

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y SU RELACIÓN
CON EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE
MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO RAYMONDI
DEL DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA DE SAN
ROMÁN, REGIÓN PUNO AÑO 2018.**

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

**AUTORA:
DIANA OLIVIA TUPA CHURATA**

**ASESOR:
MGTR. CIRO MACHICADO VARGAS**

**JULIACA-PERÚ
2018**

Equipo de trabajo

AUTORA

Tupa Churata, Diana Olivia

ORCID: 0000-0001-5555-3310

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Estudiante de Pregrado,
Juliaca, Perú

ASESOR

Machicado Vargas, Ciro

ORCID: 000-0003-0197-3181

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación
y Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Juliaca, Perú

JURADO

Zela Ilaita, Mafalda Anastacia

ORCID: 000-0002-9813-9742

Yanqui Núñez, Evangelina

ORCID: 0000-0001-8412-4258

Mayorga Rojas, Yanet Vanessa

ORCID: 0000-0001-6912-7251

Hoja de firma del jurado y asesor

Dra. Mafalda Anastacia Zela Ilaita
Presidente

Mgr. Yanet Vanessa Mayorga Rojas
Secretario

Mgr. Evangelina Yanqui Núñez
Miembro

Mgr. Ciro Machicado Vargas
Asesor

Hoja de agradecimiento

En primer lugar, doy gracias a Dios por haber forjado mi camino y haber dirigido por el sendero, correcto en todo momento ayudándome a aprender para realizar este proyecto.

También por haberme permitido conocer a muchas personas que colaboraron conmigo para realizar uno de mis sueños de culminar estudios y siempre con mucha humildad y respeto hacia los demás.

Hoja de dedicatoria

Esta tesis está dedicado a mis padres Alberto y Cirila las personas que más han influenciado en mi vida dándome los mejores consejos guiándome y haciéndome una persona de bien con todo mi amor y afecto se los dedico a mi familia y amigas.

Y con su sabiduría en especial que este proyecto se realice con mucho a éxito a mi tutor: Mgtr. Ciro Machicado Vargas por su paciencia motivándome y guiándome, teniendo en cuenta sus consejos que los sueños si son posibles de alcanzar con mucha paciencia y perseverancia.

Resumen

El objetivo general de esta investigación es determinar si existe relación entre la hora del juego libre y los sectores y el aprendizaje en el área de matemática, en los niños de cinco años de la institución educativa Antonio Raymondi del distrito de Juliaca provincia de San Román región puno año 2018, El tipo es cuantitativo y el diseño de investigación es pre experimental, descriptivo simple correlacional porque su grado de control es mínimo. la población estuvo conformada por 22 estudiantes a quienes se les aplicó la técnica de observación y el instrumento de la lista de cotejo que se dio e dos momentos pre test y post test, el procesamiento estadístico se realizó, mediante el programa Excel y la parte inferencia con el programa de Willcoxon procesado en el SPSS versión 25. las cuales consisten en una lista con características relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes. La hora del juego libre en los sectores para el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Antonio Raymondi y tiene como muestra 22 niños, a quienes se les evaluó, mediante fichas de Observación. A través del juego los niños enriquecen su mente, estimulan su fantasía, crean situaciones y les dan solución.

Palabras claves: Juego libre, sectores, taller.

Abstract

The main purpose of this research is to determine if there is a relationship between the time of free play in the sectors and the learning of the area of mathematics, in the five old children of the Antonio Raymondi Educational Institution of the Juliaca district, San Roman province, Puno region year 2018. The type of research is quantitative because quantitative or numerical data on variables are collected and the association and relationship between these variables are studied. The checklist is an instrument used in this research. Instrument that is used to record observations, which consist of a list with

Characteristics related to student behavior and the development of skills, abilities and skills, specifying which are present and which are absent. The time of free play in the sectors for learning in the area of mathematics in five-year-old children of the Antonio Raymondi Educational Institution and has as a sample 20 children, who were evaluated, using observation cards. Through the game children enrich their mind, stimulate their fantasy, create situations and give them a solution.

Keywords: Free play, sectors, workshor

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. Título de la Tesis.....	1
1. Introducción.....	4
2. Planteamiento de la investigación.....	8
2.1. Planteamiento del problema.....	9
a) Caracterización del Problema.....	10
b) Enunciado del problema.....	11
3. Objetivos de la investigación.....	12
3.1. Objetivo general.....	12
3.2. Objetivo específico.....	12
3.3. Justificación de la investigación.....	13
4. Marco teórico - conceptual.....	17
4.1. Antecedentes.....	18
4.2. Bases teóricas de la investigación.....	24
4.2.1. El juego.....	29
4.2.2. Enfoque sociocultural.....	33
4.2.3. Concepto de juego.....	34
4.2.4. Características del juego.....	34
4.2.5. Clases de juego.....	35
5. El juego como propuesta educativa.....	35
6. El juego libre en los sectores y sus momentos.....	36
A) Planificación.....	37
B) Organización.....	37
C) Ejecución.....	38
D) Orden.....	38
E) Socialización.....	39
F) Representación.....	42
7. los sectores del aula.....	44
7.1. La comunicación.....	44
7.2. Enfoque comunicativo.....	45
7.3. Habilidades comunicativas.....	47
7.4. Habilidades comunicativas orales.....	49
A) Hablar.....	51
B) Escuchar.....	53
8. Metodología.....	54
8.1. El tipo de investigación.....	54
8.2. Nivel de investigación de la tesis.....	55
8.3. Diseño de la investigación.....	56
8.4. El universo y muestra.....	58
8.4.1. Área geográfica de la investigación.....	58
8.4.2. Población.....	58
8.5. Definición y operacionalización de variables.....	60
8.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	60
8.4.4. Validez y confiabilidad de los instrumentos.....	62
8.7. Plan de análisis.....	64

8.7.1. Medición de variables.....	64
8.8. Matriz de consistencia.....	66
8.9. Principios éticos.....	67
9. Referencias bibliográficas.....	69
10. Anexos.....	68

Introducción:

Comenzamos esta tesis argumentando la necesidad de investigar el aprendizaje tanto a nivel general el área en la que centraremos nuestro estudio. Observaremos que las investigaciones sobre el aprendizaje cooperativo en estrategia para mejorar la sociabilización, que hemos encontrado se orientan principalmente a analizar los logros de esta metodología en comparación con otras formas más tradicionales de estructuración del aprendizaje. Por el contrario, se aprecia un vacío a la hora de comprender el modo en que es implementado por el profesorado en la práctica, que justifica nuestra investigación.

Los juegos libres en los sectores son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación comunicación y solidaridad. Facilitando el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscando la participación de todos predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

En la actualidad se puede considerar que existen valores sociales que entraron en crisis, observándose la fuerte presencia del individualismo las dificultades para lograr acuerdos entre pares, la promoción de la competitividad y la falta de solidaridad por dicha razón se decide investigar acerca de los juegos libres en los sectores.

Sin embargo, a pesar de contar con esta propuesta educativa no es considerada en todos los jardines de infancia ni bien conocida por los docentes, más aún cuando existen escasas investigaciones sobre la actividad y su relación con las áreas de desarrollo, en este caso con el área de comunicación por ello el presente trabajo se dedicó a identificar

y determinar la relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en los estudiantes de 5 años.

El ser humano puede asumir distintos comportamientos teniendo la posibilidad de enriquecer o de destruir; no solo a sí mismo sino en el ambiente en que se encuentra puede ser agresivo o no, puede ser competitivo o solidario sin dejar de ser competente.

El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos desde los inicios de la vida, de los modelos que vemos y de los refuerzos o estímulos que recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se les enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos.

La tesis plantea la participación de todos para alcanzar un objetivo común: la estructura asegura que todos jueguen juntos sin la presión que genera la competencia para alcanzar nuestro resultado en el desarrollo de actitudes cooperativas en el conocimiento mutuo, la confianza, comunicación, superación de prejuicios, toma de decisiones, afirmación y autoestima, autocontrol emocional, autocuidado, la empatía, el reconocimiento y expresión de emociones.

Posteriormente realizaremos algunas consideraciones iniciales, fundamentalmente referidas a cuestiones formales, y expondremos un breve avance de lo que iremos encontrando en los diferentes capítulos en los que hemos estructurado nuestra investigación.

2. Planeamiento de la investigación.

2.1. Planteamiento del problema.

- La mayor parte de docentes tienen a los alumnos en el aula, porque temen al que los niños se lastimen al momento de realizar la sesión de juegos.
- También los padres de familia no entienden cuando los niños se lastiman ya que el juego es parte de la enseñanza del niño, en el cual experimentan nuevas cosas.

Existe mucha preocupación constante en el ámbito mundial, integral en el educando. El juego es excluido con demasiada frecuencia de la escuela desde la final de la etapa preescolar, quedando reducido a una simple actividad recreativa. Ya que las bases que han adquirido en el proceso de enseñanza-aprendizaje han sido las necesarias para enfrentar los retos que una sociedad en proceso de modernización y globalización.

Los juegos como las escondidas, no solo se denominan diferentes aunque parecido por nombre, pero lo que lo distingue es la forma de juego. La cual dificulta la enseñanza en los alumnos impidiendo así que ellos tengan o puedan detener lo aprendido; la mayoría de docentes en el país solo se dedican a enseñar pero no solo basta eso; los docentes deben transmitir confianza, alegría, entusiasmo motivándolos con los juegos grupales para su socialización y ser guías donde los alumnos puedan verlo como líder y un ejemplo a seguir.

En nuestro departamento pasamos por la misma situación, donde los juegos en la educación es similar a la nacional teniendo un avance muy lento, lo cual dificulta que la enseñanza y su aprendizaje se logren; en las zonas rurales muchos de los profesores actualmente no toman en cuenta al utilizar estrategias didácticas, materiales didácticos y siguen utilizando los métodos tradicionalistas lo cual es muy preocupante ya que

mediante la situación el cual los alumnos se convierten en personas oyentes, donde los alumnos donde la docente es la única que puede opinar y dar el resultado final en el aula, también los escasos juegos y participación de los alumnos al momento de realizar los juegos; esto hace que los alumnos no sean capaces para desenvolverse en la sociedad.

La ciudad de Juliaca no es ajena a esta situación que aquejan al sector educativo ya que muchos de nuestros docentes no son capaces de asumir nuevos roles de juego que les ofrecen para lograr ser mejores y dar así una enseñanza a través de nuevas estrategias y métodos de aprendizaje hacia los alumnos.

En las instituciones educativas la mayoría de los docentes no toman en cuenta los juegos como un método de enseñanza y sociabilización; ya que solo se basan en los conocimientos de los niños mas no en su desenvolvimiento personal; es más puede incluso provocar un mayor discriminación y acentuar las desigualdades para evitarlo es necesario promover métodos activos de aprendizaje que impliquen la interacciones de todo tipo de estudiantes en la consecución de objetivos comunes; excelente recurso para lograrlo. El Juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas. Algunos adultos, en efecto, lo detestan, incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como sí estas fueran una pérdida de tiempo y energía,

Debemos tener mucho en cuenta que en las instituciones educativas deben incluir el área de juego siendo este espacio uno de los primordiales para su convivencia entre pares, la recreación que brindan y la necesidad de mantenerlos en buen estado como la necesidad prioritaria. Hace falta que los padres colaboren activamente para que los niños logren tener un espacio donde jugar y divertirse, porque la comunidad también no cuenta mucho con parques para niños o centros recreativos que les permita divertirse en ellos, en el jardín de niños se carecen de mantenimiento, por lo cual es

necesario movilizar a la comunidad educativa para emprender una modificación el área de diversión para los alumnos. También pone de manifiesto sus destrezas y habilidades que por naturaleza son natas en ellos y que solo es necesaria una buena estimulación adecuada y oportuna para lograr una información integral.

En la “UNESCO 1980, el papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas. Algunos adultos, en efecto, lo detestan, incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si estas fueran una pérdida de tiempo y energía, cuando existen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse. Tal es la actitud de algunos educadores impacientes por ver al niño alcanzar lo más rápidamente posible la edad de la razón y de algunos padres para quienes el niño es una inversión que debe ser rentable para ellos desde el momento en que sabe andar, hablar y distinguir la mano izquierda de la derecha”.

¿En qué medida influencia los juegos en el desarrollo de la expresión oral y corporal de los niños y niñas?

a) Caracterización del problema.

La formación de docentes constituye mucha preocupación constante en el ámbito mundial, integral en el educando es un gran paso que lo preparara para que se incorpore sin ningún problema a la sociedad, teniendo como satisfacción una superación personal en el alumno y por ende formara parte de una sociedad constructiva, productiva propositiva y humanística. Ya que las bases que han adquirido en el proceso de enseñanza-aprendizaje han sido las necesarias para enfrentar los retos que una sociedad en proceso de modernización y globalización.

En nuestro país, hablamos mucho de la educación, pero sabemos que está atravesando una gravísima crisis, las últimas encuestas dadas a los docentes y alumnos en los

análisis comparativos, revelan su escasa relevancia en relación a las necesidades del país, los niños que están en diferentes regiones, veamos un caso de un niño de la costa, sierra y selva. Pues sus estilos de vida son totalmente diferentes de acuerdo a su cultura, como así suceden en los juegos como las escondidas, no solo se denomina diferentes aunque parecido por nombre, pero lo que lo distingue es la forma de juego La cual dificulta la enseñanza en los alumnos impidiendo así que ellos tengan o puedan detener lo aprendido; la mayoría de docentes en el país solo se dedican a enseñar pero no solo basta eso; los docentes deben transmitir confianza , alegría, entusiasmo motivándolos con los juegos grupales para su socialización y ser guías donde los alumnos puedan los vean como líder y un ejemplo a seguir.

En nuestro departamento pasamos por la misma situación, donde los juegos en la educación es similar a la nacional teniendo un avance muy lento, lo cual dificulta que la enseñanza y su aprendizaje se logren; en la zonas rurales muchos de los profesores actualmente no toman en cuenta al utilizar estrategias didácticas, materiales didácticos y siguen utilizando los métodos tradicionalistas lo cual es muy preocupante ya que mediante la situación el cual los alumnos se convierten en personas oyentes, donde los alumnos donde la docente es la única que puede opinar y dar el resultado final en el aula, también los escasos juegos y participación de los alumnos al momento de realizar los juegos; esto hace que los alumnos no sean capaces para desenvolverse en la sociedad.

