



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR
EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA
CON LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 76 DEL
DISTRITO Y PROVINCIA DE AZÁNGARO REGIÓN
PUNO - 2022**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA

CARCAUSTO VILCAPAZA, MIRIAM KAVY
ORCID: 0000-0001-8094-8050

ASESORA

QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA
ORCID ID: 0000-0003-2031-7809

LIMA – PERÚ

2022

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Carcausto Vilcapaza, Miriam Kavy

ORCID: 0000-0001-8094-8050

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

ASESORA

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ORCID ID: 0000-0003-2031-7809

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Lima, Perú

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESORES

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro

PRESIDENTE

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

MIEMBRO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

MIEMBRO

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ASESORA

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

A Dios por darme la oportunidad de volver a nacer y permitirme lograr una meta más en el transcurso de mi vida.

Un agradecimiento especial a mi docente Magaly Margarita, Quiñones Negrete por el apoyo constante que me brindó en mi tesis.

.

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 y apoyándome en todo momento.

AGRADECIMIENTO

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

.

El presente trabajo es dedicado a mi madre Gladis por sus esfuerzos incansables y perseverancia.

RESUMEN Y ABSTRACT

RESUMEN

Esta investigación tiene como objetivo general: Determinar si el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 76 distrito, provincia Azángaro, región Puno 2022, mediante la aplicación de un Pre test y Post test. La metodología es de tipo cuantitativo, nivel explicativo con el diseño Pre experimental, asimismo la población estuvo formada por la institución educativa inicial 76 con un total 67 niños de las aulas 3,4,5 años de edad, la muestra fue por 19 niños de cinco años, Para la recolección de datos se aplicó la lista de cotejo y la técnica de observación, para el análisis de resultados se aplicó la prueba estadística T de Student. Los resultados obtenidos reflejaron de acuerdo al pre test, el 84% de los niños se ubican en un nivel de inicio en cuanto al aprendizaje en el área de matemática, se aplicó 15 sesiones de aprendizaje para obtener en el post test el 63% de los estudiantes se ubican en un nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática. En conclusión, se acepta la hipótesis de investigación (H1) con nivel de significancia $000 < 0,05$ con grado de significancia del 5% y nivel de confianza 95%, y rechaza la hipótesis nula (Ho), por lo que asume que el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años.

Palabras clave: Aprendizaje, juego libre en los sectores, matemática.

ABSTRACT

This research has as a general objective: To determine if the free game in the sectors improves learning in the area of mathematics with five-year-old children of the Institution Initial Educational 76 district, Azángaro province, Puno region 2022, through the application of a Pretest and Posttest. The methodology is of quantitative type, explanatory level with the Pre-experimental design, likewise the population was formed by the initial educational institution 76 with a total of 67 children from the classrooms 3,4,5 years of age, the sample was for 19 children of five years. For data collection, the checklist and the observation technique were applied, for the analysis of results, the Student T statistical test was applied. The results obtained reflected according to the pre-test, 84% of the children are located at a starting level in terms of learning in the area of mathematics, 15 learning sessions were applied to obtain 63% of the children in the post-test. students are located at a level of learning achievement in the area of mathematics. In conclusion, the research hypothesis (H1) is accepted with a significance level of $000 < 0.05$ with a significance level of 5% and a confidence level of 95%, and the null hypothesis (Ho) is rejected, so it assumes that the Free play in the sectors improves learning in the area of mathematics in five-year-olds.

Keywords: Learning, free play in sectors, mathematics.

CONTENIDO

TITULO DE LA TESIS	I
EQUIPO DE TRABAJO	II
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESORES	III
DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO	IV
RESUMEN Y ABSTRACT	VI
CONTENIDO	VIII
I. INTRODUCCIÓN.	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.	4
2.1. Antecedentes.	4
2.1.1. Internacional	4
2.1.2. Nacional	6
2.1.3. Regional	7
2.2. Bases teóricas de la investigación.	11
2.2.1. Variable juego libre en los sectores	11
2.2.1.1. Definición conceptual	11
2.2.1.2. Características juego libre en los sectores	12
2.2.1.3. El rol docente en la hora del juego libre en los sectores.	13
2.2.1.4. Secuencia metodológica de la variable	14
2.2.2. Variable aprendizaje en el área de matemática.	15
2.2.2.1. El aprendizaje y su definición.	15
2.2.2.2. Teoría del aprendizaje de Thorndike.	15
2.2.2.3. Factores que influyen en el aprendizaje	16
2.2.2.4. Tipos de aprendizaje	17
2.2.2.5. Estrategia de aprendizaje.	18
2.2.2.6. Definición del aprendizaje en el área de las matemáticas.	19
2.2.2.7. Concepto de matemática en la educación inicial.	19
2.2.2.8. Área de matemática.	20
2.2.2.9. El juego y la enseñanza de la matemática.	21
2.2.2.10. Rol de los docentes.	21

2.2.2.11. Enfoques teóricos relacionados con el área de la matemática.....	¡Error!
Marcador no definido.	
2.2.2.12. Dimensiones de la variable aprendizaje en el área de matemáticas	21
2.3. Variables el juego libre en los sectores.....	23
III. HIPÓTESIS.	24
IV METODOLOGÍA.	25
4.1. Diseño de la investigación.	25
4.1.1. Tipo de estudio.....	25
4.1.2. Nivel de la investigación.....	25
4.1.3. Diseño de investigación.	25
4.2. Población y muestra.	26
4.2.1. Población.	26
4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión.	27
4.2.3. Muestra	27
4.2.4. Técnica de muestreo.	28
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.	29
4.4. Técnica e instrumento de recolección de datos.	32
4.4.1. Técnica de recolección de datos.	32
4.4.2. Instrumento de recolección de datos.....	32
4.5. Plan de análisis.	35
4.5.1. Medición de la variable.	36
4.6. Matriz de consistencia.	39
4.7. Principios Éticos.	40
V. RESULTADOS.	41
5.1 Resultados.	41
5.2. Análisis de los Resultados.	48
VI. CONCLUSIONES.	57
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS.	59
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	61
ANEXOS.	65
Anexo 1: Instrumento de recolección de datos	65
Anexo 2: Evidencia de validación de Instrumento	67

Anexo 3: Evidencias de trámite de recolección de datos	82
Anexo 4:Formatos de consentimiento informado	83
Anexo 5: Pantallazos de la tabulación de los datos	87
Anexo 6: Sesiones o talleres desarrollados	88

ÍNDICE DE TABLAS, FIGURAS Y CUADROS

Tablas

Tabla 1 Evaluar el nivel de aprendizaje según pres-test	41
Tabla 2 Aplicación del juego libre en los sectores mediante 15 sesiones para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática.....	43
Tabla 3 Nivel de aprendizaje en el área de matemática del Post test.	45
Tabla 4 Comparar los resultados del pre test y post test en nivel de aprendizaje....	46
Tabla 5 Prueba de Hipótesis General con estadígrafo t-student entre Pre test y Post test.....	47

Figuras

Figura 1 Evaluar el nivel de aprendizaje según pre-test	42
Figura 2 Aplicación del juego libre en los sectores mediante 15 sesiones para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática	44
Figura 3 Nivel de aprendizaje en el área de matemática del Post test.	45
Figura 4 Comparar los resultados del pres test y post test en nivel de aprendizaje	46

Cuadros

Cuadro 1 Población.	27
Cuadro 2 Distribución de la muestra en estudio según el sexo	28
Cuadro 3 Operacionalización de variables e indicadores.....	29
Cuadro 4 Baremo medición de variable de escala de calificación Nivel Inicial	36
Cuadro 5 Matriz de consistencia.	39

I. INTRODUCCIÓN.

Esta investigación tiene como título: Juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática con los de cinco años en la Institución Educativa Inicial 76 del distrito y provincia de Azángaro Puno 2022. La Institución juega un papel importante porque garantiza la formación integral de los niños y niñas a favor del aprendizaje en el área de matemática, donde se requiere estudiar el nivel de aprendizaje de cada uno de los estudiantes, como se da el juego libre en los sectores que se desarrollan con los niños de cinco años del nivel Inicial.

En la Institución Educativa Inicial N°76 del distrito y provincia de Azángaro: se ha observado que los niños de cinco años de edad, tienen dificultades en el aprendizaje en la matemática, cuando la profesora hace preguntas de retroalimentación con la aplicación del juego libre en el área de matemática.

De esta manera se propuso la siguiente interrogante del problema de investigación: ¿Cómo el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 76 distrito, provincia Azángaro, Región Puno 2022?, mediante la aplicación de un pre test y post test.

Como también se formuló el siguiente objetivo general: Determinar si el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 76 distrito, provincia Azángaro, Puno, 2022, mediante la aplicación de un pre test y post test.

Asimismo, se formuló los objetivos específicos: Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 76 distrito, provincia Azángaro, Región Puno, 2022. través de un pre test.

Aplicar el juego libre en los sectores para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°76 distrito, provincia Azángaro, Región Puno, 2022.

Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 76 distrito, provincia Azángaro, Región Puno 2022 a través de un post test.

Comparar los resultados del pre test y post test en relación al nivel de aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°76 distrito, provincia Azángaro, Región Puno, 2022.

Describir si el juego libre en los sectores mejora la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones, movimiento, forma, localización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 76 distrito, provincia Azángaro, Puno 2022. Consiguientemente siendo la hipótesis general: El juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa inicial 76 distrito, provincia Azángaro, Región Puno 2022.

Este trabajo de investigación se justifica teóricamente; con (MINEDU, 2019) nos dice que, expone Los estudiantes reconocen situaciones y problemas de su entorno y los resuelven aplicando las operaciones básicas “suma, resta, multiplicación y división” con números de hasta cuatro cifras, dentro de un contexto real o hipotético relacionado con su entorno. Así, además de realizar los cálculos numéricos

necesarios, reconocen la relación que tiene la suma con la resta y la multiplicación con la división.

Con respecto al aspecto práctico, se justifica: la investigación tiene relevancia porque determinó el nivel de expresión oral y que sirve de herramienta pedagógica para el área de comunicación y el desarrollo de sus competencias.

Referente al aspecto metodológico: permitió el uso de los métodos, técnicas e instrumentos válidos y confiables para esta y futuras investigaciones, ya que están cimentadas dentro de los parámetros de la investigación científica. En el aspecto social; busca el beneficio para los niños y niñas con el fin de mejorar su capacidad con el juego libre en los sectores fue más productiva, ya que la matemática fue más efectiva.

En cuanto a la metodología de estudio que fue empleada; el tipo de estudio fue de tipo cuantitativo, nivel de investigación fue explicativa, en cuanto al diseño de investigación que se utilizó fue pre experimental, asimismo la población estuvo conformada por la institución educativa inicial N°76 con un total de 67 niños de las aulas 3,4,5 años de edad, la muestra fue de 19 niños de cinco años, la técnica que se utilizó fue la observación, el instrumento fue la ficha de observación, en cuanto al plan de análisis fue los programas de Excel 2016 y el SPSS, se aplicó la prueba estadística T de Student. Por último de acuerdo al código ética los principios éticos establecidos por la universidad; se utilizó: protección a las personas y libre participación entre otros.

Los resultados obtenidos reflejaron de acuerdo al pre test, el 84% de los niños se ubican en un nivel de inicio en cuanto al aprendizaje en el área de matemática, se aplicó 15 sesiones de aprendizaje para obtener en el post test el 63% de los estudiantes

se ubican en un nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática. En conclusión, se acepta la hipótesis de investigación (H1) con nivel de significancia $000 < 0,05$ con grado de significancia del 5% y nivel de confianza 95%, y rechaza la hipótesis nula (Ho), por lo que asume, que el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años.

La organización de esta investigación fue dividida en 6 capítulos como se puede observar de la siguiente manera: I introducción, II revisión de la literatura, III hipótesis, IV metodología, V resultados y finalmente VI las conclusiones, respectivamente cada uno con sus sub títulos.

II. REVISIÓN DE LITERATURA.

2.1. Antecedentes.

2.1.1. Internacional

Otero, (2015) La presente investigación 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 correlacional. La muestra estuvo conformada por 75 estudiantes, utilizándose la técnica de observación. Los instrumentos aplicados fueron elaborados por la autora y consideraron el juego libre en los sectores en sus momentos de planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación, así como, las habilidades comunicativas orales en sus dimensiones de hablar y de escuchar. Estos aspectos respondieron, a las actuales tendencias y enfoques educativos planteados por el Ministerio de Educación. La confiabilidad de estos instrumentos fue hallada por el coeficiente de Kuder Richardson 20 y la validez de contenido se obtuvo con el criterio de jueces. Los resultados obtenidos de la

investigación reportaron que existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales, así también, con sus dimensiones de hablar y de escuchar. Palabras clave: Juego, Juego libre en los sectores, Habilidades comunicativas orales.

Cañari, (2018) El presente proyecto titulado: El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de las I.E.P. El Nazareno- Nuevo Chimbote. Tiene como objetivo: Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 4 años de la E.I.P El Nazareno- Nuevo Chimbote. Se trabajó con un diseño Descriptivo Correlacional y con una muestra de estudios de 30 niñas y niños. El estudio se inicia cuando se percibe que en la Institución Educativa El nazareno de Nuevo Chimbote existía una rutina de aprender solamente cuando la maestra les inducía; de lo contrario los niños no procedían con libertad y autonomía aprender o innovar alguna manifestación de sus actividades que realizaba; de igual manera cuando iba a jugar solamente admitían lo que había aprendido de memoria pero no despertaban el interés por estimular su imaginación y la capacidad creativa lúdica, donde desplegarían su curiosidad por la participación activa y permitiendo el desarrollo de sus habilidades de los niños y niñas. De allí que se procedió por averiguar la curiosidad científica sobre la existencia de la relación entre la capacidad creativa lúdica y el juego libre en los sectores de los niños obteniéndose un índice de correlación que el juego libre en los sectores está relacionado directamente con el Creatividad lúdica, es decir que a mayores niveles del juego libre en los sectores existirán mayores niveles de Creatividad lúdica, además según la correlación de Spearman de 0.857 representan ésta una correlación positiva considerable.

2.1.2. Nacional

Cabrera, (2018) La presente investigación tiene como objetivo principal determinar que el juego libre en sectores desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Publica “N° 1680 – Trujillo – 2018. Para conseguir el objetivo se hizo un estudio de diseño cuasi experimental y de tipo con pre prueba – post prueba y grupos intactos con tres dimensiones: comunicación, cooperación y toma de decisiones, a un grupo de 33 estudiantes (grupo experimental) y 32 estudiantes (grupo control), se les midió las dimensiones ya mencionadas, luego de la post prueba se realizó un programa de 15 sesiones, aplicado en los sectores de construcción, juegos tranquilos y hogar, El instrumento de medición fue un test de Inteligencia Interpersonal cuyo resultado del Alfa de Cronbach fue de 0,764 de confiabilidad respetable. Los resultados del pre test indicaron que el 82% de los estudiantes se encontraban en un nivel deficiente, pero en el post test varió de forma importante porque los resultados arrojaron que el 79% se encontraban en un nivel bueno de la inteligencia interpersonal. Este resultado es debido que a través del programa se les ha estimulado para desarrollar su inteligencia interpersonal y llevarse mejor de manera social. Reforzando lo obtenido con la técnica de Mann Whitney, que arrojó como resultado 0.00012, rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis de investigación es decir la aplicación del programa “Juego libre en sectores” desarrolló significativamente la Inteligencia Interpersonal en los niños/as de tres años de la I.E N° 1680. Palabras clave: Juegos libres, sectores, inteligencia interpersonal.

Del Pilar Guevara, (2019) El presente estudio titulado: El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial del Callao tiene por objetivo Determinar la relación que existe entre

el juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de una Institución educativa inicial del Callao. El tipo de investigación es descriptivo correlacional, no experimental. El estudio se realizó en una muestra no probabilística de tipo disponible, aplicado a 60 niños y niñas de 5 años de edad de una Institución Educativa Cuna Jardín “Juan Pablo II” del Callao. Se utilizó una escala nominal para medir las dimensiones según su secuencia metodológica del juego libre teniendo valor de confiabilidad de 0.833 en el instrumento de KR20. Se aplicó dos instrumentos: la lista de cotejo del juego libre en los sectores y el instrumento. Para la recolección de datos de la lista de cotejo del juego libre se aplicó la técnica de observación, en forma individual y con un tiempo aproximado a 15 min por niño mientras jugaban sin interrupción. Se dio como resultado la existencia de una relación significativa entre juego libre en los sectores y el lenguaje oral con un 95% de confianza ($p < 0.05$ y Rho de Spearman = 0.751, siendo una correlación positiva alta). Asimismo, se demostró una relación significativa entre el juego libre en los sectores y cada una de las dimensiones del lenguaje oral. Palabras clave: Juego libre, desarrollo del lenguaje oral, discriminación auditiva, aspectos fonológicos, aspectos sintácticos, aspectos semánticos.

2.1.3. Regional

Ezpinoza, (2017) El presente trabajo de investigación tiene como objetivo describir la relación e influencia que existe entre el juego libre en sectores y el aprendizaje significativo en niños y niñas del nivel inicial de cinco años de edad de la I.E.I. N° 355 Inka Pachacutecq de la comunidad de Kallacancha del distrito y provincia de Paucartambo, donde la metodología aplicada en la investigación es explicativa - descriptiva, no experimental en razón de que se trata de describir la relación del juego

libre en sectores y su influencia en el aprendizaje significativo con un enfoque cualitativo, razón por demostrar resultados en porcentajes, siendo estudiados 21 estudiantes del nivel Inicial de cinco años de edad. Así mismo las variables analizadas fueron juego libre en sectores y aprendizaje significativo encontrando datos de influencia y la repercusión de aprendizaje. Llegando a una conclusión que el juego libre en sectores brinda espacios a los niños y niñas de cinco años de edad para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Demostrándose que al ejecutar la aplicación del juego libre en sectores todos los niños y niñas aprenden jugando, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al niño construir y consolidar sus aprendizajes. Así mismo La investigación realizada, determina que el aprendizaje en la educación tiene que ser de carácter significativo para que el conocimiento que se adquiere tenga trascendencia en la vida del individuo, ya que este implica la asociación de conocimientos previos con la experiencia o el concepto del presente y como producto la aplicación de este ante una situación o acción futura como respuesta al estímulo del medio externo, por lo que es de vital importancia la correcta participación del educador por medio de la planeación de estrategias que permitan al alumno crear su conocimiento y la disposición de educando para la correcta asimilación del nuevo aprendizaje y así este tenga relevancia en su vida. Palabras claves: Juego libre en sectores – Aprendizaje significativo

Aguilar & Amaro, (2017) La importancia del aprendizaje de la matemática se basa no tanto en los conceptos en sí mismos, sino sobre todo en que estos conocimientos facilitan el progreso del niño en todos sus aspectos. Por lo tanto, los aprendizajes matemáticos son básicos para el desarrollo de los estudiantes del Jardín

de Niños N° 583-2 del Nivel Inicial del centro poblado de Tama, ya que este conocimiento comienza con la formación de los primeros esquemas perceptivos y motores para la manipulación de objetos, lo que tendrá una importancia central en sus primeros años de vida. La propuesta de metodología instrumental fue puesta en práctica con 18 estudiantes en edades de tres, cuatro y cinco años, considerando que las matemáticas pueden aplicarse a numerosas situaciones de la vida diaria del niño, contribuyendo con ello a su desarrollo a través de la experiencia propia. Además, el hecho de que puedan trasladar a su vida cotidiana conceptos que aprenden en el aula convierte la educación en algo dinámico y estimulante para los niños. Esas son las razones por las que, a través de este trabajo académico aplicamos el estudio lógico-matemático a través de los juegos y elaborar con ello una serie de actividades enfocadas a trabajar las lógico- matemáticas utilizando como recurso principal el juego como material didáctico. Palabras clave: Juegos, pensamiento matemático, aprendizaje lúdico.

Cueto, (2016) El problema planteado en la presente investigación, es que urge la necesidad de desarrollar capacidades matemáticas en los niños del nivel inicial; es por ello, que se planteó como objetivo general, determinar la influencia del taller “matemática lúdica” en el desarrollo de capacidades matemáticas en niños/as de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 304 del distrito de la Banda de Shilcayo, provincia y región San Martín – 2013. Asimismo, se utilizó un estudio experimental porque se manipuló las variables de estudio, el diseño fue pre experimental, con la aplicación del pre y postest; la muestra lo conformaron 27 alumnos de cuatro años del nivel inicial; para ello se valió del muestreo no probabilístico; la recolección de datos se hizo a través de una ficha de observación y el proceso estadístico fue a través del

Microsoft Excel y programa SPS. Los resultados de la prueba de hipótesis $t=13.64$ mayor a 1.65 significó un avance favorable muy significativo, ya que también las tablas mostraron una media de 47.96 puntos en el pre test y un 78 puntos en el postest y de acuerdo a la frecuencia en un nivel de logro, significa que se ha desarrollado capacidades matemáticas mediante la estrategia “matemática lúdica Como t calculada: $t = 13.64 > 1,65$ (ó $t = 13.64 \in RC$), de tal manera, que se rechazó la hipótesis nula H_0 y se aceptó la hipótesis alternativa. Llegando a la conclusión, que la aplicación de la estrategia “matemática lúdica” influyó significativamente en el desarrollo de capacidades matemáticas en niños y niñas de cuatro años, evidenciando que desarrollan sus capacidades de orden, equivalencia y comparación a través de estrategias lúdicas, identificando y entendiendo el rol que juegan las matemáticas en la creatividad, así como en la reflexión, demostrada vía experimentación. Palabras clave: Estrategia “Matemática lúdica”, desarrollo de capacidades matemáticas.

