



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA
MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE
MATEMÁTICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA “PERUANO
ESPAÑOL” DEL DISTRITO DE JULIACA PROVINCIA
SAN ROMÁN, REGIÓN PUNO, AÑO 2018**

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

AUTORA

PUMA ARRATIA, SILVIA MARLENY

ORCID: 0000-0002-8190-5869

ASESOR

MACHICADO VARGAS, CIRO

ORCID: 0000-0003-0197-3181

JULIACA - PERÚ

2018

2. Jurado evaluador de tesis

**Dra. Mafalda Anastasia Zela Ilaita
PRESIDENTE**

**Mgr. Yanet Vanessa Mayorga Rojas
SECRETARIO**

**Mgr. Evangelina Yanqui Núñez
MIEMBRO**

**Mgr. Ciro Machicado Vargas
ASESOR**

Agradecimiento

A Dios por ser mi fortaleza en todos los momentos de mi vida, quien ha estado presente en este periodo de estudio.

A mi asesor de tesis Mgtr. Ciro Machicado Vargas, quien me brindó su orientación e incondicional apoyo para desarrollar este informe de tesis.

Dedicatoria

De manera especial a mi familia, por su comprensión y por la paciencia que me brindaron.

De igual manera con inmensa gratitud a mi padre, a mi madre que está en el cielo, a mis hijos a quienes dedico, con mucho cariño, por haberme apoyado para realizar el presente trabajo de investigación.

Resumen

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

Palabras clave: Juego libre en los sectores, aprendizaje, significativo, área de matemática.

Abstract

This research entitled "Free play in the sectors to improve learning in five-year-old children of the" Peruvian Spanish "IEP of the Juliaca district, San Román province, Puno Region, Year 2018, has the general objective: To determine how the free play time in the sectors to improve learning in the area of mathematics in five-year-old children from the IEP "Peruvian Spanish". This research is quantitative because it aims to describe two variables, the study population was made up of the students of the I.E.P "Peruvian Spanish" where 10 children were observed to whom the checklist instrument was applied. After having studied about free play in sectors, its importance lies in the development of the child in all aspects; Since the game is an activity or pedagogical moment that is carried out every day as a permanent activity, it lasts for 60 minutes and takes place preferably in class, however, it can still take place outdoors, in the yard or in the park of the educational center; therefore its study is important. The results of this study regarding the variable show that only 50% play freely with the materials of the chosen sector; 80% of the students do not talk among themselves about choosing the same sector and about the roles that they are going to assume in the chosen place; 50% play freely using the materials of the chosen sector and 60% have difficulty showing the material with which they will represent their experiences of the day (play dough, colors, crayons, tempera, markers)".

Keywords: Free play in sectors, learning, and meaningful, mathematics area.

CONTENIDO

2. Jurado evaluador de tesis	ii
Resumen.....	v
Abstract.....	vi
CONTENIDO	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	¡Error! Marcador no definido.
ÍNDICE DE TABLAS	x
I. Introducción	1
II. Revisión de literatura.....	4
2.1 Antecedentes	4
2.2 Bases Teóricas de la Investigación	10
2.2.1 Concepto del juego	10
2.2.2 Definición del juego.....	11
2.2.3 Enfoque socio-cultural	11
2.2.4 El juego como propuesta educativa	12
2.2.5 Características del juego	12
2.2.6 Tipos de juego.....	12
a) Juego motor	13
b) Juego social	13
c) Juego cognitivo	13
d) El juego simbólico	14
2.2.7 Juego libre.....	14
2.2.8 Definición del juego libre en los sectores	14
2.2.9 Clasificación de los sectores en aula.....	15
2.2.10 Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores	16
a. La planificación.....	16
b. La organización.....	17
c. La ejecución	17
d. El orden	17
e. La socialización.....	18
f. La representación.....	18
2.2.11 El aprendizaje	18
2.2.12 Factores que influyen el aprendizaje	20

2.2.12.1 Tipos de aprendizaje	20
2.2.12.1.1 Aprendizaje permanente	20
2.2.12.1.2 Aprendizaje aplicativo	21
2.2.12.2 tipos de logro de aprendizaje	22
2.2.12.3 Estrategias de aprendizaje.....	23
2.2.13 La matemática.....	23
2.2.14 Área de matemática en inicial II ciclo.	24
2.2.15 fundamentación en el área de matemática	25
2.2.16 Organización en el área de matemática inicial II ciclo	25
2.2.16.1 Capacidades seleccionadas de número y relaciones	27
2.2.16.2 Dimensión de cantidad y clasificación	28
2.2.16.3 Dimensión de conteo y orden	30
2.2.17 Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el área de matemática.	31
2.2.18 Competencia	32
2.2.19 Capacidad.....	33
2.2.20 Estándar nacional.....	34
2.2.21 Indicador de desempeño	34
III. Hipótesis.....	35
3.1 Hipótesis general.....	35
IV. Metodología	35
4.1 Diseño de la investigación	35
4.2 Tipo de investigación	36
4.3 Nivel de investigación.....	36
4.4 Población y muestra	36
4.4.1 Población.....	36
4.4.2 Muestra.....	36
4.5 Definición y Operacionalización de variables e indicadores	37
4.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	40
4.7 Validez y Confiabilidad de los instrumentos	40
4.7.1 Confiabilidad de los Instrumentos	42
4.8 Plan de análisis.....	42
4.9 Matriz de consistencia.....	43
4.10 Principios éticos	44

V. Resultados	46
5.1 Resultados	46
5.2 Análisis de resultados.....	69
VI. Conclusiones	71
Referencias bibliográficas.....	73
VII.....	81

Índice de tablas

<i>Tabla 1: Muestra de estudiantes de la Institución Educativa Inicial del distrito de Juliaca.</i>	36
Tabla 2: Planificación	46
Tabla 3: Planificación	47
Tabla 4: Planificación	48
Tabla 5: Planificación	49
Tabla 6: Organización	50
Tabla 7: Organización	51
Tabla 8: Organización	52
Tabla 9: Organización	53
Tabla 10: Ejecución	54
Tabla 11: Ejecución	55
Tabla 12: Ejecución	56
Tabla 13: Ejecución	57
Tabla 14: Orden	58
Tabla 15: Orden	59
Tabla 16: Orden	60
Tabla 17: Socialización	61
Tabla 18: Socialización	62
Tabla 19: Socialización	63
Tabla 20: Socialización	64
Tabla 21: Representación	65
Tabla 22: Representación	66
Tabla 23: Representación	67
Tabla 24: Resuelve Problemas de Cantidad	68

I. Introducción

Actualmente son muchos los autores que no dudan en afirmar la importancia y conveniencia de utilizar juegos y actividades lúdicas en el aula. Científicos procedentes de distintas disciplinas: psicólogos, pedagogos, didactas, matemáticos, etc., coinciden en que la actividad lúdica constituye una pieza clave en el desarrollo integral del niño. “Un niño juega no solo para repetir situaciones placenteras, sino también para elaborar las que le resultaron dolorosas o traumáticas”. La ludo terapia es un elemento bien importante para muchos tratamientos, y, en ese sentido, en la medida en que el juego permite aflorar una gran cantidad de situaciones que angustian a los niños, va a servir muchísimo como terapia.(Fernando Gómez Ramírez & Puericultor, 2018)La importancia del juego en el aprendizaje escolar radica en que es fuente de desarrollo tanto socio-emocional como cognoscitivo. Existen distintos tipos de juego que favorecen diferentes áreas del desarrollo o del aprendizaje; por lo tanto los juegos que se propongan deben obedecer a los objetivos que los maestros se planteen. Éste juega un papel predominante en el preescolar pero tiende a desaparecer durante los años de educación básica primaria y secundaria.(Calle, Del Rocío, Tariguano, & Solanda, n.d.)Díaz, afirma que se pueden distinguir dos enfoques sucesivos en el desarrollo inicial de la problemática didáctica. El primer enfoque está centrado en el aprendizaje del alumno. La problemática gira alrededor de la noción ya citada de aprendizaje significativo en el sentido de Ausubel y el objeto primario de investigación es el conocimiento matemático del alumno y la evolución. El segundo enfoque, aunque está centrado en la actividad docente, comparte el interés básico por la instrucción del alumno citado por (Petrona Alejandra García Solís, n.d.)

Por consiguiente, nuestro problema de investigación queda enunciado de la siguiente manera:

¿De qué manera se implementará el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en niños de cinco años de la I.E.P “Peruano Español” del distrito de Juliaca provincia San Román, región Puno, año 2018?

El proyecto de investigación tiene como objetivo general. Implementar la hora del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en niños de cinco años de la I.E.P “Peruano Español” del distrito de Juliaca provincia San Román, región Puno, año 2018.

En los objetivos específicos se plantea los siguientes.

Organizar material libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la I.E.P “Peruano Español” del distrito de Juliaca provincia San Román, año 2018.

Aplicar el juego libre en los sectores para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la I.E.P “Peruano Español” del distrito de Juliaca provincia San Román, año 2018.

Evaluar el juego libre en los sectores para mejorar nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la I.E.P “Peruano Español” del distrito de Juliaca provincia San Román, año 2018.

La justificación de la presente investigación busca aportar con conocimientos teóricos sobre el juego libre en los sectores y de esta forma busca mejorar el aprendizaje significativo en los niños de cinco años, de esta forma mejorar la calidad de la educación peruana. Como también, es importante porque nos permitirá conocer la información del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje significativo,

lo cual ayudará que la docente aplique estrategias adecuadas que permitan desarrollar el aprendizaje en los estudiantes.

En lo teórico, se buscará información, y fundamentos teóricos más recientes y actualizados sobre la aplicación del juego libre en los sectores para promover la mejora de la calidad del aprendizaje de los estudiantes en el mundo de la sociedad del conocimiento.

En la metodología nos dará a conocer el tipo, nivel, diseño, población y muestra del proyecto de la investigación.

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

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

II. Revisión de literatura

2.1 Antecedentes

(Torres, 2016) La investigación tuvo como objetivo general determinar si la aplicación de talleres de juegos en sectores basado en el enfoque colaborativo utilizando figuras geométricas mejora la competencia numérica en el área de matemática en los niños de 4 años de nivel inicial en la institución educativa particular “Manos Unidas” pueblo joven el Progreso, Chimbote 2014; el estudio correspondió a una investigación explicativa. La población estuvo conformada por 39 niños (as) de los cuales se tomó una muestra de 10 niños (as). Para la prueba de la hipótesis se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon, en la cual el valor de $P = 0,004 < 0,05$, es decir existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática obtenidos entre el Pre Test y Post Test. Lo más resaltante de la investigación fueron los resultados y la hipótesis. Palabras clave: Juegos de roles, enfoque colaborativo, competencia numérica.

(Riso, 2016) La presente investigación ha tenido como propósito aplicar el 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” Esta investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo 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. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste la prueba de en la cual se

pudo apreciar el valor de $P = 0,001 < 0,05$, es decir existe una diferencia significativa en el Logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto se concluye que el programa de juegos lúdicos mejoró significativamente 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. Palabras clave: Juegos lúdicos, Aprendizaje.

(Jaramillo, 2012) La presente investigación tuvo como propósito establecer la eficacia del programa “jugando en los sectores” para mejorar el logro de capacidades matemáticas de número y relación en los niños de 4 años, en sus dimensiones de cantidad y clasificación y conteo y orden. Es una investigación cuasi experimental de diseño pretest – postest con grupo de control. Las muestras estuvieron constituidas por 24 niños para el grupo control y 24 niños para el grupo experimental al cual se le aplicó el programa desde setiembre hasta noviembre del año 2011 en una institución educativa del Callao. Para la recogida de datos se aplicó la prueba de Capacidades Matemáticas para niños de inicial de 4 años (CAM-I4) la cual fue sometida a validación por juicio de expertos y tiene un nivel de confiabilidad adecuado a .919. Se concluye que existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa “Jugando en los Sectores” al compararlo con el grupo al que no se le aplicó. Palabras claves: Sector, juego, número, relación, cantidad, clasificación, conteo y orden.

(Calle, 2015) Cuando incorporamos actividades lúdicas en la clase de matemáticas, se pretende que sea efectiva y que los objetivos planteados puedan lograrse en forma adecuada. Como principio básico los juegos deben fundamentarse en los contenidos educativos que ayuden a desarrollar los hábitos, las habilidades y actitudes positivas en el trabajo escolar, aplicando el razonamiento lógico, estimulando la creatividad en

el estudiante, empleando estrategias de pensamiento, que promuevan el intercambio de relaciones personales y que favorezcan la cooperación y la comunicación en el aula de clases. El éxito en el aprendizaje de esta disciplina, depende en buena medida de la planificación de actividades que promuevan la construcción de conceptos, a partir de experiencias concretas, en la interacción con los otros. En estas actividades la matemática se convertirá en herramientas funcionales y flexibles que le permitan resolver las situaciones problemas planteadas a través de las actividades lúdicas. Para elevar la calidad del aprendizaje de la matemática es necesario que los estudiantes se interesen y encuentran significado y utilidad en el conocimiento matemático, que lo valoren y hagan de él un instrumento que los ayude a reconocer, plantear, resolver problemas presentados en varios contextos de su vida cotidiana. La bondad de los juegos aplicados en las actividades docentes genera motivación, interés y participación activa permitiendo a los estudiantes adquirir aprendizajes significativos.

Palabras claves: actividad lúdica motivación enseñanza hábitos disciplina

Construcción de conceptos

(Maorales & Palpa Medrano, 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 la 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.

(Otero, 2015) La investigación realizada tiene 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 MINEDU. La confiabilidad de estos instrumentos fue hallada por el coeficiente de Kuder Richardson 20 y la validez de contenido se obtuvo con el criterio de jueces. Los resultados 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.

(Huaman & Lopez, s.f.) El trabajo de investigación realiza por los autores ya mencionados busca mejorar la práctica pedagógica en la hora del Juego Libre en los sectores del salón en los alumnos de cinco años en la IEI. N° 320 de San Jerónimo - 2014 Se busca identificar diversas estrategias de juego en las diferentes áreas y a la vez utilizando materiales estructurados y no estructurados en las actividades. El estudio se realizó en la I. E.I N° 320 “San José” de San Jerónimo, provincia de Andahuaylas durante el año escolar 2014. La población de la investigación es la Práctica Pedagógica realizada en aula, ya que busca encontrar las dificultades y vacíos, a través del plan de

acción de esta forma mejorar la práctica pedagógica. La Muestra es el registro de 10 diarios de campo, donde se describe de manera detallada todo lo que se realiza durante el día de trabajo en el aula, por tal razón es la fuente de donde surge la identificación del problema a investigar y buscar una posible solución a través de un plan de acción de mejora. Los resultados obtenidos al finalizar el trabajo de investigación dan a conocer el cambio de manera gradual de los niños al aplicar la secuencia metodológica de la hora del juego libre en el logro de capacidades e indicadores relacionados con las diferentes áreas.

(Maorales & Palpa Medrano, 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.

(Salas, 2012)La presente investigación tenía como propósito establecer la eficacia del programa “jugando en los sectores” busca mejorar el logro de capacidades matemáticas de número y relación en los niños de 4 años, en sus dimensiones de cantidad y clasificación y conteo y orden. Es una investigación cuasi experimental de diseño pretest – postest con grupo de control. Las muestras estuvieron constituidas por

24 niños para el grupo control y 24 niños para el grupo experimental al cual se le aplicó el programa desde setiembre hasta noviembre del año 2011 en una institución educativa del Callao. Para la recolección de datos se aplicó la prueba de Capacidades Matemáticas para niños de inicial de 4 años (CAM-I4) la cual fue sometida a validación por juicio de expertos y tiene un nivel de confiabilidad adecuado a .919. Se concluye que existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa “Jugando en los Sectores” al compararlo con el grupo al que no se le aplicó.

