



---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

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

**EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA  
MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE  
MATEMÁTICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS EN LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 76 DEL  
DISTRITO, PROVINCIA DE AZÁNGARO, REGIÓN  
PUNO, AÑO 2018**

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

**AUTORA**

**CARCAUSTO VILCAPAZA, MIRIAM KAVY**

**ORCID: 0000-0001-8094-8050**

**ASESOR**

**ORTIZ DIAZ, JAIME ANGEL**

**ORCID:0000-0002-5895-2261**

**JULIACA-PERÚ**

**2019**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA**

CARCAUSTO VILCAPAZA, MIRIAM KAVY

ORCID: 0000-0001-8094-8050

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

### **ASESOR**

ORTIZ DIAZ, JAIME ANGEL

ORCID:0000-0002-5895-2261

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

### **JURADO**

Zela Ilaita, Mafalda Anastacia

ORCID 0000-0002-9813-9742

Yanqui Núñez, Evangelina

ORCID 0000-0001-8412-4358

Mayorga Rojas, Yanet Vanessa

ORCID 0000-0001-6912-7251

**HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR**

**ZELA ILAITA MAFALDA ANASTACIA**

**ORCID:0000-0002-9813-9742**

**PRESIDENTE**

**YANQUI NÚÑEZ, EVAGELINA**

**ORCID:0000-0001-8412-4358**

**MIEMBRO**

**MAYORGA ROJAS, VANESSA YANET**

**ORCID:0000-0001-6912-7251**

**MIEMBRO**

**ORTIZ DIAZ, JAIME ANGEL**

**ORCID:0000-0002-5895-2261**

**ASESOR**

## HOJA DE AGRADECIMIENTO

A Dios por brindarme la ocasión de volver a nacer y permitirme lograr un propósito más en el transcurso de mi vida”.

Un agradecimiento especial a mi docente Mgtr.: Jaime Angel Ortiz Diaz por el sostén firme que me brindara en mi proyecto”.

.

A mis hermanos; Albert y Nohelya, por sus apoyos valiosos y amistad.

A mis amigos y amigas, con quienes he compartido alegrías y penas, pero siempre unidos.

Y finalmente a todos aquellos que no he nombrado pero que me están ayudando en mis estudios universitarios de la mejor manera estuvieron pendiente apoyándome en todo momento.”

## HOJA DE DEDICATORIA

A ti Dios siempre me apoyas cuando más te necesito, por darme fuerza y valor para hacer realidad mi sueño.

.

El actual trabajo es dedicado a mi madre **Gladis** por sus esfuerzos incansables y firmeza.

## Resumen

Esta investigación tiene como punto de salida: es de tipo de investigación es cuantitativa, “El Nivel investigación descriptiva. Con el Diseño No Experimental.Descriptivo. Se trabajo con los estudiantes de la Institución Educativa Inicial 76 del distrito, provincia Azángaro en donde se observó a 15 niños. Para recolección de datos se aplicó el instrumento de lista de cotejo un cuestionario y para el procesamiento de los datos se utilizó la estadística descriptiva, con el cual se elaboró tablas y gráficos simples y porcentuales para obtener los siguientes resultados;” Los resultados responden al objetivo general que se proponía Determinar la relación en el juego libre en los sectores para mejorar El aprendizaje en el área de Matemática en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 76 del Distrito, Provincia Azángaro, región Puno, Año 2018 de tal manera Según los resultados analizados el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 76, Provincia Azángaro, Región De la tabla 12 y grafico 12, se observa que el 53% si logra, donde se evidencia que los niños Expresa características perceptuales de los objetos de su entorno y el 47 % Solicita ayuda a la docente cuando es necesario tienen miedo durante esta actividad. Se define que el 20% que no pueden realizar el porcentaje porque no logran desenvolverse con facilidad en los juegos por falta de comunicación porque los niños son tímidos y no se socializan con los demás fácilmente. El 80% de los niños y niñas si logra un buen porcentaje porque se desenvuelven con facilidad y bastante fluidez, les encanta los juegos libres y hacer grupos para ir a los sectores que ellos eligen”.

Palabras clave: juego, aprendizaje, matemática, sectores

## Abstract

“This research has as a starting point: It is quantitative research type, The level descriptive research. With Non-Experimental Design. Descriptive. He worked with the students of the 76 Initial Educational Institution of the district, Azángaro province where 15 children were observed. For data collection, the checklist instrument was applied a questionnaire and for the processing of the data descriptive statistics were used, with which simple and percentage tables and graphs were prepared to obtain the following results; The results respond to the general objective that was set out to determine the relationship in free play in the sectors to improve Learning in the area of Mathematics in five-year-olds in the Initial Educational Institution 76 of the District, Azángaro Province, Puno region, Year 2018 in this way According to the results analyzed, free play in the sectors to improve learning in the area of mathematics in five-year-olds in the Initial Educational Institution 76, Azángaro Province, Region From table 12 and graph 12, it is observed that the 53% if achieved, where it is evident that children Express perceptual characteristics of the objects in their environment and 47% Ask the teacher for help when necessary are afraid during this activity. It is defined that 20% who can not perform the percentage because they fail to perform easily in games for lack of communication because children are shy and do not socialize with others easily. 80% of boys and girls if they achieve a good percentage because they develop easily and fairly fluently, love free games and make groups to go to the sectors they choose.”

Keywords: game, learning, sectors, math

## Contenido

Equipo de trabajo .....	ii
Hoja de agradecimiento .....	iv
Hoja de dedicatoria .....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Contenido.....	viii
Índice de Gráficos .....	xi
Índice de tablas .....	xii
Índice de cuadros .....	xiii
I. INTRODUCCIÓN .....	14
II. REVISIÓN DE LITERATURA .....	17
2.1. Antecedentes .....	17
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	20
2.2.2. Importancia del juego. ....	22
2.2.3. Tipos de juego.....	22
2.2.3.2. Juego cognitivo.....	23
2.2.3.3. Juego social.....	23
2.2.3.4. Juego simbólico. ....	23
2.2.4. El juego como propuesta educativa. ....	24
2.2.5. Definición del juego libre en los sectores.....	25
2.2.6. Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores. ....	25
2.2.6.1. Planificación .....	25
2.2.6.2. Organización.....	26
2.2.6.3. Ejecución o desarrollo. ....	26
2.2.6.4. Orden. ....	26
2.2.6.5. Socialización.....	27
2.2.6.6. Representación.....	27
2.2.7. Los Sectores del aula. ....	27



2.2.8. El juego libre en los sectores apoyando las áreas de desarrollo y el aprendizaje.	29
2.2.9. Matemática en la educación inicial.	29
2.2.10. La importancia del juego en las matemáticas.	29
2.2.11. El aprendizaje	31
2.2.12. Estrategia del aprendizaje	31
2.2.13. Características del aprendizaje.	31
2.2.14. Factores que influyen en el aprendizaje.	32
2.2.14.1. Aprendizaje Receptivo.	33
2.2.14.2. Aprendizaje Por Descubrimiento.	33
2.2.14.3. Aprendizaje Repetitivo	33
2.2.14.4. Aprendizaje Significativo	33
2.2.15. Características del aprendizaje.	33
2.2.15.1. El Tiempo	34
2.2.15.2. Alta ocupación.	34
2.2.15.3. Es una actividad personal	34
2.2.15.4. Propio Ritmo.	34
2.2.16. Tipos de aprendizaje	34
2.2.16.1. Aprendizaje Receptivo.	34
2.2.16.2. Aprendizaje Por Descubrimiento.	35
2.2.16.3. Aprendizaje Repetitivo	35
2.2.16.4. Aprendizaje Significativo	35
III. HIPÓTESIS	35
IV. METODOLOGÍA	36
4.1 El Tipo de investigación.	36
4.2. Nivel de la investigación.	36
4.3. Diseño de la investigación	36
4.4. El universo y muestra	37
4.4.1. Área geográfica de la investigación.	37
4.4.2. Población	37
4.4.3. La Muestra	37
4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	41

4.5.1. Observación.....	41
4.6. Plan de análisis.....	41
4.7. Principios Éticos .....	44
4.7.1. Principios del investigador.....	44
4.7.2. Principios de la población investigada.....	44
V. RESULTADOS.....	45
5.1. Resultados.....	45
5.2. Análisis de los Resultados .....	61
VI. CONCLUSION Y RECOMENDACIONES .....	62
6.1. Conclusiones.....	62
6.2. Recomendaciones .....	62
VII. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.....	64
VIII. ANEXOS .....	67

## Índice de Gráficos

<i>Gráfico 1: Logro de aprendizaje según el pre tes .....</i>	<i>45</i>
<i>Gráfico 2: Sesiones 1: Anterior y posterior.....</i>	<i>46</i>
<i>Gráfico 3: Sesiones 2: Aprendiendo a usar los diagramas.....</i>	<i>47</i>
<i>Gráfico 4; Sesiones 3: Reconocen los números del 1al 10.....</i>	<i>48</i>
<i>Gráfico 5: Sesiones 4: Corto largo como objetos a través de números.....</i>	<i>49</i>
<i>Gráfico 6: Sesiones 5: Aprendemos a medir líquido.....</i>	<i>50</i>
<i>Gráfico 7: Sesiones 6: Aumentando.....</i>	<i>51</i>
<i>Gráfico 8: Sesiones 7: Aprendemos a pesar en la balanza .....</i>	<i>52</i>
<i>Gráfico 9: Sesiones 8: Seriaciones de colores.....</i>	<i>53</i>
<i>Gráfico 10: Sesiones 9: Aprendemos a medir con el metro .....</i>	<i>54</i>
<i>Gráfico 11: Sesiones 10: Aprendemos a medir el largo, el ancho con las medidas consecuentes.....</i>	<i>55</i>
<i>Gráfico 12: Sesiones 11: Conociendo las figuras geométricas.....</i>	<i>56</i>
<i>Gráfico 13: Sesiones 12 Aprendemos a medir la hora.....</i>	<i>57</i>
<i>Gráfico 14: Sesiones 13: Dentro y fuera.....</i>	<i>58</i>
<i>Gráfico 15: Sesiones 14: Identificar la figura geométrica “rombo”.....</i>	<i>59</i>
<i>Gráfico 16: logro de aprendizaje del post tes.....</i>	<i>60</i>

## Índice de tablas

<i>Tabla 1: Logro de aprendizaje según el Pre- Tes .....</i>	<i>45</i>
<i>Tabla 2: Sesiones 1: Anterior y posterior.....</i>	<i>46</i>
<i>Tabla 3: Sesiones 2: Aprendiendo a usar los diagramas. ....</i>	<i>47</i>
<i>Tabla 4: Sesiones 3: Reconocen los números del 1al 10.....</i>	<i>48</i>
<i>Tabla 5: Sesiones 4: Corto largo como objetos a través de números .....</i>	<i>49</i>
<i>Tabla 6: Sesiones 5: Aprendemos a medir líquido.....</i>	<i>50</i>
<i>Tabla 7: Sesiones 6: Aumentando. ....</i>	<i>51</i>
<i>Tabla 8: Sesiones 7: Aprendemos a pesar en la balanza .....</i>	<i>52</i>
<i>Tabla 9: Sesiones 8: Seriaciones de colores. ....</i>	<i>53</i>
<i>Tabla 10: Sesiones 9: Aprendemos a medir con el metro. ....</i>	<i>54</i>
<i>Tabla 11: Sesiones 10: Aprendemos a medir el largo, el ancho con las medidas consecuentes. ....</i>	<i>55</i>
<i>Tabla 12: Sesiones 11: Conociendo las figuras geométricas.....</i>	<i>56</i>
<i>Tabla 13: Sesiones 12: Aprendemos a medir la hora.....</i>	<i>57</i>
<i>Tabla 14: Sesiones 13: Dentro y fuera. ....</i>	<i>58</i>
<i>Tabla 15: Sesiones 14: Identificar la figura geométrica “rombo”.....</i>	<i>59</i>
<i>Tabla 16: logro de aprendizaje del post tes.....</i>	<i>60</i>

## Índice de cuadros

<i>Cuadro 1: Muestra de estudiantes de la Institución Educativa Inicial 76 Intervenidos del distrito, Provincia de Azángaro.....</i>	<i>38</i>
<i>Cuadro 2: Operacionalización de variables .....</i>	<i>39</i>
<i>Cuadro 3: Matriz de consistencia.....</i>	<i>43</i>

## **I. INTRODUCCIÓN**

“Esta investigación tiene como punto de partida analizar la utilización de juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje significativo en el área de matemática nos dan características en los infantes para desarrollar habilidades sociables en un significativo juego ya que construye la enseña en trabajar en equipo y ser solidario con sus compañeros de la Institución Educativa Inicial 76.”