Arias & Garcia, (2016) La presente investigación, tuvo como objetivo principal, determinar de qué manera los juegos didácticos influyen en el pensamiento lógico matemático, en los niños de preescolar de la Institución Educativa Técnica el Jardín de Ibagué – 2015; además, pretende brindar a los docentes de este nivel, alternativas diferentes en el uso de juegos didácticos, de tal forma, que se fomente la formulación de planes y estrategias didácticas innovadoras y que propicien aprendizajes significativos. La población son 60 estudiantes del grado preescolar de la institución educativa Técnica el Jardín de Ibagué, con características socioeconómicas similares. La muestra es censal, debido al fácil acceso a los estudiantes y al hecho de que la cantidad de sujetos de la investigación es manejable. Es una investigación aplicada y su nivel es explicativo. El diseño de la investigación es experimental,

utilizando un instrumento de observación diseñado por los investigadores, que fue aplicado al grupo control y experimental. Una vez recogidos los datos, se realizó la prueba de hipótesis, utilizando la prueba estadística U de Mann – Whitney, con la que se concluyó que efectivamente los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático. Palabras Claves: Juegos didácticos, Pensamiento Lógico matemático, Estrategias didácticas, Aprendizaje significativo, seriación, clasificación, concepto de número, Conservación de cantidad.

2.2. Bases teóricas de la investigación.

2.2.1. Variable juego libre en los sectores

2.2.1.1. Definición conceptual

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

El juego libre es una actividad natural y personal que nace del mundo interior del niño y lo involucra, ya que es su propia creación, considerándose, así como una actividad flexible, imprescindible y placentera (MINEDU, 2009).

El juego libre en sectores facilitar una construcción de aprendizajes significativo, terminando aprender e interrelacionarse con la humanidad facilitar y alegar su mundo. Desde otra perspectiva también favorece el desarrollo de la autonomía, la enseñanza de todo lo mencionado fundamenta que el juego es una

actividad recreativa pero necesaria en temas pedagógicos según la descripción de (Garavito, 2017)

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

El Ministerio de educación en el 2016 define la hora del juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días 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.

2.2.1.2. Características juego libre en los sectores

El juego libre en los sectores se caracteriza de la siguiente manera:

- a.** Es una actividad abierta y personal que nace del interior del niño, ya que es su propia creación.
- b.** El juego es de naturaleza no literal. Esto 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.
- c.** El afecto positivo acompaña al juego, es decir, que continuamente resulta grato. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego.

- d. El juego es flexible pues es impredecible ni el niño ni el observador saben cómo “se va a desenvolver”; “es como una película de suspenso”, no se “sabe qué viene ni cómo finaliza”.
- e. El proceso, la meta no es una ausencia, al niño no le interesa a qué va a 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”, se vive siempre en tiempo presente.

2.2.1.3. El rol docente en la hora del juego libre en los sectores.

Como docente el rol que debes asumir durante la hora del juego libre en los sectores es una posición no directiva y acoger los juegos que desarrollen los niños. ¿Qué significa la posición no directiva? Representa en este momento tú no manejas a un movimiento durante la hora del juego libre en los sectores el niño decide con autonomía qué cómo y va a jugar, también decide el tema, en forma y los compañeros. Esto significa que debes permanecer pasivo y sin participación? No en absoluto. su aspecto debe ser activa, pero no directiva, es decidir tomar el protagonismo, proporcionar que el niño vaya desplegando su juego según sus intereses y motivaciones, permitir jugar. Esta actitud no-directiva permite que el juego del niño sea realmente libre, acorde a su nivel de desarrollo y a los temas que le interesan o inquietan; demuestra su personalidad y presenta sus formas de resolver problemas.

2.2.1.4. Secuencia metodológica de la variable

Juego libre en los sectores.

El juego libre en los sectores es una actividad o momento educativo que a lo largo de todo el día es 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 el Ministerio de educación (2016) propone la siguiente secuencia:

Planificación: Primer momento, los niños comunican sus preferencias por la actividad del juego que van a realizar, a través del dialogo conversan acciones previas como reconocer la propuesta de juego que se va a realizar y como lo van a desarrollar (MINEDU, 2016)

Organización: En segunda ocasión se da el desarrollo, brindar un espacio donde niño puedan tomar decisiones eligiendo el sector donde va a trabajar. Asimismo, estableciendo acuerdos (MINEDU, 2016 p50).

Ejecución: En el punto basado del proceso en el juego libre aquí se plasma lo planificado por los niños los niños, participar y dialogan con sus compañeros, defendiendo sus ideas y solicitando ayuda si es necesario (MINEDU, 2016 p51).

Orden: Este momento puede llegar a ser una actividad mecánica de disponer y colocar las cosas en su lugar, si no se rescata la posibilidad de que los niños también realicen aprendizajes durante el orden como la cooperación (MINEDU, 2016 p 51).

Socialización: Es la oportunidad de los estudiantes comentan lo realizado durante el momento de la realización, explican lo que hicieron en el sector

donde se desarrollaron teniendo como intención promover una reflexión sobre lo sucedido (MINEDU, 2016 p 52).

Representación: Imagina en forma individual o grupal y mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron (MINEDU, 2016 p52).

2.2.2. Variable aprendizaje en el área de matemática.

2.2.2.1. El aprendizaje y su definición.

(Lecca & Flores, 2017) Proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Aritmética.

2.2.2.2. Teoría del aprendizaje de Thorndike.

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

A esta teoría se opuso Cromwell, se defendía la necesidad de un aprendizaje significativo de las matemáticas ya que es primero el objetivo debía ser el cultivo de la comprensión y no los procedimientos mecánicos del cálculo.

Asimismo Huamán, (2016) cita a Play, (1993) que afirma que El aprendizaje es el fenómeno que se relaciona con el estudiante al realizar el acto de incorporar conocimientos nuevos desde un asunto inicial dada en que de alguna manera se adquiriera una nueva experiencia o una nueva forma de comprender el mundo adyacente. Sostenemos que en esta investigación es valioso porque como profesores estamos en el compromiso de contribuir al desarrollo de las potencialidades del alumno universitario; por eso es importante que renovemos nuestra práctica pedagógica hacia un modelo educativo que propicie la colaboración activa y reflexiva de los educandos en el proceso.

En definitiva, y como resumen, lo que interesa no es el resultado final de la conducta sino los mecanismos cognitivos que utiliza la persona para llevar a cabo esa conducta y el análisis de los posibles errores en la ejecución de una tarea.

2.2.2.3. Factores que influyen en el aprendizaje

Huamán, (2016) cita a Ausubel y Novak quienes sustentan que cada niño tiene su propio ritmo de aprendizaje por diversos factores tales como, motivación y maduración, esto a medida que el niño crece, las abstracciones y generalizaciones se hacen con mayor facilidad y rapidez si encuentra una diversidad de estímulos adecuados a su desarrollo cognoscitivo. Por lo general los conceptos, no se desarrollan repentinamente en su forma definitiva.

Los conceptos se incrementan y profundizan a lo largo de la vida solo cuando el concepto se ha desarrollado mejor y cuando se exigen de los hechos precisos se puede afirmar que se ha obtenido, es decir, el niño estará en capacidad de divulgar este concepto en nuevas situaciones Citado por Huamán, (2016)

2.2.2.4. Tipos de aprendizaje

- **Aprendizaje permanente:** El aprendizaje de carácter intelectual en el ser humano precisa previamente del sujeto, estudiante o estudioso, se puede afirmar que, si el sujeto no está preparado para instruirse, es decir, si no tiene madurez necesaria, va a tener muchas dificultades para llevar a cabo un auténtico aprendizaje. Una vez que el sujeto reúne las condiciones para el desarrollo del trabajo intelectual, su posibilidad de aprendizaje no debe tener ya ningún tipo de limitaciones. (Huamán, 2016)

-**Aprendizaje aplicado:** La aplicación o ejecución se considera aquí como una evaluación del aprendizaje logrando ante una propuesta determinada. Precisamente la puesta en marcha de un cambio de actitud es, de alguna forma, la evaluación de la misma, aunque sin entrar a considerar los condicionamientos que inciden en el aprendizaje, o aspectos como actitudes, ideales o intereses. Otra consideración a hacer es la relación del aprendizaje con el contexto en el que se desarrolla; es la evidente condición social del sujeto que comporta una serie de condicionamientos de todo tipo con el entorno en el que está inmerso. (Huamán, 2016)

Desde la niñez el individuo ha de adecuar sus conductas a variadas formas convencionales que vienen, “más o menos”, surgir por el entorno familiar y social que poco tienen que ver con lo personal o lo subjetivo. La agrupación, en definitiva, las va a evaluar y del resultado de esta evaluación resultará la calificación de aceptado o

rechazado, siendo la consecuencia de esta última calificación la exclusión del sujeto, desde la cual se le dará la oportunidad del cambio, pero teniendo siempre en cuenta los propósitos marcados por la sociedad. Se trata de firme relación entre sujeto y grupo, entre persona e institución, somos en parte lo que son nuestras circunstancias. Huamán, (2016).

2.2.2.5. Estrategia de aprendizaje.

Las habilidad de enseñanza y aprendizaje son métodos o recursos que utiliza el docente, a fin de promover aprendizajes significativos, que a su vez pueden ser evolucionado a partir del suceso, contenidos en las estrategias cognitivas habilidades cognitivas dividiendo de la idea básica, el docente mediador del aprendizaje además de enseñar los contenidos de su especialidad, asume la obligación de iniciar a estudiar (Mendoza & Mamani, 2012).

- **Aprendizaje Receptivo:** El estudiante tiene como el argumento que ha de internalizar además de todo por la explicación del profesor, el material impreso la información audiovisual.
- **Aprendizaje por descubrimiento:** Los niños debe descubrir el material por sí mismo, antes de incorporarlo a su estructura cognitiva. Este estudio por descubrimiento puede ser guiado o tutorado por el profesor.
- **Aprendizaje Repetitivo:** Se dice que no hace falta ni explicarlo, pero talvez 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 conocimiento. No soy muy partidaria de este aprendizaje, suele dejar muchas faltas en los estudiantes.

- **Aprendizaje Significativo:** Este aprendizaje se da cuando las tareas están intercomunicación de manera oportuno y el sujeto decide aprender así. En este caso el alumno es el propio 47 conductor de sus, inteligencia coordinado con conceptos a aprender.

2.2.2.6. Definición del aprendizaje en el área de las matemáticas.

Se inicia desde la intuición y progresivamente se acerca a la deducción. Esta forma de construir el conocimiento matemático relega, por una parte, cualquier intento de apropiarse mecánicamente de procedimientos y algoritmos para la resolución de problemas reales. Por otro lado, vincula este proceder a una planificación de su enseñanza y aprendizaje fundamentada en el nivel de cognición de los alumnos.

Aprender contenidos matemáticos que puedan resultar provechosos, como las operaciones numéricas o la medida, no es un aval de una posterior aplicación adecuada. Un aprendizaje significativo obliga a que el alumno observe, pregunte, formule hipótesis, relacione conocimientos nuevos con los que ya posee, haga conclusiones lógicas desde los datos obtenidos. En definitiva, exige que construya en paralelo hechos, conceptos, principios, procedimientos y estrategias relativos al conocimiento matemático Huamanlazo, (2015).

2.2.2.7. Concepto de matemática en la educación inicial.

En el Ministerio de Educación en el Currículo de Educación General Básica fundamental de las Matemáticas (MINEDU,2016) formula: Los estudiantes reconocen situaciones, problemas de su entorno y los resuelven aplicando, las operaciones básicas suma, resta, multiplicación y división” con números de hasta cuatro cifras, dentro de un contexto real o hipotético relacionado con su entorno. Tal cual además

de realizar los cálculos numéricos necesarios reconocen la relación que sostiene la suma con la resta y la multiplicación con la división. (p.74)

La finalidad de la matemática en el currículo es desarrollar formas de resolver problemas de cantidad. en diversas situaciones que permitan a los niños interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, el planteamiento de suposiciones, conjeturas e hipótesis, haciendo, deducciones, argumentaciones y demostraciones; comunicarse y otras habilidades, así como el desarrollo de métodos y actitudes útiles para ordenar, cuantificar y medir hechos y fenómenos de la realidad e intervenir conscientemente sobre ella (MINEDU, 2016).

2.2.2.8. Área de matemática.

Los niños y niñas desde que nacen, reconocen de manera natural todo aquello que los rodea y usan todos sus sentidos para captar y resolver los problemas que se les presentan. Durante la investigación, ellos actúan sobre los objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, organizar realizar correspondencias según sus propios criterios.((MINEDU, 2016).

Competencia.

Nos afirma (MINEDU,2016) La competencia es un aprendizaje múltiple, comprende la transferencia y combinación adecuado de capacidades variados para modificar un determinado fin. Es saber actuar contextualizado ser creativo, su aprendizaje de carácter longitudinal, supuesto se repite a lo largo.Ello a fin de irse completando la manera gradual y permita al estudiante alcanzar el nivel más alto de desempeño.

2.2.2.9. El juego y la enseñanza de la matemática.

El juego posee un status importante en el nivel inicial, donde se lo reconoce como elemento significativo para la formación de los niños. El juego es el trabajo del niño, su arte, su vida. (Kergomard, P.) El juego es un papel muy importante en la Institución Educativa ha evolucionado hasta considerarlo expresión de su personalidad, para la facilidad y movimiento, rumbo en el autoconstrucción del saber.

2.2.2.10. Rol de los docentes.

Los docentes deben asumir una posición indirecta en la hora del juego libre. Se refiere a que los profesores no son los que dirigen la actividad; Ya que son los niños quienes deciden con autonomía qué, cómo y con quien jugar, de la misma forma deciden el tema y los compañeros. Sin embargo, el docente es un ser activo, pero no directa, no toma protagonismo, permitiendo que el niño juegue de acuerdo a su interés. La actitud directa facilita que el niño sea libre, teniendo interés en aquello que realmente le inquietan. (MINEDU, 2016).

¿Qué significa acoger el juego de los niños? Consiste en agregar un juego que los niños realizar es valioso porque te muestra su interior, la actitud del desarrollo, sus “intereses” inquietud, gustos y necesidades, también sus conflictos personales y familiares. El niño al jugar te regala su forma de sentir la vida. Ese regalo debes acogerlo con cariño y respeto (MINEDU, 2019).

2.2.2.11. Dimensiones de la variable aprendizaje en el área de matemáticas

Resuelve problemas de cantidad.

La competencia se observa cuando los niños y niñas muestran interés por explorar los objetos de su entorno y descubren sus características perceptuales es distinguir su forma, color, tamaño, peso entre otros. A partir de ello los niños

empiezan a establecer relaciones, que lleva a comparar, agrupar, ordenar, quitar, agregar y contar, aplicar su criterio de acuerdo a sus necesidades e interés del niño o niña. Todas estas acciones les permiten resolver, problemas cotidianos con la noción de cantidad. (MINEDU, 2019).

Capacidades.

(MINEDU,2019).Nos afirma Cuando el niño resuelve problemas de cantidad, combínalas las siguientes capacidades:

- Traduce cantidades expresión numérica.
- Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.
- Comunica su comprensión sobre los números operaciones.

Cuando el niño resuelve problemas de movimientos, forma y localización, combina las siguientes capacidades:

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

Desempeños.

Los desempeños por edad son descripciones específicas de lo que hacen los niños y niñas con respecto a los niveles de desarrollo de las competencias. Esta actividad en ocasiones son iguales en edades siguientes que solicita de mayor tiempo para un desarrollo profundo. Los desempeños por edad se organizan de la siguiente manera:

- “Al final de 3 años”.
- “Al final de 4 años”
- “Al final de 5 años”.

Resuelve problemas de formas, movimiento y localización.

Según (MINEDU, 2019). Esta competencia se visualiza puesto que los niños van estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, el motivo de las personas que están en un entorno de una exploración e interacción con el entorno del estudiante se desplazan por el espacio manipular y lograr objetos que son de su interés con el equipo. Estos movimientos le permitan construir las primeras nociones del espacio figura y tamaño.

2.3. Variables el juego libre en los sectores

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

Aprendizaje en el área de matemática: (Lecca & Flores, 2017) Proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Aritmética.

III. HIPÓTESIS.

H1: El juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa Inicial N° 76 distrito, provincia Azángaro, Puno 2022.

HO: El juego libre en los sectores no mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°76 del distrito, provincia Azángaro, Puno 2022.

IV METODOLOGÍA.

4.1. Diseño de la investigación.

4.1.1. Tipo de estudio.

La presente investigación es de tipo cuantitativo, porque se recogen y analizan datos cuantitativos o numéricos sobre variable y estudia el estado la asociación relación entre variables la investigación nos afirma Hernández Sampieri (2014) determina la fuerza de asociación o correlación entre variables la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra procede. Tras el estudio de la asociación o correlación pretende a su vez hacer indiferencia casual que explique porque las cosas suceden o no de una forma determinada.

4.1.2. Nivel de la investigación.

El nivel de investigación es explicativo porque es un estudio que va más allá de la descripción de conceptos.

La investigación explicativa se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa efecto, en este sentido, los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas (investigación post facto) como de los efectos (investigación experimental) mediante la prueba de la hipótesis sus resultados y conclusiones constituyen el nivel más profundo de conocimientos (Arias, 2014).

4.1.3. Diseño de investigación.

El diseño de investigación fue pre experimental, porque su grado de control es mínimo. Generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad. (Sampieri R, 2010).

La definición misma de un pre experimental implica que el grado de control en este tipo de estudios es muy bajo, cuando se le compara con el obtenido en un diseño experimental real (Campbell y Stanley, 1966) citado por (Chávez y Esparza, 2020).

Así mismo, los diseños pre experimentales de un solo grupo, con pre test y Post test, no aseguran que los cambios en este último se deban al efecto del tratamiento, ya que no hay una comparación entre grupos. Es un diseño de rigor débil, con numerosas amenazas a su validez interna en cuanto a la administración del test, maduración, regresión estadística y demás.



Dónde:

GE= Grupo experimental.

O₁= Pre test a la muestra.

X= Aplicación de juego libre en los sectores.

O₂= Post test a la muestra.

4.2. Población y muestra.

4.2.1. Población.

Como población tenemos a la Institución Educativa Inicial N° 76 que está ubicado al sur este 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.

Así mismo, corresponde al nivel Inicial, que pertenece a la Ugel Azángaro con una población de 65 estudiantes matriculados de los tres niveles de 3,4 y 5 años entre ellos conforman cuatro docentes de aula y 2 auxiliares y un personal de servicio de la

Institución Educativa Inicial N° 76 del distrito, provincia de Azángaro, región Puno 2022.

Por otro lado Tamayo y Tamayo (1997) nos define que la población de estudio es definida como la totalidad del fenómeno a estudiar y ello que se posee una característica común en las unidades de la población, en el estudio da origen a los datos del investigador p. 114. Es decir que una población es un conjunto de todas las cosas que le rodean y concuerdan con una y fin infinidad de especificaciones.

Cuadro 1 Población.

Ugel	Institución Educativa Inicial	Grado	Sección	N° de estudiantes
Azángaro	N°76 Azángaro	3 años	Única	15
		4 años	2 “A” y “B”	33
		5 años	Única	19
TOTAL				65

Fuente: Nomina de matrícula 2022.

4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión.

Criterio de Inclusión.

- 19 niños matriculados según las normas de Minedu.
- Niños cumplidos los cinco años.
- Niños que asistieron a clases virtuales.
- Acompañamiento de padres y docente durante los talleres.
- Padres que firmaron el consentimiento informado.

Criterio de Exclusión.

- Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado
- Niños que faltaron durante la etapa de investigación.

4.2.3. Muestra

La muestra se conformó por 19 estudiantes entre niños y niñas de cinco

años para llegar a cabo nuestro proyecto de investigación.

Para (Árias, 2006) la muestra es un subconjunto de representativo y finito que se extrae de la población accesible, es decir primero definir la población e identificar el marco muestral de donde se obtienen las unidades muestral como nóminas, registros y base de datos.

Cuadro 2 *Distribución de la muestra en estudio según el sexo*

SECCION	MASCULINO	FEMENINO	TOTAL
5 años	12	07	19
TOTAL	12	07	19

Fuente: Nomina de matrícula 2022.

4.2.4. Técnica de muestreo.

Según el autor (Árias, 2006 p. 83) define el muestreo como un proceso en el que se conoce la probabilidad que tiene cada elemento de integrar la muestra.

Es por ello este procedimiento se llevará a cabo un muestreo no probabilístico accidental se aplicará a las poblaciones.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.

Cuadro 3 Operacionalización de variables e indicadores.

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Items
Variable independiente: Juego libre en los sectores	El juego libre en los sectores es un momento pedagógico planteado por el Ministerio de Educación, está basado en el juego y su importancia radica en el desarrollo del niño en todos los aspectos, poniendo a la profesora como observadora del trabajo del niño, dejando de lado el trabajo de ambos, más bien asignándole un rol de observadora citado por: (Garavito, 2017)	Planificación	-Expresa con espontaneidad sus ideas. -Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo -Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros -Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy	Inicio
		Organización	-Elije y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde. -Dice por qué eligió el sector del día. -Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido. -Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	0 – 10
		Ejecución	-Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido. -Expresa lo que le disgusta durante esta actividad. -Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales. -Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	Proceso 11 – 15
		Orden	-Guarda en su lugar los materiales del sector. -Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó. -Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.	Logro 16 - 20
		Socialización	-Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy. -Expresa lo que más le agradó durante esta actividad. -Expresa lo que menos le agradó durante esta	

			<p>actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.
		Representación	<ul style="list-style-type: none"> -Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones). -Explica con su propio lenguaje sus procedimientos y resultados. -Expresa el peso de dos objetos al con pararlos usando las palabras “este pesa más que”o”este pesa menos que”.
<p>Variable dependiente: aprendizaje en el área de matemática</p>	<p>El aprendizaje en el área de matemática: El aprendizaje en el área de matemática: (Lecca & Flores, 2017) Proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas,</p>	<p>Resuelve problemas de cantidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Agrupa y quita, representa objetos por su tamaño. - Agrega y quita, ordenar objetos por su color. - Agrega y quitar objetos por su forma. - Expresa la acción realizada mediante números. “Corto”, “largo” - Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema “Anterior y posterior”. -Utilizan adecuadamente las expresiones “más que”, “menos que”. -Expresa la medida de longitud de los objetos (largo, ancho) -Expresa la comparación de cantidades con los números del 1 al 10.