(Rodríguez, 2012) La investigación nos da a conocer que los juegos son muy importantes en la Educación Infantil, ya que alcanza un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio ámbito y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el entorno, con otras personas y consigo mismo. Un ejemplo es la hora del recreo de cualquier escuela, si observamos detalladamente podríamos enumerar una variedad de conductas distintas que llevan a una interacción de los estudiantes con su entorno. Por este motivo, es importante investigar a fondo el juego en esta etapa, pues, el juego es la principal actividad del niño/a, siendo también la vía que utilizan los más pequeños para elaborar y expresar los sentimientos y todo tipo de competencias intelectuales, morales, y sociales. Por lo tanto, como el juego desarrolla el ámbito de lo social, profundizaré más detenidamente el juego social. En cuanto a la estructura del trabajo el primer capítulo da a conocer la finalidad del trabajo seguido del segundo capítulo que engloba los objetivos (Objetivo General y los Específicos). En el tercer capítulo se establece un marco conceptual, basándose en el tema principal “El Juego”, los cuales se diferencian claramente: Marco Conceptual (definición de Juego) y el Marco Teórico (el juego infantil a través de la

historia, sus características, tipologías del juego atendiendo a diversos criterios y por último el juego como metodología en las distintas leyes educativas). El cuarto capítulo, se centra en el juego como proceso de desarrollo. Haciendo hincapié en la importancia del juego y en sus ámbitos del desarrollo infantil (psicomotor, cognitivo, afectivo y social). En el quinto capítulo engloba aspectos relacionados con el desarrollo del juego en el ámbito social, desarrollando cuatro apartados significativos: el proceso de socialización, el desarrollo social en la etapa de E.I, el juego como forma de socialización y el juego social desde dos teorías que considero relevantes (teoría de Piaget y teoría de Vygotsky).

2.2 Bases Teóricas de la Investigación

2.2.1 Concepto del juego

Para Huizinga (1939, cit. Por Díaz, 1997), nos indica que el juego es una acción u ocupación libre del hombre y de su cultura, que se realiza dentro de un tiempo y espacio determinado, siguiendo ciertas reglas que son libremente de alegría y de tensión citado por: (Otero, El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institucion Educativa N° 349 Palao, 2015)

Asimismo, Ortega (1992), corrobora que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro del niño con otras personas; consigo mismo al tener que adaptarse y enfrentarse a reglas de juego; con las cosas que se convierten en elementos de significación de aprendizaje y comunicación citado por: (Otero, El juego libre en los

sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institucion Educativa N° 349 Palao, 2015)

Referente a los conceptos anteriores Díaz (1997), nos señala que es un aspecto deliberado donde el niño interactúa con los demás niños, con los juguetes y con elementos imaginativos como son las representaciones concretas o simbólicas, porque el juego es un recurso citado por: (Otero, El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institucion Educativa N° 349 Palao, 2015)

2.2.2 Definición del juego

Para Cabana (2004), nos dice que “el juego para el niño 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) citado por: (Cuba & Palpa, 2015)

2.2.3 Enfoque socio-cultural

Según Lev Semionovich Vygotsky (1896-1934) es considerado el precursor del constructivismo social. A partir de él, se han desarrollado diversas concepciones sociales sobre el aprendizaje. Algunas de ellas amplían o modifican algunos de sus postulados, pero la esencia del enfoque constructivista social permanece. Lo fundamental del enfoque de Vygotsky consiste en considerar al individuo como el resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial.

Para Vygotsky, el medio entendido social y culturalmente, no solamente físico, como lo considera primordialmente Piaget cita por: (Romo, s.f.)

2.2.4 El juego como propuesta educativa

Según Bañeres et al. (2008) el juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego; es decir; con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales. El juego no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimiento, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo citado por: (Esquivel, 2010)

2.2.5 Características del juego

Las características del juego pueden ser: voluntarios y libres; divertido, agradable, alegre, satisfactorio; espontaneo, instintivo, irracional; gratuito, improductivo, intrascendente; incierto, fluctuante, aventurero; ambivalente, oscilatorio; comprometido, consiente; estético, creativo; fantasioso, simbólico, ficticio; serio, necesario, solemne; reglado, etc citado por: (Albarracín, Herrero, & Martínez, s.f.)

2.2.6 Tipos de juego

En los tipos de juego tenemos diversas clasificaciones donde los niños realizan libremente el juego. La siguiente clasificación nos ayudara a distinguir que área del

desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales citado por:
(MINEDU, 2010)

Existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente clasificación nos ayudara a distinguir que área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales citado por: (MINEDU, 2010)

a) Juego motor

Según Ministerio de educación el juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores.

b) Juego social

Asimismo, el juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”.

c) Juego cognitivo

De igual manera el juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no

sólo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos.

d) El juego simbólico

Por último, el juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo; el juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”

2.2.7 Juego libre

Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención de un adulto. Favorece el descubrimiento, 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 competir, a cooperar, a regular su conducta y a medirse con los demás permitiéndole crear de sí mismo su propio auto concepto citado por: (Salvatierra, 2015)

2.2.8 Definición del juego libre en los sectores

El juego libre en los sectores es un momento pedagógico propuesto por el Ministerio de Educación, está basado también en el juego y su importancia que radica en el desarrollo del niño en todos los aspectos, poniendo a la maestra como observadora del

trabajo del niño, dejando de lado el trabajo conjunto de ambos, más bien asignándole un rol de observadora citado por: (Garavito, 2017)

Según el Ministerio de Educación 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 citado por: (MINEDU, 2010)

Por su parte Duca,N.(2008), nos dice que el juego libre en los sectores implica la posibilidad de desarrollar un juego utilizando los espacios y elementos de los sectores pero sin ningún tipo de consigna de trabajo. No hay un fin conversado con anticipación y el juego este guiado por los intereses de cada niño o de un grupo de niños que conforman el sector. Esto no significa que no se planifique, ya que se incluye como una propuesta de juego espontaneo que tiene por objetivos contenidos el compartir, el cooperar, el interactuar en espacios de juego con los otros citado por: (Garavito, 2017)

2.2.9 Clasificación de los sectores en aula

Aporta (Sarabia, 2009). Durante el juego libre en los sectores el aula, se concibe como un lugar donde el niño interactúa con los demás niños, con la docente y con los materiales ubicados en sectores funcionales.

Ya que, de esta manera, se toma en cuenta la opinión de ellos para ubicar, nombrar y arreglar los sectores del aula, formando en la toma de decisiones, la cooperación e intercambio de saberes. Debemos tener en cuenta los sectores como pueden ser:

a) Sector del hogar: Materiales como juego de salita, comedor, cocina, muñecas, ollitas, menaje de cocina, camita, ropa y otros materiales propios de una casa acordes al contexto propio.

b) Sector de construcción: Materiales como cubos, conos, frascos, latas, bloques de madera.

c) Sector de dramatización: Materiales como disfraces, telas de colores, máscaras, gorros, títeres.

d) Sector de artes plásticas: Materiales como témperas, colores, plumones, esponjas, hojas, papeles de colores, goma, cartulina entre otros.

e) Sector de ciencias: Materiales como lupas, pinzas, morteros, tubos, embudos, balanza, imanes, microscopio, plantas.

f) Sector de la biblioteca: Materiales como cuentos, álbumes, revistas, periódicos, libros, láminas, adivinanzas, rimas.

e) Sector de juegos tranquilos: Materiales como rompecabezas, dominós, juegos de encaje, de ensarte, bloques lógicos.

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

a. La planificación

Según (Franco, 2013). El planificar el juego, permite al niño establecer relaciones entre aquello que piensa y lo que quiere hacer, poniendo en práctica sus experiencias aprendidas. Asimismo, comprende el tiempo anticipándose a las acciones que realizara posteriormente, se ejercita en la toma de decisiones y asume cierto control sobre sus propias acciones verbaliza sus ideas con claridad para ser comprendido, escucha y acepta las propuestas de sus compañeros citado por: (Otero, El juego libre en los

sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institucion Educativa N° 349 Palao, 2015)

b. La organización

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

c. La ejecución

Es cuando los niños ya se han instalado en algún sector de juego empiezan a intercambiar su idea. Los niños se ubicarán en la sala de juego en diversas modalidades: algunos lo harán de manera individual, otros en entre amigos y los demás en grupos de compañeros. Ya de esta manera puedes observar a los niños según su sector que ellos eligieron citado por: (MINEDU, 2010)

d. El orden

El juego libre en los sectores concluye con el anuncio anticipado de su cierre, 10 minutos antes del mismo. En el momento en que terminan de jugar, los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Guardar los juguetes tiene un significado

emocional y social muy importante: es guardar también sus experiencias y concluir con una experiencia interna significativa hasta la siguiente vez. Además, contribuye al buen hábito del orden citado por: (MINEDU, 2010)

e. La socialización

La socialización se trata de estar todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc. La educadora aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación. Por ejemplo, si los niños que jugaron en el hogar cuentan que jugaron a la mamá y al papá y que “Daniel se puso a cocinar” “y que los hombres no cocinan”, la educadora aprovechará para conversar sobre este aspecto y cambiar esta idea errónea de los niños. Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, desean citado por: (MINEDU, 2010)

f. La representación

Según MINEDU en este momento los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días cita por: (MINEDU, 2010)

2.2.11 El aprendizaje

Citando a Piaget señala que el aprendizaje es un proceso activo, en donde la adquisición de conocimiento supone la ejecución de actividades del sujeto. Su aporte de mayor incidencia en la educación ha sido su “Teoría de los Estadios del Desarrollo”

en la que afirma que el desarrollo cognitivo atraviesa por cuatro estadios: el sensorio motor, el preoperatorio, el operacional concreto, y el operacional formal. Para Piaget el desarrollo intelectual no es un simple proceso que está determinado primordialmente por el medio ambiente social o físico, sino más bien que el resultado de la interacción de factores tanto internos como externos al individuo. Es decir que el desarrollo cognitivo, es el producto de la interacción del niño con el medio ambiente en forma que cambian sustancialmente a medida que el niño evoluciona. (Huamán R. , 2016)

Por su parte, Play, M. (1993) considera que el aprendizaje es el fenómeno que se encadena en el alumno al realizar el acto de integrar conocimientos nuevos desde una situación inicial dada en que de alguna manera se adquiera una nueva experiencia o una nueva forma de entender el mundo circundante. Consideramos que en esta investigación es importante porque como docentes estamos en la obligación de contribuir al desarrollo de las potencialidades del estudiante universitario; por eso es necesario que cambiemos nuestra práctica docente hacia un modelo educativo que propicie la participación activa y reflexiva de los educandos en el proceso de E-A. Los estudiantes que concluyen sus estudios secundarios tienen muchas dificultades cuando ingresan a la educación superior universitaria. No saben leer y, es más, no les gusta, desconocen técnicas, que le permita mejorar su rendimiento académico. Por ello precisamente nos inclinamos por el empleo de técnicas de estudio acordes al momento actual, con ahorro de tiempo y esfuerzo, como la Técnica de los Mapas Mentales que ayuda enormemente a los estudiantes y educadores a captar el significado de las materia que se van a aprender y para la comprensión y la producción de conocimientos, con la capacidad de ser utilizados por los estudiantes, docentes, escritores, empresarios

y todo aquel que conociendo este método lo aplique en una situación determinada con la finalidad de adquirir o transmitir alguna información.

2.2.12 Factores que influyen el aprendizaje

(Ausubel & Novak , 1990) Cada niño sigue su propio ritmo de aprendizaje de acuerdo a factores tales como: motivación y maduración. A medida que el niño progresa en edad, las abstracciones y generalizaciones se hacen con mayor facilidad y rapidez si encuentra una variedad de estímulos adaptados a su desarrollo cognoscitivo. Por lo general los conceptos, no se desarrollan repentinamente en su forma definitiva.

Los conceptos se ensanchan y profundizan a lo largo de la vida. Solo cuando el concepto se ha desarrollado mejor y cuando se desliga de los hechos concretos se puede decir que se ha adquirido; es decir el niño estará en capacidad de generalizar este concepto en nuevas situaciones.

2.2.12.1 Tipos de aprendizaje

2.2.12.1.1 Aprendizaje permanente

Minedu (2005), al ser humano se puede considerar como un aprendiz permanente, teniendo en cuenta que incluso las actividades de menos exigencia intelectual por él realizadas requieren un adiestramiento, o entrenamiento, que tuvo que adquirir o desarrollar. Se debe tener en cuenta que este tipo tan elemental de aprendizaje se lleva a cabo de forma casi siempre inconsciente por parte del sujeto que lo realiza. El aprendizaje de carácter intelectual en el ser humano precisa previamente del sujeto, estudiante o estudioso, se puede afirmar que si el individuo no está preparado para aprender, es decir, si no tiene madurez necesaria, va a tener muchas dificultades para

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

2.2.12.1.2 Aprendizaje aplicativo

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

Desde la infancia el ciudadano ha de acomodar sus conductas a diversas formas convencionales que vienen, más o menos, dictadas por el entorno familiar y social que poco tienen que ver con lo personal o lo subjetivo. La sociedad, en definitiva, las va a evaluar y del resultado de esta evaluación saldrá la calificación de aceptado o rechazado, siendo la consecuencia de esta última calificación la marginación del individuo, desde la cual se le brindará la oportunidad del cambio, pero teniendo siempre en cuenta los objetivos marcados por la sociedad. Se trata de la permanente

interacción entre individuo y colectividad, o entre persona y sociedad, somos en parte, lo que son nuestras circunstancias. (Huamán R. , 2016)

2.2.12.2 tipos de logro de aprendizaje

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

Logros cognoscitivos: Son los aprendizajes esperados en los estudiantes desde el punto de vista cognitivo, representa el saber a alcanzar por parte de los estudiantes, los conocimientos que deben asimilar, su pensar, todo lo que deben conocer.

Logros procedimentales: Representa las habilidades que deben alcanzar los estudiantes, lo manipulativo, lo práctico, la actividad ejecutora del estudiante, lo conductual o comportamental, su actuar, todo lo que deben saber hacer.

Logros actitudinales: Están representados por los valores morales y ciudadanos, el ser del estudiante, su capacidad de sentir, de convivir, es el componente afectivo - motivacional de su personalidad. Además, también existen tres tipos de logros según su alcance e influencia educativa en la formación integral de los estudiantes:

El logro instructivo representa el conjunto de conocimientos y habilidades que debe asimilar el estudiante en el proceso pedagógico. Se formula mediante una habilidad y un conocimiento asociado a ella. Tiene la limitante que no refleja el componente axiológico tan significativo en la formación integral de nuestros estudiantes. El logro educativo representa el conjunto de conocimientos, habilidades y valores que debe asimilar el estudiante en el proceso pedagógico. Se formula mediante una habilidad, un conocimiento asociado a ella y los valores asociados a dichas habilidades y conocimientos. Tiene la ventaja y superioridad sobre el logro instructivo que refleja

(ya sea de manera explícita o implícita) el componente axiológico tan significativo en la formación integral de nuestros estudiantes. El logro formativo es un modelo pedagógico del encargo social que le transfiere la sociedad a la escuela, que refleja los propósitos, metas y aspiraciones a alcanzar por el estudiante, que indican las transformaciones graduales que se deben producir en su manera de sentir, pensar y actuar.

