



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR
EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE MATEMATICA EN
LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCION
EDUCATIVA INICIAL NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA
1120 DEL DISTRITO DE CALCA, PROVINCIA DE
CALCA, REGIÓN CUSCO AÑO 2018

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

AUTORA:

LIZ JESSICA YERBA MANCHA

ASESOR:

MGTR. CIRO MACHICADO VARGAS

JULIACA-PERÚ

2018

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

**Dra. Mafalda Anastacia Zela Ilaita
PRESIDENTA**

**Mgtr. Evangelina Yanqui Núñez
Miembro**

**Mgtr. Yaneth Vanessa Mayorga Rojas
Miembro**

**Mgtr. Ciro Machicado Vargas
ASESOR**

AGRADECIMIENTO

Los resultados de este proyecto, está dirigido hacia los docentes de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, en especial al Mgtr. Ciro Machicado Vargas por su asesoría en la elaboración de esta tesis.

A Dios por haberme guiado por el camino de la vida , y por darme las fuerzas para lograr mis objetivos.

DEDICATORIA

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

También dedico este proyecto a mi hijo , Mi compañero inseparable de cada jornada. A ellos este proyecto, que sin ellos, no hubiese podido ser.

RESUMEN

Desde algunos años se ha visto que los niños siempre han tenido el impulso al juego, permitiéndoles actividades que desarrollan el aprendizaje. Cabe priorizar el análisis y sus niveles de crecimiento y el contexto educativo rural o urbano en cual se desenvuelven los niños .En el presente el juego está considerado como un derecho de los niños para favorecer su aprendizaje y desarrollo social en educación inicial.

Existen muchos estudios recientes sobre la importancia del juego en sectores. Por ello, En el objetivo general se obtuvo por Identificar 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 Inicial Nuestra Señora de Fátima 1120 del Distrito de Calca, Provincia de Calca, Región Cusco.

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, socialización, lenguaje creativo, funciones simbólicas, autoestima, habilidades lingüísticas y comunicativas y la solución de conflictos. Y que no tengan dificultades para adaptarse en diferentes situaciones.

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

ABSTRACT

From some years it has been seen that children have always had the impulse to play, allowing them activities that develop learning. It is important to prioritize the analysis of their levels of growth and the rural or urban educational context in which children develop. In the present, the game is considered as a right of children to favor their learning and social development in initial education.

There are many recent studies on the importance of the game in sectors. Therefore, in the general objective was to identify the importance of free play in the sectors to improve learning in the area of mathematics in children of five years of Initial Initial Educational Institution Our Lady of Fatima 1120 of the District of Calca, Province of Calca, Cusco Region.

The present research project proposes to improve learning processes by encouraging children to develop their creativity in all sectors and allowing their autonomy, socialization, creative language, symbolic functions, self-esteem, linguistic and communication skills and conflict resolution. And that they do not have difficulties to adapt in different situations.

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

CONTENIDO GENERAL

TÍTULO.....	i
JURADO EVALUADOR DE TESIS	¡Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA.....	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	6
2.1. Antecedentes.....	6
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	9
2.2.1. El juego.....	9
2.2.2. Enfoque socio-cultural	10
2.2.3. Concepto de juego	11
2.2.3.1. El juego como propuesta educativa.....	12
2.2.3.2. Importancia del juego.....	13
2.2.3.3. El juego libre en los sectores y sus momentos	14
2.2.3.3.1 Planificación.....	14
2.2.3.3.2. Ejecución.....	15
2.2.3.3.4. Orden.....	15
2.2.4. El Aprendizaje De La Matemática	16
2.2.4.1. Definición de Aprendizaje	16
2.2.4.2. Características Del Aprendizaje.....	17
2.2.4.2.1. El Tiempo.....	17
2.2.4.2.2. Alta ocupación	17
2.2.4.2.3. Es una actividad personal.....	17
2.2.4.2.4. Propio Ritmo	17
2.2.4.3. Proceso De Aprendizaje.....	18
2.2.4.3.1. Asimilación de información.....	18
2.2.4.3.2. Adquirir entendimiento.....	18
2.2.4.3.3. Crear entendimiento.....	18
2.2.4.3.4. Desarrollar la capacidad de crear entendimiento	19
2.2.4.3.5. Desarrollar la capacidad de compartir entendimiento.....	19
2.2.4.4. Tipos De Aprendizaje	19

2.2.3.1. Aprendizaje Receptivo	19
2.2.3.2. Aprendizaje Por Descubrimiento	20
2.2.3.3. Aprendizaje Repetitivo	20
2.2.3.4. Aprendizaje Significativo	20
2.2.4. La Importancia Del Juego En Las Matemáticas	20
2.2.5. Matemática En La Educación Inicial	21
III. HIPÓTESIS.....	23
IV. METODOLOGÍA.....	23
El Tipo de investigación	23
4.1. Nivel de investigación de la tesis	24
4.2. Diseño de la investigación	24
4.8. Matriz de consistencia.....	29
V. RESULTADO	31
5.1. Resultado	31
5.2. Análisis de resultado.....	53
VI. CONCLUSIONES	55
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	57
ANEXO	60

INDICE DE TABLAS

Tabla 1:Planificación.....	31
Tabla 2 Planificación	32
Tabla 3:Planificación.....	33
Tabla 4:Planificación.....	34
Tabla 5: Organización	35
Tabla 6: Organización	36
Tabla 7: Organización	37
Tabla 8: Organización	38
Tabla 9: Ejecución.....	39
Tabla 10 : Ejecución.....	40
Tabla 11: Ejecución.....	41
Tabla 12: Ejecución.....	42
Tabla 13: Orden.....	43
Tabla 14: Orden.....	44
Tabla 15: Orden.....	45
Tabla 16: Socialización.....	46
Tabla 17: Socialización.....	47
Tabla 18: Socialización.....	48
Tabla 19: Socialización.....	49
Tabla 20: Representación	50
Tabla 21: Representación	51
Tabla 22: Representación	52

ÍNDICE DE GRAFICO

Grafico 1:expresa con espontaneidad sus ideas	31
Grafico 2.Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy	32
Grafico 3.Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.....	33
Grafico 4.Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy	34
Grafico 5.Elije y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.....	35
Grafico 6.Dice por qué eligió el sector del día	36
Grafico 7.Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.....	37
Grafico 8.Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos	38
Grafico 9.Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.....	39
Grafico 10.Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.....	40
Grafico 11.Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.....	41
Grafico 12.Solicita ayuda a la docente cuando es necesario	42
Grafico 13.Guarda en su lugar los materiales del sector	43
Grafico 14.Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.....	44
Grafico 15.Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.....	45
Grafico 16.Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy	46
Grafico 17.Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.....	47
Grafico 18.Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.....	48
Grafico 19.Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias	49

Grafico 20.Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones)	50
Grafico 21.Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.	51
Grafico 22.Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido	52

I. INTRODUCCIÓN

Desde algunos años se ha visto que los niños siempre han tenido el impulso al juego, permitiéndoles actividades que desarrollan el aprendizaje. Cabe priorizar el análisis sus niveles de crecimiento y el contexto educativo rural o urbano en cual se desenvuelven los niños .En el presente el juego está considerado como un derecho de los niños para favorecer su aprendizaje y desarrollo social en educación inicial.

Vigotski (1988) propone el juego como respuesta frente a la tensión que provocan situaciones: el juego es el mundo imaginario que el niño descubre para resolver situaciones. La imaginación libera al niño de las diversas situacionales en la se encuentra. La imaginación del juego enseña al niño a sostener una conducta significativa

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 aprendiza 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 innovación 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

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 Nuestra Señora de

Fátima 1120 del Distrito de Calca, Provincia de Calca, Región Cusco. Para la interpretación de los datos se utilizarán las medidas de tendencia central.

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. 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.

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 Calca, 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 atreves 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.

Teniendo en cuenta la problematización de determino el siguiente enunciadom ¿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 Inicial Nuestra Señora de Fátima 1120 del Distrito de Calca, Provincia de Calca, Región Cusco.

En el objetivo general se obtuvo por determinar la importancia del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima 1120 del Distrito de Calca, Provincia de Calca, Región Cusco..

En los objetivos específicos se determinó los siguientes

-Determinar la importancia del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática fortaleciendo los valores en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima 1120 del Distrito de Calca, Provincia de Calca, Región Cusco.

-Determinar la importancia del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje significativo en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima 1120 del Distrito de Calca, Provincia de Calca, Región Cusco.

-Determinar la importancia del 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 Nuestra Señora de Fátima 1120 del Distrito de Calca, Provincia de Calca, Región Cusco.

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 la creatividad 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. Permittiendoles los docentes resolver los problemas de aprendizaje relacionados ala 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

II. REVISION DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

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

Cuba, Palpa (2015) Estos autores determinan que el propósito principal de esta investigación es determinar si existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de santa clara. La hora del juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de nivel inicial de la institución educativa particular niño dios – Santa Anita. La metodología es de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional. La muestra fue compuesta por 60 niños, a quienes se les evaluó mediante fichas de observación. Se tabularon los datos y con el software spss v.21. Los resultados indican: que con un nivel de confianza del 95% se halló que: existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P de la localidad de santa clara

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

aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos.

Otero (2015) el autor nos da a conocer la investigación que tuvo como propósito determinar la relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa n° 349 palao. Es un estudio de tipo cuantitativo y se empleó un diseño correlacionar. La muestra estuvo conformada por 75 estudiantes, utilizándose la técnica de observación. Los instrumentos aplicados fueron elaborados por la autora y consideraron el juego libre en los sectores en sus momentos de planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación, así como, las habilidades comunicativas orales en sus dimensiones de hablar y de escuchar. Estos aspectos respondieron, a las actuales tendencias y enfoques educativos planteados por el ministerio de educación. La confiabilidad de estos instrumentos fue hallada por el coeficiente de kuder richardson 20 y la validez de contenido se obtuvo con el criterio de jueces. Los resultados obtenidos de la investigación reportaron que existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales, así también, con sus dimensiones de hablar y de escuchar

Gómez, T Molano, O (2015) los autores dan a conocer el presente documento, que da cuenta del proceso de investigación formativa llevado a cabo con los niños del nivel preescolar en la institución educativa niño Jesús de Praga; el cual se desarrolló en dos fases, siendo la primera un ejercicio de corte etnográfico y la segunda fase de investigación – acción. El proyecto permitió reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus

diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil, desde el aula preescolar. es por ello que la lúdica no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes en forma significativa. durante el proceso investigativo, se aplicaron técnicas e instrumentos tales como la observación, encuestas formales e informales , indagación documental, diario de campo (en la primera fase); cuestionario etnográfico, talleres y actividades integradoras para toda la comunidad institucional a través del proyecto pedagógico de aula (para la segunda fase); logrando con ello caracterizar a la comunidad educativa para identificar la problemática presente en la institución, así como lograr un proceso de intervención pedagógica para lograr un cambio de concepción encaminada hacia la utilización de la lúdica, para el desarrollo de competencias y fortalecimiento del aprendizaje en la educación inicial.

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

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

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

Luego de la aplicación del instrumento los resultados obtenidos en esta investigación expresada a través del post –test, se obtuvo que un 50 % de los niños han alcanzado el nivel alto en la construcción de la identidad personal de manera significativa, lo que indica que los niños jugando con materiales a su disponibilidad han logrado ser libres colaborar ayudarse, conocerse a sí mismo y conocer a sus compañeros. y el otro 50% de los niños han alcanzado el nivel medio lo que indica que estos niños aún deben continuar con sus juegos libres

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1 El juego

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

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

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

2.2.2. Enfoque socio-cultural

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

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

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

2.2.3. Concepto de juego

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

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

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

2.2.3.1. Picco (El juego como propuesta educativa

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

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

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

verdadera institución educativa fuera de la escuela. Los pedagogos ansiosos de renovación no podían permanecer indiferentes ante las considerables posibilidades ofrecidas por las actividades lúdicas. Ya en la antigüedad y durante el Renacimiento, algunos filósofos habían subrayado la importancia del juego

2.2.3.2. 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

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

Según MINEDU (2009, p.49) determina que la hora del juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días con frecuencia como una actividad permanente. Tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo.

