



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR
EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE MATEMATICA
EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PRIVADA ISAAC NEWTON DEL
DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA DESAN
ROMAN, REGIÓN PUNO, AÑO 2018

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

AUTORA:

LUZ MERY TURPO HANCCO

ASESOR:

MGTR. CIRO MACHICADO VARGAS

JULIACA- PERU

2018

1. TITULO DE TESIS

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE MATEMATICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA ISAAC NEWTON DEL DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA DESAN ROMAN, REGIÓN PUNO, AÑO 2018

2. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

**DRA. ZELA ILAITA MAFALDA ANASTACIA
PRESIDENTA**

**MGTR. YANQUI NUÑEZ EVANGELINA
MIEMBRO**

**MGTR MAYORGA ROJAS YANETH VANESSA
MIEMBRO**

**MG. CIRO MACHICADO VARGAS
ASESOR**

3. AGRADECIMIENTO

A Dios, mi creador y Padre Maravilloso en
Quien confío. Él es quien me guía y me da
La Fortaleza para seguir adelante.

A mi familia por ser el eje central de mi
vida y mis aspiraciones, por brindarme su
Apoyo incondicional.

A todos los docentes de la UNIVERSIDAD CATÓLICA
LOS ÁNGELES CHIMBOTE, especialmente al docente
Ciro Machicado Vargas por su estimable ayuda y
Valiosa colaboración que supo guiarme durante mi
Formación profesional.

DEDICATORIA

A Dios mi padre amado quien me ayuda y
Me guía en esta carrera, quien me dio la
Fortaleza en los momentos difíciles para
Salir adelante.

A mi madre, hija y esposo por brindarme
Su ayuda incondicional.

4. RESUMEN

La investigación se tituló juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa privada Isaac newton. Investigación que siguió el diseño pre trial con un grupo, teniendo como objeto general de estudio: Determinar que el juego libre en sectores para el desarrollo en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial privada "Isaac newton.. Con una población y muestra de 10 niños y 9 niñas de cinco años. Para el recojo de los datos de la variable dependiente se empleó una guía de observación donde se registraron los datos del desarrollo de juego libre en cada uno de sus dimensiones. Los resultados de juego libre Por lo tanto, el juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial privada "Isaac newton.

Palabras Claves: Juego, sectores, aprendizaje. Matemática.

Niños.

ABSTRACT

The research was called free play in sectors and its relationship with learning in the area of mathematics of children of five years of the initial private educational institution "Isaac Newton." Research that followed the pre-trial design with a group, having as general object of study: To determine that free play in sectors for development in children of five years of the initial private educational institution "Isaac newton ... With a population and sample of 10 boys and 9 girls of four years. To collect the data of the dependent variable, an observation guide was used where the data of the development of free play in each of its dimensions were recorded. The results of free play Therefore, the free play in the sectors and its relation with the learning in the area of mathematics of the children of four years of the initial private educational institution "Isaac Newton.

5. INDICE

Contenido

1. TITULO DE TESIS.....	ii
2. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
3. AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
4. RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
5. INDICE.....	viii
6. ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. Revision de la literature.....	4
2.1.1. Antecedentes:.....	4
2.1.2. Bases teóricas de la investigación	11
2.1.3. Marco Teórico Conceptualizaciones.....	12
2.1.4. Juego libre	21
2.1.5. Definición de juego libre en los sectores.	22
2.1.6. La hora del juego libre en los sectores.....	23
2.1.7. Clasificación de los sectores en el aula	23
2.1.8. Factores que influyen en el aprendizaje	28
2.1.9. Tipos de aprendizaje	30
2.1.10. Estrategias de aprendizaje	32
2.1.11. La matemática	34
III. HIPÓTESIS.....	41
3.1.1. Hipótesis general	41
3.1.2. Hipótesis específicas.	41
3.2.1. Definición y operacionalización de variables e indicadores	¡Error!
Marcador no definido.	
IV. METODOLOGÍA.....	42
4.1. El Tipo de investigación.....	42
4.2. Diseño de la investigación.....	42
4.3. Población y muestra.....	42
El Tipo de investigación	43