	<p>conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Aritmética.</p>	<p>Resuelve problemas de formas, movimiento y localización</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Se ubica a sí mismo y ubica objetos “dentro fuera”. -Expresa el criterio para ordenar (seriación, colores). -Expresa características “Conociendo las figuras geométricas.” -Emplea materiales concretos para construir objetos por tamaño. -Expresa la longitud de los objetos “es más largo que”, “es más corto que”. -Relaciona características del objeto aprendamos a mirar la hora. -Emplea materiales concretos con la figura geométrica “rombo”. 	
--	---	--	--	--

Fuente: *Elaboración propia y adaptado.*

4.4. Técnica e instrumento de recolección de datos.

4.4.1. Técnica de recolección de datos.

Los datos serán obtenidos mediante la utilización de la técnica de la observación, por lo que, en la práctica de campo se aplicará la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo.

La técnica que se utilizó fue la observación, Según Garay (2020) manifiesta que las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación social son la observación, la encuesta y la entrevista, y como instrumentos tenemos la recopilación documental, la recopilación de datos a través de cuestionarios que asumen el nombre de encuestas o entrevistas y el análisis estadístico de los datos.

4.4.2. Instrumento de recolección de datos.

El instrumento de recolección de datos es la lista de cotejo, cuenta con dos dimensiones como son: resuelve problemas de cantidad, resuelve problemas de forma y localización. La primera dimensión tiene 8 ítems y la segunda dimensión tiene 7 ítems, con un total de 15 ítems, como también se utilizará un baremo de calificaciones de logro destacado, logro esperado, logro en proceso y logro en inicio considerando estas calificaciones de acuerdo al currículo nacional en el nivel inicial.

Según el autor es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto. (Grados, 2005).

En esta página educativa, la observación es uno de los recursos más ricos que cuenta el docente para evaluar, recoger información sobre las capacidades y actitudes de los niños, ya sea de manera grupal o personal, dentro y fuera del aula. En esta técnica el instrumento que se utilizará es la lista de cotejo.

4.4.2.1. Validez del Instrumento

Se procedió a la valides del contenido mediante la técnica de juicios de expertos, Para ello se sometió a evaluación por tres expertos, que validaron la ficha de observación.

La validación de instrumentos, es considerada, por el alcance de su rigor científico, un tipo de estudio con sus características y procedimientos a la veracidad. La validez es el grado en que un instrumento mide lo que debe medir, para obtenerlo se tiene que comparar el instrumento a utilizar Según López (2019).

Otero, (2015) Analizando las respuestas de los jueces en cada ítem en los criterios de pertinencia, relevancia y claridad, se encontró en la totalidad de los resultados de los instrumentos juego libre en los sectores y habilidades comunicativas orales, un 100% de acuerdos. Según la tabla estadística de Aiken el valor p es menor a 0,05 lo que indica que hubo concordancia estadística en las opiniones de los jueces en la totalidad de los ítems evaluados. Se concluye que los instrumentos tienen validez de contenido.

Los resultados de la validación

Apellidos y nombres	Grados y/o título	Opinión de expertos
Lourdes Arpi Choquehuanca	Magister en educación inicial	Aplicable
Violeta Belinda Huanca Arteaga	Licenciada en educación inicial	Aplicable
Sandra Ochoa Chambi	Licenciada en educación inicial	Aplicable

Fuente: *Elaboración propia y adaptado.*

4.4.2.2. Confiabilidad del Instrumento

Se determinó la confiabilidad de los instrumentos con el coeficiente de Kuder Richardson (kr20) dado que son dicotómicos. Según Tavakol y Dennick (2011, cit. por Hernández, et. al. 2014), entre otros autores consideran que el coeficiente debe estar comprendido entre 0,70 y 0,90 para ser bueno. Se obtuvo como resultado del instrumento juego libre en los sectores un coeficiente de confiabilidad de $Kr20=0,7218$ ” (Otero, 2015)

La confiabilidad del instrumento la lista de cotejo se midió a través del Excel 2016, también el procesamiento de datos se efectuó a través de software estadístico SPS dando un resultado de 0,848 con prueba piloto de los niños y niñas de la institución educativa inicial.

Respecto a la confiabilidad, se aplicó la prueba piloto al 10 % de la muestra, con la finalidad de determinar el nivel de confiabilidad de la escala valorativa para medir la variable creatividad, la cual fue sometida al estadístico SPS para fiabilidad por consistencia interna, adquiriendo las puntuaciones obtenidas se presentaron en una tabla de datos donde se registraron los 15 ítems distribuidos en dos dimensiones en relación a los 19 estudiantes del grupo de la muestra. Los valores propuestos fueron de (3) para la creatividad lograda, (2) creatividad en proceso y (1) creatividad en inicio. Y para procesar los datos se recurrió al programa SPSS Versión 24 y para comprobar la hipótesis general y específica se utilizó la prueba Chi Cuadrada por ser carácter observacional.

Los resultados se presentaron en tablas y figuras. En las tablas se establecieron los datos obtenidos en el pre y pos test en función a la variable juego libre en los

sectores con sus respectivas dimensiones: Los datos registrados en las tablas y figuras fueron analizados e interpretados.

Los resultados sometidos al Richardson (kr20) resultó ,84 siendo excelente confiabilidad para evaluar los niveles de creatividad.

4.5. Plan de análisis.

En este aspecto se realizó un análisis cuantitativo, para la información se digito una base de datos que se aplicará a la muestra calculada para el diseño de las tablas y figuras estadísticas en el programa informático Excel 2016,

La tabulación se organizó partiendo las tablas simples de distribución esto para organizar el número de registros con sus respectivos resultados de acuerdo a los objetivos planteado.

La evaluación se desarrolló con 15 sesiones aplicadas con los estudiantes de cinco años que tiene una duración de 5 semanas, después se volverá a evaluar su nivel de aprendizaje de las matemáticas del Pre test y Post test a los estudiantes.

Para el análisis estadístico de los datos se utilizó el programa informático SPSS versión 25 para T Studen. Los resultados se presentaron a través de tablas y figuras. Para el análisis de los datos se utilizó el programa Excel 2016, el desarrollo se realizó sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento según el siguiente procedimiento:

- Se solicitó el permiso a la directora Mgtr. Lourdes Arpi Choquehuanca, para la aplicación del instrumento.
- Luego se coordinó con la docente del aula de cinco años, Mgtr.Lourdes Arpi Choquehuanca, para la aplicación del instrumento y las 15 sesiones aplicadas

durante 5 semanas, seguido del consentimiento informado a los padres de familia.

4.5.1. Medición de la variable.

Para efectos de la medición de esta variable en un nivel de escala de calificación se elaboró un baremo (en una determinada escala). Un baremo Se define como una escala de valores que se establece para poder evaluar o clasificar los elementos sobre un conjunto, de acuerdo con alguna de sus características. La medición se realizó sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento a los sujetos de estudio a niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°76 del distrito y Provincia de Azángaro región Puno – 2022. Con una finalidad de apreciar la naturaleza del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática.

Cuadro 4 *Baremo de la medición de la variable dependiente y dimensiones*

Nivel	Aprendizaje en el área de matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Resuelve problemas de formas, movimiento y localización.
Logro previsto	[10-15]	[7-8]	[6-7]
En proceso	[6-10]	[4-6]	[3-5]
En inicio	[0-5]	[0-3]	[0-2]

Fuente: lista de cotejo.

Para efectos de la medición de esta variable en un nivel de escala de calificación se elaboró un baremo (en una determinada escala). Un baremo Se define como una escala de valores que se establece para poder evaluar o clasificar los elementos sobre un conjunto, de acuerdo con alguna de sus características. La medición se realizó sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento a los sujetos de estudio a niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°76 del distrito y Provincia de

Azángaro región Puno – 2022. Con una finalidad de apreciar la naturaleza del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática.

Para el análisis de los datos se utilizó el programa Excel 2016, el desarrollo se realizó sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento según el siguiente procedimiento:

- Se solicitó el permiso a la directora Mgt. Luordes Arpi Choquehuanca, para la aplicación del instrumento.
- Luego se coordinó con la docente del aula de cinco años, Mgt. Luordes Arpi Choquehuanca, para la aplicación del instrumento y las 15 sesiones aplicadas durante 5 semanas, seguido del consentimiento informado a los padres de familia.
- Se aplicó pre test a los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 76; fue aplicado a 19 niños de los cuales fueron 12 y 07 niñas, después los resultados logrados se tabularon la base de datos en el programa Excel 2016.
- Se aplicó el juego libre en los sectores en los niños de cinco años de la institución Educativa inicial 76, basadas en 15 sesiones aplicadas en el área matemática en el juego libre en la cual cada actividad tenía como instrumento de evaluación la escala valorativa y luego los resultados logrados fueron procesados en el programa Excel 2016.
- Se aplicó el Pre test a los niños de cinco años de la institución educativa inicial 76; aplicado a 19 niños de los cuales 12 fueron niños y 7 niñas, después los resultados logrados se tabularon en el programa Excel 2016.

- Se aplicó el Post test a los niños de cinco años de la institución educativa inicial 76; aplicado a 19 niños de los cuales 12 fueron niños y 7 niñas, después los resultados logrados se tabularon en el programa Excel 2016.
- Finalmente se aplicó los resultados logrados se tabularon en el programa Excel 2016, con sus respectivas interpretaciones más significativos de cada tabla y figura, en orientación a los hallazgos que corresponderán a los objetivos planteados.

4.6. Matriz de consistencia.

Cuadro 5 *Matriz de consistencia.*

Titulo	Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>Juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 76 del distrito y Provincia de Azángaro Región Puno – 2022.</p>	<p>General: ¿Cómo el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°76 distrito, provincia Azángaro, Región Puno 2022 mediante la aplicación de un pre test y post test?</p> <p>Específicos: ¿Cómo mejora el nivel de aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N°76 distrito, provincia Azángaro, Región Puno 2022 a través ¿De qué manera la aplicación del juego libre en los sectores mejora el nivel de aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°76 distrito, provincia Azángaro, Región Puno 2022? de un pre test?</p> <p>¿Cuál es el resultado del pre test y post test en relación al nivel de aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°76 distrito, provincia Azángaro, Región Puno 2022</p>	<p>General: Determinar si el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°76 distrito, provincia Azángaro, Región Puno 2022, mediante la aplicación de un pre test y post test.</p> <p>Específicos: -Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 76 distrito, provincia Azángaro, Región Puno 2022. través de un Pre test. -Aplicar el juego libre en los sectores para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°76 -Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 76 a través de un Post test. -Comparar los resultados del Pre test y post test en relación al nivel de aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 76 distrito, provincia Azángaro, Región Puno 2022.</p>	<p>H1: El juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N°76 distrito, provincia Azángaro, Región Puno 2022.</p> <p>HO: El juego libre en los sectores no mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N°76 del distrito, provincia Azángaro, Región Puno 2022.</p>	<p>Tipo: Cuantitativo Nivel: Explicativo Diseño: Pre experimental</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin: 10px 0;"> GE O₁ X O₂ </div> <p>GE=Grupo experimental O₁= Pre test X=Juego libre en el área de matemática O₂= Post test Población: Niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°76 Muestra: 19 niños Variable 1: Juego libre en los sectores Variable2: aprendizaje en el área de matemática Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejo Análisis de la información: A través de la estadística descriptiva e inferencial Principio ético: Libre participación y derecho a estar informado</p>

4.7. Principios Éticos.

La Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote – ULADECH, estipula los principios éticos para que todas las fases científicas puedan conducirse todos los investigadores a estos principios:

Protección a las personas: A la persona que está vinculada en toda investigación se debe de brindar el bienestar y seguridad porque es el fin supremo de toda investigación, se debe de guardar y proteger su dignidad, identidad, diversidad socio cultural, confidencialidad, privacidad, creencia y religión, por eso necesitan un cierto grado de protección, en el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.

Beneficencia y no maleficencia. En toda investigación se debe de tener un balance de riesgo, beneficio positivo y el otro el beneficio justificado esto con el fin de asegurar el bienestar de las personas y el cuidado integro de la vida de todas las personas sujetas en la investigación.

Libre participación y derecho a estar informado. Todas las personas que participen en todo tipo de las investigaciones tienen el derecho de estar bien informados sobre los fines y propósitos de la investigación que desarrollen o que estén involucradas en ella de manera voluntaria propia.

Justicia. El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurarse de que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas.

Integridad científica. La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional.

V. RESULTADOS.

5.1 Resultados.

Después de haber concluido con la aplicación de las sesiones los resultados obtenidos se detallan de acuerdo a la investigación tiene como objetivo general. Determinar si el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 76 distrito, provincia Azángaro, Región Puno 2022, mediante la aplicación de un Pre test y Post test.

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

Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 76 distrito, provincia Azángaro, Región Puno 2022. través de un Pre test.

Tabla 1

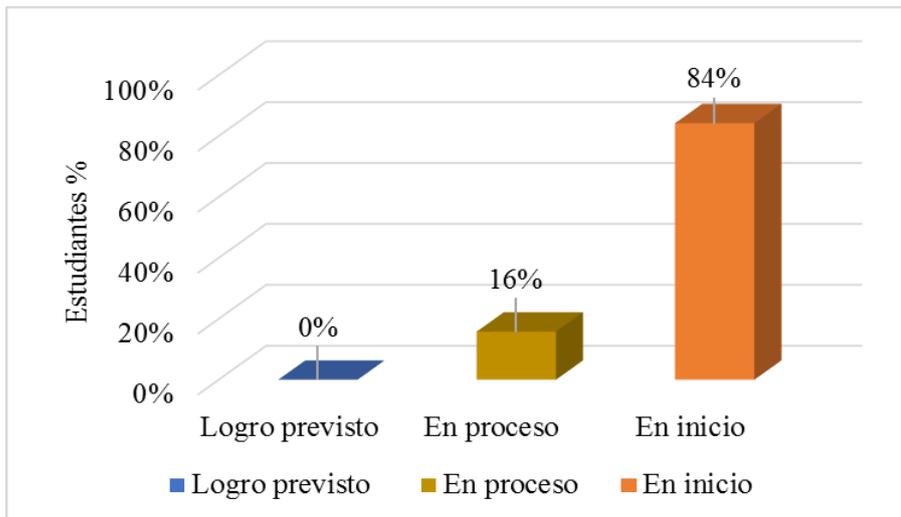
Evaluar el nivel de aprendizaje según pres-test

Nivel	fi	hi%
Logro previsto	0	0%
Proceso	3	16%
Inicio	16	84%
Total	19	100%

Fuente: lista de cotejo, abril 2022

Figura 1

Evaluar el nivel de aprendizaje según pre-test



Interpretación

En la tabla 1 y Figura 1, se observa como resultado del Pre test que el 84% de los niños presenta un nivel de inicio no logran el aprendizaje y el 16% de los niños representa en proceso. Además, se observa que ningún estudiante alcanzó el nivel logrado en el desarrollo. Por lo que se concluye, que el nivel de aprendizaje con niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 76 en su mayor proporción se encuentra en nivel de inicio al aplicar el pre test.

Aplicar el juego libre en los sectores para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemáticas con los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°76.

Tabla 2

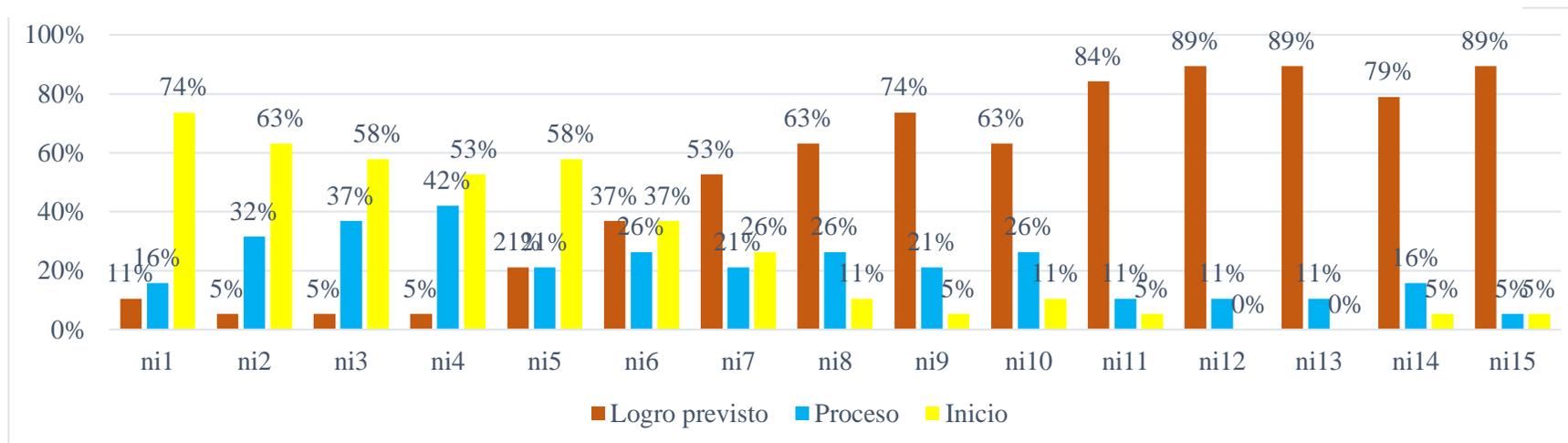
Aplicación del juego libre en los sectores mediante 15 sesiones para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática

Nivel de logro	ni1		ni2		ni3		ni4		ni5		ni6		ni7		ni8		ni9		ni10		ni11		ni12		ni13		ni14		ni15	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%																
Logro previsto	2	11%	1	5%	1	5%	1	5%	4	21%	7	37%	10	53%	12	63%	14	74%	12	63%	16	84%	17	89%	17	89%	15	79%	17	89%
Proceso	3	16%	6	32%	7	37%	8	42%	4	21%	5	26%	4	21%	5	26%	4	21%	5	26%	2	11%	2	11%	2	11%	3	16%	1	5%
Inicio	14	74%	12	63%	11	58%	10	53%	11	58%	7	37%	5	26%	2	11%	1	5%	2	11%	1	5%	0	0%	0	0%	1	5%	1	5%
Total	19	100%	19	100%	19	100%	19	100%	19	100%	19	100%	19	100%	19	100%	19	100%	19	100%	19	100%	19	100%	19	100%	19	100%	19	100%

Fuente: lista de cotejo, abril 2022

Figura 2

Aplicación del juego libre en los sectores mediante 15 sesiones para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática



Interpretación

De la tabla 2 y figura 2, se observa las 15 sesiones aplicadas se evidencia en la sesión 1, el 74% de niños se ubicaron en un nivel de inicio, sin embargo a medida de la aplicación de las sesiones aplicadas del juego libre en los sectores, se estuvo mejorando obteniendo en la sesión aplicadas 15 el 89% de los niños evidenciaron encontrarse en un nivel de logro previsto, en conclusión, esto quiere decir que se logró el objetivo donde los niños de cinco años desarrollaron el aprendizaje en el área de matemática .

Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 76 a través de un post test.

Tabla 3

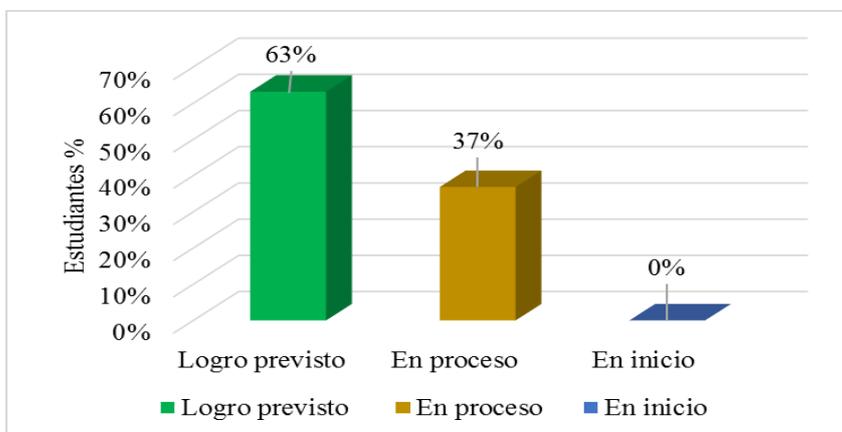
Nivel de aprendizaje en el área de matemática del Post test.

	fi	hi%
Logro previsto	12	63%
En proceso	7	37%
En inicio	0	0%
Total	19	100%

Fuente: lista de cotejo, abril 2022

Figura3

Nivel de aprendizaje en el área de matemática del Post test.



Interpretación

Los resultados de la tabla 3 y figura 3, se observa que el Post test aplicada a los niños el 63% de estudiantes han alcanzado A, el 37% B y el 0% C lo que demuestra que los niños han mejorado en matemática debido a la aplicación del juego libre en los sectores. En conclusión, se acepta los resultados de evaluación pos test evidencian que la mayoría de los estudiantes se ubican en un nivel alto por lo que asume que la actividad del juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 76.

Comparar los resultados del pre test y post test en relación al nivel de aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 76 distrito, provincia Azángaro, Región Puno 2022.