“para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años, para ello cabe mencionar que el juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje significativo en el área de matemática desde hace muchos años atrás ya se consideraba una herramienta importante en lo que respecta a los niños y niñas en sus aprendizajes.”

“Moreno, (2015) El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo está fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura.”

“Asimismo, es necesario afirmar que para mejorar un aprendizaje en el área matemática ocupa un área importante en el aprendizaje en el sistema educativo está subvalorada, que, por ello, se considera que tanto en el entorno de un centro educativo rural o urbano, puede estimular el aprendizaje lúdico en su proceso de enseñanza y aprendizaje.”

“A nivel metodológico este proyecto se considera un documento de guía de la universidad, donde la investigación es de forma cuantitativa, con un planteamiento

descriptivo, la población y muestra está conformado por 18 niños de la institución educativa inicial 76 del distrito de Azángaro, provincia de Azángaro, región puno”.

“A nivel internacional el juego en el aprendizaje en el área de matemática es de suma importante ya que el niño desarrolla sus habilidades y destrezas para así ser autónomo y creativo como también desarrollan la interacción del lenguaje y la socialización entre los niños. Las Dificultades del Aprendizaje en el área de Matemática pueden ser una de las causas donde se perdería el juego y surgiría un fracaso escolar y en ocasiones, pueden llevar a la timidez de los alumnos en su entorno educativo, la cual conllevaría a los niños a tener una baja autoestima”.

“El Perú vive en una sociedad interculturalidad donde el niño puede activar el desarrollo de conocimientos mediante el aprendizaje en el juego en los sectores en el área de matemática y recibir nuevos conocimientos que le rodea, es así la importancia del juego en los sectores en el aprendizaje en el área de matemática, también plantea en el nivel inicial, De tres a cinco años su potencia y curiosidad y afán de investigar, permitiéndoles aprender mediante sus propios intereses y estilos mediante el juego libre en los sectores que ofrece proporcionar espacios seguros definidos e implementados donde los niños se sientan cómodos y puedan desarrollar su identidad y su creatividad.”

“A nivel regional Los juegos y la matemática tienen muchos en común en lo que se refiere a la finalidad educativa. La matemática para los seres humanos es un conjunto de instrumentos que potencian y enriquecen sus aprendizajes mentales, y los posibilitan para explorar y actuar en la realidad. Los juegos enseñan a los escolares a dar los primeros pasos en el desarrollo del aprendizaje, potencian el pensamiento

lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con facilidad; los juegos, por la actividad mental que generan, son un buen punto de partida para la enseñanza de la matemática, y crean la base para una posterior formalización del pensamiento matemático”

“En el distrito y Provincia de Azángaro, se observa que, si toman interés en el juego para el aprendizaje en el área de matemática, pero la falta de implementación de los materiales del juego, limitan el aprendizaje como también el espacio en algunas instituciones no son adecuadas para desarrollarse sus habilidades y con la influencia del ámbito familiar en la falta de interés de los padres hacia sus hijos.”

“En la actualidad en algunas instituciones no realizan los juegos libres en los sectores en el aprendizaje en el área de matemática esto únicamente es por falta de organización de los espacios en el aula y dificultando el desarrollo de habilidades creativas, de los niños como también la socialización y autonomía en los niños”.

“¿De qué manera el juego libre en los sectores se relaciona con el aprendizaje en el área de Matemática en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 76 del distrito, Provincia Azángaro, región Puno, ¿Año 2018?”

“Determinar la relación en el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 76 del Distrito, Provincia Azángaro, región Puno, Año 2018.

“Observar la aplicación del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 76 del Distrito, Provincia de Azángaro.



Determinar el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática mediante la socialización en niños de la institución educativa inicial 76 provincia Azángaro, Región. Puno”

“Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de la Institución Educativa Inicial 76 del Distrito, Provincia de Azángaro”

“La importancia de la investigación consiste en determinar la influencia del presente proyecto para mejorar los procesos de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa Inicial 76 del distrito de Azángaro, provincia de Azángaro, Región Puno, impulsando que los niños puedan desarrollar su creatividad en todos los sectores y permitiéndole su autonomía, socialización, lenguaje creativo, Y que no tengan dificultades para adaptarse en diferentes situaciones.

“El aporte práctico es necesario incrementar el juego en sectores como un proceso de enseñanza desarrollando el pensamiento y la creatividad en los niños permitiéndoles un mejor desenvolvimiento y el desarrollo de nuevas habilidades en el aprendizaje.”

“El presente trabajo de investigación se centra en la metodología para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática, dando como resultado un aprendizaje mecánico, repetitivo e significativo en el niño para poder ubicarse en el mundo.”

## **II. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **2.1 Antecedentes**

“Gómez & Molano, (2015), Los autores dan a conocer el presente documento, que da cuenta del proceso de investigación formativa llevado a cabo con los niños del nivel preescolar en la institución educativa niño Jesús de Praga; el cual se desarrolló en dos fases, siendo la primera un ejercicio de corte etnográfico y la segunda fase de

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

“Cuba, Palpa, (2015), estos autores determinan que el propósito principal de esta investigación es determinar si existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I. de la localidad de santa clara. La hora del juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de nivel inicial de la institución educativa particular niño dios – Santa Anita. La metodología es de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional. Los resultados

indican: que con un nivel de confianza del 95% se halló que: existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P de la localidad de santa clara.”

“Leyva, (2017), Considera esta investigación de enfoque cualitativo abordó diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta directriz ¿qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? así mismo se comprendieron las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación infantil, y se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. A su vez, el juego se entendió como una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos.”

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

educativos planteados por el ministerio de educación. La confiabilidad de estos instrumentos fue hallada por el coeficiente de kuder richardson 20 y la validez de contenido se obtuvo con el criterio de jueces.

“El objetivo general, consistió en determinar la relación en el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática; para ello se ha buscado constatar mediante teorías y conceptos, que explican la importancia de la identidad personal como variable de estudio.”

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

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

## **2.2. Bases teóricas de la investigación”**

### **2.2.1 “El Juego.**

“Vygotsky, (2013) Nos dice El juego es una actividad social que determina el desarrollo del niño con cooperación de otros niños, señala que los objetos cobran significado en el juego y que contribuyen al desarrollo de las capacidades de enseñanza que el niño progresa esencialmente a través de la actividad en los espacios.”

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

“Minedu, (2018) Nos da a conocer uno de los autores más reconocidos en el tema del juego define que el juego, amplía la noción más allá de la niñez, hasta el conjunto de las manifestaciones y actitudes humanas, ya que el juego constituye al desarrollo del sujeto y está presente a lo largo de la vida; lo que sucede es que la manera de jugar se va transformando, así como el modo en que el sujeto se posiciona frente a el juego.”

“Revista Vinculando, (2017) determinar y nos dice El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en el desarrollo, que se ha consolidado a lo largo de la evolución del hombre. que el desarrollo del hombre, el juego es parte de su vida cotidiana, quizás es una de las pocas cosas en las que pueden decidir por sí mismos.”

“Para Piaget, (1996), Nos da a conocer el autor que el juego ejerce distintas y variadas funciones impredecibles para el correcto desarrollo personal e intelectual del niño(a), ya que a través del mismo se encuentra la posibilidad de manifestar y proyectar sus emociones de forma que le proporciona placer y que al mismo tiempo le son útiles para ir afianzando su personalidad.”

### **2.2.2. Importancia del juego.**

“Todos estos beneficios que otorga el juego señalan su importancia en el desarrollo de los niños, y estos aspectos deben ser considerados por las maestras, los maestros y los agentes educativos que construyen ambientes que provocan y son detonantes del juego en la primera infancia. El juego brinda la posibilidad de crear nuevos pensamientos, al preguntarse “¿qué puedo hacer?”

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

“Pérez, (2015) Determina y confirma que La importancia del juego es la estimulación y potenciación de todas las habilidades y destrezas, llegando a conseguir el desarrollo integral de los niños.”

La inclusión del juego en la educación no llega hasta el siglo XIX, pero no existe una auténtica integración a pesar de que ya se conocían los beneficios que tiene el juego para el desarrollo integral de los niños.

### **2.2.3 Tipos de juego.**

“la clasificación que hace el pedagogo suizo Piaget, (2015), -es la que ha sido generalmente aceptada por que se enfoca a partir del desarrollo cognitivo enfatizando sus etapas evolutivas. Hay diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. Pueden diferenciarse cinco juegos y nos ayudara a distinguir que área de desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales. Diferentes investigadores han clasificado el juego con diversos criterios.”

#### **2.2.3.1. Juego motor.**

“El juego motor desarrolla la capacidad motora a través del movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que esta pueda generar en el niño”.

“Dentro de esta categoría se diferencian los juegos siguientes:”

#### **2.2.3.2. Juego cognitivo**

“El juego cognitivo se inicia cuando él bebe está en contacto con el objeto de su entorno que busca explorar y manipular. El juego cognitivo desarrolla las capacidades intelectuales, curiosidad, del niño.”

“Juegos cognitivos, desarrollan la capacidad de representación, la expresión verbal, la capacidad para resolver problemas y la creatividad. Chillaren, (2014)”

#### **2.2.3.3. Juego social.**

“El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otras personas, como objeto de juego del niño, es el que se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, También los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros, ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez.”

#### **2.2.3.4. Juego simbólico.**

“El juego simbólico o de simulación requiere el reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal, y el niño es capaz de transformar la realidad a través del símbolo poniendo en juego la imaginación. Los niños consiguen convertirse en personas sociables resolviendo sus conflictos internos y contribuyendo a una buena aceptación de sí mismos. Sobre el juego, Franco,(2015),lo llama también juego de roles, cuyo

contenido esencial es la actividad que realiza el adulto en su accionar sólo y al interactuar con los demás, es decir, es un producto socialmente adquirido, se considera una actividad fundamental en la edad preescolar, los pequeños resuelven en este juego una contradicción propia de su edad, quieren ser como adultos y hacer todo lo que estos hacen, aun cuando sus posibilidades reales no se lo permiten.”