2.2.12.3 Estrategias de aprendizaje

Las estrategias de enseñanza - aprendizaje son procedimientos o recursos (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de promover aprendizajes significativos que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (mediador del aprendizaje), además de enseñar los contenidos de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender” (Mendoza & Mamani, 2012)

2.2.13 La matemática

La matemática es la ciencia de los números y los cálculos numéricos. Es más que el álgebra, que es el lenguaje de los símbolos, las operaciones y las relaciones. Es mucho más que la geometría, que es el estudio de las formas, los tamaños y los espacios. Es más que la estadística, que es la ciencia de interpretar las colecciones de datos y las gráficas. Es más que el cálculo, que es el estudio de los cambios, los límites y el infinito. La matemática es todo eso y mucho más. La matemática es un modo de pensar, un modo de razonar. Se puede usar para comprobar si una idea es cierta, o por

lo menos, si es probablemente cierta. La matemática es un campo de exploración e invención, en el que se descubren nuevas ideas cada día, y también es un modo de pensar que se utiliza para resolver toda clase de problemas en las ciencias, el gobierno y la industria. Es un lenguaje simbólico que es comprendido por todas las naciones civilizadas de la tierra. (Minedu, Rutas de Aprendizaje , 2015)

2.2.14 Área de matemática en inicial II ciclo.

Los niños y niñas, desde que nacen, exploran de manera natural todo aquello que los rodea y usan todos los sentidos para captar información y resolver los problemas que se les presenta, durante esta exploración, ellos actúan sobre los objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios. Asimismo, los niños y niñas poco a poco van logrando una mejor comprensión de las relaciones espaciales entre su cuerpo y el espacio, otras personas y los objetos que están en su entorno. Progresivamente, irán estableciendo relaciones más complejas que los llevarán a resolver situaciones referidas a la cantidad, forma, movimiento y localización.

El acercamiento de los niños a la matemática en este nivel se da en forma gradual y progresiva, acorde con el desarrollo de su pensamiento; es decir, la madurez neurológica, emocional afectiva y corporal del niño, así como las condiciones que se generan en el aula para el aprendizaje, les permitirá desarrollar y organizar su pensamiento matemático.

Por las características de los niños y niñas en estas edades, las situaciones de aprendizaje deben desarrollarse a partir de actividades que despierten el interés por

resolver problemas que requieren establecer relaciones, probar diversas estrategias y comunicar sus resultados.

El logro del perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica Regular se favorece por el desarrollo de las diversas competencias. El área de matemática promueve y facilita que los niños y niñas desarrollen y vinculen las siguientes competencias. “resuelve problemas de cantidad” y “resuelve problemas de forma, movimiento y localización”. (Minedu, 2017)

2.2.15 fundamentación en el área de matemática

La finalidad de la matemática en el currículo es desarrollar formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones que permitan a los niños interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, el planteamiento de supuestos, conjeturas e hipótesis, haciendo inferencias, 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.

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

2.2.16 Organización en el área de matemática inicial II ciclo

El área de matemática en el II ciclo considera que los niños, a partir de los 3 años,

llegan al aula con saberes previos, con saberes muy distintos que hace unos años, debido principalmente al avance de las comunicaciones y la tecnología, que les permite conocer la realidad sociocultural y natural que los rodea.

Se tiene como fin, al enseñar matemática a los niños desde temprana edad, proporcionar una organización neurológica óptima basada en la estimulación visual, auditiva y el aporte de datos.

(Kamii ,Devries , 1995) basadas en la teoría de Piaget, señalan que los niños van construyendo el conocimiento lógico–matemático coordinando relaciones simples que han creado antes entre los objetos; es por ello que el Diseño Curricular Nacional (2009) fundamenta que:

El área debe poner énfasis en el desarrollo del razonamiento lógico matemático aplicado a la vida real, procurando la elaboración de conceptos, el desarrollo de habilidades, destrezas y actitudes matemáticas a través del juego como medio como excelencia para el aprendizaje infantil. Debe considerarse indispensable que el niño manipule material concreto como base para alcanzar el nivel abstracto de pensamiento.
(p.130)

Así pues, se desarrollará la creatividad del niño, que les podrá servir para formarse como un ser autónomo capaz de resolver los problemas que se le presentan durante su vida cotidiana.

El área de matemática consta de dos organizadores como son: Número y Relaciones, y Geometría y Medición; siendo el primero el seleccionado para la presente investigación.

2.2.16.1 Capacidades seleccionadas de número y relaciones

Una definición que nos permite entender lo que es una capacidad es la que nos brinda:

(Howe, 1980) Puede ser una habilidad, la facultad de pensar, una aptitud que se basa fundamentalmente en el conocimiento que posee la persona o una combinación de las tres. La capacidad puede ser de carácter general, como cuando los psicólogos se refieren a la capacidad verbal o la capacidad motriz, o puede ser específica, como cuando se afirma que alguien posee la capacidad de navegar o conducir un coche. Estas palabras se emplean de muchas maneras distintas. (p.73)

Para diferenciar las capacidades con las competencias se toma en cuenta el concepto desde el punto de vista psicológico y educativo que Sánchez, Reyes y Matos (2003) nos brindan:

Las competencias son formulaciones que describen lo que un alumno o persona es capaz de hacer en tanto posee los conocimientos y ha desarrollado las destrezas, habilidades y actitudes necesarias para su ejecución. Una competencia es una capacidad que integra el manejo de conocimientos y conceptos, manejo de procedimientos y manifestación de actitudes o aspectos afectivo-dinámicos. (p.88)

Por lo tanto, en la presente investigación se resalta la importancia de desarrollar capacidades matemáticas con el fin que el niño disponga de los conocimientos, habilidades y destrezas necesarias para su buen desempeño.

(Diseño Curricular Nacional, 2009) nos refiere las siguientes capacidades:

Agrupar personas, objetos y formas geométricas con un atributo verbalizando el criterio de agrupación. Compara y describe colecciones de objetos utilizando cuantificadores: muchos–pocos, uno-ninguno y otras expresiones propias del medio. Establece

relaciones de seriación por forma, por tamaño: de grande a pequeño, por longitud: de largo a corto. Establece secuencias por color utilizando objetos de su entorno y material representativo. Establece en colecciones de objetos la relación entre número y cantidad del 1 al 5. Utiliza espontáneamente el conteo en situaciones de la vida diaria. (p. 132)

El desarrollo de estas capacidades matemáticas seleccionadas se debe llevar a cabo de manera global formando esquemas mentales a través de la experiencia directa con los objetos y el medio en la utilización de todos los sentidos mediante situaciones problemáticas que servirán para captar los datos y construir conocimientos estableciendo relaciones a través de la abstracción reflexiva.

Si bien es cierto, las relaciones se establecen a partir de comparaciones entre los objetos; sin embargo, la fuente de este conocimiento es interna y, según Rencoret (2000):

El concepto de número es un concepto matemático y como tal es un constructo teórico que forma parte del universo formal del conocimiento ideal; como ente matemático es inaccesible a nuestros sentidos, sólo se ve con los ojos de la mente, pudiendo representarse únicamente a través de signos. Se estima que la capacidad de ver estos objetos invisibles es uno de los componentes de la habilidad matemática. (p.47)

2.2.16.2 Dimensión de cantidad y clasificación

Rencoret (2000) nos ilustra sobre la teoría de conjuntos, creada por George Cantor (1845- 1918):

Ha venido a revolucionar la matemática, y su importancia radica en la cohesión y

unificación que aporta a esta disciplina. En la iniciación matemática, los conjuntos constituyen un buen apoyo perceptivo para el niño, que puede así trabajar con objetos concretos, que manipula y ve, estableciendo relaciones sobre ellos. (p.89)

El niño va adquiriendo el concepto de número a medida que va utilizándolos y relacionándolos con los objetos, a través de los conjuntos porque son estos los que tienen la propiedad numérica y es aquí donde adquiere la noción de cantidad que es el valor o cardinal que resulta. Se inicia a partir de los números perceptivos; por ello, Rencoret (2000) detalla lo que Piaget enuncia: “los números no se aprenden por abstracción empírica de conjuntos ya formados, sino por abstracción reflexiva, elaborados sobre relaciones creadas por la mente basadas en los primeros números conceptualizados por relaciones empíricas.” (p.16)

Tomando en consideración también a Panizza (2003), los números no deben enseñarse de uno en uno y exactamente según el orden numérico, lo que se requiere es que se presenten oportunidades para que los niños puedan aplicar el uso de los números de manera informal; de tal manera que se den las interacciones del sujeto con la realidad. Si bien es cierto, los cinco primeros números son perceptivos (que se pueden determinar a simple vista), pero es necesario detenerse un tiempo hasta que los niños lo dominen haciendo uso constante, natural y adecuado de estos para que así, con mucha seguridad, puedan entrar al mundo de los números abstractos, más de 5. Entonces, el niño debe haber realizado todo tipo de relación con los objetos comprendiendo que los elementos ubican una posición al ordenar una serie jerarquizada y que forman parte de una colección de acuerdo a sus similitudes y diferencias; de esta manera están clasificando y seriando que son actividades pre-numéricas iniciándose con la utilización de los números, pasando así a la noción

numérica.

Luego de abstraer el concepto de número que viene a ser el evocar una cantidad sin que éste se encuentre presente, el niño lo simboliza asociando el concepto de número cardinal con el signo correspondiente que viene a ser el numeral para que pueda comprender que los números también tienen un orden determinado en la sucesión numérica ubicándolos antes o después según tenga uno menos o uno más, y luego diferenciando el que es mayor del menor entre estos números naturales.

2.2.16.3 Dimensión de conteo y orden

Confrontando la información brindada por González y Weinstein (2000), los niños utilizan los números en su vida cotidiana, dentro y fuera del jardín, pero éste debe ser el punto de partida para una acción intencional que permita sistematizarlos, complejizarlos, modificarlos y enriquecerlos.

Un cuantificador es la cantidad que expresa un número sin que haya necesidad de precisarse. Ejemplos de cuantificadores son: algunos, todos, muchos y pocos. Los términos más que y menos que son los cuantificadores que implican que se determinen las diferencias entre cantidades, pero es necesario recalcar que esto no es cardinalidad.

Conteo es asignar una palabra número a cada objeto siguiendo la serie numérica. Es hacer pares de nombres, de números con objetos, y no recitarlos. Panizza (2003) nos refiere que:

Gelman (1983) afirma que “para poder contar se requiere disponer, en primer lugar, del principio de adecuación única, esto es asignar a cada uno de los objetos una y solo una palabra-número, respetando al mismo tiempo el orden convencional de la serie.

Otro principio es el de indiferencia del orden, es decir, comprender que el orden en que se cuentan las unidades no altera la cantidad”. (p.95)

Para responder cuántos hay el niño debe ser capaz de distinguir un elemento del otro, elegir un primer elemento de la colección separándolo de los no contados, enunciar la primera palabra número, determinar un sucesor en el conjunto de elementos aún no elegidos, conservar la memoria de las elecciones precedentes, saber que se eligió el último elemento y enunciar la última palabra número.

El recitado se superará en la medida que estas aparezcan como herramientas para resolver problemas; de esta manera se hará familiar que el número que verbaliza al final representa la clase incluida jerárquicamente

Además, en esta dimensión, los niños deberán seguir un orden lógico de dos elementos seleccionados repitiéndolos y comprendiendo que cada uno ocupa el lugar que le corresponde.

2.2.17 Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el área de matemática.

El marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza y aprendizaje corresponde al enfoque centrado en la resolución de problemas, el cual se define a partir de las siguientes características:

- ✓ La matemática es un producto cultural dinámico, cambiante, en constante desarrollo y reajuste.
- ✓ Toda actividad matemática tiene como escenario la resolución de problemas planteados a partir de situaciones, las cuales se conciben como

acontecimientos significativos que se dan en diversos contextos. Las situaciones se organizan en cuatro grupos: situaciones de cantidad; situaciones de regularidad equivalencia y cambio; situaciones de forma, movimiento y localización; y situaciones de gestión de datos e incertidumbre.

- ✓ Al plantear y resolver problemas, los estudiantes se enfrentan a retos para los cuales no conocen de antemano las estrategias de solución; esto les demanda desarrollar un proceso de indagación y reflexión social e individual que les permita superar las dificultades u obstáculos que surjan en la búsqueda de la solución. En este proceso, el estudiante construye y reconstruye sus conocimientos al relacionar, reorganizar ideas y conceptos matemáticos que emergen como solución óptima a los problemas, que irán aumentando en grado de complejidad.
- ✓ Los problemas que resuelven los niños y niñas pueden ser planteados por ellos mismos o por el docente, lo que promueve la creatividad, y la interpretación de nuevas y diversas situaciones.
- ✓ Las emociones, actitudes y creencias actúan como fuerzas impulsoras del aprendizaje. (Minedu, 2017)

2.2.18 Competencia

Llamamos competencia a la facultad que tiene una persona para actuar conscientemente en la resolución de un problema o el cumplimiento de exigencias complejas, usando flexible y creativamente sus conocimientos y habilidades, información o herramientas, así como sus valores,

emociones y actitudes.

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

2.2.19 Capacidad

Desde el enfoque de competencias, hablamos de «capacidad» en el sentido amplio de «capacidades humanas». Así, las capacidades que pueden integrar una competencia combinan saberes de un campo más delimitado, y su incremento genera nuestro desarrollo competente. Es fundamental ser conscientes de que, si bien las capacidades se pueden enseñar y desplegar de manera aislada, es su combinación (según lo que las circunstancias requieran) lo que permite su desarrollo. Desde esta perspectiva, importa el dominio específico de estas capacidades, pero es indispensable su combinación y utilización pertinente en contextos variados. (Minedu, Rutas de Aprendizaje , 2015)

2.2.20 Estándar nacional

Los estándares nacionales de aprendizaje se establecen en los Mapas de progreso y se definen allí como «metas de aprendizaje» en progresión, para identificar qué se espera lograr respecto de cada competencia por ciclo de escolaridad. Estas descripciones aportan los referentes comunes para monitorear y evaluar aprendizajes a nivel de sistema (evaluaciones externas de carácter nacional) y de aula (evaluaciones formativas y certificadoras del aprendizaje). En un sentido amplio, se denomina estándar a la definición clara de un criterio para reconocer la calidad de aquello que es objeto de medición y pertenece a una misma categoría. En este caso, como señalan los mapas de progreso, se indica el grado de dominio (o nivel de desempeño) que deben exhibir todos los estudiantes peruanos al final de cada ciclo de la Educación Básica con relación a las competencias.

Los estándares de aprendizaje no son instrumentos para homogeneizar a los estudiantes, ya que las competencias a que hacen referencia se proponen como un piso, y no como un techo para la educación escolar en el país. Su única función es medir logros sobre los aprendizajes comunes en el país, que constituyen un derecho de todos. (Minedu, Rutas de Aprendizaje , 2015)

2.2.21 Indicador de desempeño

Llamamos desempeño al grado de desenvolvimiento que un estudiante muestra en relación con un determinado fin. Es decir, tiene que ver con una actuación que logra un objetivo o cumple una tarea en la medida esperada. Un

indicador de desempeño es el dato o información específica que sirve para planificar nuestras sesiones de aprendizaje y para valorar en esa actuación el grado de cumplimiento de una determinada expectativa. En el contexto del desarrollo curricular, los indicadores de desempeño son instrumentos de medición de los principales aspectos asociados al cumplimiento de una determinada capacidad. Así, una capacidad puede medirse a través de más de un indicador. (Minedu, Rutas de Aprendizaje , 2015)

III. Hipótesis

No presenta hipótesis porque es no experimental, descriptivo simple

3.1 Hipótesis general

El juego libre en los sectores se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de cinco años de la I.E.P “Peruano Español” del distrito de Juliaca Provincia de san Román, región Puno, año 2018

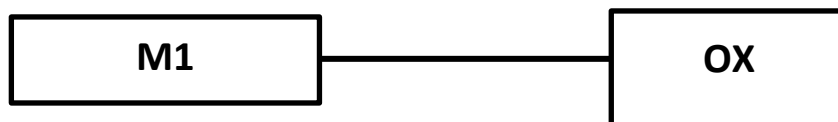
IV. Metodología

4.1 Diseño de la investigación

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

Muestra

Observación



Dónde:

M1: Muestra de estudiantes

OX: Observación del juego libre en los sectores

4.2 Tipo de investigación

La presente tesis de investigación fue de tipo Cuantitativa según el autor, (Fernández & Díaz, 2002) La investigación cuantitativa es aquella en la que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables.