Tabla 4

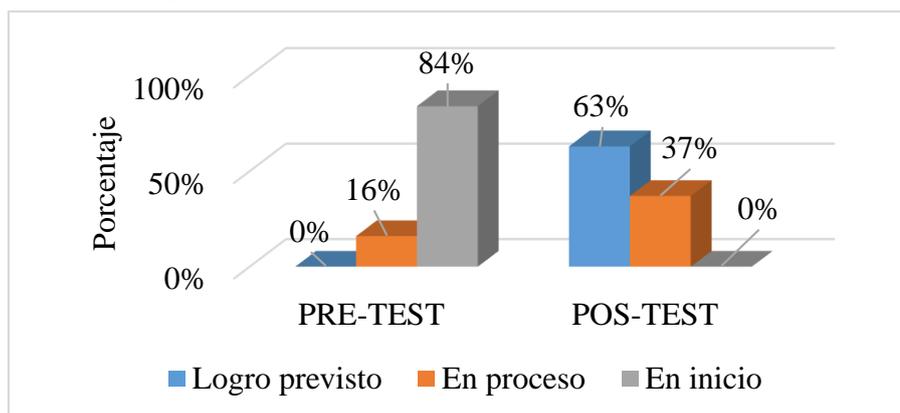
Comparar los resultados del pre test y post test en nivel de aprendizaje

El aprendizaje en el área de matemática	Resultados			
	Pre-test		Post-test	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%
Logro previsto	0	0%	12	63%
En proceso	3	16%	7	37%
En inicio	16	84%	0	0%
Total	19	100%	19	100%

Fuente: lista de cotejo, abril 2022

Figura 4

Comparar los resultados del pres test y post test en nivel de aprendizaje



Interpretación

Los resultados de la tabla 4 y figura 4, se observa de los niveles de logro mediante el pre test y post test en niños de cinco años. Se observa que el 84% de los niños se ubicaron en el nivel de inicio, el 16 % de los niños se ubicaron en el nivel de logro en proceso, como también el 0% de los niños se ubicaron en el nivel de logro

previsto y nadie obtuvo el nivel de logro destacado según el pre test. Asimismo, se observa que el 63 % de los niños se ubicaron en el nivel de logro previsto, el 37% de los niños se ubicaron en el nivel de logro proceso, el 0% de los niños se ubicaron en el nivel de logro destacado y ningún niño se ubicó en el nivel de logro en inicio, lo cual indica que la mayoría de los niños lograron alcanzar un nivel de logro previsto de acuerdo al post test. De la misma forma la mayoría de los niños lograron alcanzar un nivel de logro previsto y logro destacado, en conclusión, las sesiones aplicadas el aprendizaje en el área de matemática la dimensión: resuelve problemas de cantidad, resuelve problemas de formas, movimiento y localización.

Contrastación de hipótesis

La hipótesis de la investigación es:

H1: El juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 76 distrito, provincia Azángaro Región Puno 2022.

H0: El juego libre en los sectores no mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 76 del distrito, provincia Azángaro, Región Puno 2022.

Tabla 5

Prueba de Hipótesis General con estadígrafo t-student entre pre test y pos test

	Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior				Superior

El aprendizaje en el área de matemática (Antes y después) de la aplicación de juego libre en los sectores	-6,842	2,478	,568	-8,036	-5,648	-12,036	18	,000
---	--------	-------	------	--------	--------	---------	----	------

Fuente: Resultados de la evaluación de los cuadros

P valor = 000 y $\alpha = 0,05$

De acuerdo a la Tabla 5: en las muestras relacionadas entre el pre test y el post test del Grupo Experimental se obtiene que el valor p (nivel de significancia) es $0,000 < 0,05$.

Por lo tanto, por lo tanto, se acepta la (H1) y se rechaza el (Ho) esto indica, que el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 76 distrito, provincia Azángaro.

Por lo tanto; hay evidencia significativa para afirmar que el juego en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 76 distrito, provincia Azángaro.

5.2. Análisis de los Resultados.

En esta parte se procede a realizar el análisis de los resultados presentados anteriormente, con la finalidad de ver el efecto de la aplicación de la Variable independiente: Juego libre en los sectores sobre la variable dependiente: aprendizaje en el área de matemática.

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

prueba estadística del T de student, se realizará sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento. Elementos de un conjunto, de acuerdo con alguna de sus características.

Determinar si el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 76 distrito, provincia Azángaro, Región Puno 2022, mediante la aplicación de un pre test y post test.

Los resultados obtenidos en la prueba de entrada pre test los resultados obtenidos en la prueba de salida, pos test y se obtuvo el 63% de los niños obtuvo la calificación A logro. Porque en su mayoría los niños han desarrollado el juego libre en los sectores para la mejora del aprendizaje en el área de matemática; el 37% restante obtuvo la calificación proceso y el 0% obtuvo la calificación inicio, porque los padres tienen problemas y esto afecta al niño a desarrollar el juego libre en los sectores que son muy importantes para relacionarnos y adquirir un buen aprendizaje.

Se deduce este resultado, tienen semejanza en cuanto a los resultados obtenidos durante la aplicación de las actividades de aprendizaje en las primeras actividades lograron alcanzar un nivel de logro en inicio mientras iban desarrollando los talleres mejoraron en los niveles de logro esperado y logro destacado.

Así mismo los resultados se obtiene que el valor p (nivel de significancia) es $0,000 < 0,05$. Por lo tanto, por lo tanto, se acepta la (H1) y se rechaza el (Ho) esto indica, que el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°76 distrito, provincia Azángaro.

Los resultados obtenidos coinciden con la investigación de Cuba & Palpa, (2015) El propósito principal de esta investigación es determinar si existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la Localidad de Santa clara. La hora del juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa Particular Niño Dios – Santa Anita. La metodología es de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional. La muestra fue compuesta por 60 niños, a quienes se les evaluó mediante Fichas de Observación. Se tabularon los datos y con el Software SPSS v.21. Los resultados indican: que con un nivel de confianza del 95% se halló que: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

Con estos resultados indican que existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años, los resultados y la utilización de la metodología, se asemeja en las variables y la utilización de estrategias si el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años.

Teóricamente nos habla de que el juego Libre en los sectores para los niños y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas(p. 39). (Cuba & Palma, 2015)

Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 76 distrito, provincia Azángaro, Región Puno 2022, a través de un pre test.

Los resultados de este objetivo son el producto de un pre test a los niños y niñas de cinco años de edad de Educación Inicial en lo referente a la aplicación de juego libre en los sectores a fin de mejorar el aprendizaje en el área de matemática. Para obtener dichos resultados se utilizó el instrumento de la observación y la lista de cotejo.

Se efectuó la aplicación del pre test en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 76 teniendo como resultado del pre test que el 84% de los niños presenta un nivel de inicio no logran el aprendizaje y el 16% de los niños representa en proceso. Por lo que se concluye, que el nivel de aprendizaje con niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N°76 en su mayor proporción se encuentra en nivel de inicio al aplicar el pre test. Considerando el currículo nacional se determinó que los estudiantes están en inicio y proceso de los aprendizajes esperados, viendo que tienen dificultades en la adquisición de los aprendizajes para su formación estudiantil.

Es decir que la gran mayoría de docentes de Educación Inicial no aplican este tipo de el juego libre en los sectores a fin de mejorar su aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años, la cual es muy importante ya que hay que tomar en cuenta y entender que el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que este es un elemento cultural de gran trascendencia.

Los resultados obtenidos coinciden con la investigación de Cabrera, (2018) La presente investigación tiene como objetivo principal determinar que el juego libre

en sectores desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Pública “N° 1680 – Trujillo – 2018. Para conseguir el objetivo se hizo un estudio de diseño cuasi experimental y de tipo con pre prueba – post prueba y grupos intactos con tres dimensiones: comunicación, cooperación y toma de decisiones, a un grupo de 33 estudiantes (grupo experimental) y 32 estudiantes (grupo control), se les midió las dimensiones ya mencionadas, luego de la post prueba se realizó un programa de 15 sesiones, aplicado en los sectores de construcción, juegos tranquilos y hogar, El instrumento de medición fue un test de Inteligencia Interpersonal cuyo resultado del Alfa de Cronbach fue de 0,764 de confiabilidad respetable. Los resultados del pre test indicaron que el 82% de los estudiantes se encontraban en un nivel deficiente, pero en el post test varió de forma importante porque los resultados arrojaron que el 79% se encontraban en un nivel bueno de la inteligencia interpersonal. Este resultado es debido que a través del programa se les ha estimulado para desarrollar su inteligencia interpersonal y llevarse mejor de manera social. Reforzando lo obtenido con la técnica de Mann Whitney, que arrojó como resultado 0.00012, rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis de investigación es decir la aplicación del programa “Juego libre en sectores” desarrolló significativamente la Inteligencia Interpersonal en los niños/as de tres años de la I.E N° 1680. Palabras clave: Juegos libres, sectores, inteligencia interpersonal.

Con estos resultados podemos apreciar que se llegó al propósito planteado con los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 76 distrito, provincia Azángaro, Región Puno 2022.

Este resultado es similar en cuanto a los resultados obtenidos a los niveles de logro en proceso tienen mayores porcentajes en el pre test, asimismo los resultados en los niveles de logro esperado.

Teóricamente afirma según (Lecca & Flores, 2017) El aprendizaje es un proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

Aplicar el juego libre en los sectores para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemáticas con los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 76.

Según los resultados obtenidos en la sesión aplicada 1 el 74% de los niños se ubicaron en un nivel de inicio, sin embargo a medida del avance de las sesiones aplicadas se mejoró obteniendo en la sesión aplicada 15 el 89% de los niños evidenciaron un nivel de logro destacado, donde desarrollaron sus habilidades de resuelve problemas de cantidad, resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Cueto, (2016) El problema planteado en la presente investigación, es que urge la necesidad de desarrollar capacidades matemáticas en los niños del nivel inicial; es por ello, que se planteó como objetivo general, determinar la influencia del taller “matemática lúdica” en el desarrollo de capacidades matemáticas en niños/as de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 304 del distrito de la Banda de Shilcayo, provincia y región San Martín – 2013. Asimismo, se utilizó un estudio experimental porque se manipuló las variables de estudio, el diseño fue pre experimental, con la

aplicación del pre y postest; la muestra lo conformaron 27 alumnos de cuatro años del nivel inicial; para ello se valió del muestreo no probabilístico; la recolección de datos se hizo a través de una ficha de observación y el proceso estadístico fue a través del Microsoft Excel y programa SPS. Los resultados de la prueba de hipótesis $t=13.64$ mayor a 1.65 significó un avance favorable muy significativo, ya que también las tablas mostraron una media de 47.96 puntos en el pre test y un 78 puntos en el postest y de acuerdo a la frecuencia en un nivel de logro, significa que se ha desarrollado capacidades matemáticas mediante la estrategia “matemática lúdica Como t calculada: $t = 13.64 > 1,65$ (ó $t = 13.64 \in RC$), de tal manera, que se rechazó la hipótesis nula H_0 y se aceptó la hipótesis alternativa. Llegando a la conclusión, que la aplicación de la estrategia “matemática lúdica” influyó significativamente en el desarrollo de capacidades matemáticas en niños y niñas de cuatro años, evidenciando que desarrollan sus capacidades de orden, equivalencia y comparación a través de estrategias lúdicas, identificando y entendiendo el rol que juegan las matemáticas en la creatividad, así como en la reflexión, demostrada vía experimentación. Palabras clave: Estrategia “Matemática lúdica”, desarrollo de capacidades matemáticas.

El resultado se infiere que son iguales en cuanto a los resultados obtenidos en los niveles de logro durante la aplicación de las actividades de aprendizaje, se pudo ver que ambas investigaciones en las primeras actividades de aprendizaje se ubicaron en un nivel en inicio y en la última actividad de aprendizaje mejoraron los niveles de logro de aprendizaje como logro esperado y logro destacado.

Teóricamente afirma según (MINEDU, 2009) El rol que debes asumir durante la hora del juego libre en los sectores es una posición “no-directiva” y acoger los juegos que desarrollen los niños.

Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 76 a través de un Post test.

Los resultados de este objetivo son el producto de una lista de cotejo que mide el nivel de aprendizaje de la aplicación del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática.

Después de agrupar los resultados obtenidos se procedió a promediarlo, obteniendo así el logro de aprendizaje promedio de los 19 estudiantes de cinco años de edad, después de haberse aplicado el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática.

Los resultados obtenidos reflejaron que los estudiantes tienen un buen logro de aprendizaje de acuerdo al nivel de aprendizaje en el área de matemática, pues 12 estudiantes obtuvieron una calificación logro, que representa en 63%, 7 estudiantes obtuvieron una calificación en proceso, que representa el 37% y 0 estudiantes obtuvieron una calificación en inicio, que representa el 0%.

Arias & Garcia, (2016) La población son 60 estudiantes del grado preescolar. La muestra es censal, debido al fácil acceso a los estudiantes y al hecho de que la cantidad de sujetos de la investigación es manejable. Es una investigación aplicada y su nivel es explicativo. El diseño de la investigación es experimental, utilizando un instrumento de observación diseñado por los investigadores, que fue aplicado al grupo control y experimental. Una vez recogidos los datos, se realizó la prueba de hipótesis, utilizando la prueba estadística U de Mann – Whitney, con la que se concluyó que efectivamente los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Con estos resultados podemos apreciar que se llegó al propósito planteado con los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 76 distrito, provincia Azángaro, Región Puno 2022.

Este resultado puede afirmar que tienen similitud y semejanza ya que, en los resultados obtenidos en ambas investigaciones en el pre test, mostraron la mayoría en niveles de logro en proceso y que posteriormente fueron mejorando en el post test, logrando alcanzar un nivel de logro esperado y destacado, gracias a la aplicación de las sesiones aplicadas en cuanto a la dimensión.

Por consiguiente se sustenta en el aspecto teórico con (MINEDU, 2009) Cuando el niño juega se ubica en el aquí y ahora, en el tiempo presente. Sin embargo, juega a manejar el tiempo incorporando nociones como “ayer”, “mañana” o “futuro”. También se relaciona de una manera activa con el espacio. Por ejemplo, al armar una casa con maderitas se convierte en un pequeño ingeniero constructor: coloca cimientos, calcula pesos, distancias, dimensiones, se concentra en cómo obtener equilibrio para que la construcción se mantenga en pie y sea sólida.

Comparar los resultados del pre test y post test en relación al nivel de aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 76 distrito, provincia Azángaro, Región Puno 2022.

Se puede indicar que existe una diferencia entre los resultados del pre test y post test en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 76 distrito, provincia Azángaro, la estadística de contraste de dos muestras relacionadas de la prueba de T Studen , los resultados obtenidos en el pre-test y pos-test nos indican que su aplicación fue una mejora en el aprendizajes en el área matemática en los niños de

cinco años de la Institución Educativa Inicial N°76 distrito, provincia Azángaro, Región Puno 2022.

Este resultado es similar en cuanto a los resultados obtenidos a los niveles de logro en proceso tienen mayores porcentajes en el pre test, asimismo los resultados en los niveles de logro esperado y destacado tienen mayores porcentajes mediante el post test, en cuanto al aprendizaje en el área de matemática.

Por otra parte teóricamente se sustenta con (Huamanlazo, 2015) El proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas se inicia desde la intuición y progresivamente se acerca a la deducción. Esta forma de construir el conocimiento matemático relega, por una parte, cualquier intento de apropiarse mecánicamente de procedimientos y algoritmos para la resolución de problemas reales. Por otro lado, vincula este proceder a una planificación de su enseñanza y aprendizaje fundamentada en el nivel de cognición de los alumnos.

VI. CONCLUSIONES.

Luego de la ejecución del proyecto de investigación del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática luego de realizar la discusión de los resultados se llega a las siguientes conclusiones:

-En esta tesis se determinó si el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años. Lo más importante fue que, la aplicación el juego libre en los sectores mejoro el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de cinco años mediante la aplicación de un pre test y post test. Se confirmó con la prueba de hipótesis de T Studen donde se obtuvo un valor p (nivel de significancia) es $0,000 < 0,05$. Por lo tanto, por lo tanto, se acepta la (H1) y se rechaza el (Ho).

- En este estudio se determinó evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años. Lo más interesante fue que la mayoría de los niños lograron alcanzar un nivel de inicio en el desarrollo juego libre en los sectores el 84% de los niños presenta un nivel de inicio no logran el aprendizaje y el 16% de los niños representa en proceso través de un pre test.

-En esta investigación se aplicó el juego libre en los sectores para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años. Las 15 sesiones de aprendizaje en el área de matemática, se realizaron durante tres semanas, se destaca que los niños resuelven problemas de cantidad; así mismo resuelven problemas de forma movimiento y localización que se desarrolló en cada sesión. Las sesiones tuvieron una duración de 55 minutos. Se demuestra ha mejorado, que estudiantes en así su totalidad, alcanzaron un nivel favorable.

- En esta investigación se evaluó el nivel de aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años. Lo más relevante fue que la mayor parte de los niños lograron alcanzar un nivel de logro, evidencia en el post-test. con 100% en nivel de logro previsto. Porque los niños demuestran que han mejorado en el área de matemática debido a la aplicación del juego libre en los sectores.

-En esta tesis se comparó los resultados del pre test y post test en relación al nivel de aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco. Lo más relevante fue que la mayor parte de los niños lograron alcanzar un nivel de logro esperado en el desarrollo del aprendizaje en el área de matemática la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, porque los niños se desenvolvían en la hora del juego libre, según el post test, lo más relevante fue que el 63% de los niños lograron alcanzar el nivel de logro, según el pre test lo menos relevante fue que el 84 % de los niños estuvieron en inicio, porque los niños tenían timidez al expresarse en público, según el pre test.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS.

a. Recomendación metodológica.

Se recomienda a la plana docente, planificar el juego para mejorar en el aprendizaje en el área de matemática, sesiones que ayuden a desarrollar las nociones matemáticas considerar el juego libre en los sectores como un momento pedagógico en las aulas para favorecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes.

b. recomendación práctica.

Concluimos con esta investigación acogido en la Institución Educativa Inicial N°76, las docentes de Educación Inicial deben profundizar sus conocimientos en el área de matemática con la finalidad de promover en los estudiantes el desarrollo de la habilidad matemática especialmente durante el juego libre en los sectores.

c. recomendación académica.

También recomiendo a mis colegas que se interesen y aborden sobre el tema del juego libre en los sectores ya sea en la Instituciones Educativas o en los hogares, recomiendo mejorar con más y profunda investigación y corroboren con otros autores porque este tema de investigación es de mucha importancia para el nivel Inicial.

También, a la universidad ULADECH promover con más talleres para desarrollar nuestra investigación con nuestra población adquirida. Ser atractivo para concientizar y dar nuestras capacitaciones y concluir satisfactoria mente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Aguilar, R., & Amaro, G. (2017). *Importancia de la aplicación de los juegos para el desarrollo del pensamiento matemático de los niños del Nivel Inicial del Jardín de Niños N° 583-2, Santa Rosa de Tama, Ulcumayo, Junín.* Huancavelica.

Arias. (2014). *Investigación explicativa según autores - Tesis plus.*

Árias. (2006). *Población y Muestra / PROYECTOS EDUCATIVOS CR.*

Arias, C., & Garcia, L. (2016). *“Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué - 2015”*; Norbert Wiener.

Cabrera, A. (2018). *El juego libre en sectores para desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de tres años de una institución educativa publica, Trujillo, 2018.* Cesar Vallejo.

Cañari, M. (2018). *El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. El Nazareno - Nuevo Chimbote.* San Pedro.

Chávez y Esparza. (2020). *diseño de investigacion pre experimental metodologia segun autor - Mask'ana Google.*

Cuba, N., & Palma, 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.*

- 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*. Enrique Guzmán y Valle.
- Cueto, M. (2016). “*Influencia de la estrategia ‘matemática lúdica’ en el desarrollo de capacidades matemáticas en niños/as de 04 años de la Institución Educativa N° 304 del distrito de La Banda de Shilcayo, provincia y región San Martín – 2013.*” Cesar Vallejo.
- Del Pilar Guevara, M. (2019). *El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial del Callao*. San Ignacio de Loyola.
- Ezpinoza, S. (2017). *El juego libre en sectores y su influencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 Inka Pachakuteq de Kallacancha del distrito y provincia de Paucartambo*. San Agustín de Arequipa.
- Garavito, E. (2017). *Tipo de valores morales que se desarrolla en el juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la IEI N° 84 del Distrito de Taraco y la IEI 194 “Corazón de Jesús” del Distrito de Acora – 2016*. Altiplano.
- Garay. (2020). *Metodología de la investigación cuantitativa*. EVIN: 300 Módulo # 3: **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**.
- Hernández Sampieri. (2014). *Metodología de la Investigación*. Sexta Edición.

Huamán, R. (2016). Aplicacion de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba 2015. *Trujillo-Peru 2016*.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/499/JUEGOS_LUDICOS_HUAMAN_RISCO_ROSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Huamanlazo, J. (2015). *ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DEL DOCENTE Y EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "FRANCISCO IRAZOLA" EN LA PROVINCIA DE SATIPO, AÑO 2015*.

Lecca, Y., & Flores, M. (2017). *"MATERIALES DIDÁCTICOS ESTRUCTURADOS Y SU USO CON RELACIÓN AL PROCESO DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. PRADERAS N° 02, EL AGUSTINO, LIMA."*

López. (2019). *Validación de instrumentos como garantía de la credibilidad en las investigaciones científicas | López Fernández | Revista Cubana de Medicina Militar*.

Mendoza, Y., & Mamani, J. (2012). Estrategias de enseñanza - aprendizaje de los docentes de la facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional del Altiplano – Puno 2012. *Revista de Investigación En Comunicación y Desarrollo*, 3.

