



---

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 ÁREA DE MATEMÁTICA EN  
NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA INICIAL SAN JOSÉ JULIACA DEL DISTRITO  
DE JULIACA, PROVINCIA DE SAN ROMÁN, REGIÓN  
PUNO, AÑO 2018

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

AUTOR:

ALEIDA JUDITH REBAZA IPINCE

ASESOR:

MGTR. CIRO MACHICADO VARGAS

JULIACA-PERÚ

2018

## **HOJA DE FIRMAA DEL JURADO Y ASESOR**

**Dra. Mafalda Anastacia Zela Ilaita  
PRESIDENTE**

**Mgtr. Evangelina Yanqui Núñez  
MIEMBRO**

**Mgtr. Mayorga Rojas, Yanet Vanessa  
MIEMBRO**

**Mgtr. Ciro Machicado Vargas  
DTI**

## **DEDICATORIA**

A Dios mi mejor amigo por darme la fuerza para seguir adelante cuando me siento derrotada, el me levanta y me anima a seguir adelante siempre. A mis Padres por estar siempre cuando la necesito como ellos no hay ninguno por su amor y cariño, a mis hermanos: Heber, Leticia, Diego y Dennis por todo su apoyo y ejemplo de superación, por brindarme todo su apoyo y amor incondicional que son mi motor, fuerza y alegría para seguir adelante en todos los momentos de mi vida y por ser la razón de mi vida y existencia, y por ellos lograr mi sueño realizado.

## **AGRADECIMIENTO**

En primera instancia agradezco a la universidad Católica los Ángeles de Chimbote, por haberme acogido en sus aulas durante este trayecto de estudio y haber logrado mi más ansiado sueño de ser profesional. De manera especial agradezco al Mgtr. Ciro Machicado Vargas por guiarme y orientarme en la ejecución del presente trabajo, y también me cabe agradecer a la I.E.P San José Juliaca del distrito de Juliaca, por haberme abierto las puertas y permitir llevar a cabo el presente trabajo. Y agradecer de manera especial a mi familia, por su amor y ser un ejemplo de lucha y brindarme su apoyo incondicionalmente.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

HOJA DE FIRMAS.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
DEDICATORIA .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	v
ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS .....	vi
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT .....	x
1. INTRODUCCIÓN .....	1
2. REVISIÓN DE LA LITERATURA .....	6
3. HIPOTESIS.....	36
4. METODOLOGIA .....	36
4.1. Diseño de la investigación.....	37
4.2. Población y muestra.....	37
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores .....	38
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	40
4.5. Plan de análisis .....	40
4.6. Matriz de consistencia .....	41
4.7. Principios éticos.....	45
5. RESULTADOS.....	46
5.1. Resultados.....	46
5.2. Análisis de resultado.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
6. CONCLUSIONES .....	71
Aspectos complementarios.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Referencias bibliográficas .....	72
Anexos.....	73

## ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

### Tablas

Tabla 1. De población y muestra.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 2. Opecionalizacion de Variables.....	40
Tabla 3. Matriz de consistencia.....	44
Tabla 4. Matriz Planificación.....	46
Tabla 5. Matriz de organización.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 6. Matriz de ejecución.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 7. Matriz de Orden.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 8. Matriz de socialización.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 9. Matriz de representación.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 10. Matriz de resuelve problemas en cantidad.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 11. Expresa con espontaneidad sus ideas ....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 12. Propone ideas nuevas en situaciones de dialogo...	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 13. Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros. .....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 14. Propone que podrían hacer en los sectores el día de hoy.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 15. Elige y dice en que sector va a jugar.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 16. Dice porque eligió el sector del día.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 17. Dialogo con sus compañeros del sector.	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 18. Dialogo con sus compañeros para establecer acuerdos.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 19. Juego libre utilizando los materiales del sector elegido.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 20. Expresa su disgusto durante la actividad.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 21. Dialoga con sus compañeros cuando comparte material.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 22. Solicita ayuda al docente cuando es necesario.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 23. Guarda en su lugar los materiales del sector.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 24. Espera su turno para guardar sus materiales.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 25. Ayuda a guardar sus materiales a sus compañeros.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 26. Expresa lo que hizo en el sector.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 27. Expresa lo que más le agrado durante la actividad.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 28. Expresa lo que menos le agrado en la actividad....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 29. Escucha en silencio mientras sus compañeros hablan.....	¡Error! Marcador no definido.

Tabla 30. Muestra el material con el cual representa su día.. **¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 31. Evidencia a sus compañeros la vivencia ..... **¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 32. Expone de manera entendible lo que hizo en el sector..... **¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 33. Establece relaciones entre los objetos ... **¡Error! Marcador no definido.**

## **Figuras**

Figura 1. El juego. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 2. El juego como propuesta educativa .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 3. Juego motor. ....	14
Figura 4. Juego social.....	15
Figura 5. Juego cognitivo.....	15
Figura 6. Juego simbólico. ....	16
Figura 7. Desarrollo intelectual.....	17
Figura 8. Desarrollo emocional.....	17
Figura 9. Desarrollo físico. ....	18
Figura 10. Desarrollo social.....	19
Figura 11. Juego libre .....	19
Figura 12. Sector hogar.....	21
Figura 13. Sector de construcción.....	22
Figura 14. Sector dramatización .....	23
Figura 15. Sector de artes plásticas.....	23
Figura 16. Sector de ciencias .....	24
Figura 17. Sector de la biblioteca.....	25
Figura 18. Sectores de juegos tranquilos.....	26
Figura 19. Sector planificación .....	26
Figura 20. Sector Organización .....	27
Figura 21. Sector ejecución y desarrollo.....	28
figura 22. Sector orden.....	28
Figura 23. Sector socialización. ....	29
Figura 24. Sector representación.....	30
Figura 25. Aprendizaje permanente .....	31
Figura 26. Aprendizaje aplicado. ....	32
Figura 27. Gráfico de planificación.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 28. Diagrama de Organización. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

Figura 29. Diagrama de ejecución. ....	48
Figura 30. Diagrama de orden. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 31. Diagrama de socialización. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 32. Diagrama de representación. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 33. Diagrama de resuelve problemas de cantidad. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 34. Diagrama de expresa con espontaneidad sus ideas. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 35. Diagrama de propone ideas nuevas en situaciones de dialogo. ...	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 36. Diagrama de propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 37. Diagrama de propone que podrían hacer en los sectores el día de hoy. ....	55
Figura 38. Diagrama de donde elijen en que sector van a jugar. ....	55
Figura 39. Diagrama del porque eligió el sector del día. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 40. Diagrama de dialogo con su compañero. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 41. Diagrama de dialogo con sus compañeros. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 42. Diagrama de juego libre utilizando los materiales del sector elegido. 58	
Figura 43. Diagrama de expresión de disgusto en la actividad. .	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 44. Diagrama de dialogo con sus compañeros. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 45. Diagrama solicitando ayuda al docente si es necesario. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 46. Diagrama de ordenan los materiales en su sector.	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 47. Diagrama de esperar para guardar sus materiales. ....	61
Figura 48. Diagrama de que ayuda a guardar los materiales.	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 49. Diagrama expresa lo que hizo en el sector. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 50. Diagrama de expresión de lo que más le agrado en la actividad.	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 51. Diagrama de expresión de lo que menos les gusto. ...	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 52. Diagrama de como escucha en silencio mientras sus compañeros hablan. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 53. Diagrama de como muestra su material del día ...	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 54. Diagrama de evidencia de sus compañeros. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 55. Diagrama de exponer de manera entendible. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>



Figura 56. Diagrama de como establece relaciones con los objetos .....**¡Error!**  
**Marcador no definido.**

## **RESUMEN**

El juego educativo, es propuesto para cumplir un fin didáctico, que amplíe la atención, memoria, y demás habilidades del pensamiento; es una técnica participativa de la enseñanza, que desarrolla métodos de dirección y conducta

correcta, para estimular la disciplina, con un adecuado nivel y contribuir al logro de la motivación por las asignaturas; que brinda una gran variedad de procedimientos para el aprendizaje. Tales juegos educativos fueron aplicados para el aprendizaje de la matemática a 30 estudiantes en niños en niños de cinco años de la institución educativa inicial San José Juliaca quienes que pertenecen a la clase trabajadora pues durante el día y la tarde laboran en distintos oficios, para ayudar al sostén económico de su familia y estudios, frecuentemente llegan cansados al establecimiento debido a la jornada de trabajo que han desempeñado, por lo que se hace necesario implementar estrategias de aprendizaje, como los juegos educativos para promover el interés por la asignatura y facilitar el pensamiento lógico para la resolución de problemas matemáticos. El objetivo del estudio, es determinar el progreso en el nivel de conocimientos de los estudiantes, al utilizar juegos educativos, para el aprendizaje de la matemática; luego de su aplicación se comprueba la hipótesis H1 la cual expresa que: los juegos educativos mejoran el aprendizaje de los alumnos, por tanto, existe progreso en el nivel de aprendizaje, pues, genera motivación y mayor disponibilidad para aprender contenidos de esta área catalogada como memorística y difícil.

## **ABSTRACT**

The educational game is proposed to fulfill a didactic purpose, which extends attention, memory, and other thinking skills; it is a participatory technique of teaching, which develops methods of directing and correct behavior, to stimulate

discipline, with an adequate level and to contribute to the achievement of motivation by the subjects; that offers a great variety of procedures for learning.

Such educational games were applied for the learning of mathematics to 30 students in children in children of five years of the initial educational institution San Jose Juliaca who belong to the working class because during the day and afternoon work in different trades, to help to the economic support of their family and studies, they often arrive tired at the establishment due to the workday they have performed, so it is necessary to implement learning strategies, such as educational games to promote interest in the subject and facilitate thinking logical for solving mathematical problems. The objective of the study, is to determine the progress in the level of knowledge of the students, when using educational games, for the learning of the mathematics; After its application, the H1 hypothesis is verified, which expresses that: educational games improve student learning, therefore, there is progress in the level of learning, since it generates motivation and greater availability to learn contents of this area cataloged as rote and difficult.

## **I.INTRODUCCIÓN.**

En estos tiempos se ha profundizado el estudio del juego libre en los sectores y el avance de la creatividad en los educandos de 5 de edad, el juego libre en las secciones en niños que en realidad mi trabajo su finalidad es de analizar la utilización de las horas de los juegos sueltos en las distintas, sectores y en su talento humano y entendimiento en criaturas inicial. Para esto vemos que sus niveles están suspendidos a factores que obedecen a su altura de rendimiento y al contexto educativo rural o urbano, se desenvuelve su escolaridad. Es en principio, ampliar la variedad de argumentos en materia de creatividad, que posean sus juegos en el aula de clase, para que estos favorezcan el aprendizaje y aporten desarrollo humano y convivencia por medio de la hora del juego libre en los sectores.

De igual manera, es necesario afirmar que la creatividad o la imaginación ocupa un área rara en el sistema educativo actual, tanto en la educación inicial. No obstante, cuando se habla de innovación o arte en la escuela, la mayoría de los estudiantes demuestran interés y gran capacidad de sobresalir para ser valorados por la sociedad misma. Parece ser que la creatividad en el sistema educativo está subvalorada, son pocos los profesores que la estimulan o la implementan en el aprendizaje.

Por consiguiente, para que se den estudiantes creativos, la expresión de la misma, depende del medio en el que se desenvuelve el niño escolar estimulado a nivel cognoscitivo, emocional, social y cultural. En consecuencia, la magnitud de experiencias ambientales que un sujeto perciba potenciará el desarrollo o inhibirá la manifestación de respuestas creativas, por ello, se considera que tanto el entorno de un centro educativo rural o urbano, puede estimular o bloquear la creatividad o la imaginación en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

El método de investigación es el científico en sus tres momentos; recolección de datos, clasificación, análisis e interpretación de los documentos y conclusiones; para lo cual, hemos utilizado la técnica de la observación para

conocer de qué manera influye la hora del juego libre en los sectores en el desarrollo de su creatividad.

En aquel tiempo las anécdotas nos han enseñado que el niño siempre ha jugado permitiéndole esta actividad, relacionarse y comunicarse con los demás. En esta oportunidad el juego es comprobado como un derecho del cual los niños deben disfrutar y una herramienta fundamental para favorecer el aprendizaje y el desarrollo especialmente en las aulas de educación inicial.

Por ese motivo, el Ministerio de Educación en el 2009 sugiere que el juego libre en los sectores debe ser un espacio de libertad, espontaneidad y familiaridad con los elementos de los sectores donde el estudiante interactúa y desarrolla sus habilidades mediante el juego natural y abierto.

A pesar de contar con esta propuesta educativa, no es considerada en todos los centros educativos ni bien conocida por los docentes, más aún cuando existen pocas investigaciones sobre esta actividad y su relación con las áreas de desarrollo del juego libre en los sectores y en los niños.

Por ello, el presente trabajo se dedicó a identificar y determinar la relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades en los estudiantes de 5 años.

En la actualidad, el juego libre en las partes es la acción básica y crucial del niño, en estos días más allá de la realidad, es un privilegio percibido por asociaciones y fundaciones nacionales y universales que ofrecen ayuda a los niños, como se señala en el Artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño, que expresa que el juego y los ejercicios recreativos deben darse al niño tanto en el hogar como en la escuela (UNICEF, 1989); actitud que enfrenta el problema mundial del trabajo de los más niños que influye en su avance. Por lo tanto, en la comprensión es de una importancia increíble para el juego sin restricciones, el Ministerio de Educación confía en que, en los primeros entrenamientos, el juego libre en los sectores sea visto como un minuto académico que ofrece espacios y componentes sectorizados en el aula a partir de la organización de los propios estudiantes y limitando la intercesión del docente. Está prescrito para aumentar el desarrollo de las capacidades del educando y despertar el entusiasmo por la vulnerabilidad del juego de los niños socios con la relajación y la necesidad de educar a la población de que los niños

deberían ser niños. "Han pasado por alto que la diversión es un método para aprender inigualablemente, es importante proporcionarles a los niños una variedad más prominente de juguetes y espacios para jugar y hacer equipo con ellos, es una puerta abierta para que puedan desarrollar su habilidades. (JARAMILLO, 2012). Además, en relación con el problema que planteamos, se ha visto, desde una perspectiva instructiva, que, en medio de la mejora del juego libre en las partes, los estudiantes no proponen nuevas circunstancias de juego, por lo que sus ejercicios recreativos se han incorporado y disminuido, llegando a ser estándar y frecuentemente tedioso. Además, en la temporada de reconocimiento de los niños, no proclaman acuerdos, lo que podría estar perjudicando el tratamiento exitoso de sus capacidades de largo alcance, mucho más cada vez que un estudiante toca uno al lado del otro sin colaborar o compartir sus pensamientos. Esta investigación ha concluido recientemente mostrando que la Educación Inicial probablemente no se está expandiendo, las inevitabilidades de hacer o terminar más asociadas con el juego de las niñas y las niñas, ya que podría haber una propensión a hacer ejercicios que no requieren más preparación del discurso del niño, o que debería ser observado que el avance de las habilidades es a través del juego libre en las partes. Debería decirse que el Ministerio de Educación ofrece un refuerzo con diversos materiales curriculares a las fundaciones instructivas para desarrollar las aptitudes y capacidades de los estudiantes en el nivel subyacente. Se considera que las aptitudes deben crearse continuamente en niños y mujeres jóvenes para elevar a las personas capacitadas tanto para hablar como para sintonizar, realizando diferentes ejercicios específicos de la edad, por ejemplo, el juego y el desarrollo. Además, el juego libre en los sectores en los niños de 5 años de la institución educativa inicial de San José Juliaca, región de San Román, Región Puno, son puntos de vista esenciales en su preparación instructiva. En este momento deberíamos estimar el juego libre en los sectores de educación inicial, es una investigación que permite atestiguar que los maestros en sus aulas, todavía no tienen la más remota idea de su importancia y de lo que esto infiere. Enormes cantidades de instantáneas de juego, se consideran espacios donde el niño o niña aprecian junto con sus compañeros de maravillosos

minutos donde el placer es lo que lo retrata. Estos minutos se acaban de dar, en espacios abiertos, fuera del salón de clases, o en ocasiones cuando los niños y niñas dejan de realizar las tareas encomendadas por el docente. Sea lo que sea, lo que debes ver luego sobre la diversión es, según él (UNESCO, 1980) “debemos comprender que la capacidad de la diversión es autodidacta. Como nos gustaría pensar, lo principal que puede apoyar a los adultos es la producción de reuniones de juego, responder a las preguntas que se solicitan precipitadamente, los niños en el evento de esas diversiones y dar los materiales que pueden solicitar. Además, se descubrió un enfoque que (Pérez, 2003) acerca de cómo la escuela ve la diversión y confiesa que en una cantidad considerable de las escuelas ganará la estimación de la distancia, el entrenamiento y el distanciamiento del aprendizaje; la importancia del caso no se da a la instrucción indispensable e inmutable. Un número tan significativo de escuelas y hogares, a pesar de las propulsiones actuales, todavía proceden en despreciables tradicionalismos. La escuela tradicionalista acepta a los jóvenes en la instrucción del juego libre en los sectores, la naturaleza inquebrantable de la escuela, la deslumbrante obediencia, la criticidad, la resignación y la ausencia de actividad. Es el logo del centro de la ciudad, lo principal que se debe desarrollar es la memorización del aprendizaje. La diversión está envuelta, en el mejor de los casos, concedida solo en medio del plan de descanso". Teniendo en cuenta lo que ya se dijo "la distracción y la capacitación deben corresponder a la luz del hecho de que la educación se origina en el latín educere, incluye movimiento, transmisión, salida, desplegando el potencial físico, mental, social y profundo, desde adentro del individuo que, En esta circunstancia única, la distracción, como medio instructivo, debería tener una presentación similar. La distracción y los diferentes encuentros son la ayuda de todo aprendizaje, flotan en la diferencia de conducta de la persona.” (UNICEF, 1989). Es por todo lo que el especialista ha considerado cómo la diversión realmente se convierte en una técnica de educación, que permitirá a los docentes de la formación temprana de los niños, aceptarla dentro de sus ensayos como un aparato legítimo de aprendizaje. El examen del tipo de circunstancias riesgosas que existen, en realidad, ha sido el

punto focal de varios exámenes últimamente. Se han utilizado metodologías distintas para organizar estas circunstancias, particularmente cuando se reflejan en un problema verbal, por ejemplo, la cantidad de palabras en el anuncio o el nivel de vocabulario, entre otros factores superficiales.

