vez han medido objetos?, ¿En el aula que será más largo la pizarra o la puerta?, ¿Quién tendrá el cabello más largo y el cabello más corto?</p> <p>4.Propósito del día:</p> <p>Hoy aprenderemos a medir los objetos del más largo al más corto.</p> <p>Acuerda con los niños y niñas algunas normas de convivencia que les ayudara trabajar mejor:</p> <p>☺ Respeto las opiniones de los demás</p>	<p>☺ Siluetas puntero</p> <p>☺ acuerdos de convivencia</p>	15'

	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Mantener el orden y limpieza al trabajar en equipo ☺ Levanto la mano para decir algo 		
D E S A R R O L L O	<p>Gestión y acompañamiento del aprendizaje:</p> <p>Comprensión del problema</p> <p>La profesora muestra dos reglas e indica que es una larga y la otra corta y que así que se denomina la longitud de los objetos luego buscamos en el aula largos y cortos que la P.E.C. coloca indistintamente como: correas chalinas, medias, sogas reglas, para que manipulen y diferencien longitudes y luego procedemos a medirlos usando paletas, pitas y manos, pies.</p> <p>Se realiza algunos interrogantes: ¿cómo se denomina la longitud de los objetos?</p> <p>Búsqueda de estrategia:</p> <p>Colocamos dos sogas en el piso uno largo y el otro corto</p> <p>Pedimos que se coloquen al extremo de cada sog a un niño y una niña respectivamente, luego preguntamos, si caminan sobre la sog a ambos niños quien llegará primero al otro lado, los niños darán diversas respuestas, luego comprobarán sus respuestas dadas al caminar por las sogas.</p> <p>Representación:</p> <p>Los niños de manera individual forman con círculos de papeles y/o plastilina serpientes largos y serpientes cortos.</p> <p>La promotora educativa comunitaria pide por grupos que lo presenten sus trabajos de longitudes largo y corto.</p> <p>Formalización y reflexión</p> <p>Se les pide a los niños y niñas que cuenten espontáneamente lo que hicieron, como resolvieron su problema y si tuvieron alguna dificultad al hacerlo.</p> <p>Transferencia:</p> <p>Refuerzo para la casa:</p> <p>Con ayuda de mamá miden objetos largos y cortos, con sus manos o brazos.</p> <p>Refuerzo para la casa</p> <p>Entregamos una hoja de aplicación</p> <p>Consigna:</p> <p>Marca con una x lo que es más largo y colorea el más corto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Correas ☺ Chalinas ☺ Medias ☺ Sogas ☺ Reglas ☺ Paletas ☺ Papelote bond ☺ Plastilina ☺ Papel bond ☺ Colores ☺ Lápiz 	30´
CIERRE	<p>6.Evaluación:</p> <p>Evaluación: Exponen su trabajo y verbalizan.</p> <p>Qué aprendimos hoy?, ¿Les gustó la serpiente que armaron?, ¿Cómo eran de que dimensión?, ¿Cómo trabajaron hoy?</p> <p>Finalmente se felicita a cada uno por su participación en</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☺ colores ☺ fichas de aplicación 	10´

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Rutas de aprendizaje
- <https://www.youtube.com/watch?v=9PpYB12P>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Inicial Quinsachata N° 610
 1.2. Grado : 5 años
 1.3. Denominación de la sesión : Reconociendo dentro fuera
 1.4. Actividad N° : 12
 1.5. Fecha : Viernes 19/10/2018
 1.6. Docente de aula : Lic. Ludovina Ramos Serruto
 1.7. Alumna Practicante : Mariluz Salguero Laza



II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

Área	Competencia	Capacidades	Indicadores	Instrumentos de evaluación
MATMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	Elabora y usa estrategias	Usa estrategias de ensayo y error entre pares o pequeños grupos para resolver problemas de desplazamiento y ubicación, dentro- fuera.	Lista de cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE:

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
RUTINAS	Acciones permanentes de entrada (fuera – dentro del aula) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos formamos y saludo ➤ Registramos la asistencia ➤ Rezamos para saludar a dios ➤ Actualización de los carteles funcionales (recomendaciones sobre los acuerdos de convivencia. 	☺ Carteles funcionales	10´
MOMENTOS	SECUENCIA METODOLÓGICA DEL JUEGO LIBRE	MATERIALES	TIEMPO
PRIMERO	A.- Planificación: - Se inicia con una asamblea, la maestra les pide a los niños y niñas a desplazarse para formar una media luna, también recordamos los acuerdos de convivencia para el desarrollo del juego libre en los sectores. - Tiempo y espacio B.- Organización: - Selección de sectores: - Organización de los niños y niñas para jugar - los niños y niñas dialogan para elegir a sus amigos y puedan jugar.	. Alfombras . reloj . sectores	5´ 5´
SEGUNDO	c.- Ejecución o desarrollo: -Los niños y niñas juegan libremente, la profesora observa y controla el tiempo establecido del juego. Los niños y niñas cuando están en el sector de construcción y construyen un carrito, un puente.	. bloques de plástico . bloques de madera Otros.	35´

	<p>Guardan sus útiles de aseo en el baño o sector de aseo.</p> <p>4.Propósito del día:</p> <p>Hoy Reconoceremos dentro- fuera.</p> <p>Acuerda con los niños y niñas algunas normas de convivencia que les ayudara trabajar mejor:</p>	<p>Cepillo dental</p> <p>Vaso</p> <p>Pasta dental</p> <p>Agua</p>	
<p>D</p> <p>E</p> <p>S</p> <p>A</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>O</p> <p>L</p> <p>L</p>	<p>Gestión y acompañamiento del aprendizaje:</p> <p>Comprensión del problema</p> <p>Preguntamos ¿En dónde ponen sus colores, crayones y plumones en casa? escuchamos sus comentarios.</p> <p>Les proponemos hacer una cajita para que en casa los guarden y estén en un solo sitio.</p> <p>Decimos que para hacer la cajita necesitamos pegar decorarla pegando los stickers que trajeron fuera de la caja y dentro colocarle nuestro nombre.</p> <p>Preguntamos ¿Qué vamos a hacer? ¿Para quién? ¿Dónde deben ir los stickers? ¿Dónde pondremos nuestro nombre? ¿Saben dónde es dentro y fuera?</p> <p>Los niños expresan a su manera lo que han comprendido acerca del problema.</p> <p>Búsqueda de estrategia:</p> <p>Preguntamos ¿Qué podemos hacer para saber en dónde es dentro y fuera? ¿Qué necesitaremos? ¿Podremos hacerlo? ¿Cómo?</p> <p>Entregamos en una hoja a cada niño y les pedimos que dibujen dónde creen que es dentro y fuera.</p> <p>Con ayuda de los niños buscamos algunas estrategias para realizar la actividad. En la pizarra anotamos lo que sugieren los niños:</p> <p>Utilizar el cuerpo</p> <p>Utilizar materiales</p> <p>Realizar juegos</p> <p>Salimos al patio y recordamos las normas para la realización de la actividad</p> <p><u>Vivencian con el cuerpo:</u></p> <p>Sacan la lengua fuera de la boca.</p> <p>Nombran algunos órganos que están dentro de su cuerpo, que aprendieron en el tema sistemas del cuerpo: corazón, cerebro, estómago, etc.</p> <p>Nombran partes que están fuera de su cuerpo: ombligo, tetillas, pestañas, etc</p> <p><u>Vivencian con materiales:</u></p> <p>Forman grupos de 4 y se entrega una caja con pelotas, conos, latas, etc.</p> <p>En papelotes con siluetas de figuras geométricas dejamos que libremente utilizando los materiales propuestos jueguen a ubicar objetos dentro y fuera.</p> <p>Colocamos sobre el piso hojas de periódico al sonido del silbato saltan dentro de la hoja, saltan fuera de ella.</p> <p>Con sus loncheras, juega a guardar dentro y sacar fuera sus alimentos. Van verbalizando, la manzana está fuera y el tomatodo está dentro, etc.</p> <p>Durante la actividad los niños van verbalizando dentro y fuera</p> <p>Representación:</p>	<p>Hojas</p> <p>Crayones</p> <p>Siluetas</p>	30´



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 14

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Inicial Quinsachata N° 610
 1.2. Grado : 5 años
 1.3. Denominación de la sesión : Reconocemos encima- debajo, cerca lejos
 1.4. Actividad N° : 13
 1.5. Fecha : Viernes 19/10/2018
 1.6. Docente de aula : Lic. Ludovina Ramos Serruto
 1.7. Alumna Practicante : Mariluz Salguero Laza




I. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

Área	Competencia	Capacidades	Indicadores	Instrumentos de evaluación
M A T M T.	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones al lado de, cerca – lejos, encima de y debajo de.	Lista de cotejo

II. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE:

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEM.
RUTINAS	Acciones permanentes de entrada (fuera – dentro del aula) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos formamos y saludamos ➤ Registramos la asistencia ➤ Rezamos para saludar a dios ➤ Actualización de los carteles funcionales (recomendaciones sobre los acuerdos de convivencia). 	☺ Carteles funcionales	10'
MOMENTOS	SECUENCIA METODOLÓGICA DEL JUEGO LIBRE	MATERIALES	TIEMPO
PRIMERO	A.- Planificación: - Se inicia con una asamblea, la maestra les pide a los niños y niñas a desplazarse para formar una media luna, también recordamos los acuerdos de convivencia para el desarrollo del juego libre en los sectores. - Tiempo y espacio B.- Organización: - Selección de sectores: - Organización de los niños y niñas para jugar - los niños y niñas dialogan para elegir a sus amigos y puedan jugar.	. Alfombras . reloj . sectores	5' 5'
SEGUNDO	c.- Ejecución o desarrollo: - Los niños y niñas juegan libremente, la profesora observa y controla el tiempo establecido del juego. Los niños y niñas cuando están en el sector de construcción y construyen un carrito, un puente.	. bloques de plástico . bloques de madera Otros.	35'