- MINEDU. (2009). *La hora del juego libre en los sectores* (Primera ed).
- MINEDU. (2015a). *Rutas del Aprendizaje*.
- MINEDU. (2015b). *Sesiones de Aprendizaje versión 2016 | MINEDU*.
- MINEDU. (2019). El juego simbólico en la “Hora del Juego Libre en los sectores.”
In *Redes de Ingeniería* (Vol. 7, Issue 2, p. 64). <https://bit.ly/36hwz59>
- 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*. Cayetano Heredia.
- Salvatierra, E. (2015). *Taller “muévete y aprende” basado en el juego para desarrollar el esquema corporal en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa de Inicial N° 1564, Trujillo 2015*. Cesar Vallejo.
- Sampieri R. (2010). *Metodología de la investigación*. 5ª ed. Mexico: Editorial; año.
(Jesús Mare).
- Tamayo y Tamayo. (1997). *Metodología de investigación*.

ANEXOS.

Anexo 1: Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I 76 DEL DISTRITO, PROVINCIA, AZÁNGARO, REGIÓN PUNO, 2022.

LISTA DE COTEJO

“Aprendizaje en el área de matemática”

DATOS GENERALES

1. **Institución Educativa Inicial:**

2. **Aula:**

3. **Turno:**

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

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

INSTRUCCIONES:

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

SI= Cumple con el ítems.

NO= No cumple con los ítems.

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

MUY IMPORTANTE DEBES EVALUAR TODOS LOS ÍTEMS

Solo se tomará en cuenta los indicadores de desempeño que se realizará.

FINALIDAD

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

Solo se tomará en cuenta los indicadores de desempeño que se realizará.

N°	ITEMS	SI	NO
	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.		
1	Agrupar y quitar, representar objetos por su tamaño.		
2	Agregar y quitar, ordenar objetos por su color.		
3	Agregar y quitar objetos por su forma.		
4	Expresar la acción realizada mediante números. “Corto”, “largo”		
5	Expresar con sus propias palabras lo que comprende del problema “Anterior y posterior”.		
6	Utilizan adecuadamente las expresiones “más que”, “menos que”.		
7	Expresar la medida de longitud de los objetos (largo, ancho)		
8	Expresar la comparación de cantidades con los números del 1 al 10.		
	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMAS, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN.		
9	Se ubica a sí mismo y ubica objetos “dentro fuera”.		
10	Expresar el criterio para ordenar (seriación, colores).		
11	Expresar características “Conociendo las figuras geométricas.”		
12	Emplear materiales concretos para construir objetos por tamaño.		
13	Expresar la longitud de los objetos “es más largo que”, “es más corto que”.		
14	Relacionar características de los objetos aprendamos a mirar la hora.		
15	Emplear materiales concretos con la figura geométrica “rombo”.		

Anexo 2: Evidencia de validación de Instrumento

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita):

Miriam Kavy, Carcausto Vilcapaza

PRESENTE

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, en la sede lima, Bachilleres de educación, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el Título Profesional.

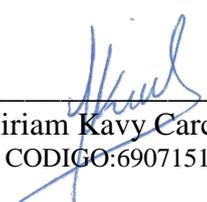
El título de mi proyecto de investigación es *JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA CON LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 76 DEL DISTRITO Y PROVINCIA DE AZÁNGARO REGIÓN PUNO – 2022*, y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

Los documentos de validación, que le hacemos llegar contienen:

- Carta de presentación.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Matriz de consistencia
- Instrumento.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,


Bach.Miriam Kavy Carcausto Vilcapaza
CODIGO:69071510

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE la variable 1. “Aprendizaje en el área de matemática”

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1. ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD.							
1	Agrupar y quitar, representa objetos por su tamaño.	X		X		X		
2	Agrega y quita, ordenar objetos por su color.	X		X		X		
3	Agrega y quitar objetos por su forma.	X		X		X		
4	Expresa la acción realizada mediante números. “Corto”, “largo”	X		X		X		
5	Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema “Anterior y posterior”.	X		X		X		
6	Utilizan adecuadamente las expresiones “más que”, “menos que”.	X		X		X		
7	Expresa la medida de longitud de los objetos (largo, ancho)	X		X		X		
8	Expresa la comparación de cantidades con los números del 1 al 10.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2. ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES, MOVIMIENTO, FORMA, LOCALIZACIÓN.	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Se ubica a sí mismo y ubica objetos “dentro fuera”.	X		X		X		
10	Expresa el criterio para ordenar (seriación, colores).	X		X		X		
11	Expresa características “Conociendo las figuras geométricas.”	X		X		X		
12	Emplea materiales concretos para construir objetos por tamaño.	X		X		X		
13	Expresa la longitud de los objetos “es más largo que”, “es más corto que”.	X		X		X		
14	Relaciona características de los objetos aprendamos a mirar la hora.	X		X		X		
15	Emplea materiales concretos con la figura geométrica “rombo”.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia) : _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [X] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Lourdes Arpi Choquehuanca

DNI:01546645

18 de 04 del 2022

Especialidad del validador: Magister en Educación Inicial

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


Mg. Lourdes Arpi Choquehuanca
C.N. 101546645
DIRECTORA

Firma del Experto Informante.

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita):

Miriam Kavy, CARCAUSTO VILCAPAZA

PRESENTE

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, en la sede lima, Bachilleres de educación, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el Título Profesional.

El título de mi proyecto de investigación es *JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA CON LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 76 DEL DISTRITO Y PROVINCIA DE AZÁNGARO REGIÓN PUNO – 2022*, y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

Los documentos de validación, que le hacemos llegar contienen:

- Carta de presentación.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Matriz de consistencia
- Instrumento.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,



Bach. Miriam Kavy Carcausto Vilcapaza
CODIGO: 6907151065

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE la variable 1. "Aprendizaje en el área de matemática"

N°	DIMENSIONES / items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1. ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD.							
1	Agrupar y quitar, representa objetos por su tamaño.	X		X		X		
2	Agrega y quita, ordenar objetos por su color.	X		X		X		
3	Agrega y quitar objetos por su forma	X		X		X		
4	Expresa la acción realizada mediante números. "Corto", "largo"	X		X		X		
5	Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema "Anterior y posterior".	X		X		X		
6	Utilizan adecuadamente las expresiones "más que", "menos que".	X		X		X		
7	Expresa la medida de longitud de los objetos (largo, ancho)	X		X		X		
8	Expresa la comparación de cantidades con los números del 1 al 10.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2. ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES, MOVIMIENTO, FORMA, LOCALIZACIÓN.	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Se ubica a sí mismo y ubica objetos "dentro fuera".	X		X		X		
10	Expresa el criterio para ordenar (seriación, colores).	X		X		X		
11	Expresa características "Conociendo las figuras geométricas."	X		X		X		
12	Emplica materiales concretos para construir objetos por tamaño.	X		X		X		
13	Expresa la longitud de los objetos "es más largo que", "es más corto que".	X		X		X		
14	Relaciona características de los objetos aprendamos a mirar la hora.	X		X		X		
15	Emplica materiales concretos con la figura geométrica "rombo".	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): LIC VIOLETA B. HUANCA ARTEAGA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg:

DNI: 02398878

Especialidad del validador: LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL

..20... de ..04... del 2022

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Violeta B. Huanca Arteaga
 Violeta B. Huanca Arteaga
 DIRECTORA I.E.I. 365
 LA CAPILLA

Firma del Experto Informante.

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita):

Miriam Kavy, CARCAUSTO VILCAPAZA

PRESENTE

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, en la sede Lima, Bachilleres de educación, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el Título Profesional.

El título de mi proyecto de investigación es *JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA CON LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 76 DEL DISTRITO Y PROVINCIA DE AZÁNGARO REGIÓN PUNO – 2022*, y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

Los documentos de validación, que le hacemos llegar contienen:

- Carta de presentación.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Matriz de consistencia
- Instrumento.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,



Bach. Miriam Kavy Carcausto Vilcapaza
CODIGO:6907151065

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE la variable 1. "Aprendizaje en el área de matemática"

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
	DIMENSIÓN 1. ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD.							
1	Agrupar y quitar, representa objetos por su tamaño.	X		X		X		
2	Agrega y quita, ordenar objetos por su color.	X		X		X		
3	Agrega y quita objetos por su forma.	X		X		X		
4	Expresa la acción realizada mediante números. "Corto", "largo"	X		X		X		
5	Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema "Anterior y posterior".	X		X		X		
6	Utilizan adecuadamente las expresiones "más que", "menos que".	X		X		X		
7	Expresa la medida de longitud de los objetos (largo, ancho)	X		X		X		
8	Expresa la comparación de cantidades con los números del 1 al 10.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2. ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES, MOVIMIENTO, FORMA, LOCALIZACIÓN.	SI	No	SI	No	SI	No	
9	Se ubica a sí mismo y ubica objetos "dentro fuera".	X		X		X		
10	Expresa el criterio para ordenar (seriación, colores).	X		X		X		
11	Expresa características "Conociendo las figuras geométricas."	X		X		X		
12	Emplea materiales concretos para construir objetos por tamaño.	X		X		X		
13	Expresa la longitud de los objetos "es más largo que", "es más corto que".	X		X		X		
14	Relaciona características de los objetos aprendamos a mirar la hora.	X		X		X		
15	Emplea materiales concretos con la figura geométrica "rombo".	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Lic. SANDRA OCHOA CHAMBI DNI: 042712497

Especialidad del validador: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

..... 19 de 04 del 2022


 Lic. Sandra Ochoa Chambi
 DOCENTE N.º 1 355 LA CAPILLA

Firma del Experto Informante.

Anexo 3: Evidencias de trámite de recolección de datos



Anexo 4: Formatos de consentimiento informado


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR
EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Educación Inicial)**

Título del estudio:
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL
ÁREA DE MATEMÁTICA CON LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 76 DEL DISTRITO Y PROVINCIA DE
AZÁNGARO REGIÓN PUNO - 2022

Investigadora: Miriam Kavy Carcausto Vilcapaza

Propósito del estudio:
Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL
ÁREA DE MATEMÁTICA CON LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 76 DEL DISTRITO Y PROVINCIA DE
AZÁNGARO REGIÓN PUNO – 2022.
Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles
de Chimbote.
Este trabajo de investigación busca responder: ¿Cómo el juego libre en los sectores
mejora el aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años de la
Institución Educativa Inicial 76 distrito provincia Azángaro, región Puno 2022, mediante
la aplicación de un pre test y post tes? puesto que el juego libre en los sectores para
mejorar el aprendizaje en el área de matemática Por ello, la presente investigación trabajo
tiene como propósito mejorar, desarrollar el aprendizaje en el área de matemática, dando
como resultado un aprendizaje mecánico, repetitivo y significativo en el niño para poder
ubicarse en el mundo.

Procedimientos:
Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se
le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará la autorización por parte de la Institución Educativa.
2. Coordinación con la docente de aula.
3. Otorgar el consentimiento informado para la realización de la investigación
4. Aplicar de los instrumentos de recojo de información.

Riesgos: (Si aplica)
El presente trabajo de investigación no presenta ningún riesgo, que afecte el
bienestar de los estudiantes. Dado que para desarrollar la investigación se
aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su
menor hijo.

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área de matemática. Resulta importante identificar que el juego libre en los sectores nos ayudará a promover el desarrollo y el aprendizaje de los niños y niñas del nivel Inicial.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 923767575

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo cici@uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Feliciana Quipe Rayta

Nombres y Apellidos

Participante

Feliciana Quipe Rayta

Fecha y Hora

11-03-22 10:00 AM.

Mirian K. Carcaño Vilcapaya

Nombres y Apellidos

Investigador

Mirian K. Carcaño Vilcapaya

Fecha y Hora

11-03-22 10:00 AM.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR
EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Educación Inicial)**

Título del estudio:

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL
ÁREA DE MATEMÁTICA CON LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 76 DEL DISTRITO Y PROVINCIA DE
AZÁNGARO REGIÓN PUNO - 2022.

Investigadora: Miriam Kavy Carcausto Vilcapaza

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL
ÁREA DE MATEMÁTICA CON LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 76 DEL DISTRITO Y PROVINCIA DE
AZÁNGARO REGIÓN PUNO – 2022.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles
de Chimbote.

Este trabajo de investigación busca responder: ¿Cómo el juego libre en los sectores
mejora el aprendizaje en el área de matemática con los niños de cinco años de la
Institución Educativa Inicial 76 distrito provincia Azángaro, región Puno 2022, mediante
la aplicación de un pre test y post tes? puesto que el juego libre en los sectores para
mejorar el aprendizaje en el área de matemática Por ello, la presente investigación trabajo
tiene como propósito mejorar, desarrollar el aprendizaje en el área de matemática, dando
como resultado un aprendizaje mecánico, repetitivo y significativo en el niño para poder
ubicarse en el mundo.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se
le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará la autorización por parte de la Institución Educativa.
2. Coordinación con la docente de aula.
3. Otorgar el consentimiento informado para la realización de la investigación
4. Aplicar de los instrumentos de recojo de información.

Riesgos: (Si aplica)

El presente trabajo de investigación no presenta ningún riesgo, que afecte el
bienestar de los estudiantes. Dado que para desarrollar la investigación se
aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su
menor hijo.

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área de matemática. Resulta importante identificar que el juego libre en los sectores nos ayudará a promover el desarrollo y el aprendizaje de los niños y niñas del nivel Inicial.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

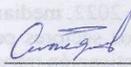
Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 923767575

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo cieti@uladach.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



Nombres y Apellidos

Participante

Carmen Luque Plautani

11-03-22 10:00 PM.

Fecha y Hora



Nombres y Apellidos

Investigador

Miriam K. Caacasto Vilcafiza.

11-03-22 10:00 PM.

Fecha y Hora

Anexo 5: Pantallazos de la tabulación de los datos

PRE TEST - APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS																				
Muestra	Genero (M) (V)	Edad	ÍTEMS															Dimensiones de Aprendizaje en el área de matemáticas		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Actua y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Actua y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización	Suma
1	V	5	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	2	1	3
2	M	5	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	2	3	5
3	M	5	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	4	4	8
4	V	5	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	2	2	4
5	M	5	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	2	3
6	M	5	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	2	3	5
7	V	5	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	2	2	4
8	M	5	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	2	2	4
9	V	5	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	3	2	5
10	M	5	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	2	3
11	V	5	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	2	3	5
12	V	5	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	4	3	7
13	V	5	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	4	5	9
14	V	5	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	2	3	5
15	M	5	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	2	3	5
16	V	5	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	2	1	3
17	V	5	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	2	3	5
18	V	5	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	2	3	5
19	V	5	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	2	1	3
20	V	5	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	2	3	5
21	M	5	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	2	3	5
22	V	5	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	2	1	3
23	V	5	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	2	3	5
24	V	5	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	2	1	3
25	V	5	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	2	3	5

POST TEST - APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS																				
Muestra	Genero (M) (V)	Edad	ÍTEMS															Dimensiones de Aprendizaje en el área de matemáticas		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Actua y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Actua y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización	Suma
1	V	5	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	6	6	12
2	M	5	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	7	6	13
3	M	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	5	13
4	V	5	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	6	4	10
5	M	5	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	6	5	11
6	M	5	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	5	5	10
7	V	5	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	6	6	12
8	M	5	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	5	5	10
9	V	5	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	4	6	10
10	M	5	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	7	6	13
11	V	5	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	5	5	10
12	V	5	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	6	6	12
13	V	5	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	5	5	10
14	V	5	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	6	6	12
15	M	5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	7	6	13
16	V	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	6	14
17	V	5	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	5	5	10
18	V	5	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	7	14
19	M	5	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	6	6	12

Anexo 6: Sesiones o talleres desarrollados

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°1

I.DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Ugel : Azángaro
 1.2. Institución Educativa: Inicial n°76
 1.3. Sección : Única
 1.4. Grado y Edad : 5 años
 1.5. Temporización : 45 min
 1.4. Docente del aula : Prof. Lourdes Arpi Choquehuanca
 1.5. Practicante : Miriam kavy, Carcausto Vilcapaza



II.- NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos agregando y quitando objetos por tamaño.”

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.	Agrupar y quitar objetos por su tamaño y con material concreto.	Lista de Cotejo

IV.SECUENCIAL DIDACTICAS

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recurso Y materiales	Tiempo
Inicio	<p>1.-Problematización: pedimos a los niños que salgan al patio y participamos del juego “El dado de colores”</p> <p>2.-Motivación: Salen al patio y participan del juego “quien gana a formar filas”, según la consigna</p> <p>3.-Saberes previos: Los niños y niñas responden ¿Cuántos colores tiene el dado? ¿Cuántos lados tiene el dado? ¿Cuántos números tiene el dado? ¿Cuantos dados tenemos? ¿podemos agrupar los dados? ¿Qué otros objetos podemos agrupar por su tamaño?</p>	<p>Dados</p> <p>Palitos recolectados.</p>	10

	4.-Propósito y organización: comparan su cantidad jugando a agregar y quitar.		
Desarrollo	<p>5.-Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:</p> <p>Comprensión del Problema: las preguntas ¿Qué pasa si al grupo de Carlos le agregamos 2 integrantes? ¿Qué pasa si al grupo de María le quitamos 3 integrantes? ¿Serán iguales los grupos?</p> <p>Búsqueda de estrategias: Salen al patio y participan del juego “quien gana a formar filas”, según la consigna: los niños se organizan en tres grupos y por indicaciones del maestro forman en cada grupo una fila considerando el tamaño.</p> <p>Representación: En el aula el docente entrega a cada grupo palitos recolectados de su entorno de diferentes tamaños. Exploran y manipulan libremente el material, agrupan teniendo en cuenta el tamaño de los palitos formando atados y de acuerdo a las indicaciones de docente.</p> <p>Formalización: Aprender a comparan su cantidad jugando a agregar y quitar.</p> <p>Reflexión: comparan su cantidad jugando a agregar y quita. ¿Qué grupo tiene más integrantes? ¿Qué grupo tiene menos integrantes?</p> <p>Transferencia: Dibujan en su cuaderno las actividades de agregar y quitar. Posteriormente, grafican contando los palitos de cada atado, libremente le asignan un símbolo y cada niño socializa su trabajo diciendo a sus compañeros cómo agruparon y que criterio utilizaron</p>	Ligas. Cuadernos de trabajo . Lápiz Pinturas	30
Cierre	6.-Evaluación (Sistematización meta cognición) mediante las siguientes preguntas ¿les gusto la actividad? ¿Por qué? ¿Qué hicimos? ¿Con que jugamos? ¿Cómo jugamos? ¿Tuvimos alguna dificultad al ordenar los palitos? ¿Cómo la superamos? ¿Cómo nos sentimos jugando? ¿Qué aprendimos hoy?	Recurso humano Hoja copia	5

BIBLIOGRAFÍA:

- ❖ MINISTERIO DE EDUCACIÓN: (2016) Currículo Nacional.
- ❖ MINEDU (GUIA DE EVALUACION EN EDUCACIÓN INICIAL-LIMA-PERU)

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

CICLO: II. GRADO/EDAD: 5 Años SECCION: Única

LISTA DE COTEJO N° 01							
Nombre de Sesión: “Jugamos agregando y quitando objetos por tamaño.”							
Área	Matemática	Competencia					
		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.					
Capacidad	Comunica y representa ideas matemáticas.						
Desempeño	Agrupa y quita objetos por su tamaño y con material concreto.						
N°	Nombre y apellidos	ITEM					
		Identifica el tamaño de los objetos.		Agrega y quita objetos teniendo en cuenta el tamaño.		Expresa el criterio que Utilizo al agregar y quitar objetos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1	X		X		X	
2	Estudiante 2	X		X		X	
3	Estudiante 3	X		X		X	
4	Estudiante 4	X		X		X	
5	Estudiante 5	X		X		X	
6	Estudiante 6		X		X		X
7	Estudiante 7	X		X		X	
8	Estudiante 8	X		X		X	
9	Estudiante 9	X		X		X	
10	Estudiante 10	X		X		X	
11	Estudiante 11	X		X		X	
12	Estudiante 12	X		X		X	
13	Estudiante 13	X		X		X	
14	Estudiante 14		X		X		X
15	Estudiante 15	X		X		X	
16	Estudiante 16	X		X		X	
17	Estudiante 17	X		X		X	
18	Estudiante 18	X		X		X	
19	Estudiante 19	X		X		X	





 Firma de la Directora de aula
 DIRECTORA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°2

I.DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Ugel : Azángaro
 1.2. Institución Educativa: Inicial n°76
 1.3. Sección : Única
 1.4. Grado y Edad : 5 años
 1.5. Temporización : 45 min
 1.4. Docente del aula : Prof. Lourdes Arpi Choquehuanca
 1.5. Practicante : Miriam kavy, Carcausto Vilcapaza



II.- NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a agregar y quitar objetos por su color”

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.	Agrupar y quitar objetos por su color con materiales concretos.	Lista de Cotejo