La ciudad de Juliaca no es ajena a esta situación que aquejan al sector educativo ya que muchos de nuestros docentes no son capaces de asumir nuevos roles de juego que les ofrecen para lograr ser mejores y dar así una enseñanza a través de nuevas estrategias y métodos de aprendizaje hacia los alumnos.

En las instituciones educativas la mayoría de los docentes no toman en cuenta los juegos como un método de enseñanza y sociabilización; ya que solo se basan en los conocimientos de los niños mas no en su desenvolvimiento personal; es más puede incluso provocar un mayor discriminación y acentuar las desigualdades para evitarlo es necesario promover métodos activos de aprendizaje que impliquen la interacciones de todo tipo de estudiantes en la consecución de objetivos comunes; y al mismo tiempo facilitar al alumnado el aprendizaje de habilidades sociales y actitudes positivas hacia la diversidad, el aprendizaje cooperativo reúne esas características y puede por tanto convertirse en un excelente recurso para lograrlo.

b) Enunciado del problema

¿Qué relación existe entre el juego libre en los sectores y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Antonio Raymondi del Distrito de Juliaca, Provincia de San Román, ¿Región Puno Año 2018?

3. Objetivos de la investigación

Desarrollar una aplicación que pueda ser utilizada como herramienta educativa y de concientización.

3.1. Objetivo general:

Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Antonio Raymondi del Distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno Año 2018.

3.2. Objetivo específico:

A.-Identificar el nivel del juego libre en los sectores basadas en el área de matemática.

B.-Identificar el nivel de preparación de los niños en el área de matemática.

C.-Relacionar el juego libre en los sectores y profundizar los contenidos del área de matemática de forma diferente.

D.-Desarrollar el juego libre en los sectores estrategias matemáticas en el aula de manera agradable y divertida.

3.3. Justificación de la investigación

Esta investigación será muy significativa porque responde a la actual tendencia de lineación e innovación curricular planteado por la MINEDU para poder tener una mejor calidad educativa brindando interés y a las necesidades de nuestros docentes y alumnos. La importancia es que para un niño jugar es simplemente placer, alegría y movimiento y si el adulto no le mostrara los límites del tiempo y el espacio el niño no pararía de jugar en todo el día. El niño en el juego entretiene su ocio, y cuanto mayor sean sus experiencias de juego, cuanto más explore aprende, observa más frondosas era sus capacidades de imaginar y crear, pero también debemos tener en cuenta como dice Gutiérrez 2004, que las actividades lúdicas están comprendidas dentro de la educación y formación personal del niño, ya que el juego abarca aquellas cosas que se aprenden no por necesidad o trabajo sino por ellas mismas.

Esta investigación se quiere implementar una propuesta del uso del computador como herramienta para la intervención basada en secuencias didácticas que contenían juegos tradicionales como: la golosa, el gato y el ratón el rey manda; los cuales ayudaran a estimular la motricidad y desarrollar las dimensiones en los niños de la sede objeto de estudio para lograr un aprendizaje significativo, que conlleve a mantener una buena calidad de vida.

En el campo teórico se desarrollan temáticas centradas en la motricidad y las dimensiones del desarrollo integral, mediante la representación de graficas

explicativas en PowerPoint y de los videos previamente seleccionados al principio de la lúdica como eje central del juego, según planteamientos del MEN en los lineamientos curriculares a nivel preescolar.

En lo metodológico permitirá a los docentes determinar las estrategias didácticas, para poder perfilar los rasgos profesionales del educador, así como determinar la influencia o relación de estos rasgos en las estrategias que aplique o diseñe el docente de aula como procedimiento utilizados con el fin de promover la actividad de los estudiantes y generar aprendizajes.

En lo práctico, el docente tendrá la facilidad de utilizar estrategias didácticas y de esa manera lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.

En consecuencia, que puede desencadenar la no detención temprana de la agresión física en los niños y la vivencia de las continuas peleas y/o agresiones físicas entre éstos en la clase han inquietado al maestro encargado del estudiantado, y lo han impulsado a buscar dentro de los contenidos propios de un elemento que cuya aplicación sirva como estrategia para ayudar a los niños, reduciendo la manera considerable, los altos niveles de agresión física en ellos.

El juego constituye la ocupación principal del niño (a), así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo social. Además, el juego tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. Se ha escogido este tema de trabajo, con la finalidad de conocer la necesidad del juego en la vida del niño (as) y más concretamente en la etapa Infantil, ya que, por

medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad.

Los niños (as) crecen a través el juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica, por tanto, conocer detalladamente la importancia del juego de manera global en lo que se refiere al juego como proceso de desarrollo en los diversos ámbitos del niño, pero sobre todo en lo referente al ámbito social, pues la socialización ayudará al niño (a) acoger los elementos socioculturales de su ambiente e integrarlo a su personalidad para así poder adaptarse a la sociedad, les llevará también a conseguir la autonomía necesaria para participar en la vida social de forma creativa, respetando y ajustándole a los hábitos y normas de convivencia sin dejar de tener una actitud crítica hacia ellas y aceptando, respetando y valorando las diferencias individuales y la pluralidad social y cultural.

Relativo al ámbito curricular, la actividad lúdica es el medio más eficaz y generalizado para la consecución de los objetivos y finalidades de la Educación Infantil. Además, el juego en I.E.I da respuesta y afianza las consecuciones de las áreas establecidas Conocimiento de sí mismo y autonomía personal, Conocimiento del entorno, Lenguajes: Comunicación y Representación estimulando las capacidades de los niños en un proceso abierto e integrador. El juego para el niño es la vía única hacia la madurez, el equilibrio y la mejor manera de desarrollar el juego del niño es convencer a los adultos de su valor.

4. Marco teórico y conceptual

4.1. Antecedentes

Castro, D. Cuervo, H. y otros (2014). Nos dice que para abordar un tema es fundamental contar con los antecedentes que sirvan como punto de partida para orientar la investigación y al mismo tiempo permitan plantear y desarrollar una estrategia que busque proponer soluciones para la problemática encontrada. La educación física como medio para ayudar a que los estudiantes se integren y adquieran valores es importante ya que cuenta con distintas herramientas para la formación e intervención a los estudiantes; en este caso el juego será la base para la unión de los estudiantes de tercer grado. El tema elegido es “Los juegos cooperativos como estrategia didáctica en el que se promueva la honestidad en el grado 301 de básica primaria del colegio I.E.D. Robert F.

Kennedy”. La elección del tema surgió por la problemática detectada durante el trabajo de práctica pedagógica que se llevó a cabo en la institución. Las prácticas propias de la asignatura de educación física incluyen juegos y actividades en donde se propende por la integración y conformación de equipos de carácter mixto y en el que participan todos los estudiantes. Durante estas actividades se pudo observar que los estudiantes tenían comportamientos agresivos al finalizar las actividades que involucraban competencias, causados principalmente por la derrota; situación que generaba la acusación de alguno de los integrantes del grupo. Los motivos de llevaban a las acusaciones eran principalmente diferencia de habilidades en la ejecución de las actividades o simplemente una razón actitudinal que buscaba hacer sentir mal al compañero. De igual manera las actitudes encontradas en los niños incluían aquellas que faltaban a la verdad para la ejecución de las actividades o la conformación de

grupos que por conveniencia tenían ventaja ante los demás pasando por alto que el principal objetivo era la participación. Esto está en contra de un comportamiento honesto desde la perspectiva de socialización del grupo ya que se no es evidente un comportamiento razonable y justo que caracteriza a una sociedad equitativa. Por lo anterior se planteó usar las actividades dentro de la clase de Educación Física, en donde se pretende la implementación de actividades didácticas en donde se fomente la unión entre los compañeros, la aceptación de cada uno de los integrantes del grupo y en donde los esfuerzos se vuelvan grupales y colaborativos, de tal manera que se interiorice y se ponga en práctica el comportamiento justo y razonable que caracteriza a las personas honestas. Esta propuesta didáctica se resume en la implementación de los juegos cooperativos como un medio para fortalecer valores, reforzando principalmente la honestidad 11 como valor fundamental para el desarrollo de los demás valores y la promoción del compañerismo, respeto y solidaridad. De igual manera se quiere que el concepto de los valores sea interiorizado y que los niños tengan la capacidad de hacer un juicio valorativo correcto de los comportamientos y actitudes conforme nuestra sociedad necesita para una vida en comunidad mucho más pacífica y solidaria.

Castro, D. Cuervo, H. y otros (2014). *Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para fomentar la honestidad en el grado 301 de básica primaria jornada tarde del colegio I.E.D. Robert F. Kennedy*. Universidad Libre, Bogotá D.C Recuperado de <http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7625/CastroCuervoDiegoAndre2014.pdf?sequence=1>

Luis Manuel Vargas Vásquez, (2013). Nos habla sobre El propósito de la presente investigación fue aplicar el Programa Educativo "Sembrando Amistad" para mejorar las relaciones interpersonales de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 288 "Ana Sofía Guillenla Arana" del distrito de Rioja, 2013. Para cumplir con los objetivos, se basó en los estudios de los antecedentes de la investigación, en la teoría interpersonal de la psiquiatría, teoría del aprendizaje social, teoría de trower, teoría de las inteligencias múltiples y la teoría de las emociones. Tales referentes teóricos permitieron plantear la hipótesis siguiente: El Programa Educativo "Sembrando Amistad" mejorará significativamente las relaciones interpersonales de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 288 "Ana Sofía Guillena Arana" del distrito de Rioja, 2013. El diseño de investigación, fue pre test y pos test con un solo grupo, que pertenece al diseño pre experimental. La muestra estuvo conformada por 27 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 288 "Ana Sofía Guillena Arana", la recolección de datos se realizó a través de una ficha de observación de relaciones interpersonales que mide la empatía y las habilidades sociales, la misma que fue aplicada antes y después de desarrollar 13 sesiones de aprendizaje. En el análisis de resultados se determinó que el Programa Educativo "Sembrando Amistad" mejora significativamente las relaciones interpersonales de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 288 "Ana Sofía Guillena Arana" del distrito de Rioja, 2012; con valor calculado (tk: -14,00) menor al valor tabulado (tt: -1 ,721).

Luis Manuel Vargas Vásquez, (2013). *Programa educativo "sembrando amistad" y su influencia en las relaciones interpersonales de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa n° 288 "Ana Sofía Guillena Arana"* . Universidad Nacional De San Martín – Tara poto.

Campo verde, E. Jiménez, F. (2011). Aportan lo siguiente se inicia a partir de la

observación de que muchos niños muestran, en poca o gran magnitud, conductas agresivas hacia sus pares y a su medio en general, situación preocupante para educadores y padres de familia, que muchas veces no pueden controlar dichos comportamientos y optan por lo más fácil: perder la paciencia, gritar, o simplemente no hacer nada. De la mano con dicha situación, aparece —el juego, que hoy en día es uno de los métodos más importantes y eficaces para el aprendizaje y desarrollo de los niños y niñas, así, no podemos descartar el uso de esta estrategia por el bien de aquellas personas que forman parte de nuestra vida: Los niños. Desde este punto de vista hemos visto interesante utilizar el juego como estrategia metodológica, es decir, planificar un juego dirigido para contrarrestar la agresividad en niños de 3-4 años de edad. Dicha estrategia metodológica es planteada desde dos perspectivas: los juegos cooperativos, que permiten a los pequeños relacionarse con su entorno de manera más efectiva y ser solidarios y amables con sus compañeritos; y los juegos de auto control, que hacen posible que el niño canalice sus emociones y sepa encaminarlas hacia conductas positivas que no hacen ni intentan hacer daño a nadie. Por esta razón, como educadores, creemos que es posible, junto con el apoyo y trabajo de la familia de los pequeños, formar seres humanos más conscientes de su actuar, de su pensar y sobre todo de su sentir.

Campoverde, E. Jimenez , F. (2011). *Juego Cooperativo Como Estrategia Metodológica Para Contrarrestar La Agresividad En Niños De 3-4 Años De Edad*. Universidad De Cuenca, Ecuador.

Recuperado

de:

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2222/1/tps723.pdf>.

JHON JAIRO TREJOS PARRA, (2010)

Este autor da a conocer que la

Investigación

Casi experimental, controlada, no aleatorizada.

Se pretendió determinar la eficacia de los juegos cooperativos en la agresividad de escolares institucionalizados por alto riesgo psicosocial de la Fundación Teresita Cárdenas de Candelo de la ciudad de Cartago. Los profesionales en salud de la institución eligieron los 40 niños y niñas que percibían con más problemas de convivencia. Tenían entre los 9 y 13 años, y eran de estratos bajos. Se les administró el instrumento COPRAG y se encontraron niveles altos de agresividad directa, moderados de agresividad indirecta y normal de prosocialidad. A 20 escolares de la jornada vespertina se les brindó un programa de juegos cooperativos en dos sesiones semanales, de dos horas cada una, durante 10 semanas; apoyadas por la presencia de la psicóloga y la trabajadora social de la fundación, para valorar los cambios producidos por la intervención. A diferencia de la pre prueba, la pos prueba mostró diferencias significativas entre los grupos experimental y control en la agresividad directa ($p=0.000$), la agresividad indirecta ($p=0.002$) y la prosocialidad ($p=0.000$). La evaluación cualitativa corroboró los hallazgos y mostró aprendizajes: en el control de la ira, la expresión adecuada de la frustración, el asumir la responsabilidad de las acciones y la aceptación de sus consecuencias.

John Jairo Trejos Parra, (2010) *Eficacia de los juegos cooperativos en la disminución de los niveles de agresividad en escolares institucionalizados por alto riesgo psicosocial.*

Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia. Recuperado de:

Carlos Velázquez Callado (2010) .Da a conocer que el Trabajo de Fin de Grado consiste en una intervención educativa, que tiene como base la cooperación. Se desarrolla durante mi actuación docente en el colegio Clemente Fernández de la

Devesa, en Medina del Campo. Está basado en desarrollar un proceso de transición que parte del juego cooperativo para llegar al aprendizaje cooperativo. La intervención se ha llevado a cabo con alumnado de quinto de Primaria y ha alcanzado los objetivos inicialmente propuestos.