#### **2.2.4. El juego como propuesta educativa**

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

“Unesco, (2015,) Por las mismas razones, según los tipos de sociedades, el juego se integra o no en la educación; es aceptado y estimulado, o bien rechazado como obstáculo para la productividad del ciudadano. No obstante, cualquiera que sea la actitud de una sociedad frente a los juegos infantiles, éstos tienen siempre un papel esencial en la educación. Puede decirse incluso que el juego funciona como una verdadera institución educativa fuera de la escuela. Los pedagogos ansiosos de renovación no podían permanecer indiferentes ante las considerables posibilidades ofrecidas por las actividades lúdicas. Ya en la antigüedad y durante el Renacimiento, algunos filósofos habían subrayado la importancia del juego.”



### **2.2.5. Definición del juego libre en los sectores.”**

“Según MINEDU, (2018) determina: Que la hora del juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días con frecuencia como una actividad permanente. Tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo.”

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

“La hora de juego libre en los sectores es una actividad pedagógica que se realiza todo el día es una actividad permanente, que puede dar al aire libre. en el patio del jardín de centro educativo.”

#### **2.2.6.1. Planificación.”**

“Según MINEDU, (2018) Es el primer momento del proceso, en el cual los niños comunican sus preferencias por la actividad de juego que van a realizar, se ubican en un espacio cómodo dentro o fuera del aula y a través del dialogo conversan acciones previas como reconocer la propuesta de juego que se va a realizar. La docente orienta, coordina y apoya la estructuración de un plan para ser desarrollado en los sectores como propuesta propia de los niños”

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

#### **2.2.6.2. Organización.**

“Según MINEDU, (2017) En caso de tener en el aula “cajas temáticas”, los niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, juegan juntos dos niños o uno solo de manera solitaria. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Esto significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar.”

#### **2.2.6.3. Ejecución o desarrollo.**

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

#### **2.2.6.4. Orden.**

“Según MINEDU, (2017) La hora del juego libre en los sectores concluye con el anuncio anticipado de su cierre, 10 minutos antes del mismo. En el momento en que

terminan de jugar, los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Guardar los juguetes tiene un significado emocional y social muy importante:”

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

#### **2.2.6.5. Socialización.”**

“De acuerdo MINEDU, (2009) La educadora aprovecha para dar referencia sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación”. Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el paso de su juego, etc. Por ejemplo, si los niños que jugaron en el hogar cuentan que jugaron a la mamá y al papá y que “Daniel se puso a cocinar” “y que los hombres cocinan”, la educadora para servir sobre este aspecto y cambiar esta idea errónea de los niños. Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, desean, etc.”

#### **2.2.6.6. Representación.**

“Según MINEDU, (2017) La educadora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días.”

#### **2.2.7. Los Sectores del aula.**

“Según Sarabia, (2016) Cada juego libre en los sectores el aula, se concibe como un lugar donde el niño interactúa con los demás niños, con la docente y con los materiales ubicados en sectores funcionales. De esta manera, se toma en cuenta la opinión de ellos para ubicar, arreglar los sectores del aula, ejercitándose en la toma de decisiones, la cooperación e intercambio de ideas. Si el espacio del aula es grande se organizará en

función de sectores, pero si es pequeño estos sectores deben priorizarse o en todo caso los materiales pueden ser organizados en cajas temáticas.”

“Teniendo en cuenta el criterio de flexibilidad, los sectores pueden ser:”

**2.2.7.1. Sector hogar** “Materiales como juego de salita, comedor, cocina, muñecas, ollitas, menaje de cocina, camita, ropa y otros materiales propios de una casa acordes al contexto propio.”

**2.2.7.2. Sector construcción.** “Materiales como cubos, conos, frascos, latas, bloques de madera, “legos”, etc.”

**2.2.7.3. “Sector dramatización.”** Materiales como disfraces, telas de colores, máscaras, gorros, títeres, entre otros.”

**2.2.7.4. Sector artes plásticas** “Materiales como témperas colores, plumones, esponjas, hojas, papeles de colores, goma, cartulina entre otros.”

**2.2.7.5. Sector ciencias”** “Materiales como lupas, pinzas, morteros, tubos, embudos, balanza, imanes, microscopio, plantas, entre otros.”

**2.2.7.6. Sector de la biblioteca”.** Materiales como cuentos, álbumes, revistas, periódicos, libros, láminas, adivinanzas, rimas, entre otros”.

**2.2.7.7. Sector juegos tranquilos** “Materiales como rompecabezas, dominós, juegos de encaje, de ensarte, bloques lógicos, juegos de memoria, etc.”

“Respecto a los sectores, se deben ir implementando periódicamente y poner en uso los materiales otorgados por el MINEDU durante estos últimos años los cuales deben ser distribuidos en los sectores correspondientes.”

“Asimismo, el programa Kidsmart propone desde el año 2000 como una alternativa, la implementación de una computadora en el aula, como un sector más para uso de los estudiantes en los jardines de infancia.”

### **2.2.8. El juego libre en los sectores apoyando las áreas de desarrollo y el aprendizaje.**

#### **2.2.9. Matemática en la educación inicial.**

“Nos indica Pardo de Sande & Irma, (1993) Desde su punto de vista que Jean Piaget destacará que las estructuras matemáticas mentales son isomorfas se ha revalorizado el papel de la matemática en el currículo de educación inicial, sin embargo, no siempre ha sido atendida a la doctrina piagetiana en el enfoque o contenido de los programas, antes, al contrario, en la práctica si la ignoró casi por completo en la mayoría de casos.”

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

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

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

#### **2.2.10. La importancia del juego en las matemáticas.”**

“Comenzaré hablando la significación del juego en el área de matemáticas a través de los diez puntos que se desarrollan en el mandamiento del juego Alsina, (2016):

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

“Las actividades lúdicas son enormemente motivadoras. Los alumnos se implican mucho y se las toman en serio.”

“Trata distintos tipos de conocimientos, habilidades y actitudes hacia las matemáticas.”

“Los alumnos pueden afrontar contenidos matemáticos nuevos sin miedo al fracaso inicial.”

“Permite aprender a partir del propio error y del error de los demás. “

“Respeto la diversidad del alumnado. Todos quieren jugar, pero lo que resulta más significativo es que todos pueden jugar en función de sus propias capacidades.”

“Permite desarrollar procesos psicológicos básicos necesarios para el aprendizaje matemático, como son la atención y la concentración, la percepción, la memoria, la resolución de problemas y búsqueda de estrategias, etc.”

“Facilita el proceso de socialización y, a la vez, la propia autonomía personal.”

“El currículum actual recomienda de forma especial tener en cuenta el aspecto lúdico de las matemáticas y el necesario acercamiento a la realidad de los niños.”

“Persigue y consigue en muchas ocasiones el aprendizaje significativo. (p.14)”

### **2.2.11. El aprendizaje”**

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

“Nos confirma Vásquez & Wilfredo, (2003) Tiene como proceso interno que se desarrolla cuando el alumno está en interacción con su medio sociocultural y natural. Es un proceso de construcción de representaciones personales significativas y con sentido de un objeto o situaciones de la realidad. Todo aprendizaje supone la interiorización y reelaboración individual de una serie de significados culturales socialmente compartidos.”

### **2.2.12. Estrategia del aprendizaje”**

“Son habilidades de la enseñanza, aprendizaje son métodos que utiliza el docente, con el fin de promover el aprendizaje significativo que a su vez puede ser desarrollado a partir de los procesos contenidos en la estrategia habilidades, cognitivas partiendo de las ideas fundamental de que el docente (mediador del aprendizaje) además de enseñarlos contenidos de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender Mendoza & Mamai, (2012)”

### **2.2.13. Características del aprendizaje”**

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

#### **a) El Tiempo:**

“El tiempo es muy corto en la hora del juego con los niños. Los adultos no disponen de mucho tiempo para aprender. La generación de procesos interiorizados y un gran

nivel de compromisos no permiten disponer de mucho tiempo para aprender, más que cuando se nos hace absolutamente necesario.”

**b) Alta ocupación:**

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

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

**c) Propio Ritmo”**

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

**2.2.14. Factores que influyen en el aprendizaje”**

“Ausubel &Noval, (1990) afirma que A medida que el niño crece, las abstracciones y generaciones se hacen con mayor facilidad y rapidez si encuentra una diversidad de estímulos adecuados a su desarrollo cognitivo, por lo general los conceptos se incrementan y profundizan a lo largo de la vida. cada niño tiene su propio ritmo de aprendizaje por diversos factores tales como, motivación, maduración. Solo cuando el concepto se ha desarrollado mejor de los hechos precisos se puede afirmar que sea obtenido la capacidad del niño de divulgar este concepto en nuevas situaciones”.



#### **2.2.14.1. Aprendizaje Receptivo”**

“Dice que el estudiante tiene como el contenido que ha de internalizar, sobre todo por la explicación del profesor, el material impreso, la información audiovisual.”

#### **2.2.14.2. Aprendizaje Por Descubrimiento”**

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

#### **2.2.14.3. Aprendizaje Repetitivo”**

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

#### **2.2.14.4. Aprendizaje Significativo”**

“Este aprendizaje se da cuando las tareas están interrelacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprender así. En este caso el alumno es el propio 47 conductor de sus conocimientos relacionados con conceptos a aprender.”

#### **2.2.15. Características del aprendizaje”**

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

#### **2.2.15.1. El Tiempo”**

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

#### **2.2.15.2. Alta ocupación”.**

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

#### **2.2.15.3. Es una actividad personal”**

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

#### **2.2.15.4. Propio Ritmo”**

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

#### **2.2.16. Tipos de aprendizaje”**

##### **2.2.16.1. Aprendizaje Receptivo.**

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

#### **2.2.16.2. Aprendizaje Por Descubrimiento”**

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

#### **2.2.16.3. Aprendizaje Repetitivo”**

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

#### **2.2.16.4. Aprendizaje Significativo”**

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

### **III. HIPÓTESIS**

“El juego libre en los sectores influye significativamente en su relación en el área de matemática con el aprendizaje del área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 76 del distrito y provincia de Azángaro, región Puno, año 2018”.

## **IV. METODOLOGÍA**

### **4.1 El Tipo de investigación**

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

“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. Según Fernández & Díaz, (2014)”

### **4.2. Nivel de la investigación**

“Morales, (2016)” Menciona que 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.

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.

### **4.3. Diseño de la investigación**

El diseño del proyecto de investigación, se tomó como relación la lista realizada por Hernández, Fernández y Baptista (2016), El Diseño No Experimental, descriptivo

simple Estudios que se realizan sin la manipulación de variables y en los que sólo se visualizó los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos.

$$M = OX \dots\dots\dots OY$$

Dónde:

M=Muestra

OX= Juego libre en los sectores

#### **4.4. El universo y muestra**

##### **4.4.1. Área geográfica de la investigación**

El área geografía tiene las siguientes características:

“Azángaro es una ciudad del sureste del Perú, capital de la Provincia de Azángaro (Departamento de Puno), situada a 3859 msnm en la Meseta del Collao, al centro-norte del lago Titicaca”.

##### **4.4.2. 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 (Gonzales&Salazar,2018).”

“La población está conformada por los estudiantes de la Institución Educativa de Inicial 76 del distrito, provincia de Azángaro”

##### **4.4.3. La Muestra**

“La muestra se conformó con 15 estudiantes de la Institución Educativa Inicial 76 del distrito, provincia de Azángaro (Cuadro 1), y se utilizó el criterio no probabilístico

intencional, porque su selección estuvo orientada por las características de la investigación Hernández, Sampieri, (2015),”se ordena porque son estudiantes que crean las aulas donde docentes nombradas promueven el uso de esta metodología.”