IV.SECUENCIAL DIDACTICAS

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recurso Y materiales	Tiempo
Inicio	<p>1.-Problematización: pedimos a los niños que entonan la canción: “los colores”</p> <p>2.-Motivación: CANCIÓN: “Los colores” <i>Lara, lara, lara</i> <i>Son cuatro los colores</i> <i>Rojo, amarillo, verde y azul.</i> <i>Lara, lara, lara</i> <i>Roja es la sandilla</i> <i>Amarillo el melocotón,</i> <i>Verde es el Chiclayo</i> <i>Azul tu pantalón.</i></p> <p>3.-Saberes previos: Los niños y niñas responden relacionadas con la letra de la canción: ¿De qué habla la canción? ¿Cuáles son los colores que se mencionan? ¿Qué</p>	Materiales	10

	objetos de colores hay en el aula? ¿Cómo podríamos agruparlos? 4.-Propósito y organización: Hoy vamos a prender agregar y quitar objetos por su color.		
Desarrollo	<p>5.-Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:</p> <p>Comprensión del Problema: ¿De qué habla la canción? ¿Cuáles son los colores que se mencionan? ¿Qué objetos de colores hay en el aula? ¿Cómo podríamos agruparlos?</p> <p>Búsqueda de estrategias: Los niños manipulan y exploran libremente el material y teniendo en cuenta el color según indicaciones del docente.</p> <p>Representación: El docente entrega una ficha a cada niño Conteniendo figuras de diferentes colores, para que lo recorten y peguen en otra hoja realizando actividades de agregar y quitar por colores.</p> <p>En el aula se organizan por grupos de trabajo. El docente entrega a cada grupo material concreto de colores.</p> <p>Los niños manipulan y exploran libremente el material y teniendo en cuenta el color según indicaciones del docente.</p> <p>Formalización: Aprender dibujan y grafican la actividad realizada.</p> <p>Le asignan un símbolo a cada agrupación.</p> <p>Reflexión: Socializan sus trabajos con sus compañeros, diciendo como agregaron y quitaron y que criterio utilizaron.</p> <p>Transferencia: Dibujan y grafican la actividad realizada.</p> <p>Le asignan un símbolo a cada agrupación.</p>		30
Cierre	<p>6.-Evaluación (Sistematización meta cognición) ¿Les gusto la actividad? ¿Por qué? ¿Qué hicimos? ¿Con que jugamos? ¿Cómo jugamos?</p> <p>¿Tuvimos alguna dificultad? ¿Cómo la superamos? ¿Cómo nos sentimos jugando? ¿Qué aprendimos hoy?</p>	Hoja de aplicación	5

BIBLIOGRAFÍA:

- ❖ MINISTERIO DE EDUCACIÓN: (2018) Currículo Nacional.
- ❖ MINEDU (GUIA DE EVALUACION EN EDUCACIÓN INICIAL-LIMA-PERU)

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

CICLO: II. GRADO/EDAD: 5 Años SECCION: Única

LISTA DE COTEJO N° 02							
Nombre de Sesión: “Jugamos a agregar y quitar objetos por su color”							
Área	Matemática	Competencia					
		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.					
Capacidad	Comunica y representa ideas matemáticas.						
Desempeño	Agrega y quita objetos por su color con material concreto.						
N°	Nombre y apellidos	ITEM					
		Agrega y quita objetos por color.		Agrega y quita objetos teniendo en cuenta el color.		Expresa el criterio que utilizó para agregar y quitar.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1	X		X		X	
2	Estudiante 2	X		X		X	
3	Estudiante 3	X		X		X	
4	Estudiante 4	X		X		X	
5	Estudiante 5	X		X		X	
6	Estudiante 6		X		X		X
7	Estudiante 7	X		X		X	
8	Estudiante 8	X		X		X	
9	Estudiante 9		X		X		X
10	Estudiante 10	X		X		X	
11	Estudiante 11	X		X		X	
12	Estudiante 12	X		X		X	
13	Estudiante 13	X		X		X	
14	Estudiante 14	X		X		X	
15	Estudiante 15	X		X		X	
16	Estudiante 16	X		X		X	
17	Estudiante 17	X		X		X	
18	Estudiante 18	X		X		X	
19	Estudiante 19	X		X		X	





 Firma y sello del Director(a)

 /DIRECTORA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Ugel : Azángaro
- 1.2. Institución Educativa: Inicial n°76
- 1.3. Sección : Única
- 1.4. Grado y Edad : 5 años
- 1.5. Temporización : 45 min
- 1.4. Docente del aula : Prof. Lourdes Arpi Choquehuanca
- 1.5. Practicante : Miriam kavy, Carcausto Vilcapaza



II.- NOMBRE DE LA SESIÓN: “Agregamos y quitamos objetos por forma”

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.	Agregar y quitar objetos por su forma y expresa la acción realizada con material concreto	-Lista de Cotejo.

IV. SECUENCIAL DIDACTICAS.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recurso Y materiales	Tiempo
Inicio	<p>1.-Problematización: Jugamos a las figuras geométricas los niños y niñas observan atentamente las indicaciones del docente.</p> <p>2.-Motivación Cantamos una canción UNA JIRAFÁ ALTA Una jirafa alta, alta sobre las ramas asomaba buscaba una laguna grande para poder un poco de agua beber. Miró y miró estirando el cuello, pero aun así nada encontró comió, comió hierbitas frescas y así la sed ella calmó.</p>	Materiales concretos	10

	<p>-Comentamos sobre la canción y preguntamos ¿Les gustó? ¿De quién se trataba? ¿Cómo era la jirafa?</p> <p>3.-Saberes previos: Preguntamos ¿En qué consistió el juego? ¿Qué realizamos? ¿Qué figuras geométricas mencionamos? ¿Qué formas tienen las figuras geométricas? ¿Cómo los agruparíamos por la forma que tienen?</p> <p>4.-Propósito y organización: Damos a conocer el propósito del día, indicando que hoy aprenderemos agregar y quitar objetos por su forma.</p>		
Desarrollo	<p>5.-Gestión y acompañamiento de los aprendizajes: Comprensión del Problema: - Preguntamos: ¿Qué formas tienen las figuras geométricas? ¿Cómo los agruparíamos por la forma que tienen?</p> <p>Búsqueda de estrategias: Los niños participan del juego “Soy parte de una figura geométrica”. Niñas y niños se organizan para formar una figura geométrica siguiendo las indicaciones, luego cada niño responde sobre las características de las figuras geométricas formadas.</p> <p>Representación: Entregamos fichas de Dibujan la actividad realizada y le asignan su símbolo. Socializan sus trabajos diciendo cómo lo agregaron y quitaron y que criterio utilizaron. Se concluye mencionando las formas básicas.</p> <p>Formalización: Aprender a dibujar la actividad realizada y le asignan su símbolo.</p> <p>Reflexión: Hacemos las siguientes interrogantes ¿qué material utilizamos para resolver el problema?, ¿les gustó realizar la actividad?, ¿creen que pudimos utilizar otros materiales?, ¿cuáles?</p> <p>Transferencia: Dejamos tarea para la casa, fichas de trabajo.</p>	<p>Cajita de Cartón forrado.</p> <p>Regletas de colores con formas geométricas.</p> <p>Hoja bond y pinturas.</p>	30
Cierre	<p>6.Evaluación (Sistematización meta cognición) Realizamos la meta cognición: ¿les gusto la actividad? ¿Por qué? ¿Qué hicimos? ¿Con que jugamos? ¿Cómo jugamos? ¿Cómo la superamos?</p>	Hola de aplicación	5

BIBLIOGRAFÍA:

- ❖ MINISTERIO DE EDUCACIÓN: (2018) Currículo Nacional.
- ❖ MINEDU (GUIA DE EVALUACION EN EDUCACIÓN INICIAL-LIMA-PERU)

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

CICLO: II. GRADO/EDAD: 5 Años SECCION: Única

LISTA DE COTEJO N° 03							
Nombre de Sesión: “Agregamos y quitamos objetos por forma”							
Área	Matemática	Competencia					
		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.					
Capacidad	Comunica y representa ideas matemáticas.						
Desempeño	Agrega y quita objetos por su forma y expresa la acción realizada con el material concreto.						
N°	Nombre y apellidos	ITEM					
		Agrega y quita objetos por forma.		Agrega y quita objetos teniendo en cuenta la su forma.		Expresa el criterio que utilizó para agregar y quitar.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1	X		X		X	
2	Estudiante 2	X		X		X	
3	Estudiante 3	X		X		X	
4	Estudiante 4	X		X		X	
5	Estudiante 5	X		X		X	
6	Estudiante 6	X		X		X	
7	Estudiante 7	X		X		X	
8	Estudiante 8	X		X		X	
9	Estudiante 9	X		X		X	
10	Estudiante 10	X		X		X	
11	Estudiante 11		X		X		X
12	Estudiante 12	X		X		X	
13	Estudiante 13	X		X		X	
14	Estudiante 14	X		X		X	
15	Estudiante 15	X		X		X	
16	Estudiante 16	X		X		X	
17	Estudiante 17	X		X		X	
18	Estudiante 18	X		X		X	
19	Estudiante 19		X		X		X



 Firma y sello del Director(a) 6645

 DIRECTORA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°4

I.DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Ugel : Azángaro
- 1.2. Institución Educativa: Inicial N°76
- 1.3. Sección : Única
- 1.4. Grado y Edad : 5 años
- 1.5. Temporización : 45 min
- 1.4. Docente del aula : Prof. Lourdes Arpi Choquehuanca
- 1.5. Practicante : Miriam kavy, Carcausto Vilcapaza



II.- NOMBRE DE LA SESIÓN: Corto largo como objetos a través de números.

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	-Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	-Comunica y Representa ideas matemáticas	-Expresa la acción realizada mediante números.	-Lista de Cotejo.

IV.SECUENCIAL DIDACTICAS

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recurso Y materiales	Tiempo
Inicio	<p>1.-Problematización: Presentamos siluetas de gusanitos de diferentes longitudes, con sus respectivos números. Preguntamos ¿De qué forma podríamos ordenar estos gusanitos multicolor?</p> <p>2.-Motivación Reunimos a los niños y les decimos que jugaremos con las siluetas de los gusanitos de diferentes longitudes, con sus respectivos números. -Invitamos a los niños a sacar las siluetas de los gusanitos Escuchan el cuento</p>	Materiales	10

	<p>“El gusanito Multicolor”</p> <p>3.-Saberes previos: Dejamos que los niños los comparen y preguntamos ¿Cómo son los gusanitos? ¿De qué forma es su cuerpo? ¿Son largos o cortos? ¿Todos tienen el mismo tamaño?</p> <p>4.-Propósito y organización: Damos a conocer el propósito del día, indicando que hoy hoy aprenderemos a ordenar por el largo de los objetos. A través de los números.</p>		
Desarrollo	<p>5.-Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:</p> <p>Comprensión del Problema: Proponemos a los niños modelar su gusanito multicolor.</p> <p>-Proporcionamos plastilina de diferentes colores y los modelan de longitudes diferentes.</p> <p>-Se agrupan de 5 y les damos la consigna de que los ordenen como creen que deben estar ordenados. Y les entregamos números para que puedan ponerlos en forma ordenada creciente y decreciente</p> <p>-Dejamos que los niños busquen estrategias para seriar. Preguntamos a cada grupo ¿Cómo los ordenaron? ¿Por qué lo hicieron así? ¿De qué otra forma podrían ordenarlos?</p> <p>Formalización: aprenden a ordenar según el tamaño ponen el número que les corresponde a cada uno en forma creciente y decreciente, exponen su trabajo realizados ¿Qué aprendimos?</p> <p>Reflexión: Los niños explican qué formas aprendieron y cómo trabajaron.</p> <p>Transferencia: Dejamos tarea para la casa con fichas de trabajo</p>		30
Cierre	<p>6.Evaluación (Sistematización meta cognición)¿De qué forma aprendiste a ordenar? ¿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?</p>	Hola de aplicación	5

BIBLIOGRAFÍA:

- ❖ MINISTERIO DE EDUCACIÓN: (2018) Currículo Nacional.
- ❖ MINEDU (GUIA DE EVALUACION EN EDUCACIÓN INICIAL-LIMA-PERU)

WEB GRAFÍA

<http://elmaravillosomundodelospeques>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

CICLO: II. GRADO/EDAD: 5 Años SECCION: Única

LISTA DE COTEJO N° 04							
Nombre de Sesión: Corto largo como objetos a través de números.							
Área	Matemática	Competencia					
		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.					
Capacidad	Comunica y representa ideas matemáticas.						
Desempeño	Expresa la acción realizada mediante números.						
N°	Nombre y apellidos	ITEM					
		Agrega y quita objetos por números.		Agrega y quita objetos teniendo en corto largo.		Expresa las acciones realizadas.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1	X		X		X	
2	Estudiante 2	X		X		X	
3	Estudiante 3	X		X		X	
4	Estudiante 4	X		X		X	
5	Estudiante 5	X		X		X	
6	Estudiante 6		X		X		X
7	Estudiante 7	X		X		X	
8	Estudiante 8	X		X		X	
9	Estudiante 9	X		X		X	
10	Estudiante 10	X		X		X	
11	Estudiante 11	X		X		X	
12	Estudiante 12	X		X		X	
13	Estudiante 13	X		X		X	
14	Estudiante 14	X		X		X	
15	Estudiante 15	X		X		X	
16	Estudiante 16	X		X		X	
17	Estudiante 17		X		X		X
18	Estudiante 18	X		X		X	
19	Estudiante 19	X		X		X	





 Firma de la tutor(a) de aula

 DIRECTORA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°5

I.DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Ugel : Azángaro
- 1.2. Institución Educativa: Inicial n°76
- 1.3. Sección : Única
- 1.4. Grado y Edad : 5 años
- 1.5. Temporización : 45 min
- 1.4. Docente del aula : Prof. Lourdes Arpi Choquehuanca
- 1.5. Practicante : Miriam kavy, Carcausto Vilcapaza



II.- NOMBRE DE LA SESIÓN: “Aprendemos anterior y posterior”

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	-Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	-Razona y argumenta generando ideas matemáticas.	-Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema.	-Lista de Cotejo.

IV.SECUENCIAL DIDACTICAS

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recurso Y materiales	Tiempo
Inicio	<p>1.-Problematización: ¿Ustedes Saben sobre que es anterior y posterior?</p> <p>2.-Motivación, interés e incentivo: Se motivará con el juego Basurreque Basurreque del paso El hijo del conde se quedo EL Pañuelo de oro y otro de plata Salga quien salga será la reina o rey.</p> <p>3.-Saberes previos: - Cuántos vagones tendrá el tren? ¿Cómo será el tren?</p>	Materiales	10

	4.-Propósito y organización: Hoy día trabajaremos sobre anterior y posterior.		
Desarrollo	<p>5.-Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:</p> <p>Comprensión del problema: Los niños de organizan, para ponerse en línea cada uno enumerarlos y reconocerlos de 1-9 en el patio cada niño y niña es un número.</p> <p>Búsqueda de estrategias: Regresando al salón los niños se ponen en una fila y ellos dicen que numero está a su adelante y que numero está a su detrás.</p> <p>De esa manera sucesivamente los niños juegan con su propio cuerpo que numero está a su anterior y a su posterior.</p> <p>La maestra les pregunta que numero está antes del cinco ellos responden el cuatro y en el posterior que numero esta ellos dicen el seis sucesivamente de esa manera juegan los niños y niñas.</p> <p>Realizan procedimientos como conteo y estimación de cantidad</p> <p>Presentación: los niños y niñas representan en hojas de aplicación lo desarrollado durante la sesión y exponen su trabajo.</p> <p>Formalización: Se organizan y expresan cuales son los números anteriores y posteriores acompañados por la maestra.</p> <p>Reflexión: ¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>Verbaliza 5 es anterior a 6 y 7 es posterior 6</p> <p>Transferencia: Comenta en casa sobre la actividad realizada con papa y mama para que sigan aprendiendo.</p>	<p>Recurso humano.</p> <p>Hoja.</p> <p>Colores Silureta.</p> <p>.</p>	30
Cierre	<p>6.Evaluación (Sistematización meta cognición) ¿De qué forma aprendiste a ordenar? ¿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?</p>	Hola de aplicación	5

BIBLIOGRAFÍA:

- ❖ MINISTERIO DE EDUCACIÓN: (2018) Currículo Nacional.
- ❖ MINEDU (GUIA DE EVALUACION EN EDUCACIÓN INICIAL-LIMA-PERU)

WEB GRAFÍA

<http://elmaravillosomundodelospeques>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

CICLO: II. GRADO/EDAD: 5 Años SECCION: Única

LISTA DE COTEJO N° 05							
Nombre de Sesión: “Aprendemos anterior y posterior”							
Área	Matemática	Competencia					
		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.					
Capacidad	Razona y argumenta generando ideas matemáticas.						
Desempeño	Expresa con sus propias palabras lo que comprende del problema.						
N°	Nombre y apellidos	ITEM					
		expresa la duración palabras basados en acciones “anterior y posterior”		Reconoce que sucedió antes y que sucedió después.		Identifica las acciones anterior y posterior .	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1	X		X		X	
2	Estudiante 2	X		X		X	
3	Estudiante 3	X		X		X	
4	Estudiante 4	X		X		X	
5	Estudiante 5		X		X		X
6	Estudiante 6	X		X		X	
7	Estudiante 7	X		X		X	
8	Estudiante 8	X		X		X	
9	Estudiante 9	X		X		X	
10	Estudiante 10	X		X		X	
11	Estudiante 11	X		X		X	
12	Estudiante 12	X		X		X	
13	Estudiante 13		X		X		X
14	Estudiante 14	X		X		X	
15	Estudiante 15	X		X		X	
16	Estudiante 16	X		X		X	
17	Estudiante 17	X		X		X	
18	Estudiante 18	X		X		X	
19	Estudiante 19	X		X		X	



 Firma de la tutora de aula



Universidad Católica los Ángeles de Chimbote

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°6



I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Ugel : Azángaro
- 1.2. Institución Educativa: Inicial n°76
- 1.3. Sección : Única
- 1.4. Grado y Edad : 5 años
- 1.5. Temporización : 45 min
- 1.4. Docente del aula : Prof. Lourdes Arpi Choquehuanca
- 1.5. Practicante : Miriam kavy, Carcausto Vilcapaza

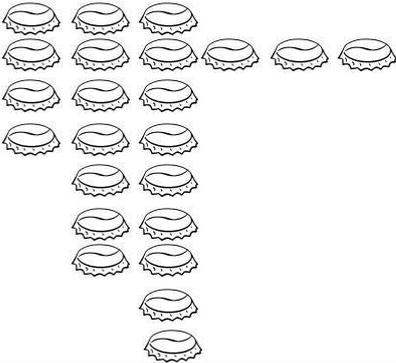
II.- NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a identificar los términos “más que” “menos que”

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	Compara cantidades de objetos mediante las expresiones “más que”, “menos que” con material concreto.	-Lista de Cotejo.

IV. SECUENCIAL DIDACTICAS

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recurso Y materiales	Tiempo
Inicio	1.- Problematización: ¿Ustedes Saben sobre que es “más que” y “menos que” 2.- Motivación, interés e incentivo: Contamos a los niños el cuento: “Los Cachorros de Perla”	Materiales	10

	<p>-Motivamos a los niños a formar tres equipos, previamente colocamos en una piñata seis tapas de cada color: azul, rojo, amarillo, anaranjado, morado y verde, mezclados con otros juguetes de cotillón, luego pedimos que se coloquen los tres equipos alrededor formando una circunferencia y la docente se coloca en el centro.</p> <p>3.-Saberes previos: ¿compararlos haciendo uso de los términos “más que” y “menos que”? Digo a los niños que el día de hoy vamos aprender a identificar los cuantificadores “más que” y “menos que”.</p> <p>4.-Propósito y organización: Hoy día trabajaremos sobre anterior y posterior. más que”, “menos que” con material concreto.</p>		
<p>Desarrollo</p>	<p>5.-Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:</p> <p>Comprensión del problema: Los niños a formar tres equipos, previamente colocamos en una piñata seis tapas de cada color: azul, rojo, amarillo, anaranjado, morado</p> <p>Búsqueda de estrategias: explicamos que se dejará caer al piso los objetos de la piñata para que recojan las tapas en el tiempo que dura la música (veinte segundos) de acuerdo a la consigna que recibirá cada equipo: el equipo uno solo debe recoger tapas rojas, el equipo dos, solo debe recoger tapas amarillas y el equipo tres solo debe recoger tapas azules.</p> <p>Presentación: pedimos a cada equipo que coloque todas las tapas que recogieron en una fila (las filas deben colocarse una detrás de otra)</p> 	<p>Recurso humano.</p> <p>Signos en silueta</p> <p>Piñata.</p> <p>Chapas.</p>	<p>30</p>

	<p>Pedimos que comparen las tapas de cada fila y digan qué equipo recogió más tapas y cual recogió menos tapas.</p> <p>Formalización: Se organizan y expresan cuales son los números anteriores y posteriores acompañados por la maestra.</p> <p>Reflexión: Representan libremente mediante un dibujo las expresiones “más que”, “menos que” Reflexionamos sobre lo aprendido en la actividad mediante las siguientes preguntas ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve? ¿En qué podemos mejorar?</p> <p>Transferencia: Comenta en casa sobre la actividad realizada con papa y mama para que sigan aprendiendo.</p>	Grabadora	
Cierre	<p>6.Evaluación (Sistematización meta cognición) Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Con qué materiales aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron? ¿Para qué nos sirve? ¿En qué podemos mejorar?</p>	Hola de aplicación	5

BIBLIOGRAFÍA:

- ❖ MINISTERIO DE EDUCACIÓN: (2018) Currículo Nacional.
- ❖ MINEDU (GUIA DE EVALUACION EN EDUCACIÓN INICIAL-LIMA-PERU)

WEB GRAFÍA

<http://elmaravillosomundodelospeques>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

CICLO: II. GRADO/EDAD: 5 Años SECCION: Única

LISTA DE COTEJO N° 06							
Nombre de Sesión: “Jugamos a identificar los términos “más que”							
Área	Matemática	Competencia					
		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.					
Capacidad	Comunica y representa ideas matemáticas.						
Desempeño	Compara cantidades de objetos mediante las expresiones “más que”, “menos que” con material concreto.						
N°	Nombre y apellidos	ITEM					
		Jugamos a Identificar los términos “más que”, “menos que”		Representa a través de los materiales secuencias hasta tres elementos		Expresa la acción realizada.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1	X		X		X	
2	Estudiante 2	X		X		X	
3	Estudiante 3	X		X		X	
4	Estudiante 4	X		X		X	
5	Estudiante 5	X		X		X	
6	Estudiante 6	X		X		X	
7	Estudiante 7	X		X		X	
8	Estudiante 8	X		X		X	
9	Estudiante 9		X		X		X
10	Estudiante 10	X		X		X	
11	Estudiante 11	X		X		X	
12	Estudiante 12		X		X		X
13	Estudiante 13	X		X		X	
14	Estudiante 14	X		X		X	
15	Estudiante 15	X		X		X	
16	Estudiante 16	X		X		X	
17	Estudiante 17	X		X		X	
18	Estudiante 18	X		X		X	
19	Estudiante 19	X		X		X	



 He. Lorena Qui Choquec...