“DE QUE MANERA INFLUYE 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 SAN JOSÉ JULIACA DEL DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA DE SAN ROMÁN, REGIÓN PUNO,2018”]

Para lo cual se formula como

objetivo general implementar 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 San José Juliaca del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región puno.

Como objetivos específicos:

Establecer la nivelación del juego libre en los diferentes sectores de los estudiantes de 5 años, de la institución educativa inicial San José Juliaca, del Distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno.

Distinguir el nivel de las diferentes habilidades de expresión oral de los alumnos de 5 años, de la institución educativa inicial San José Juliaca, del Distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno.

Enlazar el juego libre en los diferentes sectores con las diferentes habilidades comunicativa al momento de dialogar con los alumnos de 5 años, de la institución educativa inicial San José Juliaca, del Distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno.

Emparentar el juego libre en los diferentes sectores con las diferentes habilidades al momento de oír a los estudiantes de 5 años, de la institución educativa inicial San José Juliaca, del Distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno. El presente trabajo de investigación que se ha completado con un cuidado minucioso dará un compromiso hipotético sobre las diversiones gratuitas en las diversas áreas y las capacidades informativas distintas, una de ellas la oral en los niños de 5 años de edad, ya que de la misma manera lo hará Del mismo modo, se le dará pensar en la relación que



existe entre las dos secciones del examen. De manera similar, este trabajo de examen es un incentivo increíble ya que permitirá encontrar la inversión de la gran ejecución de los niños de 5 años en medio del juego libre en los sectores y en el avance de sus diversas habilidades orales relacionales, lo que permitirá al docente hacer una encuesta de reflexión sensata sobre las prácticas educativas con referencia a esta acción y las habilidades relacionales distintivas que éstas pueden crear. Además, ofrece un compromiso de dos instrumentos esenciales, por ejemplo, el juego libre en los sectores y las habilidades relacionales orales, que se delineó, se creó y se relacionó con los niños de 5 años. El presente trabajo es de extraordinaria estima ya que contiene patrones actuales, actualizaciones de increíbles desarrollos y reglas curriculares otorgadas por el Ministerio de Educación, para el cambio de educación, en comparación con los intereses y necesidades de los niños de 5 años, adicionalmente brindan una ayuda increíble a los docentes del nivel inicial, dando datos de sentido común más hipotéticos.

## **II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.**

### **2.1. Antecedentes.**

#### **2.1.1 Nacionales.**

En la tesis “EL JUEGO COOPERATIVO COMO PROMOTOR DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑAS DE 5 AÑOS” (Medina, 2012), Vincular el juego cooperativo con el desarrollo de las habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años. Conocer ¿Qué habilidades sociales son necesarias en el juego cooperativo en niñas de 5 años?, Conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos orientados al desarrollo de habilidades sociales, Consideramos que la educación es un proceso complejo que entre otras cosas permite la transmisión de conocimientos, valores, costumbres y modelos de diferentes formas de actuación. En este contexto, la escuela juega un espacio muy importante pues garantiza la formación integral de los niños y las niñas y favorecen el desarrollo de habilidades y actitudes que alimentan positivamente la convivencia humana. Si bien muchas de las actividades ofrecidas dentro institución educativa se

orientan a la adquisición de habilidades sociales, en esta investigación se quiere estudiar la relación entre el desarrollo de habilidades sociales y un programa de juegos cooperativos desarrollados en un aula de niñas de 5 años. Para esto se ha planteado el siguiente problema de investigación: ¿Cómo el juego cooperativo puede promover habilidades sociales en niñas de 5 años de un colegio Católico Privado de Lima? La presente investigación ofrece aportes a nivel teórico, ya que realiza un estudio de las diferentes conceptualizaciones del juego, profundizando sobre el juego cooperativo y la evolución del concepto a lo largo de los años. Este acercamiento teórico permite conocer qué habilidades sociales son promovidas por el juego cooperativo, lo que posteriormente sirvió de sustento a la aplicación de un programa de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales aplicadas a nivel práctico, El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión. Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula. La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados. Mediante el programa de juegos las habilidades avanzadas se han incrementado de manera positiva en el grupo. Las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión son aquellas que el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos. Las habilidades básicas no han presentado mayor modificación dentro del tiempo de ejecución. los juegos de cooperación promovidos en el salón de clase contribuyen a una opción para mejorar las habilidades de socialización, y forjar un clima óptico en el aula.

En la tesis “JUGANDO EN LOS SECTORES PARA DESARROLLAR CAPACIDADES MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL CALLAO”, (JARAMILLO, 2012), Determinar la eficacia del programa jugando en los sectores para mejorar el logro de capacidades matemáticas en los niños de 4 años de una institución educativa del Callao, La presente investigación tuvo como propósito establecer la eficacia del programa “jugando en los sectores” para mejorar el logro de capacidades matemáticas de número y relación en los niños de 4 años, en sus dimensiones de cantidad y clasificación y conteo y orden. Es una investigación cuasi experimental de diseño pretest – postest con grupo de control. Las muestras estuvieron constituidas por 24 niños para el grupo control y 24 niños para el grupo experimental al cual se le aplicó el programa desde setiembre hasta noviembre del año 2011 en una institución educativa del Callao. Para la recogida de datos se aplicó la prueba de Capacidades Matemáticas para niños de inicial de 4 años (CAM-I4) la cual fue sometida a validación por juicio de expertos y tiene un nivel de confiabilidad adecuado a .919. Se concluye que existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa “Jugando en los Sectores” al compararlo con el grupo al que no se le aplicó, Los niños del grupo experimental demuestran diferencias significativas en el logro de las capacidades matemáticas en la dimensión cantidad y clasificación después de la aplicación del programa jugando en los sectores. Los niños del grupo experimental demuestran diferencias significativas en el logro de las capacidades matemáticas en la dimensión conteo y orden después de la aplicación del programa jugando en los sectores. Los niños del grupo experimental demuestran diferencias significativas en el logro de las capacidades matemáticas en la dimensión cantidad y clasificación en comparación con el grupo control después de la aplicación del programa jugando en los sectores. Los niños del grupo experimental demuestran diferencias significativas en el logro de las capacidades matemáticas en la dimensión conteo y orden en comparación con el grupo control después de la aplicación del programa jugando en los sectores. Por lo tanto; la aplicación del programa jugando en los sectores ha sido eficaz para mejorar el logro de capacidades matemáticas en los niños de 4 años de una institución educativa del Callao, el aporte de esta tesis a la

investigación es que me ayudo bastante como guía y saber cuáles con los puntos que se debe seguir mejorando en los sectores.

En la tesis “LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LAS I.E.P. DE LA LOCALIDAD DE SANTA CLARA”, (Cuba Morales & Palpa Medrano, 2015), Determinar si existe relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara, El propósito principal de esta investigación es determinar si existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la Localidad de Santa clara. La hora del juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa Particular Niño Dios – Santa Anita. La metodología es de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional. La muestra fue compuesta por 60 niños, a quienes se les evaluó mediante Fichas de Observación. Se tabularon los datos y con el Software SPSS v.21. Los resultados indican: que con un nivel de confianza del 95% se halló que: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara, Luego del análisis de los resultados se halló que existe relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara, al respecto (JARAMILLO, 2012) programa “Jugando En Los Sectores” Para Desarrollar Capacidades Matemáticas En Niños De 4 Años De Una Institución Educativa Del Callao, quien concluyó que existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa “Jugando en los Sectores” al compararlo con el grupo al que no se le aplicó.

### **2.1.2. Internacionales**

En la tesis “EL JUEGO DESDE EL PUNTO DE VISTA DIDÁCTICO A NIVEL DE EDUCACIÓN PRE BÁSICA”, (AMAYA, 2007), El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de Educación Pre básica , se realizó un estudio cualitativo y cuantitativo, de carácter descriptivo; a través de una recopilación de documentos

bibliografía y una investigación de campo mediante la explicación de un cuestionario y entrevista a docentes del nivel pre básico, tomando como población los docentes de este nivel que trabajan en Tegucigalpa, seleccionando una muestra de 50 docentes que laboran en instituciones públicas y privadas, El juego tiene tal importancia para el desarrollo integral del educando, ya que a través de éste aprende a auto dominarse y someter por su propia decisión sus impulsos y deseos, incidiendo y afectando la formación de su personalidad y su desenvolvimiento psíquico, físico, afectivo y social, con lo cual fortalece y descubre su autonomía e identidad personal. Los espacios educativos o rincones de juego crean un mundo para los educandos, en el cual realizan sus sueños, crean un mundo de ficción donde expresan sus deseos y cumplen sus necesidades; que no lo pueden hacer en el mundo real, pero con esto están desarrollándose y alcanzando una madurez física y emocional. El juego didáctico puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional, mediante el juego didáctico ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del alumno y a la formación de las cualidades que debe reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de dirección y de relaciones sociales. Los adelantos tecnológicos han creado un panorama en la modificación digital que alcanza todas las esferas de la vida, las computadoras están presentes en el mundo laboral, personal, educativo, construyéndose juguetes en base a esta tecnología; los videojuegos son su máxima expresión, ya sea mediante computadoras o aparatos especiales que presentan juegos cada vez más atractivos, convirtiendo la tecnología digital en algo muy importante para la educación. El juego electrónico todavía no está totalmente generalizado en nuestro país, la educación privada pre básica facilita el acceso al juego electrónico.

Los juegos electrónicos forman parte de los materiales que están dentro de las mochilas o loncheras de los niños que asisten a los centros privados, permitiéndoles un desarrollo psicomotor. Actualmente es más importante que el niño conozca cómo usar la computadora, por ejemplo, ubicar las letras y los números que enseñarle a hacer el gráfico de las letras o de los números; el juego toma un nuevo giro, ya que lo importante es que el niño aprenda a operar los juguetes en cuanto a

su sistema electrónico. El 100% de los profesores entrevistados que trabajan en el Sistema Público manifestaron que utilizan el Currículo Nacional de Educación Pre básica como guía para la planificación y desarrollo de su actividad docente. En cambio, los profesores del nivel Privado, aunque no desconocen el Currículo Nacional de Educación Pre básica, tienen guías didácticas especiales que les permite planificar y desarrollar su actividad docente. La Secretaría de Educación realiza actividades a fin de capacitar a los docentes en el desempeño de su función a nivel Pre básico, mediante cursos de capacitación, seminarios o talleres.

En la tesis “EL JUEGO LIBRE Y ESPONTÁNEO EN EDUCACIÓN INFANTIL. UNA EXPERIENCIA PRÁCTICA”, (Quintana, 2014), Conocer el origen y la evolución de la psicomotricidad. -Identificar la psicomotricidad vivenciada y los principios de la práctica de Bernard Aucouturier, así como su puesta en práctica en un aula. -Conocer y valorar la importancia de la sensoria motricidad. -Establecer una concordancia entre los principios de la educación vivenciada, con los objetivos y fines de la educación infantil, No es lo mismo preparar un aula y una actividad para desarrollar el juego entendido de manera tradicional que para hacerlo sobre el juego libre y espontáneo. Tampoco hay las mismas exigencias y requerimientos para alumno y profesor. Dar el papel principal de la actividad al alumno, que sea él quien dirija su propia acción, dejarle ese papel relevante, implica cambios importantes. Empezando por el propio educador. Quizás quien más debe modificar sus propuestas y principios. La práctica así entendida, garantiza al niño un ambiente donde es posible desarrollarse de forma global y atendiendo a sus necesidades. Y, al adulto, un espacio de observación de su actividad; alejada de una interpretación bajo la perspectiva de la educación física. Ser diestro o zurdo, más o menos coordinado, saltar a pies juntos o pata coja, saltar más de un metro, etc. no es lo destacable. Se puede observar y medir, pero no es el objetivo. Si prestamos atención a cómo el niño actúa, cómo plantea sus juegos, los modifica, los comparte, los abandona, etc. se aprecia el aspecto enriquecedor o educador que el juego tiene sobre el niño. Globalidad, integridad, independencia, autonomía, igualdad, respeto o creatividad, están bajo esta premisa de juego libre y de su acción, todo ello muy en línea con los objetivos y fines de toda educación. Por tanto, buscamos una fundamentación teórico-práctica que apoye precisamente esta forma de actuar en

nuestras sesiones de educación infantil, Estos juegos se pueden observar en los anexos. Son una secuencia de los juegos que los diferentes niños practican a lo largo de la sesión. Se pueden apreciar situaciones casi sensorio motoras en toda la sesión y aquellas que alternan con simbólico, Por un lado, la necesidad de la psicomotricidad en educación infantil. O más bien, la necesidad de jugar y entender que el juego de estas edades solo es comprensible si observamos a cada niño y le aceptamos y entendemos como se refleja. Estas sesiones pueden dar esta imagen muy bien. Además, aprendemos a apreciar el juego en su fundamento. Jugar es esencial para los infantes, por el hecho de jugar y porque conlleva otros calificativos asociados a lo que podemos llamar de aula, o más escolar.

En la tesis “RASGOS DE PERSONALIDAD Y DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD ANALES DE PSICOLOGÍA”, (López Martínez & Navarro Lozano, 2010), La persona es el elemento más importante en la creatividad. Y, además, uno de los objetivos recurrentes en la investigación de la creatividad ha sido identificar rasgos psicológicos, bien intelectuales o de personalidad, que caracterizarían a las personas creativas. El trabajo que presentamos tiene como objetivo estudiar si hay rasgos de personalidad que inciden de forma significativa en el desarrollo de la creatividad. Para ello utilizamos una muestra de 90 alumnos pertenecientes a un Colegio de Educación Infantil y Primaria, de la comarca del Altiplano (Jumilla) en la Región de Murcia (España). Los objetivos que perseguimos y la hipótesis que planteamos, así como las características de la muestra que vamos a utilizar nos abocan a una metodología cuasi-experimental, en donde habrá un grupo experimental y otro grupo de control equivalente al primero. Los resultados ponen de manifiesto que el incremento de creatividad tras la aplicación de un programa de mejora creatividad mantiene relaciones significativas con rasgos de personalidad como la extraversión y la ansiedad.

## 2.2. Bases teóricas.

### 2.2.1. El juego.

Es un requisito esencial para una mejora decente del conocimiento del niño, físico, entusiasta, aptitudes sociales, energía creativa, imaginación y ajuste físico apasionado de su edad. La diversión es el método por el cual los niños ven cómo es el mundo y se coordina e identifica con él. El idioma nativo se descubre más rápidamente y con éxito en circunstancias de juego. Sin lugar a dudas, la diversión tiene algo "de otro mundo" que influye en los niños para animar la adquisición y mejora del dialecto, y además diferentes regiones de progreso "lo que un niño construye en su dialecto son las puertas abiertas que necesitas para jugar con el dialecto". Según (DARIES, 2017).