4.3 Nivel de investigación

El nivel de investigación es no experimental porque solo tiene una variable.

4.4 Población y muestra

4.4.1 Población

La población estuvo conformada por los estudiantes matriculados de las aulas de 5 años de la I.E.P “Peruano Español” del distrito de Juliaca Provincia de san Román, región Puno, año 2018

4.4.2 Muestra

La muestra está compuesta por 10 niños de cinco años de la I.E.P “Peruano Español” del distrito de Juliaca Provincia de san Román, región Puno, año 2018

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

N°	Institución Educativa	N° de estudiantes	Total
1	I.E.P “Peruano Español”	10	10

Fuente: Ficha de matrícula para el año lectivo 2018

4.5 Definición y Operacionalización de variables e indicadores

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

Cuadro 1: Operacionalización de variable

PROBLEMA	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
¿De qué manera se implementará el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en niños de cinco años de la I.E.P “Peruano Español” del distrito de Juliaca Provincia de san Román, región Puno, año 2018?	El juego libre en los sectores	Juego motor	Asocia el movimiento y experimenta con el propio cuerpo
		Juego social	Interactúa con otra persona como objeto de juego del niño.
		Juego cognitivo	Entra en contacto con objetos de su entorno para manipular
		El juego simbólico	Reconoce del mundo real versus el mundo irreal
		Sector del hogar	Reconoce los objetos de su casa
		Sector de construcción	Arma con los distintos objetos
		Sector de dramatización	Utiliza disfraces para actuar
		Sector de artes plásticas	Pinta y colorea diversas imágenes
		Sector de ciencias	Utiliza las lupas para ver los distintos objetos
		Sector de biblioteca	Observan diversos libros
	Sector de juegos tranquilos	Juegan en forma silenciosa con ensarte	
	Factores que influyen en el aprendizaje	Influencia de los sectores en el aprendizaje	

El aprendizaje en el área de matemática	Aprendizaje permanente	El juego en los sectores ayuda en el aprendizaje permanente
	Aprendizaje aplicado	El juego en los sectores ayuda en el aprendizaje aplicado
	Matemática	Integra las representaciones de cantidades con objetos hasta 10
		Expresa el criterio para ordenar hasta 5 objetos
		Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos
		Realiza juegos colaborativos para organizar objetos
		Emplea estrategias basadas en el ensayo y el error, para ordenar cantidades hasta 5 con apoyo del material concreto

4.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Según Londoño (2012) La técnica que se utilizó en la investigación fue la encuesta y el cuestionario. Este autor nos 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.

4.7 Validez y Confiabilidad de los instrumentos

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

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

Tabla N° 1. Validez de contenido del instrumento juego libre en los sectores

Ítems	Criterios	Jueces						Acuerdos	V de Aiken	Valor p
		1	2	3	4	5	6			
		01	02	03	04	05	06			
11	P	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	R	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
12	P	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	R	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
13	P	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	R	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
14	P	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	R	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
15	P	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	R	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
16	P	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	R	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
17	P	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	R	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
18	P	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	R	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
19	P	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	R	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
110	P	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	R	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
111	P	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	R	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
112	P	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	R	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
113	P	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	R	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
114	P	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	R	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
115	P	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	R	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
116	P	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	R	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
117	P	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	R	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
118	P	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	R	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
119	P	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	R	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	C	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
120	P	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016
	R	1	1	1	1	1	1	6	1,00	0,016

$P < 0,05$

4.7.1 Confiabilidad de los Instrumentos

Confiabilidad del instrumento juego libre en los sectores

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

4.8 Plan de análisis

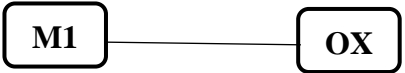
El procesamiento, se realizará sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento, a los sujetos de estudio: Los estudiantes de cinco años, con la finalidad de apreciar la naturaleza del juego libre en los sectores.

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

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

4.9 Matriz de consistencia

Cuadro 1: Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>¿De qué manera se implementará el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la I.E.P “Peruano Español” del distrito de Juliaca provincia San Román, región Puno, año 2018?</p>	<p>Objetivo general Implementar la hora del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la I.E.P “Peruano Español” del distrito de Juliaca provincia San Román, región Puno, año 2018?</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar material libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años • Aplicar el juego libre en los sectores para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años • Evaluar el juego libre en los sectores para mejorar nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años. 	<p>No presenta hipótesis porque es no experimental, descriptivo simple</p>	<p>Taller del juego libre en los sectores</p> <p>Aprendizaje en el área de matemática</p>	<p>Tipo: cuantitativo Nivel: explicativo Diseño: No experimental, descriptivo simple.</p> <p>Muestra Observación</p>  <p>Dónde: M1: muestra de estudiantes OX: observación del juego libre en los sectores</p> <p>Población y muestra La población está conformada por los niños y niñas de la I.E.P y la muestra está constituida por 10 niños y niñas</p> <p>Técnica e Instrumento La técnica para la recolección de información es la encuesta y el cuestionario, el instrumento que se utilizará es la lista de cotejo que se aplicará a los niños y niñas de cinco años.</p>

4.10 Principios éticos

En este ámbito Singer y Vinson (S&V) han investigado el tema de los aspectos éticos que deben considerarse en las investigaciones. A partir de analizar una serie de códigos relacionados con la ética de la investigación que involucra seres humanos, proponen cuatro principios a seguir: Consentimiento informado, Valor científico, Confidencialidad y Beneficios.

- ✓ **Principio de consentimiento informado** es un principio que refiere a la autonomía individual de los sujetos que participen en la investigación. Este principio involucra cuatro aspectos: divulgación, comprensión y competencia, voluntario y consentimiento y decisión actualizada.
- ✓ **Divulgación.** Se refiere a la información que el investigador debe proveer a los sujetos para que tomen la decisión de participar o no en la investigación. Esta información debería incluir: el propósito de la investigación, los procedimientos que se utilizarán, los riesgos para los sujetos que participen y beneficios para estos y el resto del mundo, las distintas alternativas de participación, el tratamiento que se dará a la información confidencial, asegurar el carácter voluntario de la participación de los sujetos y ofrecer respuestas a todas las preguntas de los participantes.
- ✓ **Comprensión y competencia.** La primera se refiere a que la información que recibirán los participantes de parte de los investigadores debe ser de fácil entendimiento. La competencia se refiere a las habilidades de los participantes. Con la información comprendida y la competencia de las habilidades, los participantes estarán en posición de tomar la decisión de participar o no en la investigación.

- ✓ **Voluntario.** La voluntad de participar en la investigación debe ser expresada libremente por los sujetos. El consentimiento debe ser activo, no por omisión.
 - ✓ **Consentimiento y decisión actualizada.** La expresión del consentimiento de participar debe ser cercana al inicio de la investigación.
- a) **Principio del valor científico** es un principio que resulta difícil de medir ya que no existen métricas que permitan determinar el valor científico de una investigación. Este valor lo componen:
- ✓ **Validez del estudio.** Se debe utilizar una metodología válida. Esto es particularmente importante en la Ingeniería Software por la búsqueda y desarrollo de metodologías para la investigación.
- b) **Principio de confidencialidad** se refiere a las expectativas del manejo de la información que comparten los participantes con los investigadores. Se debería tener en cuenta las siguientes componentes:
- ✓ **Privacidad de los datos.** Limitaciones impuestas por los investigadores al acceso a los datos colectados desde (o provistos por) los participantes.
 - ✓ **Anonimato de datos.** El análisis de los datos no debe permitir revelar la identidad de los sujetos.
 - ✓ **Anonimato de participantes.** No se debe hacer pública la identidad de los sujetos.
- c) **Principio de los beneficios** promueve maximizar los beneficios para los sujetos de la investigación. Para ello se adoptan métodos que minimicen riesgos o daños en los sujetos participantes. Estos beneficios pueden afectar a individuos, grupos de sujetos (étnicos, socioeconómicos) u organizaciones. Para esto se debe considerar:

V. Resultados

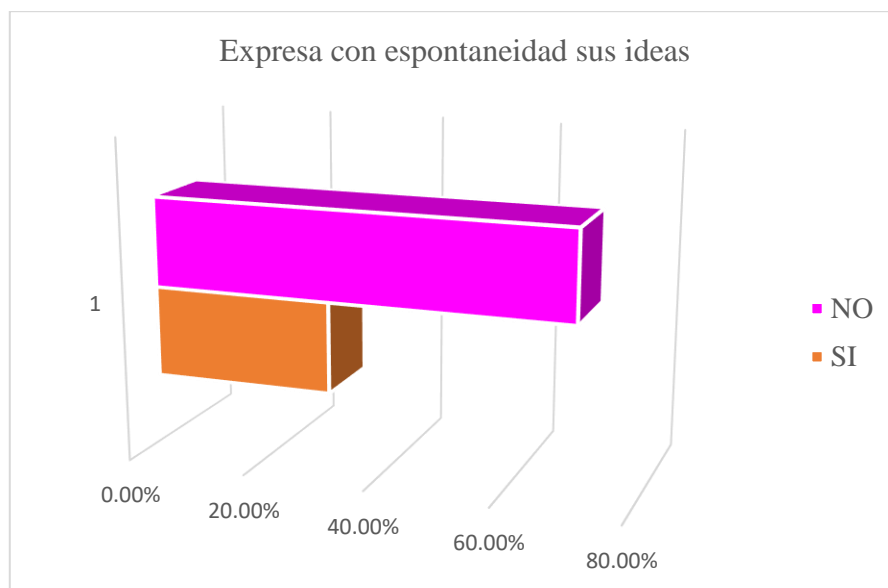
5.1 Resultados

Tabla 2: Planificación

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

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 1: Planificación



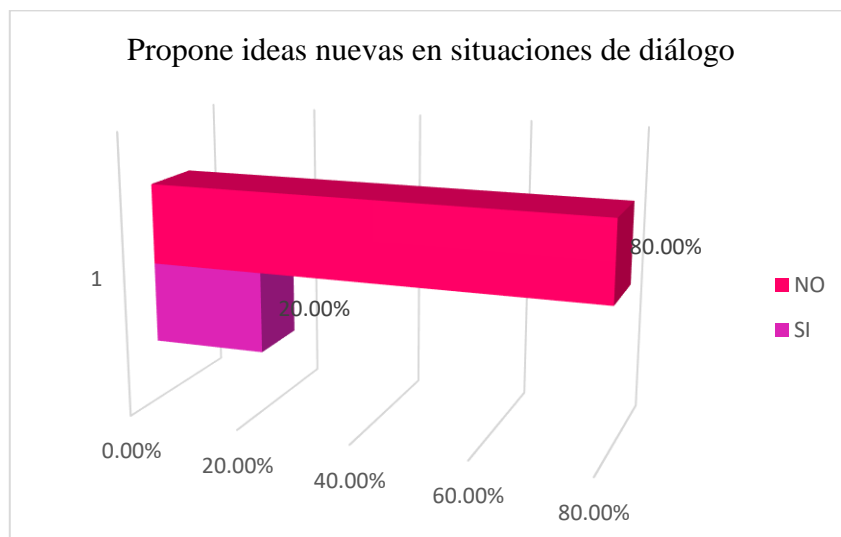
En la tabla 2 y gráfico 1 se observa que el 79% de los niños No expresan con espontaneidad sus ideas y el 21% sí, donde se evidencia dificultad en la expresión.

Tabla 3: Planificación

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

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 2: Planificación



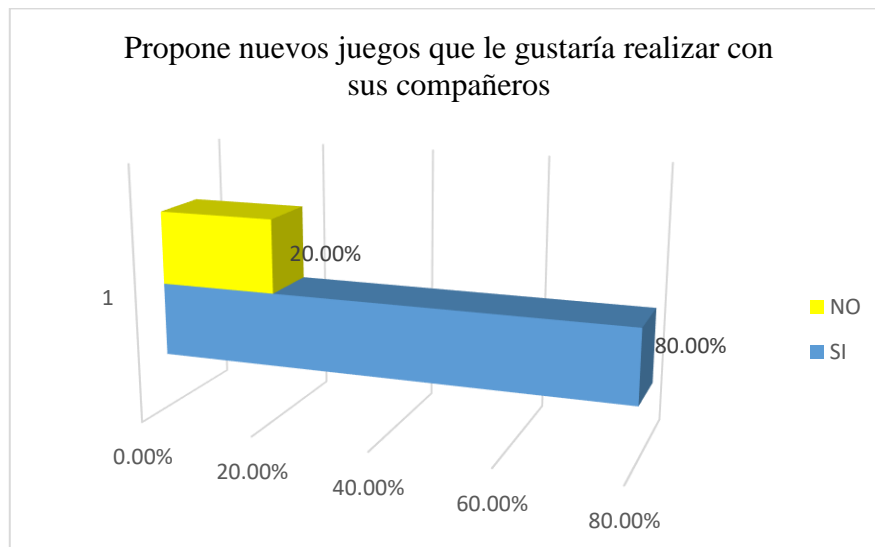
De la tabla 3 y gráfico 2, se observa que el 20% Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo y el 80% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad en proponer ideas.

Tabla 4: Planificación

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

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 3: Planificación



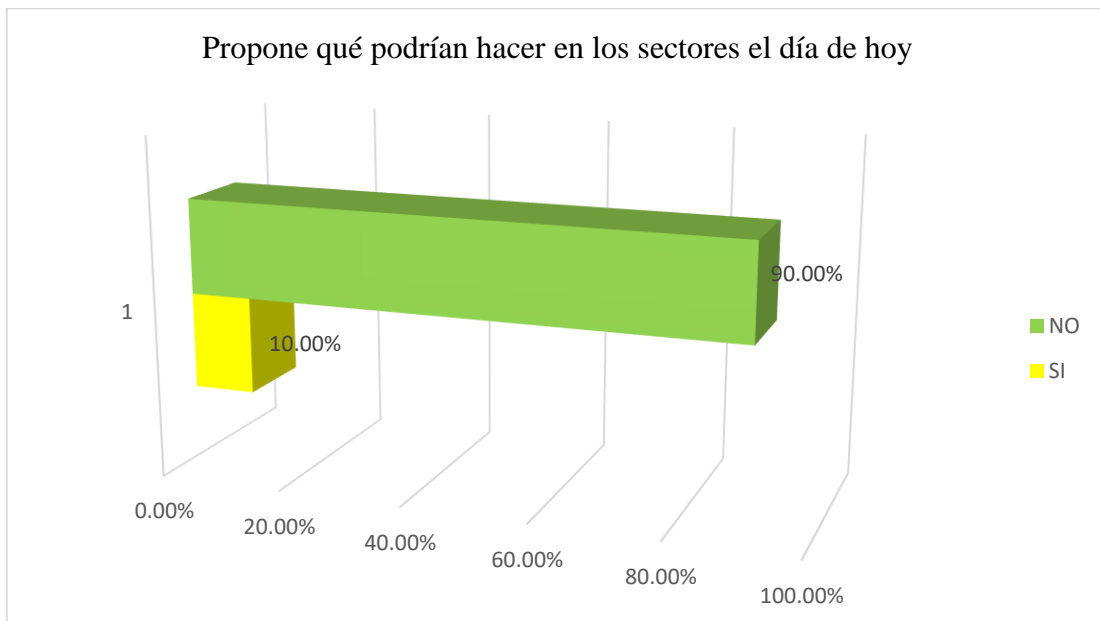
De la tabla 4 y gráfico 3, se observa que el 80% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad en proponer ideas y el 20% Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.