 Firma y sello del Director(a)

 DIRECTORA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°7

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Ugel : Azángaro
- 1.2. Institución Educativa: Inicial n°76
- 1.3. Sección : Única
- 1.4. Grado y Edad : 5 años
- 1.5. Temporización : 45 min
- 1.4. Docente del aula : Prof. Lourdes Arpi Choquehuanca
- 1.5. Practicante : Miriam kavy, Carcausto Vilcapaza



II.- NOMBRE DE LA SESIÓN: “Aprendemos a medir el largo, el ancho con las medidas consecuentes”.

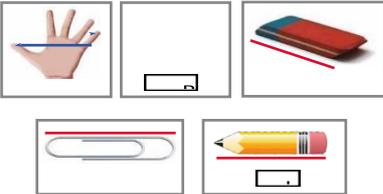
III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMÁTICA	-Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	-Razona y argumenta generando ideas matemáticas.	-Expresa la medida de longitud de los objetos (largo, ancho) usando su cuerpo: cuartas y objetos como clips, lápices, borrador.	-Lista de Cotejo.

IV. SECUENCIAL DIDÁCTICAS

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recurso Y materiales	Tiempo
Inicio	<p>1.-Problematización: Pedimos a los niños que observen su carpeta. Preguntamos, si quisiera saber cuánto mide la carpeta ¿cómo y con que podría medirse?</p> <p>2.-Motivación Escuchan el cuento “El gusano medidor”</p> <p>3.-Saberes previos: Preguntamos ¿Cómo son los gusanitos medidores? ¿con que miden estos</p>	Materiales	10

	<p>gusanitos? ¿se podrán medir con otros objetos como el gusano?</p> <p>Les pedimos que observen su carpeta. Luego, plantea estas preguntas: si en este momento quisiera medir una carpeta, ¿qué podría utilizar para hacerlo?, ¿qué materiales del entorno me servirían para tener una referencia de la medida?, ¿qué partes de la carpeta debería medir?</p> <p>4.-Propósito y organización: Damos a conocer el propósito del día, indicando que hoy aprenderán a medir y a comparar el ancho, alto y largo de los objetos de su entorno utilizando medidas arbitrarias..</p>		
Desarrollo	<p>5.-Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:</p> <p>Comprensión del Problema: Con esta finalidad, les preguntamos: ¿de qué trata el problema?; ¿qué debemos medir?, ¿para qué van a medir?; ¿qué deben medir de la mesa?; ¿será lo mismo decir: largo, ancho y alto?, ¿en qué se diferencian? ¿todas las partes tendrán la misma medida?, ¿por qué?; ¿cómo comprobaremos las medidas? Organiza a los niños y a las niñas en grupos y entrego las tarjetas con imágenes de objetos que servirán como medidas arbitrarias: cuartas de la mano, borrador, lápiz y clip. Indica que se muestran las formas en que realizarán la medición. Cada grupo recibirá una imagen:</p> <p>Búsqueda de estrategias: Preguntas: ¿con qué materiales realizarán las mediciones?, ¿utilizarán el mismo objeto para medir? ¿por qué? ¿podríamos hacer una simulación?, ¿de qué manera?</p> <p>Sacamos al frente a un niño para nos ayude a medir algunos útiles escolares. Con las medidas consecuentes que encontramos ejemplo: clips, mano, borrador y lápiz.</p>		30

	<p>Formamos grupos, luego invitamos a cada grupo a que puedan medir nuestra mesa con la ayuda de nuestra mano que son en cuartas</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Representación: Entregamos fichas de trabajo con dibujos y las indicaciones respectivas y con la ayuda de la maestra mediremos algunos útiles escolares y estas medidas lo escribiremos en nuestra ficha</p> <p>Formalización: Preguntamos Aprender a medir el ancho, largo y alto de los objetos exponen su trabajo realizados ¿Qué aprendimos?</p> <p>Reflexión: Hacemos las siguientes interrogantes ¿qué material utilizamos para resolver el problema?, ¿les gustó realizar la actividad?, ¿creen que pudimos utilizar otros materiales?, ¿cuáles?</p> <p>Transferencia:</p>		
Cierre	<p>6.Evaluación (Sistematización meta cognición) Realizamos la meta cognición: ¿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?</p>	Hola de aplicación	5

BIBLIOGRAFÍA:

- ❖ MINISTERIO DE EDUCACIÓN: (2018) Currículo Nacional.
- ❖ MINEDU (GUIA DE EVALUACION EN EDUCACIÓN INICIAL-LIMA-PERU)

WEB GRAFÍA

<http://elmaravillosomundodelospeques>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

CICLO: II. GRADO/EDAD: 5 Años SECCION: Única

LISTA DE COTEJO N° 07							
Nombre de Sesión: “Aprendemos a medir el largo, el ancho con las medidas consecuentes”.							
Área		Matemática		Competencia			
				Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.			
Capacidad		Comunica y representa ideas matemáticas.					
Desempeño		Expresa la medida de longitud de los objetos (largo, ancho) usando su cuerpo: cuartas y objetos como clips, lápices, borrador.					
N°	Nombre y apellidos	ITEM					
		Expresa la medida de longitud de los objetos (largo, ancho)		Ordena patrones de repetición de largo ,ancho		Expresa la acción realizada.	
1	Estudiante 1	x		x		x	
2	Estudiante 2	x		x		x	
3	Estudiante 3		x		x		x
4	Estudiante 4	x		x		x	
5	Estudiante 5	x		x		x	
6	Estudiante 6	x		x		x	
7	Estudiante 7	x		x		x	
8	Estudiante 8	x		x		x	
9	Estudiante 9	x		x		x	
10	Estudiante 10	x		x		x	
11	Estudiante 11		x		x		x
12	Estudiante 12	x		x		x	
13	Estudiante 13	x		x		x	
14	Estudiante 14	x		x		x	
15	Estudiante 15	x		x		x	
16	Estudiante 16	x		x		x	
17	Estudiante 17	x		x		x	
18	Estudiante 18	x		x		x	
19	Estudiante 19	x		x		x	



 Firma y sello del Director(a)

 Firma de la tutor(a) de aula

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°8

I.DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Ugel : Azángaro
- 1.2. Institución Educativa: Inicial n°76
- 1.3. Sección : Única
- 1.4. Grado y Edad : 5 años
- 1.5. Temporización : 45 min
- 1.4. Docente del aula : Prof. Lourdes Arpi Choquehuanca
- 1.5. Practicante : Miriam kavy, Carcausto Vilcapaza



II.- NOMBRE DE LA SESIÓN: Reconocen los números del 1 al 10.

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	-Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	-Comunica y representa ideas matemáticas	-Expresa la comparación de cantidades usando expresiones como “repartir cantidades”.Propone acciones para contar hasta 10.	-Lista de Cotejo.

IV.SECUENCIAL DIDACTICAS

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recurso Y materiales	Tiempo
Inicio	<p>1.-Problematización: Colocamos en la pizarra los números del 1 al 10 Preguntamos ¿Cuáles de estos números representan el número 1,2,3, y el 10?</p> <p>2.-Motivación: Les presentamos objetos con los números respectivos, y objetos pequeños para que puedan contar y manipular. Y cantamos una canción.</p> <p>3.-Saberes previos:</p>	Materiales Imágenes de los objetos	10

	<p>Preguntamos a los niños ¿Qué hay aquí?</p> <p>¿Para qué sirven los números? ¿Cuáles conocen? ¿Saben contar con los números? ¿Hasta cuándo saben contar? ¿Cómo es el 1,2,3,3,4,5,6,7,8,9,10? ¿Cuánto es 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10? ¿Cómo se escribe el 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10? ¿Cómo es</p> <p>4.-Propósito y organización: Damos a conocer el propósito del día, indicando que hoy aprenderemos a conocer del número 1 al 10 con sus cantidades.</p>	Objetos en concreto	
Desarrollo	<p>5.-Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:</p> <p>Comprensión del Problema: Se les presenta las siluetas de diferentes objetos, comentamos sobre cada uno de lo que vemos.</p> <p>Formalización: Reconocen los números y exponen su trabajo realizados ¿Qué aprendimos?</p> <p>-Preguntamos ¿Cómo aprendimos a ordenar hoy? ¿Quién va primero en la fila? ¿Quién está al último?</p> <p>Reflexión: Acompaño el proceso desarrollado a los niños y niñas se les incita a que puedan contar y que cantidad pertenece a cada numero</p> <p>Transferencia: Llevan tarea para casa para reforzar</p>	<p>plumones</p> <p>Siluetas</p> <p>Ficha de trabajo</p>	30
Cierre	<p>6.Evaluación (Sistematización meta cognición) En asamblea dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</p> <p>-Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿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</p>	Hola de aplicación	5

BIBLIOGRAFÍA:

- ❖ MINISTERIO DE EDUCACIÓN: (2018) Rutas del Aprendizaje.
- ❖ MINEDU (GUIA DE EVALUACION EN EDUCACIÓN INICIAL-LIMA-PERU)

WEB GRAFÍA

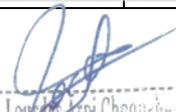
<http://elmaravillosomundodelospeques>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

CICLO: II. GRADO/EDAD: 5 Años SECCION: Única

LISTA DE COTEJO N° 08							
Nombre de Sesión: Reconocen los números del 1 al 10.							
Área		Matemática		Competencia			
				Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.			
Capacidad		Comunica y representa ideas matemáticas.					
Desempeño		Expresa la comparación de cantidades usando expresiones como “repartir cantidades”. Propone acciones para contar hasta 10.					
N°	Nombre y apellidos	ITEM					
		Expresa la comparación de cantidades usando “repartir cantidades”.		Propone ideas para repartir cantidades hasta 10		Identifica mediante el juego repartiendo objetos en partes iguales	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1	X		X		X	
2	Estudiante 2	X		X		X	
3	Estudiante 3	X		X		X	
4	Estudiante 4	X		X		X	
5	Estudiante 5	X		X		X	
6	Estudiante 6	X		X		X	
7	Estudiante 7	X		X		X	
8	Estudiante 8	X		X		X	
9	Estudiante 9	X		X		X	
10	Estudiante 10		X		X		X
11	Estudiante 11	X		X		X	
12	Estudiante 12	X		X		X	
13	Estudiante 13	X		X		X	
14	Estudiante 14	X		X		X	
15	Estudiante 15	X		X		X	
16	Estudiante 16	X		X		X	
17	Estudiante 17	X		X		X	
18	Estudiante 18		X		X		X
19	Estudiante 19	X		X		X	





 Firma y sello del Director(a) 641
 DIRECTORA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°9

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Ugel : Azángaro
- 1.2. Institución Educativa: Inicial n°76
- 1.3. Sección : Única
- 1.4. Grado y Edad : 5 años
- 1.5. Temporización : 45 min
- 1.4. Docente del aula : Prof. Lourdes Arpi Choquehuanca
- 1.5. Practicante : Miriam kavy, Carcausto Vilcapaza



II.- NOMBRE DE LA SESIÓN: Que los niños comprendan el tema de “ dentro y fuera

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	- Comunica y representa ideas matemáticas	-Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. “dentro fuera”	-Lista de Cotejo.

IV. SECUENCIAL DIDACTICAS

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recurso Y materiales	Tiempo
Inicio	1.Problematización: Preguntamos: ¿Qué avanzaremos hoy? ¿Dónde estoy parada dentro o fuera? 2.Motivación, interés e incentivo: Cantamos	Materiales	10

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

CICLO: II. GRADO/EDAD: 5 Años SECCION: Única

LISTA DE COTEJO N° 09							
Nombre de Sesión: Que los niños comprendan el tema de “ dentro y fuera”							
Área	Matemática	Competencia					
		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.					
Capacidad	Comunica y representa ideas matemáticas.						
Desempeño	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. “dentro fuera”						
N°	Nombre y apellidos	ITEM					
		Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra;		Busca estrategias para desplazarse		Mediante el juego libre identifica su desplazamiento.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1	x		x		x	
2	Estudiante 2	x		x		x	
3	Estudiante 3	x		x		x	
4	Estudiante 4	x		x		x	
5	Estudiante 5	x		x		x	
6	Estudiante 6	x		x		x	
7	Estudiante 7	x		x		x	
8	Estudiante 8	x		x		x	
9	Estudiante 9	x		x		x	
10	Estudiante 10		x		x		x
11	Estudiante 11	x		x		x	
12	Estudiante 12	x		x		x	
13	Estudiante 13	x		x		x	
14	Estudiante 14		x		x		x
15	Estudiante 15	x		x		x	
16	Estudiante 16	x		x		x	
17	Estudiante 17	x		x		x	
18	Estudiante 18	x		x		x	
19	Estudiante 19	x		x		x	



 Firma de la tutora de aula



I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Ugel : Azángaro
- 1.2. Institución Educativa: Inicial n°76
- 1.3. Sección : Única
- 1.4. Grado y Edad : 5 años
- 1.5. Temporización : 45 min
- 1.4. Docente del aula : Prof. Lourdes Arpi Choquehuanca
- 1.5. Practicante : Miriam kavy, Carcausto Vilcapaza



II.- NOMBRE DE LA SESIÓN: “Seriación de colores”

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	- Comunica y representa ideas matemáticas	-Expresa el criterio para ordenar (seriación) objetos según los colores.	-Lista de Cotejo.

IV.SECUENCIAL DIDACTICAS

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recurso Y materiales	Tiempo																																																	
<p>Inicio</p>	<p>1.Problematización: Se les entrega círculos de diferentes colores para que vean si son iguales</p> <p>2.Motivación: Se realiza la canción del arco iris</p>  <p>3.Saberes previos: Se realiza las siguientes interrogante ¿Saben que colores son? ¿Cuál de los colores son iguales?</p> <p>4. Propósito y organización. Mencionan los tres elementos de la naturaleza que irán en la primera fila y tres filas que irán en la primera columna</p> <table border="1" data-bbox="560 1088 1086 1368"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p style="text-align: right; font-size: small;">El sonido de la hierba al crecer</p>																																																		<p>Materiales</p>	<p>10</p>
																																																				
																																																				
																																																				
																																																				
																																																				
																																																				
																																																				
<p>Desarrollo</p>	<p>5. Gestión y acompañamiento de los aprendizajes. El niño sale al frente y mencionan el color que tienen.</p>  <p>Búsqueda de estrategias: Los niños se identifican con un color, la maestra va mencionando los colores y los niños se van formando según las indicaciones.</p> <p>Representa: Con diferentes materiales del aula como palitos, botellas descartables, cubos. Los niños y niñas realizan la seriación de colores, si equivocarse.</p> <p>Formalización: Se les pregunta a los niños del trabajo que se realizó.</p> <p>Reflexión: ¿Podemos hacer la seriación con números?</p>	<p>-Papelote</p> <p>-Goma</p> <p>-juguetes</p> <p>-Papel lustre</p> <p>-Lápiz</p> <p>-Colores</p>	<p>30</p>																																																	

	Transferencia: Colorean las hojas de aplicación según la muestra entregada Preguntamos ¿Estará fuera o dentro?	-Puntero	
Cierre	6.Evaluación (Sistematización meta cognición) Recordamos con los niños las actividades que hicieron en esta sesión. Pregunta a los niños: ¿Qué aprendieron? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿Qué les pareció difícil? ¿Cómo lo resolvieron?	Hola de aplicación	5

BIBLIOGRAFÍA:

- ❖ MINISTERIO DE EDUCACIÓN: (2018) Currículo Nacional.
- ❖ MINEDU (GUIA DE EVALUACION EN EDUCACIÓN INICIAL-LIMA-PERU)

WEB GRAFÍA

<http://elmaravillosomundodelospeques>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

CICLO: II. GRADO/EDAD: 5 Años SECCION: Única

LISTA DE COTEJO N° 10							
Nombre de Sesión: “Seriación de colores”							
Área	Matemática	Competencia					
		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.					
Capacidad	Comunica y representa ideas matemáticas.						
Desempeño	Expresa el criterio para ordenar (seriación) objetos según los colores.						
N°	Nombre y apellidos	ITEM					
		Expresa el criterio para ordenar (seriación) objetos según los colores.		Identifica el orden de colores según corresponde		Completa la seriación de colores.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1	X		X		X	
2	Estudiante 2	X		X		X	
3	Estudiante 3	X		X		X	
4	Estudiante 4	X		X		X	
5	Estudiante 5	X		X		X	
6	Estudiante 6	X		X		X	
7	Estudiante 7	X		X		X	
8	Estudiante 8	X		X		X	
9	Estudiante 9		X		X		X
10	Estudiante 10	X		X		X	
11	Estudiante 11	X		X		X	
12	Estudiante 12	X		X		X	
13	Estudiante 13	X		X		X	
14	Estudiante 14		X		X		X
15	Estudiante 15	X		X		X	
16	Estudiante 16	X		X		X	
17	Estudiante 17	X		X		X	
18	Estudiante 18	X		X		X	
19	Estudiante 19	X		X		X	



 Firma y sello del Director(a) de aula

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°11

I.DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Ugel : Azángaro
- 1.2. Institución Educativa: Inicial n°76
- 1.3. Sección : Única
- 1.4. Grado y Edad : 5 años
- 1.5. Temporización : 45 min
- 1.4. Docente del aula : Prof. Lourdes Arpi Choquehuanca
- 1.5. Practicante : Miriam kavy, Carcausto Vilcapaza



II.- NOMBRE DE LA SESIÓN: “Conociendo las figuras geométricas”

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización	Matematiza situaciones Comunica y representa ideas matemáticas.	-Emplea materiales concretos para construir objetos del entorno con formas tridimensionales con el modelo presente.	Lista de Cotejo

IV.SECUENCIAL DIDACTICAS

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recurso Y materiales	Tiempo
Inicio	1.-Problematización: A los niños e les muestra los materiales para que lo analicen. 2.-Motivación: En el patio dibujados ya con anterioridad las figuras geométricas grandes con tizas de color: Triangulo, circulo, cuadrado y rectángulo organizamos un juego con los niños y niñas; jugamos con los niños	Imágenes	10

	<p>a desplazarnos libremente por el espacio al compás de la música de un instrumento musical (flauta). Les decimos que cuando la música se detenga debemos correr y ubicarnos dentro de cualquier dibujo hecho en el suelo (figuras geométricas) y preguntamos a cada grupo de niños.</p> <p>3.-Saberes previos: Se realiza a través de preguntas. ¿Qué juego hemos realizado? ¿Y qué figuras están dibujadas en el piso? ¿Y qué objetos se parecen a esas figuras? ¿Serán iguales al cuadrado y círculo?</p> <p>4.-Propósito y organización: Que los niños reconozcan las figuras geométricas círculo, cuadrado.</p>	<p>Tizas de colores</p> <p>Papelotes</p> <p>Plumones</p> <p>Tijera</p> <p>Goma</p>	
Desarrollo	<p>5.-Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:</p> <p>Comprensión del Problema: Se les presenta las siluetas grandes de diferentes formas: Círculo, cuadrado, comentamos sobre cada figura geométrica: círculo es una circunferencia que tiene un punto céntrico. Cuadrado. -Que tiene cuatro lados iguales 4 esquinas seguidamente buscaremos en el salón objetos que tengan parecido al círculo y cuadrado re lanzándolo con sus características perceptuales.</p> <p>Búsqueda de estrategias: Pegamos en la pizarra las figuras geométricas grandes, dibujamos en paleógrafo el círculo y el cuadrado y adornamos entregamos la ficha de trabajo.</p> <p>Representación: Entregamos los dados a cada niño y niña los cuales son pegados con figuras geométricas, identificamos que jueguen a los dados geométricos entre sus compañeros, en parejas uno de los niños empieza tirando el dado observa la figura que salió y dice de que figura se trata; así siguen jugando por turno.</p> <p>Formalización: Reconoce las figuras geométricas y exponen su trabajo realizados ¿Qué aprendimos?</p> <p>Reflexión: Acompañó el proceso de comparación de los niños y niñas</p>	<p>Pizarra</p> <p>Niños</p> <p>Maestra</p> <p>Figuras</p>	30

	<p>incitandolos a que puedan comparar y poner las figuras geometricas que corresponde.</p> <p>Transferencia: Dibujan y grafican la actividad realizada.</p> <p>Le asignan un símbolo a cada agrupación.</p>	Geométricas	
Cierre	<p>6.-Evaluación (Sistematización meta cognición) Colorea las figuras geométricas círculo rojo y cuadrado azul.</p> <p>Se le realiza interrogantes.</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Qué les gusto del juego</p>	Hoja de aplicación	5

BIBLIOGRAFÍA:

- ❖ MINISTERIO DE EDUCACIÓN: (2018) Currículo Nacional.
- ❖ MINEDU (GUIA DE EVALUACION EN EDUCACIÓN INICIAL-LIMA-PERU)