4.4.	Definición y Operacionalización de variables e indicadores...	43
4.5.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	46
	Lista de cotejo	46
	Juego libre en los sectores	46
	LISTA DE COTEJO	48
4.6.	Plan de análisis.....	51
4.7.	Matriz de consistencia	52
4.8.	Principios éticos.....	55
V.	RESULTADOS	55
	5.1. resultados.	55
	5.2. Análisis de resultados.....	69
VI.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	75
	BIBLIOGRÁFICAS.....	76
	ANEXOS	79

6. ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Expresa con espontaneidad sus ideas.....	56
Tabla 2: Propone ideas nuevas en situaciones de dialogo.....	56
Tabla 3 : Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros	57
Tabla 4 : Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy	57
Tabla 5 :Expresa con espontaneidad sus ideas.	58
Tabla 6:Dice por qué eligió el sector del día	58
Tabla 7: Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido	59
Tabla 8: Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.....	59
Tabla 9: juega libremente utilizando los materiales del sector elegido	60
Tabla 10:..expresa lo que le disgustó durante esta actividad	60
Tabla 11: dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales	61
Tabla 12: solicita ayuda a la docente si es necesario	61
Tabla 13:..Guarda en su lugar los materiales del sector	62
Tabla 14: Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.....	62
Tabla 15: Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita	63
Tabla 16: Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy	63
Tabla 17: Expresa lo que más le agradó durante esta actividad	64
Tabla 18: Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.....	64
Tabla 19: Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias	65
Tabla 20: Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).	65
Tabla 21: Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad	66
Tabla 22: Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido	67

Tabla 23: Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos	68
---	-----------

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1:Planificacion.....	69
Cuadro 2:Ejecución.....	70
Cuadro 3: Orden	71
Cuadro 4:Socialización.....	72
Cuadro 5: Representación.....	73
Cuadro 6:Resuelve problemas de cantidad	74

I. INTRODUCCIÓN

En la investigación presente denominada: Taller de juego libre en los sectores y su relación con el área de matemáticas en los niños de cinco años de la institución inicial privada Isaac Newton

La presente investigación tiene como inicio investigar el huso del juego libre en los sectores y utilizar la imaginación en los niños de educación de 5 años. Para esto se debe tener en cuenta su nivel desarrollado y al contexto educativo en el que se desarrolla su escolaridad. En principio agrandar la diversidad de evidencias en temas de imaginación, que tengan sus juegos en ambientes apropiados, para que estas sean propicias al estudio y contribuyan al avance en su desarrollo y convivencia a través del momento programado para el juego libre en los sectores.

De igual modo, es requisito asegurar que la imaginación domina un sector incomprensible en el sistema educativo de hoy, esto sucede en la escuela novedosa como también en la escuela clásica. Sin embargo, cuando se discute de la originalidad o arte, la mayor parte de los alumnos tienen la capacidad y el interés de resaltar para ser valorados en nuestra sociedad. Aparentemente la imaginación está, pocos son los instructores que la implementan en el estudio.

Por ende para alumnos creativos, es dependiente el lugar o medio donde se desarrolla el niño, con estimulación cognitiva, emocional, popular y cultural. Consecuentemente, la intensidad de vivencia ambiental que el sujeto perciba ampliara el avance o impedirá la expresión de respuestas creativas, por esto, se cree que tanto el ámbito de un centro educativo rural o urbano, puede alentar o denegar la imaginación en su desarrollo de lección y estudio

La matemática ha llegado a construir uno de los grandes logros de la inteligencia humana, conformando un aspecto medular de la cultura contemporánea, un poderoso sistema teórico de alto nivel de abstracción, potencialmente muy útil. El aprendizaje de esta área es de suma importancia por ello es necesaria que los niño tengan una predisposición para comprender y hacer matemática, pues construye una de las herramientas básicas para comprender y valor su medio. Es necesario aplicar el juego libre en los sectores, que permitan presentar el área de matemática de manera atractiva, de fácil comprensión, que sea significativa y funcional.

El método empleado en la presente, en sus tres momentos; recolección de muestras, clasificación, estudio y evaluación de la muestra y concluir; para tal efecto, se ha tomado la técnica de la observación para determinar de qué manera afecta el juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje en el área de matemática.