Tabla 5: Planificación

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

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4: Planificación



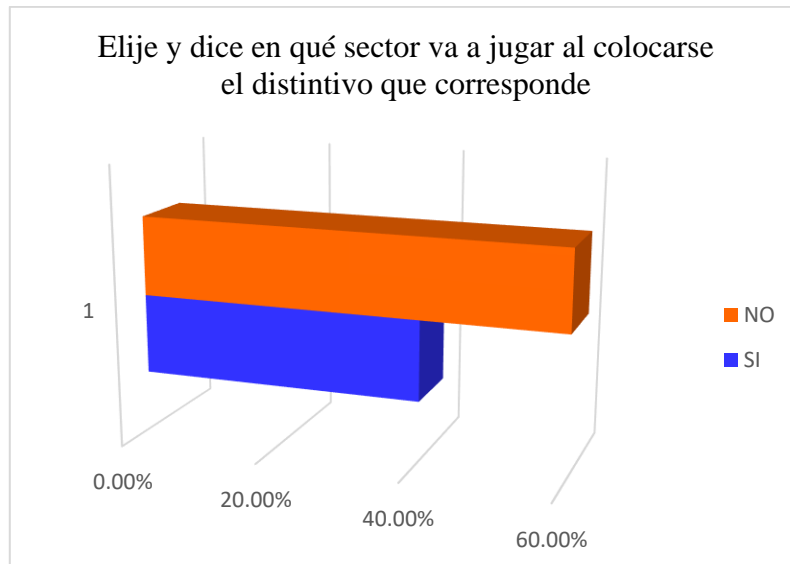
De la tabla 5 y gráfico 4, se observa que el 90% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad y el 10% propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.

Tabla 6: Organización

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

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 5: Organización



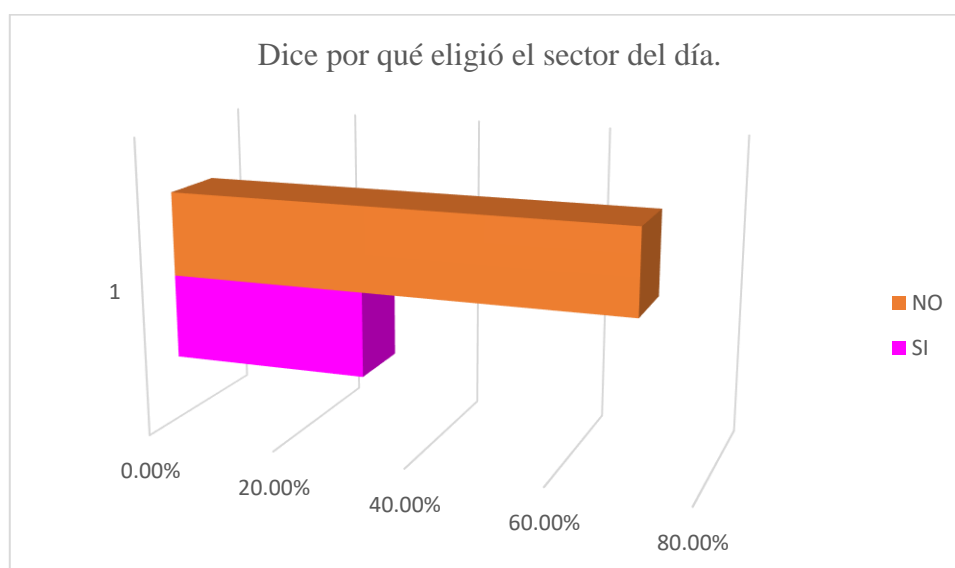
De la tabla 6 y gráfico 5, se observa que el 60% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad en elegir los sectores y el 40 % elige y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.

Tabla 7: Organización

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

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 6: Organización



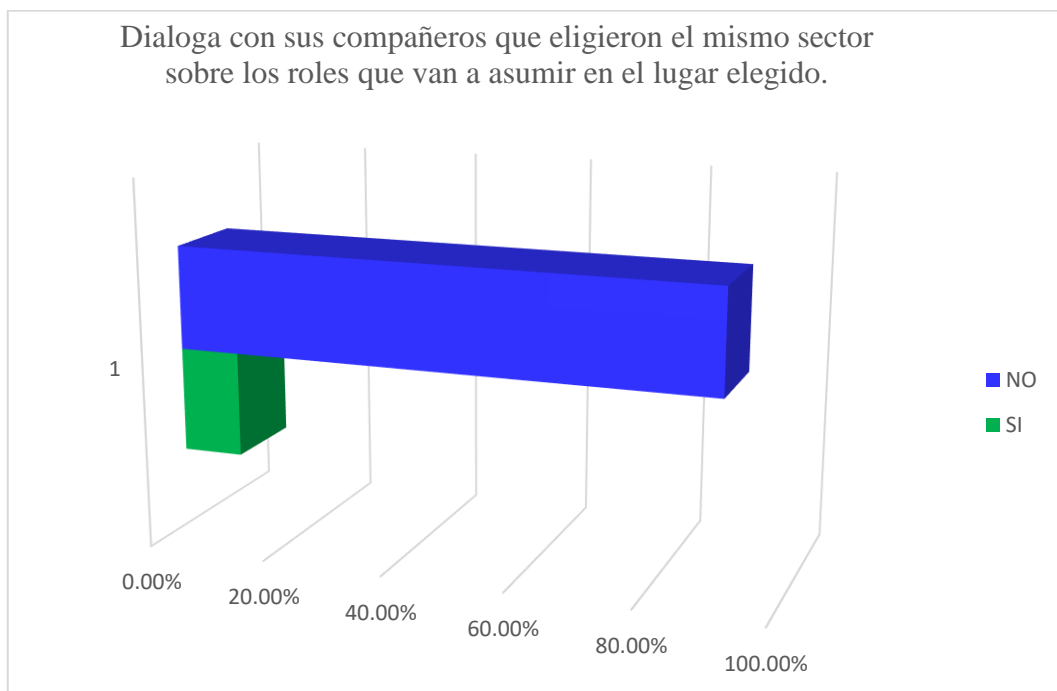
De la tabla 7 y gráfico 6, se observa que el 70% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad y el 30% dice por qué eligió el sector del día.

Tabla 8: Organización

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

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 7: Organización



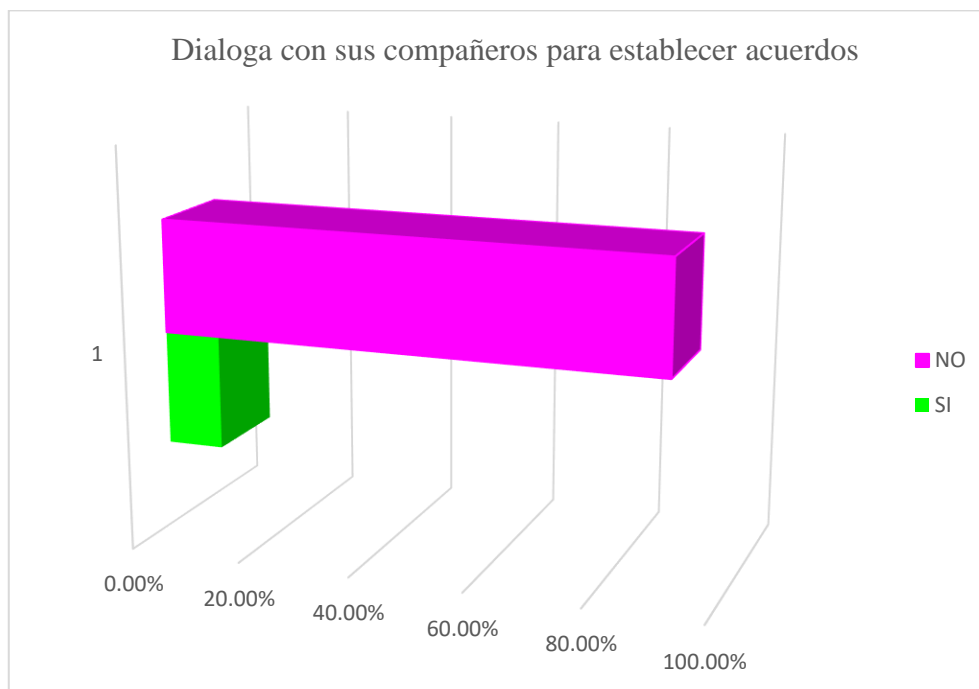
De la tabla 8 y gráfico 7, se observa que el 80% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad y el 20% dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.

Tabla 9: Organización

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

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 8: Organización



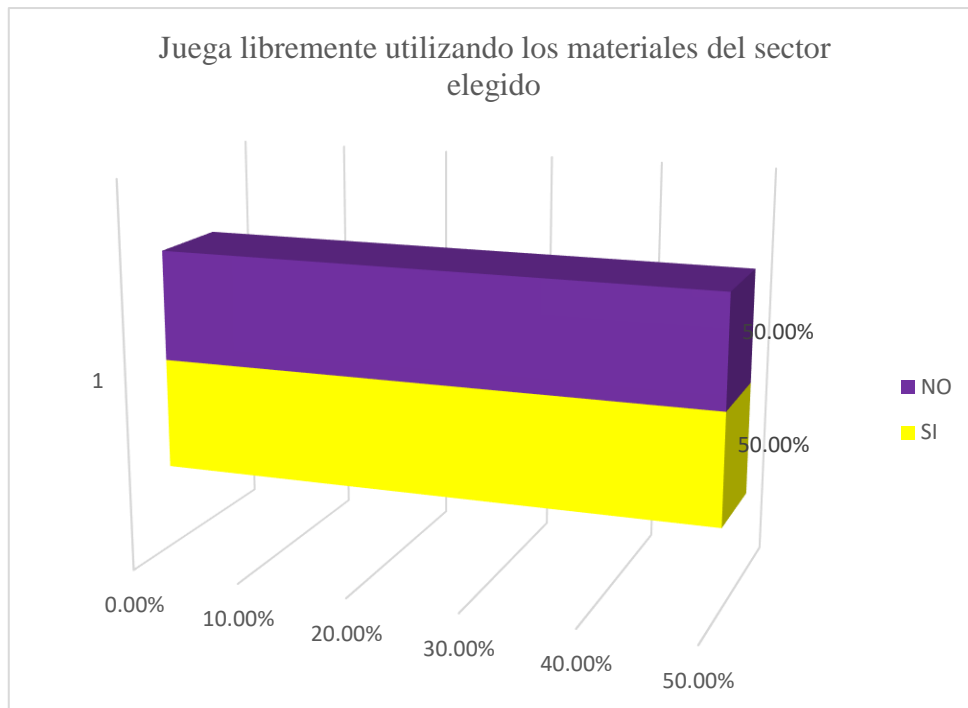
De la tabla 9 y gráfico 8, se observa que el 90% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad y el 10 % Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.

Tabla 10: Ejecución

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

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 9: Ejecución



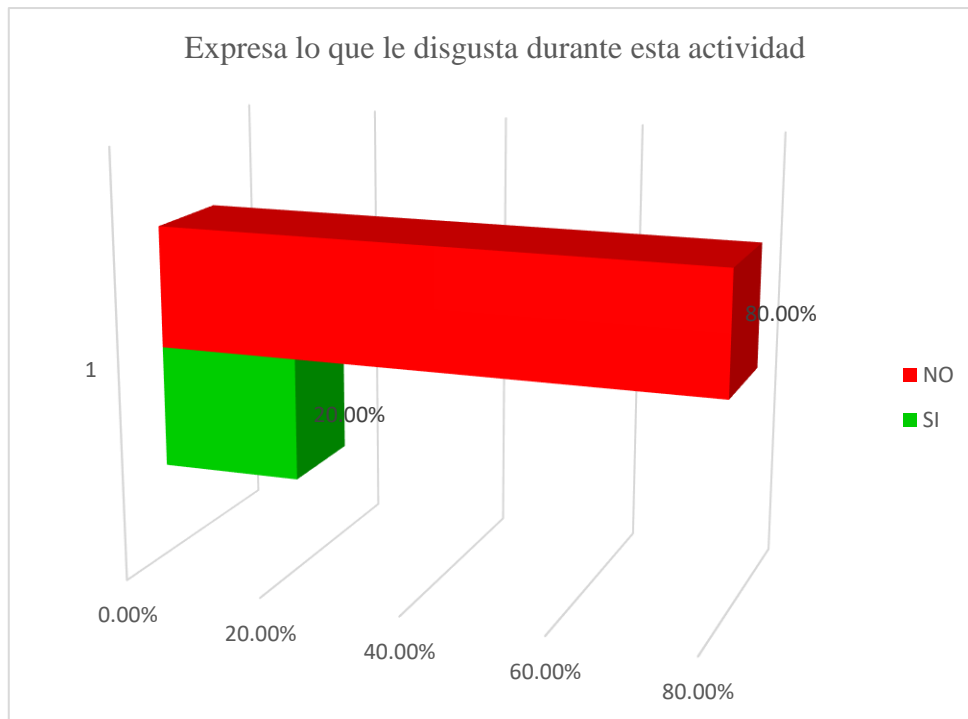
De la tabla 10 y gráfico 9, se observa que el 50% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad y el 50% juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.

Tabla 11: Ejecución

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

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 10: Ejecución



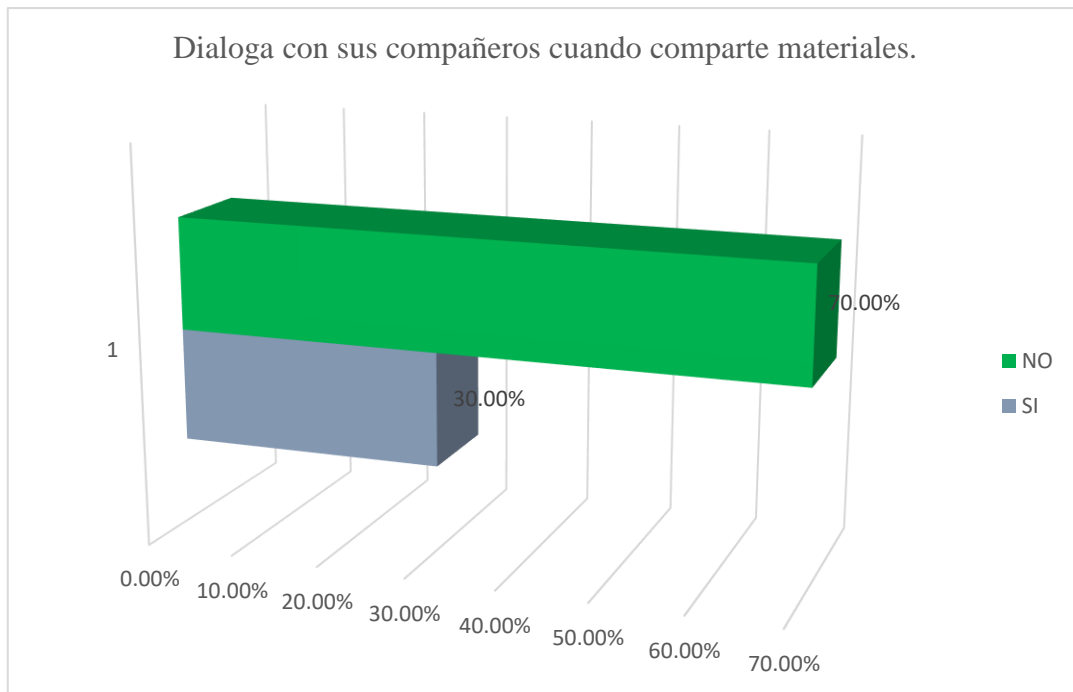
De la tabla 11 y gráfico 10, se observa que el 80% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad en jugar libremente y el 20% juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.