Cuadro 1: “*Muestra de estudiantes de la Institución Educativa Inicial 76 Intervenidos del distrito, Provincia de Azángaro*”.

SECCION	MASCULINO	FEMENINO	TOTAL
5 años	07	08	15
TOTAL	07	08	15

Fuente: “Cuadro de asignación de personal de la Institución Educativa Inicial.”

#### **4.5. Definición y operacionalización de variables**

“Según Reguani &Martines, (2015) “nos afirma 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, como sus indicadores”.

Cuadro 2: Operacionalización de variables

PROBLEMA	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
¿De qué manera el juego libre se relaciona en los sectores para mejorar El aprendizaje en el área de Matemática en niños de cinco años en La Institución Educativa Inicial 76 del Distrito, ¿Provincia Azángaro, región Puno, Año 2018?	El juego libre en los sectores	Planificación	El estudiante expresa sus intenciones del día en el desarrollo de esta actividad.
		Organización	El estudiante elige libremente y en forma organizacional el sector del día.
		Ejecución	El estudiante juega libremente en los sectores que eligieron durante el día compartiendo materiales, comunicándose con sus compañeros y pidiendo ayuda si es necesario.
		Orden	El estudiante mantiene el orden en los sectores demostrando cooperación y eficiencia.
		Socialización	El estudiante expresa sus ideas, experiencias sentimientos vividos durante el juego libre en los sectores.
		Representación	El estudiante representa grafica o plásticamente lo aprendido durante esta actividad.
	el aprendizaje en el área de matemática	“Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad”	Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema “Anterior y posterior.”
			Agrupar objetos con un solo criterio expresa las acciones realizadas “Aprendiendo a usar los diagramas.”
			Propone acciones para contar hasta 10.”
			Expresa la acción realizada mediante números. Corto largo como objetos a través de números”
			Expresa con sus propias palabras que comprenden del problema. “Aprendemos a medir líquido.”
			Explica con su propio lenguaje sus procedimientos y resultados “Aumentando.”

		Expresa el peso de dos objetos al con pararlos usando las palabras “este pesa más que” o “este pesa menos que”
	“Actúa y piensa matemáticamente en situaciones, movimiento, forma”,	Expresa la longitud de los objetos de su entorno al compararlos, empleando expresiones “es más largo que”.
		Expresa la medida de longitud de los objetos “largo, ancho” usando sus objetos, como, lapiceros borradores, etc.
		Identifica y representa los colores relacionando con los objetos de su entorno”
		Expresa características perceptuales de los objetos de su entorno”
		Explica las características que tienen las formas del reloj”
		Relaciona características de los objetos de su entorno “dentro y fuera”.
		Emplea materiales concretos para construir objetos del entorno conformas de figuras geométricas “rombo”.



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

“La técnica para recolección de datos, son las distintas formas de obtener información es la observación, el instrumento que se utilizara la técnica de recolección de datos son de distintas formas, que se lo aplicara a los niños de cinco años de la institución educativa inicial 76 del distrito de Azángaro, provincia de Azángaro, región Puno año 2018”

##### **4.5.1. Observación.**

“Ludwig, & Rodríguez, (1998) La observación es una técnica bastante objetiva de recolección de datos. Con esto podemos examinar un hecho realizado por un sujeto de manera confiable.”

“En la práctica educativa la observación es uno de los recursos para evaluar y recoger información sobre las capacidades y actitudes de los estudiantes, ya sea en grupal o individual, dentro o fuera del aula.”

#### **4.6. Plan de análisis**

“El procesamiento, se realizará sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento”.

Para el análisis de la referencia se aplicará lo siguiente:

- Cuadros
- Gráficos.

“Para el procesamiento de datos se utilizó software de computadora como la hoja de Excel SPSS. Esta parte del informe está destinada a dar cuenta de los métodos y técnicas de observación utilizados y los procedimientos de análisis, para que sea posible a otros investigadores no sólo repetirla, sino también verificar la adecuación

de dichas técnicas y procedimientos al objeto de la investigación y su correcta aplicación en el caso en cuestión.

“Por lo tanto, deberá contener una exposición, lo más clara y completa posible de los procedimientos seguidos en las operaciones básicas de la investigación: selección de la muestra, técnica empleadas en la observación, clasificación y análisis”.

“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. Elementos de un conjunto, de acuerdo con alguna de sus características.”



## **4.7. Principios Éticos**

### **4.7.1. Principios del investigador.**

No debe ser discriminado en el remplazo, en el ámbito laboral y en el profesional por género, orientación sexual, discapacidades físicas, estado civil, nacionalidad, raza, entre otras.”

“Los investigadores tienen el derecho a ser reconocido y tener el derecho de autor de sus productos de investigación.”

Debe reconocer sus competencias y limitaciones.

### **4.7.2. Principios de la población investigada.**

“Se tendrá en cuenta la privacidad tiene dos grandes aspectos. El primero tiene que ver con el derecho del sujeto de elegir qué información, en qué tiempo y circunstancias, que actitudes, creencias, conductas y opiniones quiere compartir. El segundo se refiere al derecho de la persona de no dar la información que no quiere compartir.”

“La confidencialidad tiene que ver con acuerdos acerca de los que los investigadores u otros responsables pueden hacer con los datos. Compartir los datos con otros colegas o los organismos que financian.” “Se respetará por la privacidad y la confidencialidad. Ya que es el corazón de la conducta de la investigación ética con los sujetos participantes Folkman, (2016).”

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

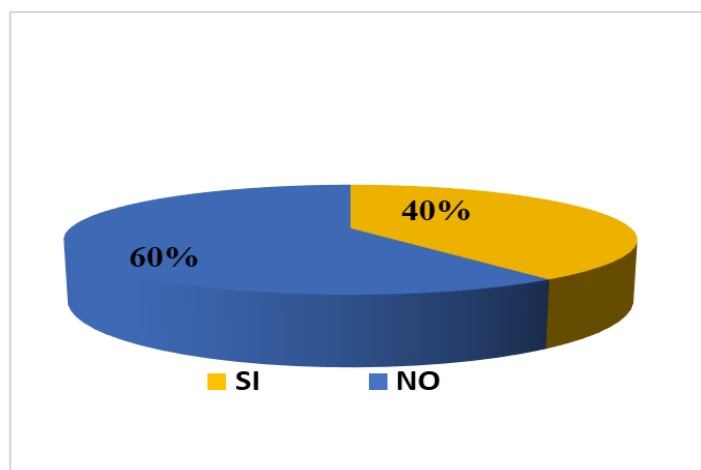
“La investigación tiene como objetivo general Determinar la relación en el juego libre en los sectores para mejorar. El aprendizaje en el área de Matemática en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 76 del Distrito, Provincia Azángaro, región Puno, Año 2018.”

“En el estudio realizado el valor estadístico de las variables el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática.”

*Tabla 1: “Logro de aprendizaje según el Pre- Tes”*

LOGROS	fi	hi	hi%
SI	6	0,40	40%
NO	9	0.60	60%
TOTAL	15	1,00	100%

*Gráfico 1:” Logro de aprendizaje según el pre te”*



“En la tabla 1 y grafico1, se observa como resultado que el 60% de los estudiantes tienen un calificación B no logran el aprendizaje y el 40% de los estudiantes calificación B, representa en proceso.”

“Para dar culminación al actual objetivo, se ha desarrollado 14 sesiones de aprendizaje en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial 76 del distrito, provincia, Azángaro, región puno, año 2018. Donde a seguida de la aplicación de cada sesión de aprendizaje se obtuvieron los siguientes resultados:”

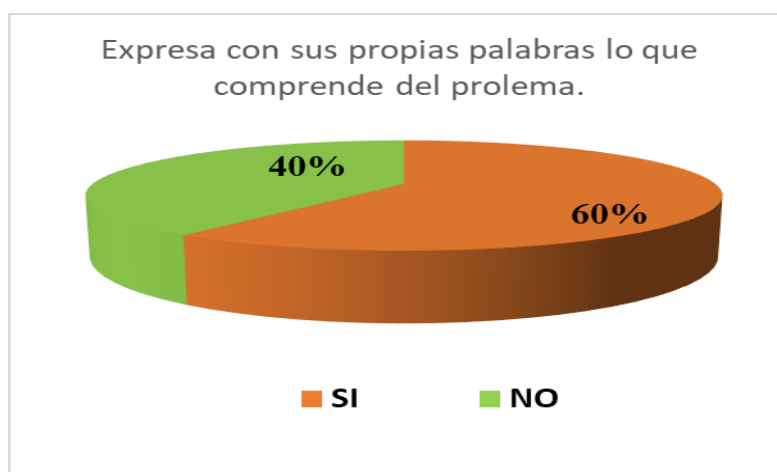
**“Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad”.**

*Tabla 2: Sesiones 1: “Anterior y posterior”*

“Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema”.			
LOGROS	fi	hi	hi%
SI	9	0,60	60%
NO	6	0,40	40%
TOTAL	15	1,00	100%

Fuente: lista de cotejo

*Gráfico 2: Sesiones 1: “Anterior y posterior”*



“De la tabla 2 y grafico 2, se observa que el 60% Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema. Y el 40% no Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema., con estudiantes de cinco años en la Institución Educativa Inicial 76”.

Tabla 3: Sesiones 2: “Aprendiendo a usar los diagramas”.

Agrupa objetos con un solo criterio y expresa las acciones realizadas.			
LOGROS	fi	hi	hi%
SI	8	0,53	53%
NO	7	0,47	47%
TOTAL	15	1,00	100%

Gráfico 3: Sesiones 2:” Aprendiendo a usar los diagramas.”



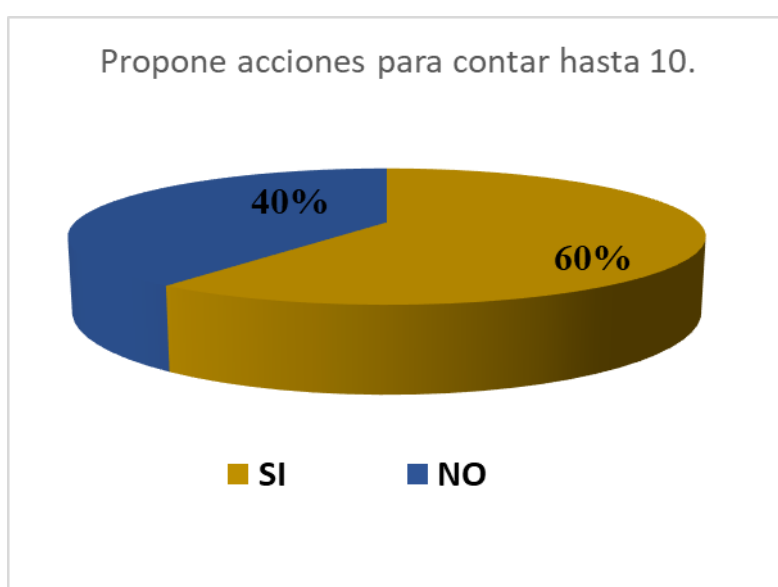
“De la tabla 3 y gráfico 3, se evidencia que el 53% propone agrupar objetos con un solo criterio y expresar las acciones realizadas. 47% no logra, donde se evidencia que los estudiantes de cinco años tienen dificultad para agrupar objetos en la Institución Educativa Inicial 76”.

*“Tabla 4: Sesiones 3:” Reconocen los números del 1al 10”*

Propone acciones para contar hasta 10.			
LOGROS	fi	hi	hi%
SI	9	0,60	60%
NO	6	0,40	40%
TOTAL	15	1,00	100%

Fuente: Lista de cotejo

*“Gráfico 4; Sesiones 3: “Reconocen los números del 1al 10”*



“De la tabla 4 y gráfico 4, se observa que el 60% logran, donde se evidencia que los estudiantes no tienen muchas dificultades contar hasta 10 y el 40% donde no propone contar hasta 10 con estudiantes de cinco años en la Institución Educativa Inicial 76.”

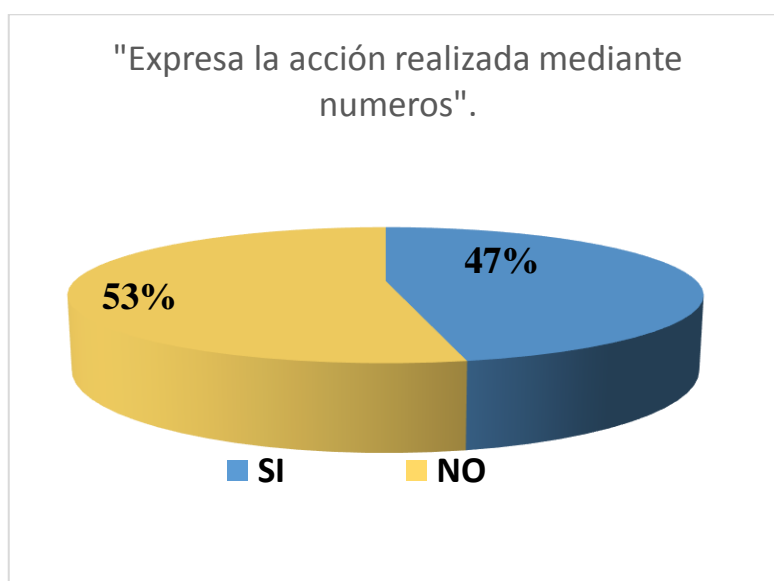


*“Tabla 5: Sesiones 4:” Corto largo como objetos a través de números”*

Expresa la acción realizada mediante números.			
LOGROS	fi	hi	hi%
SI	7	0.47	47%
NO	8	0.53	53%
TOTAL	15	1.00	100%

Fuente: Lista de cotejo

*“Gráfico 5: Sesiones 4: “Corto largo como objetos a través de números”*



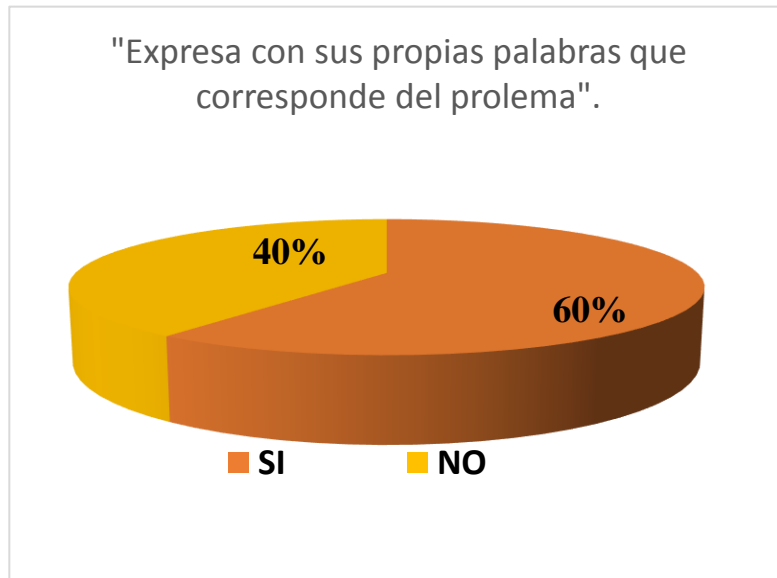
“De la tabla 5 y gráfico 5, se observa que el 53% donde se evidencia que los estudiantes tienen dificultad en expresar la acción realizada mediante números y el 47% Expresa la acción realizada mediante números comprenden del problema. con estudiantes de cinco años en la Institución Educativa Inicial 76”.

“Tabla 6: Sesiones 5: “Aprendemos a medir líquido”.

Expresa con sus propias palabras que comprenden del problema.			
LOGROS	fi	hi	hi%
SI	9	0,60	60%
NO	6	0,40	40%
TOTAL	15	1,00	100%

Lista de cotejo.

“Gráfico 6: Sesiones 5:” Aprendemos a medir líquido”



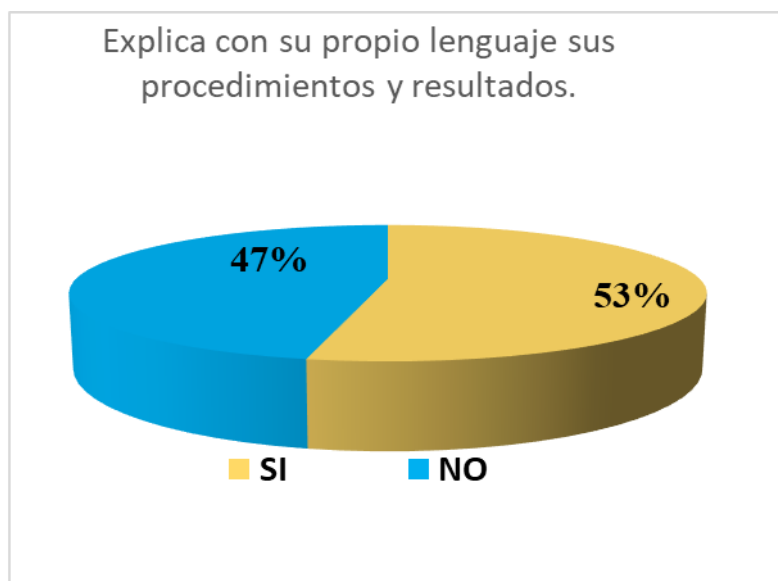
“De la tabla 6 y gráfico 6, se observa que,15 estudiantes del aula de cinco años de edad,9 estudiantes que representa el 60% y 6 estudiantes que representan el 40 % No Expresa con sus propias palabras que comprenden del problema. en la Institución Educativa Inicial 76.”

“Tabla 7: Sesiones 6:” Aumentando”.

Explica con su propio lenguaje sus procedimientos y resultados.			
LOGROS	fi	hi	hi%
SI	8	0,53	53%
NO	7	0,47	47%
TOTAL	15	1,00	100%

Fuente: Lista de cotejo

“Gráfico 7:” Sesiones 6: Aumentando”



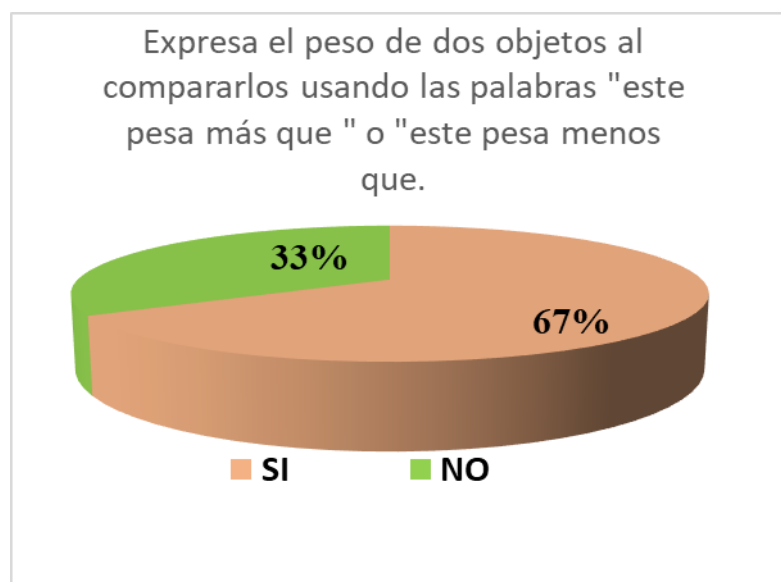
“De la tabla 7 y grafico 7, se observa que 15 estudiantes del aula de cinco años, el 8 estudiantes que representan el 53% y 7 estudiantes no logra, donde se evidencia que los niños explican con su propio lenguaje sus procedimientos y resultados el 47% en la Institución Educativa Inicial 76”

“Tabla 8: Sesiones 7: “Aprendemos a pesar en la balanza”

“Expresa el peso de dos objetos al compararlos usando las palabras “este pesa más que “o” este pesa menos que”.			
LOGROS	fi	hi	hi%
SI	10	0,67	67%
NO	5	0,33	33%
TOTAL	15	1,00	100%

Fuente: Lista de cotejo

“Gráfico 8: Sesiones 7:” Aprendemos a pesar en la balanza”



De la tabla 8 y gráfico 8, se observa que el 67 % logra, donde se evidencia que los estudiantes si expresa el peso de dos objetos al compararlos usando las palabras y el 33 % no expresa con estudiantes de cinco años en la Institución Educativa Inicial 76.”

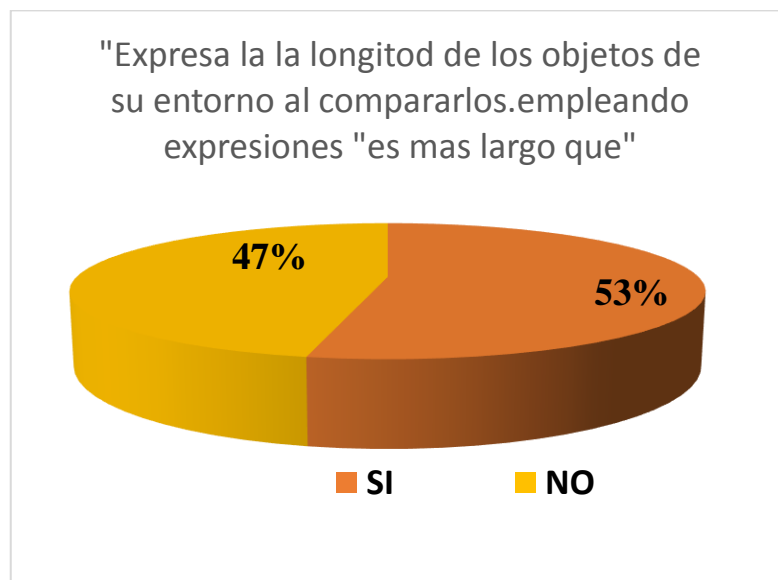
**“Actúa y piensa matemáticamente en situaciones, movimiento, forma, localización”.**

*“Tabla 9: Sesiones 8: “Seriaciones de colores”.*

“Expresa la longitud de los objetos de su entorno al compararlos, empleando expresiones “es más largo que”.			
LOGROS	fi	hi	hi%
SI	8	0,53	53%
NO	7	0,47	47%
TOTAL	15	1,00	100%

Fuente: Lista de cotejo

*“Gráfico 9: Sesiones 8 “Seriaciones de colores”*



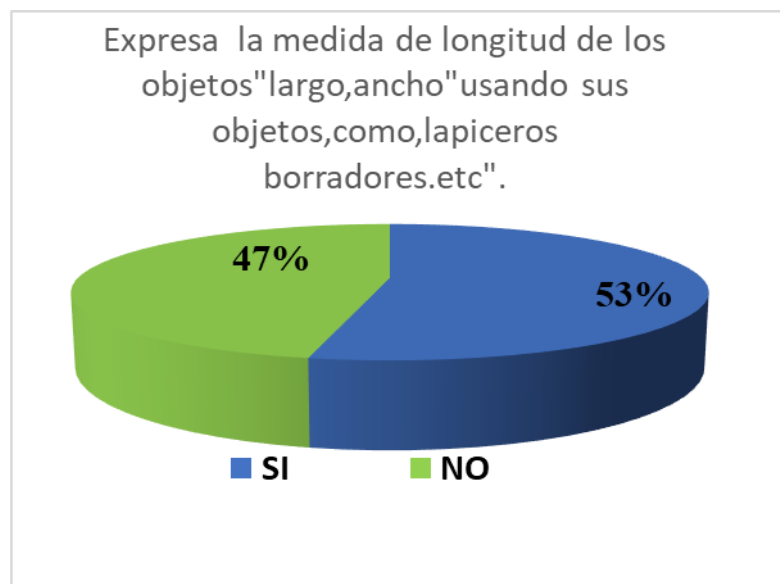
“De la tabla 9 y grafico 9, se observa que el 53% Expresa la longitud de los objetos de su entorno al compararlos, empleando expresiones y el 47 % no logran con estudiantes de cinco años en la Institución Educativa Inicial 76.”