Fuente Google

### 2.2.2. El juego como propuesta educativa.

Comprender la diversión desde un punto de vista doble, donde consideramos el aprendizaje y la correspondencia, puede ser un instrumento excepcionalmente legítimo para animar el avance de los niños con algún tipo de incapacidad, tanto desde la perspectiva psicomotriz como desde la informativa y el dinero social. Según (alonso, 2013).





Fuente Google

2.2.3.

### **Tipos de juegos.**

#### **2.2.3.1. Juego Motor.**

La distracción del motor es un destacado entre los componentes instructivos más imperativos en el proceso de aprendizaje de instrucción, prestando poca atención a la etapa instructiva en la que se trabaja. Diferentes autores han añadido ampliar el significado de la diversión, aclarar cualidades, hipótesis y aplicaciones valiosas a lo largo de la historia hasta el presente. La diversión del motor constituye un componente académico de la solicitud principal, construyendo el límite innovador y una comprensión superior de las ideas inherentes que inicial al dialecto. Asimismo, fomenta la mejora de diversas partes de la identidad, el carácter, las aptitudes sociales, los sectores del motor y las capacidades físicas del niño. Además, ofrece una amplia variedad de encuentros, lo que fomenta el ajuste y la independencia. Según (Baena Extremera & Ruiz Montero, 2016).



Juego motor.

Fuente Google

#### **2.2.3.2. Juego social.**

Son diversiones cuyo objeto es la reunión, la participación, el sentimiento de reunir el deber, el alma institucional, etc. Estas diversiones buscan una gran conexión y un compañerismo. Según (Olivares Cardoza, 2015).



Juego social.

Fuente Google

### 2.2.3.3. Juego cognitivo.

En los primeros siete años, el niño experimenta una forma de avance confuso. Esto se refleja claramente en las diversiones. Las diversiones en el cuarto y quinto año de la vida terminan siendo más extravagantes en su contenido, más enredados en su asociación y ejecución, son de naturaleza cambiada. Para ser realmente instructivo, la diversión debe fluctuar y ofrecer problemas que expliquen continuamente más problemáticos y aún más fascinantes. En la diversión, los niños deben avanzar hacia convertirse en héroes de una actividad valiente hecha por su gran energía creativa. Su sueño de inundación extenderá la diversión a los enfoques para nosotros insospechados. Según (Chateau, 1986).



Juego cognitivo.

Fuente Google

#### **2.2.3.4. Juego simbólico.**

En sinopsis, podemos afirmar que la desviación representativa es un movimiento útil que debe examinarse en sí mismo y, además, constituye un instrumento privilegiado a través del cual cuantificar las diferentes partes del progreso. Al ser un movimiento encantador para el niño, también es extremadamente útil ya que, en una acción modificada por el docente, se pueden fomentar iniciativas que incluyen la mediación en diversos sectores de avance. Por lo tanto, la diversión representativa es un método de entrenamiento focal dado que su naturaleza precisa y su maravillosa naturaleza hacen que tanto el procedimiento de acercamiento como el de exposición sean menos exigentes, es decir, el niño está más incluido y la sustancia emocional incorporada en él. la diversión es un componente alentador del aprendizaje de importancia capital. Según (GUERRA, 2010).



Juego simbólico.

Fuente Google

#### **2.2.4. Funciones del juego.**

Según, (Tello, 2017):

- El juego es una fuente de creatividad que desarrolla un pensamiento original.
- Es una fuente de expresión a través de la cual comunica sus sentimientos y se relaciona con otros.
- Es una fuente de placer que lo motiva a seguir actuando.
- Con el juego hace descubrimientos que lo permite adquirir aprendizajes.

- Fuente de dominio de las cosas que le ayuda a construir la estima de sí mismo.
- Fuente de reaseguramiento que le permite atenuar las situaciones difíciles de su vida relacional.

### 2.2.5. El juego en el contexto educativo.

- **Desarrollo intelectual:** La acción psicológica que ocurre a través de la diversión es persistente, esa es la razón por la cual la diversión incluye innovación, energía creativa e investigación. El niño hace cosas y diseña respuestas para los problemas que surgen a través de la diversión. Además, el pequeño se da cuenta de cómo concentrarse en lo que hace, retener y razonar, entre otros.



Desarrollo intelectual

Fuente Google

- **Desarrollo emocional:** Con la distracción en la escuela, hay circunstancias en las que el niño se da cuenta de cómo controlar sus sentimientos y encargarse de sus problemas apasionados.



Desarrollo emocional.

Fuente Google

- **Desarrollo físico:** El niño a través de la diversión corre, rebota, trepa, va por todas partes. Debido a esto, descubre cómo controlar su propio cuerpo y organizar sus desarrollos. Para decirlo claramente, la diversión logra el avance ideal en estos tres territorios de mejora principal, de modo que el niño se convierte en un ser social y descubre su lugar en el planeta.



Desarrollo físico.

Fuente Google

- **Desarrollo social:** Con la consolidación del niño en la reunión a causa de la mejora en los territorios alternativos, se fomenta la relación y participación del niño con sus compañeros y sus figuras de poder. Debido a esto, el dialecto es producido y consumado a través de la diversión. Además, acumular diversiones en las que ciertas partes son aceptadas e imitados, los adultos (juego emblemático) ayudan a las prácticas de aprendizaje, los estándares y las propensiones sociales, vitales para lo que está por venir. Según (Quicios, 2017).





Desarrollo social

Fuente Google

### **2.2.6. Juego libre.**

La distracción surge de repente, sin ser coordinada o interferida por los adultos. El niño elige cuándo comenzar la diversión, cuándo termina, y cómo y con qué jugar; crear o visualizar su organización. A través de esta diversión, el niño aclimata su entorno, sus encuentros y los disfraza. Estimula, reafirma las prácticas y las partes que encuentra en los adultos, que se complementan como preparación para su futuro como adulto. El niño observa, copia y hará lo que se dio cuenta. El juego libre los alienta a inventar, hacer, influenciar su energía creativa para trabajar. En el caso de que este tipo de encuentros sean nutritivos y serios, influirán en el niño para construir una increíble energía creativa, y tendrán la capacidad de acabar con creadores e innovadores increíbles ... ¡quién sabe! Según (Miguel, 2017).



Juego libre

Fuente Google

### **2.2.7. Definición de juego libre en los sectores.**

Según el, (MINEDU, La hora del juego libre en los sectores., 2010), es un minuto académico que tiene un procedimiento que sugiere la posibilidad de aumentar el juego libre utilizando los espacios y componentes de las divisiones y dando al niño la oportunidad de colaborar con otros. Este procedimiento tiene seis minutos en su mejora que son: organización, asociación, ejecución, orden, socialización y representación.

#### **2.2.8. La hora del juego libre en los sectores.**

Durante la infancia el niño vive en una etapa en la que el juego libre debería ser su movimiento fundamental. Jugar es aprender, a través del juego el niño comprende el mundo y se comprende a sí mismo. En esta línea, es fundamental comprender la importancia del juego libre para la mejora del niño. El juego libre comprende jugar con tu cuerpo, con juguetes, controlar objetos, tener la capacidad de moverte guiado por tu propio sentido y por tu interés intrínseco. Sin reglas, sin límites o rigideces. En medio de los primeros años de la vida, la diversión debe ser libre y sin restricciones, emergiendo de su propio impulso, no coordinado por el adulto. Esto no implica que el niño juegue solo, de manera inesperada, la organización de los guardianes en la diversión, sin problemas, a su ritmo, brinda una entusiasta ayuda fundamental para su mejora. Como dijimos anteriormente, la diversión en los niños no es simplemente estimulación, sino todo lo que está aprendiendo. Los niños utilizan la diversión para fabricar su propio personaje y subjetividad. A través de la diversión, descubren cómo identificarse con los demás y su entorno general. Según (MINEDU, La hora del juego libre en los sectores., 2010).

#### **2.2.9. Clasificación de los sectores en el aula.**

Son una forma de trabajo muy importante para los niños y niñas hasta los 6 y 7 años, especialmente. Esto se debe a que, hasta esta edad, los infantes se encuentran en una etapa senso-motora y pre operacional, en la que el aprendizaje significativo se va construyendo por medio de las sensaciones y las propias experiencias percibidas de manera directa. Según (YAURIS, 2013).

### **2.2.9.1. Sector del hogar.**

Aquí los niños reproducen a menudo dos espacios de la participación en el hogar: el área de la cocina / el salón y la habitación. Los jóvenes hablan con partes de su hogar, por ejemplo, padre, madre e hijos. Preparan sustento, influyen a los niños para que descanse, replican las discusiones y los enfrentamientos vividos en la familia. A veces, se unen a los vecinos o a los diferentes personajes que se identifican con la familia. Jugar en casa respalda la mejora social apasionada, la socialización, el compromiso y el dialecto. El sector o caja temática hogareña debe tener muñecas para escribir ropa de bebé, utensilios de cocina y área de descanso, cama, mesa, texturas para cubrir, vestir, envolver, cocina y diferentes adornos de las casas. Los extras deben tener los atributos sociales del territorio. (MINEDU, La hora del juego libre en los sectores., 2010).



Sector hogar

Fuente Google

### **2.2.9.2. Sector construcción.**

El niño fabrica tramos, calles, casas, postes, pueblos, castillos, corrales, entre diferentes manifestaciones no restringidas. En estos desarrollos, regularmente hace situaciones para continuar con su juego inventivo, uniéndose a personajes, por ejemplo, muñecas, criaturas, vehículos. La desviación con respaldo de materiales de desarrollo la mejora del razonamiento y las aptitudes numéricas. En desarrollo deben descubrirse cuadrados de madera de diferentes anchuras y longitudes, contenedores, jarras revestidas y pintadas, cuerdas, cuerdas, embudos de PVC para encajar, hojas de madera de diferentes tamaños,



cuadrados de desarrollo que escriben "Lego", etc. Este segmento debe estar relacionado o cerca del área de las situaciones y recreaciones reducidas, (MINEDU, La hora del juego libre en los sectores., 2010).



Sector de construcción

Fuente Google

### **2.2.9.3. Sector dramatización.**

Es donde los niños crecen significativamente más que otros la capacidad de representación, aceptan diversas partes, sensacionalistas, por lo que debe hacerse este es un segmento diestro, en consecuencia, de inmediato podría ser el hogar, en otro momento la tienda, farmacia, esteticista, y así. El área o la caja temática de sensación les permite a los niños asumir partes, es decir, terminar con pequeños intérpretes hablando con varios personajes que aumentan la capacidad de representación. Al actuar, el niño pone en marcha sus capacidades etimológicas y fortalece su confianza, su autosuficiencia, sus aptitudes sociales con otros niños (conexión, acuerdo, compromiso), que es todo crítico para su avance social entusiasta, (MINEDU, La hora del juego libre en los sectores., 2010).



Sector dramatización

Fuente Google

#### 2.2.9.4. Sector de artes plásticas.

Dispuesto a la mejora de la inventiva y la articulación libre del niño. Se prescribe que esta división esté cerca del agua con el objetivo de que los utensilios utilizados puedan lavarse eficazmente.

Pueden ser utilizados:

Témperas, pinturas, crayolas, moldes de repostería, pinceles gruesos y delgados, colores, plumones, tizas de colores, arcillas, engrudo, punzones, lanas, esponjas, goma, plastilina, hojas, papelotes, papeles de colores, revistas, periódicos, cartulinas, cartón, etc. (YAURIS, 2013).



Sector de artes plásticas.

Fuente Google

#### 2.2.9.5. Sector ciencias.

Aquí el niño puede, a través de la percepción y la experimentación, encontrar las propiedades de los artículos y las criaturas vivientes.

Pueden ser utilizados:

Esponjas, corchos, lijas, lupas, pinzas, mangueras, balanzas, embudos, hojas, plantas, etc. (YAURIS, 2013).

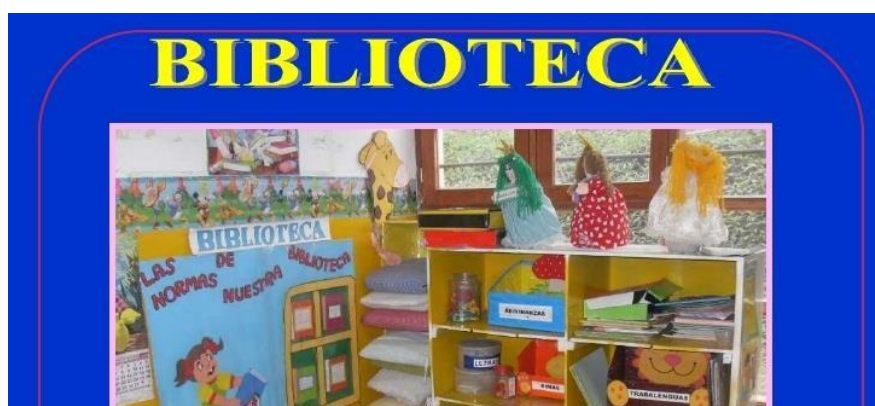


Sector de ciencias

Fuente Google

### **2.2.9.6. Sector de la biblioteca.**

Esta parte es imprescindible ya que crea habilidades relacionales en los niños, y además es un sistema del Plan de Lector. Debe establecerse con un elemento del hogar (estante, estante, estantería, etc.) donde se colocarán las diversas escrituras hechas y expuestas por los niños, el docente, los guardianes; el dado o transmitido, y así sucesivamente. Es atractivo que en esta área el niño también tenga papel y pinturas tonalidades para dibujar sin reservas si así lo desea. Una pizarra es, además, atractiva para que los niños ensayen la creciente composición. Esta parte debe estar ambientada con letras, palabras compuestas y material detallado teniendo en cuenta el objetivo final para fortalecer la lectura. Las historias deben ser accesibles para que los niños aprovechen este importante activo. A pesar de las partes mencionadas, la música puede actualizarse (para que expresen sus sentimientos y emociones a través de la música), las pruebas (con el objetivo de encontrar las propiedades de los objetos y las criaturas vivas a través de la percepción, crear interés e investigación) y pulcritud (crean propensiones para orden, solicitud y limpieza). (MINEDU, La hora del juego libre en los sectores., 2010).

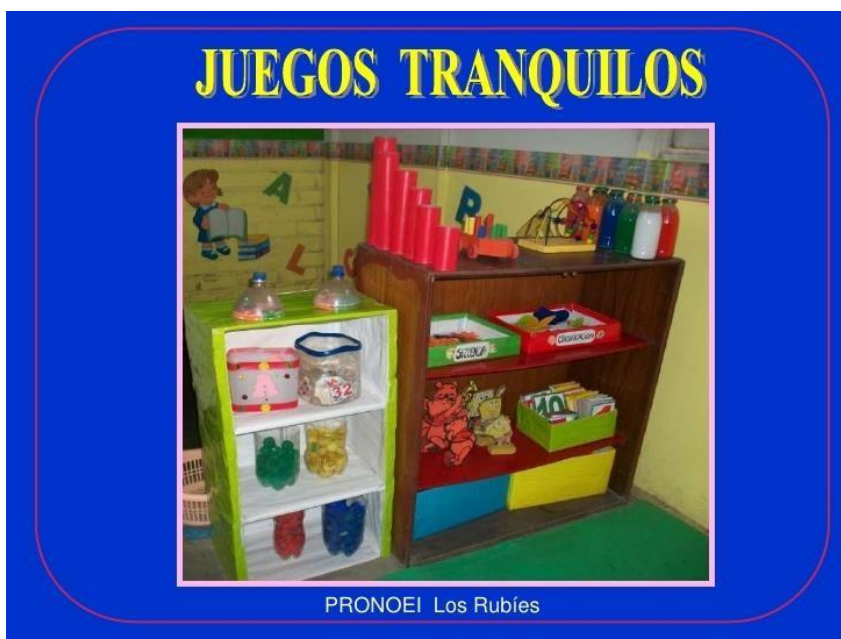


Sector de la biblioteca.

Fuente Google

### **2.2.9.7. Sector de juegos tranquilos.**

Las supuestas desviaciones tranquilas son juegos de mesa que ayudan al avance del razonamiento numérico y la correspondencia según la diversión elegida. Por otra parte, una gran parte de estas desviaciones tienen principios y es esencial determinar cómo rastrearlos, particularmente a causa de los niños de cinco años. El docente debe ayudar, al inicio, a los niños a entender las pautas de las diversiones escogidas. Los niños pueden cambiar de los juegos pre empacados durante el tiempo de juego libre. (MINEDU, La hora del juego libre en los sectores., 2010).