Tabla 12: Ejecución

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

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 11: Ejecución



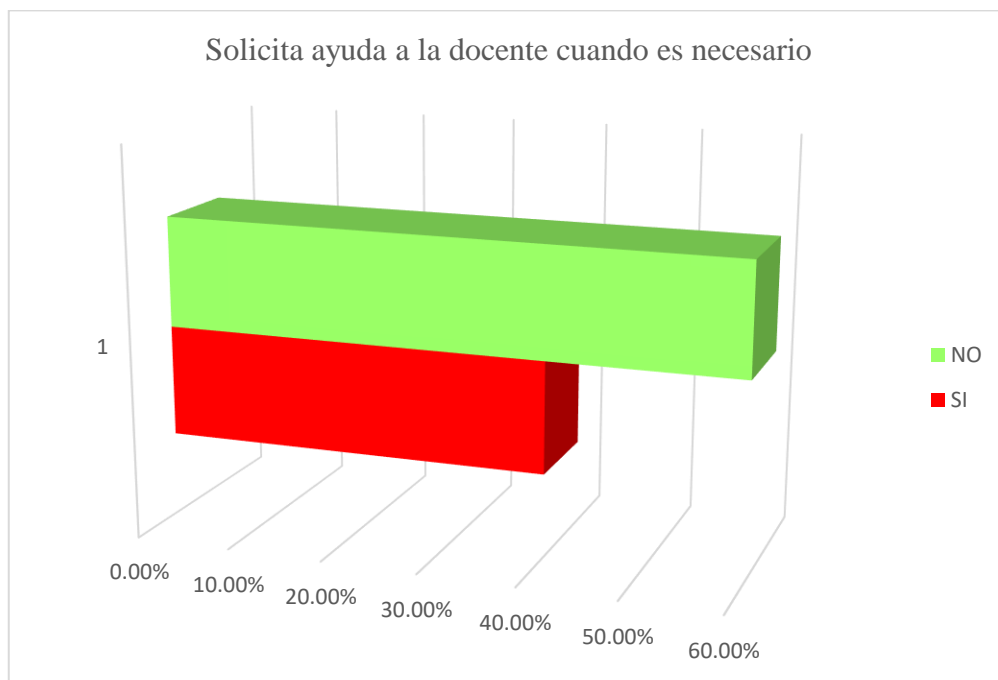
De la tabla 12 y gráfico 11, se observa que el 70% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad en dialogar y compartir materiales y el 30 % Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.

Tabla 13: Ejecución

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

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 12: Ejecución



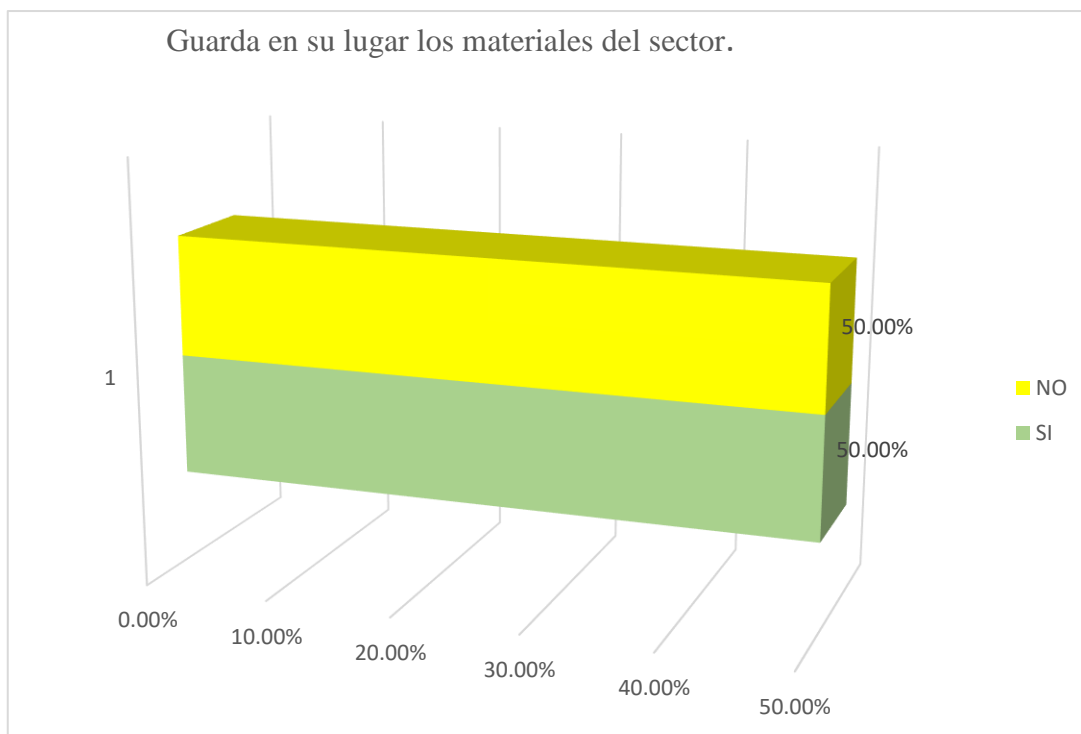
De la tabla 13 y gráfico 12, se observa que el 60% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad en solicitar ayuda al docente y el 40 % Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.

Tabla 14: Orden

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

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 13: Orden



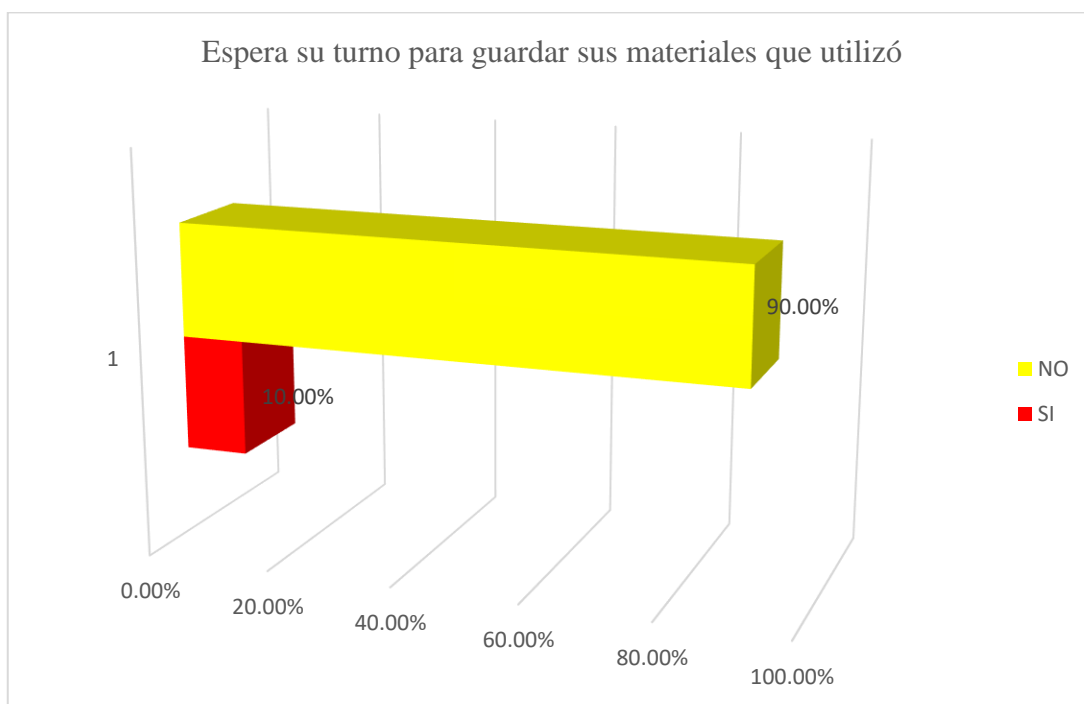
De la tabla 14 y gráfico 13, se observa que el 50% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad en guardar los materiales utilizados y el 50% guarda en su lugar los materiales del sector.

Tabla 15: Orden

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

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 14: Orden



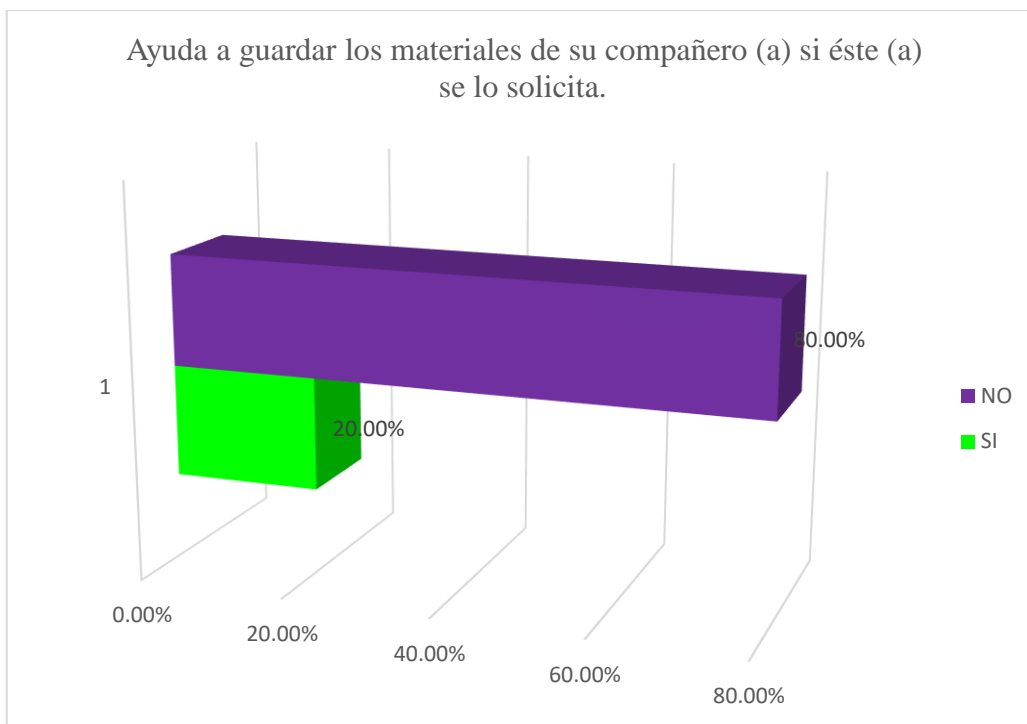
De la tabla 15 y gráfico 14, se observa que el 90% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad y el 100 % Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.

Tabla 16: Orden

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

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 15: Orden



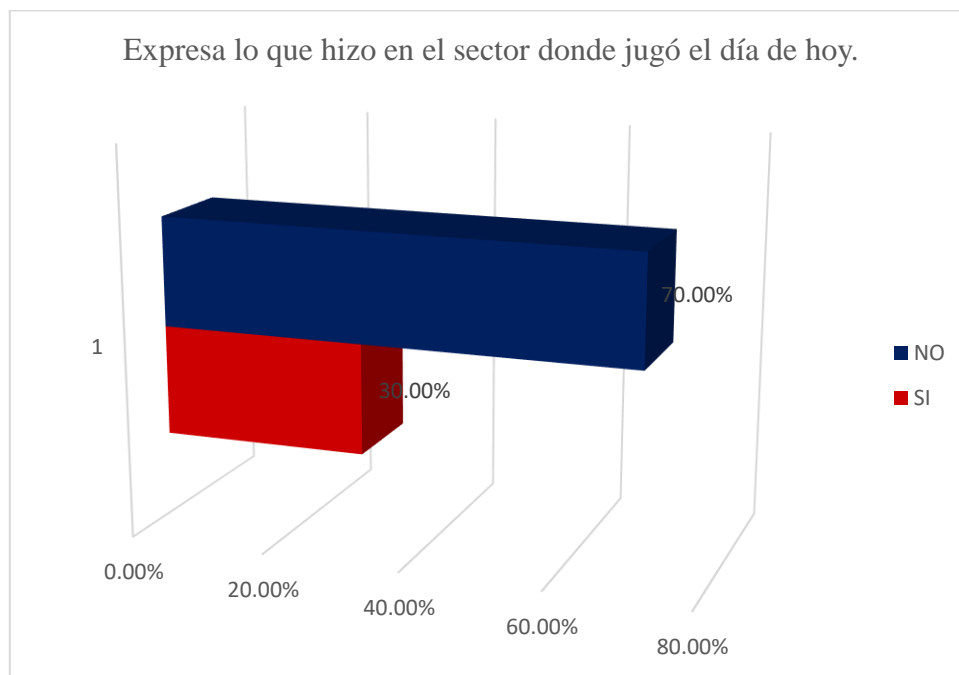
De la tabla 16 y gráfico 15, se observa que el 90% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad y el 100% espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.

Tabla 17: Socialización

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

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 16: Socialización



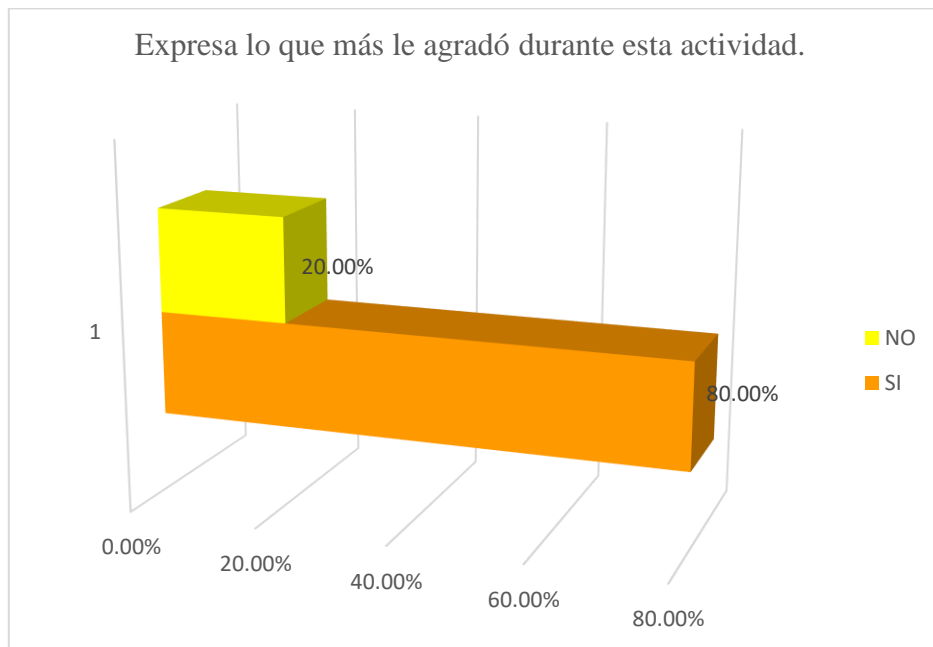
De la tabla 17 y gráfico 16, se puede apreciar que el 70% de los niños tienen dificultad en expresar lo que hicieron en los sectores y el 30% expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.