La presente investigación tiene como inicio investigar el huso del juego libre en los sectores y utilizar la imaginación en los niños de educación de 5 años. Para esto se debe tener en cuenta su nivel desarrollado y al contexto educativo en el que se desarrolla su escolaridad. En principio agrandar la diversidad de evidencias en temas de imaginación, que tengan sus juegos en ambientes apropiados, para que estas sean propicias al estudio y contribuyan al avance en su desarrollo y convivencia a través del momento programado para el juego libre en los sectores.

Del mismo modo, resulta que las matemáticas son muy tediosas para gran parte de la sociedad, como evidencia se tiene los resultados ocupados en las pruebas realizadas por el ministerio de educación.

Existen instituciones educativas del nivel inicial que se dejan llevar por la desesperación de los resultados obtenidos en los exámenes realizados por el ministerio de educación y sumado la presión de los padres y profesores de primaria, pretenden que en la educación inicial se debe impartir los que por supuesto se debe desarrollar en primer grado de primaria; por tal motivo es que existen profesoras que no le otorgan mucha importancia a el juego libre en los sectores.

Por ende para alumnos creativos, es dependiente el lugar o medio donde se desarrolla el niño, con estimulación cognitiva, emocional, popular y cultural. Consecuentemente, la intensidad de vivencia ambiental que el sujeto perciba ampliara el avance o impedirá la expresión de respuestas creativas, por esto, se cree que tanto el ámbito de un centro educativo rural o urbano, puede alentar o denegar la imaginación en su desarrollo de lección y estudio

El método empleado en la presente, en sus tres momentos; recolección de muestras, clasificación, estudio y evaluación de la muestra y concluir; para tal efecto, se ha tomado la técnica de la observación para determinar de qué manera afecta el juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje en el área de matemática.

Implementar la hora del juego libre en los sectores y el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial privada "Isaac newton".

- Determinar el nivel de aprendizaje en el área de matemática de los niños de cinco años de la institución educativa inicial privada "Isaac newton"
- Aplicar el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa inicial privada "Isaac newton"
- Evaluar el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa inicial privada Isaac newton.

Elegimos la presente investigación puesto que para nosotras es transcendental que el niño y la niña amplíen su creatividad en todos los sectores ya que permitirá al niño o niña ah beneficiar su momento socialización, socioemocional, funciones simbólicas, lenguaje, autonomía, competencias matemáticas, autoestima destrezas lingüísticas y expresivas y la solución de problemas. Asimismo, los niños y niñas no tengan problemas para acomodarse a los diferentes requerimientos que nos presenten en el medio.

Esta investigación será reveladora porque responde a las actuales predisposiciones de innovación y a los lineamientos curriculares trazados por el MINEDU para el progreso de la calidad educativa, reconociendo las necesidades y beneficios de los estudiantes de cinco años, existiendo un sostén a los docentes de nivel inicial, brindándole mayor sostén teórico y práctico.

De la misma manera uno de nuestros objetivos es suministrar información a las docentes de educación inicial sobre la eficacia de los juegos en los sectores y el desarrollo de la creatividad para el favor de los niños y niñas; ya que es de mucho provecho para el trabajo del docente de la institución educativa inicial privada "Isaac newton" "para el juego libre en los sectores que les permite optimizar la causa de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial.

II. **Revision de la literature.**

2.1.1. **Antecedentes:**

(**Cuba y Palpa, 2015**) el propósito principal de esta investigación es determinar si existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la Localidad de Santa Clara. La hora del juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa Especifico Niño Dios – Santa Clara Anita. La metodología es de tipo no exploratoria, con diseño descriptivo correlacionar. La muestra fue compuesta por 60 niños, a quienes se les evaluó mediante Fichas de Observación. Se abularon los datos y con el Programming 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 presente investigación tuvo como propósito determinar la relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao. Es un estudio de tipo cuantitativo y se empleó un diseño correlacionar. La muestra estuvo conformada por 75 estudiantes, utilizándose la técnica de observación. Los instrumentos aplicados fueron elaborados por la autora y consideraron el juego libre en los sectores en sus momentos de planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación, así como, las habilidades comunicativas orales en sus dimensiones de hablar y de escuchar. Estos aspectos

respondieron, a las actuales tendencias y enfoques educativos planteados por el Ministerio de Educación. La confiabilidad de estos instrumentos fue hallada por el coeficiente de Kuder Richardson 20 y la validez de contenido se obtuvo con el criterio de jueces. Los resultados obtenidos dela 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.