## Sectores de juegos tranquilos

Fuente Google

### **2.2.10. Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores.**

Según (MINEDU, La hora del juego libre en los sectores., 2010), La hora del juego libre en los sectores es una acción o minuto educativo que sucede cada día como una acción inmutable. Dura una hora e idealmente sucede en el aula, a pesar de que también puede ocurrir afuera, en el área de juego o en el jardín del enfoque educativo.

#### **2.2.10.1. Planificación.**

Los niños y la maestra se sientan en el piso en el punto central del aula. Durante un tiempo de 10 minutos, hacen un discurso y discuten tres puntos de vista:

- El maestro ayuda a los niños a recordar el tiempo y el espacio donde jugarán. "Actualmente tenemos nuestra hora de juego libre en los segmentos. Jugaremos una hora en el aula con los juguetes que tenemos y 10 minutos antes de completarlos, se los revelaré para que puedan completar lo que están jugando".
- El maestro y los niños construyen o recuerdan los estándares de conjunción entre los niños en la hora del juego libre en los sectores. Por ejemplo, todos dicen: "no debemos golpear", "deberíamos compartir juguetes" o los principios que se consideran críticos.
- Los niños expresan con qué pueden jugar, con qué juguetes necesitan jugar y con quién pueden querer compartir este minuto. Por ejemplo: "Necesito jugar tramos con autos", "Quizás quiera jugar con José hoy".



Sector planificación



Fuente Google

### **2.2.10.2. Organización.**

Los niños son separados sin reservas en racimos por toda la habitación y están situados en su parte preferida. Si hubiera una ocurrencia de tener "cajas temáticas" en el aula, los niños también las tomarán según sus inclinaciones. Las reuniones estarán compuestas por 3 o 4 niños, a pesar del hecho de que esta regla es adaptable. En algunos casos, de 5 a 6 niños se relacionan en una reunión similar y el desvío fluye extremadamente bien. Diferentes circunstancias, dos niños juegan juntos o solo uno. Una vez que los niños se han establecido, comienzan su aventura de diversión libre por sí mismos. Esto implica que caracterizan los juguetes que utilizan, cómo los utilizan y con quién se asocian para jugar.



Sector Organización

Fuente Google

### **2.2.10.3. Ejecución o desarrollo.**

En el momento en que los niños se han asentado en alguna parte de entretenimiento, comienzan a construir sus pensamientos. También se hacen transacciones con otros niños con respecto a los juguetes que cada individuo utilizará y las partes para hablar: "usted es el pariente cercano, seré la madre y usted será el niño". Los niños estarán ubicados en la sala de diversiones de varias maneras: algunos lo harán singularmente, otros en sets y otros se reunirán en grupos de tres o cuatro compinches. Puede ver que los niños circulan en el aula de acuerdo con sus inclinaciones tópicas, el tipo de recreación y el gusto por los compañeros.



Sector ejecución y desarrollo

Fuente Google

#### **2.2.10.4. Orden.**

La hora de la diversión gratuita en las áreas termina con la declaración prevista de su fin, 10 minutos antes de una similar. Cuando completen el proceso de juego, los niños deben guardar los juguetes y hacer arreglos en el aula. Ahorrar juguetes tiene un significado esencial apasionante y social: es de sobra asimismo, sus encuentros y cierres con una digna introspección interna hasta el momento. Además, se suma a la gran propensión a organizar. En el momento en que los niños hayan guardado los juguetes, un poco de reunión debe celebrarse para que:

- a. Cuenten a qué jugaron y con quién.
- b. Cómo fue su experiencia, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego.



Sector orden

Fuente Google

#### **2.2.10.5. Socialización.**

Todos sentados en una media luna, verbalizan y cuentan a todo el grupo lo que tocaron, quién jugó, cómo se sintieron y qué ocurrió en el lapso de su diversión, y así sucesivamente. El docente acepta la puerta abierta para brindar datos sobre algunos puntos de vista que surgen de la discusión. Por ejemplo, si los niños que juegan en casa dicen que jugaron con la madre y el padre y que "Daniel comenzó a cocinar" y que los hombres no cocinan, el docente explotará para analizar este ángulo y cambiar este pensamiento equivocado de los niños. Es un minuto esencial para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, necesitan, etc.



Sector socialización.

Fuente Google

#### **2.2.10.6. Representación.**

El maestro les da la puerta abierta a los niños exclusivamente o como una reunión para hablar, a través de la ilustración, la pintura o la demostración de lo que jugaron. No es esencial que este avance metodológico se ejecute todos los días.





Sector representación.

Fuente Google

### **2.2.11. El aprendizaje.**

Según (ANDALUCIA., 2019), No existe una hipótesis que reaccione aceptablemente a la pregunta ¿Qué es el aprendizaje? Sin embargo, hay diferentes especulaciones que están preocupadas por caracterizar el aprendizaje. Estos presentan impedimentos increíbles ya que la gran mayoría de sus investigaciones están acabadas con niños, por lo tanto, al intercambiar esta información con el aprendizaje humano, hay contrastes. Cada momento de la vida tiene su propia realización particular; lo que cambia es la correspondencia de ese aprendizaje con respecto a las fases de la mejora del tema.

### **2.2.12. Factores que influyen en el aprendizaje**

La educación (y, por lo tanto, el aprendizaje) y la psicología están firmemente interrelacionados. A través del camino hacia el aprendizaje, la capacitación sucede, una idea firmemente conectada con la tutoría, a pesar de que en el enfoque instructivo no solo se produce un aprendizaje formal, sino que también ocurren programas educativos ocultos. El proceso de aprendizaje alucinante gira en torno a tres variables clave: docente, suplente e información; a pesar del hecho de que hay más factores a considerar ya que cada sector de la realidad instructiva tiene crónicas sociales y mentales distintivas, lo que impacta tanto en la reunión como en lo que se espera de cada sujeto. (ANDALUCIA., 2019)

### **2.2.13. Tipos de aprendizaje.**

Según (Walters, 2012) no habla de dos tipos de aprendizaje:

#### **2.2.13.1. Aprendizaje permanente.**

Para utilizar de forma deliberada y duradera la idea de cómo mejorar las circunstancias de las personas y el planeta, es imperativo establecer diferentes elementos sociales clave de este tipo de aprendizaje. Sin lugar a dudas, una idea

general es que el aprendizaje a largo plazo debe agregarse a la "capacidad de administración" o al avance de "vidas razonables". La compatibilidad es una idea que se desarrolla continuamente. Una de las representaciones principales de "mejora sostenible" se atribuye a la Comisión Brundtland: "El avance económico es un avance que aborda los problemas del presente sin poner en peligro la capacidad de las niñas futuras para abordar sus propios problemas".



Aprendizaje permanente.

Fuente Google

### 2.2.13.2. Aprendizaje aplicado.

El aprendizaje conectado avanzará sus clases ya que tiene en cuenta la solidificación de aprendizaje en los estudiantes. Además, energiza el intercambio, el examen y el trabajo comunitario en el aula. Como docente, puede utilizar su experiencia para mejorar los sistemas propuestos y ajustarlos a sus necesidades.



Aprendizaje aplicado.

Fuente Google

#### **2.2.14. Tipos de logros de aprendizaje.**

Según (Rojas, 2015), el contenido del aprendizaje de los estudiantes:

- Logros cognoscitivos.
- Logros procedimentales.
- Logros actitudinales.

\* Logros cognoscitivos:

Son lo normal en los estudiantes desde la perspectiva psicológica, habla del aprendizaje al que los estudiantes deben acceder, la información que deben aclimatar, su razonamiento, todo lo que deben saber.

\* Logros Procedimentales:

Habla de las habilidades que deben tener los estudiantes, la acción manipuladora, funcional y ejecutora del estudiante, la conducta o lo social, su actuación, todo lo que deberían saber cómo hacer.

\* Logros actitudinales:

Se les habla por cualidades y temas morales, el ser del estudiante, su capacidad de creer, de vivir, respectivamente, está lleno de sentimiento - parte motivacional de su identidad.

#### **2.2.15. Estrategias de aprendizaje.**

Según (MINEDU, 2004), Son las técnicas establecidas para incorporar un contenido de aprendizaje: ideas, certezas, estándares, disposiciones, valores y estándares, y además, para incorporar los métodos de reclamo. Las metodologías

de aprendizaje se pueden comprender como una disposición compuesta, consciente y deliberada de lo que el alumno hace para lograr de manera viable un objetivo de aprendizaje en un entorno social determinado. Sistemas de aprendizaje, por ejemplo, ejercicios y tareas mentales que esperan impactar el camino hacia la codificación de datos. En otras palabras, son una disposición de ejercicios, estrategias y medios, que deben organizarse según las necesidades de los estudiantes (a quienes se coordinan estos ejercicios), planes para alentar la obtención de información y su almacenamiento; y también influir en la determinación de cómo procesar más poderoso. El Ministerio de Educación caracteriza las metodologías metodológicas como: "La disposición de estrategias, procedimientos y activos que se organizan según las necesidades de la población a la que se coordinan, los destinos que buscan y la idea de las zonas. **Nivel de logro:** Según (MINEDU, 2004), caracteriza el nivel de logro como el nivel de avance de las aptitudes, capacidades, información, cualidades y disposiciones previamente decididas en el Programa Curricular (unidad educativa). El nivel de logro se expresa subjetivamente mediante métodos para calificadores estrictos, que dan un registro distinto (a la luz de los marcadores) de lo que el alumno sabe hacer e indican lo que él o ella debe saber y exhibir hacia el final de cada sesión de evaluación trimestre o año académico. En la capacitación básica, se caracterizan 4 niveles de logros: 50 50

**C. (inicio),** Es cuando el educando está en inicio de las actividades previstas para el trimestre en función de las competencias.

**B. (En proceso),** Cuando el educando está en proceso de superar las dificultades en un tiempo razonable y lograr las capacidades previstas para el trimestre en función de la competencia.

**A (Logro previsto),** Cuando el educando logro las capacidades prevista para el trimestre. Calificativo solo se aplica al final del año académico, nivel de logro del área.

#### **2.2.16. La matemática.**

Según (REY, 1996), De hecho, incluso en latín deberíamos dejar de tener en cuenta el objetivo final de ubicar la raíz etimológica del término ciencia, ya que emana de "matemática". En cualquier caso, esta palabra proviene del griego, de "mathema", que se puede descifrar como "investigación de un sujeto". La aritmética es la ciencia deductiva que está comprometida con la investigación de las propiedades de los elementos únicos y sus conexiones. Esto implica trabajos aritméticos con números, imágenes, figuras geométricas, etc.

### **2.2.17. Concepto de matemática.**

Según ( Pérez Porto & Merino, 2014), A partir de dichos y siguiendo el pensamiento inteligente, la aritmética descompone las estructuras, tamaños y conexiones de sustancias únicas. Esto permite, una vez que se distinguen ciertos ejemplos, adivinar las suposiciones y establecer las definiciones que se basan en el razonamiento. A pesar de lo anterior, no podemos ignorar que hay dos tipos de aritmética vital:

- Ciencia pura, que se encarga de examinar la cantidad cuando se considera en teoría.
- Ciencias aplicadas, que continúan pensando acerca de la cantidad con seguridad en conexión con una progresión de maravillas físicas.

### **2.2.18. Fundamentación del área de matemática.**

Según ( Pérez Porto & Merino, 2014), La información numérica es un instrumento esencial para la comprensión y el tratamiento de la verdad en que vivimos. Su aprendizaje, a pesar de durar para siempre, debe comenzar en la primera oportunidad para que el niño se sienta cómodo con su dialecto, su método para pensar y deducir. Desde el aula debemos avanzar a través de diversos medios, buscar preguntas, otras metodologías innovadoras y permitir la mejora de los pensamientos. Es fundamental, posteriormente, que apliquemos la ciencia a la existencia diaria cotidiana, por lo que aprender resulta ser más poderoso, fascinante, razonable y, en particular, útil. En el acuerdo de Ed inicial, el aprendizaje se construye internacionalmente, y esta enseñanza no es un caso

especial. Cualquier circunstancia puede ser utilizada para el avance de ideas numéricas.

### **2.2.19. Organización en el área de matemática.**

Según (MINEDU, 2009), la organización en el área de matemática se clasifica en tres partes que a continuación se da a conocer:

#### **2.2.19.1. Números, relaciones y operaciones.**

Alude al aprendizaje de los números, el marco de numeración y el sentido numérico, que sugiere la capacidad de desglosar números comunes, utilizar ciertos tipos de representación y comprender las implicaciones de las tareas, los cálculos y las evaluaciones. También incluye establecer conexiones entre números y tareas para resolver problemas, reconocer y descubrir regularidades. La comprensión de las propiedades centrales de los marcos numéricos y la conexión entre ellos y las circunstancias de la realidad, alienta la representación y comprensión de los datos cuantitativos organizados, su simbolización y la elaboración de conjeturas para lograr conclusiones

#### **2.2.19.2. Dimensión de cantidad y clasificación.**

Si bien es válido, los cinco números iniciales son perspicaces (lo cual se puede resolver a simple vista); sin embargo, es importante detenerse por algún tiempo hasta el punto en que los niños lo hagan haciendo uso constante, regular y suficiente de estos. que, con mucha seguridad, pueden ingresar al universo de números teóricos, más de 5. En ese punto, el niño es más probable que no haya hecho una amplia gama de asociaciones con los ítems, entendiendo que los componentes encuentran una posición cuando solicitan unos arreglos nivelados y que son una parte de una reunión según lo indicado por sus semejanzas y contrastes; en esta línea, están caracterizando y serializando que son ejercicios pre-numéricos, comenzando con la utilización de números, de esta manera avanzando hacia la idea numérica.

### **2.2.19.3. Dimensión de conteo y orden.**

Para responder a qué número de niños hay, el niño debe tener la capacidad de reconocer un componente del otro, elija un primer componente de la reunión aislándolo del incontable, articule el número de palabra principal, decida un sucesor en la disposición de los componentes aún no seleccionados, guarde el recuerdo de las decisiones anteriores, tenga en cuenta que el último componente fue elegido y expreso el último número de palabra. La recitación será derrotada ya que se muestran como instrumentos para abordar problemas; a lo largo de estas líneas se sentirá cómodo de que el número que verbaliza hacia la final habla a la clase incluida progresivamente. Lo que, es más, en esta medición, los niños deben tomar después de una solicitud legítima de dos componentes elegidos para analizarlos y comprender que cada uno involucra el lugar legítimo.

### **III. HIPOTESIS**

La aplicación del programa de qué manera influye 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 San José Juliaca del distrito de Juliaca, provincia de San Román, Región Puno, Año 2018

#### IV. METODOLOGIA.

Según (rosa, 2016) se dice lo siguiente:

##### 4.1. Diseño de la investigación.

La presente investigación es de tipo experimental porque se extraen datos numéricos sobre las variables y estudia la asociación entre las dos variables de estudio.

El diseño de estudio que se muestra es diseño experimental y dentro de este se usa el pre – experimental es por eso que aplicaremos el Pre test y Post – test.

El esquema a seguir se muestra a continuación.

1        2

O: Pre test.

X: Estrategia didáctica.

O2: Post test.

##### 4.2. Población y muestra.

Para este muestreo se trabajó en un grupo 28 niños, de la institución educativa inicial San José de Juliaca – Puno, el mismo grupo se utilizó como población y muestra.

*Tabla 1 Poblacion*

Institución educativa	Edad	Estudiantes
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JOSÉ JULIACA DEL DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA DE	5	28



SAN ROMÁN, REGIÓN PUNO		
<b>Tota I</b>		28

Fuente: Nomina de Matricula 28 de I.E. San José.

#### 4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.

- **Variable independiente:** El juego libre en los sectores.

Es una actividad personal que ya nace del interior del niño y ya lo compromete que es su propia creación.

El juego es de naturaleza no lineal por lo que quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas “como si”.

- **Variable dependiente:** El aprendizaje en el área de matemática.

Los enfoques conductuales conciben aprender cómo cambiar una conducta desde la perspectiva, un alumno ha aprendido a dividir fracciones si realiza correctamente las divisiones de fracciones.

Formulación de problema	Variables	Dimensiones	Indicadores
		PLANIFICACION	

<p>“DE QUE MANERA INFLUYE 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 SAN JOSÉ JULIACA DEL DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA DE SAN ROMÁN, REGIÓN PUNO,2018”</p>	<p>EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p>		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
		EJECUCION	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
		SOCIALIZACION	El estudiante expresa sus ideas, experiencias sentimientos vividos durante el juego libre en los sectores
		REPRESENTACION	El estudiante representa grafica o plásticamente lo aprendido durante esta actividad
<p>EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE MATEMATICA</p>	<p>EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE MATEMATICA</p>	RAZONAMIENTO Y DEMOSTRACIÓN	Interpreta las relaciones “mayor que”, “menor que”, “igual que” y ordena números naturales de hasta tres cifras. Interpreta y ordena números naturales de hasta tres cifras en forma creciente y decreciente.
		COMUNICACIÓN MATEMÁTICA	Interpreta y representa números naturales de hasta tres cifras en el tablero de valor posicional.
		RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	Resuelve problemas de adicción con números naturales de una cifras teniendo en cuenta situaciones de su entorno.

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

##### **- Técnica de Observación.**

Es un instrumento de evaluación que permite registrar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en las actividades o productos realizados por los estudiantes. Se puede emplear para la evaluación de actitudes como de capacidades.

##### **- Instrumento lista de cotejo.**

Es un instrumento que permite identificar comportamientos con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Contiene un listado de identificadores de logro en el que constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación de alumno y alumna.

#### **4.5. Plan de análisis.**

Una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, es necesario procesarlos, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico nos permitirán llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no asta con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente, una simple colección de datos no constituye una investigación. Es necesario analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis. El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando los juegos lúdicos, mejora el logro de aprendizaje en el área de Matemática de los estudiantes de la muestra. En esta fase del estudio se pretende utilizar la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Asimismo, se utilizará la estadística no

paramétrica la prueba de “T” para comparar la mediana de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas.

#### **4.6. Matriz de consistencia**

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<p>“DE QUE MANERA INFLUYE 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 SAN JOSÉ JULIACA DEL DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA DE SAN ROMÁN, REGIÓN PUNO,2018”</p>	<p><b>objetivo general:</b> implementar 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 san José Juliaca del distrito de Juliaca, provincia de san Román, región puno.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <p>1.Establecer la nivelación del juego libre en los diferentes sectores de los estudiantes de 5 años, de la institución educativa inicial San José Juliaca, del Distrito de Juliaca Provincia de San Román, Región Puno.</p> <p>2. Distinguir el nivel de las diferentes habilidades de expresión oral de los alumnos de 5 años, de la institución educativa inicial San José Juliaca, del Distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno.</p>	<p>La aplicación del programa de qué manera influye 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 san José Juliaca del distrito de Juliaca, provincia de san Román, región puno,2018</p>	<p><b>Variable independiente:</b> El juego libre en los sectores</p>	<p>Planificación</p> <p>Organización</p> <p>Ejecución</p> <p>Orden</p> <p>Socialización</p> <p>Representación</p>	<p>El estudiante expresa sus intenciones del día en el desarrollo de esta actividad</p> <p>El estudiante elije libremente y en forma organizacional el sector del día</p> <p>El estudiante juega libremente en los sectores que eligieron durante el día compartiendo materiales, comunicándose con sus compañeros y pidiendo ayuda si es necesario</p> <p>El estudiante mantiene el orden en los sectores demostrando cooperación y eficiencia</p> <p>El estudiante expresa sus ideas, experiencias sentimientos vividos durante el juego libre en los sectores</p> <p>El estudiante representa grafica o plásticamente lo aprendido durante esta actividad</p>	<p>Deficiente (0 – 10) Regular (11 - 13) Bueno (14 – 20)</p>

3. Enlazar el juego libre en los diferentes sectores con las diferentes habilidades comunicativa al momento de dialogar con los alumnos de 5 años, de la institución educativa inicial San José Juliaca, del Distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno.

3. Emparentar el juego libre en los diferentes sectores con las diferentes habilidades al momento de oír a los estudiantes de 5 años, de la institución educativa inicial San José Juliaca, del Distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno.

**Variable dependiente:** El aprendizaje en el área de matemática.

Razonamiento y Demostración

Interpreta las relaciones “mayor que”, “menor que”, “igual que” y ordena números naturales de hasta tres cifras.  
Interpreta y ordena números naturales de hasta tres cifras en forma creciente y decreciente

Comunicación Matemática

Interpreta y representa números naturales de hasta tres cifras en el tablero de valor posicional.

Resolución de problemas

Resuelve problemas de adición con números naturales de una cifra teniendo en cuenta situaciones de su entorno.

C(En inicio)  
B(En proceso)  
A(Logro previsto)

--	--	--	--	--

Matriz de consistencia

Fuente: Elaboración propia.

#### **4.7. Principios éticos.**

- **Protección a las personas:** significa proteger su integridad y dignidad de la persona.
- **Beneficencia y no maleficencia:** cuidar los bienes de las personas para no fomentarles algún daño posible.
- **Justicia:** La justicia debe ser igual para todos para no fomentar daños el uno del otro.



## V. RESULTADOS.

### 5.1. Resultados.

Tabla 2 **PLANIFICACIÓN**

Nº ORDEN	ITEMS	SI	NO
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.	1	8
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	3	5
3	Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.	6	2
4	Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.	5	3

Fuente: Elaboración propia.

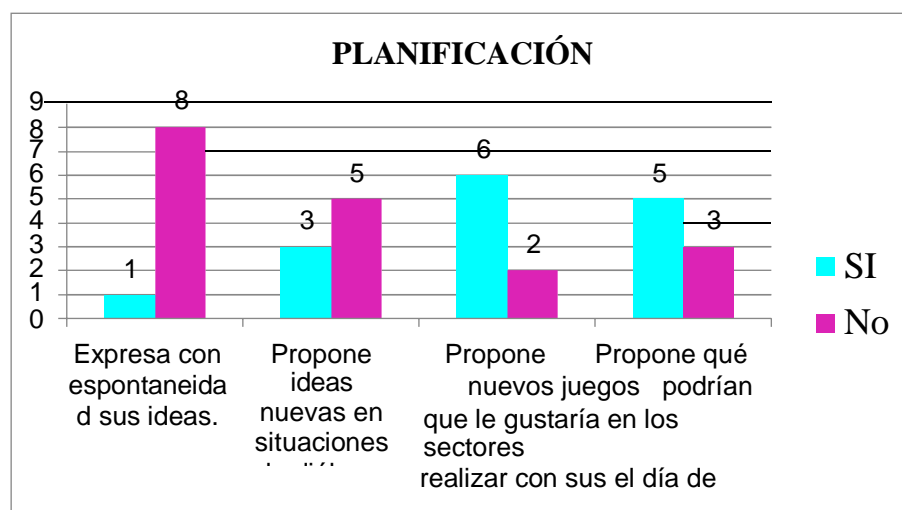


Figura 1 Planificación

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 3 organización

Nº ORDEN	ITEMS	SI	NO
5	Elige y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.	1	7
6	Dice por qué eligió el sector del día.	6	2
7	Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.	7	1
8	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	5	3

Fuente: Elaboración propia.

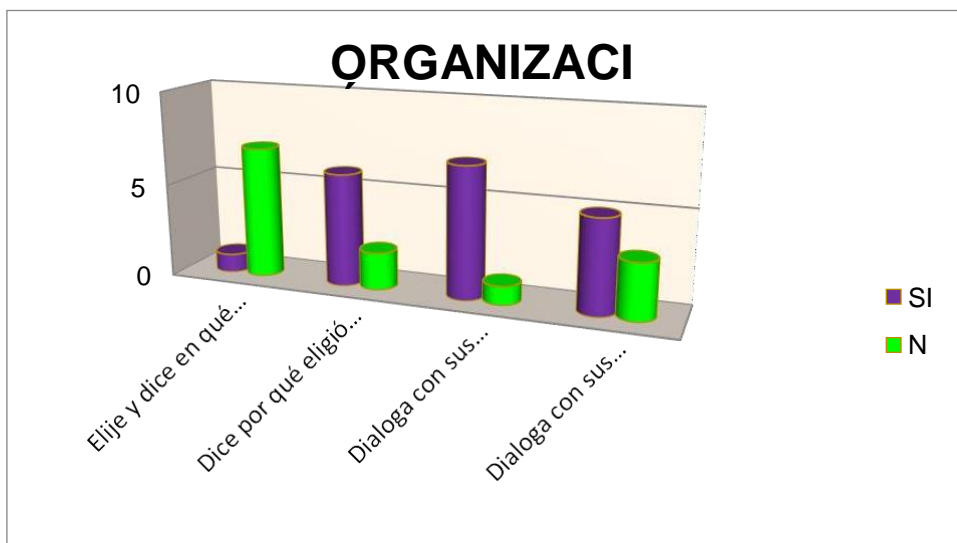


Figura 2 organizacion

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 4 ejecución

N° ORDEN	ITEMS	SI	NO
9	Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.	5	3
10	Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.	1	7
11	Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.	2	6
12	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	3	5

Fuente: Elaboración propia.

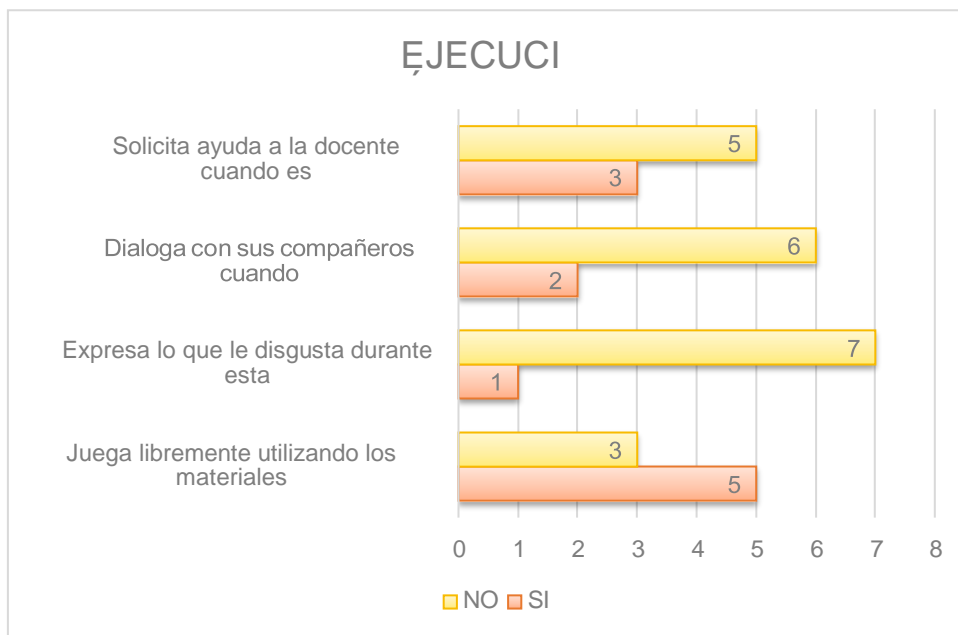


Figura 3 ejecucion

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 5 orden

N° ORDEN	ITEMS	SI	NO
13	Guarda en su lugar los materiales del sector.	3	5
14	Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.	1	7
15	Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.	4	4

Fuente: Elaboración propia.



Figura 4 orden

Fuente: Elaboración propia.

Nº ORDEN	ITEMS	SI	NO
16	Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.	2	6
17	Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.	7	1
18	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.	3	5
19	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.	4	4

Fuente: Elaboración propia.

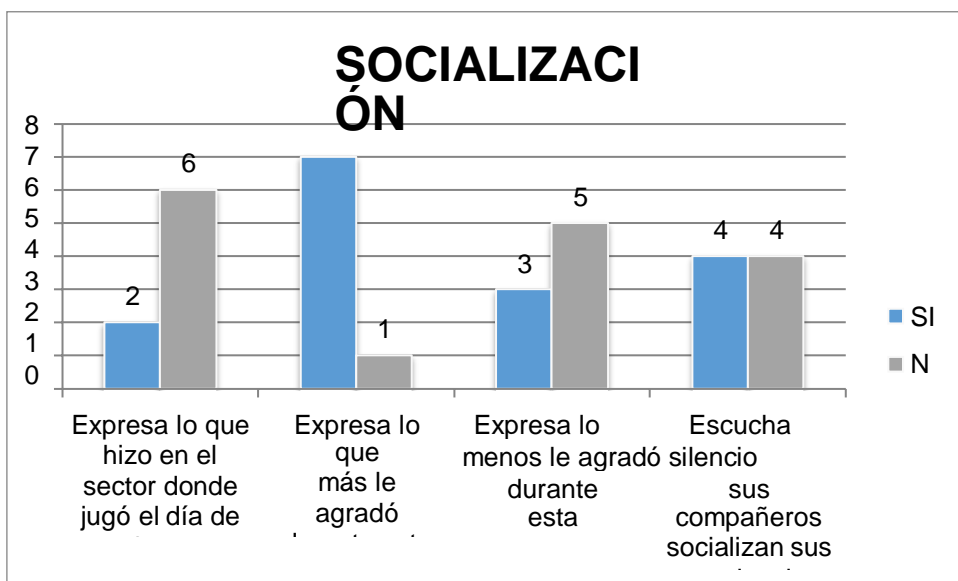


Figura 5 socializacion

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 7 representacion

N° ORDEN	ITEMS	SI	NO
20	Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).	4	4
21	Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.	1	6
22	Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido	3	5

Fuente: Elaboración propia.

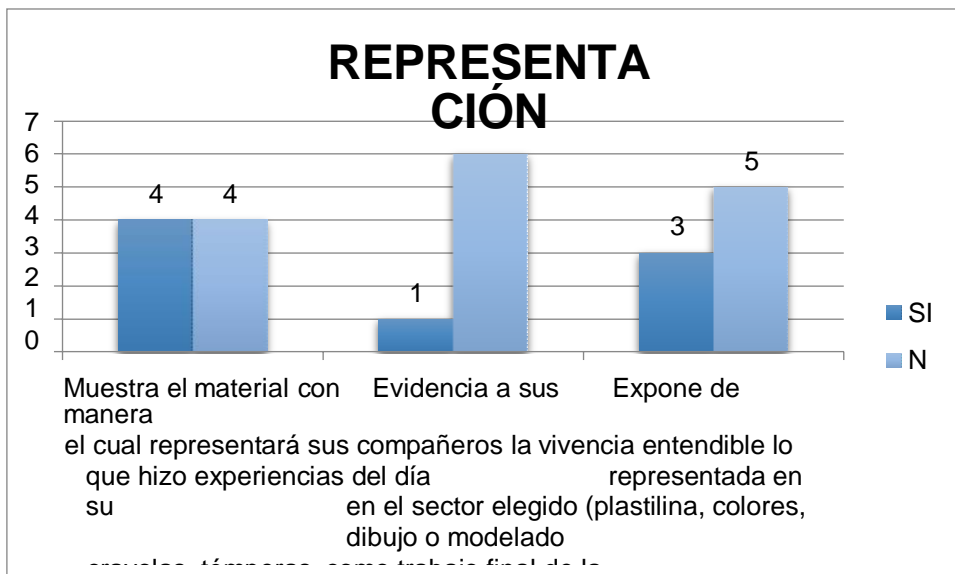


Figura 6 representacion

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 8 resuelve problemas de cantidad

N° ORDEN	ITEMS	SI	NO
----------	-------	----	----

1	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos	3	5
---	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---	---

Fuente: Elaboración propia.

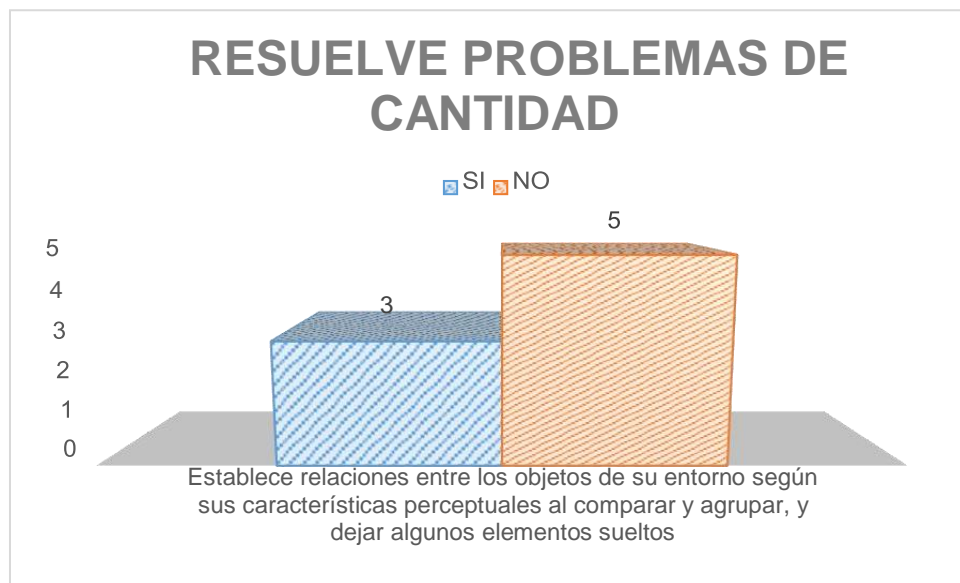


Figura 7 resuelve problemas de cantidad

Fuente: Elaboración propia.

**- Procesamientos de datos.**

Tabla 9 expresa con espontaneidad sus ideas

Expresa con espontaneidad sus ideas.	fi	hi	%
Sí	23	0.82	82.14
No	5	0.18	17.86
TOTAL	28	1	100

Fuente: Elaboración propia.



Figura 8 expresa con espontaneidad sus ideas

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 10 propone ideas nuevas en situaciones de dialogo

Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	fi	hi	%
Sí	20	0.71	71.43
No	8	0.29	28.57
TOTAL	28	1	100

Fuente: Elaboración propia.

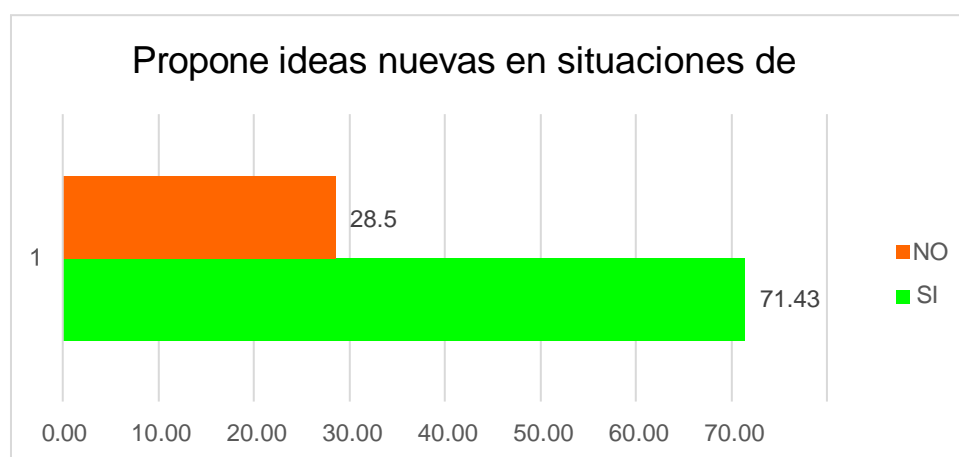


Figura 9 propone ideas nuevas en situaciones de dialogo

Fuente: Elaboración propia.



Tabla 11 propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros

Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros	fi	hi	%
Sí	17	0.61	60.71
No	11	0.39	39.29
TOTAL	28	1	100

Fuente: Elaboración propia.

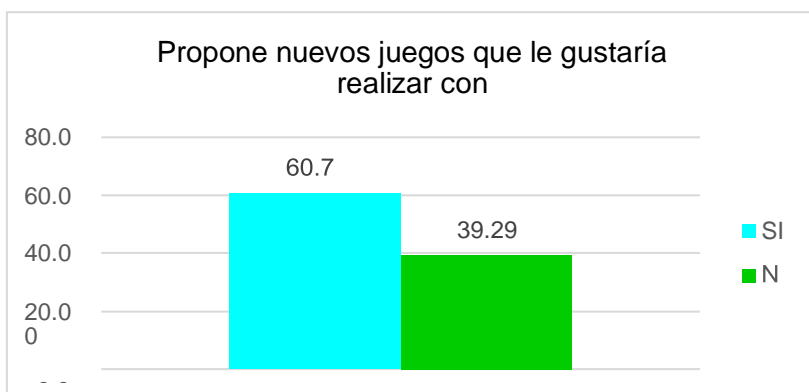


Figura 10 propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 12 propone que podrían hacer en los sectores el día de hoy

Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.	fi	hi	%
Sí	15	0.54	53.57
No	13	0.46	46.43
TOTAL	28	1	100

Fuente: Elaboración propia

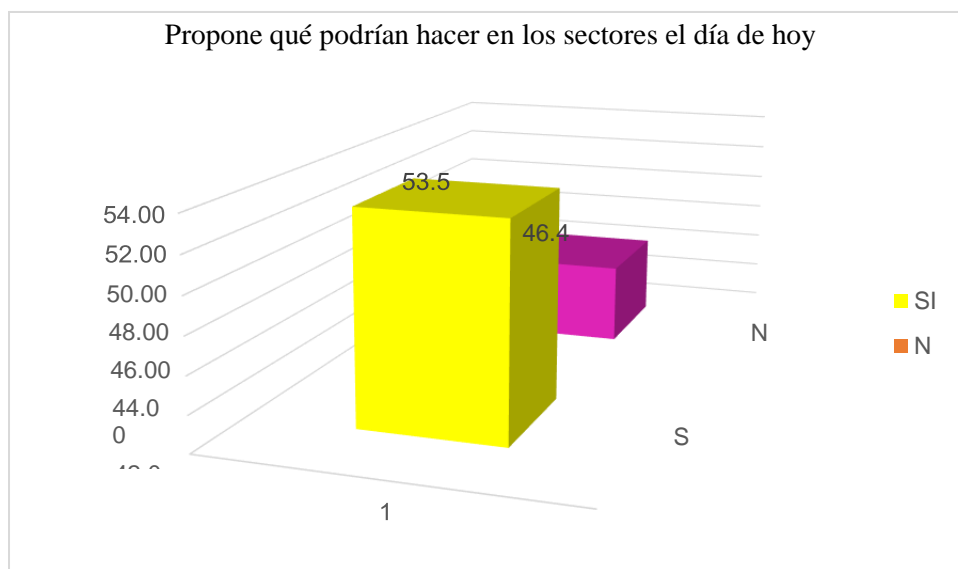


Figura 11 propone que ¿podrían hacer en los sectores el día de hoy

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 13 elije y dice en que sector va a jugar

Elije y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde	fi	hi	%
Sí	26	0.93	92.86
No	2	0.07	7.14
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia.

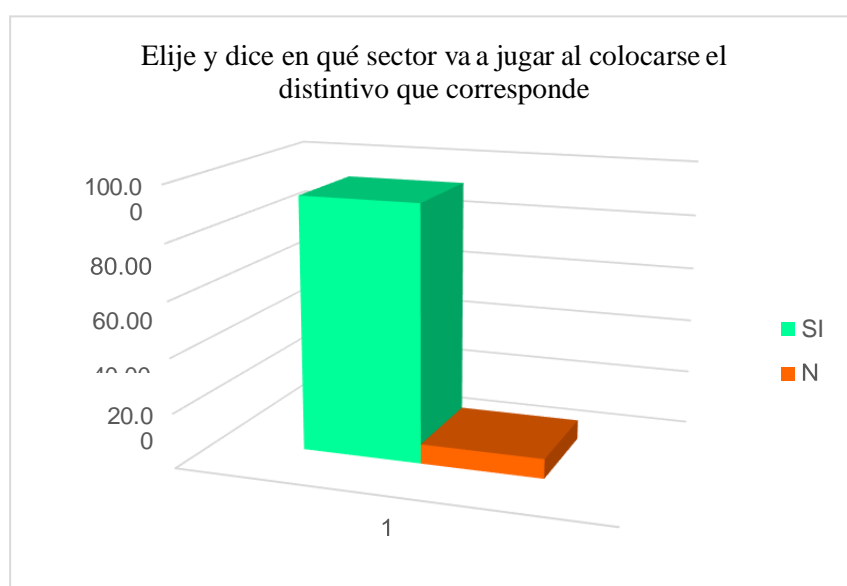


Figura 12 elije y dice en que sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde

Fuente: Elaboración propia

Tabla 14 dice porque eligió el sector del día

Dice por qué eligió el sector del día.	fi	hi	%
Sí	24	0.86	85.71
No	4	0.14	14.29
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia.



Figura 13 dice porque eligió el sector del día

Fuente: Elaboración propia

Tabla 15 dialogo con sus compañeros del sector

Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.	fi	hi	%
Sí	18	0.64	64.29
No	10	0.36	35.71
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia.

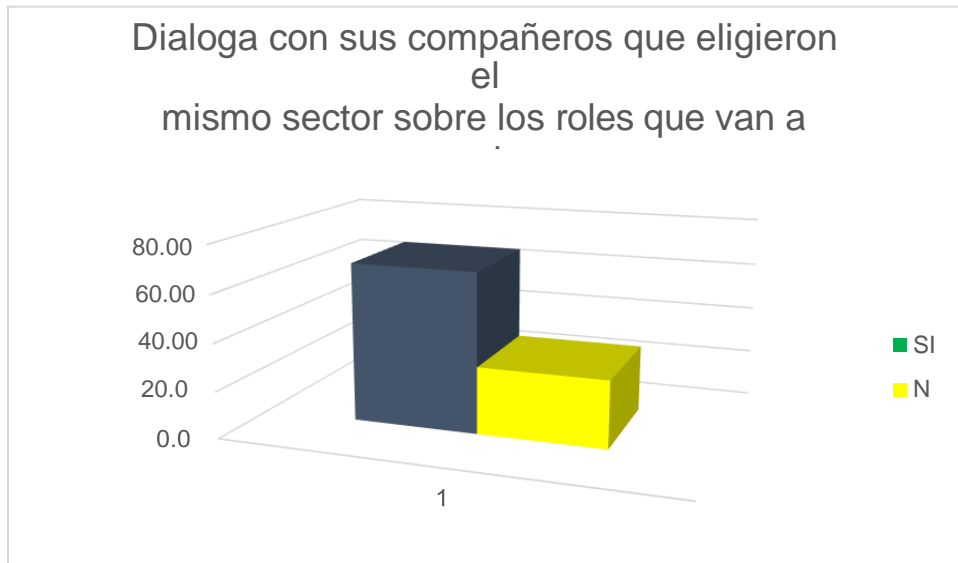


Figura 14 dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 16 dialogo con sus compañeros para establecer acuerdos

Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos	fi	hi	%
Sí	19	0.68	67.86
No	8	0.29	28.57
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>0.96</b>	<b>96.43</b>

Fuente: Elaboración propia



Figura 15 dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos

Fuente: Elaboración propia

Tabla 17 juego libre utilizando los materiales del sector elegido

Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido	fi	hi	%
Sí	13	0.46	46.43
No	11	0.39	39.29
TOTAL	24	0.86	85.71

Fuente: Elaboración propia

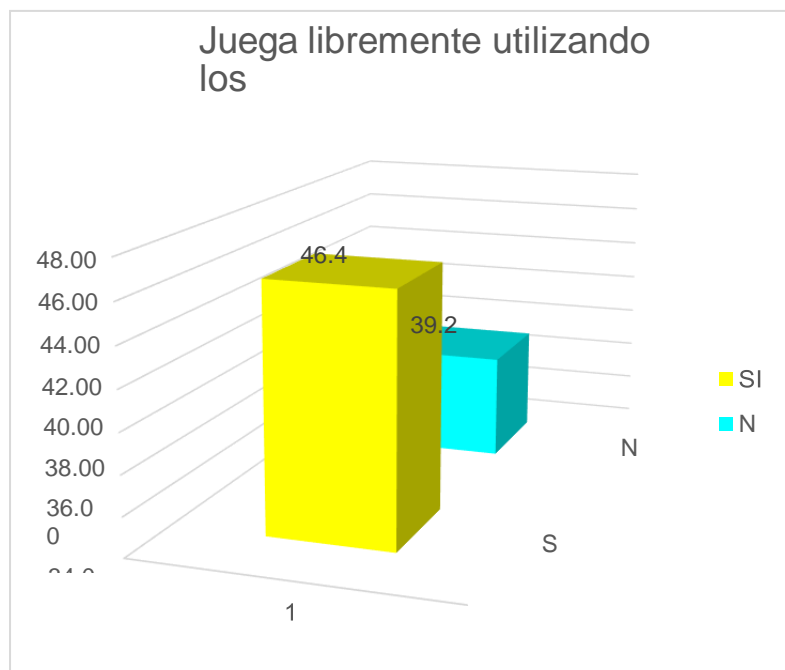


Figura 16 juego libre utilizando los materiales del sector elegido.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 18 expresa su disgusto durante la actividad

Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.	fi	hi	%
Sí	11	0.39	39.29
No	17	0.61	60.71
TOTAL	28	1	100

Fuente: Elaboración propia

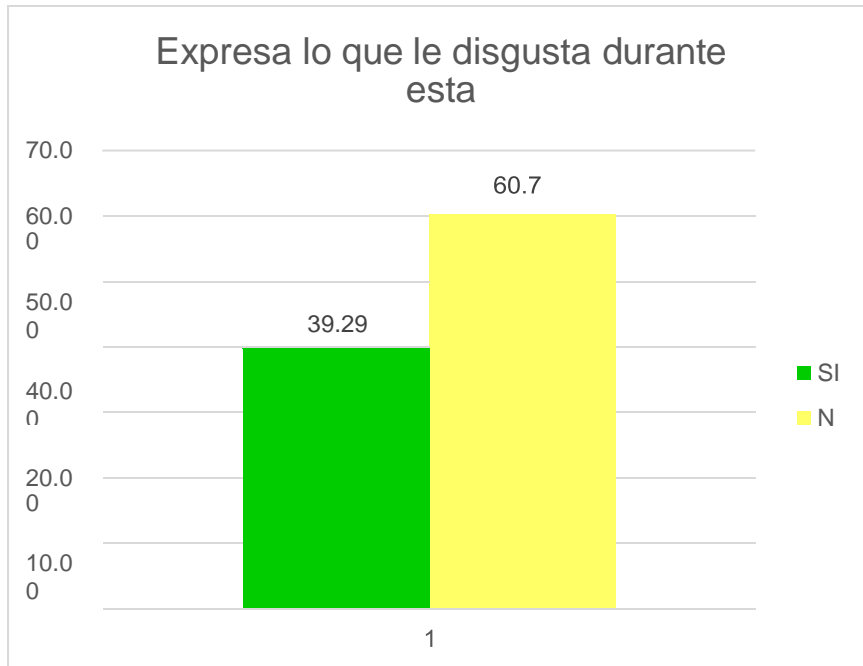


Figura 17 expresa lo que le disgusta durante esta actividad

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 19 dialoga con sus compañeros cuando comparte material

Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.	fi	hi	%
Sí	19	0.68	67.86
No	9	0.32	32.14
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia.

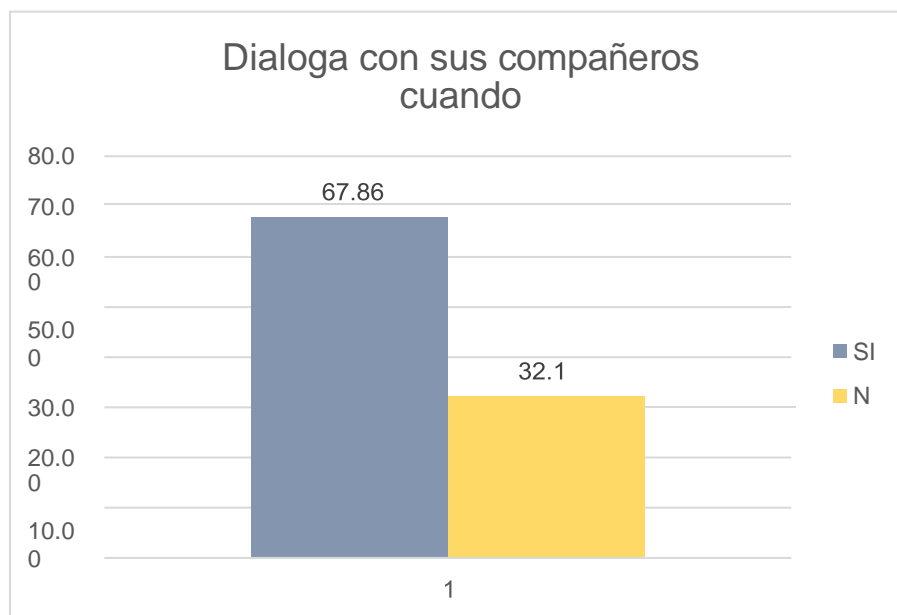


Figura 18 dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 20 solicita ayuda al docente cuando es necesario

Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	fi	hi	%
Sí	16	0.57	57.14
No	12	0.43	42.86
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia.

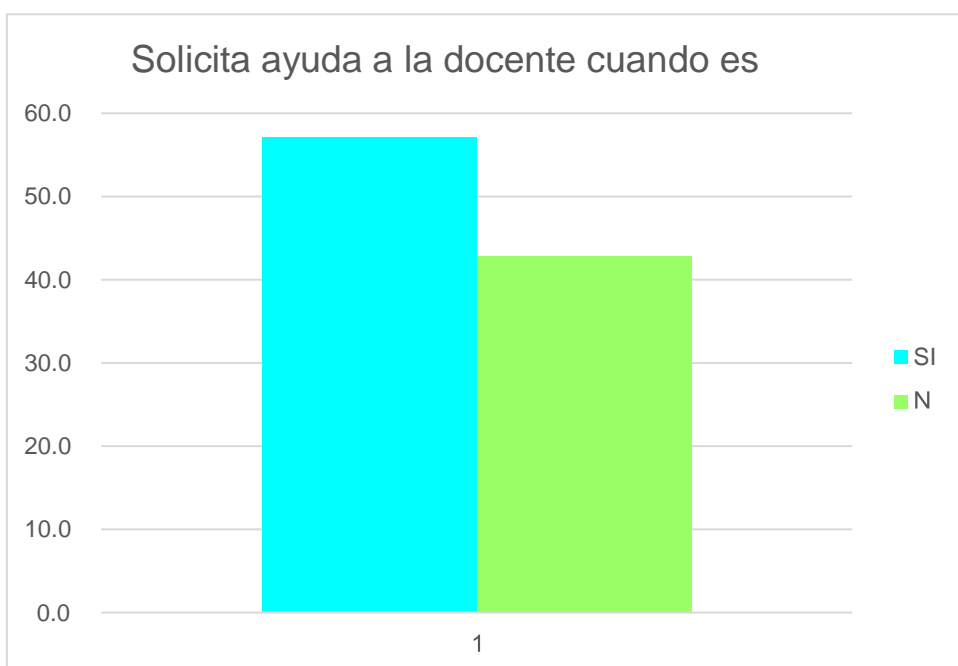


Figura 19 solicita ayuda a la docente cuando es necesario

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 21 guarda en su lugar los materiales del sector

Guarda en su lugar los materiales del sector.	fi	hi	%
Sí	9	0.32	32.14
No	19	0.68	67.86
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia.

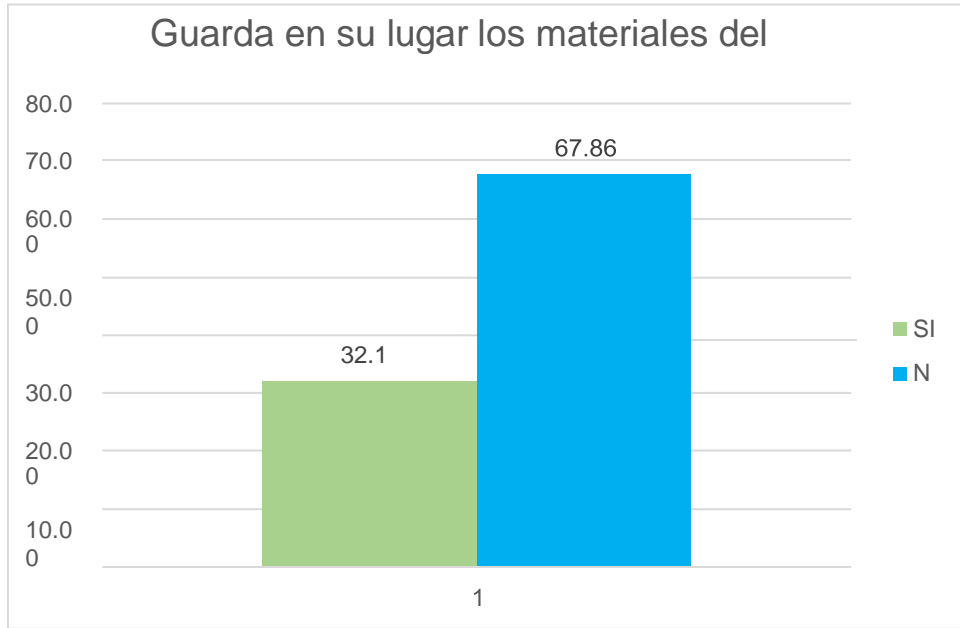


Figura 20 guarda en su lugar los materiales del sector

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 22 espera su turno para guardar sus materiales

Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó	fi	hi	%
Sí	13	0.46	46.43
No	15	0.54	53.57
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia.

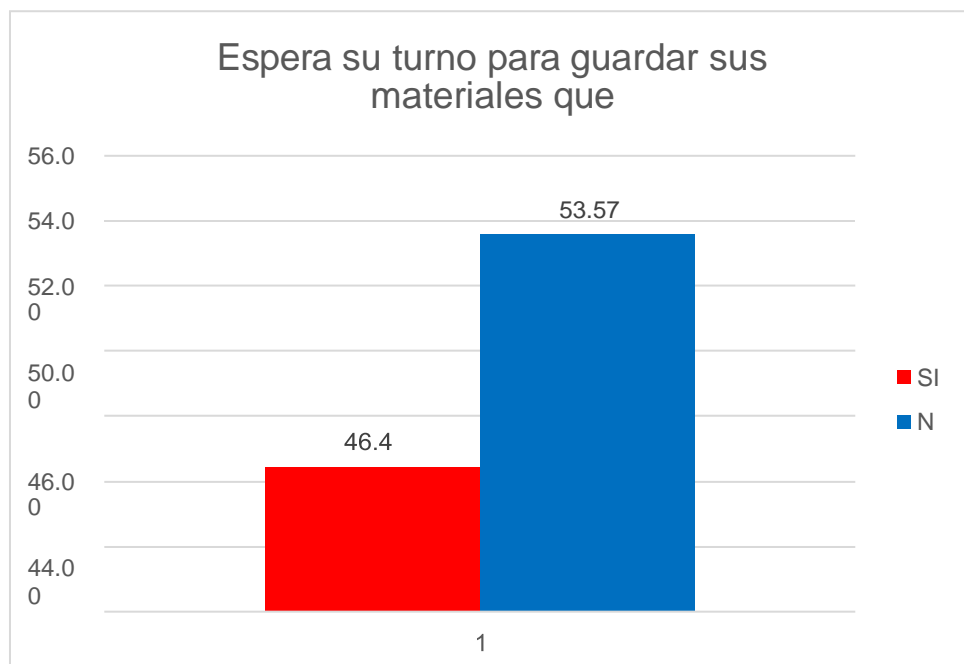




Figura 22 espera su turno para guardar sus materiales que utilizo

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 23 ayuda a guardar sus materiales a sus compañeros

Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.	fi	hi	%
Sí	7	0.25	25
No	21	0.75	75
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia.

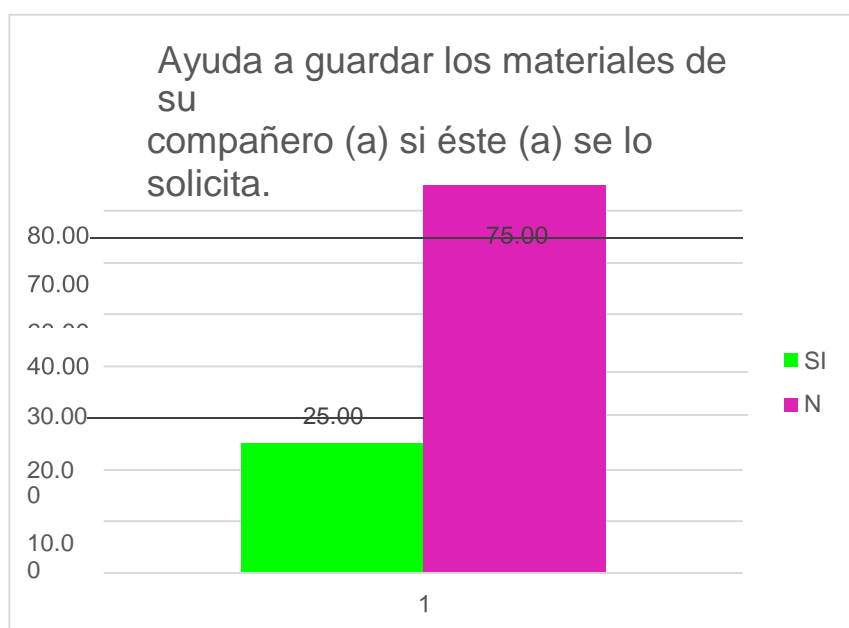


Figura 23 ayuda a guardar los materiles de su compañero

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 24 expresa lo que hizo en el sector donde jugo el día de hoy

Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.	fi	hi	%
Sí	26	0.93	92.86
No	2	0.07	7.14
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia.

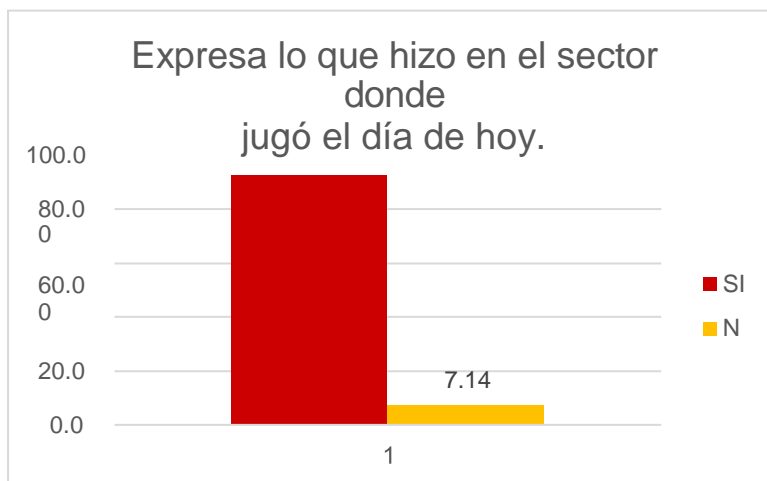


Figura 24 expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 25 expresa lo que más le agradó durante la actividad

Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.	fi	hi	%
Sí	21	0.75	75
No	7	0.25	25
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia.

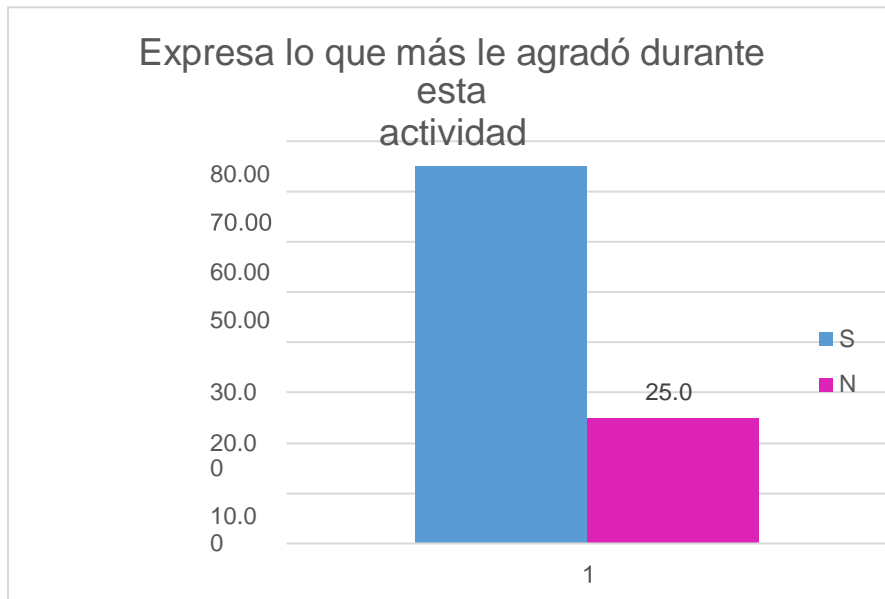


Figura 25 expresa lo que mas le agrado durante esta actividad

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 26 expresa lo que menos le agrado en la actividad

Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.	fi	hi	%
Sí	14	0.5	50
No	14	0.5	50
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia

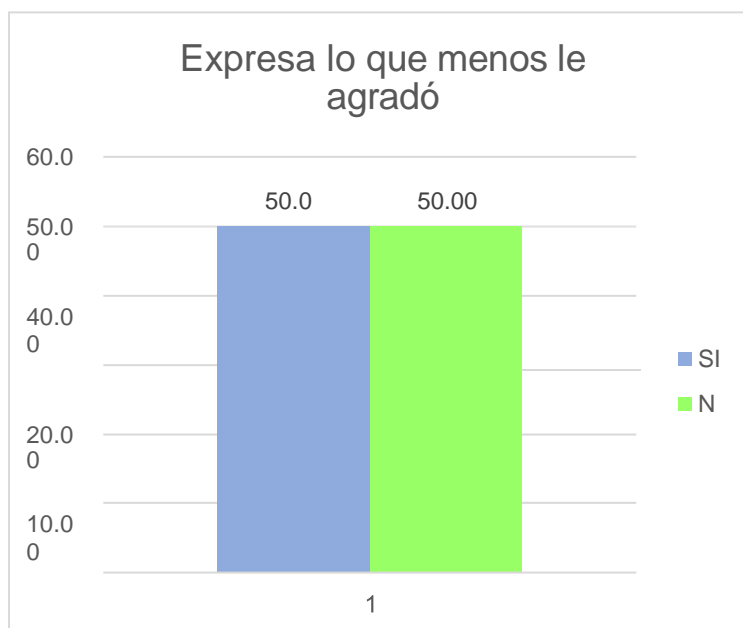


Figura 26 expresa lo que menos le agrado durante esta actividad

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 27 escucha en silencio mientras sus compañeros hablan

Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.	fi	hi	%
Sí	23	0.82	82.14
No	5	0.18	17.86
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia.

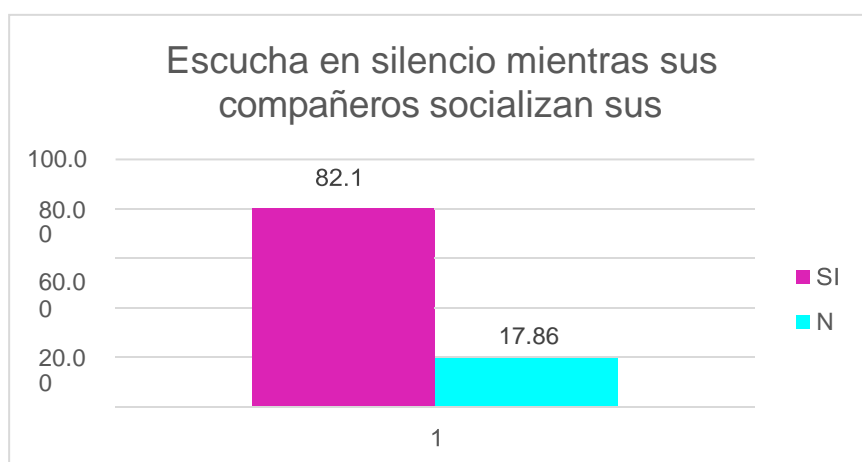


Figura 27 escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 28 muestra el material con el cual representara sus experiencias de día (plastilina, colores, crayolas, temperas, plumones)

Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).	fi	hi	%
Sí	27	0.96	96.43
No	1	0.04	3.57
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia.

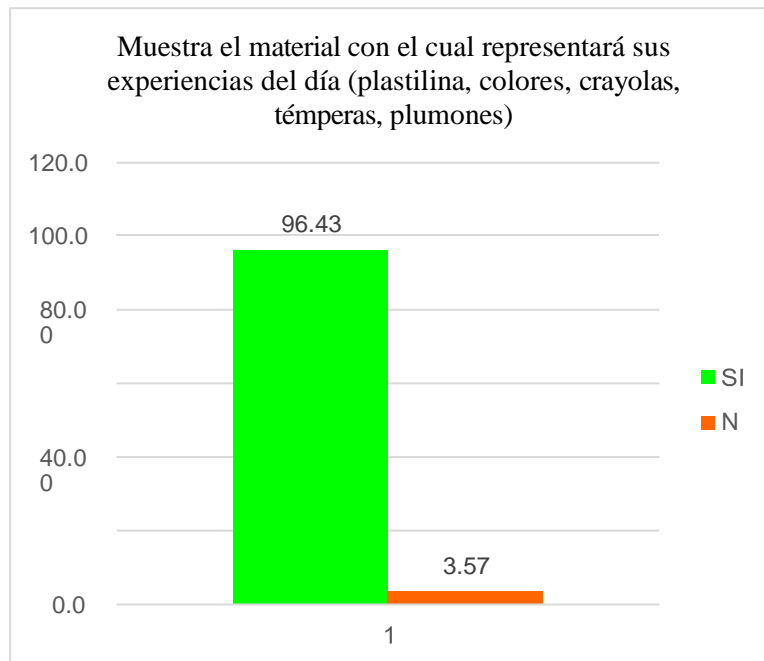


Figura 28 muestra el material con el cual representara sus experiencias del día

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 29 evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelo como trabajo final de la actividad

Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.	fi	hi	%
Sí	17	0.61	60.71
No	11	0.39	39.29
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia.

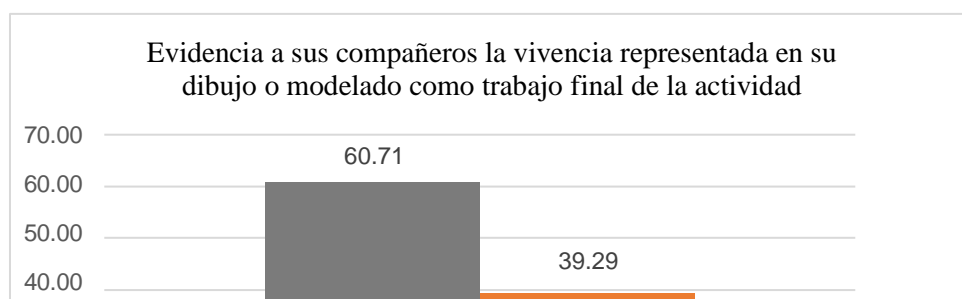


Figura 29 evidenci a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 30 expone de manera extendible lo que hizo en el sector elegido

Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido	fi	hi	%
Sí	15	0.54	53.57
No	13	0.46	46.43
TOTAL	28	1	100

Fuente: Elaboración propia.

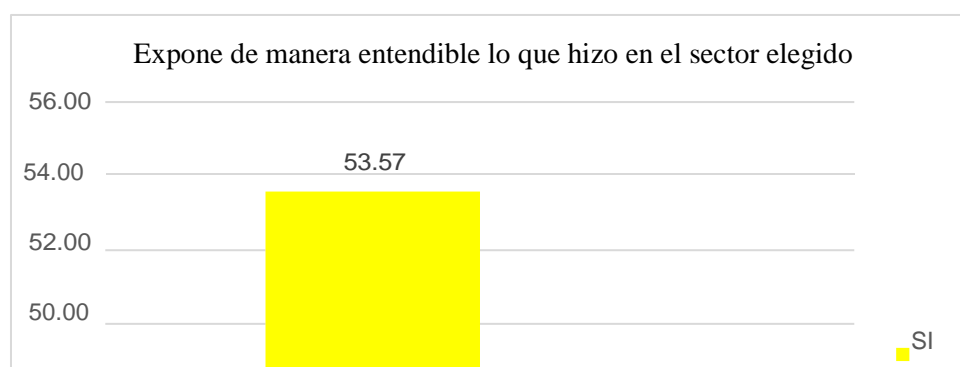


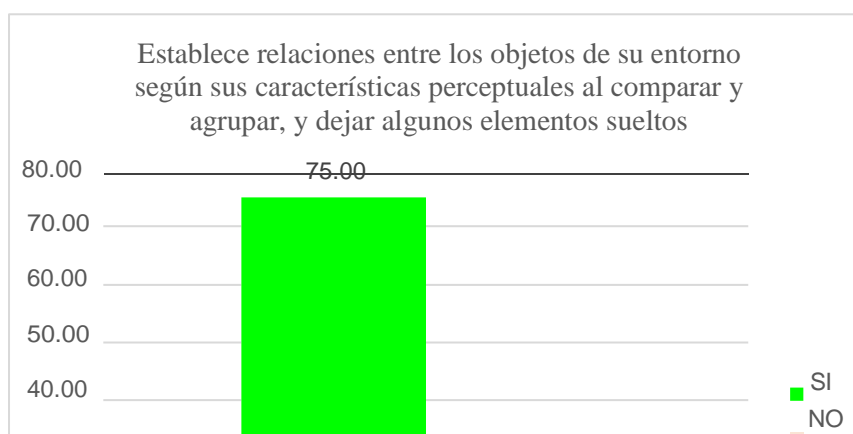
Figura 30 expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 31 establece relaciones entre los objetivos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos

Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos	fi	hi	%
Sí	21	0.75	75
No	7	0.25	25
TOTAL	28	1	100

Fuente: Elaboración propia.



*Figura 31 establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos*

Fuente: Elaboración propia.

## **5.2. Análisis de resultado.**

- A continuación se presenta el análisis de resultados, teniendo en cuenta los objetivos planteados en el proyecto de investigación. del juego libre en los diferentes sectores de los estudiantes de cinco años, de la institución educativa inicial San José Juliaca, del Distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno.

De acuerdo a los resultados obtenidos de la aplicación de la lista de cotejo que se aplicó a los niños de 5 años, la modalidad de organización de la enseñanza, se observó que el 50% (11) niños eligieron en primera prioridad: la lluvia de ideas de tipo dinámico impulsado por el grupo; luego, se observó que el 30% (9) niños utilizan como 2da prioridad: el método de enseñanza y del aprendizaje del juego libre en los sectores en el área de matemáticas y el 20% (8) niños como 3ra prioridad: optaron por los juegos libre en los sectores de tipo dinámico siendo ellos autonomía.

Según Hernández (2011), el ambiente ayuda a los estudiantes de construir sus conocimientos, explorando, preguntando, indagando y razonando acerca del mundo que los rodea, por eso, deben estar en contacto con la naturaleza o espacio natural donde el estudiante puedan aumentar su aprendizaje, dentro y fuera de la escuela, por ejemplo,



el ambiente del juego debe tener un espacio con aire libre, porque jugar es aprender, a través del juego el niño comprende el mundo y se comprende a sí mismo

Para Gomendio (2013) el juego es considerado como elemento primordial en las estrategias que utilizan los docentes, se ha demostrado que los niños aprenden jugando como: las habilidades físicas de agarrar correr, saltar, ayuda en su conducta como seguir las reglas, esperar su turno a compartir con sus compañeros, también facilita la motricidad porque el niño a través del juego va conociendo su cuerpo, desarrollando la coordinación y el equilibrio, sus capacidades sensoriales para lograr las destrezas y la agilidad, a partir del juego el estudiante dará significado a sus descubrimientos y podrá afirmar sus aprendizajes.

En lo concerniente se observó que el aprendizaje se obtuvo el 60% (10) niños en primera prioridad: eligieron el juego libre ; luego, el 20% (8) niños como segunda prioridad: eligieron los sectores ; y, el 20% (7) niños eligieron en 3ra prioridad: el enfoque de aprendizaje en el área de matemáticas impulsado por el grupo.

Ausubel (citado por Domínguez, 2011) Se le llama aprendizaje significativo cuando la nueva información es enlazada con lo ya aprendido, esto generará nuevas ideas que ayudará, a que el estudiante las relacione con su contexto y el resultado de este aprendizaje pueda ser utilizado en la vida cotidiana de los estudiantes

Santiuste (2012) señala que aprendizaje constructivo subraya “el papel esencialmente activo de quien aprende”, una construcción que se realiza a través de un proceso mental que conlleva a la adquisición de un conocimiento nuevo. Pero en este proceso no es solo el nuevo conocimiento que se ha adquirido, sino, sobre todo la posibilidad de construirlo y adquirir una nueva competencia que le permitirá generalizar, es decir, aplicar lo ya conocido a una situación nueva

Según Hernández (2011) el ambiente ayuda a los estudiantes de construir sus conocimientos, explorando, preguntando, indagando y razonando acerca del mundo que los rodea, por eso deben estar en contacto con la naturaleza o espacio natural donde el estudiante puedan aumentar su aprendizaje, dentro y fuera de la escuela, por ejemplo el ambiente del juego debe tener un espacio con aire libre, porque jugar es aprender, a través del juego el niño comprende el mundo y se comprende a sí mismo En tal, sentido los ambientes naturales existentes en las zonas andinas sirven para preparar materiales educativos y didácticos que favorecen la situación de aprendizaje.

Mediante la presente investigación se plasmó la necesidad de aplicar el instrumento que es lista de cotejo basado en el juego libre en los sectores para mejorar el logro de capacidades matemáticas de número y relación indicados en el diseño curricular nacional del ministerio de educación en este se determinó la eficacia del juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años, de la institución educativa inicial San José Juliaca, del Distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno.

## **6. CONCLUSIONES.**

- Al terminar esta investigación que corresponde a la aplicación del programa 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 san José Juliaca del distrito de Juliaca, provincia de san Román, región puno,2018.
- Mediante la aplicación del Programa de Juegos Lúdicos se demuestra que el aprendizaje de los niños ha mejorado, evidenciándose en el Post - Test, con un 100 % en el nivel de Logro Previsto.

## Referencias bibliográficas.

- Pérez Porto, j., & Merino, M. (2014). *DEFINICIÓN DE MATEMATICA*.
- alonso, v. d. (2013). EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA DEL EDUCADOR SOCIAL EN ACTIVIDADES DE ANIMACION SOCIOCULTURAL Y DE OCIO Y TIEMPO LIBRE CON NIÑOS CON DISCAPACIDAD . *REVISTA DE EDUCACION SOCIAL* .
- AMAYA, T. M. (2007). “El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de Educación Pre básica”, .
- ANDALUCIA., F. D. (2019). *APRENDIZAJE: DEFINICIÓN, FACTORES Y CLASES*.
- Baena Extremera, A., & Ruiz Montero, P. (2016). EL JUEGO MOTOR COMO ACTIVIDAD FÍSICA ORGANIZADA EN LA ENSEÑANZA Y LA RECREACION. *EmasF*.
- Chateau, J. (1986). *Psicología de los juegos infantiles*.
- Cuba Morales, N., & Palpa Medrano, 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* .
- DARIES, A. G. (2017). *LA IMPORTANCIA DEL JUEGO*.
- GUERRA, M. G. (2010). EL JUEGO SIMBÓLICO. *Eduinnova*.
- JARAMILLO, A. D. (2012). “JUGANDO EN LOS SECTORES PARA DESARROLLAR CAPACIDADES MATEMATICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DEL CALLAO.
- López Martínez, O., & Navarro Lozano, J. (2010). *Rasgos de personalidad y desarrollo de la creatividad Anales de Psicología*.
- Medina, L. J. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*.
- Miguel, E. M. (2017). *Qué es el juego libre de los niños y por qué es tan beneficioso*.
- MINEDU. (2004). *Estrategias metodológicas*.
- MINEDU. (2004). *Guia metodológica de segundo grado de educacion primaria*.
- MINEDU. (2009). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*.
- MINEDU. (2010). *La hora del juego libre en los sectores*.
- Olivares Cardoza, S. (2015). *EL JUEGO SOCIAL COMO INSTRUMENTO PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JUAN BAUTISTA DE CATACAOS - PIURA*.
- Pérez, M. C. (2003). *Educar Jugando*.
- Quicios, B. (2017). *La importancia del juego en la escuela*.
- Quintana, L. F. (2014). *EL JUEGO LIBRE Y ESPONTÁNEO EN EDUCACIÓN INFANTIL. UNA EXPERIENCIA PRÁCTICA*.
- REY, M. E. (1996). *Didáctica de la matemática I*.
- Rojas, S. C. (2015). *INDICADORES DE LOGRO*.
- Tello, M. (2017). *Funciones y beneficios del juego para los niños*.
- UNESCO. (1980). *Enfoque Cultural*.
- UNICEF. (1989). *Convencion sobre los Derechos del Niño*.
- Walters, P. S. (2012). *Aprendizaje permanente para un desarrollo interconectado*.
- YAURIS, S. C. (2013). *LOS SECTORES DE APRENDIZAJE*.

Anexos.

## LISTA DE COTEJO JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

### DATOS GENERALES

**1. Institución educativa inicial**

**2. Aula:** 5 años

**3. Turno:** mañana

**4. Fecha:**.....

**5. Hora de Inicio:** ..... **Hora de término:**.....

**6. Nombre completo del estudiante:**.....

### FINALIDAD

El presente instrumento se orienta a evaluar la participación del estudiante durante el juego libre en los sectores.

N° ORDEN	ITEM S	SI	NO
<b>PLANIFICACIÓN</b>			
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.		
<b>ORGANIZACIÓN</b>			
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.		
<b>EJECUCIÓN</b>			
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.		
<b>ORDEN</b>			
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.		
<b>SOCIALIZACIÓN</b>			
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.		
<b>REPRESENTACIÓN</b>			
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		

OBSERVACIONES:.....

.....

.....

.....

.....

.....

## 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.....

#### II. INSTRUCCIONES:

En este instrumento encontrarás 24 ítems sobre las Habilidades matemáticas de los estudiantes. Para responderlas necesitarás un bolígrafo, marcando con una X en el espacio correspondiente: SI ( ) NO ( )

SI= Cumple con el ítems. NO= No cumple con los ítems.

Asimismo, es importante que leas con mucha atención cada ítem y que observes detenidamente al estudiante antes de contestar.

#### MUY IMPORTANTE DEBES EVALUAR TODOS LOS ÍTEMS

N°	ITEMS	Si	No
	<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>		
1	Establece relaciones entre los objetos del sector los agrupa, empareja y separa		
2	Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos		
3	Realiza seriaciones por tamaño hasta con cinco objetos		
4	Comunica situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos		
5	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas		
6	Utiliza el conteo hasta 10 empleando los materiales del sector		
7	Establece el lugar y posición de un objeto en los sectores		
8	Emplea estrategias basadas en el ensayo y el error, para ordenar cantidades hasta 5 con apoyo del material concreto		

RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN			
9	Establece relaciones, entre las formas de los objetos del sector y las formas geométricas		
10	Establece relaciones de medida en los sectores y usa expresiones como “es más largo” “ es más corto”		
11	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en los sectores		
12	Muestra relaciones espaciales y medida entre personas y objetos en los sectores		
13	Construye o arma con diversos materiales del sector (casa, puente, etc.)		
14	El juego en los sectores ayuda en el aprendizaje permanente		
15	El juego en los sectores ayuda en el aprendizaje aplicado		
16	Desarrolla habilidades y destrezas en forma divertida, donde el estudiante encuentra sentido y utilidad a lo que aprende.		

OBSERVACIONES:.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Se agradece de antemano su participación y se le comunica que una vez obtenidos los resultados de la investigación se les dará a conocer oportunamente.

## **ENCUESTA A LA DOCENTE**

### **I. DATOS GENERALES**

**NOMBRE Y**

**APELLIDOS:.....**

**GRADO DE**

**ESTUDIO.....**

**INSTITUCION DE**

**PROCEDENCIA:.....**

**AÑO DE**

**SERVICIO:.....**

**ESPECIALIDAD:.....**

.....

### **II. ASPECTO TECNICO PEDAGOGICO**

1. Tiene conocimiento del juego libre en sectores

- a. mucho
- b. poco
- c. ninguno



2. En su experiencia laboral ha utilizado el juego libre en sectores en educandos del II ciclo
  - a. si
  - b. no
  - c. no opina
  
3. ¿Crees que es importante el uso del juego libre en sectores?
  - a. si b. no
 Porqué:.....  
 .....
  
4. La aplicación del juego libre en sectores para los educandos es:
  - a. fácil
  - b. algo complicado
  - c. muy complicado
  
5. ¿Cree que se puede lograr un aprendizaje significativo en matemática con el uso del juego libre en sectores en los educandos del II ciclo?
  - a. si
  - b. no ¿Por qué?
  
6. ¿Crees que es importante utilizar diversos o variados sectores de juego libre para lograr un aprendizaje significativo?
  - a. si
  - b. no
 Porque.....
  
7. ¿Según su experiencia cuál es su importancia del juego libre en sectores para el aprendizaje significativo en matemática en niños de 5 años?
  - a. altamente importante
  - b. importante
  - c. poco importante
  - d. sin importancia ¿Por qué?
  
8. ¿Cómo calificaría el rendimiento de los educandos en su aprendizaje en matemática con el uso de lo juego libre en sectores?
  - a. excelente
  - b. bueno
  - c. regular
  - d. deficiente ¿Por qué?.....

9. ¿Menciona el juego libre de sector de su preferencia de los niños y niñas y diga por qué?

.....  
.....  
.....  
.....

10. ¿Qué materiales implementarías en el sector de matemática según a tu criterio?

.....  
.....  
.....