Tabla 18: Socialización

Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.	fi	hi	%
Sí	8	0.80	80%
No	2	0.20	20%
TOTAL	10	1.00	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 17: Socialización



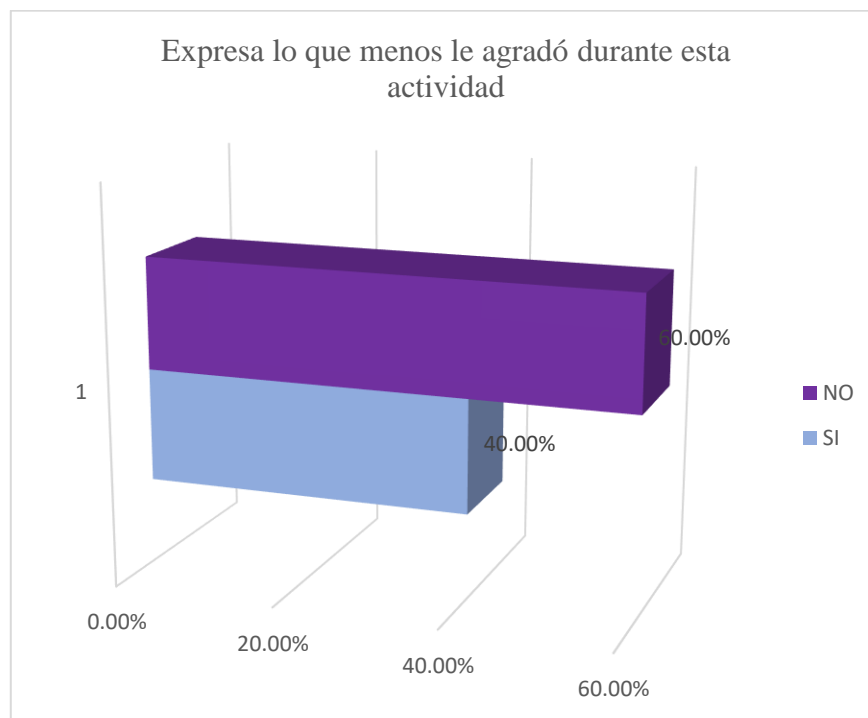
De la tabla 18 y gráfico 17, se puede apreciar que el 80% de los niños expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy el 20% tiene dificultad al expresar lo que hizo

Tabla 19: Socialización

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

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 18: Socialización



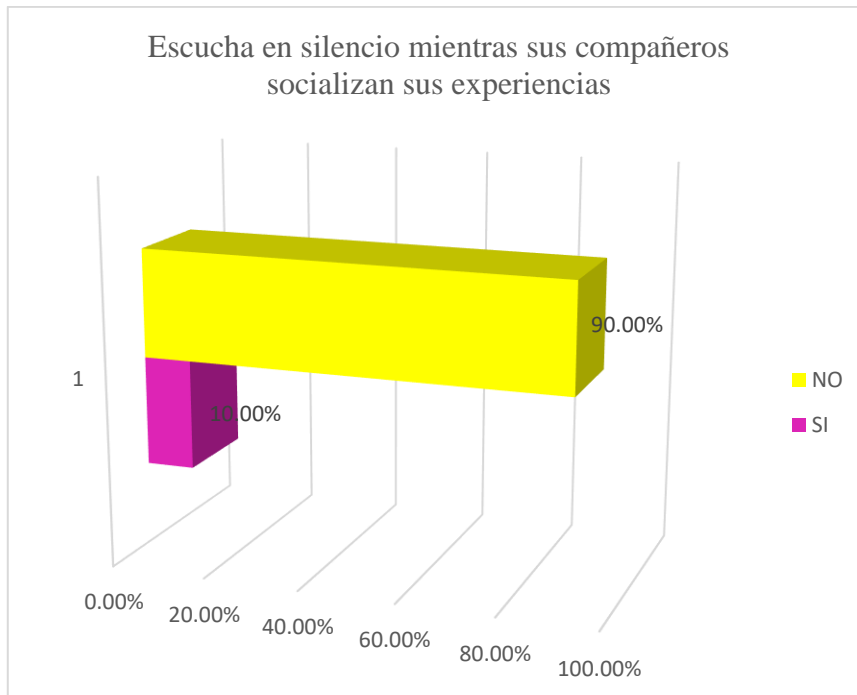
De la tabla 19 y gráfico 18, se puede apreciar que el 60% de los niños tienen dificultad en expresar lo que menos les gustó y el 40% expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.

Tabla 20: Socialización

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

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 19: Socialización



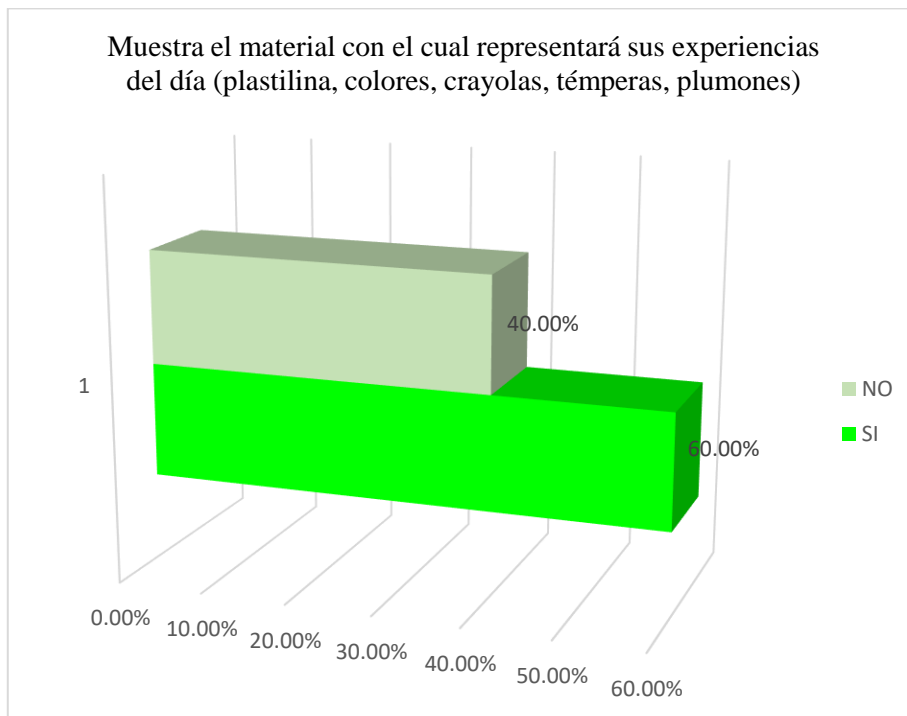
En la tabla 20 y gráfico 19, se observa que el 90% de los niños tienen dificultad y el 10% escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.

Tabla 21: Representación

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

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 20: Representación



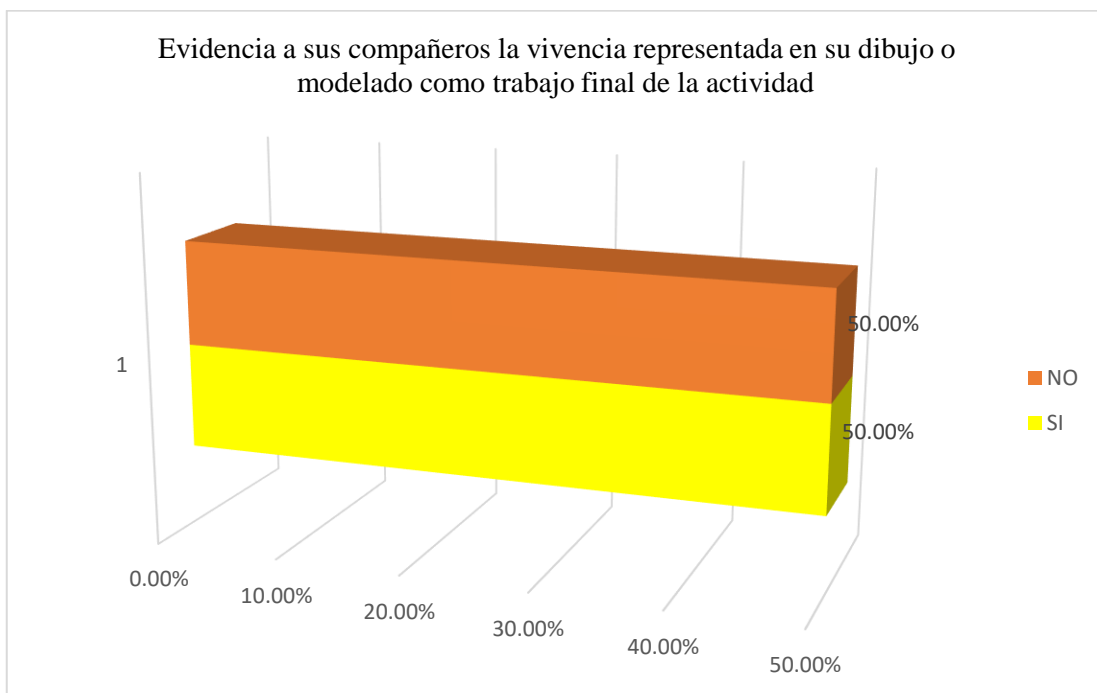
En la tabla 21 y gráfico 20, se observa que el 60% de los niños tienen dificultad en representar sus experiencias del día y el 40% muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).

Tabla 22: Representación

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

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 21: Representación



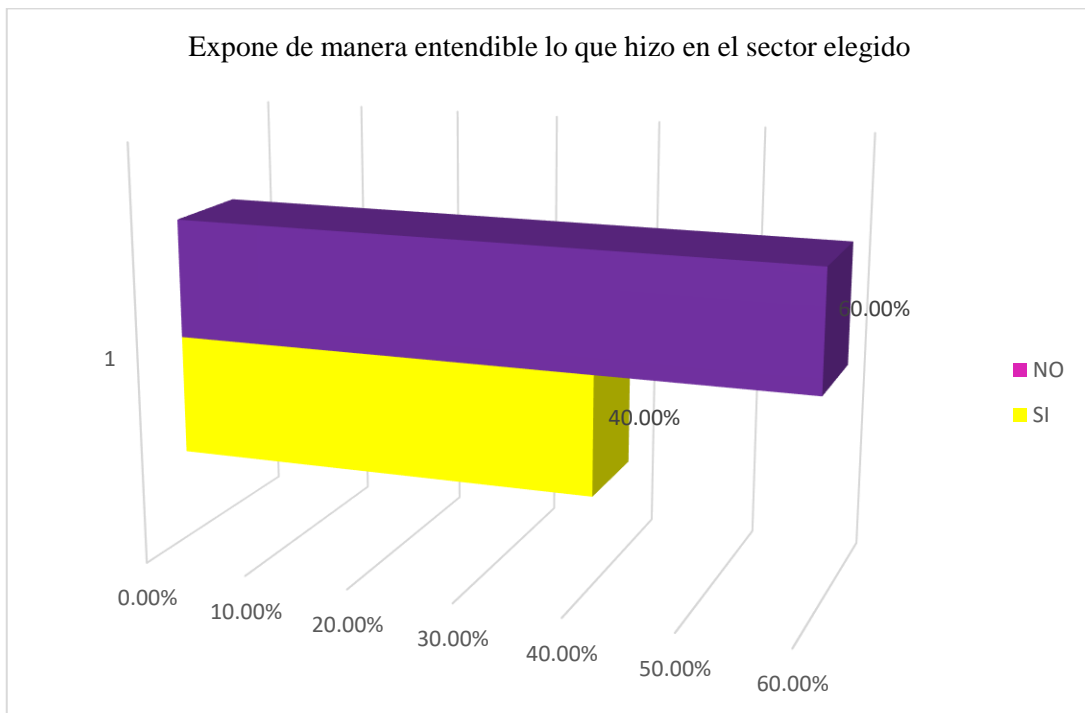
En la tabla 22 y gráfico 21, se observa que el 50% de los niños no logran y el 50 % Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.

Tabla 23: Representación

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

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 22: Representación



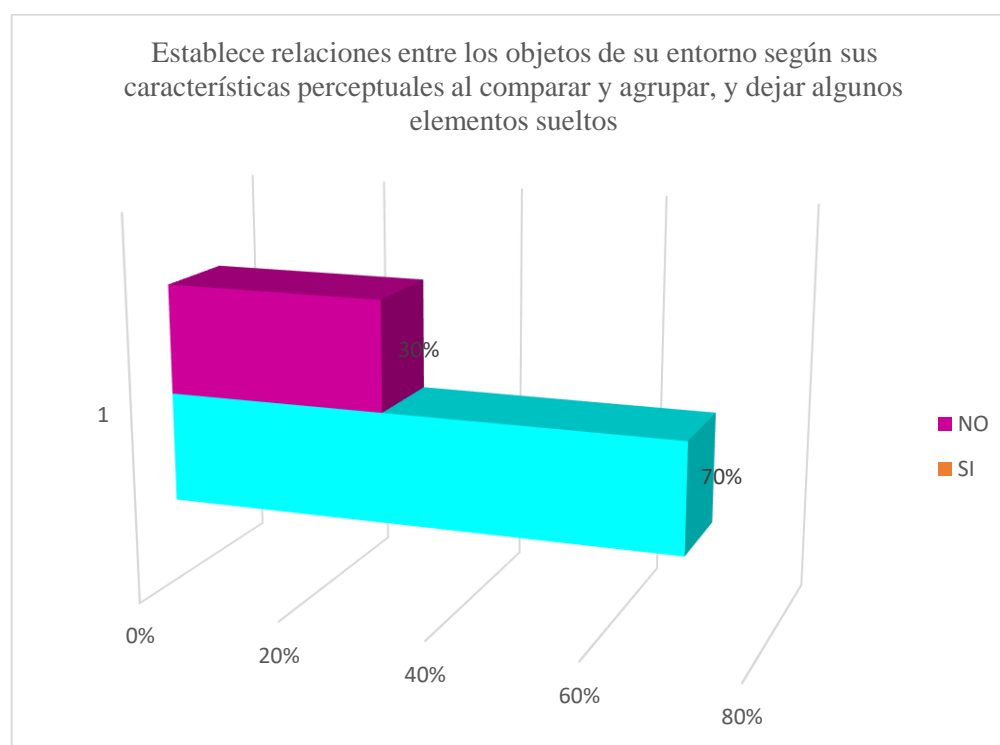
En la tabla 23 y gráfico 22, se observa que el 60% de los niños tienen dificultad en exponer lo que hicieron en el sector elegido y el 40% expone de manera entendible lo que hicieron en el sector elegido.

Tabla 24: Resuelve Problemas de Cantidad

Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos	fi	hi	%
Sí	7	0.70	70%
No	3	0.30	30%
TOTAL	10	1.00	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 23: Resuelve Problemas de Cantidad



En la tabla 24 y gráfico 23, se observa que el 30% de los niños tienen dificultad y el 70% Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.

5.2 Análisis de resultados

Después de realizar la tabulación de tablas e interpretar los gráficos, se procedió a realizar el análisis de los resultados presentados anteriormente, donde está organizada, primero está el objetivo principal y por último los objetivos especificados.

Con respecto al objetivo general: Determinar los talleres del juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje significativo mejorara en el área de matemática en niños de cinco años de la I.E.P “Peruano Español”.

Los resultados relacionados con este objetivo son el producto de la aplicación de una encuesta y un cuestionario a los niños de cinco años de la I.E.P “Peruano Español” con respecto al juego libre en los sectores. Para dichos resultados se utilizó como instrumento la lista de cotejo.

En la tabla 5 y gráfico 4 se observa que el 90% de los niños. No, propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy, y el 10% Si, propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy, esto indica que los docentes del nivel inicial no están aplicando el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática.

Estos resultados son corroborados (Salas A. , 2012) La presente investigación tenía como propósito establecer la eficacia del programa “jugando en los sectores” busca mejorar el logro de capacidades matemáticas de número y relación en los niños de 4 años; En la cual se concluye que el juego es un factor importante en el desarrollo evolutivo del niño a través de él se pueden desarrollarse mejor en el área de matemática que favorece en el aprendizaje.

Con respecto al primer objetivo específico: Organizar material libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años

Los bajos resultados obtenidos por los estudiantes demuestra que no han logrado desarrollar las capacidades básicas propuestas, lo cual se debería a que los docentes no realizan actividades significativas que generen expectativa en sus estudiantes, siendo corroborado por Torres, (2016) La investigación tuvo como objetivo general determinar si la aplicación de talleres de juegos en sectores basado en el enfoque colaborativo utilizando figuras geométricas mejora la competencia numérica en el área de matemática en los niños de 4 años de nivel inicial en la institución educativa particular “Manos Unidas” pueblo joven el Progreso, Chimbote 2014.

Con respecto al segundo objetivo específico: Aplicar el juego libre en los sectores para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años.