(**Medina, 2015**) el proceso de investigación formativa presentado en este documento, se desarrolló en la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán -sede María Auxiliadora del municipio del Espinal–Tolima. Describe los elementos metodológicos y conceptuales que

comprendieron el desarrollo investigativo, aplicado a un grupo de niños del grado preescolar, apoyado en la generación de estrategias pedagógicas centradas en el juego para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas menores de siete años. En la primera etapa del proceso de investigación formativa llevado a cabo, que finaliza con la caracterización de prácticas y discursos, se logra con la observación directa de los niños del nivel preescolar de la institución y el acompañamiento metodológico de la docente a cargo, identificar como problemática los escasos de actividades motivadoras para el aprendizaje de los niños, y la rutinización de acciones dentro del aula. Una vez identificada la problemática, se inicia la fase de intervención que determina las acciones a través del Proyecto Pedagógico de Aula, que propone el juego como estrategia de aprendizaje en el nivel preescolar; determinando las acciones pertinentes, los roles específicos de participación de los diferentes agentes educativos como docentes, padres de familia, y niños del grado preescolar de la institución. De esta forma, la aplicación de estrategias enfocadas en el juego permite cambiar el proceso metodológico y formalizar acciones planeadas, que responden a los intereses y necesidades del niño preescolar, para contribuir con acciones concretas y pertinentes al mejoramiento de la calidad de la educación infantil en el municipio.

(**Filiberto, 2014**) juego didáctico para el desarrollo del lenguaje, tema quizás conocido en el ámbito familiar, social, escolar, infantil y otros, pero no tratado pedagógicamente con procedimientos adecuados para el desarrollo de competencias específicas en niños y niñas del primer grado de primaria, donde surge la necesidad de perfilarlo como tema de investigación, previo a ello, se tuvo que presentar varios temas a la Comisión Pedagógica de la Universidad, seleccionar el área de aplicación y coordinar con las autoridades educativas del municipio de Comitécillo, en donde funcionan las 10 escuelas de la aldea Tuilelén, que fueron sujetas al estudio respectivo. Fue necesario proponer varios temas para que finalmente aprobaran el tema Juego Didáctico en el Desarrollo del Lenguaje y que es hoy

presentado a la consideración de aquellos cuya labor es mejorar, buscar y aplicar estrategias pertinentes y coherentes para responder a las exigencias de la población estudiantil y sociedad en general. Se elaboraron objetivos, hipótesis, variables, alcances y límites. Para el soporte de la investigación se recurrió a los diferentes medios de consulta, se elaboraron los instrumentos dirigidos a 151 estudiantes, igual número de padres de familia, 10 directores, 10 docentes, se aplicaron los instrumentos, se analizaron los resultados, existe una conclusión en que el juego didáctico no es utilizado por los docentes y es desconocido por los estudiantes y padres de familia, por lo que se hizo una propuesta como resultado de lo investigado, con las recomendaciones respectivas, una bibliografía de consulta, actualizada y existente en el medio guatemalteco.

(Suárez, 2016) El juego es una actividad propia del ser humano, es reconocido alrededor del mundo, no toma en cuenta razas, credos o ideologías. Así mismo en el área educativa se utiliza en cualquier nivel de educación, por ser un recurso para adquirir aprendizajes, por tal motivo el objetivo principal de la investigación fue proponer juegos como estrategia para desarrollar la socialización, en los niños y niñas de 2 y 3 años del CNH “Los navegantes I”, sector Jaime Nebot, para que en el tiempo del trabajo en grupo que son dos veces a la semana, la educadora con la ayuda de los juegos pueda desarrollar esa parte social que es fundamental para el desarrollo del niño y la niña. El proceso de esta propuesta estuvo fundamentado en un enfoque investigativo eminentemente cualitativo, con una modalidad investigativa de campo, donde se aplicaron técnicas e instrumentos como entrevistas, encuestas y guía de observación, que permitieron identificar, luego del análisis, la poca existencia de vínculos afectivos entre niños de estas edades. La implementación de

esta propuesta fortalecerá, de manera sistémica, los nuevos lazos de amistad creados en cada juego y con la práctica mejorar la socialización de los niños y niñas de 2 a 3 años de este sector de la provincia.

(**Vilma, 2017**) el trabajo académico titulado “Juegos didácticos y el aprendizaje de matemática en situaciones de cantidad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°1127Alata–Huancán–Huancayo, se realizó por la necesidad de esclarecer la importancia del uso de los juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática para fomentar el desarrollo de habilidades de resolver situaciones de cantidad en su vida cotidiana en los niños y niñas de educación inicial de cinco años. Para recoger la información se ha utilizado la técnica de fichaje y para realizar experiencia en aula las técnicas didácticas siguiendo los procesos pedagógicos. Como resultado se ha obtenido que de 17 niños y niñas que participaron en el proceso de la enseñanza y aprendizaje en el aula, en el que se utilizó el instrumento de ficha de aplicación a fin de promover el desarrollo de la habilidad de resolución de situaciones de cantidad, un 6% se ubicaron en el nivel de inicio, el 35% en el nivel de proceso y sólo el 59% se halla en el nivel de logro. Esta evidencia es la justificación para ratificar la idea de que el uso de juegos didácticos juega un papel importante en la educación de los niños, aún más en el nivel de educación inicial.

(**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.

(Katherina, 2015) este trabajo de investigación acción pedagógica se elaboró con la finalidad de mejorar mi practica pedagógica en el desarrollo de la hora del juego libre en los sectores con niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 65 Huanca bamba– Andahuaylas, y así mismo cómo el desarrollo de la hora del juego libre en los sectores, tiene implicancia en el proceso de aprendizaje de los niños (as), la presente investigación es de tipo investigación pedagógica cualitativo, en donde la población está constituida por mi práctica pedagógica y la muestra con el registro de los diarios de campo, por lo que se considera en las categorías las siguientes: la aplicación de la secuencia metodológica (planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación) uso del material educativo (estructurado y no estructurado) y la ejecución del rol del docente. Para la ejecución se diseñó la propuesta pedagógica alternativa considerando el plan de acción, en donde menciona las diferentes actividades en la mejora de mi práctica pedagógica. Para el procesamiento de los datos se utilizó la técnica de la triangulación. En la que concluyo que es muy importante que la docente planifique la secuencia metodológica para desarrollar la hora del juego libre en los sectores, el uso adecuado de los materiales educativos para cada sector, así mismo el rol que tiene la docente, lo cual permitirá al niño brindarle las diferentes posibilidades de expresión y desarrollo de su aprendizaje, teniendo en cuenta que el juego libre no tiene un fin determinado, sino es un fin en sí mismo.

(Flores, 2016) la presente investigación tuvo como propósito, comparar los tipos de valores morales que se desarrollaron en el juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años, para ello se optó por investigar y realizar la comparación de dos instituciones, una de ellas es la I.E.I. N° 84 del distrito de Taraco perteneciente a la zona quechua y la I.E.I. N°194 “Corazón de Jesús” del distrito de Acora perteneciente a la zona aimara. En el marco teórico fue fundamental el aporte de diversos proyectos y tesis de investigación, así también con libros que constan en la biblioteca especializada, ya que de esa manera se pudo fortalecer la variable investigada. Al hacer referencia del marco metodológico, el tipo de la investigación es un estudio cuantitativo y se empleó un diseño descriptivo-comparativo, por lo que se busca comparar entre dos contextos diferentes en cuanto a cultura y formas de vida ,es por ello que mediante la técnica de la observación y la utilización del instrumento que fue la ficha de observación en donde se consideró las dimensiones de los valores morales de responsabilidad, respeto y cooperación, los cuales permitió recabar datos de dos salones de 5 años de cada Institución, cuyos resultados facilitaron el análisis e interpretación de los mismos. Por último, se realizó un promedio de resultados de cada Institución Educativa en las tres dimensiones ya antes mencionadas, donde se concluyó que en la I.E.I. N° 84 del distrito de Taraco se enfatiza y se pone en práctica los valores morales con mayor notoriedad con los siguientes porcentajes: el valor de la responsabilidad en un 91.5% en la escala de “siempre”, lo que evidencia que los niños y niñas enfatizan dicho valor al momento de realizar el juego libre en los sectores, mientras que un 7.9% en la escala de “a veces”, lo cual evidencia que en ciertas ocasiones los niños y niñas ya no hacían.

(Jarumy Annie, 2015) el presente trabajo de investigación surgió de una problemática de la realidad observadas en las distintas instituciones educativas del nivel inicial, en donde se encontró distintas deficiencias referidos al uso de los sectores para el desarrollo de las inteligencias múltiples; es por ello que nace el título del informe “El Juego y Trabajo en

Sectores en el Desarrollo de las Inteligencias Múltiples con niños del segundo ciclo del Nivel Inicial. Propuesta. Nvo. Chimbote -2014.”, cuyo objetivo fue el elaborar una nueva propuesta de Juego y Trabajo en Sectores para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples; para ello el tipo de investigación que se utilizó fue el Descriptiva Proposicional; cuya población estuvo conformada por las docentes del segundo ciclo del nivel inicial; de Garatea, Nuevo Chimbote y la muestra de investigación también estuvo conformada por las docentes del segundo ciclo del nivel inicial, pertenecientes a instituciones educativas públicas de Garatea, Nuevo Chimbote; conformando así una población muestral; cuyo instrumento utilizado fue la Guía de observación de los documentos: este instrumento contó con distintos ítems, que permitió analizar documentos referidos a la Metodología de Juego y Trabajo en Sectores y finalmente se obtuvo como conclusión la nueva propuesta creada.

(Bruno, 2013) este trabajo de investigación trató el tema de la conducta pro social en el juego libre en los sectores de los niños y niñas del nivel inicial. Su objetivo general fue realizar un estudio sistemático de las conductas pro sociales y no pro sociales más frecuentes en los niños y niñas de cuatro y cinco años, durante el juego libre en los sectores de las I.E.I de la UGEL Asunción, Región Ancash-2013 Esta investigación fue de tipo mixto, nivel descriptivo y no test. Se trabajó con una muestra de 79 niños y niñas de cuatro y cinco años, a quienes se les aplicó una lista de cotejo, instrumento de observación que recogió información acerca de las conductas pro sociales y no pro sociales.

Se obtuvieron como resultado que los niños y niñas presentan el 67% de conductas pro sociales y el 33% conductas no pro sociales. En conclusión, las conductas pro sociales se presentan con leader frecuencia.

(Salas, 2012) la presente investigación tuvo como intención establecer la virtud del programa "jugando en los sectores" para mejorar el logro de capacidades matemáticas de número y relación en los niños de 5 años, en sus dimensiones de cantidad y clasificación y conteo y orden. Es una investigación cuasi trial de diseño pretest – postest con grupo de control. Las muestras vivieron constituidas por 24 niños para el grupo control y 24 niños para el grupo trial 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.

(Valverde, 2015).el presente trabajo de investigación surgió de una problemática de la realidad observadas en las distintas instituciones educativas del nivel inicial, en donde se encontró distintas deficiencias referidos al uso de los sectores para el desarrollo de las inteligencias múltiples; es por ello que nace el título del informe "El Juego y Trabajo en Sectores en el Desarrollo de las Inteligencias Múltiples con niños del segundo ciclo del Nivel Inicial. Propuesta. Nvo. Chimbote - 2014.", cuyo objetivo fue el elaborar una nueva propuesta de Juego y Trabajo en Sectores para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples; para ello el tipo de investigación que se utilizó fue el Descriptiva Proposicional; cuya población estuvo conformada por las docentes del segundo ciclo del nivel inicial; de Garatea, Nuevo Chimbote y la muestra de investigación también estuvo conformada por las docentes del segundo ciclo del nivel inicial, pertenecientes an instituciones educativas públicas de Garatea, Nuevo Chimbote; conformando así una población muestral; cuyo instrumento utilizado fue la Guía de observación de los documentos: este instrumento contó con distintos ítems, que permitió analizar documentos referidos a la Metodología de Juego y Trabajo en Sectores y finalmente se obtuvo como conclusión la nueva propuesta creada.