2.2.3.3.1. Planificación

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

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

2.2.3.3.2. Organización

Según MINEDU (2009, p.50) Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. En caso de tener en el aula “cajas temáticas”, los niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, juegan juntos dos niños o uno solo de manera solitaria. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Esto significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar.

2.2.3.3.3. Ejecución

Según MINEDU (2009, p.51) Cuando los niños se han instalado en algún sector de juego empiezan a desarrollar su idea. Se dan también las negociaciones con otros niños con respecto a los juguetes que cada quien usará y los roles a representar: “tú eres la tía, yo seré la mamá y tú serás el hijito”. Los niños se ubicarán en la sala de juego en diversas modalidades: algunos lo harán de manera solitaria, otros en parejas y otros se reunirán en grupos de tres o cuatro compañeros. Podrás observar que los niños se distribuyen en el aula acorde a sus preferencias temáticas, por tipos de juegos y por afinidad con los compañeros.

2.2.3.3.4. Orden

Según MINEDU (2009, p.51) La hora del juego libre en los sectores concluye con el anuncio anticipado de su cierre, 10 minutos antes del mismo. En el momento en que terminan de jugar, los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Guardar los juguetes tiene un significado emocional y social muy importante:

Es guardar también sus experiencias y concluir con una experiencia interna significativa hasta la siguiente vez. Además contribuye al buen hábito del orden.

2.2.3.3.5. Socialización

Según MINEDU (2009, p.52) Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc. La educadora aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación. Por ejemplo, si los niños que jugaron en el hogar cuentan que jugaron a la mamá y al papá y que “Daniel se puso a cocinar” “y que los hombres no cocinan”, la educadora aprovechará para conversar sobre este aspecto y cambiar esta idea errónea de los niños. Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, desean, etc.

2.2.3.3.6. Representación

Según MINEDU (2009, p.52) La educadora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días.

2.2.4. El Aprendizaje De La Matemática

2.2.2.1. Definición de Aprendizaje S

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

Según VÁSQUEZ, Wilfredo (2003: 25) Es un proceso interno que se desarrolla cuando el alumno está en interacción con su medio sociocultural y natural. Es un

proceso de construcción de representaciones personales significativas y con sentido de un objeto o situaciones de la realidad. Todo aprendizaje supone la interiorización y reelaboración individual de una serie de significados culturales socialmente compartidos.

2.2.2.2. Características Del Aprendizaje

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

2.2.2.2.1. El Tiempo:

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

2.2.2.2.2. Alta ocupación:

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

2.2.2.2.3. Es una actividad personal.

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

2.2.2.2.4. Propio Ritmo:

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

2.2.2.3. Proceso De Aprendizaje

Según PAEZ, Carmen (2007)

2.2.2.3.1. Asimilación de información:

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

2.2.2.3.2. Adquirir entendimiento:

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

2.2.2.3.3. Crear entendimiento:

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

2.2.2.3.4. Desarrollar la capacidad de crear entendimiento:

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

2.2.2.3.5. Desarrollar la capacidad de compartir entendimiento:

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

2.2.3. Tipos De Aprendizaje

Según PAEZ, Carmen (2007) •

2.2.3.1. Aprendizaje Receptivo:

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

2.2.3.2. Aprendizaje Por Descubrimiento:

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

2.2.3.3. Aprendizaje Repetitivo:

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

2.2.3.4. Aprendizaje Significativo:

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

2.2.4. La Importancia Del Juego En Las Matemáticas

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

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

- Las actividades lúdicas son enormemente motivadoras. Los alumnos se implican mucho y se las toman en serio. 15
- Trata distintos tipos de conocimientos, habilidades y actitudes hacia las matemáticas.
- Los alumnos pueden afrontar contenidos matemáticos nuevos sin miedo al fracaso inicial.
- Permite aprender a partir del propio error y del error de los demás.
- Respeta la diversidad del alumnado. Todos quieren jugar, pero lo que resulta más significativo es que todos pueden jugar en función de sus propias capacidades.
- Permite desarrollar procesos psicológicos básicos necesarios para el aprendizaje matemático, como son la atención y la concentración, la percepción, la memoria, la resolución de problemas y búsqueda de estrategias, etc.
- Facilita el proceso de socialización y, a la vez, la propia autonomía personal.
- El currículum actual recomienda de forma especial tener en cuenta el aspecto lúdico de las matemáticas y el necesario acercamiento a la realidad de los niños.
- Persigue y consigue en muchas ocasiones el aprendizaje significativo. (p.14)

2.2.5. Matemática En La Educación Inicial

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

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

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

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

3. HIPÓTESIS

No tiene hipótesis es una investigación descriptiva

4. METODOLOGÍA.

El Tipo de investigación

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

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

El nivel de la presente investigación es descriptivo.

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

datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables.

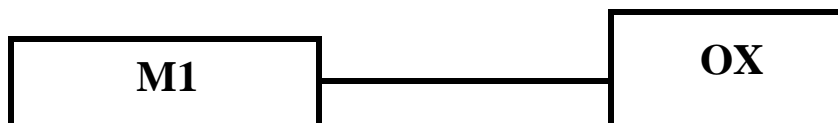
4.1. Nivel de investigación de la tesis.

4.2. Diseño de la investigación

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

Muestra

Observación



Dónde:

M1: Muestra de docentes

OX: Observación de las estrategias didácticas

4.3. El universo y muestra.

4.3.1. Área geográfica de la investigación.

El área geográfica tiene las siguientes características:

La ciudad de Juliaca provincia de San Román departamento de cusco

4.3.2. Población

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

4.3.3. 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 Nuestra Señora de Fátima 1120 del Distrito de Calca, Provincia de Calca, Región Cusco.

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

N°	Institución Educativa	UGEL de estudiantes	N°	Total
1	INuestra Señora de Fátima 1120	20		20

Fuente: Cuadro de asignación de personal de la Institución educativa año 2018

4.4. Definición y operacionalización de variables

4.4.1. Variable independiente: taller el juego libre en los sectores

(Educación, 2009) Mediante El juego libre estimulan los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera espontánea. El juego es una actividad que se realiza de muy temprana edad se realiza de forma natural desarrollando situaciones espontaneas

4.4.2. Variable dependiente: el aprendizaje en el área de matemáticas

(Ahmed, 2014) la prioridad del aprendizajes e en el área de las matemáticas no es sólo que los niños aprendan las tradicionales reglas aritméticas, las unidades de medida y unas nociones geométricas, sino su prioridad es que puedan resolver problemas y situaciones aplicando los conceptos y habilidades matemáticas para desenvolverse en

la vida cotidiana. Esto es importante en el caso de los niños con dificultades en el aprendizaje de las matemáticas

PROBLEMA	VARIAB	DIMENSION	INDICADORES
¿Qué relación tiene el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nuestra Señora De Fátima del distrito de calca y provincia de calca ,región cusco, año 2018	juego libre	planificación	➤ El estudiante expresa sus intenciones del día en el desarrollo de esta actividad
		Organización	➤ El estudiante elige libremente y en forma organizacional el sector del día
		Ejecución	➤ El estudiante juega libremente en los sectores que eligieron durante el día compartiendo materiales, comunicándose con sus compañeros y pidiendo ayuda si es necesario.
		Orden	➤ El estudiante mantiene el orden en los sectores demostrando cooperación y eficiencia
		Socialización	➤ El estudiante expresa sus ideas, experiencias sentimientos vividos durante el juego libre en los sectores
		representación	➤ El estudiante representa grafica o plásticamente lo aprendido durante esta
	aprendizaj	Aprendizaje por asimilación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interactúa la nueva información con aspectos relevantes y pre existentes en la estructura cognoscitiva para el cambio de información ➤ El estudiante retiene la información nueva y lo reproduce según como lo ha asimilado.
		Aprendizaje por descubrimiento	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los alumnos se deben de percatar el contenido que se va a aprender. ➤ Cada estudiante organiza y construye el aprendizaje desde su propio punto de vista.
		Aprendizaje significativo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Propician el desarrollo de habilidades sociales, y en concreto promueven la participación en de los estudiantes en los procesos educativos. ➤ Promueve la autonomía y el desarrollo de estrategias de autoaprendizaje en los estudiantes (autoevaluación, búsqueda selectiva de información, reflexión individual.

4.5. 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 Chimbote se utilizará la técnica, la encuesta y el cuestionario como instrumento.

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

4.6. Validez y Confiabilidad de los instrumentos

Carrasco (2006) nos dice: “Deben ser adecuados, precisos y objetivos, que posean validez y confiabilidad, de tal manera que permitan al investigador obtener y registrar datos que son motivo de estudio”.

Los más usados en la investigación científica suelen ser: la lista de cotejo, el cuestionario, la guía de observación, el test. Para la presente investigación se utilizará el cuestionario, que es el instrumento para recojo de datos rigurosamente estandarizados.

4.7. Plan de análisis:

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

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

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

4.7.1. Medición de variables

Para efectos de la medición de esta variable se ha elaborado un baremo. Los baremos consisten en asignar a cada posible puntuación directa un valor numérico (en una determinada escala) que informa sobre la posición que ocupa la puntuación directa. Un baremo se define como una Escala de valores que se establece para evaluar o clasificar los elementos de un conjunto, de acuerdo con alguna de sus características

4.8. 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 Nuestra Señora de Fátima 1120 del Distrito de Calca, Provincia de Calca, Región Cusco Año 2018.	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 Nuestra Señora de Fátima 1120 del Distrito de Calca, Provincia de Calca, Región Cusco.	<p>objetivo general</p> <p>determinar 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 Nuestra Señora de Fátima 1120 del Distrito de Calca, Provincia de Calca, Región Cusco.</p> <p>objetivos espesificos</p> <p>-Determinar la importancia del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática fortaleciendo los valores en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima 1120 del Distrito de Calca, Provincia de Calca, Región Cusco.</p> <p>-Determinar la importancia del juego libre en los sectores para mejora el aprendizaje significativo en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución</p>	El Juego Libre aprendizaje	El tipo de investigación es cuantitativa, porque se recogen y analizan datos cuantitativos o numéricos sobre variables y estudia el estado, la asociación o relación entre dichas variables.	cuantitativo	La muestra es no probabilística, compuesta por 20 niños de educación inicial de la institución educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima 1120 del Distrito de Calca, Provincia de Calca, Región Cusco.

Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima 1120 del Distrito de Calca, Provincia de Calca, Región Cusco.

-Determinar la importancia del juego libre en los sectores para mejora el aprendizaje en el área de matemática como herramienta favorable en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima 1120 del Distrito de Calca, Provincia de Calca, Región Cusco.

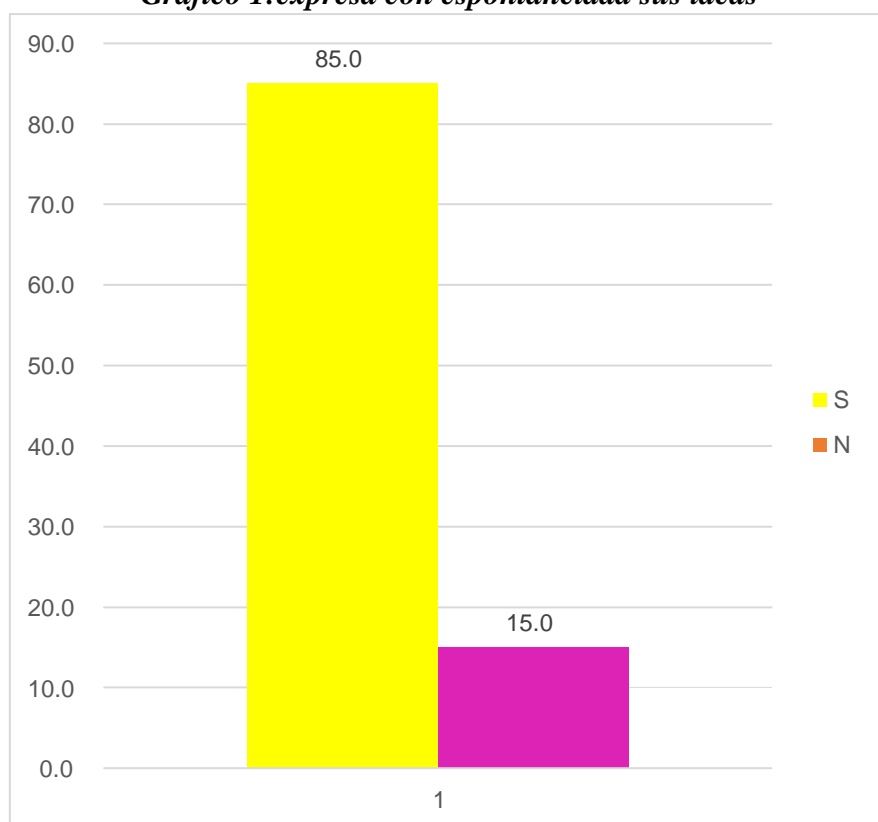
5. RESULTADO

5.1. Resultado

Tabla 1:Planificación

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

Grafico 1:expresa con espontaneidad sus ideas

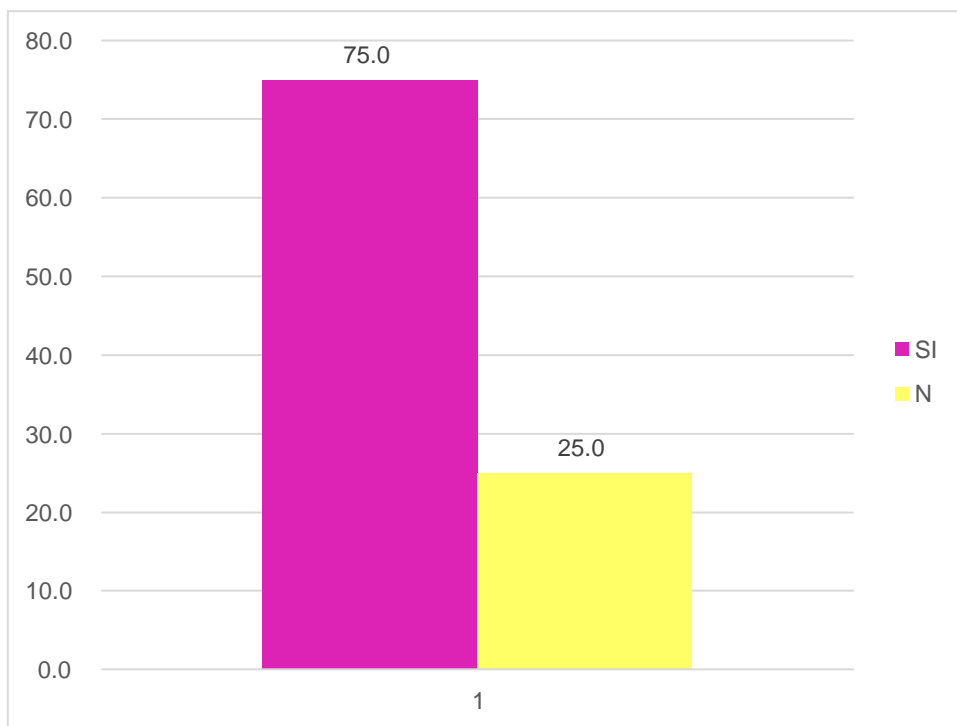


En la tabla N° 1 y el grafico N° 1 se puede precisar el 85 % de los estudiantes de 5 años de la prueba piloto expresan con espontaneidad sus ideas. Mientras el 15 % de los estudiantes tienen dificultad en expresar sus ideas.

Tabla 2 Planificación

Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.	fi	hi	%
Sí	17	0.85	85.00
No	3	0.15	15.00
TOTAL	20	1.00	100.00

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

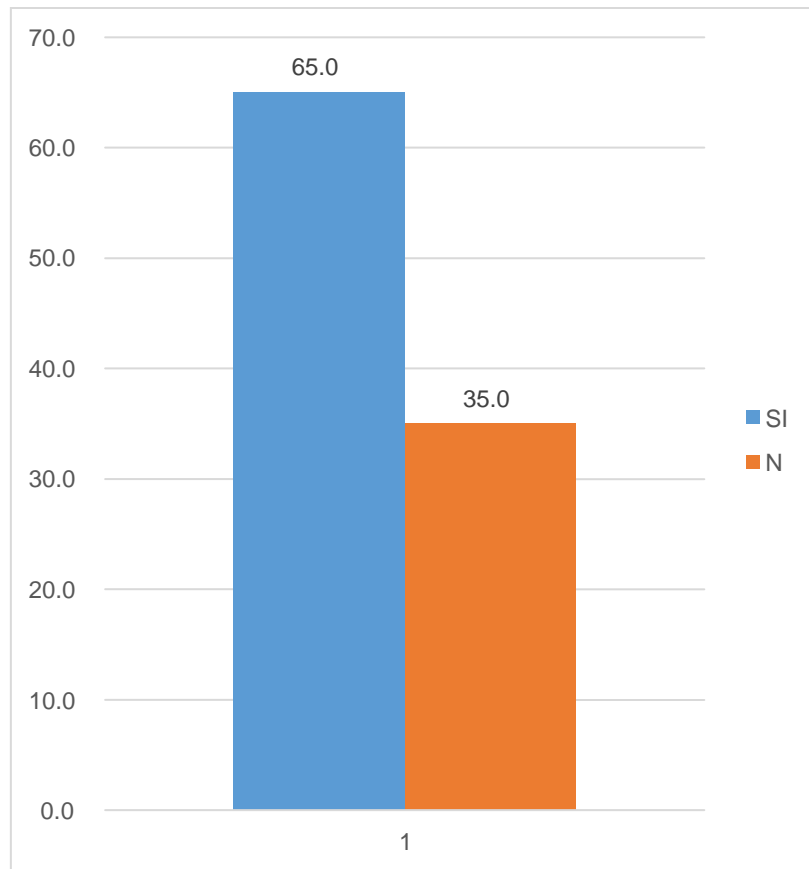


En la tabla N° 2 y el grafico N° 2 se puede apreciar que el 75 % de los estudiantes de 5 años de la prueba piloto proponen ideas nuevas en situaciones de dialogo. Mientras el 25 % de los estudiantes tienen dificultad proponer ideas nuevas en situaciones de dialogo.

Tabla 3:Planificación

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

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

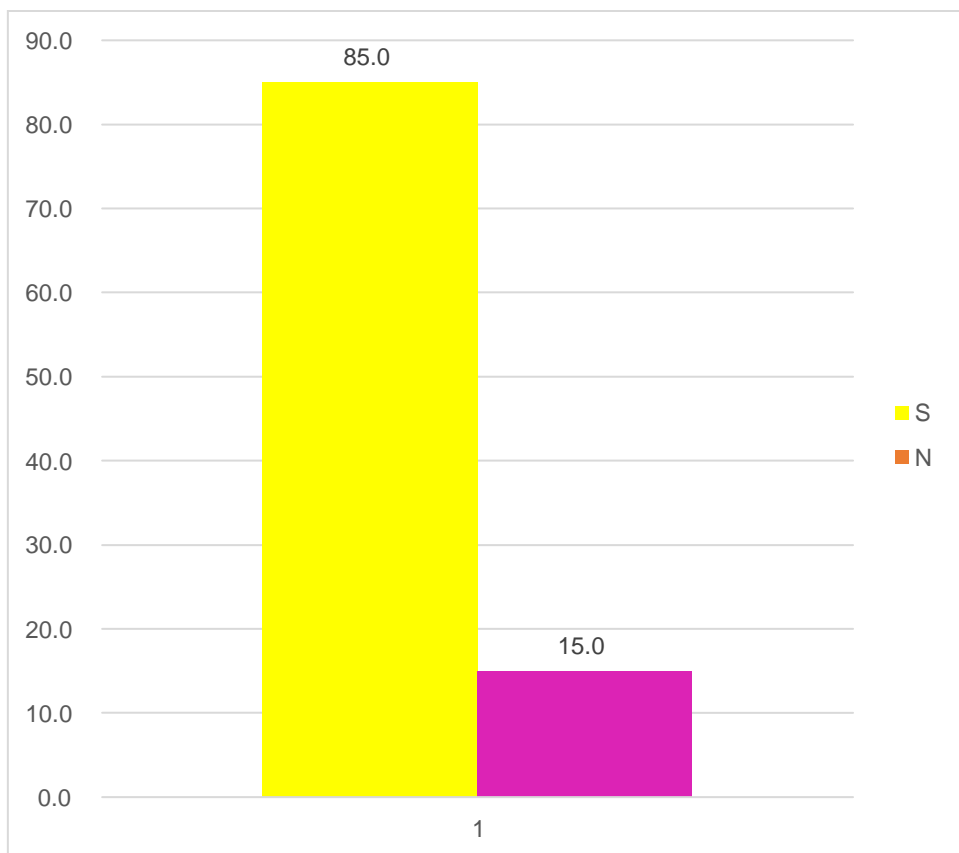


En la tabla N° 3 y el grafico N° 3 se puede apreciar que el 65 % de los estudiantes de 5 años de la prueba piloto Proponen nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros. Mientras el 35 % de los estudiantes tienen timidez en Proponer nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros

Tabla 4:Planificación

Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.	fi	hi	%
Sí	17	0.85	85.00
No	3	0.15	15.00
TOTAL	20	1.00	100.00

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

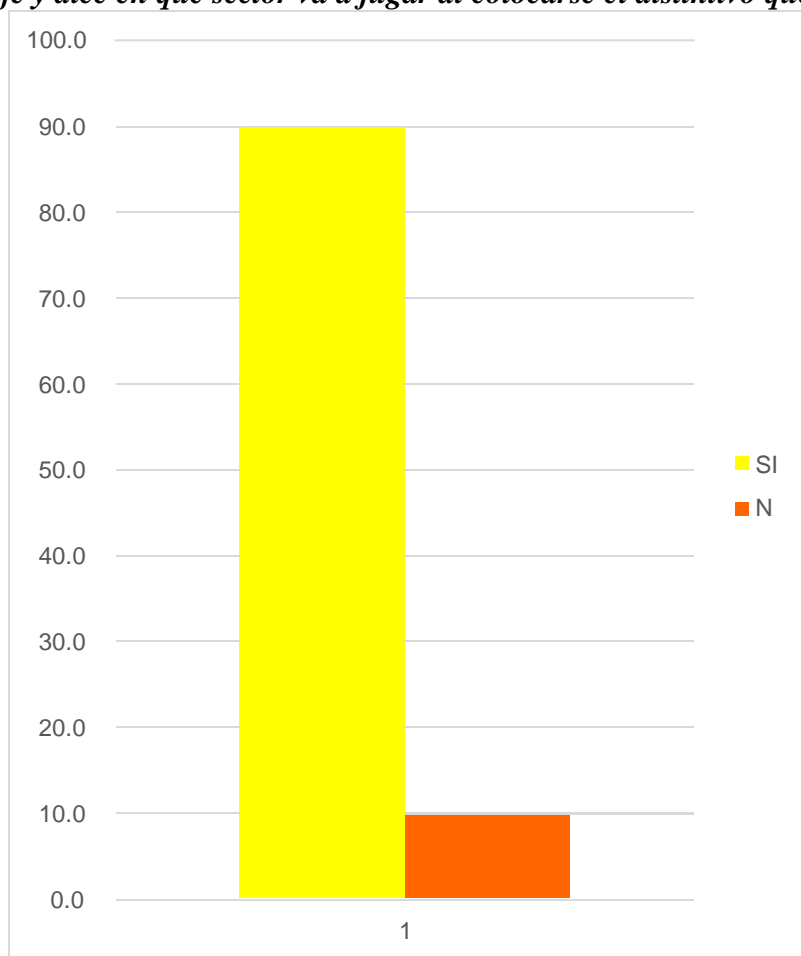


En la tabla N° 4 y el grafico N° 4 se puede apreciar que el 85 % de los estudiantes de 5 años de la prueba piloto Proponen qué podrían hacer en los sectores el día de hoy. Mientras el 15 % de los niños tienen timidez en Proponer qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.

Tabla 5: Organización

Elige y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde	fi	hi	%
Sí	18	0.90	90.00
No	2	0.10	10.00
TOTAL	20	1.00	100.00

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

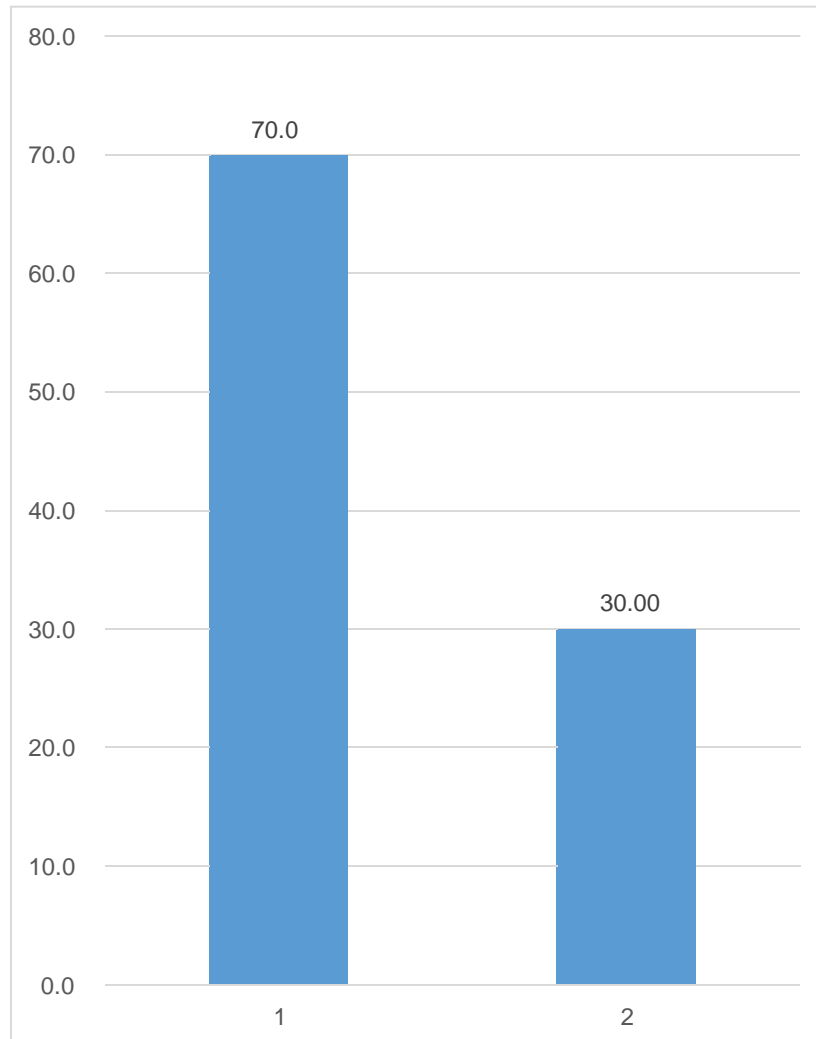


En la tabla N° 5y el grafico N° 5se puede apreciar que el 90 % de los estudiantes de 5 años de la prueba piloto Elijen y dicen en qué sector van a jugar al colocarse el distintivo que corresponde. Mientras el 10 % de los estudiantes tienen timidez en Elegir y decidirse en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.

Tabla 6: Organización

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

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

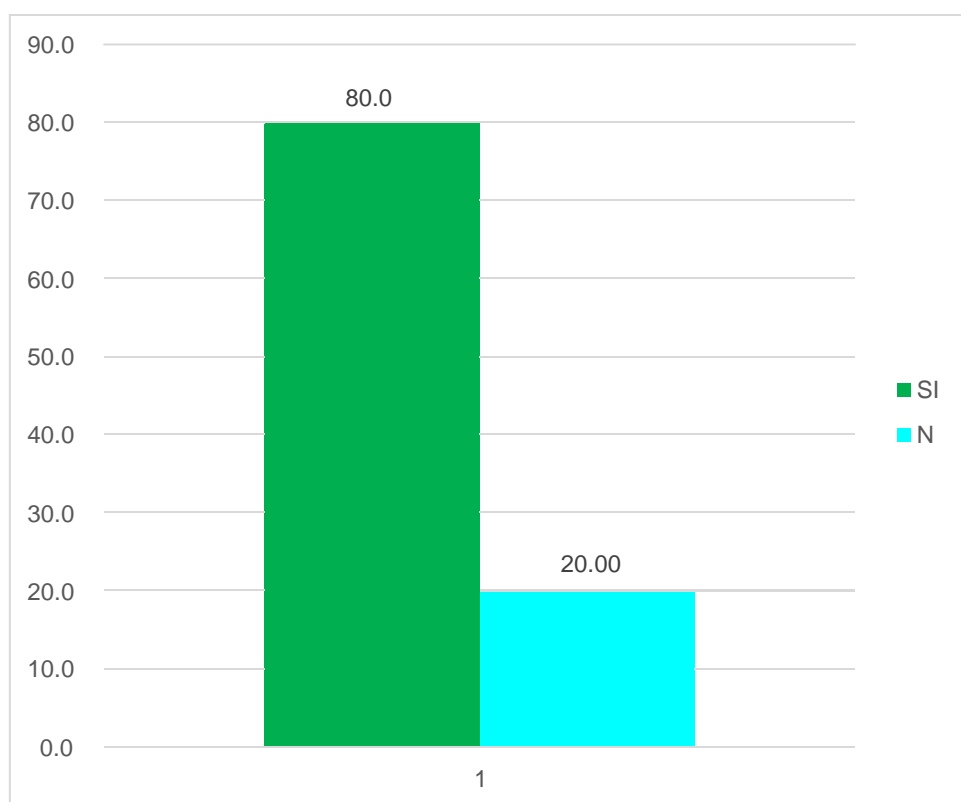


En la tabla N° 6 y el grafico N° 6 se puede apreciar que el 70 % de los niños de 5 años de la prueba piloto Dicen por qué eligieron el sector del día. Mientras el 30 % de los niños tienen timidez en Decir por qué eligió el sector del día.4

Tabla 7: Organización

Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.	fi	hi	%
Sí	16	0.80	80.00
No	4	0.20	20.00
TOTAL	20	1.00	100.00

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

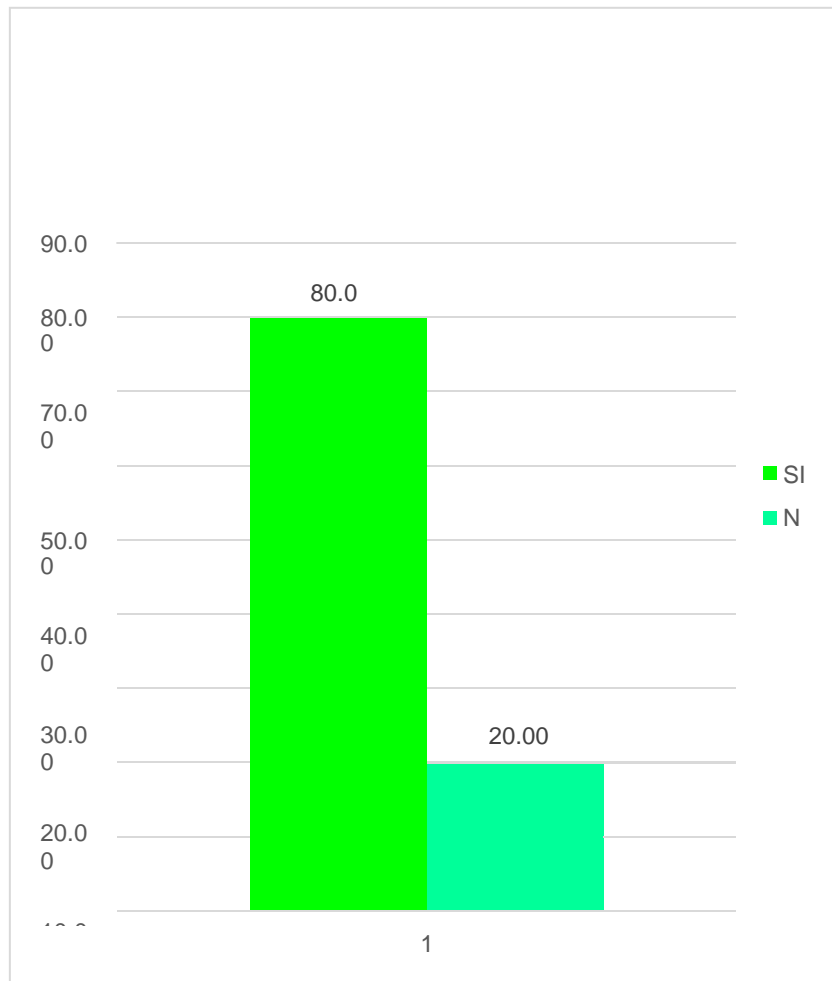


En la tabla N° 7 y el grafico N° 7 se puede apreciar que el 80% de los niños de 5 años dialogan con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido y .el 20 % de los niños tienen timidez en dialogar con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.

Tabla 8: Organización

Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos	fi	hi	%
Sí	16	0.80	80.00
No	4	0.20	20.00
TOTAL	20	1.00	100.00

Grafico 8. Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos

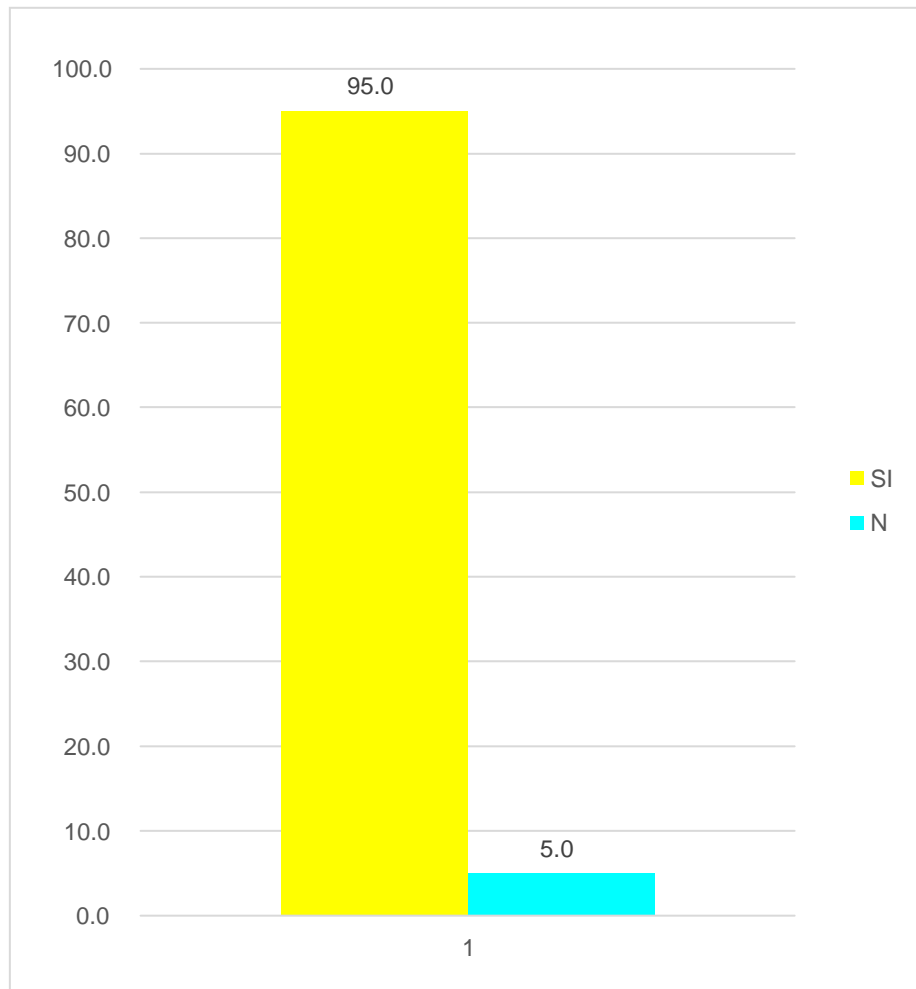


En la tabla N° 8y el grafico N° 8 se puede apreciar que el 80 % de los niños de 5 años Dialogan con sus compañeros para establecer acuerdos. Mientras el 20 % de los niños se les hacen difícil Dialogar con sus compañeros para establecer acuerdos