Durante la aplicación del instrumento, se pudo observar que los niños y niñas, se interesaron por querer aprender más en el área de matemática de una manera divertida a través del juego libre. Corroborando Salas A. , (2012) La presente investigación tenía como propósito establecer la eficacia del programa “jugando en los sectores” busca mejorar el logro de capacidades matemáticas de número y relación en los niños de 4 años.

Cabe rescatar que este proyecto parte de lo significativo según Ausubel para dar apertura a los conocimientos necesarios y de interés del estudiante, despertando expectativas.

Con respecto al tercer objetivo específico: Evaluar el juego libre en los sectores para mejorar nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años.

Se concluye que los resultados obtenidos son sumamente relevante ya que los niños superaron el nivel de inicio en su totalidad alcanzando la mayoría los logros esperados de la investigación.

De acuerdo con Cardoso & Trinidad (2008) quienes hacen referencia a Nuñez y Bryant, la competencia numérica es un elemento sustancial que todo niño de la primera infancia aprenda. En este sentido, solamente aquella persona que reconozca las reglas lógicas puede entender y realizar adecuadamente incluso las tareas matemáticas más elementales. Por tanto, es preciso reconocer a la lógica como uno de los constituyentes del sistema cognitivo de todo sujeto. Su importancia es que permite establecer las bases del razonamiento, así como la construcción no solo de los conocimientos matemáticos sino de cualquier otro perteneciente a otras asignaturas del plan de estudio.

VI. Conclusiones

Llegamos a la conclusión que durante la infancia, el niño vive en una fase en la que el juego libre debe ser su actividad principal. Jugar es aprender, a través del juego el niño comprende el mundo y se comprende a sí mismo. Por eso, es esencial entender la importancia del juego libre para el desarrollo y aprendizaje del niño o niña.

Según los resultados de la encuesta y el cuestionario, en el juego libre en el área de matemática, reflejaron que la mayoría de los estudiantes de cinco años de I.E.P “Peruano Español” tienen un bajo logro de los aprendizajes, ya que la mayoría de ellos no ha adquirido los conocimientos necesarios acorde al nivel educativo en el que se encuentran.

Los docentes deben hacer uso del juego libre en los sectores, ya que su utilización adecuada genera expectativas, despierta su creatividad, atención, memoria y

pensamiento matemático; asimismo desarrollan actitudes positivas hacia el área en los estudiantes, posibilitando de esta manera una mejora en el aprendizaje en el área de matemática.

Cabe señalar que, si se quiere mejorar el aprendizaje obtenido por los estudiantes en el área de Matemática durante los años anteriores, ya es momento de que los docentes integren en sus actividades diarias el juego libre en los sectores, ya que, al ser utilizados adecuadamente, se obtendrán resultados satisfactorios en el mejoramiento aprendizaje de los estudiantes el área de matemática.

Referencias bibliográficas

- Albarracín, A., Herrero, R., & Martínez, A. (s.f.). *Juego y deportes populares y tradicionales como contenido de educación física en el IES Europa de aguilas*. Obtenido de http://www.uibcongres.org/imgdb/archivo_dpo2500.pdf
- Ausubel, D., & Novak, J. (1990). *Psicología Educativa*. México : Trillas.
- Castillo, D., & Peña, A. (2014). *Programa pujllay para mejorar las relaciones de convivencia demográfica en los niños de 4 años de la Institución Educativa jardín de niños N° 215, de la ciudad de Trujillo*. Obtenido de <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1729/TESIS%20CASTILLO%20FONSECA-PE%20C3%91A%20SANCHEZ%28FILEminimizer%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cuba, N., & Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*. Obtenido de <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:rWbhSYnIyeoJ:repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%2520EI-Nt%2520C94%25202015.pdf%3Fsequence%3D1+%&cd=2&hl=es&ct=clnk&gl=pe#20>
- Diseño Curricular Nacional. (2009). *Capacidades*. Lima: Biblioteca Nacional del Perú.
- Esquivel, F. (2010). *Psicoterapia infantil con juego. Casos clínicos*. México: Editorial el Manuel moderno,S.A.de C.V.
- Fabbricatore, O., & Méndez, E. (2009). *Currículo del nivel de educación Básica*.
- Garavito, E. (2017). *Tipo de valores morales que se desarrolla en el juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la IEI N°84 del distrito Taraco y la IEI 194 "Corazón de Jesús" del distrito de Acora - 2016*. Obtenido de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/5283/Garavito_Flores_Elvia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García, A., & Llull, J. (2009). *El juego libre y su metodología*. Madrid: Editex.

- Gonzales , R., & Salazar, F. (2008). *Aspectos básicos del estudio de muestra y población para la elaboración de los proyectos de investigación*. Obtenido de <http://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/Raisirys-Gonz%C3%A1lez.pdf>
- Guevara, L. (2010). La estimulación educativa. *Temas para la educación*, 1.
- Gutierrez, C. N. (2015). Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/100/gutierrez_cc.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Mexicana.
- Howe, N. (1980). *Generación 13*. EE.UU: https://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_generacional_de_Strauss%E2%80%933Howe.
- Huamán , R. (2016). *Aplicación De Un Programa De Juegos Lúdicos Para Mejorar El Aprendizaje En El Área De Matemática En Los Niños De 5 Años En La I.E N° 82318 De Calluan, Distrito De Cahachi, Provincia De Cajabamba – 2015*. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/499/JUEGOS_LUDICOS_HUAMAN_RISCO_ROSA.pdf?sequence=1
- Huamán, M., & López, V. (2015). *La practica en la hora del juego libre en los sectores del aula de los estudiantes de 5 años de la Institucion Educativa Inicial N° 320 de San Jeronimo - Andahuaylas 2014*. Recuperado el 09 de Noviembre de 2017, de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2090/EDShuvamr.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Kamii ,Devries , C. (1995). *Juegos colectivos en la primera enseñanza*. Madrid: A.Machado libros.
- Madueño, J. P. (2016). Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/1537?show=full>
- Mendoza , Y., & Mamani, J. (2012). *Estrategias De Enseñanza - Aprendizaje De Los Docentes De La FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO – PUNO 2012*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/4498/449845035006.pdf>

- MINEDU. (2010). *La hora del juego libre*. Obtenido de http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/59-hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf
- Minedu. (2015). *Rutas de Aprendizaje*. Lima.
- Minedu. (2017). Lima: Biblioteca Nacional del Perú.
- Minedu. (2017). Lima: Biblioteca Nacional del Perú.
- Otero, R. E. (2015). Obtenido de <http://repositorio.upch.edu.pe/handle/upch/259>
- Otero, R. E. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institucion Educativa N° 349 Palao*. Recuperado el 09 de Noviembre de 2017, de <http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.oraes.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3>
- Palomino, L., & Vargas, E. (2014). *Desarrollo de mi practica pedagógica en la hora del juego libre, en los sectores en niños de 5 años de ña Institución Educativa Inicial N° 277-32 Kapuli San Carlos de San Jerónim-Andahuaylas,2014*.
- Peña, C., Rodriguez, L., & Rojas, B. (2015). Obtenido de http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/3886/85131211_2015.pdf?sequence=3
- Reguant, M., & Martínez, F. (2014). *Operacionalización de Conceptos/ Variables*. Obtenido de <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/57883/1/Indicadores-Repositorio.pdf>
- Rodríguez, M. (s.f.).
- Rodriguez, M. (s.f.). *El Juego en la etapa de Educación Infantil (3- 6 años): El Juego Social*. Recuperado el 09 de Noviembre de 2017, de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3993/1/TFG-G%20365.pdf>
- Romo, A. (s.f.). *El enfoque sociocultural del aprendizaje de Vigtsky*. Obtenido de file:///C:/Users/HP/Downloads/VYGOSTKY_04_ROMO_el_enfoque_sociocultural_del_aprendizaje.pdf
- Salas, A. (2012). *Programa "Jugando en los sectores" para desarrollar capacidades matematicas en niños de 4 años de una Institucion Educativa del Callao*. Recuperado

el 09 de Noviembre de 2017, de

http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1316/1/2012_Salas_Programa%20-Jugando%20en%20los%20sectores-%20para%20desarrollar%20capacidades%20matem%C3%A1ticas%20en%20ni%C3%B1os%20de%204%20a%C3%B1os%20de%20una%20instituci%C3%B3n%20educativa%20del%20

Salas, A. D. (2012). Obtenido de <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/123456789/1316>

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

Rodríguez, M. (n.d.). *El Juego en la etapa de Educación Infantil (3- 6 años): El Juego Social*. Retrieved from <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3993/1/TFG-G365.pdf>

Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (2010). *La Estimulación Educativa. N° 11*. Retrieved from <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581.pdf>

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

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

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

Cuba , N., & Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*. Obtenido de <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:rWbhSYnIyeoJ:repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%2520EI->

Nt%2520C94%25202015.pdf%3Fsequence%3D1+&cd=2&hl=es&ct=clnk&gl=pe#
20

Diseño Curricular Nacional. (2009). *Capacidades*. Lima: Biblioteca Nacional del Perú.

Esquivel, F. (2010). *Psicoterapia infantil con juego. Casos clínicos*. México: Editorial el Manuel moderno,S.A.de C.V.

Fabbricatore, O., & Méndez , E. (2009). *Currículo del nivel de educación Básica*.

Garavito, E. (2017). *Tipo de valores morales que se desarrolla en el juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la IEI N°84 del distrito Taraco y la IEI 194 "Corazón de Jesús" del distrito de Acora - 2016*. Obtenido de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/5283/Garavito_Flores_Elvia.pdf?sequence=1&isAllowed=y

García, A., & Llull, J. (2009). *El juego libre y su metodología*. Madrid: Editex.

Gonzales , R., & Salazar, F. (2008). *Aspectos básicos del estudio de muestra y población para la elaboración de los proyectos de investigación*. Obtenido de <http://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/Raisirys-Gonz%C3%A1lez.pdf>

Guevara, L. (2010). La estimulación educativa. *Temas para la educación*, 1.

Gutierrez, C. N. (2015). Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/100/gutierrez_cc.pdf?sequence=1&isAllowed=y

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

Howe, N. (1980). *Generación 13*. EE.UU:
https://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_generacional_de_Strauss%E2%80%933Howe.

Huamán , R. (2016). *Aplicación De Un Programa De Juegos Lúdicos Para Mejorar El Aprendizaje En El Área De Matemática En Los Niños De 5 Años En La I.E N° 82318 De Calluan, Distrito De Cahachi, Provincia De Cajabamba – 2015*. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/499/JUEGOS_LUDICOS_HUAMAN_RISCO_ROSA.pdf?sequence=1

- Huamán, M., & López, V. (2015). *La practica en la hora del juego libre en los sectores del aula de los estudiantes de 5 años de la Institucion Educativa Inicial N° 320 de San Jeronimo - Andahuaylas 2014*. Recuperado el 09 de Noviembre de 2017, de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2090/EDShuvamr.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Kamii ,Devries , C. (1995). *Juegos colectivos en la primera enseñanza*. Madrid: A.Machado libros.
- Madueño, J. P. (2016). Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/1537?show=full>
- Mendoza , Y., & Mamani, J. (2012). *Estrategias De Enseñanza - Aprendizaje De Los Docentes De La FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO – PUNO 2012*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/4498/449845035006.pdf>
- MINEDU. (2010). *La hora del juego libre*. Obtenido de http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/59-hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf
- Minedu. (2015). *Rutas de Aprendizaje* . Lima.
- Minedu. (2017). Lima: Biblioteca Nacional del Perú.
- Minedu. (2017). Lima: Biblioteca Nacional del Perú.
- Otero, R. E. (2015). Obtenido de <http://repositorio.upch.edu.pe/handle/upch/259>
- Otero, R. E. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institucion Educativa N° 349 Palao*. Recuperado el 09 de Noviembre de 2017, de <http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.oraes.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3>
- Palomino, L., & Vargas , E. (2014). *Desarrollo de mi practica pedagógica en la hora del juego libre, en los sectores en niños de 5 años de ña Institución Educativa Inicial N° 277-32 Kapuli San Carlos de San Jerónim-Andahuaylas,2014*.

- Peña, C., Rodríguez, L., & Rojas, B. (2015). Obtenido de http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/3886/85131211_2015.pdf?sequence=3
- Reguant, M., & Martínez, F. (2014). *Operacionalización de Conceptos/ Variables*. Obtenido de <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/57883/1/Indicadores-Repositorio.pdf>
- Rodríguez, M. (s.f.).
- Rodríguez, M. (s.f.). *El Juego en la etapa de Educación Infantil (3- 6 años): El Juego Social*. Recuperado el 09 de Noviembre de 2017, de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3993/1/TFG-G%20365.pdf>
- Romo, A. (s.f.). *El enfoque sociocultural del aprendizaje de Vigtsky*. Obtenido de file:///C:/Users/HP/Downloads/VYGOSTKY_04_ROMO_el_enfoque_sociocultural_del_aprendizaje.pdf
- Salas, A. (2012). *Programa "Jugando en los sectores" para desarrollar capacidades matematicas en niños de 4 años de una Institucion Educativa del Callao*. Recuperado el 09 de Noviembre de 2017, de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1316/1/2012_Salas_Programa%20-Jugando%20en%20los%20sectores-%20para%20desarrollar%20capacidades%20matem%C3%A1ticas%20en%20ni%C3%B1os%20de%204%20a%C3%B1os%20de%20una%20instituci%C3%B3n%20educativa%20del%20
- Salas, A. D. (2012). Obtenido de <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/123456789/1316>
- Salvatierra, E. (2015). *Taller "Muevete y aprende" Basado en el juego para desarrollar el esquema corporal en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa de Inicial N° 1564, Trujillo 2015*. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/167/salvatierra_ve.pdf?sequence=1

Anexos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE
EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.P
“PERUANO ESPAÑOL” DEL DISTRITO DE JULIACA PROVINCIA SAN
ROMÁN, REGIÓN PUNO, AÑO 2018.

VII.

LISTA DE COTEJO JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

DATOS GENERALES

- 1. Institución Educativa Inicial:** “Peruano Español”
- 2. Aula:**.....
- 3. Turno:**.....
- 4. Fecha:**.....
- 5. Hora de Inicio:****Hora de término:**
- 6. Alumno:**

FINALIDAD

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

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

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

OBSERVACIONES:.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE
EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.P
“PERUANO ESPAÑOL” DEL DISTRITO DE JULIACA PROVINCIA SAN
ROMÁN, REGIÓN PUNO, AÑO 2018.

LISTA DE COTEJO

“APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA”

I. DATOS GENERALES

1. **Institución Educativa Inicial:** “Peruano Español”
2. **Aula:**.....
3. **Turno:**.....
4. **Fecha:**.....
5. **Hora de Inicio:****Hora de término:**
6. **Nombre del Alumno:**

II. INSTRUCCIONES:

En este instrumento encontrarás 14 ítems sobre las Habilidades matemáticas de los estudiantes. Para responderlas necesitarás un bolígrafo, marcando con una X en el espacio correspondiente: SI () NO ()

SI= Cumple con el ítem.

NO= No cumple con los ítems.

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

MUY IMPORTANTE DEBES EVALUAR TODOS LOS ÍTEMS

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

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

12	Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.		
13	Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.		
14	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó.		

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

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

LISTA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.P “PERUANO ESPAÑOL”

01	Apaza Ramos, Milet Yamila
02	Centeno Enrique, Angel Eduardo
03	Chambi Arapa, Yonatan
04	Chipana Tristan, Aixa Mahal
05	Cruz Mamani, Merari Miley
06	Hanco Cama, Yair Fernandez
07	Huahuasoncco Mamani, Gisell J.
08	Jalire Leon, Ronald Gianfranco
09	Leon Chayna, Maycol Leonel
10	Mamani Yanapa, Maite Kasumi

PUMA_ARRATIA_SILVIA_MARLENY-BACH.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

hdl.handle.net

Fuente de Internet

8%

2

repositorio.upch.edu.pe

Fuente de Internet

5%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo