



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

IMPLEMENTANDO 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 320 SANTA
CATALINA DEL DISTRITO DE JULIACA PROVINCIA SAN
ROMÁN, REGIÓN PUNO, AÑO 2018

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

AUTORA:

EVA JUDITH QUISPE CARRASCO

ASESOR:

MGTR. CIRO MACHICADO VARGAS

JULIACA-PERÚ

2018

HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR

**Dra. Mafalda Anastasia Zela Ilaita
PRESIDENTE**

**Dr. Arcadio De la Cruz Pacori
SECRETARIO**

**Mgtr. Evangelina Yanqui Núñez
MIEBRO**

**Mgtr. Ciro Machicado Vargas
ASESOR**

AGRADECIMIENTO

Primero y antes que nada, dar gracias a Dios, por estar con nosotros en cada paso que damos, por fortalecer nuestro corazón e iluminar nuestra mente.

A mi familia por ser la fortalece para seguir adelante y motivarme a seguir superándome.

A mis maestros y maestras de la Universidad Los Ángeles de Chimbote Filial Juliaca, por sus enseñanzas,

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi padre que desde el cielo me protege y madre, por su ayuda y constante cooperación y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional sin importar nuestras diferencias de opiniones.

A mis hermanos por estar presente cuando más los necesito, por la alegría y la fortaleza necesaria que me brindan para seguir adelante.

RESUMEN

Este proyecto de investigación tiene como objetivo general: Determinar cómo se implementa la hora del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la I.E.I. 320 Santa Catalina el distrito de Juliaca provincia San Román, región Puno, año 2018. La presente investigación es tipo cuantitativo porque tiene la finalidad de describir dos variables, la población de estudio estuvo conformada por los estudiantes de la institución educativa inicial 320 en donde se observó a 10 niños a quienes se les aplicó el instrumento de lista de cotejo. Después de haber estudiado sobre el juego libre en los sectores, su importancia radica en el desarrollo del niño en todos los aspectos; ya que el juego es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente, tiene una perdurabilidad de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en clase, sin embargo, todavía puede producirse al aire libre, en el patio o en el parque del centro educacional; por ello es importante su estudio. Los resultados de este estudio en cuanto al variable demuestran que solo el 50 % juega libremente con los materiales del sector elegido; el 80% de los estudiantes no conversan entre ellos sobre la elección del mismo sector y sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido; el 50 % Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido y el 60 % tiene dificultad para mostrar el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).

ABSTRAC

The general objective of this research project was to: Determine how it is implemented of free play in the sectors to improve learning in the area of mathematics in children of five years of the initial educational institution 320 Santa Catalina district of Juliaca province San Román, Puno region, year 2018. The present investigation is a quantitative type because it has the purpose of describing two variables, the study population was formed by the students of the initial educational institution 320 where 10 children were observed to whom the list instrument was applied. of collation. After having studied the variable free play in the sectors, its importance lies in the development of the child in all aspects; since the game is an activity or pedagogical moment that takes place every day as a permanent activity, it has a durability of 60 minutes and is preferably developed in class, however it can still take place outdoors, on the playground or in the educational center park; therefore, its study is important. The results of this study regarding the variable show that only 50% play freely using the materials of the chosen sector; 80% of the students do not talk with their peers who chose the same sector about the roles they will assume in the chosen place; 50% Play freely using the materials of the chosen sector and 60% have difficulty showing the material with which they will represent their experiences of the day (plasticine, colors, crayons, tempera, markers).

Índice de contenidos

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	2
AGRADECIMIENTO	3
DEDICATORIA	4
RESUMEN	5
ABSTRAC 6	
Índice de gráficos.....	11
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	16
2.1 Antecedentes.....	16
2.2 Bases teóricas de la investigación.....	23
2.2.1 El juego	23
2.2.2 El juego como propuesta educativa	24
2.2.3 Tipos De Juego.....	24
a. Juego motor	24
b. Juego social.....	25
c. Juego cognitivo	25
d. El juego simbólico	25
2.2.4 Funciones del juego	26
2.2.5 El juego en el contexto educativo	26
2.2.6 Juego libre	26
2.2.7 Definición de juego libre en los sectores	26
2.2.8 La hora del juego libre en los sectores	27
2.2.9 Clasificación de los sectores en aula.....	28
a) Sector del hogar:.....	28

b) Sector de construcción:.....	28
c) Sector de dramatización:.....	29
d) Sector de la biblioteca.....	29
e) Sector de juegos en miniatura.....	30
f) Sector de juegos tranquilos:.....	30
2.2.10 Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores.....	31
a) Planificación	31
b) Organización.....	32
c) Ejecución o desarrollo.	32
d) Orden. 33	
e) Socialización.....	33
f) Representación.....	34
2.2.11 El aprendizaje.....	34
2.2.12 Factores que influyen en el aprendizaje.....	35
2.2.12.1 Tipos de aprendizaje	35
2.2.12.1.1 Aprendizaje permanente	35
2.2.12.1.2 Aprendizaje aplicado.....	36
2.2.12.2 Tipos de logro de aprendizaje.....	37
2.2.12.3 Estrategias de aprendizaje.....	37
2.2.13 La matemática	38
2.2.14 Concepto de matemática	38
2.2.15 Competencias de la matemática.....	39
2.2.15.1 Resuelve problemas de cantidad.....	39
2.2.15.2 Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	39
IV. METODOLOGÍA.....	41
4.1 El Tipo de investigación	41

4.2 Nivel de investigación	41
4.3 Diseño de la investigación	42
4.4 El universo y muestra.....	42
4.4.1 Área geográfica de la investigación.....	42
4.4.2 Población	43
4.4.3 La muestra.....	43
4.5 Definición y operacionalización de variables	44
4.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	48
4.6.1 Validez y Confiabilidad de los instrumentos	48
4.7 Plan de análisis.....	51
4.7.1 Medición de variables.....	51
4.8 Matriz de consistencia	51
5.2 Análisis de resultados	77
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	78
VII. REFERENCIAS	79
LISTA DE COTEJO JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	86
LISTA DE COTEJO	88

Índice de tablas

Tabla 1: Muestra de estudiantes de la Institución Educativa de educación inicial del distrito de Juliaca.....	43
Tabla 2: Operacionalización de variable	45
Tabla 3: Validez de contenido del instrumento juego libre en los sectores	49
Tabla 4: Matriz de consistencia	51
Tabla 5: Planificación	54
Tabla 6: Planificación	55
Tabla 7: Planificación	56
Tabla 8: Planificación	57
Tabla 9: Organización	58
Tabla 10: Organización	59
Tabla 11: Organización	60
Tabla 12: Organización	61
Tabla 13: Ejecución	62
Tabla 14: Ejecución	63
Tabla 15: Ejecución	64
Tabla 16: Ejecución	65
Tabla 17: Orden	66
Tabla 18: Orden	67
Tabla 19: Orden	68
Tabla 20: Socialización	69
Tabla 21: Socialización	70
Tabla 22: Socialización	71
Tabla 23: Socialización	72
Tabla 24: Representación.....	73
Tabla 25: Representación.....	74
Tabla 26: Representación.....	75
Tabla 28: Resuelve Problemas de Cantidad.....	76

Índice de gráficos

Gráfico 1: planificación	54
Gráfico 2: Planificación	55
Gráfico 3: Planificación	56
Gráfico 4: Planificación	57
Gráfico 5: Organización	58
Gráfico 6: Organización	59
Gráfico 7: Organización	60
Gráfico 8: Organización	61
Gráfico 9: Ejecución	62
Gráfico 10: Ejecución	63
Gráfico 11: Ejecución	64
Gráfico 12: Ejecución	65
Gráfico 13: Orden	66
Gráfico 14: Orden	67
Gráfico 15: Orden	68
Gráfico 16: Socialización	69
Gráfico 17: Socialización	70
Gráfico 18: Socialización	71
Gráfico 19: Socialización	72
Gráfico 20: Representación	73
Gráfico 22: Representación	74
Gráfico 23: Representación	75
Gráfico 24: Resuelve Problemas de Cantidad	76

I.INTRODUCCIÓN

Para muchos el juego es considerado como algo insignificante, como una actividad que realiza el niño para entretenerse y agotar su energía. Pero, las investigaciones realizadas han contribuido en valorar la importancia del juego

En la actualidad el juego ha sido estudiado y analizado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en la teoría de Piaget que ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas, la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Stemberg (1989), también aporta a la teoría piagetiana. Cabe afirmar que son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia del juego citado por: (Rodríguez, s.f.)

Según Huizinga, el juego es una acción o actividad libre, que se desarrolla dentro del salón de clases, donde se establece reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de presión, alegría y de la conciencia de –ser de otro modo- que en la vida corriente citado por: (García & Llull, 2009)

Por ello, el MINEDU plantea el juego libre en los sectores como un lugar de entretenimiento, familiaridad y relación con los elementos de los sectores donde el estudiante interrelaciona y desarrolla sus habilidades comunicativas. (Otero R. E., 2015)

Así mismo Zabalza (1987, pp 120-121) “El espacio de juego destinado en la educación se constituye como una estructura de oportunidades. (...) Sera facilitar o por el

contrario limitador, en función del nivel de congruencia con respecto a los objetivos y dinámica general de las actividades que se pongan en marcha...” citado por: (Guevara, 2010)

Los sujetos involucrados en esta investigación. Son alumnos de 5 años de la I.E.I 320 Santa Catalina del Distrito Juliaca, Provincia San Román, Región Puno.

La caracterización del problema, la educación peruana no toma en cuenta el factor educativo, ya que es decisivo para mantener el crecimiento continuo del país, sin embargo, nos enfrentamos contradictoriamente a la más baja calidad de la educación a decir de los últimos indicadores de los resultados del PISA (2009-2015). En la actualidad se busca desarrollar las estrategias didácticas a través del juego libre en los sectores con el fin de mejorar el aprendizaje en los estudiantes. También en el aspecto educativo hay un desinterés por parte de los gobiernos regionales y no les interesa si el estudiante logra un buen aprendizaje, esto dificulta la mejorar de la calidad educativa; además debemos valorar la importancia que el nivel inicial es la base de la educación; esto hace que sean buenos estudiantes en primaria, secundaria y superior.

En el ámbito local, es decir, la ciudad de Juliaca no es ajena a estos problemas que afectan a la educación; ya que muchos de los docentes no aplican el juego libre en los sectores como un aprendizaje y así lograr mejoras en la enseñanza a través del juego, Esto se puede percibir en las instituciones educativas, que cada vez disminuyen el aprendizaje significativo, debido a que no toman importancia al juego libre en los sectores en el proceso de enseñanza, por comprenderse esenciales para que se den verdaderos espacios donde el niño viva, sienta y disfrute con libertad su existencia en la sociedad. Enunciamos el problema.

Ante la problemática antes mencionada se plantea el siguiente problema:

¿De qué manera se implementará 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 320 Santa Catalina del distrito de Juliaca provincia San Román, región Puno, ¿año 2018?

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general: Determinar cómo se implementa la hora del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 320 Santa Catalina del distrito de Juliaca provincia San Román, región Puno, año 2018.

Los objetivos específicos fueron:

- Observar la aplicación del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 320 Santa Catalina del distrito de Juliaca provincia San Román, región Puno, año 2018.
- Determinar los niveles de habilidades matemáticas en los niños de cinco años de la institución educativa inicial 320 Santa Catalina del distrito de Juliaca provincia San Román, año 2018.
- Evaluar el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 320 Santa Catalina del distrito de Juliaca provincia San Román, región Puno, año 2018.

La justificación de la presente investigación busca aportar con información teórica del juego libre en los sectores y de esta forma busca mejorar el aprendizaje significativo en los niños de cinco años, de esta forma mejorar la calidad de la educación peruana. Como también, es importante porque nos permitirá conocer la información sobre el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje significativo, lo cual ayudará que la docente aplique estrategias adecuadas que permitan desarrollar el aprendizaje en los estudiantes.

En lo teórico, se buscará información, y fundamentos teóricos más recientes y actualizados sobre la aplicación del juego libre en los sectores para promover la mejora de la calidad del aprendizaje de los estudiantes en el mundo de la sociedad del conocimiento. Ya que se buscó información de diversas aportaciones teóricas y herramientas metodológicas que los niños requieren para mejorar su aprendizaje en aula.

En la metodología y la ejecución nos dará a conocer el tipo, nivel, diseño, población y muestra del proyecto de la investigación. Ya que el juego libre en los sectores permitirá mejorar el aprendizaje en los niños de cinco años. Esta integración debe permitir elaborar una estrategia de enseñanza – aprendizaje, innovadoras y efectivas, los que ayudaran a propugnar experiencias para la mejora de los aprendizajes.

En lo práctico, la investigación tiene un impacto directo en el campo educativo, ya sea en el desempeño del profesor como en la actividad de aprendizaje de los alumnos. Esto se evidenciará a través del proceso de investigación, elaborar, producir e incluso validar instrumentos de investigación y la aplicación didáctica que sirvan de referencia

a otros investigadores y que la Universidad podría difundir como propuesta de mejora en la práctica pedagógica de los docentes y en el aprendizaje de los niños.

Es evidente que la propuesta de investigación tiene importancia y beneficios específicos para los docentes, los alumnos, la Universidad y las instituciones de Educación Básica Regular. La aplicación contribuye a mejorar el desempeño profesional de los actuales docentes y de los futuros, ya que ayudará a mejorar los aprendizajes de los alumnos, permitirá otorgar el liderazgo de la Universidad en la línea de investigación y mejorando el trabajo de las instituciones educativas para promover el conocimiento teórico – práctico en pro de la mejora de la calidad de la educación.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

Con respecto al tema de la investigación, se han encontrado los siguientes estudios referentes al juego libre en los sectores:

(Madueño , 2016) En su tesis titulado “Juego de sectores de aprendizaje como estrategia didáctica y la socialización de la institución educativa N° 1793 rio negro - 2016.” Tiene como Objetivo general Determinar la relación que existe entre juegos de sectores de aprendizaje como estrategia didáctica y la socialización en la Institución Educativa N° 1793 Río Negro - 2016. El nivel es descriptivo correlacional porque tiene como finalidad determinar el grado de relación o asociación no causal existente entre las variables Juego de sectores y la socialización. La población estuvo compuesta por la Institución Educativa N° 1793 que cuenta con 13 niños. La muestra fue elegida de forma no probabilística es decir dirigida, para tener un manejo y control de los sujetos

el cual lo conformaron 11 estudiantes. Para el recojo de la información se empleó la técnica de observación, para la recolección de información se empleó el cuestionario juego de sectores de aprendizaje y el cuestionario de socialización para determinar el nivel de logro de las capacidades de acentuación en los alumnos de las cuales estuvo compuesta por 30 items En términos generales es una investigación científica básica.

Los resultados del estudio de los variables juegos de sectores de aprendizaje como estrategia didáctica y la socialización en estudiantes de la institución Educativa N° 1793Río Negro- 2016; obtenidos muestra los niveles de logro de la estrategia de la dimensión sector hogar es un instrumento manipulable donde se puede cumplir juegos y roles, así el 54,5% de niños y niñas observadas se encuentran en un nivel de bajo, el 27,3% se ubican en un nivel de moderado y el 18,2% se ubican en el nivel alto. De acuerdo al objetivo general planteado del presente trabajo de investigación se llegó a la conclusión: De determinar la relación que existe entre juegos de sectores como estrategia didáctica y la socialización en los niños de 4 y 5 años de la I.E N° 1793 Río Negro.

(Arias M. , 2014) con su trabajo de investigación titulada “Análisis Del Juego Libre Desde Una Perspectiva De Género En Los Niños Y Niñas De Tres Años En La Parroquia 5 De Agosto” tiene como objetivo general Analizar el juego libre en los niños de 3 años de edad, desde una perspectiva de género; El presente estudio de investigación, basado en el método cuantitativo, se ha centrado, en realizar un importante análisis acerca del juego libre en los niños y niñas de 3 años de la parroquia 5 de Agosto desde una perspectiva de género, Para ello se diseñó y aplicó una ficha

de observación con los siguientes parámetros: Tipo de juegos, comportamiento durante el juego y relación niños/as durante el juego. Esta observación fue aplicada en 10 centros de Educación Inicial sobre un total de 101 niños y 115 niñas, de la Parroquia 5 de Agosto en el espacio del receso. En cada uno de los centros se realizaron dos observaciones. Los resultados que se obtuvieron muestran como los niños y niñas de 3 años de edad empiezan a ser conscientes de su propia identidad de género y a clasificar al grupo de personas en los juegos de acuerdo a su mismo sexo. También se observan ciertas diferencias en los juegos que prefieren jugar los niños y las niñas, de ahí la importancia de promover la coeducación en los centros educativos tras analizar los resultados de la investigación se llega a la conclusión; de que la mayoría de los niños y niñas manifiestan preferencia en juegos relacionados con su propio género, los niños prefieren jugar a las rondas (41%), las carreras (35%) y el fútbol (26%), mientras que las niñas prefieren jugar a rondas (45%), a la cuerda (26%) y a las quemadas (20%); Más del 50% de los niños/as manifiestan preferencia por jugar con niños y niñas de su mismo género, aunque en torno al 40% está abierto a jugar con niños/as del sexo contrario, tal como se refleja en las observaciones realizadas.

(Salvatierra , 2015) En investigación titulada “Taller “Muévete Y Aprende” Basado En El Juego Para Desarrollar El Esquema Corporal En Los Niños Y Niñas De Cinco Años De La Institución Educativa De Inicial N° 1564, Trujillo 2015.” Tuvo como objetivo General, Determinar que el Taller “Muévete y Aprende” basado en el juego desarrolla el esquema corporal en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa de Inicial N° 1564, Trujillo – 2015. La investigación que siguió el diseño

pre experimental con un solo grupo, con una población y muestra de 27 niños y niñas de 5 años. Para el recojo de los datos de la variable dependiente se empleó una guía de observación donde se registraron los datos del desarrollo del esquema corporal en cada una de sus dimensiones (Conocimiento de las partes del cuerpo, eje corporal y lateralidad). Los resultados del esquema corporal en el post test fueron de 96% en nivel bueno y 4% en nivel regular. Con estos resultados trascendentes se aplicó la T de student, obteniendo el mayor valor en la $t_c=13.12$, aceptándose la hipótesis de investigación. Por lo tanto, el taller “Muévete y Aprende” basado en el juego desarrolló el esquema corporal en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa de Inicial N° 1564; tras analizar los resultados del trabajo de investigación genera las siguientes conclusiones: Se pudo conocer el nivel de esquema corporal en los niños y niñas de cinco años, al aplicar el test de esquema corporal, antes de haber ejecutado el taller, obteniendo como resultado el 74% de la muestra en un nivel regular, el 22% en inicio y solo un 4% en el nivel bueno.

(Otero R. E., 2015) La investigación realizada tiene como fin determinar la relación entre el juego libre en los sectores y las aptitudes comunicativas orales en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao. La investigación es de tipo cuantitativo y se utilizó un diseño correlacional. La muestra estaba formada por 75 niños, utilizando la técnica de observación. Los instrumentos aplicados fueron elaborados por la autora y consideraron el juego libre en los sectores en sus momentos de planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación, así como, las aptitudes comunicativas orales en sus dimensiones de hablar y de escuchar. Esto responde a las actuales tendencias y enfoques educativos planteados por el MINEDU. La confiabilidad de estos instrumentos fue hallada por el coeficiente de Kuder Richardson

20 y la validez de contenido se obtuvo con el criterio de jueces. Los resultados hallados en la investigación dan a conocer que existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales.

(Huamán & López, 2015) El trabajo de investigación realizado por los autores ya mencionados titulado “La práctica en la hora del juego libre en los sectores del aula de los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial n° 320 de San Jerónimo – Andahuaylas 2014.” tiene como objetivo general mejorar su práctica pedagógica en la hora del Juego Libre en los sectores del aula de estudiantes de 5 años en la IEI. N° 320 de San Jerónimo- 2014. Se busca identificar diversas estrategias de juego en las diferentes áreas y a la vez utilizando materiales estructurados y no estructurados en las actividades. El estudio se realizó en la I. E.I N° 320 “San José” de San Jerónimo, provincia de Andahuaylas durante el año escolar 2014. La población de la investigación es la Práctica Pedagógica realizada en aula, ya que busca encontrar las dificultades y vacíos, a través del plan de acción de esta forma mejorar la práctica pedagógica. La Muestra es el registro de 10 diarios de campo, donde se describe de manera detallada todo lo que se realiza durante el día de trabajo en el aula, por tal razón es la fuente de donde surge la identificación del problema a investigar y buscar una posible solución a través de un plan de acción de mejora. Los resultados obtenidos al finalizar el trabajo de investigación dan a conocer el cambio de manera gradual de los niños al aplicar la secuencia metodológica de la hora del juego libre en el logro de capacidades e indicadores relacionados con las diferentes áreas.

(Cuba & Palpa, 2015) la finalidad fundamental de esta investigación fue 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 Santa clara. La hora del juego libre en los sectores tiene influencia significativa en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de nivel inicial de la I.E.P. Niño Dios – Santa Anita. La metodología es de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional. La muestra fue de 60 niños, a quienes se les evaluó mediante Fichas de Observación. Se tabularon los datos con el Software SPSS v.21. Los resultados evidencian un 95% de confianza; esto demuestra la 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”.

(Salas, 2012) La presente investigación tenía como fin establecer la eficacia del plan “jugando en los sectores” busca mejorar el logro de capacidades matemáticas de número y relación en los niños de 4 años, en sus dimensiones de cantidad, clasificación, conteo y orden. Es una investigación cuasi experimental de diseño pretest – posttest 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 recolección 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.

(Rodríguez, s.f.) La investigación nos da a conocer que los juegos son muy importantes en la Educación Infantil, ya que alcanza un valor educativo por las posibilidades de

exploración del propio ámbito y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el entorno, con otras personas y consigo mismo. Un ejemplo es la hora del recreo de cualquier escuela, si observamos detalladamente podríamos enumerar un variedad de conductas distintas que llevan a una interacción de los estudiantes con su entorno. Por este motivo, es importante investigar a fondo el juego en esta etapa, pues, el juego es la principal actividad del niño/a, siendo también la vía que utilizan los más pequeños para elaborar y expresar los sentimientos y todo tipo de competencias intelectuales, morales, y sociales. Por lo tanto, como el juego desarrolla el ámbito de lo social, profundizaré más detenidamente el juego social. En cuanto a la estructura del trabajo el primer capítulo da a conocer la finalidad del trabajo seguido del segundo capítulo que engloba los objetivos (Objetivo General y los Específicos). En el tercer capítulo se establece un marco conceptual, basándose en el tema principal “El Juego”, los cuales se diferencian claramente: Marco Conceptual (definición de Juego) y el Marco Teórico (el juego infantil a través de la historia, sus características, tipologías del juego atendiendo a diversos criterios y por último el juego como metodología en las distintas leyes educativas). El cuarto capítulo, se centra en el juego como proceso de desarrollo. Haciendo hincapié en la importancia del juego y en sus ámbitos del desarrollo infantil (psicomotor, cognitivo, afectivo y social). En el quinto capítulo engloba aspectos relacionados con el desarrollo del juego en el ámbito social, desarrollando cuatro apartados significativos: el proceso de socialización, el desarrollo social en la etapa de E.I, el juego como forma de socialización y el juego social desde dos teorías que considero relevantes (teoría de Piaget y teoría de Vygotsky).