“Tabla 10: Sesiones 9: “Aprendemos a medir con el metro”

“Expresa la medida de longitud de los objetos “largo, ancho “”usando sus objetos, como, lapiceros borradores”, etc..			
LOGROS	fi	hi	hi%
SI	8	0,53	53%
NO	7	0,47	47%
TOTAL	15	1,00	100%

Fuente: Lista de cotejo

“Gráfico 10: Sesiones 9: “Aprendemos a medir con el metro”



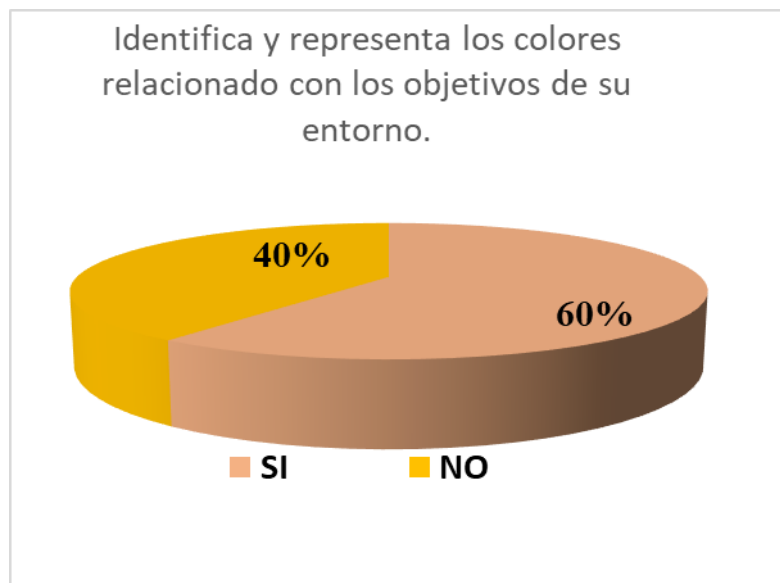
“De la tabla 10 y gráfico 10, se observa que el 53 % logra, donde se evidencia que los estudiantes si expresa la medida de longitud de los objetos y el 47 % no logran con estudiantes de cinco años en la Institución Educativa Inicial 76”.

“Tabla 11: Sesiones 10:” *Aprendemos a medir el largo, el ancho con las medidas consecuentes*”.

“Identifica y representa los colores relacionando con los objetos de su entorno”			
LOGROS	fi	hi	hi%
SI	9	0,60	60%
NO	6	0,40	40%
TOTAL	15	1,00	100%

Fuente: Lista de cotejo

“Gráfico 11: Sesiones 10: “*Aprendemos a medir el largo, el ancho con las medidas consecuentes*”.



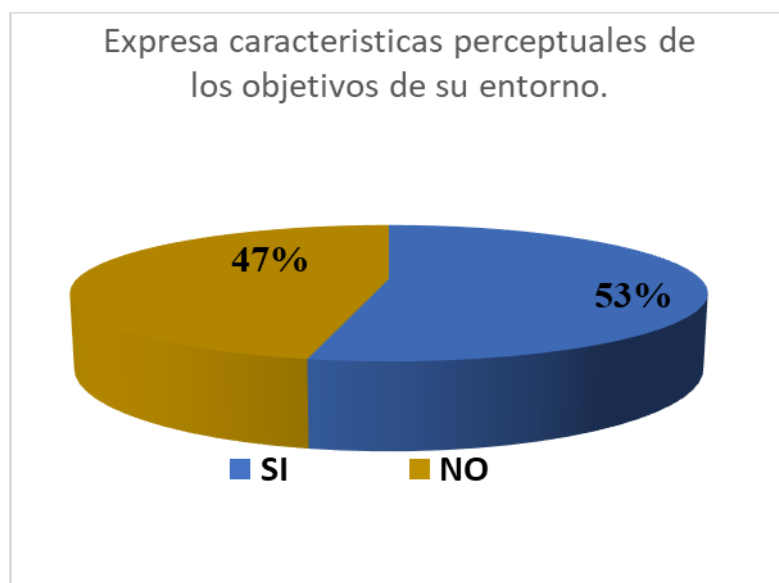
“De la tabla 11 y grafico 11, se observa que el 60% logran, donde se evidencia que los estudiantes no tienen dificultad en identifica y representa los colores relacionando con los objetos de su entorno y el 40% no logran con estudiantes de cinco años en la Institución Educativa Inicial 76”.

“Tabla 12: Sesiones 11:” Conociendo las figuras geométrica”

“Expresa características perceptuales de los objetos de su entorno2			
	fi	hi	hi%
SI	8	0.53	53%
NO	7	0.47	47%
TOTAL	15	1.00	100%

Fuente: Lista de cotejo

“Gráfico 12: Sesiones 11:” Conociendo las figuras geométricas”



“De la tabla 12 y gráfico 12, se observa que el 53% si logra, donde se evidencia que los estudiantes expresan características perceptuales de los objetos de su entorno y el 47 % no logran la actividad realizada con estudiantes de cinco años en Institución Educativa Inicial 76.”

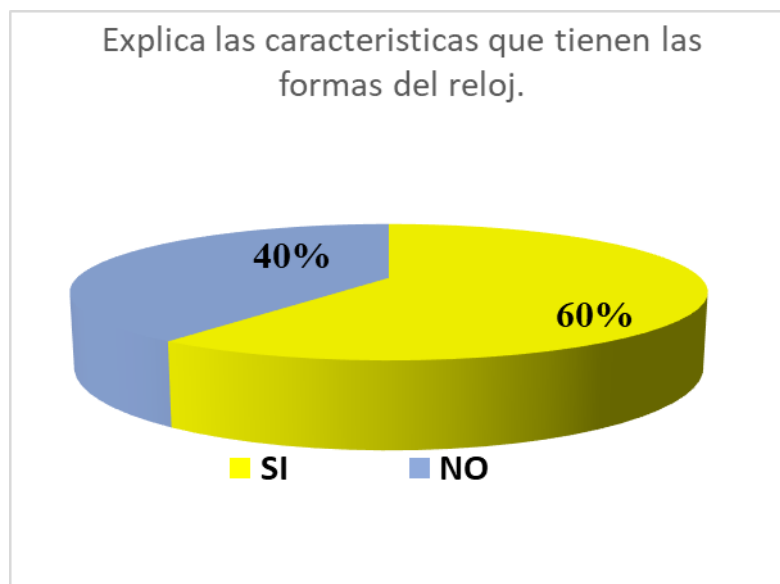


“Tabla 13: Sesiones 12: “Aprendemos a medir la hora”.

Explica las características que tienen las formas del reloj.			
LOGROS	fi	hi	hi%
SI	9	0,60	60%
NO	6	0,40	40%
TOTAL	15	1,00	100%

Fuente: lista de cotejo

“Gráfico 13: Sesiones 12 “Aprendemos a medir la hora”



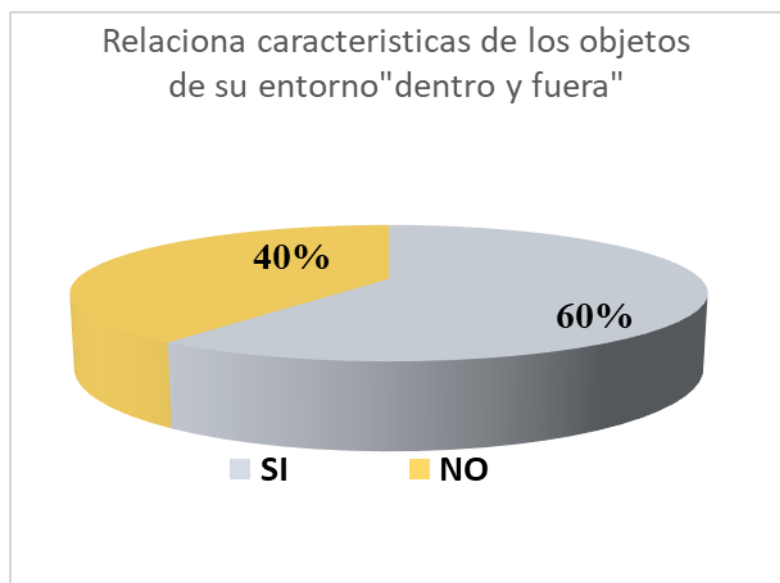
“De la tabla 13 y gráfico 13, se observa que el 60% logran, donde se observa que los estudiantes explican las características que tienen las formas del reloj. Y el 40 % no logran con estudiantes de cinco años en Institución Educativa Inicial 76”.

“Tabla 14: Sesiones 13” Dentro y fuera”.

“Relaciona características de los objetos de su entorno “dentro y fuera”.			
LOGROS	fi	hi	hi%
SI	9	0,60	60%
NO	6	0,40	40%
TOTAL	15	1,00	100%

Fuente: Lista de cotejo

“Gráfico 14: Sesiones 13: “Dentro y fuera”.



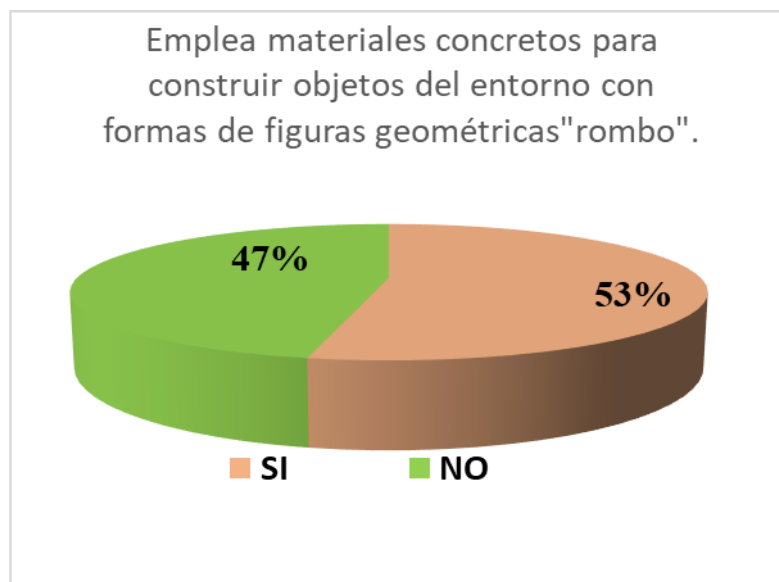
“De la tabla 14 y gráfico 14, se observa que, de los 15 estudiantes del aula de cinco años de edad, 9 estudiantes que logran el 60% donde se evidencia que Relaciona características de los objetos de su entorno y el 40% no Relaciona características de los objetos de su entorno en la Institución Educativa Inicial 76.”