Tabla 9: Ejecución

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

Grafico 9. Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido

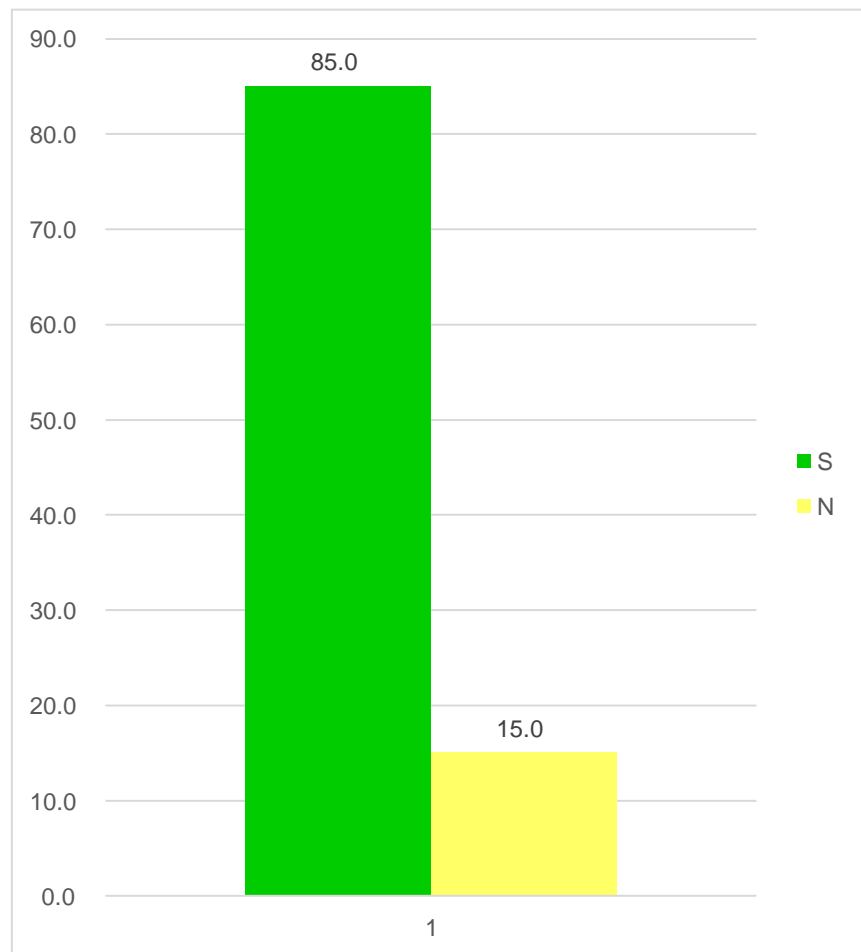


En la tabla N° 9 y el grafico N° 9 se puede apreciar que el 95 % de los niños de 5 años Juegan libremente utilizando los materiales del sector elegido y .el 5 % de los niños tienen miedo en Jugar libremente utilizando los materiales del sector elegido.

Tabla 10 : Ejecución

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

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

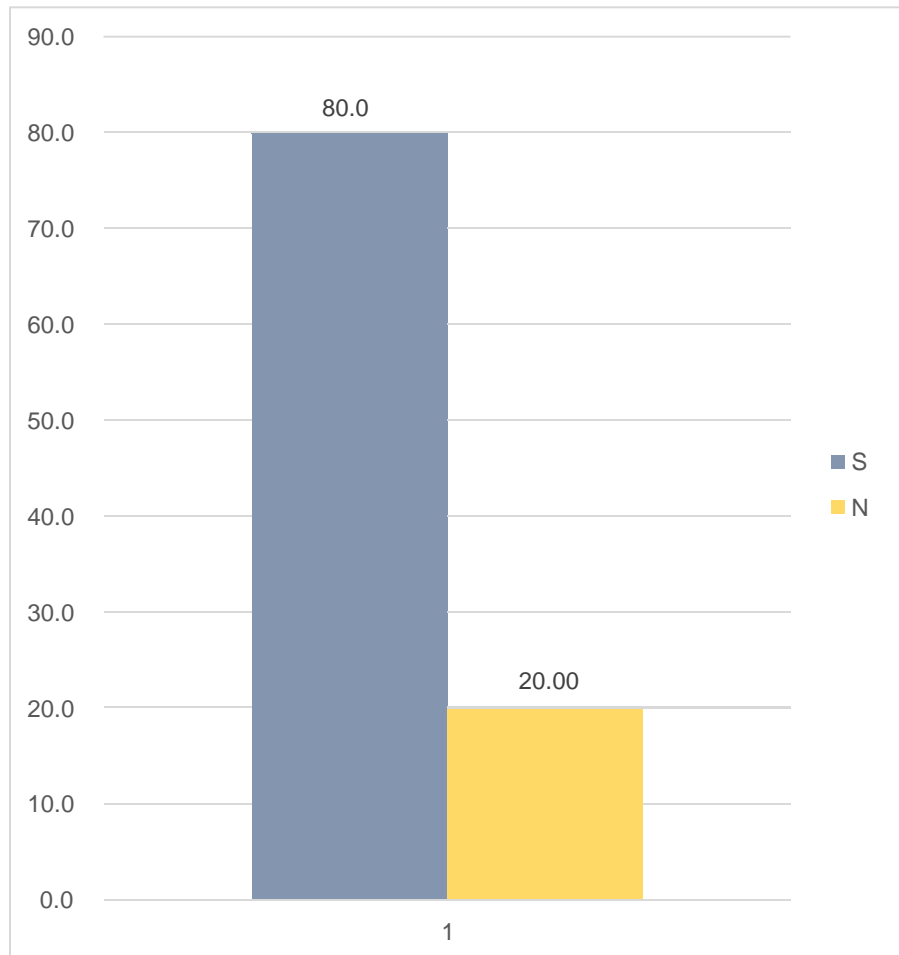


En la tabla N° 10 y el grafico N° 10 se puede apreciar que el 85% de los niños de 5 expresan lo que le disgusta durante esta actividad. Y el 15 % de los niños tienen miedo expresar lo que le disgusta durante esta actividad.

Tabla 11: Ejecución

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

Grafico 11.Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.

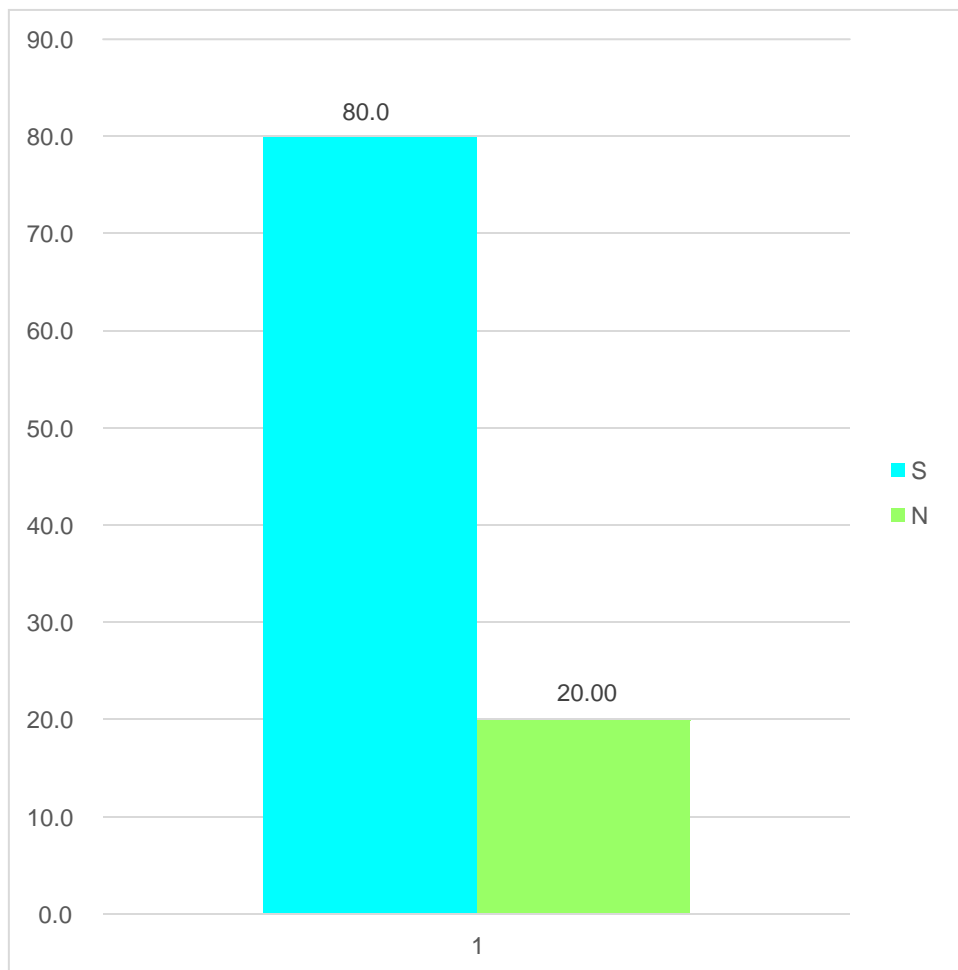


En la tabla N° 11 y el grafico N° 11 se puede apreciar que el 80% de los niños de 5 Dialogan con sus compañeros cuando comparte materiales.. Y .el 20 % de los niños tienen miedo de Dialogar con sus compañeros cuando comparte materiales