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. El juego

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra lote procede de dos términos en latín: "iocum y ludus-ludere" los dos hacen relación a broma, distracción, chiste, y se suelen emplear indistintamente unido con la expresión actividad lúdica. (Jacinto, s/f).

Huizinga "indica que el juego es una actividad o tarea libre del ser humano y de su cultura, que se ejecuta dentro de un periodo y espacio determinado, siguiendo ciertas reglas que son independientemente de alegría y de agitación" (Otero R. E., 2015)

Asimismo, Ortega (1992), corrobora que "El juego infantil constituye una plataforma de encuentro del niño con otras personas; consigo mismo al tener que adaptarse y animarse a normas de juego; con las cosas que se convierten en elementos de importancia de aprendizaje y comunicación" citado por: (Otero R. E., 2015)

Referente a los conceptos anteriores Díaz (1997), afirma el juego libre en los sectores es un ambiente donde el niño interactúa con los demás niños, con los juguetes y con elementos imaginativos como son las representaciones concretas o simbólicas, porque el juego es un recurso citado por: (Otero R. E., 2015)

Cabana (2004) sostiene "El juego para el niño y la niña, es una fase innata de investigar el espacio, de conectarse con habilidades sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos entrenamientos creativos de solución de problemas" (p. 39) citado por: (Cuba & Palpa, 2015)

2.2.2. El juego como propuesta educativa

Según Bañeres et al. (2008) el juego es una representación clave en el desarrollo íntegro del niño puesto que guarda uniones sistemáticas con lo que no es juego; en otras palabras; con el progreso del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de conflictos, el aprendizaje de papeles sociales. El juego no es solo una opción de autoexpresión para los niños, sino incluso de autodescubrimiento, averiguación y experimentación con impresiones, movimiento, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a experimentar conceptos sobre el mundo citado por: (Esquivel, 2010)

2.2.3. Tipos de juego

En los tipos de juego tenemos diversas categorías donde “los niños realizan independientemente el juego. La siguiente organización nos ayudará a diferenciar que área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus simpatías individuales” citado por: (MINEDU, 2010)

Existen una variedad de tipos de juego que los niños realizan independientemente. La siguiente clasificación nos ayudará a diferenciar que el área del incremento se está motivando y conocer sus disposiciones individuales citado por: (MINEDU, 2010)

a. Juego motor

El juego motor está asociado al balanceo y prueba con el propio cuerpo y las impresiones que éste pueda generar en el niño. Brincar en un pie, jalar la cuerda, arrojar

una pelota, balancearse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. (MINEDU, 2010)

b. Juego social

El juego social se caracteriza porque prevalece la interacción con otro niño como objeto de juego del niño. Los subsiguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan a los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus cabellos; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a demostrar su imagen en el espejo. En niños más grandes observamos juegos donde hay normas y la necesidad de esperar el turno, incluso el juego de abrazarse. (MINEDU, 2010)

c. Juego cognitivo

El juego cognitivo se lleva en marcha la indagación intelectual del niño. Esto se comienza cuando el niño entra en contacto con objetos de su alrededor que busca indagar y manipular. Sin embargo, el logro del niño se da en un intento por establecer un desafío que demanda la contribución de su conocimiento y no exclusivamente la manipulación de fines como acabamiento. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta elaborar una torre con ellos, alcanzar su propósito con un palo, los juguetes de mesa como dominó o relación, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos. (MINEDU, 2010)

d. El juego simbólico

Consiste en la capacidad de encerrar en su naturaleza la postura en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo; el juego simbólico requiere del reconocimiento del mundo concreto contra el mundo fantástico y también

la corroboración de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es concreto y fantástico el niño puede decir: “esto es juego” (MINEDU, 2010)

2.2.4. Funciones del juego

2.2.5. El juego en el contexto educativo

2.2.6. Juego libre

Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la ayuda de un adulto. Favorece la indagación, el control del propio cuerpo y el conocimiento; la experiencia, la observación, la atención y el desarrollo sensorial. Mediante el juego libre, el niño aprende a concursar, a colaborar, a regular su comportamiento y a medirse con los demás permitiéndole crear de sí mismo su propio auto concepto citado por: (Salvatierra, 2015)

2.2.7. Definición de juego libre en los sectores

El juego libre en los sectores es un momento pedagógico planteado por el Ministerio de Educación, está basado en el juego y su importancia radica en el desarrollo del niño en todos los aspectos, poniendo a la profesora como observadora del trabajo del niño, dejando de lado el trabajo de ambos, más bien asignándole un rol de observadora citado por: (Garavito, 2017)

“El juego libre es una actividad natural y personal que nace del mundo interior del niño y lo involucra, ya que es su propia creación, considerándose, así como una actividad flexible, imprescindible y placentera” (MINEDU, 2010)

Por su parte Duca, N. (2008), nos dice que el juego libre en los sectores implica la perspectiva de desarrollar un juego utilizando los espacios y principios de los sectores sin embargo sin ningún tipo de consigna de quehacer. No hay un objetivo dialogado con anticipación y el juego este guiado por los logros de cada niño o de un conjunto de niños que conforman el sector. Esto no significa que no se planifique, pues propone el juego esporádico que tiene por objetivos contenidos el seguir, el cooperar, el interactuar en espacios de juego con los demás citado por: (Garavito, 2017)

2.2.8. La hora del juego libre en los sectores

Según el (MINEDU, 2010) en su publicación sostiene que la hora del juego libre en los sectores, define ésta palabra como: Una actividad pedagógica que se realiza todos los días como una actividad constante, tiene una perdurabilidad de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en clase, sin embargo todavía puede producirse en el patio o en el parque del centro educacional (p. 49).

En conclusión “la hora del juego libre en los sectores, los niños (as) participan de manera voluntaria y natural a los sectores del aula, de esta forma desarrolla el razonamiento simbólico, creativo, familiaridad social con sus padres e independiente. También se puede afirmar que propone sugerencias en el uso oportuno de los materiales educativos, permitiendo organizar actividades en conjunto y personales, apoya y propicia aprendizajes significativos de calidad para los niños y las niñas de 3 a 5 años, en las diferentes áreas de nivel inicial”. (Cuba & Palpa, 2015)

Por ejemplo, en la hora del juego libre, la profesora orienta a los niños y niñas, lo que deben efectuar. Para ello en forma ordenada los conduce a los diversos sectores del salón, aprovechando este tiempo para desarrollar algunas capacidades.

2.2.9. Clasificación de los sectores en aula

a) Sector del hogar:

Aquí los niños recrean, por lo general, dos espacios de la experiencia en el hogar: la cocina/comedor y el dormitorio. Los niños representan roles de casa como el padre, la madre y los hijos. Preparan alimentos, hacen dormir a los niños, reproducen diálogos y conflictos vividos en la familia. A veces, incorporan próximos u otros personajes que se relacionan con la familia representada. Jugar al hogar apoya el florecimiento socioemocional, la socialización, la resolución de problemas y el lenguaje.

El sector o caja temática Hogar debe contar con muñecas tipo bebé, menaje de cocina y comedor, cama, mesa, telas para tapar, prendas de vestir, envolver, cocinita y otros accesorios propios de las casas. Los accesorios deben tener las características culturales de la zona. (MINEDU, 2010)

b) Sector de construcción:

“El niño crea puentes, pistas, casas, pueblos, castillos, corrales, entre otras creaciones naturales. En estas construcciones crea escenarios para seguir con su juego creativo, incluyendo personajes como muñequitos, animales, carros, etc”. (MINEDU, 2010).

“El juego con material de construcción ayuda al fortalecimiento del pensamiento y las potencial en las matemáticas. Para ello deben hallarse bloques de madera de diversos tamaños, latas forradas y pintadas, tubos PVC para encajar, cuerda, cubos, soguilla, tablitas de diversos tamaños, bloques de construcción tipo “Lego”, etc. Este sector debe estar asociado o cerca al sector de los ambientes y juegos en miniatura”. (MINEDU, 2010)

c) Sector de teatro (dramatización):

En este sector los niños desarrollan más que en otros la función simbólica, asumen diferentes roles, actúan, por lo que se debe hacer que éste sea un sector más dinámico, por tanto, en una época podrá ser la casa, en otro tiempo la tiendita, botica, peluquería, etc.

El sector genera en los niños el juego de roles, es decir, convertirse en pequeños comediantes o actrices que representan variados personajes desarrollando la función simbólica. Al ejecutar, el niño pone en práctica sus habilidades expresivas y aumenta su autoestima, su autonomía, sus habilidades de interrelación con otros niños (interacción, solución de conflictos), todo lo cual es importante para su desarrollo socioemocional. (MINEDU, 2010)

d) Sector de la biblioteca:

Según (MINEDU, 2010) Este sector es de vital importancia, ya que ayuda a desarrollar en los niños las competencias comunicativas, además de ser un método del Plan Lector.

Debe ser ambientado con un mueble (repisa, anaquel, librero, etc.) donde se pondrán los diversos textos creados y elaborados por los niños, la maestra, los padres de familia; los obsequiados o entregados, etc.

Es mejor que en este sector el niño tenga papel y lápices/colores para dibujar libremente si así lo requiere. Una pizarrita también es aceptable para que los niños practiquen la escritura emergente. Este sector debe ser adaptado con letras, palabras

escritas y material de lectura con el objetivo de promover la lectura. Los relatos deben estar disponibles para que los niños se beneficien este recurso valioso.

Además de los sectores referidos se pueden implementar los de música (para que expresen sus emociones y sentimientos a través de la música), experimentos (para que descubran las cualidades de objetos y seres vivos a través de la observación, desarrollen la curiosidad e investigación) y aseo (desarrollan hábitos de aseo, orden e higiene).

e) Sector de juegos en miniatura:

Los juegos en miniatura ponen en práctica un alto nivel de pensamiento simbólico. Este sector o caja temática cuenta con los elementos propios de la realidad cotidiana o imaginaria del niño en pequeña escala. Con estos materiales el niño representa la realidad “en pequeño”, creando diversos escenarios y situaciones propias de su experiencia real o imaginaria. (MINEDU, 2010)

f) Sector de juegos tranquilos:

Los llamados juegos tranquilos son juegos de mesa que ayudan al desarrollo del pensamiento matemático y la comunicación de acuerdo al juego que escoja. Por otro lado, muchos de estos juegos tienen reglas y aprender a seguirlas es muy importante, sobre todo en el caso de los niños de cinco años.