“Tabla 15: Sesiones 14: “Identificar la figura geométrica “rombo””.

Emplea materiales concretos para construir objetos del entorno conformas de figuras geométricas “rombo”.			
LOGROS	fi	hi	hi%
SI	8	0.53	53%
NO	7	0.47	47%
TOTAL	15	1.00	100%

Fuente: Lista de cotejo

“Gráfico 15: Sesiones 14: “Identificar la figura geométrica “rombo””.



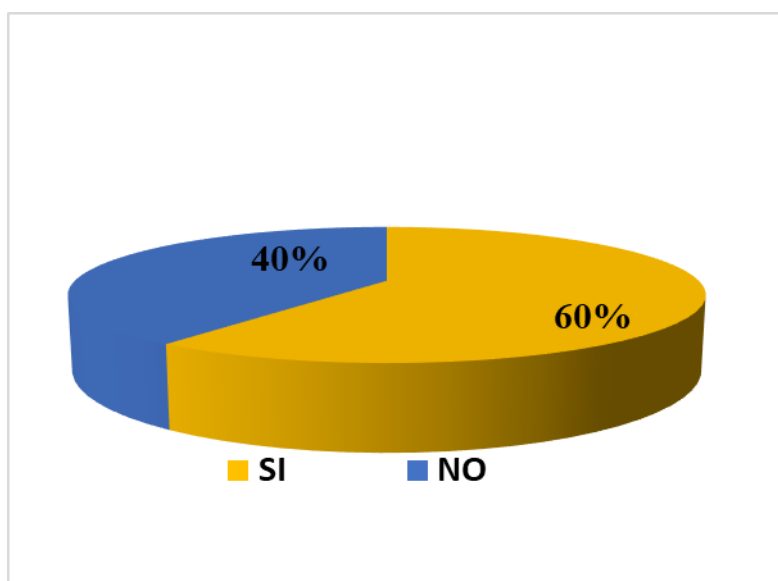
“De la tabla 15 y grafico 15, se observa que el 47% no logra, donde se evidencia que los estudiantes tienen dificultad y el 53 % Emplea materiales concretos para construir objetos con estudiantes de cinco años en la Institución Educativa Inicial 76.”

*“Tabla 16: logro de aprendizaje del post tes”*

LOGROS	Fi	hi	hi%
SI	9	0,60	60%
NO	6	0,40	40%
TOTAL	15	1,00	100%

“Estimar el desarrollo del nivel de aprendizaje al haber aplicado el taller de juego libre en los sectores relacionado al área de matemática, a través del post test.”

*Gráfico 16: logro de aprendizaje del post tes”*



“De la tabla 16 y gráfico 16, se puede apreciar que el logro de aprendizaje del post tes aplicada es el 60 % de los estudiantes han alcanzado satisfactoria mente, y el 40% tienen dificultad en el logro de aprendizaje que hicieron en los sectores con estudiantes de cinco años en la Institución Educativa Inicial 76.”

## **5.2. Análisis de los Resultados**

“Según los resultados analizados el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 76, Provincia, distrito de Azángaro, Región Puno. “De la tabla 12 y grafico 12, se observa que el 53% si logra, donde se evidencia que los estudiantes Expresa características perceptuales de los objetos de su entorno y el 47 % Solicita ayuda a la docente cuando es necesario tienen miedo durante esta actividad. Efecto parecido en el presente estudio obtuvo Fernández, (2015) “en su estudio denominado El juego libre y espontáneo en educación infantil, una experiencia práctica, quien con una investigación realizada en España de carácter cualitativo y con muestra de 25 niños y niñas de entre 3 y 4 años concluyeron que el juego es diversión, placer siendo una actividad favorable para el niño.”

“Se define que el 20% que no pueden realizar el porcentaje porque no logran desenvolverse con facilidad en los juegos por falta de comunicación porque los niños son tímidos y no se socializan con los demás fácilmente.”

“El 80% de los niños y niñas si logra un buen porcentaje porque se desenvuelven con facilidad y bastante fluidez, les encanta los juegos libres y hacer grupos para ir a los sectores que ellos eligen.”

## **VI. CONCLUSION Y RECOMENDACIONES**

### **6.1. Conclusiones**

“Se identificó la importancia del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 76 del Distrito y Provincia de Azángaro Región Puno año 2019.”

Se determinó que los estudiantes casi en su totalidad, alcanzaron un nivel propio en el aprendizaje vivencial mediante el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años.”

Se demostró que los estudiantes en su totalidad, alcanzaron un nivel favorable en el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de cinco años.

Se evaluó la información sobre el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años.”

### **6.2. Recomendaciones**

“Las docentes de educación inicial deben considerar el juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje significativo en el área de matemática como un momento pedagógico en las aulas para favorecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes.

En el área de matemáticas fortaleciendo el pensamiento, lógico. Se debe implementar talleres dirigidos a las docentes para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas y su importancia en el desarrollo del niño.

Concientizar a los padres, a través de campañas que informen de la Educación Inicial la importancia del juego libre libre en los sectores y su relación con el aprendizaje significativo en el área de matemática para todos los aprendizajes de los alumnos, en especial las matemáticas que resulta ser el dolor de cabeza para todos los de la educación inicial.

Capacitar a las docentes de Educación Inicial en estrategias del juego libre para el desarrollo de capacidades de las áreas de matemática de Educación Básica Regular.

-Contar con recursos y materiales didácticos que sirva del apoyo a la docente, que sean actualizados y de acuerdo a la realidad geográfica social de la comunidad.

## VII. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

Revista educación, (2017), 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 (2016), El Juego En La Educación Inicial, Bogotá,

Unesco (2015) El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas, París, Francia, recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

Martínez, R. (2011). *Tipos de Juegos y Clasificación*.

MINEDU. (2004). *Estrategias metodológicas*.

Picco, (2015) El juego como área de enseñanza, argentina- Buenos Aires recuperado de: [http://servicios2.abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/educacioninicial/capitacion/documentoscirculares/2015/5\\_documento\\_2\\_2015\\_el\\_juego\\_como\\_area\\_de\\_ensenanza.pdf](http://servicios2.abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/educacioninicial/capitacion/documentoscirculares/2015/5_documento_2_2015_el_juego_como_area_de_ensenanza.pdf)

Cuba Morales, N., & Palpa Medrano, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*.

Hernandez, Fernandez, & Baptista, (2010). *Metodología de la investigación*. México: Mexicana.

MINEDU. (2018). Fundamentos de la educación inicial. Perú.

MINEDU, (2017), Acercamiento al uso de lenguaje oral de niñas y niños de 5 años a través de una entrevista. Lima.

MINEDU, (2018) La hora del juego libre en los sectores. Lima. MINEDU. (2019). Guía de orientaciones para el buen trato de niños y niñas en el nivel Inicial. Lima.

MINEDU. (2017-2018). Rutas de aprendizaje Fascículo I Desarrollo de la comunicación. Pérez Porto, j., & Merino, M. (2014). *DEFINICIÓN DE MATEMÁTICA*.



MINEDU, (2017-2018) Rutas de aprendizaje Fascículo I Desarrollo de la comunicación. Lima.

Pérez Porto, & Merino, M. (2014). *DEFINICIÓN DE MATEMATICA*.

Cama, E. O. (2017). *ESTUDIO DE Estudio de los factores educativos involucrados en la iniciación a las matemáticas dentro de cuatro aulas de 5 años de una institución educativa pública en el distrito de Los Olivos*. Licenciado en Educación con especialidad en Educación Inicial, Universidad Católica . Recuperado el 16 de Junio de 2018, de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/9567>

Pérez, (2015) 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](http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_9_archivos/c_p_cordero.pdf)

Revista Vinculando, (2016). Historia y evolución del juego. Recuperado de Revista Vinculando: [http://vinculando.org/articulos/historia\\_y\\_evolucion\\_del\\_juego.html](http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html)

Leyva, (2017) 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, (2016) 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, Perú, recuperado de: <http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/el.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.oraless.en.estudiantes.de.5>

Martínez, R. (2011). *Tipos de Juegos y Clasificación*.

López, (2015). *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 We*. Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, 2013., Chacas . Recuperado el 16 de Mayo de 2018, de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000027810>

Moral, (2016). *Didáctica. Teoría y práctica de la enseñanza*. España: Pirámide

Pereda, (2015) *“Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque socio cognitivo utilizando títeres mejora la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular “Mi Perú” Nuevo Chimbote en el año 2016*

## VIII. ANEXOS

### Anexo 1



## UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

“EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 76 DEL DISTRITO, PROVINCIA DE AZÁNGARO, REGIÓN PUNO, AÑO 2018”.

“LISTA DE COTEJO JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES”

“DATOS GENERALES”

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: 76
2. AULA: .....
3. TURNO: .....
4. FECHA: .....
5. HORA DE INICIO: .....HORA DE TÉRMINO.....
6. ALUMNOS: .....

FINALIDAD:

“Se orienta a evaluar la participación del estudiante durante el juego libre en los sectores”.

### INSTRUMENTO

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

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



## UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

“EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 76 DEL DISTRITO, PROVINCIA DE AZÁNGARO, REGIÓN PUNO, AÑO 2018”.

### LISTA DE COTEJO

#### “Aprendizaje en áreas de matemática”

#### DATOS GENERALES

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: 76
2. AULA: .....
3. TURNO: .....
4. FECHA: .....
5. HORA DE INICIO: .....HORA DE TÉRMINO.....
6. ALUMNOS: .....

#### INSTRUCCIONES

“En este instrumento encontraras 14 ítems sobre las habilidades matemáticas de los estudiantes. Para responderlas un bolígrafo, marcando con una x en el espacio correspondiente SI ( ) NO ( )

SI =Cumple con el ítem.

NO=No cumple con los ítems.

“Así mismo es importante que lee con mucha atención cada ítem y que observes detenidamente al estudiante antes de contestar”.

#### FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE EL APRENDIZAJE EN AREA DE MATEMÁTICAS

INSTRUCCIONES: Colocar una “X” dentro del recuadro de acuerda a su evaluación.

N°	ITEMS		
	<b>“ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD”.</b>	SI	NO
1	“Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema ““Anterior y posterior”		
2	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa las acciones realizadas. “Aprendiendo a usar los diagramas.”		
3	“Propone acciones para contar hasta 10.” Reconocen los números del 1 al 10.”		
4	“Expresa la acción realizada mediante números”. “Corto largo como objetos a través de números.”		
5	Expresa con sus propias palabras que comprenden del problema. “Aprendemos a medir líquido”		
6	Explica con su propio lenguaje sus procedimientos y resultados		
7	Expresa el peso de dos objetos al compararlos usando las palabras “este pesa más que “o” este pesa menos que. “Aprendemos a pesar en la balanza.”		
	<b>“ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES, MOVIMIENTO, FORMA, LOCALIZACIÓN”.</b>		
8	“Expresa la longitud de los objetos de su entorno al compararlos, empleando expresiones “es más largo que”. Seriaciones de colores.”		
9	“Expresa la medida de longitud de los objetos “largo, ancho” usando sus objetos, como, lapiceros borradores, etc. “Aprendemos a medir con el metro”		
1	Identifica y representa los colores relacionando con los objetos de su entorno “Aprendemos a medir el largo, el ancho con las medidas consecuentes.”		
11	“Expresa características perceptuales de los objetos de su entorno. “Conociendo las figuras geométricas.”		
12	“Explica las características que tienen las formas del reloj. “Aprendemos a medir la hora.”		
13	“Relaciona características de los objetos de su entorno “dentro y fuera”.		
14	“Emplea materiales concretos para construir objetos del entorno conformados de figuras geométricas “rombo”. “Identificar la figura geométrica “rombo”.		

## Anexo 2 Cronograma de actividades.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES																	
N°	ACTIVIDADES	AÑO 2019								AÑO 2019							
		SEMESTRE I				SEMESTRE II				SEMESTRE I				SEMESTRE II			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Elaboración del proyecto.																
2	Revisión del proyecto por el jurado.																
3	Aprobación del proyecto por el jurado																
4	Exposición del proyecto.																
5	Mejora del marco teórico y metodología.																
6	Elaboración y validación de recolección de información.																
7	Elaboración del consentimiento informado.																
8	Recolección datos.																
9	Presentación de resultados.																
10	Análisis e interpretación de los resultados.																
11	Redacción de informe preliminar.																
12	Revisión de informe final de la tesis por el jurado de investigación.																
13	Aprobación del informe final de la tesis por el jurado de investigación.																
14	Presentación de ponencia en jornada de la investigación																
15	Redacción de artículo científico																

### Anexo 3 Presupuesto.

Categoría	Base	% o números	Total (S/.)
Suministros			
Impresiones	20	4	80
Fotocopias	20	4	80
Empastado			
Papel bond A -4 (500 hojas)	12	2	24
Lapiceros	3	1	3
Servicios			
Uso de turntin	50	2	100
Sub total			287
Gasto de viaje			
Pasaje para recolectar información	15	4	60
Sub total			634
Total, de presupuesto desembolsable			
<b>Presupuesto no desembolsable (Universidad)</b>			
Categoría	Base	% o numero	Total (S/.)
Servicios			
Uso de internet laboratorio de aprendizaje digital- LAD	25	4	100
Búsqueda de información de base de datos.	30		60
Soporte informático (modulo del ERP University-MOIC)	40		150
Publicación de artículo en repositorio institucional	50		50
Sub total			360
Recurso humano			
Asesoría personalizada (5 horas por semana)	60	4	240
Sub total			600
Total de presupuesto no desembolsable			600
Total (S/.)			



# Instrumento

## NÓMINA DE MATRÍCULA - 2018

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático de la Institución Educativa, disponible en <http://elagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad de la Institución Educativa.

Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo										Periodo Lectivo																			
Número y/o Nombre					76		Gestión <sup>(7)</sup>	PGD	Inicio	12/03/2018	Fin	28/12/2018																	
Código Modular					0 : 6 : 1 : 2 : 2 : 2 : 6		Programa <sup>(8)</sup>	-	Datos del Estudiante																				
Resolución de Creación N°					R.D. N° 367-81		Forma <sup>(5)</sup>	Esc	Sexo <sup>(9)</sup>	Situación de Matrícula <sup>(10)</sup>	País <sup>(11)</sup>	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna <sup>(12)</sup>	Segunda Lengua <sup>(12)</sup>	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre <sup>(13)</sup>	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad <sup>(14)</sup>									
Nivel/Ciclo <sup>(7)</sup>		INI	Grado/Edad <sup>(5)</sup>		5	Sección <sup>(6)</sup>	-	Turno <sup>(9)</sup>													M								
Modalidad <sup>(8)</sup>		EBR		Nombre Sección (Solo Inicial)			U		Fecha de Nacimiento																				
Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)										Fecha de Nacimiento																			
										Día	Mes	Año																	
3	CAHUA QUISPE, Guimy Aldo	19	07	2012	H	P	P	SI	SI	Q	C	NO		S	SI														
1	CAHUA VILCA, Dennis Alonso	31	10	2012	H	P	P	SI	SI	Q	C	NO		S	SI														
7	CALCINA CONDORI, Yhismelda Sheyla	23	01	2013	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO		SE	SI														
7	CALCINA INFUENTE, Jairo Kennydy	30	06	2012	H	P	P	SI	SI	Q	C	NO		SP	SI														
7	CENTENO LUQUE, Rey Edward	13	10	2012	H	P	P	SI	SI	Q	C	NO		P	SI														
8	CHARCA ROMAN, Nataly Mayra	22	03	2013	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO		S	SI														
5	COAQUIRA OBLITAS, Xiomara Antonette	08	10	2012	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO		S	SI														
3	HANCCO MAMANI, Abhigayl Jhovanna	08	07	2012	M	P	P	SI	SI	Q	C	NO		S	SI														
8	JOVE HUARACHA, Shande Leo Andre	29	11	2012	H	P	P	SI	SI	Q	C	NO		P	SI														
9	MAMANI BEJAR, Yudith Charito	04	04	2012	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO		S	SI														
3	MAYTA YANA, Deyvis Rodrigo	15	09	2012	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO		S	SI														
4	MUCHICA MACHACA, Joseph Hugo	03	11	2012	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO		S	SI														
4	MUCHICA OCHOA, Daniela Yandy	17	11	2012	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO		S	SI														
6	NINA RAMOS, Edgar Enders	03	08	2012	H	P	P	SI	SI	Q	C	NO		S	SI														
0	QUISOCALA ITUSACA, Nayely Mariela	08	12	2012	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO		S	SI														
6	QUISPE FLORES, Aderly Crismael	15	10	2012	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO		S	SI														
7	ZAMATA HUANCA, Cristian Puyol	26	02	2013	H	P	P	NO	SI	C	Q	NO		S	SI														

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado  
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia

(6) Sección : A, B, C, ... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial

(7) Gestión : (PGD) Púb. de gestión directa, (PGP) Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada

(8) Programa : (PBN) PEBANA, Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes, (PBJ) PEBAJA, Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos, (PBN/PBJ) PEBANA/PEBAJA, Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "-" en caso de no corresponder

(9) Turno

(10) Situación de

(11) País

(12) Lengua

(13) Escolaridad

(14) Tipo de discapacidad

(15) IE de procedencia

(16) N° de DNI Est.

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°3



#### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL : Azángaro  
 1.2. INSTITUCION EDUCATIVA : Inicial N°76  
 1.3. SECCION : 5 AÑOS  
 1.4. DOCENTE DEL AULA : Prof. Delia CUBA PEREZ  
 1.5. ALUMNA PRACTICANTE : Miriam Kavy, CARCAUSTO VILCAPAZA  
 1.6. FECHA :

#### II.- TITULO DE LA ACTIVIDAD: “Comparamos: uno y ninguno “

#### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES


ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “uno y ninguno”.	Lista de Cotejo

#### IV.-MOMENTOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada -Acciones de rutina.	Materiales
Juego Libre en Sectores	Intención Pedagógica del Día: -Reconocen cantidades: uno y ninguno Utilización Libre de los Sectores: -Acciones de Rutina.	

#### V.SECUENCIAL DIDACTICAS

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recurso Y materiales	Tiempo
Inicio	<b>1.-Problematización:</b> Decimos a los niños que necesitamos ordenar todos los juguetes en el sector del hogar, pero que haya solo una muñeca y ningún peluche <b>2.-Motivación, interés e incentivo:</b>	Materiales	10

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Previamente preparamos el aula y ponemos sobre el piso alfombras y colocamos en el centro todos los juguetes del sector del hogar.</li> <li>- Proponemos a los niños jugar con estos juguetes.</li> <li>- Damos un tiempo mientras los niños juegan libremente.</li> </ul>  <p><b>3.-Saberes previos:</b> Terminado el juego preguntamos ¿A qué jugaron? ¿Con qué? ¿Con quién jugaron? ¿Se divirtieron? ¿Qué debemos hacer después de haber jugado con estos juguetes? ¿En qué sector deben estar? ¿Podemos ordenarlos?</p> <p><b>4.-Propósito y organización:</b> Damos a conocer el propósito del día, indicando que hoy aprenderemos a reconocer las cantidades uno y ninguno</p>	Juguetes	
Desarrollo	<p><b>5.-Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:</b></p> <p><b>Comprensión del Problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Preguntamos ¿Qué queremos ordenar? ¿Cómo debemos ordenar los juguetes? ¿Qué debe haber y que no debe haber?</li> <li>-Dejamos que algunos niños voluntarios expresen con sus propias palabras lo que han entendido acerca del problema.</li> </ul> <p><b>Búsqueda de Estrategias:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Preguntamos ¿Qué debemos hacer para que solo haya una muñeca y ningún peluche? ¿Qué debemos sacar? ¿Qué debemos poner?</li> <li>-Los niños expresan sus opiniones.</li> </ul> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Organizamos a los niños y repartimos los juguetes.</li> <li>-Intencionalmente a un grupo le damos los peluches y a otro las muñecas.</li> </ul>	Juguetes Muñecas Peluches	30

	<p>-Cada grupo irá colocando los juguetes mientras observamos si colocan o no los muñecos y peluches.</p> <p>-Cuando terminaron preguntamos ¿Ya está ordenado nuestro sector del hogar? ¿Cuántas muñecas colocaron? ¿Hay peluches o no? ¿Está bien lo que hicieron?</p> <p>-Dejamos expresarse a los niños y si no recordaron qué problema debían solucionar, los orientamos con preguntas ¿Cuántas muñecas debía haber? ¿Cuántos peluches debían poner? Los dejamos pensar y si deben corregir, los dejamos.</p> <p>-Los felicitamos por el trabajo que hicieron para ordenar nuestro sector del hogar.</p> <p>-Forman grupos y les entregamos un papelote con figuras geométricas.</p> <div data-bbox="635 875 1102 1200" data-label="Image"> </div> <p>-Damos la consigna de que pinten las figuras de la siguiente manera:  Un círculo rojo  Ningún cuadrado</p> <p>-En las fichas del libro representan las cantidades uno y ninguno.</p> <p><b>Formalización:</b>  -Preguntamos ¿Cómo ordenaron el sector del hogar? ¿Qué colocaron? ¿Cuántas muñecas pusieron? ¿Cuántos peluches?</p> <p><b>Reflexión:</b>  -Reflexionamos junto con los niños sobre los procedimientos realizados para resolver el problema, qué hicieron primero para ordenar los juguetes, qué cantidad de muñecas y peluches colocaron, si lo hicieron bien o si se equivocaron y cómo corrigieron si hubo error.</p> <p>-Preguntamos ¿Para qué sirve lo que aprendieron? ¿Qué cantidades reconocimos?</p> <p><b>Transferencia:</b></p>	<p>Papelotes Crayones</p> <p>Fichas</p> <p>Mano derecha</p>	
--	--	---	--

	-Pedimos a los niños que levanten su manito derecha y la empuñen. -Decimos que queremos saber cuántos televisores hay en el salón, que nos muestren la cantidad con sus deditos y cuántas llantas.		
<b>Cierre</b>	<b>6.-Evaluación (Sistematización-metacognición)</b> Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron durante ella. Realizamos la metacognición: ¿Qué cantidades aprendimos hoy a reconocer? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?	Recurso humano Hoja de aplicación	<b>5</b>

### **BIBLIOGRAFÍA:**

- ❖ MINISTERIO DE EDUCACIÓN: (2015) Rutas del Aprendizaje.
- ❖ MINEDU (GUIA DE EVALUACION EN EDUCACIÓN INICIAL-LIMA-PERU)

### **WEB GRAFÍA**

<http://elmaravillosomundodelospeques>

FOTOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°76