Carlos Velázquez Callado (2010). *Del juego cooperativo al aprendizaje cooperativo*.

Universidad de Valladolid

4.2 Bases teóricas de la investigación

Educación básica regular

Formar integralmente al educando en los aspectos físico, afectivo y cognitivo para el logro de su identidad personal y social, ejercer la ciudadanía y desarrollar actividades laborales y económicas que le permitan organizar su proyecto de vida y contribuir al desarrollo del país. Desarrollando capacidades, valores y actitudes que permitan al educando a aprender a lo largo de toda su vida.

4.2.1. El juego

Piaget: El juego ayuda a consolidar esquemas psicofísicos de comportamientos mental y nervioso, así es pues parte integrante del desarrollo de la inteligencia. Para Piaget, juego e inteligencia pasan por los mismos periodos y clasifica el juego en tres grandes dimensiones juego sensorio motor, juego simbólico caracterizado por la construcción de símbolos a partir de distintas capacidades y esencial para el equilibrio afectivo e intelectual del niño y el juego reglado caracterizado por practicar y adquirir un grado de conciencia de la regla.

Karl Groos: El juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo de pensamiento y de la actividad, el juego es pre ejercicios de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñara cuando sea grande.

Lev Vygotsky: El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para VIGOTSKY existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano, una más dependiente de la biología preservación y reproducción de la especie, y otra más de tipo sociocultural.

4.2.2. Enfoque socio-cultural

Georg Wilhelm Friedrich Hegel: Fue introducir el concepto de la dialéctica en el mundo de la filosofía, es decir un sistema capaz de explicar la historia del mundo y el pensamiento haciendo hincapié en que todo movimiento surge como solución a las contradicciones del movimiento anterior. La versión simplificada de la dialéctica se presenta sobre todo como manera didáctica.

Engels: Ejerció una gran influencia sobre él le acercó al conocimiento del movimiento obrero inglés, atrajo su atención hacia la crítica de la teoría económica clásica, fue también el quien gracias a la desahogada situación económica de la que disfrutaba como empresario.

Marx: Sustituyo el idealismo de este por una concepción materialista, según la cual las fuerzas económicas constituyen la infraestructura que determina en última instancia los fenómenos súper estructurales del orden social, del orden social, político y cultural.

4.2.3. Concepto de juego

Martine Mauriras: El juego es deseo de aquello con lo que se juega, no deseo de algo que falta y que hay que conseguir, sino deseo de lo que está aquí y ahora, del instante que pasa y del que va surgir, dicho de otro modo, el juego es puro apetito de vivir, no un determinado tipo de vida que la moda o la costumbre hacen deseable, sino la realidad tal cual es la vida como viene.

Sigmund Freud: Toma muy en serio su juego y dedica en le grandes afectos la antítesis del juego no es gravedad sino realidad. El niño distingue muy bien la realidad del mundo y su juego, a pesar de la carga de afecto con que lo satura, y gusta de apoyar los objetos y circunstancias que imagina en objetos tangibles y visibles del mundo real. Este apoyo es lo que aun diferencia el jugar infantil del fantasear.

Raimundo Dinello: El juego por su propia definición, no tiene ninguna otra finalidad que la alegría y el propio placer de jugar. El juego es un sitio donde los sueños prohibido pueden renovarse eternamente, donde la magia, y la omnipotencia pueden ser practicadas sin daño donde los deseos atraen su propia gratificación.

4.2.4 Características del juego

El juego es una actividad libre, voluntaria espontánea y autónoma, no requiere que ha sido planificada de antemano, aunque en el entorno educativo pueda planificarse.

Es una actividad placentera que fomenta y desarrolla la capacidad de disfrutar divertirse y crearse, proporcionado placer inmediato a él la risa, diversión.

El juego se desarrolla en una realidad ficticia el niño ensaya posibilidades futuras de su vida adulta.

Tiene carácter universal se dan todas las sociedades y durante toda la historia.

Implica participación activa jugar es hacer y siempre implica participar como explorar, moverse, pensar y deducir.

No necesita un material concreto cualquier juego puede realizarse con algún objeto o material o en ausencia absoluta del mismo.

Es innato es la actividad propia de la infancia, en los niños suele ser espontaneo, aunque puede ser propiciado o motivado.

Se desarrolla en un espacio y tiempo limitado por la motivación, del que juega y el espacio por las posibilidades del lugar físico en que se realiza.

Cualquier actividad se puede convertir en juego.

Es una actividad que implica un fin en sí mismo donde lo importante, son los medios, la actividad, no los fines.

Favorecer la socialización mediante la comunicación, competición y la cooperación se facilitan procesos de intersección social por eso también tiene una función compensadora de desigualdades integradora y rehabilitadora, sobre todo en la infancia.

Los juegos son adaptables y permiten la participación de os niños de diferentes edades, sexos, culturas, etc.

4.2.4. Clases de juego

Freud: El juego cumple el papel de expresar aquellos sentimientos que son reprimidos por la sociedad en su proceso de socialización.

Carr: Juego como catarsis para la agresión que, algunos creen forma parte de la naturaleza humana.

Hartman: Funcional psicoanalítica el cual el juego cumplirá varios objetivos funcionales, sexual, defensa contra la ansiedad.

5. El juego como propuesta educativa

Federico Frobel: La educación comienza en la niñez es así donde recalca la importancia del juego, porque a través de eso el niño se introduce en el mundo de la cultura, sociedad, la creatividad y el servicio a los demás. FROBEL domino educación integral fue esta idea, que ele inspiro a fundar los jardines de infancia con la finalidad de educar al niño durante su primera infancia.

María Montessori: Tiene 2 metas una social la otra pedagógica esta propuesta tiene fundamentos científicos especialmente, fisiológicos y parte del supuesto conocimiento basados en la información sensorial. El material educativo específicamente diseñado bajo esta propuesta son la base formadora de su sistema el desarrollo del niño no se logra de manera lineal y regular sino por etapas a través de las cuales el niño revela una sensibilidad particular.

Celestin Freinet: Para este educador la educación debe estar basada en los intereses de los niños en su libertad, de acción vinculada con el medio ambiente que lo rodea.

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

Nos dice que es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación de juego, es de naturaleza no literal esto nos quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas “como si “por ejemplo una niña de cuatro años juega con la muñeca como si fuera su hija, y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba como si fuera un caballo. El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero gozoso, si el juego deja de ser placentero ya no es juego, pues es imprescindible ni el

niño ni el observador como se va a desenvolver es como una película de suspenso, no se sabe que viene ni cómo termina.

El proceso y no la meta, es su esencia al niño no le interesa a que va llegar al final de su juego el disfruta el, viaje el desarrollo mismo de cada parte, del juego en ese sentido el juego es siempre, aquí y ahora viviendo siempre en tiempo presente.

A) Planificación:

Ander Egg: Es la acción consistente en utilizar un conjunto de procedimiento mediante los cuales se introduce un mayor racionalidad y organización, es un conjunto de actividades ya acciones articuladas entre sí, que previstas anticipadamente tiene el propósito de influir en el curso de determinados acontecimientos, con el fin de alcanzar una situación elida como deseable, mediante el uso de eficiente de medios y recurso escasos o limitados.

Kaufman: La planificación tiene como finalidad contribuir a alcanzar la dignidad humana donde no existe e incrementarla donde su presencia es solamente parcial siendo, además un buen método para mantener en primer plano la originalidad e individualidad de cada persona.

Ahumada: Es una metodología para escoger entre alternativas que se caracteriza porque permite verificar la propiedad, facilidad y compatibilidad de los objetos permitiendo seleccionar los instrumentos más eficientes.

B) Organización:

Chun Wei Choo: Define la organización inteligente como aquella que es capaz de integrar eficazmente la percepción, la creación de conocimiento y la toma de

decisiones. Por lo que las organizaciones inteligentes podrían definirse de manera simplista como aquellas que aprenden. Pero de manera más propia, las organizaciones inteligentes son aquellas que facilitan el aprendizaje de todos sus miembros, que son capaces de modificar sus normas de actuación, escritas o no, con la frecuencia que sea necesaria para satisfacer las exigencias del medio.

Bob Garrat: Dice que las organizaciones inteligentes crean un clima de trabajo donde los procesos permiten a todos los miembros aprender de forma consciente de su trabajo. Esto a su vez lo hace capaz de mover ese aprendizaje adquirido al lugar que sea necesario de manera tal que pueda ser utilizado por la organización y que este conocimiento pueda ser transformado constantemente.

Peter Senge: Define una Organización Inteligente como aquella en la que los individuos son capaces de expandir su capacidad y de crear los resultados que realmente desean. Aquí las nuevas formas y patrones de pensamiento son experimentados, en donde las personas aprenden continuamente y en conjunto, como parte de un todo.

C) Ejecución:

Pereña:(1996) Es el trabajo no repetitivo, que ha de planificarse y realizarse según unas especificaciones técnicas determinadas y con objetivos, de costos inversiones y plazos prefijados.

Llorens:(2005) es la ejecución de una serie de actividades para alcanzar un objetivo específico.

Eubca:(2009) un proyecto es esencialmente un conjunto de actividades interrelacionadas, con un inicio y en finalización definida, que utiliza recursos limitados para lograr un objetivo deseado.

D) Orden:

Aristóteles: Es el orden que provee de un orden aun a comunidad está por sobre la familia, y sobre cada individuo pes el todo es superior a sus partes donde se fragua el interés común

Platón: El orden social está determinado por el conocimiento y la reflexión, la participación en ese orden es racional, no requiere coerción la fuerza se ejerce por templanza.es un orden violento, aunque no haya violencia.

Karl Marx: Es imprescindible la revolución y la etapa socialista de dictadura del proletariado. No se puede alcanzar una sociedad socialista o comunista sólo con reformas sociales, como pensaban los socialistas y socialdemócratas, ni sólo con la revolución como pensaban los anarquistas seguidores de Bakunin, es necesaria la revolución y la dictadura del proletariado.

E) Socialización:

Mariano Fernández: los profesionales y miembros de la Enseñanza se sienten desprestigiados por el resto de la Sociedad, ya que ésta última se dedica a achacar a la escuela de sus propios perjuicios y deterioros. Así como continuo dentro de un grupo social, cuyo objetivo fundamental es adoptar aquellas conductas que son consideradas como más adecuadas, por uno mismo, prescindiendo del resto. Cualquier sociedad necesita la aportación de sus miembros para su “reproducción”. Dicho término es una palabra polisémica. En el texto se hace referencia, en primer lugar, a la reproducción biológica; en segundo lugar, se alude la reproducción económica y, finalmente, y en lo que el autor hace más hincapié es sobre la cultura y el orden social.

Piaget: No sólo busca explicar la génesis de la conciencia moral humana, de su sentido de obligación, también intenta explicar de qué manera se hace posible que el individuo asuma unas reglas racionales. Junto al paso de la anomia a la heteronomía, el paso de una moral heterónoma a una moral autónoma, son los dos puntos nodales del desarrollo moral, según Piaget. En un principio son las interacciones asimétricas que los padres establecen con sus hijos, el escenario donde el niño asume una moral heterónoma; más tarde es en el marco de las interacciones simétricas con sus pares donde se hace posible que los jóvenes elaboren unas reglas racionales, consensuadas.

Vygotski: Hubiera abordado directamente el tema del desarrollo moral, nos aporta importantes luces sobre algunos aspectos implicados en su evolución. Y es para nosotros manifiesto el acuerdo que hay entre estos planteamientos y las elaboraciones de Piaget sobre la heteronomía y la autonomía.

F) Representación:

Enneccerus Ludwig: Expresa al respecto que en la representación se llama representante al que emite o recibe por otro el representado una declaración de voluntad cuyo efecto inmediato debe afectar al representado. Según esto se puede distinguir la representación en la emisión Representación Activa y en la recepción Representación Pasiva de las declaraciones de la voluntad.

Hinostrosa: Sintetiza el concepto de representación indirecta señalando que por ésta se entiende el obrar por otro, pero no se declara el nombre de éste y el tercero lo ignora. En doctrina encontramos también que la representación puede ser activa y pasiva. La activa, se da cuando el representante es quien emite y dirige la manifestación de voluntad hacia otro sujeto, quien actúa ostensiblemente en nombre del representado haciéndolo saber al tercero. La pasiva, cuando el representante recibe una declaración

para otro, pues los efectos de ese acto voluntario afectan a la esfera jurídica del representado.

Puig Brutau: Como aquella institución en cuya virtud una persona, debidamente autorizada o investida de poder, otorga un acto jurídico en nombre y por cuenta de otra, recayendo sobre esta última los efectos normales consiguientes. La representación, en sentido amplio es un hecho jurídico por el cual un sujeto realiza un negocio jurídico en lugar de otra persona. En este sentido se encuentran dos formas de representación: La directa y la indirecta. En sentido restringido, la representación es una forma de sustitución en la actividad jurídica por la que una persona ocupa el lugar de otra para realizar un negocio en nombre y por cuenta de ella. Esta definición corresponde sólo a la representación directa.

7. Los sectores del aula:

Son espacio donde los niños y niñas desarrollan actividades lúdicas, investigaciones interactuando entre si desarrollando su inteligencia y creatividad de forma libre al que va acudir voluntariamente lo que va permitir al niño y niña ser el constructor de su propio aprendizaje.

7.1. La comunicación:

María del Socorro Fonseca: comunicar es llegar a compartir algo de nosotros mismos es una cualidad racional y emocional específica del hombre que surge de la necesidad de ponerse en contacto con los demás, intercambiado ideas que adquieren sentido o significación de acuerdo con experiencias previas comunes.

Walker: La comunicación es la transmisión verbal o no verbal de información entre alguien que quiere expresar una idea y quien espera captarla o se espera que lo capte.

Mc Daniel: La comunicación es el proceso por el cual intercambiamos o compartimos significados mediante un conjunto común de símbolos,

7.2. Enfoque comunicativo

Gumperz:(1982), citado por Mohammed (2001), el término competencia comunicativa reconoce y enfatiza el carácter interaccional y cooperativo de la comunicación y su contextualización.