La maestra debe apoyar, al inicio, a los niños en la comprensión de las reglas de los juegos elegidos. Los niños pueden cambiar de juegos de mesa a lo largo de la hora de juego libre. (MINEDU, 2010)

Los juguetes y materiales correspondientes a juegos en miniatura son:

- Diversos carritos y vehículos, como camiones con tolva, automóviles, avión, helicóptero, motos, etc.
- Animales de granja y animales salvajes.
- Muñequitos y personajes como soldados, indios, vaqueros, entre otros.
- Familias de personajes: papá, mamá, niños, niñas, bebés.
- Platitos, ollitas, tacitas y otros implementos de cocina. También un comedor en miniatura con juguetes diferentes y más pequeños que los del sector Hogar.
- Telitas pequeñas de 30 x 30 cm.
- Pequeños muebles de hogar para el uso de los muñequitos disponibles: camitas, sillitas, mesitas, roperito, entre otros.
- Una casita de muñecas hecha de cartón o de madera es deseable y muy valorado por los niños.

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

a) Planificación

(MINEDU, 2010) Plantea que los niños y la maestra se sientan en el piso creando una circunferencia al medio del aula. Por el periodo de 10 minutos llevan a cabo una conversación sobre tres aspectos:

- La profesora recapitula a los niños el lapso y el espacio donde van a jugar. Todos jugarán 60 minutos en el aula con los juguetes que tenemos y 10 minutos antes de terminar les comunicaré para que terminen con lo que están jugando.

- La maestra y los niños acuerdan las reglas de convivencia entre los niños durante la hora del juego libre en los sectores. Por ejemplo, entre todos dicen: “no debemos golpearnos”, “debemos compartir juguetes”.
- Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les gustaría compartir este momento.

b) Organización.

Los niños se reparten independientemente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. En caso de tener en el salón “cajas temáticas”, los niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se relacionan de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, juegan juntos dos niños o uno solo de manera individual. Una vez que los niños se han ubicado, inician su propósito de juego libre de manera independiente. Esto significa que ellos eligen qué juguetes usar, como los usan y con quién se relacionan para jugar. (MINEDU, 2010)

c) Ejecución o desarrollo.

Cuando los niños se han ubicado en algún sector de juego comienzan a desarrollar su idea. Se dan también las negociaciones con otros niños con respecto a los juguetes que cada quien usará y los roles a representar: “tú eres la tía, yo seré la mamá y tú serás el hijito”. Los niños se situarán en la sala de juego en diversas modalidades: algunos lo harán de manera individual, otros de dos y otros se reunirán en grupos de tres o cuatro compañeros. Podrás observar que los niños se asignan en el salón acorde a sus

preferencias temáticas, por tipos de juegos y por afinidad con los compañeros.
(MINEDU, 2010)

d) Orden.

La hora del juego libre en los sectores finaliza con el anuncio anticipado de su cierre, 10 minutos antes del mismo. En el momento en que finalizan de jugar, los niños deben guardar los juguetes y mantener el orden en el salón. Guardar los juguetes tiene un significado emocional y social muy importante: es guardar también sus experiencias y finalizar con un hábito interna significativa hasta la siguiente vez. Además, ayuda al buen hábito del orden.

Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea para que:

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

e) Socialización.

Los niños todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc. La maestra aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación. Por ejemplo, si los niños que jugaron en el hogar cuentan que jugaron a la mamá y al papá y que “Daniel se puso a cocinar” “y que los hombres no cocinan”, la educadora aprovechará para conversar sobre este aspecto y cambiar esta

idea errónea de los niños. Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, desean, etc. (MINEDU, 2010)

f) Representación

La educadora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días. (MINEDU, 2010)

2.2.11. El aprendizaje

Piaget afirma que el “aprendizaje es un proceso activo, en donde la obtención de conocimiento supone la ejecución de actividades del individuo. La contribución de mayor incidencia en la educación ha sido la (Teoría de los Estadios del Desarrollo) en donde señala que el desarrollo cognitivo pasa por cuatro estadios: el sensorio motor, el preoperatorio, el operacional concreto, y el operacional formal. Para Piaget el desarrollo intelectual no es un simple procedimiento determinado por el medio ambiente social o físico, sino de la interacción de factores tanto internos como externos al sujeto. Es decir, que el desarrollo cognitivo, es el producto de la relación del niño con el medio ambiente en forma que cambian sustancialmente a medida que el niño desarrolla.” Citado por: (Huamán R. , 2016)

Mientras (Play, 1993) sostiene que el “aprendizaje es el fenómeno que se relaciona con el estudiante al realizar el acto de incorporar conocimientos nuevos desde un asunto inicial dada en que de alguna manera se adquiriera una nueva experiencia o una nueva forma de comprender el mundo adyacente. Sostenemos que en esta investigación es valioso porque como profesores estamos en el compromiso de

contribuir al desarrollo de las potencialidades del alumno universitario; por eso es importante que renovemos nuestra práctica pedagógica hacia un modelo educativo que propicie la colaboración activa y reflexiva de los educandos en el proceso de E-A.”

2.2.12. Factores que influyen en el aprendizaje

Cada niño tiene su propio ritmo de aprendizaje por diversos factores tales como: motivación y maduración. A medida que el niño crece, las abstracciones y generalizaciones se hacen con mayor facilidad y rapidez si encuentra una diversidad de estímulos adecuados a su desarrollo cognoscitivo. Por lo general los conceptos, no se desarrollan repentinamente en su forma definitiva.

Los conceptos se incrementan y profundizan a lo largo de la vida. Solo cuando el concepto se ha desarrollado mejor y cuando se exigen de los hechos precisos se puede afirmar que se ha obtenido; es decir, el niño estará en capacidad de divulgar este concepto en nuevas situaciones. Citado por: (Ausubel & Novak , 1990)

2.2.13. Tipos de aprendizaje

2.2.13.1. Aprendizaje permanente

(MINEDU, 2005) El hombre es un aprendiz permanente, teniendo en cuenta que incluso las actividades de menos exigencia intelectual por él realizadas requieren una educación o entrenamiento, que tuvo que lograr o desarrollar. Se debe tener en cuenta que este tipo tan elemental de aprendizaje se lleva a cabo de forma casi siempre inconsciente por parte del sujeto que lo realiza. El aprendizaje de carácter intelectual en el ser humano precisa previamente del sujeto, estudiante o estudioso, se puede afirmar que, si el sujeto no está preparado para instruirse, es decir, si no tiene madurez

necesaria, va a tener muchas dificultades para llevar a cabo un auténtico aprendizaje. Una vez que el sujeto reúne las condiciones para el desarrollo del trabajo intelectual, su posibilidad de aprendizaje no debe tener ya ningún tipo de limitaciones. Es más, está en condiciones de exigir el derecho de obtener los bienes de la educación y de la cultura. (Huamán R. , 2016)

22.132 Aprendizaje aplicado

(Huamán R. , 2016) Hay una clara relación entre aprendizaje y aplicación, o realización, considerando ésta como realización y comprobación de lo aprendido, más que como logro personal de una serie de actitudes y valores que desarrolla el propio individuo. La aplicación o ejecución se considera aquí como una evaluación del aprendizaje logrando ante una propuesta determinada. Precisamente la puesta en marcha de un cambio de actitud es, de alguna forma, la evaluación de la misma, aunque sin entrar a considerar los condicionamientos que inciden en el aprendizaje, o aspectos como actitudes, ideales o intereses. Otra consideración a hacer es la relación de la realización del aprendizaje con el contexto en el que se desarrolla; es la evidente condición social del sujeto que comporta una serie de condicionamientos de todo tipo con el entorno en el que está inmerso.

Desde la infancia el individuo ha de adecuar sus conductas a variadas formas convencionales que vienen, más o menos, dictadas por el entorno familiar y social que poco tienen que ver con lo personal o lo subjetivo. La sociedad, en definitiva, las va a evaluar y del resultado de esta evaluación resultará la calificación de aceptado o rechazado, siendo la consecuencia de esta última calificación la exclusión del sujeto, desde la cual se le dará la oportunidad del cambio, pero teniendo siempre en cuenta

los propósitos marcados por la sociedad. Se trata de la permanente relación entre sujeto y grupo, o entre persona y sociedad, somos en parte, lo que son nuestras circunstancias. (Huamán R. , 2016)

2.2.14. Tipos de logro de aprendizaje

Según (Fabbricatore & Méndez , 2009) habla de tres tipos de logros de aprendizaje:

- **Logros cognoscitivos:** Son los aprendizajes esperados en los alumnos desde el punto de vista cognitivo, representa entender a alcanzar por parte de los estudiantes, los conocimientos que deben incorporar, su pensar, todo lo que deben conocer.
- **Logros procedimentales:** Representa la capacidad que deben obtener los alumnos, lo manipulativo, lo práctico, la actividad ejecutora del alumno, lo conductual o comportamental, su actuar, todo lo que deben saber hacer.
- **Logros actitudinales:** Están representados por los valores morales y ciudadanos, el ser del alumno, su destreza de sentir, de convivir, es el componente afectivo - motivacional de su personalidad. Además, también existen tres tipos de logros según su alcance e influencia educativa en la formación integral de los estudiantes:

2.2.15. Estrategias de aprendizaje

Las habilidad de enseñanza - aprendizaje son métodos o recursos que utiliza el docente, a fin de promover aprendizajes significativos que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (mediador del aprendizaje), además

de enseñar los contenidos de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Mendoza & Mamani, 2012)

2.2.16. El área de matemática

“Los niños y niñas, desde que nacen, exploran de manera natural todo aquello que los rodea y usan todos sus sentidos para captar información y resolver los problemas que se les presentan. Durante esta exploración, ellos actúan sobre los objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios.” Citado por: (MINEDU, 2016)

2.2.17. Concepto de matemática

La finalidad de la matemática en el currículo es desarrollar formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones que permitan a los niños interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, el planteamiento de suposiciones, conjeturas e hipótesis, haciendo, deducciones, argumentaciones y demostraciones; comunicarse y otras habilidades, así como el desarrollo de métodos y actitudes útiles para ordenar, cuantificar y medir hechos y fenómenos de la realidad e intervenir conscientemente sobre ella. (Minedu, 2015)

El pensar matemáticamente implica reconocer esta acción como un proceso complejo y dinámico resultante de la interacción de varios factores (cognitivos, socioculturales, afectivos, entre otros), el cual promueve en los estudiantes formas de actuar y construir ideas matemáticas a partir de diversos contextos. (Minedu, 2015)

2.2.18. Competencias de la matemática

La competencia es un aprendizaje complejo, pues comprende la transferencia y combinación apropiada de capacidades muy variado para modificar una circunstancia y obtener un determinado fin. Es un saber actuar contextualizado y creativo, y su aprendizaje es de carácter longitudinal, dado que se repite a lo largo de toda la escolaridad. Ello a fin de que pueda irse complejizando de manera gradual y permita al estudiante alcanzar niveles cada vez más altos de desempeño. (Minedu, 2015)

22181. Resuelve problemas de cantidad

Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas muestran interés por explorar los objetos de su entorno y descubren las características perceptuales de estos, es decir, reconocen su forma, color, tamaño, peso, etc. Es a partir de ello que los niños empiezan a establecer relaciones, lo que los lleva a comparar, agrupar, ordenar, quitar, agregar y contar, utilizando sus propios criterios y de acuerdo con sus necesidades e intereses. Todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad. (MINEDU, 2016)

22182. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas van estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno. Es durante la exploración e interacción con el entorno que los niños se desplazan por el espacio para alcanzar y manipular objetos que son de su interés o interactuar con las personas. Todas estas acciones les permiten construir las primeras nociones de espacio, forma y medida. (MINEDU, 2016)

2.2.19. Capacidades de la Matemática

(MINEDU, 2016) Cuando el niño resuelve problemas de cantidad, combina las siguientes capacidades:

- Traduce cantidades a expresiones numéricas.
- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.
- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

(MINEDU, 2016) Cuando el niño resuelve problemas de movimiento, forma y localización, combina las siguientes capacidades:

- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.
- Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.
- Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

2.2.20. Desempeños

(MINEDU, 2016) Los desempeños por edad, que son descripciones específicas de lo que hacen los niños y niñas respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje). Estos desempeños, en algunas ocasiones son iguales en dos edades sucesivas, debido a que requieren de mayor tiempo para un desarrollo más complejo. Los desempeños por edad se organizan de la siguiente manera:

- ❖ Al final de 3 años
- ❖ Al final de 4 años
- ❖ Al final de 5 años

III. HIPÓTESIS

Determinar si la implementación del juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativo inicial 320 Santa Catalina del distrito de Juliaca provincia San Román, región Puno, año 2018.

IV. METODOLOGÍA

4.1. El Tipo de investigación

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

(Fernández & Pértegas, 2002) La investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede. Tras el estudio de la asociación o correlación pretende, a su vez, hacer inferencia causal que explique por qué las cosas suceden o no de una forma determinada.

4.2. Nivel de investigación

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

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

4.3. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es no experimental, descriptivo simple puesto que no se han realizado manipulación de las variables de estudio, es decir se observaron los fenómenos tal como se dieron en su contexto natural para posteriormente analizarlos.

$$M = OX \text{-----} OY$$

Dónde:

M = Muestra

OX= Juego Libre en los Sectores

OY= Aprendizaje en el Área de Matemática

4.4. El universo y muestra

4.4.1. Área geográfica de la investigación

El área geografía tiene las siguientes características:

Juliaca es la capital de la provincia de San Román ubicada en la jurisdicción de la región Puno en el sudeste de Perú, se encuentra por el NORTE con el Distrito de

Calapuja, por el SUR con el Distrito de Cabana, por el ESTE con el Distrito de Pusi, por el OESTE con el Distrito de Lampa.

4.4.2. Población

(Gonzales & Salazar, 2008) La población constituye el objeto de la investigación, siendo el centro de la misma y de ella se extrae la información requerida para el estudio respectivo; es decir, el conjunto de individuos, objetos, entre otros, que, siendo sometidos a estudio, poseen características comunes para proporcionar datos, siendo susceptibles de los resultados alcanzados.

Y está conformada por los estudiantes de la institución educativa inicial 320 Santa Catalina del distrito de Juliaca.

4.4.3. La muestra

(Gonzales & Salazar, 2008) Es una parte de la población, o sea, un número de individuos u objetos seleccionados científicamente, cada uno de los cuales es un elemento del universo.

La muestra está compuesta por 20 estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 320 Santa Catalina del distrito de Juliaca.

La muestra seleccionada está constituida por 20 estudiantes de la Institución Educativa Inicial 320 Santa Catalina del distrito de Juliaca provincia San Román región Puno.

Tabla 1: Muestra de estudiantes de la Institución Educativa de educación inicial del distrito de Juliaca.

N°	Institución Educativa	N° de estudiantes	Total
1	320 Santa Catalina	20	20

4.5. Definición y operacionalización de variables

Según (Reguant & Martínez, 2014) La operacionalización de conceptos o variables es un proceso lógico de desagregación de los elementos más abstractos –los conceptos teóricos–, hasta llegar al nivel más concreto, los hechos producidos en la realidad y que representan indicios del concepto, pero que podemos observar, recoger, valorar, es decir, sus indicadores.

Tabla 2: Operacionalización de variable

PROBLEMA	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
¿En qué medida mejorará el taller del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 320 Santa Catalina del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2018?	El juego libre en los sectores	PLANIFICACIÓN	Expresa con espontaneidad sus ideas.
			Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.
			Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.
			Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.
		ORGANIZACIÓN	Elije y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.
			Dice por qué eligió el sector del día.
			Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.
			Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.
		EJECUCIÓN	Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.
			Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.
			Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.
			Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.
		ORDEN	Guarda en su lugar los materiales del sector.
			Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.
Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.			
			Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.
			Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.

PROBLEMA	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
		SOCIALIZACIÓN	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.
			Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.
		REPRESENTACIÓN	Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina,
			Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.
			Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido
	El aprendizaje en el área de matemática	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.
			Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.
			Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.
			Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.
			Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.
			Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.
Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.			
		Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	

PROBLEMA	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
		RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	<p data-bbox="1048 277 2112 347">Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.</p> <p data-bbox="1048 352 2112 422">Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.</p> <p data-bbox="1048 427 2112 497">Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas.</p> <p data-bbox="1048 502 2112 652">Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”, “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p> <p data-bbox="1048 657 2112 727">Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.</p> <p data-bbox="1048 732 2112 839">Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó.</p>

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para recoger información de la unidad de análisis de los estudiantes del nivel inicial sobre la variable juego libre en los sectores, para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 320 Santa Catalina del distrito de Juliaca se utilizará la técnica, la encuesta y el cuestionario como instrumento.

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

4.6.1. Validez y Confiabilidad de los instrumentos

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

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

(Otero R. , 2015) Analizando las respuestas de los jueces en cada ítem en los criterios de pertinencia, relevancia y claridad se encontró en la totalidad de los resultados de los

instrumentos juego libre en los sectores y habilidades comunicativas orales, un 100% de acuerdos.

Según la tabla estadística de Aiken el valor p es menor a 0,05 lo que indica que hubo concordancia estadística en las opiniones de los jueces en la totalidad de los ítems evaluados. Se concluye que los instrumentos tienen validez de contenido.

Tabla 3: Validez de contenido del instrumento juego libre en los sectores

Ítems	Criterios	Jueces						Acuerdos	V de Ayken	Valor p
		1	2	3	4	5	6			
		01	02	03	04	05	06			
11	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
12	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
13	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
14	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
15	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
16	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
17	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
18	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
19	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016

110	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
111	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
112	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
113	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
114	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
115	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
116	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
117	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
118	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
119	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
120	PC C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
		1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016

P < 0,05

4.6.2. Confiabilidad de los instrumentos

a) Confiabilidad del instrumento juego libre en los sectores

Se determinó la confiabilidad de los instrumentos con el coeficiente de Kuder–Richardson (kr20) dado que son dicotómicos. Según Tavakol y Dennick (2011, cit. por Hernández, et. al. 2014), entre otros autores consideran que el coeficiente debe estar comprendido entre 0,70 y 0,90 para ser bueno.

Se obtuvo como resultado del instrumento juego libre en los sectores un coeficiente de confiabilidad de Kr20=0,7218. (Otero R. , 2015)

4.7. Plan de análisis

El procesamiento, se realizará sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento, a los sujetos de estudio: Los estudiantes de cinco años, con la finalidad de apreciar la naturaleza del juego libre en los sectores.

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

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

4.7.1. Medición de variables

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

Tabla 4: Matriz de consistencia

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Determinar los niveles de habilidades matemáticas en los niños de cinco años de la institución educativa inicial 320 Santa Catalina del distrito de Juliaca provincia San Román, año 2018. ✓ Evaluar el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial Santa Catalina del distrito de Juliaca provincia San Román, región Puno, año 2018 				<p>Catalina el distrito de Juliaca.</p>
--	--	--	--	--	--	---

V. RESULTADOS

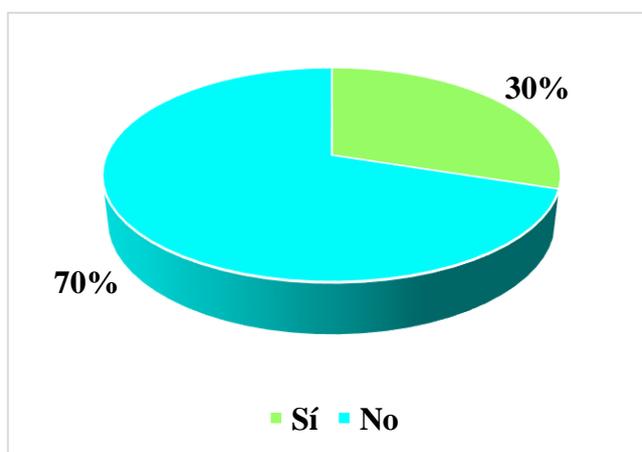
5.1. Resultados

Tabla 5: Planificación

Expresa con espontaneidad sus ideas.	fi	hi	%
Sí	3	0.30	30.00
No	7	0.70	70.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 1: planificación



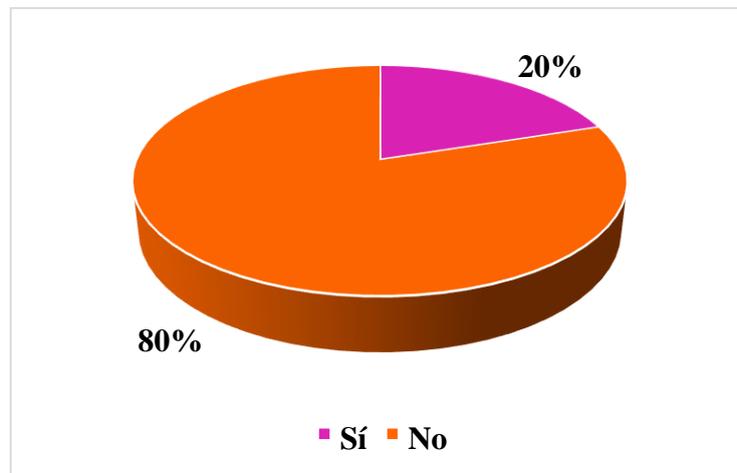
En la tabla 1 y gráfico 1 se observa que el 79% de los niños No expresan con espontaneidad sus ideas y el 21% sí, donde se evidencia dificultad en la expresión.

Tabla 6: Planificación

Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	fi	hi	%
Sí	2	0.20	20.00
No	8	0.80	80.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 2: Planificación



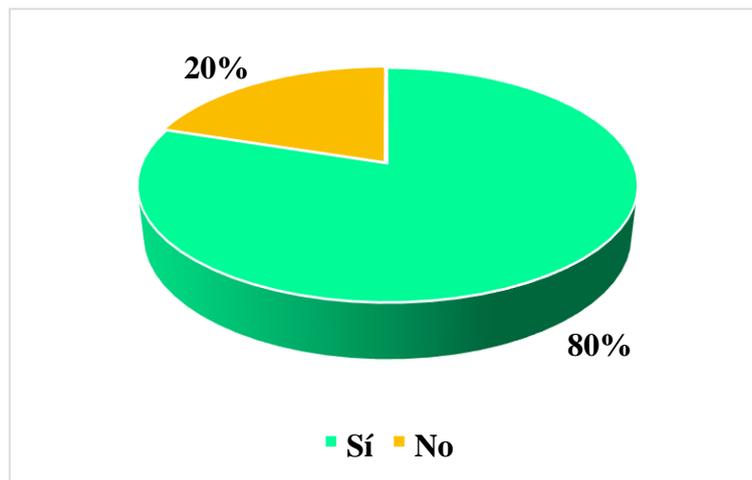
De la tabla 2 y gráfico 2, se observa que el 20% Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo y el 80% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad en proponer ideas.

Tabla 7: Planificación

Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros	fi	hi	%
Sí	8	0.80	80.00
No	2	0.20	20.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 3: Planificación



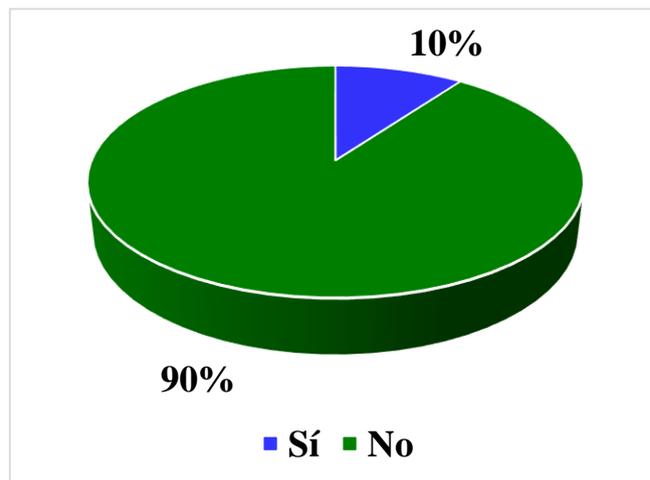
De la tabla 3 y gráfico 3, se observa que el 80% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad en proponer ideas y el 20% Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.

Tabla 8: Planificación

Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.	fi	hi	%
Sí	1	0.10	10.00
No	9	0.90	90.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4: Planificación



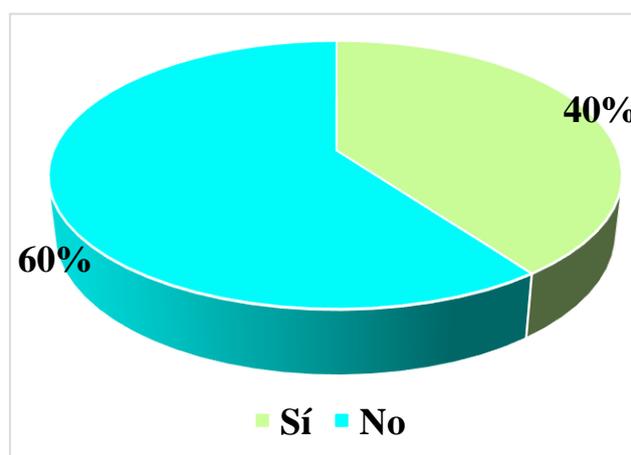
De la tabla 4 y gráfico 4, se observa que el 90% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad y el 10% propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.

Tabla 9: Organización

Elije y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde	fi	hi	%
Sí	4	0.40	40.00
No	6	0.60	60.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 5: Organización



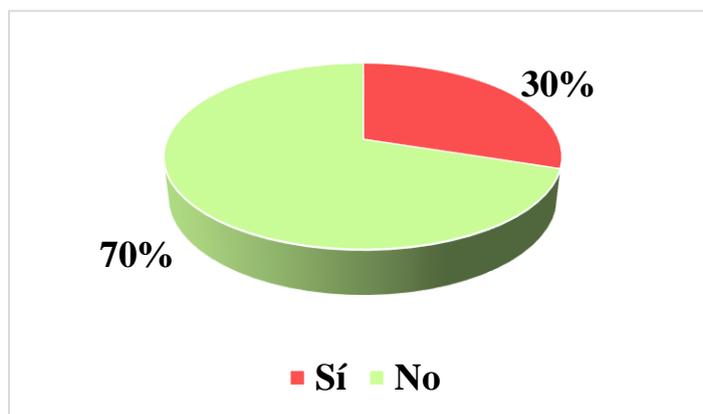
De la tabla 5 y gráfico 5, se observa que el 60% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad en elegir los sectores y el 40% elige y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.

Tabla 10: Organización

Dice por qué eligió el sector del día.	fi	hi	%
Sí	3	0.30	30.00
No	7	0.70	70.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 6: Organización



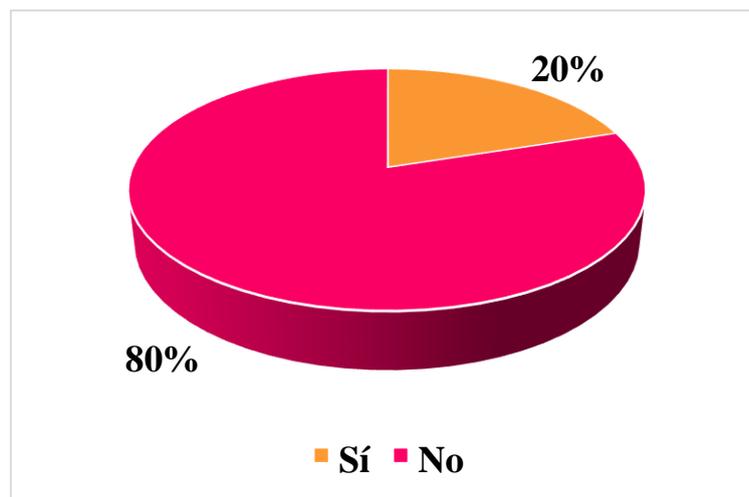
De la tabla 6 y gráfico 6, se observa que el 70% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad y el 30% dice por qué eligió el sector del día.

Tabla 11: Organización

Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.	fi	hi	%
Sí	2	0.20	20.00
No	8	0.80	80.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 7: Organización



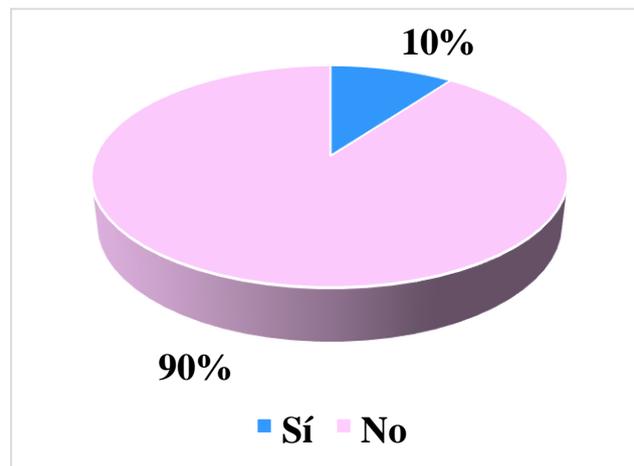
De la tabla 7 y gráfico 7, se observa que el 80% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad y el 20% dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.

Tabla 12: Organización

Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	fi	Hi	%
Sí	1	0.10	10.00
No	9	0.90	90.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 8: Organización



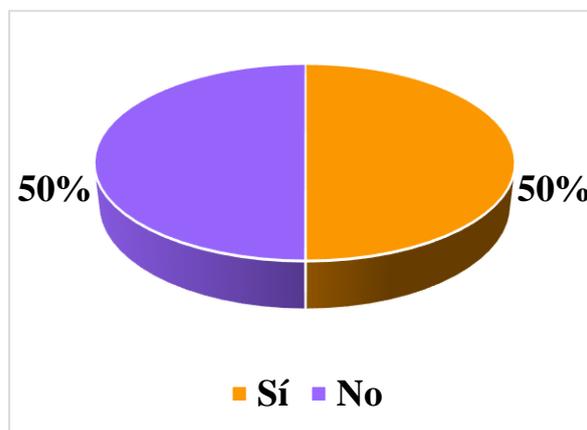
De la tabla 8 y gráfico 8, se observa que el 90% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad y el 10% dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.

Tabla 13: Ejecución

Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido	fi	Hi	%
Sí	5	0.50	50.00
No	5	0.50	50.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 9: Ejecución



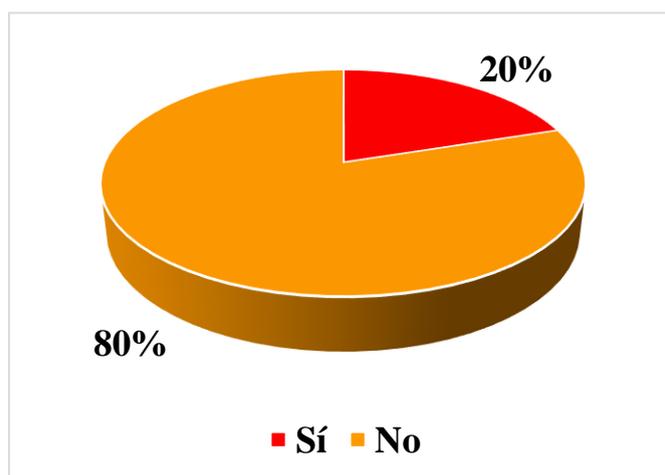
De la tabla 9 y gráfico 9, se observa que el 50% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad y el 50% juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.

Tabla 14: Ejecución

Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.	fi	Hi	%
Sí	2	0.20	20.00
No	8	0.80	80.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 10: Ejecución



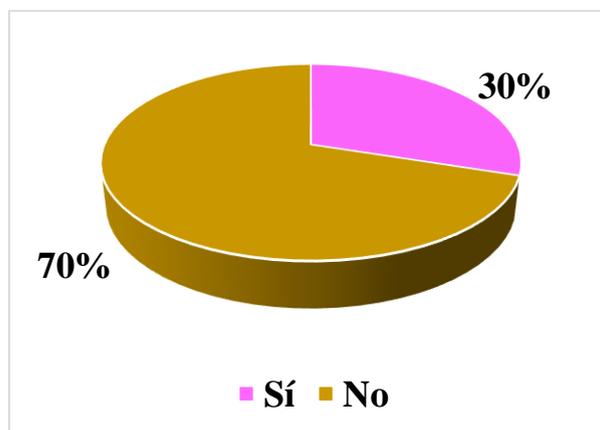
De la tabla 10 y gráfico 10, se observa que el 80% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad en jugar libremente y el 20% juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.

Tabla 15: Ejecución

Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.	fi	Hi	%
Sí	3	0.30	30.00
No	7	0.70	70.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 11: Ejecución



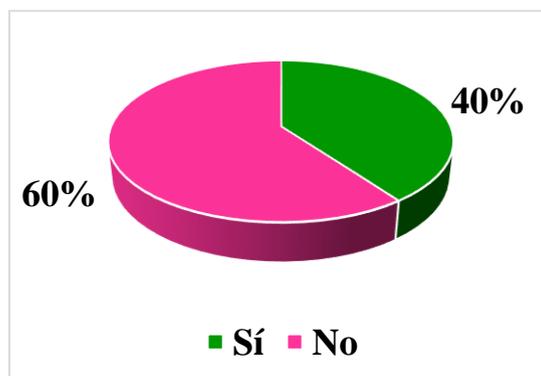
De la tabla 11 y gráfico 11, se observa que el 70% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad en dialogar y compartir materiales y el 30 % Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.

Tabla 16: Ejecución

Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	fi	hi	%
Sí	4	0.40	40.00
No	6	0.60	60.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 12: Ejecución



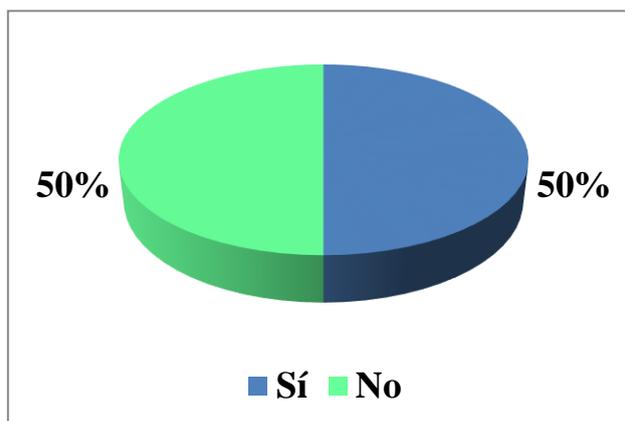
De la tabla 12 y gráfico 12, se observa que el 60% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad en solicitar ayuda al docente y el 40% solicita ayuda a la docente cuando es necesario.

Tabla 17: Orden

Guarda en su lugar los materiales del sector.	fi	hi	%
Sí	5	0.50	50.00
No	5	0.50	50.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 13: Orden



De la tabla 13 y gráfico 13, se observa que el 50% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad en guardar los materiales utilizados y el 50 % Guarda en su lugar los materiales del sector.

Tabla 18: Orden

Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó	fi	hi	%
Sí	1	0.10	10.00
No	9	0.90	90.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 14: Orden



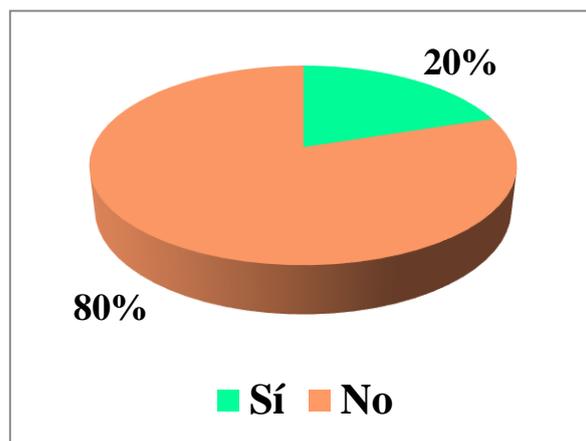
De la tabla 14 y gráfico 14, se observa que el 90% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad y el 100% espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.

Tabla 19: Orden

Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.	fi	hi	%
Sí	2	0.20	20.00
No	8	0.80	80.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 15: Orden



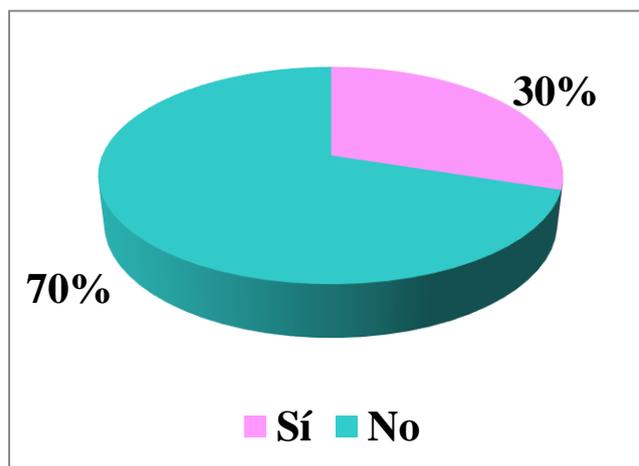
De la tabla 15 y gráfico 15, se observa que el 90% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad y el 100% espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.

Tabla 20: Socialización

Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.	fi	Hi	%
Sí	3	0.30	30.00
No	7	0.70	70.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 16: Socialización



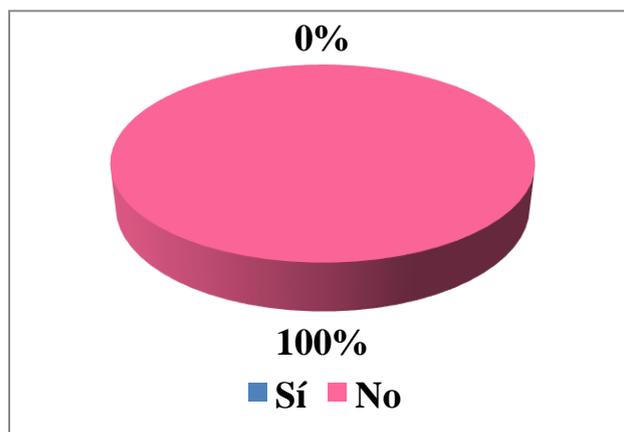
De la tabla 16 y gráfico 16, se puede apreciar que el 70% de los niños tienen dificultad en expresar lo que hicieron en los sectores y el 30% expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.

Tabla 21: Socialización

Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.	fi	hi	%
Sí	0	0.00	0.00
No	10	1.00	100.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 17: Socialización



De la tabla 17 y gráfico 17, se puede apreciar que el 100% de los niños expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.

Tabla 22: Socialización

Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.	fi	hi	%
Sí	4	0.40	40.00
No	6	0.60	60.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 18: Socialización



De la tabla 18 y gráfico 18, se puede apreciar que el 60% de los niños tienen dificultad en expresar lo que menos les gusta y el 40% expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.

Tabla 23: Socialización

Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.	fi	hi	%
Sí	1	0.10	10.00
No	9	0.90	90.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 19: Socialización



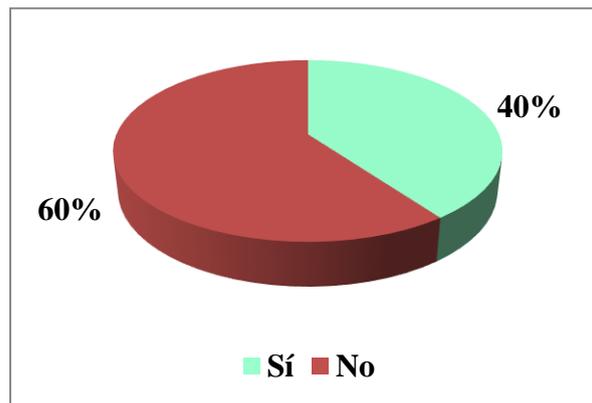
En la tabla 19 y gráfico 19, se observa que el 90% de los niños tienen dificultad y el 10% escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.

Tabla 24: Representación

Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).	fi	hi	%
Sí	4	0.40	40.00
No	6	0.60	60.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 20: Representación



En la tabla 20 y gráfico 20, se observa que el 60% de los niños tienen dificultad en representar sus experiencias del día y el 40% muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).

Tabla 25: Representación

Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.	fi	hi	%
Sí	5	0.50	50.00
No	5	0.50	50.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 21: Representación



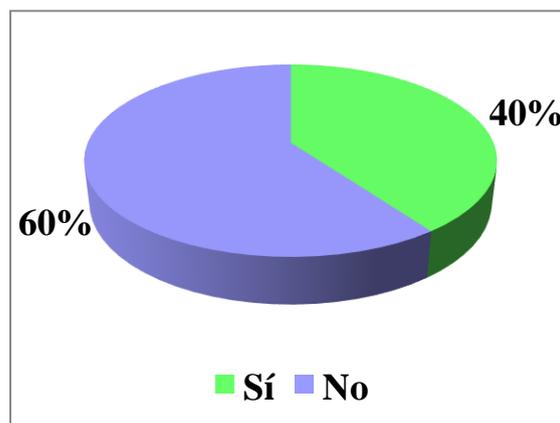
En la tabla 21 y gráfico 21, se observa que el 50% de los niños no logran y el 50 % Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.

Tabla 26: Representación

Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido	fi	hi	%
Sí	4	0.40	40.00
No	6	0.60	60.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 22: Representación



En la tabla 22 y gráfico 22, se observa que el 60% de los niños tienen dificultad en exponer lo que hizo en el sector elegido y el 40% expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido.

Tabla 27: Resuelve Problemas de Cantidad

Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos	fi	hi	%
Sí	5	0.50	50.00
No	5	0.50	50.00
TOTAL	10	1.00	100.00

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 23: Resuelve Problemas de Cantidad



En la tabla 23 y gráfico 23, se observa que el 50% de los niños tienen dificultad y el 50% establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.

5.2 Análisis de resultados

La investigación realizada responde al objetivo general es determinar cómo se implementa la hora del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 320 Santa Catalina el distrito de Juliaca provincia San Román, región Puno, año 2018.. El aprendizaje es un proceso activo, en donde la adquisición de conocimiento supone la ejecución de actividades del individuo. El desarrollo cognitivo atraviesa por cuatro estadios: el sensorio motor, el preoperatorio, el operacional concreto, y el operacional formal.

Este resultado obtenido a través de la aplicación del pre test se relaciona con la tesis del autor (Madueño , 2016) titulado “Juego de sectores de aprendizaje como estrategia didáctica y la socialización de la institución educativa n° 1793 rio negro - 2016.” Tiene como Objetivo general Determinar la relación que existe entre juegos de sectores de aprendizaje como estrategia didáctica y la socialización en la Institución Educativa N° 1793 Río Negro - 2016. El nivel es descriptivo correlacional porque tiene como finalidad determinar el grado de relación o asociación no causal existente entre las variables Juego de sectores y la socialización. Donde los resultados del análisis de los variables juegos de sectores de aprendizaje como estrategia didáctica y la socialización en estudiantes de la institución Educativa N° 1793 Río Negro- 2016; obtenidos muestra los niveles de logro de la estrategia de la dimensión sector hogar es un instrumento manipulable donde se puede cumplir juegos y roles, así el 54,5% de niños y niñas observadas se encuentran en un nivel de bajo, el 27,3% se ubican en un nivel de moderado y el 18,2% se ubican en el nivel alto.

En la investigación se define sobre el juego libre en los sectores como “Un momento pedagógico planteado por el Ministerio de Educación, está basado en el juego y su importancia radica en el desarrollo del niño en todos los aspectos, poniendo a la profesora como observadora del trabajo del niño, dejando de lado el trabajo de ambos, más bien asignándole un rol de observadora” citado por: (Garavito, 2017)

Así mismo define a la matemática como “La finalidad de la matemática en el currículo es desarrollar formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones que permitan a los niños interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, el planteamiento de suposiciones, conjeturas e hipótesis, haciendo, deducciones, argumentaciones y demostraciones; comunicarse y otras habilidades, así como el desarrollo de métodos y actitudes útiles para ordenar, cuantificar y medir hechos y fenómenos de la realidad e intervenir conscientemente sobre ella”. (Minedu, 2015)

Tal como se evidencia en los resultados del pre test, a través de la tabla 23 y gráfico 23 en donde los estudiantes del grupo control demostraron que el 50% no establecen relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos, mientras el 50% de los niños tienen una noción del establecimiento, esto muestra que los estudiantes no se encuentran de manera óptima.

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Luego de la ejecución del proyecto de investigación del juego libre en los sectores y realizar la discusión de los resultados se llega a las siguientes conclusiones:

Mediante la observación realizada se pudo observar que los estudiantes de 5 años solo la mitad establecen relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. Es así que había una deficiencia en establecer relaciones entre los objetos.

A través de la lista de cotejo se pudo obtener que los niños no dialogan con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido, esto demuestra que no dialogan entre compañeros.

Después de realizar el análisis de resultados se obtiene que los niños juegan libremente utilizando los materiales del sector elegido, esto demuestra que hay una regularidad en el desarrollo de aprendizajes.

Los niños de 5 años tienen dificultad para mostrar el material con el cual representará sus experiencias del día, esto evidencia que los niños necesitan desarrollar esta capacidad.

VII. REFERENCIAS

Albarracín, A., Herrero, R., & Martínez, A. (s.f.). *Juego y deportes populares y tradicionales como contenido de educación física en el IES Europa de águilas*. Obtenido de http://www.uibcongres.org/imgdb/archivo_dpo2500.pdf

Alvarez, A. (2015). *El mejoramiento de mi práctica pedagógica en el momento de la hora del juego libre en los sectores de la Institución Educativa Inicial N° 55006-08 Andahuylas- 2014*. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2061/EDSalhia.pdf?sequence=1>

Arias, M. (2014). *Análisis del juego libre desde una perspectiva de género en los niños y niñas de tres años en la Parroquia 5 de agosto*. Obtenido de

<https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/423/1/ARIAS%20ESTUPINAN%20MARIA%20FERNANDA.pdf>

Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación Introducción a la metodología científica 6ª Edición*. Caracas - República Bolivariana de Venezuela: EDITORIAL EPISTEME, C.A.

Ausubel , D., & Novak , J. (1990). *Psicología Educativa*. México : Trillas.

Betancourt , R., Guevara, L., & Fuentes, E. (2011). *El taller como estrategia didáctica, sus fases y componentes para el desarrollo de un proceso de cualificación en el uso de tecnologías de la información y la comunicación (tic) con docentes de lenguas extranjeras.caracterización y retos*. Obtenido de <http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/7927/T26.11%20B465f.pdf;jsessionid=FC383616C526D8DAB1104E8863E5678E?sequence=%201>

Campbell , D., & Stanley, J. (1995). *Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social*. Buenos Aires: Amorrourtu Editores.

Castillo, D., & Peña , A. (2014). *Programa pujllay para mejorar las relaciones de convivencia demográfica en los niños de 4 años de la Institución Educativa jardín de niños N° 215, de la ciudad de Trujillo*. Obtenido de <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1729/TESIS%20CASTILLO%20FONSECA-PE%20C3%91A%20SANCHEZ%28FILEminimizer%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Charaja, F. (2011). *El Mapic en la metodología de la investigación*. Puno.

Cruz, E., & Lazo, S. (2015). *La aplicación de la secuencia metodológica en la hora del juego libre en los sectores mejora mi práctica pedagógica en niños de 03 años de la Institución Educativa Inicial N° 289 de Huinchos Andahuaylas - 2014*. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2069/EDSdenae.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Cuba, N., & Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*. Obtenido de <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:rWbhSYnIyeoJ:repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%2520EI-Nt%2520C94%25202015.pdf%3Fsequence%3D1+%&cd=2&hl=es&ct=clnk&gl=pe#20>
- Cuba, N., & Estefani, P. (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*. Obtenido de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EI-Nt%20C94%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Esquivel, F. (2010). *Psicoterapia infantil con juego. Casos clínicos*. México: Editorial el Manuel moderno, S.A. de C.V.
- Fabbricatore, O., & Méndez, E. (2009). *Currículo del nivel de educación Básica*.
- Fernández, P., & Pértegas, S. (2002). *Investigación cuantitativa y cualitativa*. Obtenido de https://www.fisterra.com/mbe/investiga/cuanti_cuali/cuanti_cuali2.pdf
- Garavito, E. (2017). *Tipo de valores morales que se desarrolla en el juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la IEI N°194 "Corazón de Jesús" del distrito de Acora - 2016*. Obtenido de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/5283/Garavito_Flores_Elvia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Garavito, E. (2017). *Tipo de valores morales que se desarrolla en el juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la IEI N°84 del distrito Taraco y la IEI 194 "Corazón de Jesús" del distrito de Acora - 2016*. Obtenido de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/5283/Garavito_Flores_Elvia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García, A., & Llull, J. (2009). *El juego libre y su metodología*. Madrid: Editex.

- Gonzales , R., & Salazar, F. (2008). *Aspectos básicos del estudio de muestra y población para la elaboración de los proyectos de investigación*. Obtenido de <http://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/Raisirys-Gonz%C3%A1lez.pdf>
- Guevara, L. (2010). La estimulación educativa. *Temas para la educación*, 1.
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Mexicana.
- Huaman , E., & Pacuri, L. (2015). *Mi práctica pedagógica en el desarrollo de la "Hora de juego libre en los sectores" en los estudiantes de 05 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 253 Manchaybamba - Andahuaylas - 2014*. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2087/EDShugue.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Huamán , M., & López, V. (2015). *La práctica en la hora del juego libre en los sectores del aula de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 320 de San Jerónimo - Andahuaylas 2014*. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2090/EDShuvamr.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Huamán , R. (2016). *Aplicación De Un Programa De Juegos Lúdicos Para Mejorar El Aprendizaje En El Área De Matemática En Los Niños De 5 Años En La I.E N° 82318 De Calluan, Distrito De Cahachi, Provincia De Cajabamba – 2015*. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/499/JUEGOS_LUDICOS_HUAMAN_RISCO_ROSA.pdf?sequence=1
- Huamán, M., & López, V. (2015). *La practica en la hora del juego libre en los sectores del aula de los estudiantes de 5 años de la Institucion Educativa Inicial N° 320 de San Jeronimo - Andahuaylas 2014*. Recuperado el 09 de Noviembre de 2017, de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2090/EDShuvamr.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Jacinto, J. (s/f). *El juego como estrategia didáctica en la Eexpresión plástica. Educación Infantil.* Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/1123/1/TFG-B.53.pdf>
- Madueño , J. (2016). *Juego de sectores de aprendizaje como estrategia didáctica y la socialización de la Institución Educativa N° 1793 Rio Negro - 2016.* Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/1537/SECTOR_DE_HOGAR_SECTOR_DE_BIBLIOTECA_MADUENO_AGUIRRE_JOSSY_PILAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mendoza , Y., & Mamani, J. (2012). *Estrategias De Enseñanza - Aprendizaje De Los Docentes De La FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO – PUNO 2012.* Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/4498/449845035006.pdf>
- MINEDU. (2005). *Diseño Curricular Nacional.* Lima: Fimart S.A.C. Editores e Impresores.
- MINEDU. (2010). *El juego libre en los sectores.* Obtenido de http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/59-hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf
- Minedu. (2015). *Rutas de Aprendizaje .* Lima.
- MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica.* Lima: Impreso en el Perú / Printed in Peru.
- Morales, F. (2012). *Investigación Descriptiva.* Obtenido de <http://www.creadess.org/index.php/informate/de-interes/temas-de-interes/17300-conozca-3-tipos-de-investigacion-descriptiva-exploratoria-y-explicativa>
- Otero, R. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa n° 349 Palao.* Obtenido de <http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El.juego.libre.en.los>

.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.oraes.en.estudiantes.de
.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Otero, R. E. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institucion Educativa N° 349 Palao*. Recuperado el 09 de Noviembre de 2017, de <http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.oraes.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3>

Palomino, L., & Vargas, E. (2014). *Desarrollo de mi practica pedagógica en la hora del juego libre, en los sectores en niños de 5 años de ña Institución Educativa Inicial N° 277-32 Kapuli San Carlos de San Jerónim-Andahuaylas,2014*.

Play, M. (1993). *“Currículo y Educación: Campo Semántico de la didáctica”*. Barcelona: Universitaria. Barcelona-España.

Reguant, M., & Martínez, F. (2014). *Operacionalización de Conceptos/ Variables*. Obtenido de <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/57883/1/Indicadores-Repository.pdf>

Rodríguez, M. (s.f.).

Rodriguez, M. (s.f.). *El Juego en la etapa de Educación Infantil (3- 6 años): El Juego Social*. Recuperado el 09 de Noviembre de 2017, de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3993/1/TFG-G%20365.pdf>

Romo, A. (s.f.). *El enfoque sociocultural del aprendizaje de Vigtsky*. Obtenido de file:///C:/Users/HP/Downloads/VYGOSTKY_04_ROMO_el_enfoque_sociocultural_del_aprendizaje.pdf

Salas, A. (2012). *Programa "Jugando en los sectores" para desarrollar capacidades matematicas en niños de 4 años de una Institucion Educativa del Callao*. Recuperado el 09 de Noviembre de 2017, de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1316/1/2012_Salas_Progra

ma%20-Jugando%20en%20los%20sectores-
%20para%20desarrollar%20capacidades%20matem%C3%A1ticas%20en%20
0ni%C3%B1os%20de%204%20a%C3%B1os%20de%20una%20instituci%C3%B3n%20educativa%20del%20

Salvatierra , E. (2015). *Taller "Muevete y aprende" basado en el juego para desarrollar el esquema corporal en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa de Inicial N° 1564, Trujillo 2015*. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/167/salvatierra_ve.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Salvatierra, E. (2015). *Taller "Muevete y aprende" Basado en el juego para desarrollar el esquema corporal en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa de Inicial N° 1564, Trujillo 2015*. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/167/salvatierra_ve.pdf?sequence=1

ANEXOS



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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 320 SANTA CATALINA DEL DISTRITO
DE JULIACA PROVINCIA SAN ROMÁN, REGIÓN PUNO, AÑO 2018.

LISTA DE COTEJO JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

DATOS GENERALES

1. **Institución Educativa Inicial:** “320 Santa Catalina”
2. **Aula:**.....
3. **Turno:**.....
4. **Fecha:**.....
5. **Hora de Inicio:****Hora de término:**
6. **Alumno:**

FINALIDAD

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

N° ORDEN	ITEMS	SI	NO
PLANIFICACIÓN			
01	Expresa con espontaneidad sus ideas.		
02	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.		
03	Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.		
04	Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.		
ORGANIZACIÓN			

05	Elije y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.		
06	Dice por qué eligió el sector del día.		
07	Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.		
08	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.		+
EJECUCIÓN			
09	Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.		
10	Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.		
11	Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.		
12	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.		
ORDEN			
13	Guarda en su lugar los materiales del sector.		
14	Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.		
15	Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.		
SOCIALIZACIÓN			
16	Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.		
17	Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.		
18	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.		
19	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.		
REPRESENTACIÓN			
20	Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).		
21	Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.		
22	Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido		

OBSERVACIONES:.....

.....

.....

.....



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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 320 SANTA CATALINA DEL DISTRITO
DE JULIACA PROVINCIA SAN ROMÁN, REGIÓN PUNO, AÑO 2018.

LISTA DE COTEJO

“APRENDIZAJE EN ÁREA DE MATEMÁTICA”

I. DATOS GENERALES

1. **Institución Educativa Inicial:** “320 Santa Catalina”
2. **Aula:**.....
3. **Turno:**.....
4. **Fecha:**.....
5. **Hora de Inicio:****Hora de término:**
6. **Alumno:**

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 ítem.

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

➤ Solo se tomara en cuenta los indicadores de desempeño que se realizara.

N°	ITEM S		
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD		S i	No
1	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.		
2	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.		
3	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.		
4	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.		
5	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.		
6	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.		
7	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.		
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN			
8	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.		
9	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.		
10	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.		
11	Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas.		

12	Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que		
----	---	--	--

	establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.		
13	Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.		
14	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó.		

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.



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE
FILIAL ULADECH JULIACA

“Algo del Diálogo y la Reconciliación Nacional”

Juliaca, 09 de mayo del 2018.

CARTA DE PRESENTACIÓN.

TENOR(A)

Lic. Epifania Mestas Añazco

DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN INICIAL VIVA INICIAL N° 320 SANTA CATALINA

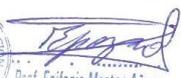
Presente -

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle al estudiante **Eva Judith Quispe Corrtisco** con código de matrícula **690 II 51028**, de la carrera profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, quien adjunta el instrumento de tests del proyecto de investigación “**EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES, PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA I.E.I. N° 320 SANTA CATALINA DEL DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA DE SAN ROMÁN REGION PUNO, AÑO 2018**”, en la institución que dignamente usted dirige y representa, por lo mismo solicito a su representada acoger al estudiante para el desarrollo de la misma.

Esperando le agradezco la acogida que el caso requiere, le expreso mi profundo agradecimiento.

Atentamente,



Prof. Epifania Mestas Añazco
DIRECTORA



Lic. Patricia Hilario Toribio
COORDINADORA (e)
FILIAL ULADECH CATOLICA - JULIACA