Tabla 12: Ejecución

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

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

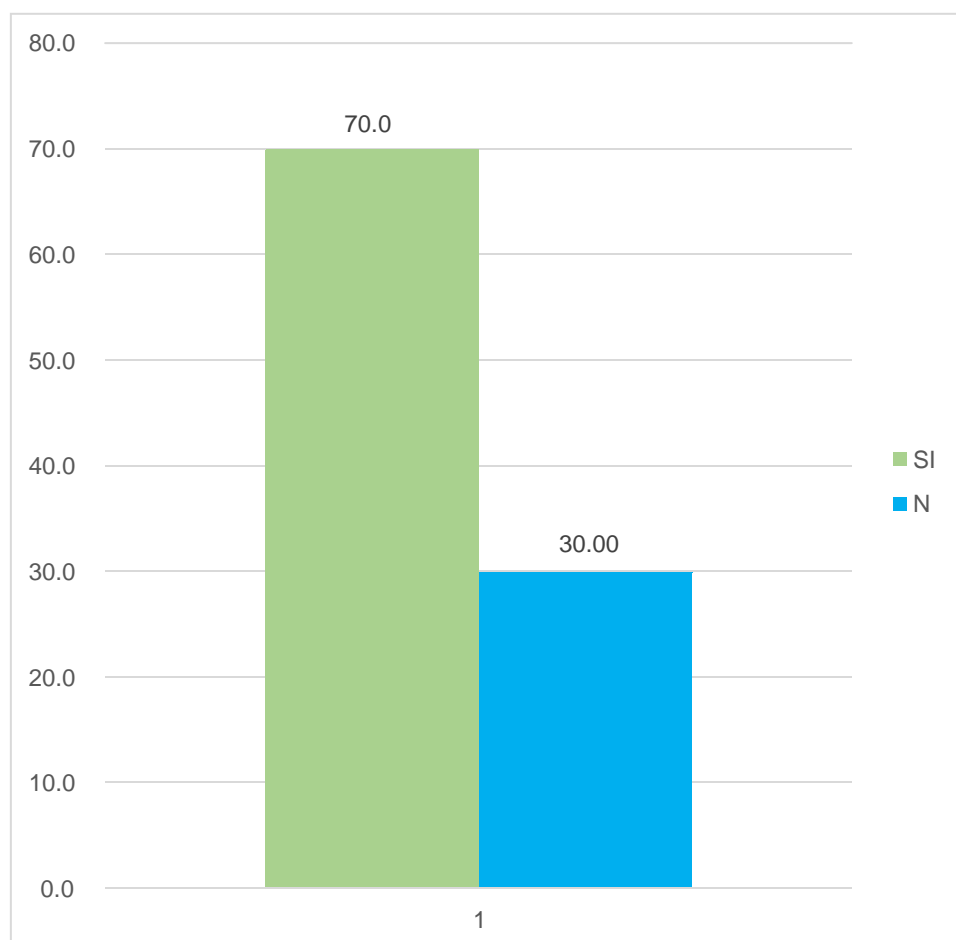


En la tabla N° 12 y el grafico N° 12 se puede apreciar que el 80 % de los niños de 5 Solicitan ayuda a la docente cuando es necesario. Y .el 20 % de los niños no Solicitan ayuda a la docente cuando es necesario.

Tabla 13: Orden

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

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

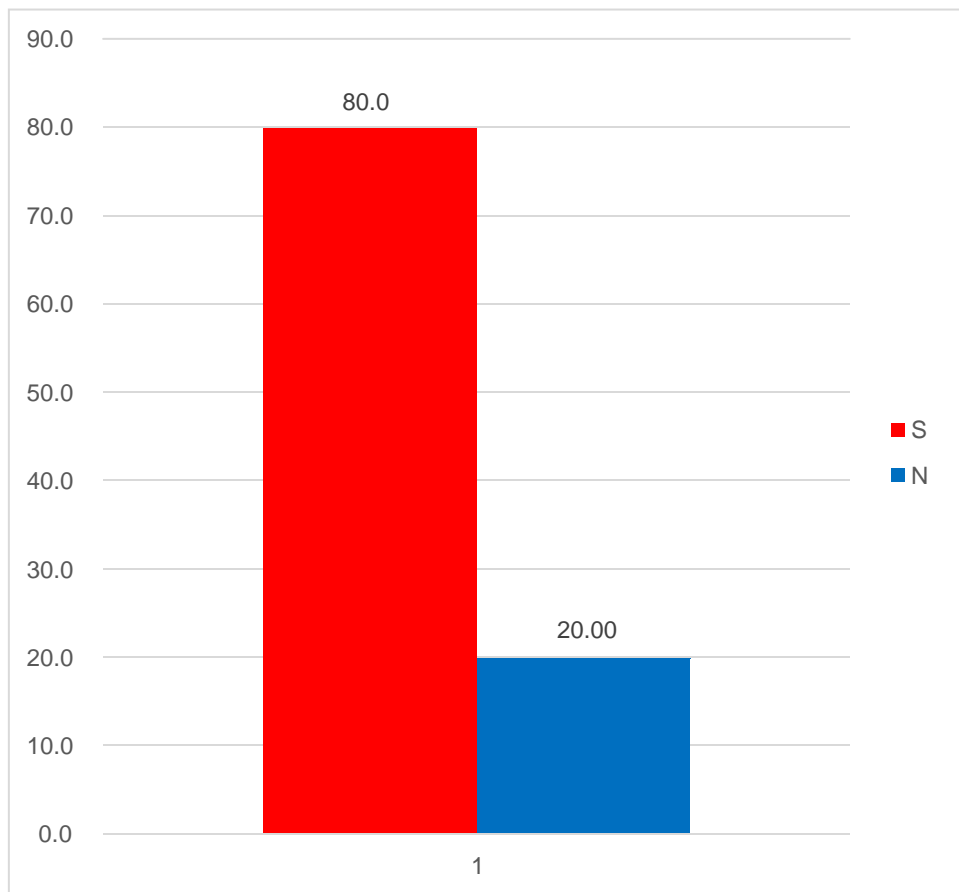


En la tabla N° 13 y el grafico N° 13 se puede apreciar que el 70 % de los niños de 5 Guarda en su lugar los materiales del sector. Y .el 30 % de los niños no Guardan en su lugar los materiales del sector.

Tabla 14: Orden

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

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

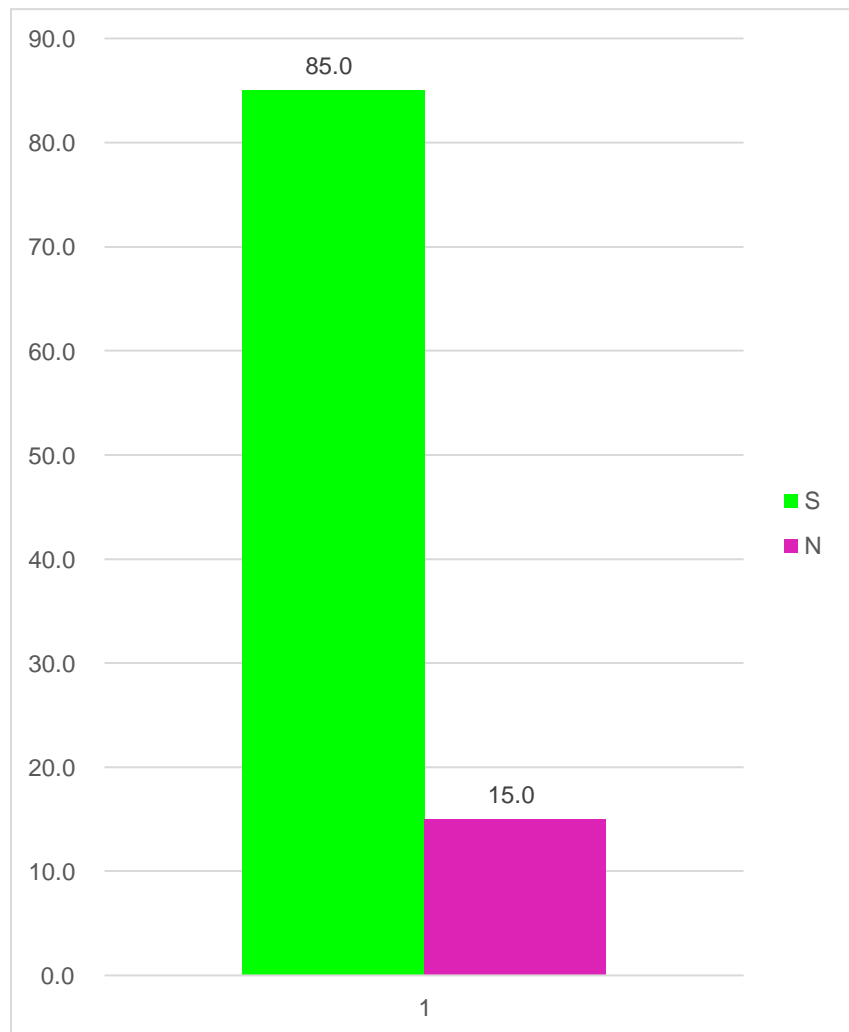


En la tabla N° 14 y el grafico N° 14 se puede apreciar que el 80 % de los niños de 5 Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó. Y .el 20 % de los niños no Esperan su turno para guardar sus materiales que utilizó

Tabla 15: Orden

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

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

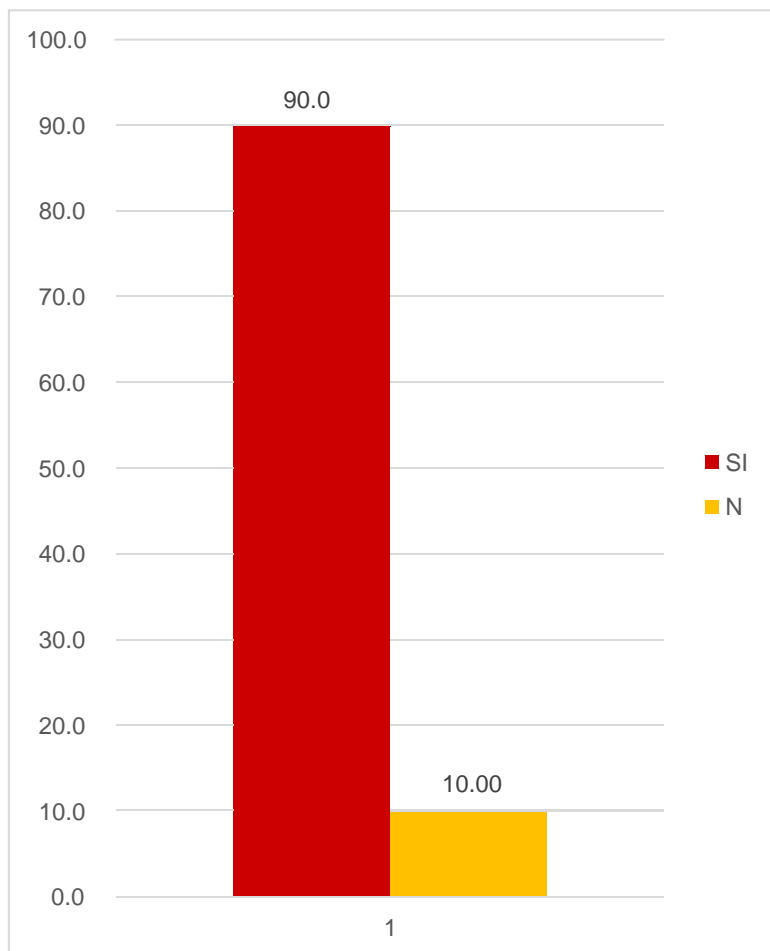


En la tabla N° 15 y el grafico N° 15 se puede apreciar que el 85 % de los niños de 5 Ayudan a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita. Y .el 15 % de los niños no Ayudan a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.

Tabla 16: Socialización

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

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

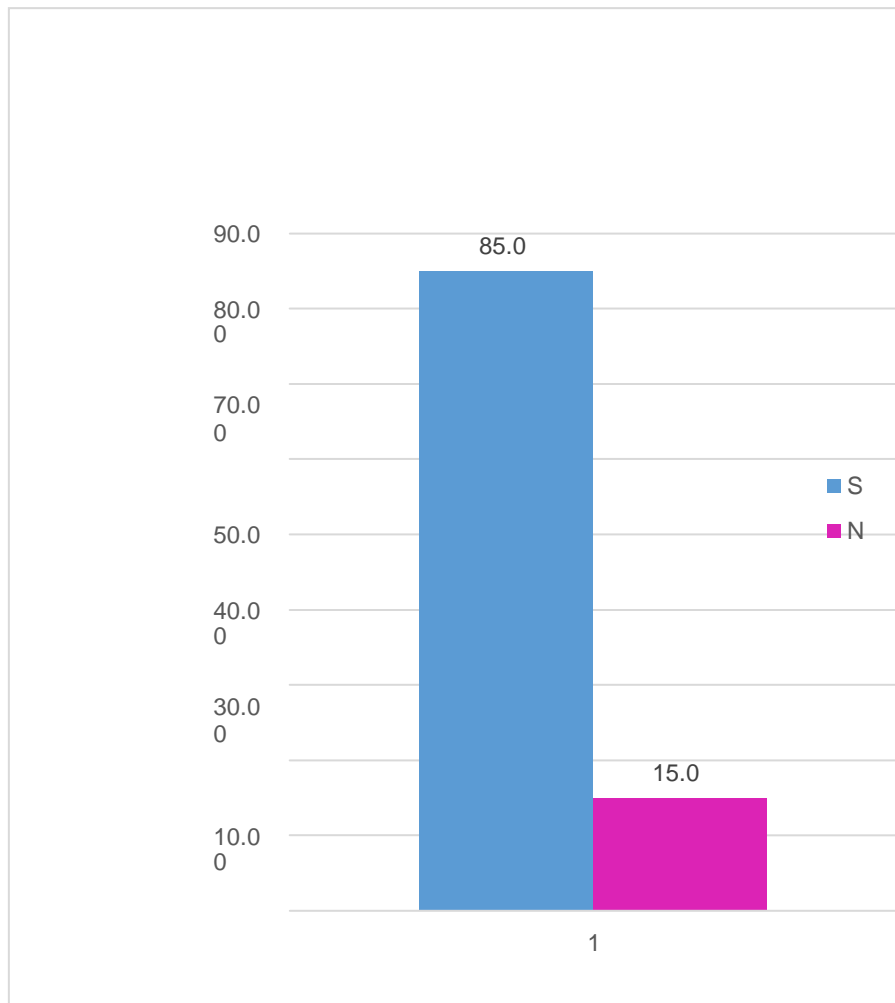


En la tabla N° 16 y el gráfico N° 16 se puede apreciar que el 90 % de los niños de 5 expresan lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy. Y el 10 % de los niños no expresan lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.

Tabla 17: Socialización

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

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

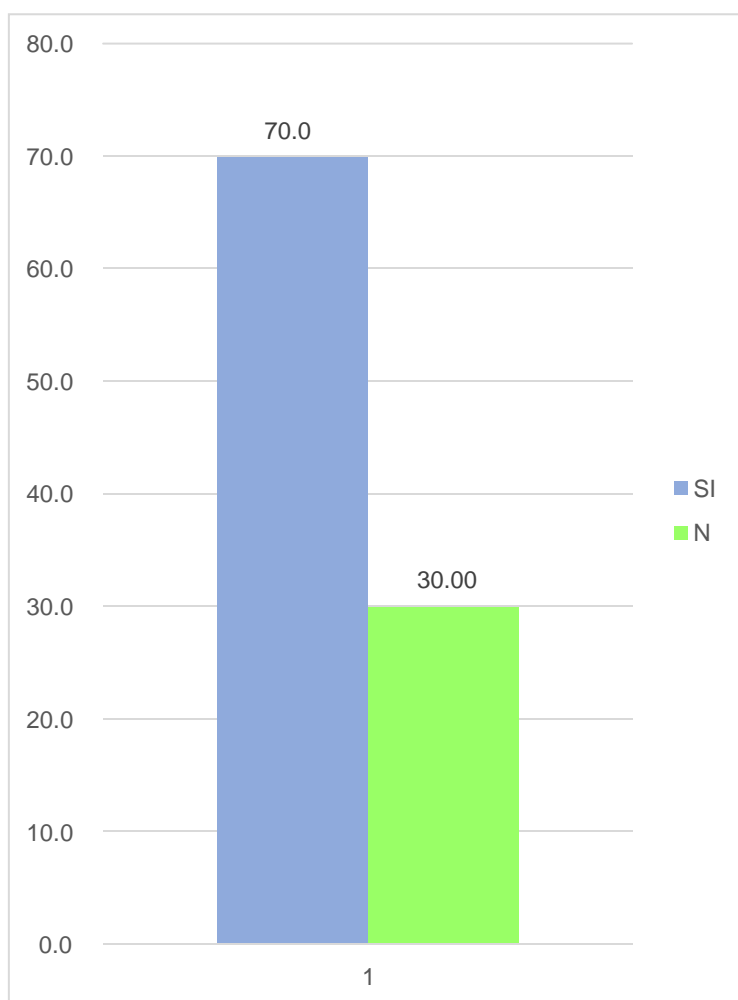


En la tabla N° 17 y el grafico N° 17 se puede apreciar que el 85 % de los niños de 5 Expresa lo que más le agradó durante esta actividad. Y .el 15 % de los niños no Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.

Tabla 18: Socialización

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

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

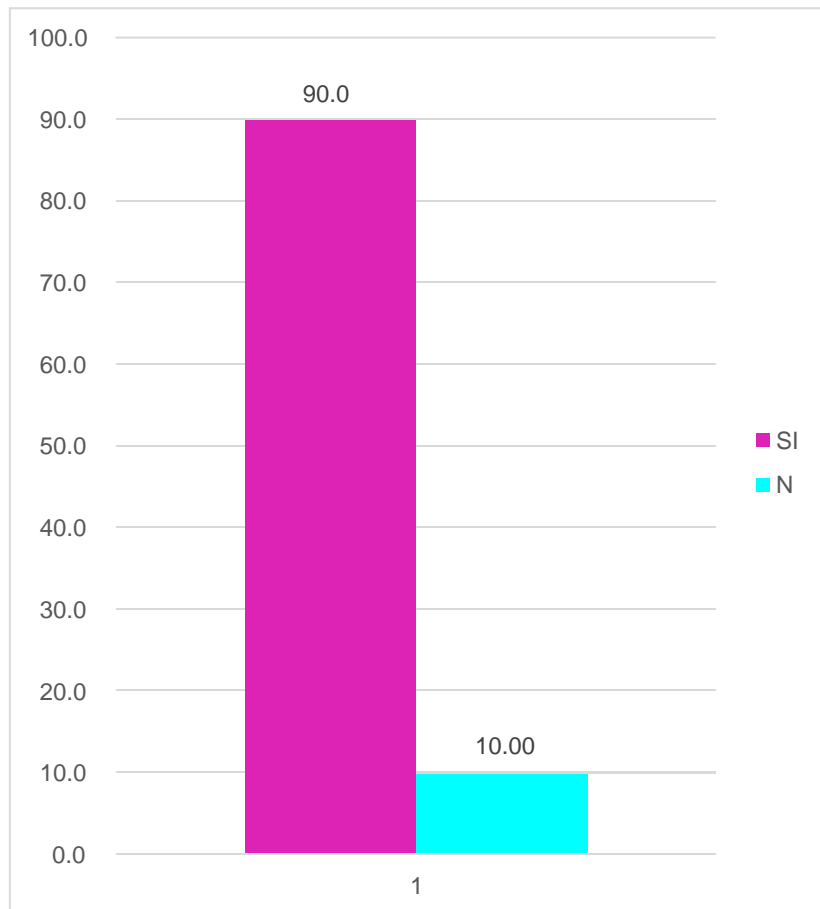


En la tabla N° 18 y el grafico N° 18 se puede apreciar que el 70 % de los niños de 5 Expresan lo que menos le agradó durante esta actividad. Y .el 30 % de los niños no Expresan lo que menos le agradó durante esta actividad.

Tabla 19: Socialización

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

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

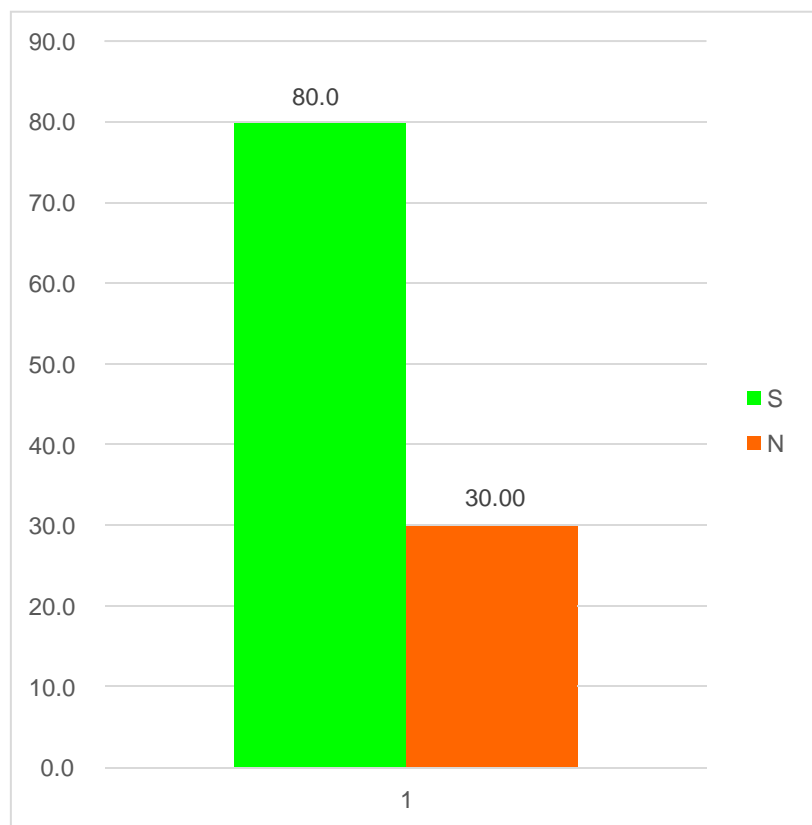


En la tabla N° 19 y el grafico N° 19 se puede apreciar que el 90 % de los niños de 5 Escuchan en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias Y .el 10 % de los niños no Escuchan en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.

Tabla 20: Representación

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

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

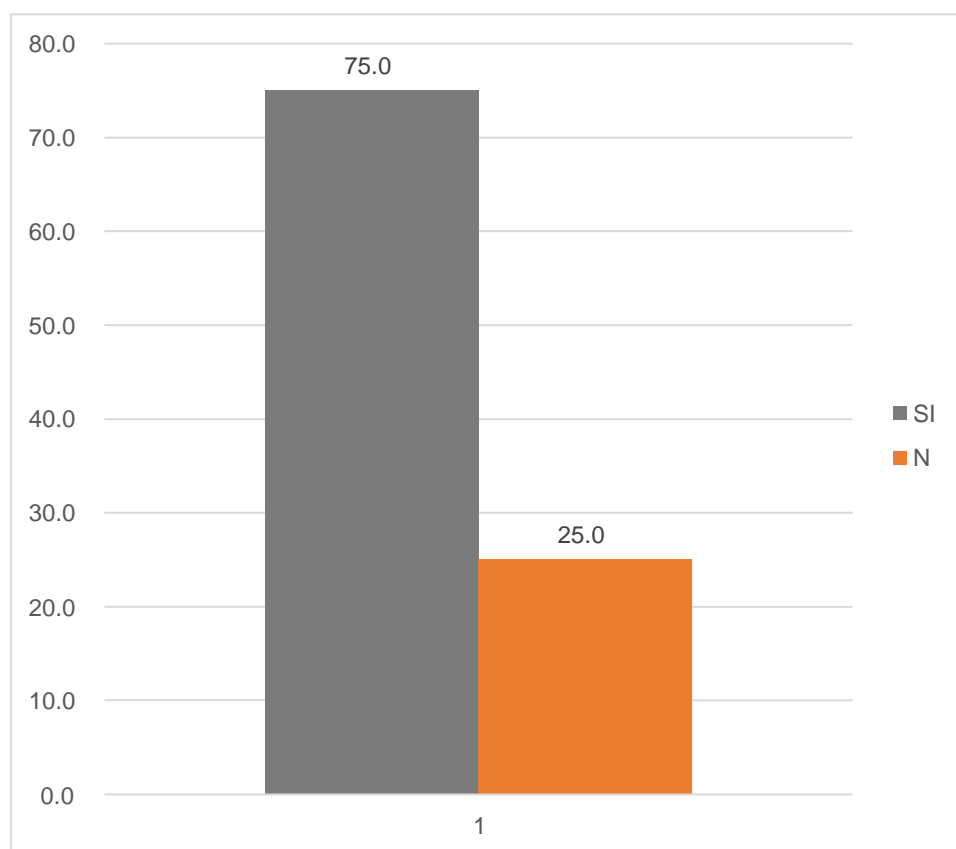


En la tabla N° 20 y el grafico N° 20 se puede apreciar que el 80 % de los niños de 5 Muestran el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).Y .el 30 % de los niños no Muestran el material con el cual representará sus experiencias del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

Tabla 21: Representación

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

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

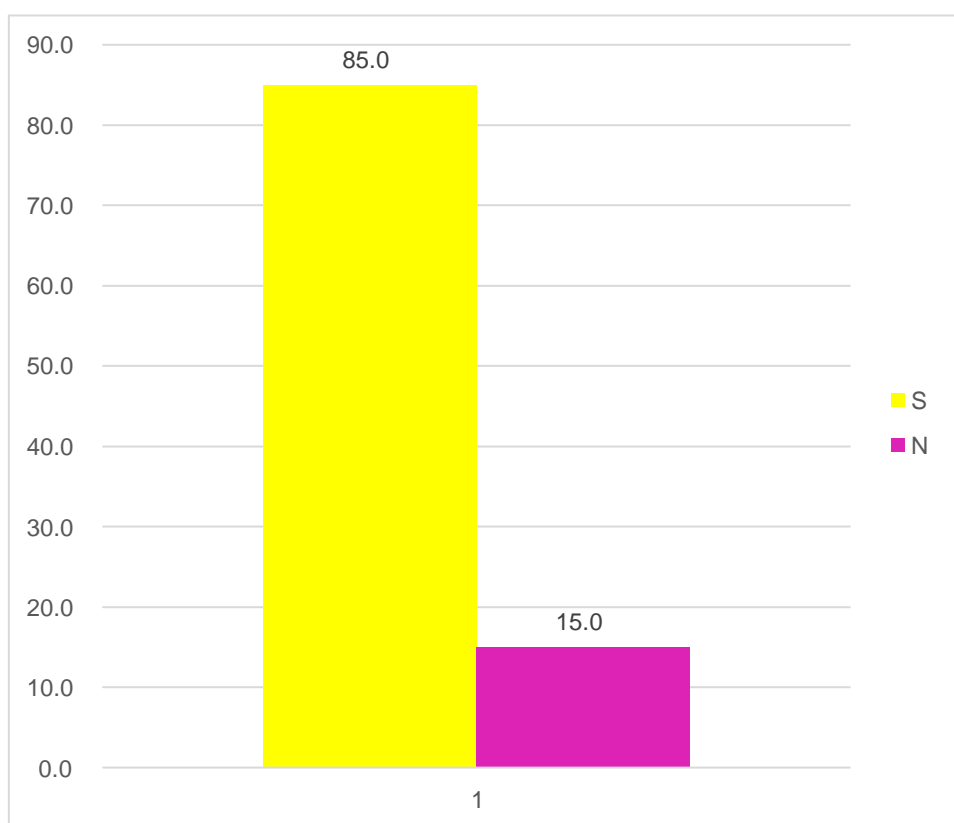


En la tabla N° 21 y el grafico N° 21 se puede apreciar que el 75 % de los niños de 5 Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad. Y .el 25 % de los niños no Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como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

Tabla 22: Representación

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

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



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

5.2. Análisis de resultado

Luego del análisis de los resultados se determinó que existe relación de los juegos libres en los sectores para mejorar el aprendizaje del área matemáticas en los Niños de Cinco Años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima 1120 del Distrito de Calca, Provincia de Calca, Región Cusco Año 2018.,

Según Meza, J. (2006) respecto al programa “Jugando En Los Sectores” Para Desarrollar Capacidades Matemáticas En Niños De 4 Años De Una Institución Educativa Del Callao, concluyó que existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa “Jugando en los Sectores”

En relación al primer objetivo específico que es determinar la importancia del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima , mediante la aplicación el instrumento se observó que los estudiantes realizaron favorablemente el juego libre en los sectores . Por ello las docentes deben planificar estrategias y así de esta manera puedan adquirir la noción numérica de manera vivencial y significativa. Estos resultados se pueden coincidir con lo que Rodríguez (2012) concluyendo en su trabajo de investigación: “el personal docente sí planifican actividades lúdicas, sin embargo las mismas están destinadas en su mayoría al placer, diversión y recreación en relación al aprendizaje en el área de matemáticas ; es por ello que sería importante que las maestras analicen los juegos que están planificando

El conocimiento numérico no se viene dando con mucha frecuencia , sino que se va dando a través de un camino que evoluciona desde la niñez hasta la madurez. Si el conocimiento se transformando de acuerdo con las edades, entonces el estudio puede tiene una consistencia de las capacidades básicas que lo permiten” (Maza, 1989, p. 97). Según Cada niño construye su conocimiento a partir de los juegos vivenciales que se realiza con la manipulación de objetos . Por ello la necesidad de estimularlo y establecer conocimientos . El niño interioriza y construye el conocimiento al crear y coordinar relaciones, aprestándose así al número que es una relación creada mentalmente por cada sujeto. Al desarrollar el niño la capacidad de agrupar por las semejanzas y ordenar por las diferencias, adquiere la posibilidad de clasificar y seriar simultáneamente. Allí según Piaget se origina el concepto de número como síntesis de similitudes y diferencias cuantitativas.

6. CONCLUSIONES

1. se concluyó en Identificar la importancia que tiene el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima 1120 del Distrito de Calca, Provincia de Calca, Región Cusco.

2. mediante el juego libre en los sectores para mejora el aprendizaje ,logran desarrollar valores en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima 1120 del Distrito de Calca, Provincia de Calca, Región Cusco. Mediante los juegos dentro del aula.

3. Se debe incidir que el juegos en los sectores fuera del aula para logran aprendizajes significativos en diversas áreas, ya que se ha demostrado que existe una relación fuerte y positiva.

4. El juego para mejorar el aprendizaje es una herramienta favorable y debe ser empleado en área de matemática

.

RECOMENDACIONES

1. A partir del presente proyecto, el estudio se debe planificar con actividades para reforzar el desarrollo del pensamiento matemático en los niños dentro de la formación académica
2. Si bien se sabe que las actividades son traídos de casa en los centros educativos se fortalecen como el pensamiento lógico al ser puestos en práctica y socializados, se recomienda diseñar estrategias mediante los juegos

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ahmed, Y. M. (2014). APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS . *Temas para la educación*, 8.
- Educación, M. d. (2009). *La hora del juego libre*. Obtenido de http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/59-hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf
- López I, El juego en la educación infantil y primaria, Autodidacta ©(2010) España,(Táliga, Badajoz) recuperado de: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/JuegoEIP.pdf>
- Revista educación (2001),El Juego En Los Niños: Enfoque Teórico, Universidad de Costa Rica, San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica recupero de: <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Ministerio De Educación Nacional (2014), El Juego En La Educación Inicial, Bogotá, Colombia,Recuperado De: <Http://Www.Omep.Org.Uy/Wp-Content/Uploads/2015/09/El-Juego-En-La-Ed-Inicial.Pdf>
- Unesco (1980, p.34) El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas, París, Francia, recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>
- Sarlé, P.(2011)el juego como espacio cultural, imaginario y didáctico,
- MINEDU (2009,p.49, p.50, p.51, p.52), la hora del juego libreen los sectores , lima-peru, recuperado de : http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/59-hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf
- Revista Electrónica de Investigación Educativa (1999), El enfoque sociocultural en el estudio del desarrollo y la **Educación**, Universidad Nacional Autónoma de México, México, D. F., México,
- Garcia, A , Peñalba, J.El juego infantil y su metodología recuperado de: <https://books.google.com.pe/books?id=IR1yI9xD95EC&printsec=frontcover&dq=cuales+son+las+caracteristicas+del+juego+para+piaget+en+pdf+descargar&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEWjd7ZuQpJjVAhWD4CYKHcpJDcoQ6wEIKzAB#v=onepage&q&f=false>
- Unesco(1980)El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones Pedagógicas, París, recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

- RES. Revista de educación social (2013), el juego como herramienta educativa del educador social en actividades de animación sociocultural y de ocio tiempo libre con niños con discapacidad , recuperado de:
http://www.eduso.net/res/pdf/16/jue_res_16.pdf
- Picco P, El juego como área de enseñanza, argentina- Buenos Aires recuperado de :
http://servicios2.abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/educacioninicial/capitacion/documentoscirculares/2015/5_documento_2_2015_el_juego_como_area_de_ensenanza.pdf
- Pérez, C (2010) La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil, Autodidacta © recuperado de :
http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_9_archivos/c_p_cordero.pdf
- Revista Vinculando, (2009). Historia y evolución del juego. Recuperado de Revista Vinculando: http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html.
- Ministerio de educación, Juego, recreación y aprendizaje recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/digesutp/desp/modernizacion/Unidad04.pdf>
- Cuba, N , Palpa, E. (2015), la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de santa Clara, *Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán Y valle*, Lima-Perú, recuperado de: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/une/858/tl%20eint%20c94%202015.pdf?sequence=1>
- Cuba, N , Palpa, E. (2015), la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de santa Clara, *Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán Y valle*, Lima-Perú, recuperado de: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/une/858/tl%20eint%20c94%202015.pdf?sequence=1>
- Leyva, A. (2011), el juego como estrategia didáctica en la educación infantil, *pontificia universidad javeriana*, Bogotá, Colombia, recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1>
- Otero, R, (2015) el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa n° 349 palao. *Universidad Peruana Cayetano Heredia*, Lima, Peru, recuperado de: <http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/el.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.orales.en.estudiantes.de.5.años.de.la.instituci%3%b3n.educativa.n%2%b0349.palao.pdf?sequence=3>
- López, L. (2013) Define el juego libre en los sectores, basado en el enfoque colaborativo, usando material concreto, para favorecer la construcción de la identidad personal en los niños de cinco años de la institución educativa inicial “mi pequeño paraíso de las Rimarimas” de Wecroncocha, del distrito de Acochaca, provincia de Asunción - Ancash, en el año académico 2012, *Universidad Católica Los Angeles De*

Chimbote, Chacas, Ancash, Perú, recuperado de:<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000027810>

Gómez, T Molano, O,(2015)La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga, *Universidad Del Tolima Instituto De Educaciòn A Distancia Licenciatura En Pedagogía Infantil*, Ibagué - Tolima recuperado de: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/165>

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

Educación, M. d. (2009). *La hora del juego libre*. Obtenido de http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/59-hora_juego_libre_en_los_sector.pdf

[7/1/aprobado%20tatiana%20g%c3%93mez%20rodr%c3%8diguez.pdf](#)

Anexo

Anexo

INSTRUMENTO			
6	N° ORDE N	ITEM S	SI NO
PLANIFICACIÓN			
	01	Expresa con espontaneidad sus ideas.	
	02	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	
	03	Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.	
	04	Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.	
ORGANIZACIÓN			
	05	Elije y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.	
	06	Dice por qué eligió el sector del día.	
	07	Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.	
	08	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	
EJECUCIÓN			
	09	Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.	
	10	Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.	
	11	Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.	
	12	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	
ORDEN			
	13	Guarda en su lugar los materiales del sector.	
	14	Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.	
	15	Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.	
SOCIALIZACIÓN			
	16	Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.	
	17	Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.	
	18	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.	

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

Fotos de la Institución Educativa