Canale:(1996) profundizó en cuanto a las directrices para un enfoque comunicativo con el fin de lograr un enfoque integrador en el que el objetivo principal es preparar y animar a los aprendientes a explotar de una forma óptima su limitada competencia comunicativa de la segunda lengua con el fin de participar en situaciones reales de comunicación

Fernando Trujillo:(2001) al referirse al tema, expresa que el uso de la lengua comprende las acciones que realizan las personas que como individuos y como agentes sociales desarrollan una serie de competencias tanto generales como comunicativas, en particular.

Las personas utilizan las competencias que desarrollan en distintos contextos y bajo distintas condiciones y restricciones con el fin de realizar actividades comunicativas que conllevan diferentes procesos para producir y comprender textos relacionados con determinados temas en ámbitos específicos, utilizando las estrategias que parecen más apropiadas para llevar a cabo las acciones que han de realizar. Es decir que, para que una persona que aprende una lengua extranjera desarrolle determinadas competencias en este sentido deben tenerse en cuenta aspectos tales como el contexto, el texto y el ámbito.

7.3. Habilidades comunicativas

Resnick y Beck: (1976) distinguen entre actividades de tipo amplio, utilizadas para razonar y pensar habilidades generales, y habilidades específicas, dedicadas a realizar una tarea concreta habilidades mediacionales. En un sentido más preciso,

Sternberg: (1983) diferencia entre habilidades ejecutivas útiles para planificar, controlar y revisar las estrategias empleadas en la ejecución de una tarea, como identificar un problema y habilidades no ejecutivas utilizadas en la realización concreta de una tarea, como comparar.

Mccormick: (1989) abordan la cuestión de las habilidades cognitivas en el marco del aprendizaje en una línea actual de transición de los contextos de laboratorio a las situaciones académicas de la vida real. En este ámbito han tenido lugar dos avances importantes: El desarrollo de modelos complejos de pensamiento calificable como competente; lo cual ha permitido identificar con mayor precisión las habilidades y estrategias más importantes. La elaboración de diseños de instrucción que promueven una actuación competente, evaluando el valor y efectividad de la instrucción en contextos naturales.

Derry y Murphy: formularon en 1986 un planteamiento de diseño de sistemas de instrucción para mejorar la habilidad de aprender, utilizando como guía la teoría de Gagné, la de Sternberg y la teoría meta cognitiva. El análisis de estas teorías les llevó a la conclusión de que la mejora de la habilidad para aprender necesita el desarrollo no sólo de habilidades de aprendizaje específicas, sino también de un mecanismo de control ejecutivo que acceda a las habilidades de aprendizaje y las combine cuando sean necesarias; planteando diversas posibilidades en cuanto al diseño curricular para estas estrategias: Aunque, advierten que cuales quiera de las posibilidades debe

considerar que esas habilidades, sobre todo las de control ejecutivo, son difíciles de entrenar, desarrollándose y automatizándose lentamente. Por ello, sus investigaciones representan una integración de las diversas taxonomías existentes, incorporando estrategias de: memoria, lectura y estudio, solución de problemas y afectivas

7.4. Habilidades comunicativas orales

O'Connor y Seymour: (1999), estas habilidades están representadas por las capacidades de desempeñar determinadas tareas comunicacionales de modo consistente para influir en las personas, pues la comunicación es un círculo donde el sujeto influye en otros individuos y los otros en él. Por lo tanto, es necesario dominarlas para afrontar los diversos cambios que se presentan en el entorno del ser humano y aún más para los líderes, quienes afrontan e influyen de múltiples formas en el personal, clientes, proveedores de la organización entre otros.

Seymour: (1999), señalan que la PNL se basa en el principio de que los comportamientos humanos provienen del proceso neurológico (pensamientos, sentimientos y emociones) los cuales se perciben a través de los cinco sentidos, ordenándolos a través del lenguaje. La neurolingüística, es el proceso del conocimiento relacionado con el procesamiento del lenguaje tanto verbal como no verbal y se encarga de procesar la información combinándola según el filtro de los principios y creencias. Cada persona crea su modelo o mapa que expresa a través del lenguaje convirtiéndolos en conducta.

Sambrano: (2001) crea nuevos modelos de comunicación que permiten capacitar a las personas para trabajar con mapas internos y mejorar su representación de la realidad ampliando su territorio de percepción para generar acciones con propósitos determinados. Estos modelos son estrategias que constituyen el desarrollo de técnicas

prácticas y sencillas, las cuales enseñan al individuo a pensar, sentir, actuar de manera diferente, con toda la estructura cerebral cerebro neocórtex, cerebro límbico y cerebro reptil.

A) Hablar:

Ourdieu: Plantea que hay que intentar elaborar una economía de los intercambios simbólicos. Lo que circula en el mercado lingüístico no es la lengua sino discursos estilísticamente caracterizados. El capital lingüístico o simbólico es la capacidad de dominar la lengua y las relaciones de comunicación. Esta competencia implica el poder de imponer la recepción. No alcanza con que un discurso sea gramaticalmente correcto sino que debe ser sobre todo socialmente aceptable. El mercado ejerce la coerción a través de una censura anticipada, la autocensura, que determina la manera de hablar, la lengua elegida en una situación de bilingüismo, el nivel de lenguaje, pero primordialmente dictaminará lo que puede o no puede decirse.

Hábitus: Conjunto de posiciones que se han adquirido; sistemas, esquemas de generadores de prácticas sociales; principio de inversión que se presenta como algo naturalizado, duradero, “que se nos ha hecho carne”, como algo indiscutible; determinada de manera histórica. Situación lingüística. Toda producción discursiva está atravesada por un hábitus, y esto se presenta en la situación lingüística. Bourdieu: el lenguaje es un mercado, funciona como tal; hay mercado lingüístico cuando alguien produce un discurso dirigido a receptores capaces de apreciarlo, evaluarlo y recompensarlo. Se establecen relaciones de jerarquía. Un mercado es un tipo de formación de leyes de las producciones lingüísticas.

Bajtín: Mantenía la idea de que todas las clases sociales utilizaban el mismo lenguaje y que la lucha se daba dentro del seno de la lengua. La lengua no estaría estrictamente

ni en la infra ni en la superestructura, es decir que no sería determinante ni totalmente determinada. Ideología y signo. La teoría de Bajtín sostiene que donde hay signo hay también siempre ideología. Los signos surgen en el proceso de interacción entre conciencias individuales que, a su vez, se constituyen al transformarse en signos. Es necesario que los individuos estén socialmente organizados para que pueda surgir entre ellos un medio semiótico. Este signo ideológico tiene un carácter multiacentuado que procede del cruce de acentos de orientaciones diversas.

B) Escuchar:

Lundsteen: (1971) cita una serie de estudios realizados con niños de la etapa preescolar y básica en los que se demuestra que un buen entrenamiento en la capacidad de escuchar puede beneficiar a las habilidades lectoras.

Olilla: (1976) sugiere a los maestros practicar la comprensión auditiva con el fin de producir la transferencia a la lectura. Son especialmente importantes ejercitar la comprensión y evocación auditiva de hechos, ordenar en una secuencia acontecimientos escuchados, seguir instrucciones, interpretar y evaluar ideas. Todas éstas son habilidades que encontramos también en la lectura.

Devine:(1978) Estima que ambos tipos de habilidades, auditivas y lectoras, implican procesos similares o idénticos.

Pearson y Fielding: (1982) y **BOODT** (1984), se aprecia una vez más una clara transferencia entre la comprensión auditiva y la comprensión de lectura. Todos estos aportes teóricos refuerzan aún más nuestra convicción de crear un sólido programa de desarrollo del escuchar.

III. Hipótesis

3.1.Hipótesis general

Existe relación significativa entre el taller de juego libre en los sectores con el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de cinco años de la institución Antonio Raymondi del distrito de Juliaca provincia de San Román región Puno año 2018.

8. Metodología.

8.1. El tipo de investigación

El tipo de investigación es cuantitativa, porque se recogen y analizan datos cuantitativos o numéricos sobre variables

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

El nivel de la presente investigación es descriptivo.

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

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

8.2. Nivel de investigación de la tesis.

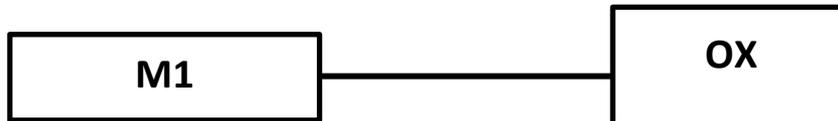
Es de nivel correlacional porque dará a conocer la relación que existe entre las dos variables de estudio en una muestra o contexto particular.

8.3. Diseño de la investigación

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

Muestra

Observación



Dónde:

M1: Muestra de estudiantes

OX: Observación de la variable: Muestra intencional

8.4. El universo y muestra.

8.4.1. Área geográfica de la investigación.

El área geografía tiene las siguientes características:

La ciudad de Juliaca.

8.4.2. Población

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

alcanzados. La población está conformada por los docentes que enseñan en la Institución Educativa Antonio Raymondi del Distrito de Juliaca, Provincia de san Román, Región Puno Año 2018.

8.4.3. La muestra

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

La muestra es no probabilística, compuesta por niños de educación inicial de la institución educativa Antonio Raymondi del Distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno Año 2018.

TABLA 1: Muestra de alumnos de la institución educativa Antonio Raymondi del distrito de Juliaca, provincia de san román, región puno año 2018.

N°	Institución Educativa	UGEL N° de estudiantes	Total
1	Institución educativa Antonio Raymondi	20	20

Fuente: Cuadro de asignación de los alumnos de la Institución Educativa Antonio Raymondi.

8.5. Definición y operacionalización de variables

Definición y Operacionalización de variables e indicadores

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.

4.1.1. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Cuadro 1: Operacionalización de variables e indicadores

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Items
Variable Independiente: Taller de juego libre en los sectores	(German 2017) El juego libre en los sectores es un requisito pedagógico planteado por el ministerio de educación está basado en el juego y un importante realce en el desarrollo del día en todos los aspectos parciales la profesora como observadora del trabajo del día depende de todo el trabajo de sesión	Planificación	El estudiante expresa sus intenciones del día en el desarrollo de esta actividad	1 a 4
		Organización	El estudiante elige libremente y en forma organizacional el sector del día	5 a 8
		Ejecución	El estudiante juega libremente en los sectores que eligieron durante el día compartiendo materiales comunicándose con sus compañeros y pidiendo a la docente si es necesario	9 a 12
		Orden	El estudiante mantiene el orden en los sectores demostrando cooperación y eficiencia	13 a 15
		Socialización	El estudiante expresa sus ideas experiencias sentimientos vividos durante el juego libre en los sectores	16 a 19
		Representación	El estudiante representa gráfica o plásticamente lo aprendido durante esta actividad	20 a 22
Variable Dependiente: El Aprendizaje en el área de matemática	Por su parte Hilgard define el aprendizaje por el proceso en virtud del cual un actividad se origina o cambia a través de la reacción a una situación encontrada con tal que las características del cambio registrado en la actividad	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad De largo a corto	El estudiante agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada	1
			El estudiante expresa el criterio para ordenar seriación hasta 3 objetos de grande a pequeño	2 a 11
			El estudiante utiliza interpretando debajo de arriba de	11 a 14
		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad equivalencia cambio	El estudiante propone acciones para experimentar o resolver situaciones de manera vivencial y como apoyo de material concreto	15 a 16
			El estudiante reconoce patrones de repetición en secuencias de movimiento o perceptuales	17 a 18
			El estudiante expresa con su propio lenguaje propio y relaciones entre objetos de dos colecciones	19 a 20
			El estudiante realiza representaciones haciendo uso de su cuerpo material concreto o dibujos	21
			El estudiante propone y realiza acciones para experimentar o resolver una situación de menor vivencia y con material concreto	22
			El estudiante relaciona objetos de entorno con formas	23
			El estudiante expresa con su propio lenguaje lo que observa al comparar los objetos de diferente longitud	24 a 25
			El estudiante propone acciones para resolver una situación aplicando estrategias propias y procedimientos con apoyo de material concreto	26 a 33
			Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización	

4.2. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Los datos serán obtenidos mediante la utilización de la técnica de la observación, y el instrumento de evaluación será la lista de cotejo; los que permitirán conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente.

Por lo que, en la práctica de campo se aplicará la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo.

Dichos instrumentos fueron validados por cinco expertos de los cuales tres brindaron opiniones para la mejora de los mismos, los cuales permitieron evaluar satisfactoriamente el proceso.

A continuación, se presenta una descripción de las técnicas e instrumentos a utilizar:

- Técnica de observación
- Lista de cotejo

4.3. Plan de análisis

En relación al análisis de los resultados, se utilizó la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación. Para el análisis de los datos se utilizó el programa Excel 2016. El procesamiento, se hizo sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento, a los sujetos de estudio: Los Alumnos de cinco años del nivel inicial.

4.4. 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.

Nivel Educativo	Escala de calificación	Descripción
Educación inicial. Literal y descriptiva	A Logro esperado	Cuando el Alumno evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.
	B En proceso	Cuando el Alumno está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	C En inicio	Cuando el Alumno muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.

tabla 2. operacionalización de variable

variable	Atributo	Indicadores
Juego libre en los sectores		✓
		✓
		✓

8.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

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

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

8.4.4. 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 estandarizado

8.7. Plan de análisis:

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

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

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

8.7.1. 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.

8.8. Matriz de consistencia

Título de la Investigación	Formulación del Problema	Objetivos	Variables	Tipo y nivel de Investigación	Diseño de investigación	Población y muestra
El juego libre en los sectores como estrategia didáctica en los niños de cinco años de la institución educativa Antonio Raymondi del Distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno Año 2018.	Después de haber hecho un análisis a lo largo de los años la educación se ha considerado principalmente en las sociedades en las que se valoran excesivamente los estudios como forma ideal de la promoción social, de la escuela quedando reducido a	<p>Objetivo General: Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Antonio Raymondi del Distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno Año 2018.</p> <p>Objetivos Específicos: A.-Identificar el nivel del juego libre en los</p>	Es cuantitativa	La investigación es de tipo cuantitativa porque se recogen y analizan los indicadores, el diseño de la investigación es no experimental descriptiva simple. Es de	Descriptiva simple	La población está conformada por 15 niños de la institución educativa Antonio Raymondi del Distrito de Juliaca,

	<p>una simple actividad recreativa.</p>	<p>sectores basadas en el área de matemática.</p> <p>B.-Identificar el nivel de preparación de los niños en el área de matemática.</p> <p>C.-Relacionar el juego libre en los sectores y profundizar los contenidos del área de matemática de forma diferente.</p> <p>D.-Desarrollar el juego libre en los sectores estrategias matemáticas en el aula de manera agradable y divertida.</p>		<p>nivel correlacional porque dará a conocer la relación que existe entre las dos variables de estudio en una muestra o contexto particular.</p>		<p>Provincia de San Román, Región Puno Año 2018.</p>
--	---	---	--	--	--	--

8.9. Principios éticos

8.9.1 Principios éticos

Para la investigación se tendrá en cuenta la promoción del conocimiento y el bien común expresada en principios y valores éticos que establece el reglamento de ética para la investigación v8 (2016), a continuación, se expresa en forma resumida los principios que se tendrá presente durante la investigación.

El reglamento de ética señala “que cuando se trabaja con personas se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solamente implicará que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucrará el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especial vulnerabilidad”.

Los principios que se tendrá presente son:

Protección a las personas: Significa reconocer la capacidad de las personas para tomar sus propias decisiones, es decir que la persona es un fin y no un medio por lo tanto es necesario cuidar su autonomía.

Beneficencia y no maleficencia: Asegurar el bienestar de las personas y no causar daño.

Justicia: No se expondrán al grupo de estudio para beneficiar a otros, tampoco se establecerá sesgos, limitaciones de las capacidades y conocimientos que conlleven a prácticas injustas.

4. Resultados

4.1. Resultados

En esta parte del trabajo de investigación se analizaron los resultados presentados respecto al el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa Antonio Raymondi del distrito de Juliaca provincia de San Román región Puno año 2018.

De acuerdo a los resultados obtenidos de la aplicación de la lista de cotejo que se aplicó en los niños de cinco años, se observó que el 30% (8) estudiantes se consideró la lluvia de ideas de tipo dinámico impulsado por la docente; luego, se observó que el 45% (15) estudiantes utilizan como 2da prioridad: el método de enseñanza de los juegos libre en los sectores de tipo dinámico generando autonomía; y el 65%

(5) estudiantes como 3ra prioridad: Optaron por la teoría que sería no adecuado para la enseñanza de los estudiantes.

Según Hernández (2011), el ambiente ayuda a los estudiantes de construir sus conocimientos, explorando, preguntando, indagando y razonando acerca del mundo que los rodea, por eso, deben estar en contacto con la naturaleza o espacio natural donde el estudiante puedan aumentar su aprendizaje, dentro y fuera de la escuela, por ejemplo, el ambiente del juego debe tener un espacio con aire libre, porque jugar es aprender, a través del juego el niño comprende el mundo y se comprende a sí mismo (p.179).

Para Gomendio (2013) el juego es considerado como elemento primordial en las estrategias que utilizan los docentes, se ha demostrado que los niños aprenden jugando como: las habilidades físicas de agarrar correr, saltar, ayuda en su conducta como seguir las reglas, esperar su turno a compartir con sus compañeros, también facilita la motricidad porque el niño a través del juego va conociendo su cuerpo, desarrollando la coordinación y el

equilibrio, sus capacidades sensoriales para lograr las destrezas y la agilidad, a partir del juego el estudiante dará significado a sus descubrimientos y podrá afirmar sus aprendizajes. Ausubel (citado por Domínguez, 2011) Se le llama aprendizaje significativo cuando la nueva información es enlazada con lo ya aprendido, esto generará nuevas ideas que ayudará, a que el estudiante las relacione con su contexto y el resultado de este aprendizaje pueda ser utilizado en la vida cotidiana de los estudiantes (p.21).

Santiuste (2012) señala que aprendizaje constructivo subraya “el papel esencialmente activo de quien aprende”, una construcción que se realiza a través de un proceso mental que conlleva a la adquisición de un conocimiento nuevo. Pero en este proceso no es solo el nuevo conocimiento que se ha adquirido, sino, sobre todo la posibilidad de construirlo y adquirir una nueva competencia que le permitirá generalizar, es decir, aplicar lo ya conocido a una situación nueva (p.41).

del dialogo, la descripción y la narración con argumentos. La lámina tiene una larga tradición, permite mostrar situaciones y escenarios en los que se llevan a cabo intercambios lingüísticos, ayudando a recuperar de la memoria los esquemas respectivos y los formatos discursivos adecuados a esos contextos de intercambio (p.72).

Mediante la presente investigación se plasmó la necesidad de aplicar un instrumento basado en el juego libre en los sectores para mejorar el logro de capacidades matemáticas de número y relación indicados en el Diseño Curricular Nacional del Ministerio de Educación En éste se determinó la eficacia del juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa Antonio Raymondi del distrito de Juliaca provincia de San Román región Puno año 2018.

4.1.1. Determinar las causas de aprendizaje en el área de matemática y la aplicación de un pre-test en los niños de cinco años de la Institución Educativa Antonio Raymondi del distrito de Juliaca provincia de San Román región Puno año 2018

4.1.2. Identificar el taller del juego libre en los sectores con el aprendizaje significativo en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Antonio Raymondi del distrito de Juliaca provincia de San Román región Puno año 2018

4.1.3. Desarrollar el nivel de aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Antonio Raymondi del distrito de Juliaca provincia de San Román región Puno año 2018

4.1.4. Comparar la relación del taller del juego libre en los sectores con el aprendizaje significativo en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Antonio Raymondi del distrito de Juliaca provincia de San Román región Puno año 2018

Tabla 1:
Alumnos que se expresan con espontaneidad sus ideas.

Expresa con espontaneidad sus ideas.	fi	hi	%
Sí	12	0.57	57.14
No	9	0.43	42.86
TOTAL	21	1.00	100.00

Figura 1: Porcentaje de alumnos que se expresan con espontaneidad sus ideas.

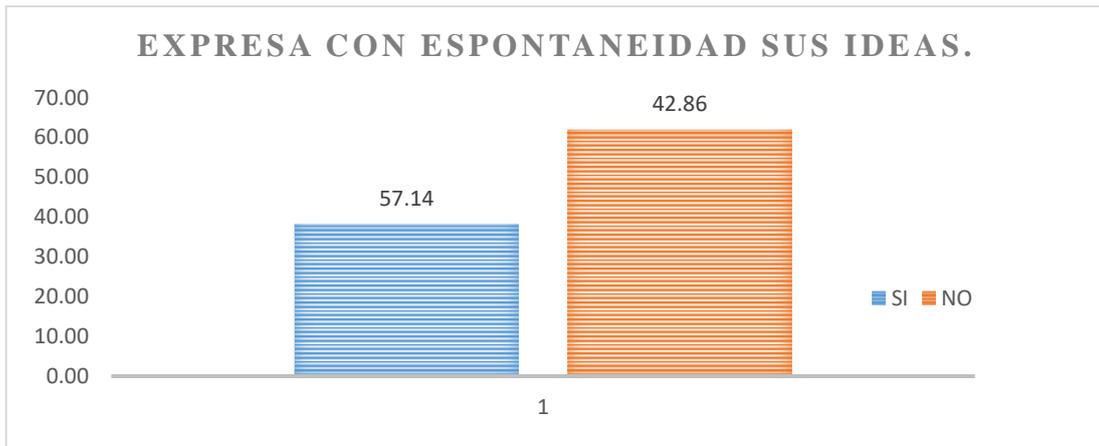
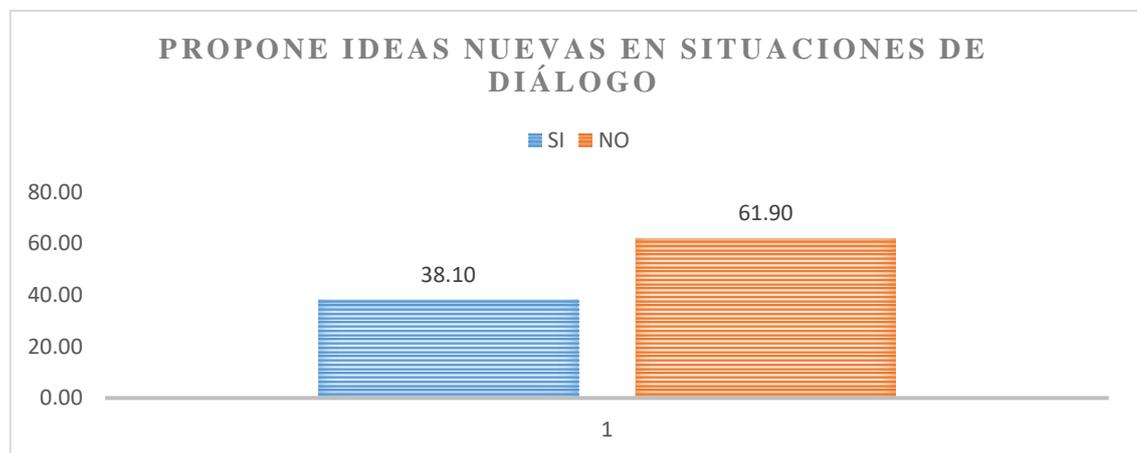


Tabla 2:

Alumnos que propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.

Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	fi	hi	%
Sí	8	0.38	38.10
No	13	0.62	61.90
TOTAL	21	1.00	100.00

Figura2: Se observa que el Porcentaje de alumnos que propone ideas nuevas en



situaciones de diálogo es menor a los estudiantes que no proponen situaciones de dialogo.

Tabla 3:

Alumnos que propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.

Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.	fi	hi	%
Sí	4	0.19	19.05

No	17	0.81	80.95
TOTAL	21	1.00	100.00

Figura 3: Porcentaje de alumnos que propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros

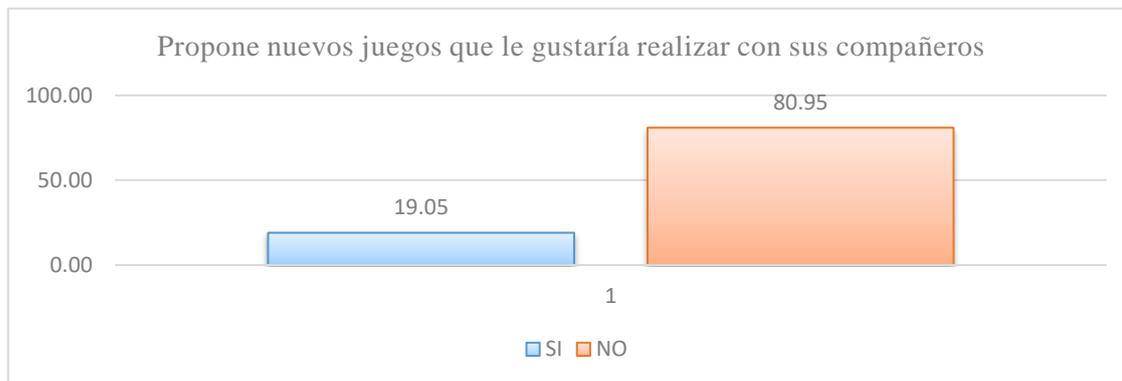


Tabla 4:

Alumnos que propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.

Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.	fi	hi	%
Sí	17	0.81	80.95
No	4	0.19	19.05
TOTAL	21	1.00	100.00

Figura 4: Porcentaje de alumnos que propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.

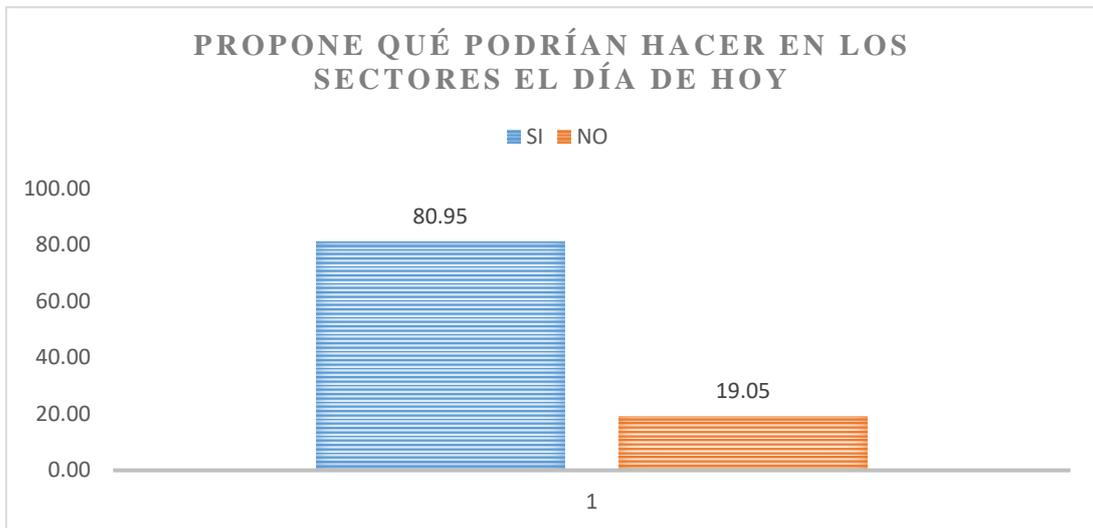


Tabla 5:

Alumnos que eligen y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.

Elige y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde	fi	hi	%
Sí	13	0.62	61.90
No	8	0.38	38.10
TOTAL	21	1.00	100.00

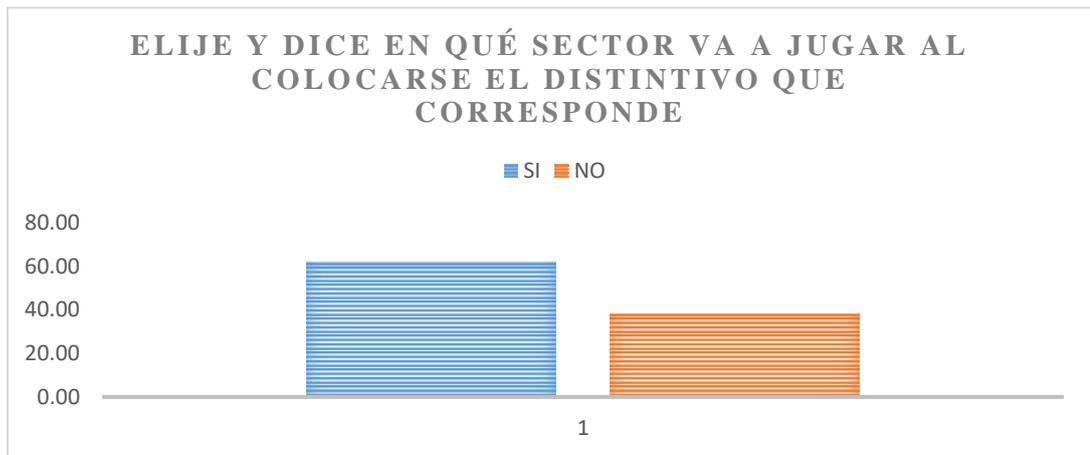


Figura 5: Porcentaje de alumnos que eligen y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.

Tabla 6:
Alumnos que dicen por qué eligió el sector del día

Dice por qué eligió el sector del día.	fi	hi	%
Sí	9	0.43	42.86
No	12	0.57	57.14
TOTAL	21	1.00	100.00

Figura 6: Porcentaje de alumnos que dicen por qué eligió el sector del día

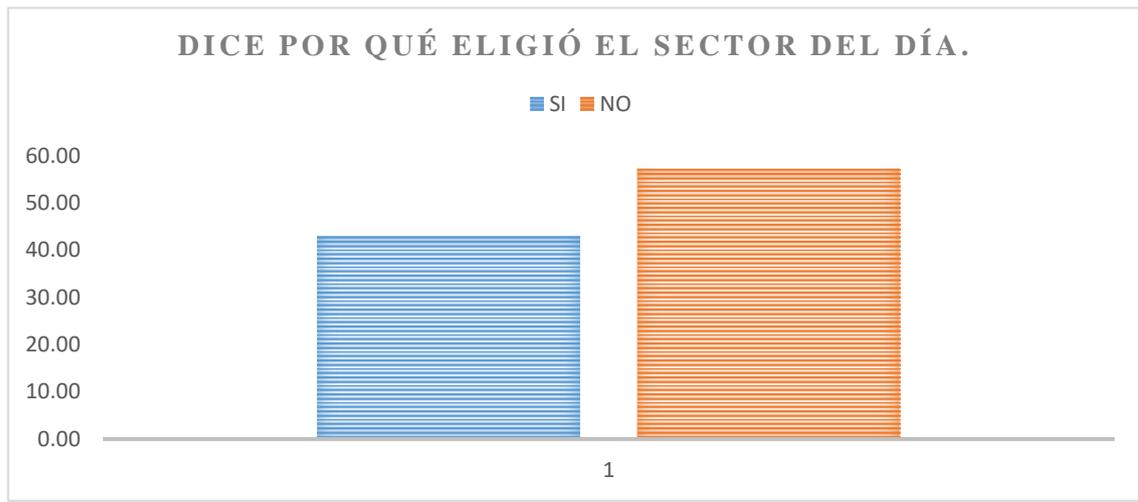


Tabla 7:

Alumnos que dialogan con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.

Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.	fi	hi	%
Sí	16	0.76	76.19
No	5	0.24	23.81
TOTAL	21	1.00	100.00

Figura 7: Porcentaje de alumnos que dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.

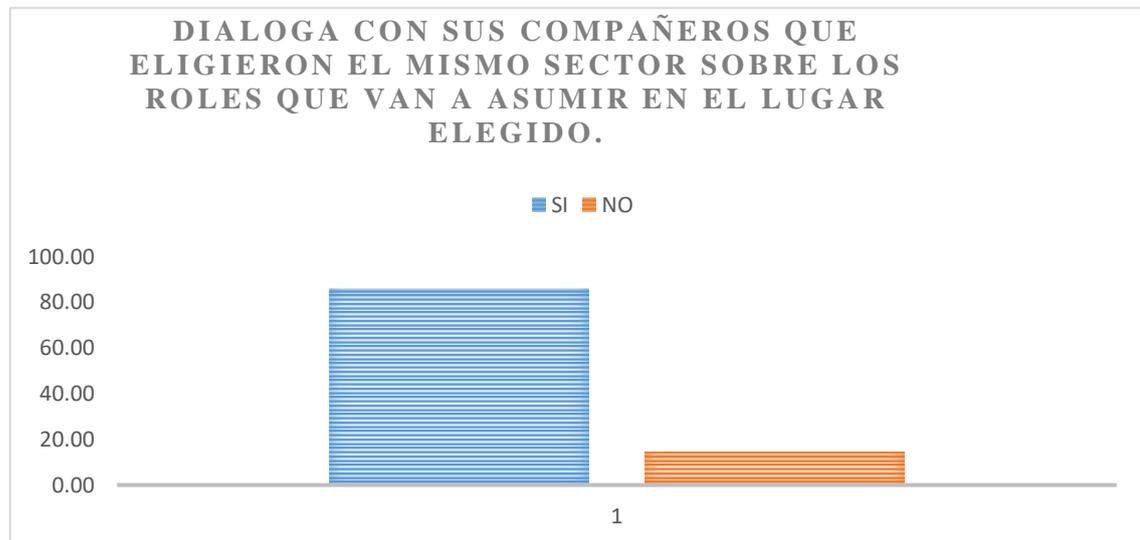


Tabla 8:

Alumnos que dialogan con sus compañeros para establecer acuerdos

Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos	fi	hi	%
Sí	18	0.86	85.71
No	3	0.14	14.29
TOTAL	21	1.00	100.00

Figura 8: Porcentaje de alumnos que dialogan con sus compañeros para establecer acuerdos.

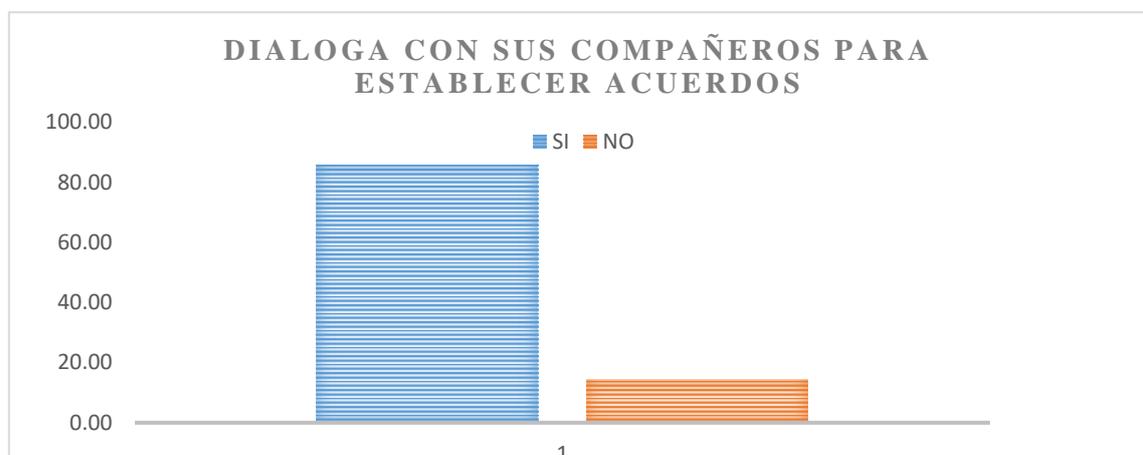


Tabla 9:

Alumnos que juegan libremente utilizando los materiales del sector elegido.

Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido	fi	hi	%
Sí	17	0.81	80.95
No	4	0.19	19.05
TOTAL	21	1.00	100.00

Figura 2: Porcentaje de Alumnos que juegan libremente utilizando los materiales del sector elegido.

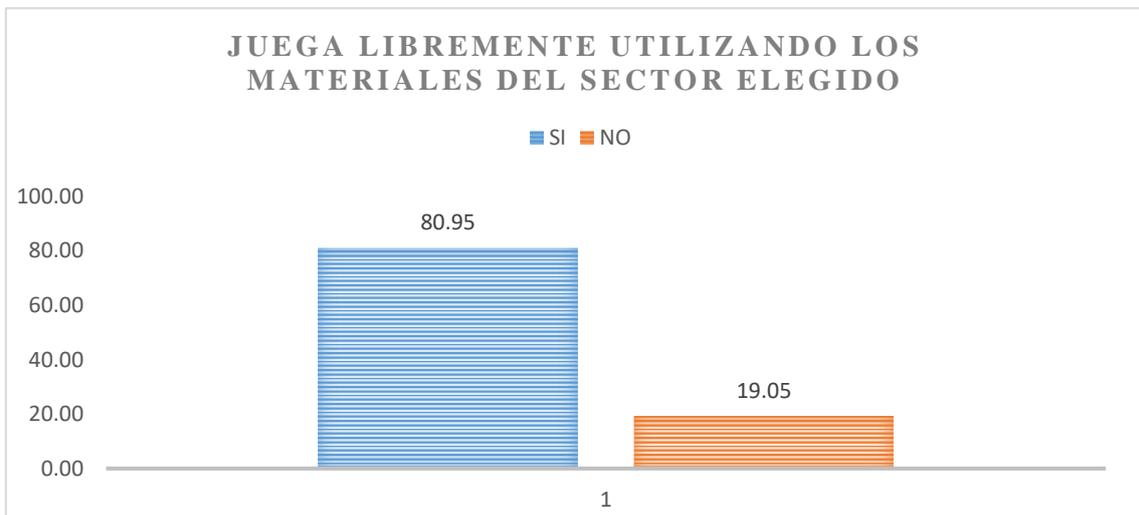


Tabla 10:
Alumnos que expresan lo que le disgusta durante esta actividad.

Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.	fi	hi	%
Sí	19	0.90	90.48
No	2	0.10	9.52
TOTAL	21	1.00	100.00

Figura 3: Porcentaje de Alumnos que expresan lo que le disgusta durante esta actividad.

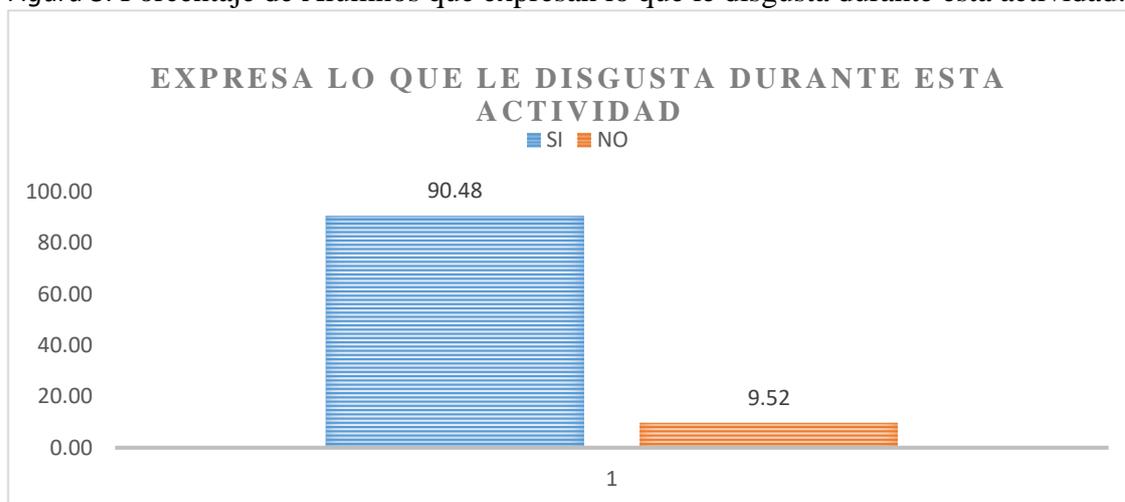


Tabla 11:

Alumnos que dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.

Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.	fi	hi	%
Sí	18	0.86	85.71
No	3	0.14	14.29
TOTAL	21	1.00	100.00

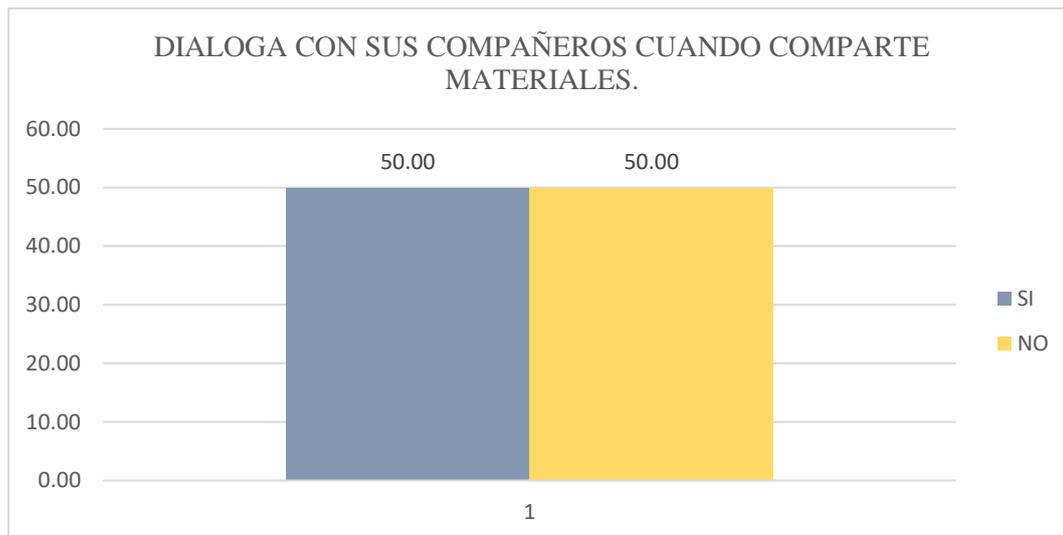


Figura 11: Porcentaje de Alumnos que dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.

Tabla 12:
Alumnos que Solicitan ayuda a la docente cuando es necesario.

Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	fi	hi	%
Sí	19	0.90	90.48
No	2	0.10	9.52
TOTAL	21	1.00	100.00

Figura 12: Porcentaje de alumnos que solicitan ayuda a la docente cuando es necesario.

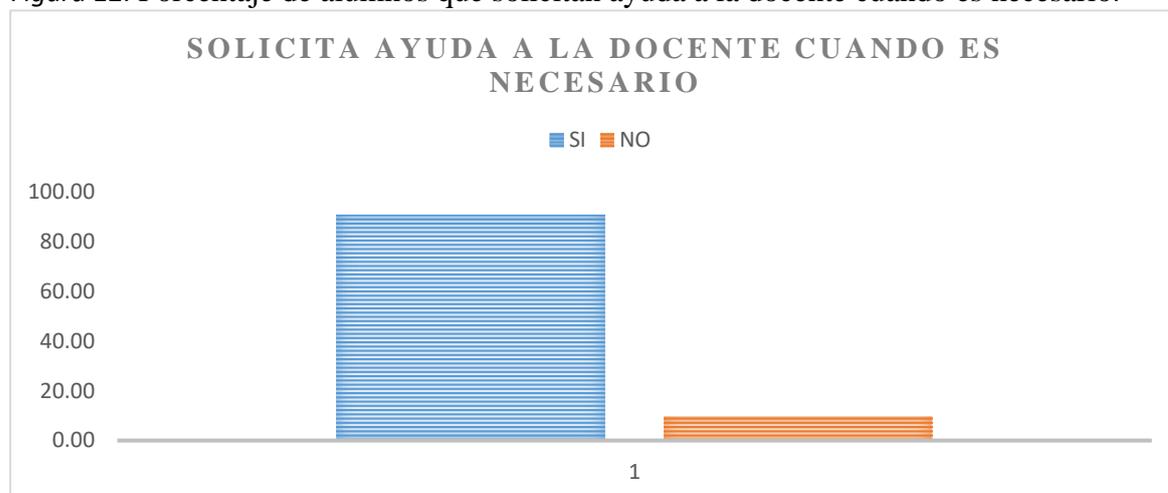


Tabla 13:

Alumnos que Guarda en su lugar los materiales del sector.

Guarda en su lugar los materiales del sector.	fi	hi	%
Sí	16	0.76	76.19
No	5	0.24	23.81
TOTAL	21	1.00	100.00

Figura 13 : Porcentaje de Alumnos que Guarda en su lugar los materiales del sector.

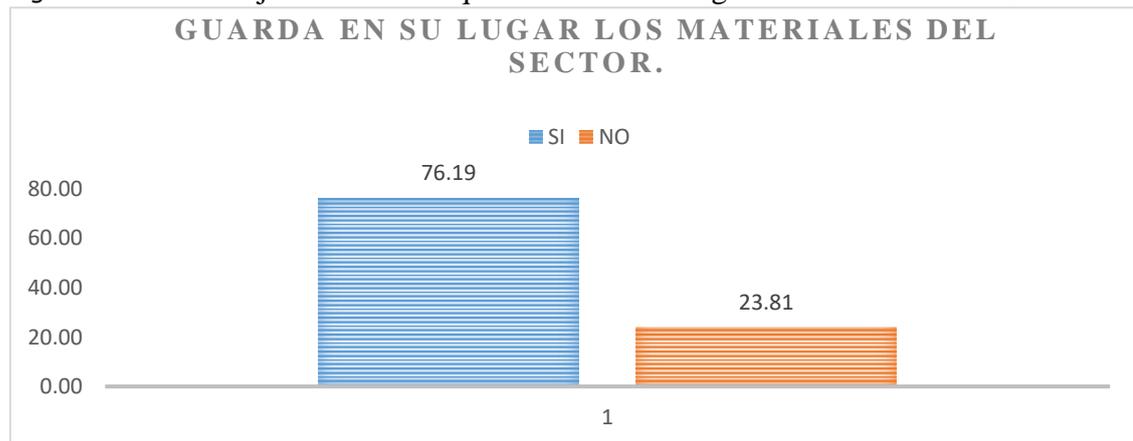


Tabla 14:

Alumnos que Esperan su turno para guardar sus materiales que utilizó Matriz de consistencia del proyecto.

Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó	fi	hi	%
Sí	15	0.71	71.43
No	6	0.29	28.57
TOTAL	21	1.00	100.00

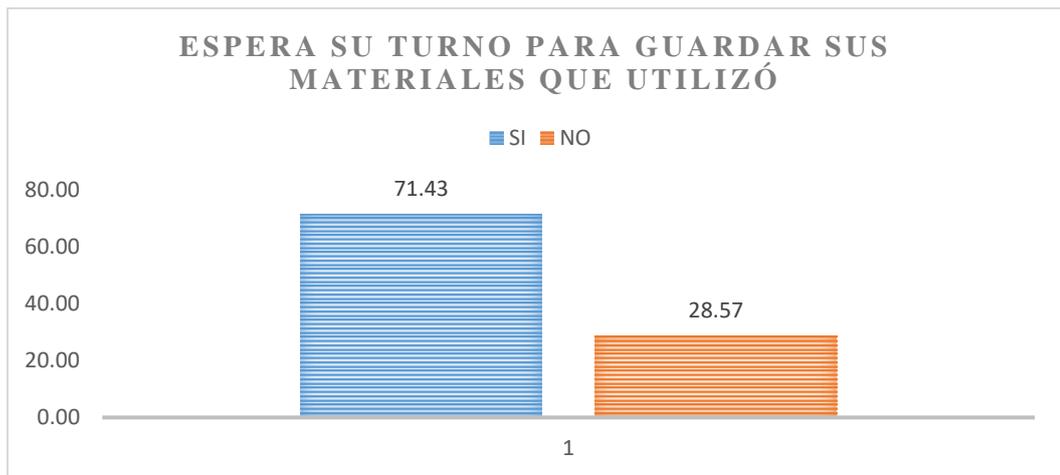


Figura 4: Porcentaje de Alumnos que Esperan su turno para guardar sus materiales que utilizó Matriz de consistencia del proyecto.

Tabla 15:

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

Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.	fi	hi	%
Sí	18	0.86	85.71
No	3	0.14	14.29
TOTAL	21	1.00	100.00

Figura 5: Porcentaje de Alumnos Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.

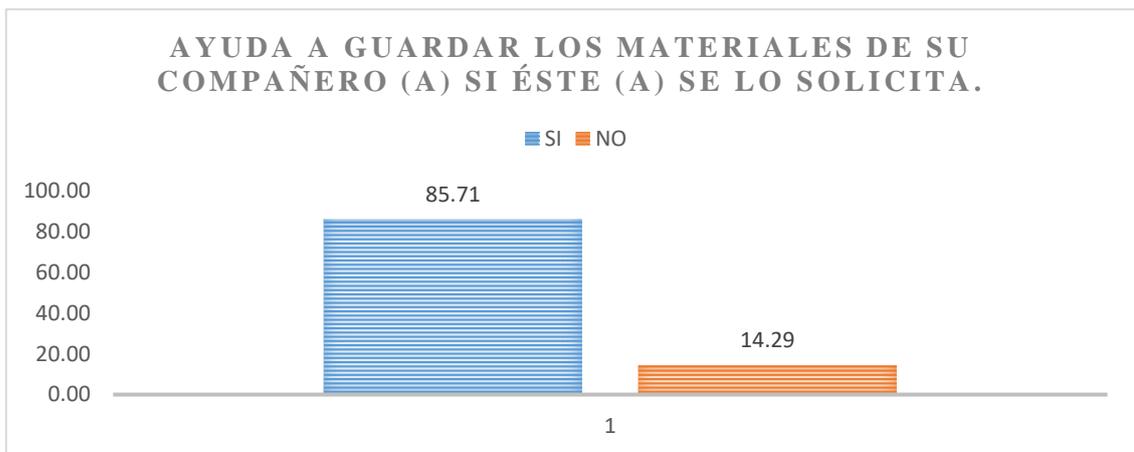
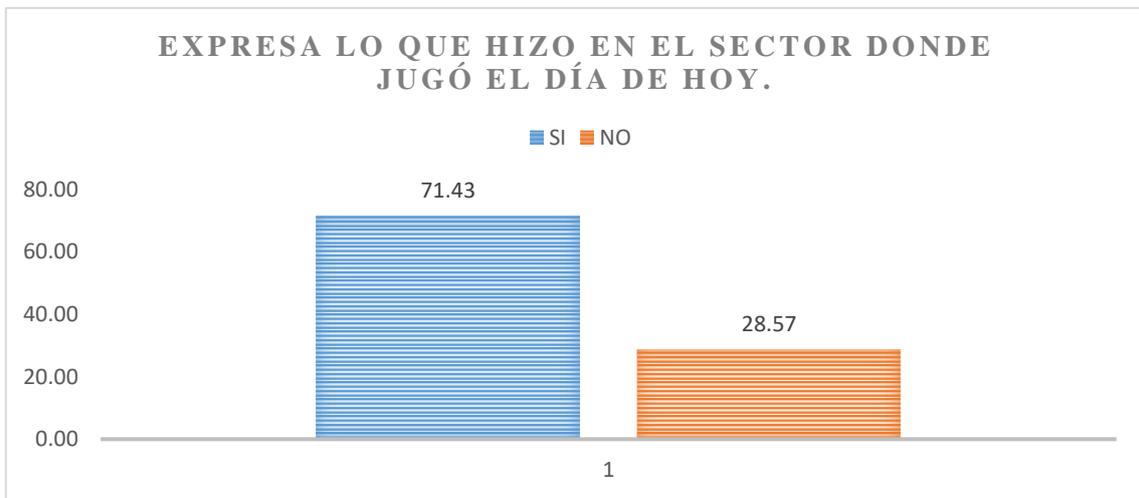


Tabla 16:

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

Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.	fi	hi	%
Sí	15	0.71	71.43
No	6	0.29	28.57
TOTAL	21	1.00	100.00

Figura 6: Porcentaje de Alumnos que Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de



hoy.

Tabla17:

Alumnos que Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.

Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.	fi	hi	%
Sí	19	0.90	90.48
No	2	0.10	9.52
TOTAL	21	1.00	100.00

Figura 7: Porcentaje de Alumnos que Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.



Tabla 18:

Alumnos que Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.

Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.	fi	hi	%
Sí	16	0.76	76.19
No	5	0.24	23.81
TOTAL	21	1.00	100.00

Figura 8: Porcentaje de Alumnos que Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.



Tabla19:

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

Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).	fi	hi	%
Sí	19	0.90	90.48
No	2	0.10	9.52
TOTAL	21	1.00	100.00

Figura 9: porcentaje de Alumnos que Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).

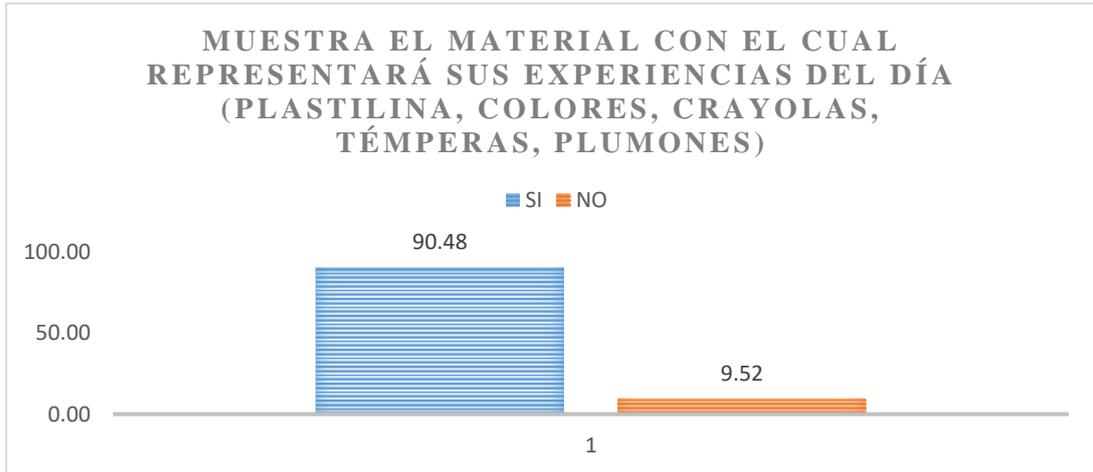


Tabla 20:
Alumnos que Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.

Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.	fi	hi	%
Sí	14	0.67	66.67
No	7	0.33	33.33
TOTAL	21	1.00	100.00

Figura 10: Porcentaje de Alumnos que Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.

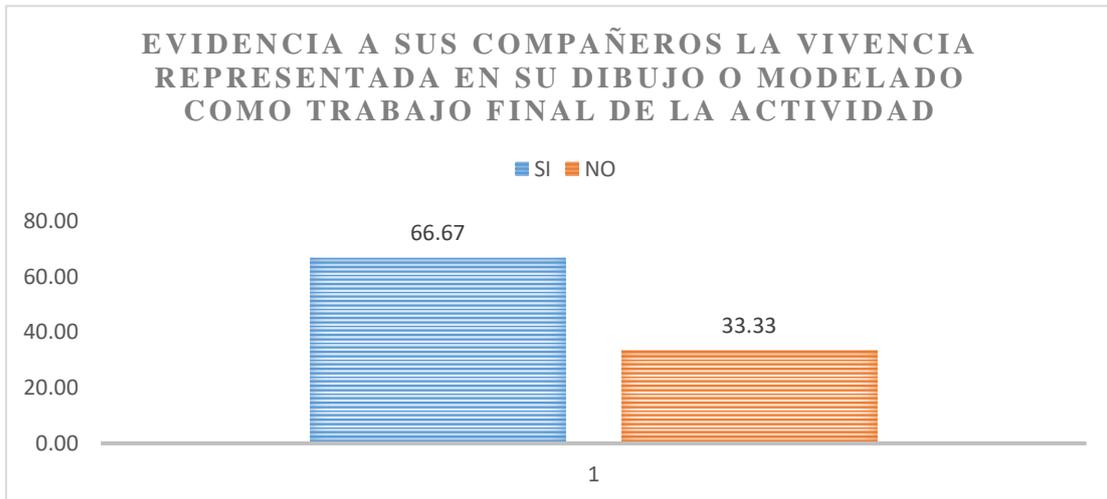


Tabla 21:

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

Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido	fi	hi	%
Sí	16	0.76	76.19
No	5	0.24	23.81
TOTAL	21	1.00	100.00

Figura 11: Porcentaje de Alumnos que Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido

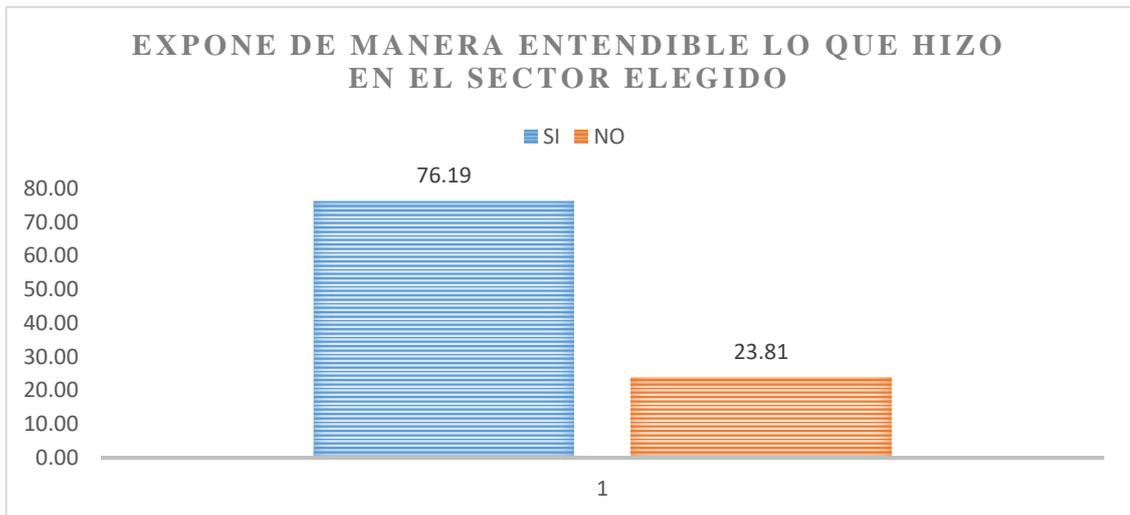
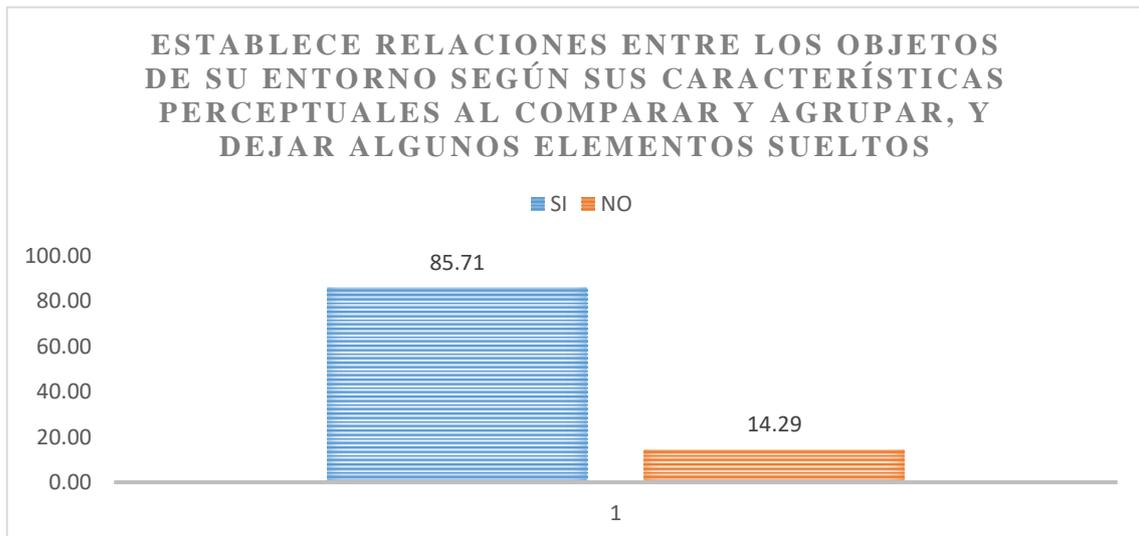


Tabla 22:

Alumnos que Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.

Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos	fi	hi	%
Sí	18	0.86	85.71
No	3	0.14	14.29
TOTAL	21	1.00	100.00

Figura 12: Porcentaje de Alumnos que Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos



5. Conclusiones

Los niños del grupo experimental demuestran diferencias características en el logro del juego libre en las dimensiones planificación, organización, ejecución, orden, socialización, después de la aplicación del programa jugando en los sectores. Los niños del grupo experimental demuestran diferencias significativas en el logro de las capacidades matemáticas, después de la aplicación del juego libre en los sectores, por lo tanto; ha sido eficaz para mejorar el logro de capacidades matemáticas en los niños de 5 años de una institución educativa del distrito de Juliaca

Se implementaron sectores de aprendizaje con la finalidad de promover el aprendizaje lógico-matemático a través de una metodología activa.

se implementó información sobre técnicas que favorecen el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, lo que constituyó una experiencia favorable y motivadora.

Se realizó material didáctico donde se enriquecerá el juego libre en los sectores fortaleciendo el pensamiento lógico matemático.

8. Referencias bibliográficas:

- MORENO, J. (2002). APROXIMACIÓN TEÓRICA A LA REALIDAD DEL JUEGO. APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO. EDICIONES ALJIBE.
- EGGEN P. & KAUCHAK D. (2001). ESTRATEGIAS DOCENTES ENSEÑANZA DE CONTENIDOS CURRICULARES Y DESARROLLO DE HABILIDADES DE PENSAMIENTO. MÉXICO: FONDO DE CULTURA ECONÓMICA.
- P. ARNAIZ (COOR.), ATENCIÓN TEMPRANA: PREVENCIÓN, DETECCIÓN E INTERVENCIÓN EN EL DESARROLLO (CERO A SEIS AÑOS) Y SUS ALTERACIONES. MADRID: EDITORIAL COMPLUTENSE.
- WALLON, H, PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN: LAS APORTACIONES DE LA PSICOLOGÍA A LA RENOVACIÓN EDUCATIVA MADRID: PABLO DEL RIO, 1981.
- [HTTP://ASSETS.MHEDUCATION.ES/BCV/GUIDE/CAPITULO/8448171519.PDF](http://assets.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf)
- SALAZAR, C.G. TEORÍAS DEL JUEGO. ESCUELA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES, UNIVERSIDAD DE COSTA RICA. 1995. (FOLLETO MIMEOGRAFIADO).
- [HTTPS://WWW.GOOGLE.COM.PE/SEARCH?RLZ=1C1GGRV_ENPE753PE753&BIW=1366&BIH=662&Q=BREWSTER%2C+P.G.+JUEGOS+INFANTILES.+FOLKLORE+AMENCAS%2C+TOMO+XIII%2C+JUNIO+DE+1953.+&OQ=BREWSTER%2C+P.G.+JUEGOS+INFANTILES.+FOLKLORE+AMENCAS%2C+TOMO+XIII%2C+JUNIO+DE+1953.+&GS_L=PSY-AB.3...4848.7210.0.9978.1.1.0.0.0.265.265.2-1.1.0....0...1.1J2.64.PSY-AB..0.0.0.KBSUDDVXIDU](https://www.google.com.pe/search?rlz=1C1GGRV_ENPE753PE753&BIW=1366&BIH=662&Q=BREWSTER%2C+P.G.+JUEGOS+INFANTILES.+FOLKLORE+AMENCAS%2C+TOMO+XIII%2C+JUNIO+DE+1953.+&OQ=BREWSTER%2C+P.G.+JUEGOS+INFANTILES.+FOLKLORE+AMENCAS%2C+TOMO+XIII%2C+JUNIO+DE+1953.+&GS_L=PSY-AB.3...4848.7210.0.9978.1.1.0.0.0.265.265.2-1.1.0....0...1.1J2.64.PSY-AB..0.0.0.KBSUDDVXIDU)
- [HTTPS://ACTIVIDADES LUDICAS2012.WORDPRESS.COM/2012/11/12/TEORIAS-DE-LOS-JUEGOS-PIAGET-VIGOTSKY-KROOS/](https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/)
- [FILE:///C:/USERS/MARIELA/DOWNLOADS/CAMACHO_MEDINA_LAURA_JUEGO_SOCIALES.PDF](file:///C:/Users/Mariela/Downloads/Camacho_Medina_Laura_Juego_Sociales.pdf)
- [HTTPS://WWW.GOOGLE.COM.PE/?GFE_RD=CR&EI=LULRWZH8HOFLXP-](https://www.google.com.pe/?gfe_rd=cr&ei=LULRWZH8HOFLXP-)

- Revista educación (2001), El Juego En Los Niños: Enfoque Teórico, Universidad de Costa Rica, San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Ministerio De Educación Nacional (2014), El Juego En La Educación Inicial, Bogotá, Colombia, Recuperado De: <Http://Www.Omep.Org.Uy/Wp-Content/Uploads/2015/09/El-Juego-En-La-Ed-Inicial.Pdf>
- López I, El juego en la educación infantil y primaria, Autodidacta ©(2010) España, (Táliga, Badajoz) recuperado de: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/JuegoEIP.pdf>
- Unesco (1980, p.34) El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas, París, Francia, recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>
- Sarlé, P. (2011) el juego como espacio cultural, imaginario y didáctico,
- MINEDU (2009, p.49, p.50, p.51, p.52), la hora del juego libren los sectores , lima-peru, recuperado de : http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/59-hora_juego_libre_en_los_sector.pdf
- Revista Electrónica de Investigación Educativa (1999), El enfoque sociocultural en el estudio del desarrollo y la **Educación**, Universidad Nacional Autónoma de México, México, D. F., México,
- García, A , Peñalba, J. El juego infantil y su metodología recuperado de: <https://books.google.com.pe/books?id=IR1yI9xD95EC&printsec=frontcover&dq=cuales+son+las+caracteristicas+del+juego+para+piaget+en+pdf+descargar&hl=es&sa=X&ved=0aHUKewjd7ZuQpJjVAhWD4CYKHcpJDcoQ6wEIKzAB#v=onepage&q&f=false>
- Unesco (1980) El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones Pedagógicas, París, recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>
- RES. Revista de educación social (2013), el juego como herramienta educativa del educador social en actividades de animación sociocultural y de ocio tiempo libre con niños con discapacidad , recuperado: http://www.eduso.net/res/pdf/16/jue_res_16.pdf
- Picco P, El juego como área de enseñanza, argentina- Buenos Aires recuperado de : http://servicios2.abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/educacioninicial/capacitacion/documentoscirculares/2015/5_documento_2_2015_el_juego_como_area_de_ensenanza.pdf
- Pérez, C (2010) La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil, Autodidacta © recuperado de : http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_9_archivos/c_p_cordero.pdf
- Revista Vinculando, (2009). Historia y evolución del juego. Recuperado de Revista Vinculando: http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html.

- Ministerio de educación, Juego, recreación y aprendizaje recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/digesutp/desp/modernizacion/Unidad04.pdf>
- Cuba,N , Palpa, E. (2015), la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de santa Clara, *Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán Y valle*, Lima-Perú, recuperado de:<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/une/858/tl%20ei-nt%20c94%202015.pdf?sequence=1>
- Cuba,N , Palpa, E. (2015), la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de santa Clara, *Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán Y valle*, Lima-Perú, recuperado de:<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/une/858/tl%20ei-nt%20c94%202015.pdf?sequence=1>
- Leyva, A. (2011), el juego como estrategia didáctica en la educación infantil, pontificia *universidad javeriana*, Bogotá, Colombia, recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1>
- Otero,R,(2015) el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa n° 349 palao. *Universidad Peruana Cayetano Heredia*, Lima, Peru, recuperado de: <http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/el.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.orales.en.estudiantes.de.5.a%c3%b1os.de.la.instituci%c3%b3n.educativa.n%c2%b0349.palao.pdf?sequence=3>
- López, L. (2013) Define el juego libre en los sectores, basado en el enfoque colaborativo, usando material concreto, para favorecer la construcción de la identidad personal en los niños de cinco años de la institución educativa inicial “mi pequeño paraíso de las Rimarimas” de Wecroncocha, del distrito de Acochaca, provincia de Asunción - Ancash, en el año académico 2012,*Universidad Catoilica Los Angeles De Chimbote*, Chacas, Ancash, Perú, recuperado de:<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000027810>
- Gómez, T Molano, O,(2015)La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga, *Universidad Del Tolima Instituto De Educaciòn A Distancia Licenciatura En Pedagogía Infantil*, Ibagué - Tolima recuperado de: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/aprobado%20tatiana%20g%c3%93mez%20rodr%c3%8dquez.pdf>

Anexo 1

N°	ITEMS		
	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Si	No
1	Establece relaciones entre los objetos del sector los agrupa, empareja y separa		x
2	Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	x	
3	Realiza seriaciones por tamaño hasta con cinco objetos		x
4	Comunica situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	x	
5	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas	x	
6	Utiliza el conteo hasta 10 empleando los materiales del sector	x	
7	Establece el lugar y posición de un objeto en los sectores	x	
8	Emplea estrategias basadas en el ensayo y el error, para ordenar cantidades hasta 5 con apoyo del material concreto	x	
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN			
9	Establece relaciones, entre las formas de los objetos del sector y las formas geométricas	x	
10	Establece relaciones de medida en los sectores y usa expresiones como “es más largo” “ es más corto”	x	
11	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en los sectores		x
12	Muestra relaciones espaciales y medida entre personas y objetos en los sectores		x
13	Construye o arma con diversos materiales del sector (casa, puente, etc.)	x	
14	El juego en los sectores ayuda en el aprendizaje permanente	x	
15	El juego en los sectores ayuda en el aprendizaje aplicado	x	
16	Desarrolla habilidades y destrezas en forma divertida, donde el estudiante encuentra sentido y utilidad a lo que aprende.	x	

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.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

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.		x
02	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	x	
03	Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.	x	
04	Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.	x	
ORGANIZACIÓN			
05	Elije y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.	x	
06	Dice por qué eligió el sector del día.	x	
07	Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.	x	
08	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	x	
EJECUCIÓN			
09	Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.	x	
10	Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.	x	
11	Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.		x
12	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.		x
ORDEN			

13	Guarda en su lugar los materiales del sector.	x	
14	Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.	x	
15	Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.	x	
SOCIALIZACIÓN			
16	Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.		x
17	Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.	x	
18	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.	x	
19	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.	x	
REPRESENTACIÓN			
20	Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).	x	
21	Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.		x
22	Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido	x	

ANEXOS