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

CICLO: II. GRADO/EDAD: 5 Años SECCION: Única

LISTA DE COTEJO N° 11							
Nombre de Sesión: “Conociendo las figuras geométricas”							
Área	Matemática	Competencia					
		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización					
Capacidad	Matematiza situaciones Comunica y representa ideas matemáticas.						
Desempeño	Emplea materiales concretos para construir objetos del entorno con formas tridimensionales con el modelo presente.						
N°	Nombre y apellidos	ITEM					
		Emplea materiales para construir objetos del entorno con formas		Agrega y quita objetos teniendo en cuenta la figura geométrica.		Identifica la figuras geométricas	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1	x		x		x	
2	Estudiante 2	x		x		x	
3	Estudiante 3	x		x		x	
4	Estudiante 4	x		x		x	
5	Estudiante 5	x		x		x	
6	Estudiante 6	x		x		x	
7	Estudiante 7	x		x		x	
8	Estudiante 8	x		x		x	
9	Estudiante 9	x		x		x	
10	Estudiante 10	x		x		x	
11	Estudiante 11	x		x		x	
12	Estudiante 12	x		x		x	
13	Estudiante 13	x		x		x	
14	Estudiante 14	x		x		x	
15	Estudiante 15	x		x		x	
16	Estudiante 16	x		x		x	
17	Estudiante 17	x		x		x	
18	Estudiante 18		x		x		x
19	Estudiante 19	x		x		x	



 Firma y sello del Director(a)

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°12

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Ugel : Azángaro
- 1.2. Institución Educativa: Inicial n°76
- 1.3. Sección : Única
- 1.4. Grado y Edad : 5 años
- 1.5. Temporización : 45 min
- 1.4. Docente del aula : Prof. Lourdes Arpi Choquehuanca
- 1.5. Practicante : Miriam kavy, Carcausto Vilcapaza



II.- NOMBRE DE LA SESIÓN: “Creamos series de patrón por tamaño”

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización	Matematiza situaciones Comunica y representa ideas matemáticas.	-Emplea materiales concretos para construir objetos del entorno con formas tridimensionales con el modelo presente.	Lista de Cotejo

IV. SECUENCIAL DIDACTICAS

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recurso Y materiales	Tiempo
INICIO	<p>1.-Problematización: La maestra recibe a los niños/ñas con un video: para recordar los tamaños grande, mediano y pequeño.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=skpv2RLyac</p>	<p>Papelote</p> <p>Video</p> <p>Diálogo</p>	10

	 <p>Luego preguntamos: ¿Qué nos dice el video? ¿Cuántos tamaños hay? ¿Cómo podemos saber qué tamaño somos?</p> <p>2.-Motivación, interés e incentivo: La maestra invita a salir al patio y pedimos que formen grupos de 5 integrantes.</p> <p>-Se entrega por grupo una pañoleta de diferente tamaño.</p> <p>-Cada grupo deberá colocar la pañoleta en la cabeza del niño/ña más pequeña(a).</p> <p>3.-Saberes previos: Preguntamos La maestra al ver lo confundidos que están los niños pregunta: ¿Cómo podemos saber quién es el más pequeño de cada grupo?</p> <p>4.-Propósito y organización: Damos a conocer el propósito del día, indicando que hoy aprenderemos a reconocer series de patrón de repetición por tamaño.”</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>5.-Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:</p> <p>Comprensión del Problema: La maestra invita a salir al patio y pedimos que formen grupos de 5 integrantes.</p> <p>Se entrega por grupo una pañoleta de diferente tamaño.</p> <p>-Cada grupo deberá colocar la pañoleta en la cabeza del niño/ña más pequeña(a).</p> <p>-La maestra al ver lo confundidos que están los niños pregunta: ¿Cómo podemos saber quién es el más pequeño de cada grupo?</p> <p>-Los niños se ordenan del más grande al más pequeño y le colocan la pañoleta al más pequeño del grupo, verificando que sea correcto.</p> <p>-Luego pedimos que se agrupen de 8 y de igual manera colocarán la pañoleta en la cabeza del más pequeño del grupo.</p> <p>-Si encontramos errores entonces hacemos notar la diferencia de tamaño entre ellos.</p>	<p>Juguetes Bloques Juegos de engranajes Semillas Fideos Chapas</p>	<p>30</p>

	<p>-Decimos que ahora ya no nos ordenaremos del más grande al más pequeño, sino que nos ordenaremos del más pequeño al más grande., utilizando la pañoleta para el más grande.</p> <p>Preguntamos ¿Qué se llama lo que hemos hecho?</p> <p>Búsqueda de Estrategias: La maestra les recuerda lo que hicieron la clase anterior y les comenta que, así como realizaron secuencias por color ahora realizaran secuencias por tamaño.</p> <p>-Entregamos a cada niño/ña juguetes pequeños de plástico, cuentas, semillas diversas, bloques, entre otros. y jugamos a ser diseñadores que tienen que crear secuencias por tamaño.</p> <div data-bbox="576 748 1094 925" data-label="Image"> </div> <p>Cada niño observa la secuencia que diseña su compañero y verbaliza la secuencia que creó, lo comenta al grupo.</p> <p>Socialización de sus representaciones Luego la maestra les entrega una ficha para que observen los niños/ñas y pedimos que nos digan las secuencias que se presentan en ella y les pedimos que completen la actividad.</p> <p>-Seguidamente la maestra les propone a los niños/ñas a armar collares con fideos pintados, siguiendo una secuencia del tamaño.</p> <div data-bbox="549 1368 1018 1727" data-label="Image"> </div> <p>-Cada niño/ña crea su propia secuencia y elabora un collar para su mami.</p> <p>-La maestra guía y observa lo que los niños van armando y les pedimos que nos describan los tamaños que están utilizando.</p>	<p>Nylon Fideos</p>	
--	---	-------------------------	--

	<p>-Entregamos papelotes a cada niño para que cree sus secuencias por tamaño.</p> <p>Reflexión y Formalización: La maestra entrega plastilina para que moldeen diferentes tamaños de objetos y realicen su propia secuencia por tamaño.</p> <p>-Se les entrega unas fichas para completar la secuencia que sigue.</p>		
CIERRE	<p>6.-Evaluación (Sistematización- meta cognición)</p> <p>Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron durante ella.</p> <p>-¿Qué es lo que más te gusto de la actividad?, ¿Por qué?; ¿Tuvieron dificultades durante la actividad?</p>	Hojas de aplicación	5

BIBLIOGRAFÍA:

- ❖ MINISTERIO DE EDUCACIÓN: (2018) Rutas del Aprendizaje.
- ❖ MINEDU (GUIA DE EVALUACION EN EDUCACIÓN INICIAL-LIMA-PERU)

WEB GRAFÍA

- ❖ <http://elmaravillosomundodelospeques>
- ❖ <https://www.chiquipedia.com/cuentos-infantiles-cortos/>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

CICLO: II. GRADO/EDAD: 5 Años SECCION: Única

LISTA DE COTEJO N° 12							
Nombre de Sesión: “Creamos series de patrón por tamaño”							
Área	Matemática	Competencia					
		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.					
Capacidad	Matematiza situaciones Comunica y representa ideas matemáticas.						
Desempeño	Emplea materiales concretos para construir objetos del entorno con formas tamaño tridimensionales con el modelo presente.						
N°	Nombre y apellidos	ITEM					
		Emplea materiales concretos para construir objetos del entorno por tamaño.		Identifica el orden de tamaño según corresponde		Completa la seriación de tamaño.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1	x		x		x	
2	Estudiante 2		x		x		x
3	Estudiante 3	x		x		x	
4	Estudiante 4	x		x		x	
5	Estudiante 5	x		x		x	
6	Estudiante 6	x		x		x	
7	Estudiante 7	x		x		x	
8	Estudiante 8	x		x		x	
9	Estudiante 9		x		x		x
10	Estudiante 10	x		x		x	
11	Estudiante 11	x		x		x	
12	Estudiante 12	x		x		x	
13	Estudiante 13	x		x		x	
14	Estudiante 14	x		x		x	
15	Estudiante 15	x		x		x	
16	Estudiante 16	x		x		x	
17	Estudiante 17	x		x		x	
18	Estudiante 18	x		x		x	
19	Estudiante 19	x		x		x	



 Firma y sello del Director(a) de aula



 DIRECTORA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°13

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Ugel : Azángaro
- 1.2. Institución Educativa: Inicial n°76
- 1.3. Sección : Única
- 1.4. Grado y Edad : 5 años
- 1.5. Temporización : 45 min
- 1.4. Docente del aula : Prof. Lourdes Arpi Choquehuanca
- 1.5. Practicante : Miriam kavy, Carcausto Vilcapaza



II.- NOMBRE DE LA SESIÓN: “aprendemos a medir con el metro”

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización	Comunica y representa ideas matemáticas.	- Expresa la longitud de los objetos de su entorno a compararlos, empleando expresiones “es más largo que”, “es más corto que”.	Lista de Cotejo

IV. SECUENCIAL DIDACTICAS

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recurso Y materiales	Tiempo
INICIO	<p>1.-PROLEMATIZACION: pedimos a los niños que observen su carpeta. Preguntamos, si quisiera saber cuánto mide mi carpeta ¿cómo y con que podría medir?</p> <p>2.-MOTIVACION: Cantamos una</p>	Diálogo	10

	<p>canción</p> <p style="text-align: center;">UNA JIRAF A ALTA</p> <p>Una jirafa alta, alta sobre las ramas asomaba buscaba una laguna grande para poder un poco de agua beber.</p> <p>Miró y miró estirando el cuello, pero aun así nada encontró comió, comió hierbitas frescas y así la sed ella calmó.</p> <p>-Comentamos sobre la canción y preguntamos ¿Les gustó? ¿De quién se trataba? ¿Cómo era la jirafa?</p> <p>3.-SABERES PREVIOS Preguntamos ¿Cómo podemos medir la jirafa? ¿con que podemos medir? ¿Qué cosa podemos medir? ¿cuáles son las partes para medir una carpeta?</p> <p>4.-PROPOSITO: hoy aprenderán a medir y a comparar el ancho, alto y largo de los objetos de su entorno utilizando el metro</p>	<p>Carpeta</p> <p>Niños</p> <p>canción</p>	
--	--	--	--

DESARROLLO	<p>5.-Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:</p> <p>Compresión de Problema: preguntamos: ¿de qué trata el problema?; ¿qué debemos medir?, ¿para qué van a medir?; ¿qué deben medir de la carpeta?; ¿será lo mismo decir: largo, ancho y alto ¿todas las partes tendrán la misma medida?, ¿por qué?; ¿cómo comprobaremos las medidas?</p> <p>Búsqueda de estrategias: Sacamos al frente a un niño para poder medirle la estatura de esta manera los niños observaran como se hace una medida.</p> <p>Formamos grupos luego invitamos a cada grupo a que puedan medir los muebles de nuestro salón con la ayuda de nuestro metro.</p> <p>Representación: Entregamos fichas de trabajo con dibujos y las indicaciones respectivas y con la ayuda de la maestra mediremos los muebles del salón y estas medidas lo escribiremos en nuestra ficha</p> <p>La formación o institucionalización, aprender a medir el ancho, largo y alto de los objetos exponen su trabajo realizados ¿Qué aprendimos?</p> <p>Reflexión: hacemos las siguientes interrogantes ¿qué material utilizamos para resolver el problema?, ¿les gustó realizar la actividad?; ¿creen que pudimos utilizar otros materiales?, ¿cuáles?</p> <p>Transferencia: Dejamos tarea para la casa ,fichas de trabajo</p>	<p>Niños y niñas</p> <p>Maestra</p> <p>metro</p> <p>muebles</p> <p>fichas de trabajo</p>	30
CIERRE	<p>6.-Evaluación (Sistematización- meta cognición) Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad: ¿Qué aprendimos hoy? ¿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?</p>	<p>Hojas de aplicación</p> <p>Fichas</p>	5

BIBLIOGRAFÍA:

- ❖ MINISTERIO DE EDUCACIÓN: (2018) Currículo Nacional.
- ❖ MINEDU (GUIA DE EVALUACION EN EDUCACIÓN INICIAL-LIMA-PERU)

WEB GRAFÍA

- ❖ <http://elmaravillosomundodelospeques>
- ❖ <https://www.chiquipedia.com/cuentos-infantiles>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

CICLO: II. GRADO/EDAD: 5 Años SECCION: Única

LISTA DE COTEJO N° 13							
Nombre de Sesión: “aprendemos a medir con el metro”							
Área	Matemática	Competencia					
		Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.					
Capacidad	Comunica y representa ideas matemáticas.						
Desempeño	Expresa la longitud de los objetos de su entorno a compararlos, empleando expresiones “es más largo que”, “es más corto que”.						
N°	Nombre y apellidos	ITEM					
		Expresiones “es más largo que”, “es más corto que”.		Representan mediante expresión “es más largo que”, “es más corto que”.		Identifican mediante juegos las acciones “es más largo que”, “es más corto que”.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1		X		X		X
2	Estudiante 2	X		X		X	
3	Estudiante 3	X		X		X	
4	Estudiante 4	X		X		X	
5	Estudiante 5	X		X		X	
6	Estudiante 6	X		X		X	
7	Estudiante 7	X		X		X	
8	Estudiante 8	X		X		X	
9	Estudiante 9	X		X		X	
10	Estudiante 10	X		X		X	
11	Estudiante 11		X		X		X
12	Estudiante 12	X		X		X	
13	Estudiante 13	X		X		X	
14	Estudiante 14	X		X		X	
15	Estudiante 15	X		X		X	
16	Estudiante 16	X		X			
17	Estudiante 17	X		X		X	
18	Estudiante 18	X		X		X	
19	Estudiante 19	X		X		X	



Firma y sello del Director(a) de aula
DIRECTORA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°14

I.DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Ugel : Azángaro
- 1.2. Institución Educativa: Inicial n°76
- 1.3. Sección : Única
- 1.4. Grado y Edad : 5 años
- 1.5. Temporización : 45 min
- 1.4. Docente del aula : Prof. Lourdes Arpi Choquehuanca
- 1.5. Practicante : Miriam kavy, Carcausto Vilcapaza



II.- NOMBRE DE LA SESIÓN: Jugemos con el reloj aprendamos a mirar la hora

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.	Razona y argumenta generando ideas matemáticas.	-Emplea materiales concretos para construir objetos del entorno con formas tridimensionales con el modelo presente.	Lista de Cotejo

IV.SECUENCIAL DIDACTICAS

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recurso Y materiales	Tiempo
Inicio	1.PROBLEMATIZACIÓN ¿Cómo podemos saber la hora? 2.MOTIVACIÓN Presentamos una canción Reloj de campana tócame las horas para irme a mi jardinito, Para irme a mi casita.	Papelote Laminas	10

	<p>3.Saberes Previos. ¿Les gusto la canción? ¿Para qué sirve el reloj? ¿Para que servirá un reloj?</p> <p>4.PROPÓSITO DEL DÍAHoy aprenderemos a ver la hora utilizando un reloj</p>		
Desarrollo	<p>5.-Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:</p> <p>Comprensión del Problema: La profesora coloca un reloj hecho en papelote para que los niños lo observen.</p> <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS: Explicamos la función del reloj, es el medir del tiempo y posee y su importancia. El reloj nos indica el tiempo que está transcurriendo en el día y nos ayuda a saber en qué hora estamos, para poder realizar diferentes actividades. Utilizando un reloj desarmable señalamos sus partes: Tablero. - el que sostiene a las agujas y números. Números. - que nos indican las horas que tienen el día. Agujas. - llamadas horario, minutos, y segundero que giran. A los niños se les entrega todo el material necesario para que puedan armar un reloj. Los niños colocan los números al tablero después colocan las agujas en el centro del tablero con patita de gallo. ¿Qué hora colocaremos? ¿Qué hora será? REPRESENTACION: Se les hace entrega una hoja de aplicación para que interpreten lo que les gusto de la actividad. FORMALIZACIÓN: Se organizan y expresan entre ellos como les pareció la actividad. REFLEXION: ¿Qué aprendimos hoy? TRANSFERENCIA: Comenta en casa sobre la actividad realizada</p>	<p>Tablero</p> <p>Números</p> <p>Agujas</p> <p>Chinche con dos patitas</p>	30
Cierre	<p>6.-Evaluación (Sistematización meta cognición) Recordamos con los niños las actividades que hicieron en esta sesión. Pregunta a los niños: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Qué fue lo que más les gustó?, ¿Qué les pareció difícil?, Por qué? ¿Qué pasaría si no existieran?</p>	Fichas de aplicación	5

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

CICLO: II. GRADO/EDAD: 5 Años SECCION: Única

LISTA DE COTEJO N° 14							
Nombre de Sesión: Juguemos con el reloj aprendamos a mirar la hora							
	Área	Matemática		Competencia			
				Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.			
	Capacidad	Razona y argumenta generando ideas matemáticas.					
	Desempeño	Emplea materiales concretos para construir objetos del entorno con formas tridimensionales con el modelo presente.					
N°	Nombre y apellidos	ITEM					
		Emplea materiales concretos para construir objetos del entorno con formas.		Expresa objetos teniendo en cuenta la su forma.		Expresa el criterio que utilizó para ver la hora.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1	x		x		x	
2	Estudiante 2	x		x		x	
3	Estudiante 3	x		x		x	
4	Estudiante 4	x		x		x	
5	Estudiante 5	x		x		x	
6	Estudiante 6	x		x		x	
7	Estudiante 7		x		x		x
8	Estudiante 8	x		x		x	
9	Estudiante 9	x		x		x	
10	Estudiante 10	x		x		x	
11	Estudiante 11	x		x		x	
12	Estudiante 12	x		x		x	
13	Estudiante 13	x		x		x	
14	Estudiante 14	x		x		x	
15	Estudiante 15	x		x		x	
16	Estudiante 16	x		x		x	
17	Estudiante 17	x		x		x	
18	Estudiante 18	x		x		x	
19	Estudiante 19		x		x		x





 Ma. Lorena Chocoma

 Firma y sello del Director(a) de aula

 DIRECTORA



I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Ugel : Azángaro
- 1.2. Institución Educativa: Inicial n°76
- 1.3. Sección : Única
- 1.4. Grado y Edad : 5 años
- 1.5. Temporización : 45 min
- 1.4. Docente del aula : Prof. Lourdes Arpi Choquehuanca
- 1.5. Practicante : Miriam kavy, Carcausto Vilcapaza

II.- NOMBRE DE LA SESIÓN: Identificar la figura geométrica “rombo”.

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMÁTICA	- Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización	-Razona y argumenta generando ideas matemáticas.	- Emplea materiales concretos para construir objetos del entorno conformas de figuras geométricas “rombo”.	-Lista de Cotejo.

IV. SECUENCIAL DIDACTICAS

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recurso Y materiales	Tiempo
Inicio	<p>1.-Problematización: ¿Cuáles son las formas geométricas?</p> <p>2.-Motivación: Escuchan con atención una adivinanza: Dos triángulos se han encontrado y jugando, jugando juntos se han quedado ¿qué han formado?</p> <p>3.-Saberes previos: Dejamos que los niños los comparen y preguntamos ¿Conocemos el rombo? ¿Qué sabor tiene? ¿De qué forma es el</p>	Materiales	10

	rombo? ¿Todos tienen el mismo tamaño? ¿De qué forma los podemos formar? 4.-Propósito y organización: Damos a conocer el propósito del día, indicando que hoy aprenderemos y conocemos el rombo.		
Desarrollo	5.-Gestión y acompañamiento de los aprendizajes: Comprensión del Problema: Entregamos paletas para que formen dos triángulos y los junten ¿qué figura se formó? -Nominamos el Rombo -Podremos hacer con las paletas otras figuras geométricas -Se les muestra una silueta de un (rombo) y se les dice: busquen en el aula objetos que tengan esta forma. Búsqueda de estrategias: Pegamos en la pizarra las figuras geométricas grandes, dibujamos en paleógrafo el círculo y el rombo y adornamos entregamos la ficha de trabajo. Representación: Entregamos las figuras a cada niño y niña los cuales son pegados con figuras geométricas, identificamos que jueguen a los rombos geométricos entre sus compañeros, en parejas uno de los niños empieza tirando el dado observa la figura que salió y dice de qué figura se trata; así siguen jugando por turno. Formalización: Preguntamos Reconoce las figuras geométricas y exponen su trabajo realizados ¿Qué aprendimos? Reflexión: Acompañó el proceso de comparación de los niños y niñas incitándolos a que puedan comparar y poner las figuras geométricas que corresponde.		30
Cierre	6.Evaluación (Sistematización meta cognición) ¿De qué forma aprendiste a ordenar? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?	Hola de aplicación	5

BIBLIOGRAFÍA:

- ❖ MINISTERIO DE EDUCACIÓN: (2018) Rutas del Aprendizaje.
- ❖ MINEDU (GUÍA DE EVALUACIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL-LIMA-PERU)

WEB GRAFÍA

<http://elmaravillosomundodelospeques>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

CICLO: II. GRADO/EDAD: 5 Años SECCION: Única

LISTA DE COTEJO N° 15							
Nombre de Sesión: Identificar la figura geométrica “rombo”.							
Área		Matemática		Competencia			
				Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.			
Capacidad		Razona y argumenta generando ideas matemáticas.					
Desempeño		Emplea materiales concretos para construir objetos del entorno conformas de figuras geométricas “rombo”.					
N°	Nombre y apellidos	ITEM					
		Emplea materiales conformas de figuras geométricas “rombo”.		Identifica el objeto en su entorno de la figura “rombo”.		Expresa la acción realizada.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Estudiante 1	x		x		x	
2	Estudiante 2	x		x		x	
3	Estudiante 3	x		x		x	
4	Estudiante 4	x		x		x	
5	Estudiante 5	x		x		x	
6	Estudiante 6		x		x		x
7	Estudiante 7	x		x		x	
8	Estudiante 8	x		x		x	
9	Estudiante 9	x		x		x	
10	Estudiante 10		x		x		x
11	Estudiante 11	x		x		x	
12	Estudiante 12	x		x		x	
13	Estudiante 13	x		x		x	
14	Estudiante 14	x		x		x	
15	Estudiante 15	x		x		x	
16	Estudiante 16	x		x		x	
17	Estudiante 17	x		x		x	
18	Estudiante 18	x		x		x	
19	Estudiante 19	x		x		x	





 He Leidy Quiroz Chacón 2009

 Firma y sello del Director(a)

 006645

 DIRECTORA