<p>D</p> <p>E</p> <p>S</p> <p>A</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>O</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>O</p>	<p>Gestión y acompañamiento del aprendizaje:</p> <p>Comprensión del problema</p> <ul style="list-style-type: none"> - Decimos a los niños que después de haber jugado, debemos ordenar los materiales que utilizamos colocándolos en una repisa. - Presentamos la repisa (podemos elaborarla de cajas de cartón - Explicamos que en ella colocarán encima todas las telas y debajo todos los juguetes. - Preguntamos ¿Qué debemos ordenar? ¿En dónde colocarán las telas? ¿En dónde los juguetes? <p>Dejamos los niños expresen con sus propias palabras lo que han entendido acerca del problema.</p> <p>Búsqueda de estrategia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Qué podemos hacer para saber en dónde deben ir las telas y dónde los juguetes? ¿Cómo podemos descubrirlo? ¿Qué necesitaremos? - Con ayuda de los niños buscamos algunas estrategias para realizar la actividad. - En la pizarra anotamos lo que sugieren los niños: <p>Vivencian con el cuerpo:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Entregamos a cada niño un espejo y pedimos que observen su rostro. * Nombran la parte que está encima o debajo de lo que preguntemos. * Por ejemplo: ¿Qué hay debajo de los ojos? ¿Quién está encima de los ojos? ¿Qué está debajo de la cabeza?, etc. * Juegan al trencito y ponen las manos encima de los hombros de su compañero de adelante. * Se agarran de la parte de abajo del mandil de su compañero. <p>- Vivencian con materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Juegan a hacer equilibrio caminando encima de sogas. * Caminan encima de líneas dibujadas sobre el piso. * Ponemos sillas espalda con espalda, separadas y las enredamos con elásticos. Pasan gateando por debajo. * Caminan haciendo equilibrio con bolsas de granos encima de la cabecita. * Colocan debajo de su quijadita una pelota y caminan sin dejarla caer. <p>Durante la actividad los niños van verbalizando encima y debajo</p> <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el aula dialogamos con los niños y recordamos lo trabajado en el patio y preguntamos ¿Qué hicieron con su cuerpo? ¿Qué hicieron con los materiales? ¿descubrieron dónde es encima y debajo? ¿Qué utilizaron? Los niños responden. - Entregamos papelotes y por grupos dibujan el juego que realizaron con sus compañeros. - Entregamos a cada niño una bolsita con 5 objetos. A la consigna representan encima y debajo con los materiales. - Entregamos a cada mesita una cajita o repisa con juguetes y telas que no exceda da 5 elementos cada una. - Presentamos a los niños un gráfico de barras y les indicamos qué es y cómo lo trabajaremos. - Cuentan los materiales que tienen. Damos la consigna de pintar tantos cuadraditos como juguetes irán debajo y telas encima de la repisa que les tocó. 	<p>30´</p>
---	--	------------

	 <p>Salen por grupos a comunicar el resultado de sus cuadros.</p> <p>Formalización y reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionamos junto con los niños sobre los procedimientos realizados para resolver el problema. - Preguntamos ¿Qué hicieron para saber dónde es encima y debajo? ¿Qué hicieron primero? ¿Qué hicieron después? ¿Utilizaron su cuerpo, cuando? ¿Qué materiales utilizaron? - Decimos a los niños que como ya saben dónde es encima y debajo, colocarán los materiales en su lugar para poder jugar otro día a la casita o a otros juegos con ellos. - Preguntamos ¿En dónde debían ir las telas? ¿En dónde los juguetes? ¿Resolvimos el problema que teníamos? Los niños dan sus respuestas acerca de la solución del problema. - Motivamos a los niños a ordenar los materiales en la repisa verbalizando en dónde van las telas y juguetes. <p>Transferencia:</p> <p>Refuerzo para la casa: los niños y niñas practican las ubicaciones.</p>		
CIERRE	<p>6. Evaluación Exponen su trabajo y verbalizan.</p> <p>¿Qué posiciones aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto del trabajo que realizaste? ¿En qué tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿Te gustó lo que aprendiste? ¿Para qué te servirá</p>	<p>☺ colores</p> <p>☺ fichas de aplicación</p>	10´

III. BIBLIOGRAFÍA:

- Rutas de aprendizaj

GRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE LA INVESTIGACIÓN

DIAGRAMA DE GANT

N°	ACTIVIDAD	SETIEMBRE					OCTUBRE				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Gestión administrativa para la ejecución del instrumento				X						
2	Coordinación con el director del I.E.I.					X					
3	Aplicación del instrumento, sesión de aprendizaje					X	X	X			
4	Procesamiento de los datos									X	X