2.1.2.Bases teóricas de la investigación

La teoría de Vygotsky (1896-1934), desde una observación constructivista donde el estudiante es acto activo en la creación de su estudio en interacción con su avance, es importante en el tema educativo.

Según este investigador la civilización y el contexto popular ejercen una enorme predominación en el aprendiz, es por eso, llama "internalización", a la recomposición interna de una operación externa que hace el sujeto, osea, alguna funcionalidad que se encuentra en su avance popular, hace aparición dos ocasiones y en dos planos diferentes, primero en el

chato público para después llevarlo a cabo en el chato psicológico, siendo el medio popular y la mediación de los otros de enorme consideración en este desarrollo de creación.

De igual modo, en esta predominación colega popular, el mismo creador apunta que el juego cumple un papel muy sustancial porque es un aspecto básico en el avance del pequeño, que aparece cuando emergen las varias tendencias irrealizables y deseos pospuestos evolutivo, frente las pretensiones que no fueron cumplidas en su accionar inmediato y el pequeño pres escolar las satisface por medio de la creatividad, por esto, el juego es un aspecto predominante en la niñez.

Es por eso en el contexto de las relaciones sociocultural que de forma exclusiva de persona, se puede decir que la educación y la mediación de los otros destacables. Por esto, en la educación inicial la organización de espacios, de materiales, de elementos y de ocupaciones, en ocasiones de interacción con la docente y con otros jóvenes, piensa nuevos desafíos que favorecen grandemente al estudiante donde el juego es una fuente de avance y de estudio.

El juego cumple un papel crucial en el desarrollo de la persona y en su vida en sociedad, comprender su trascendencia es vital cuando se trata de generar didácticas específicas, desde el aula, pues se convierte en una herramienta para el maestro que le permite conocer al estudiante desde un campo placentero, espontáneo y normal, en el que desborda sus emociones, sentimientos, construcciones, visiones del mundo, proyecta la realidad hacia la fantasía, genera significados (Hernández, 2010, p.195).

2.1.3.Marco Teórico Conceptualizaciones

El juego

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todas las personas han aprendido a relacionarse con nuestro ámbito familiar, material, social y social a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

El juego en la infancia es primordial, a su través el niño y la niña descubren y tratan de comprender el mundo que los rodea y a partir de ello manifiestan sus sentimientos e inquietudes. Es una actividad donde la convivencia de los niños y niñas se pone de

manifiesto, porque empiezan a interrelacionarse, a compartir y sentar bases de respeto, de ayuda y aceptación.

Oscar Z. menciona que el juego es función, estímulo y formación del desarrollo infantil; porque para el niño es un instrumento de afirmación de sí mismo, que le permite ejercitar sus capacidades físicas e intelectuales pero también le ayuda a plantear y resolver sus problemas cotidianos de desarrollo y convivencia (citado por Jaune, 2004).

Para ello, el papel del docente en la actividad lúdica es importante ya que actúa como guía y animador de la acción lúdica. El docente no debe diseñar los juegos con una decodificación cerrada o férrea sino con la libertad de poder modificarse. El docente debe orientar esta actividad a la construcción de una relación social positiva, favoreciendo la estimación recíproca y la empatía. Jaune (2004, p.14) afirma que "el juego es uno de los principales transmisores y constructores de conductas sociales porque el juego requiere la implicación de todo el grupo provocando el surgimiento de sentimientos de aceptación y consideración hacia las demás personas".

Las conductas que acompañan al juego en el conjunto de manifestaciones son la imitación en ausencia del modelo, el lenguaje, el dibujo y la imagen mental. Todas ellas permiten representar la realidad de forma discrecional y sin limitarse al momento en que se produce el acontecimiento o acción representada. "La manifestación infantil del juego, como el resultado de las manifestaciones observables, son consecuencias de las capacidades previamente conseguidas" (Martínez, 1999, p. 64).

Para Piaget el juego es un conjunto de manifestaciones que denomina juego simbólico. En su obra, Piaget nos ha explicado la relación del juego con las distintas formas de comprensión que el niño tiene con el ambiente que lo rodea. En este sentido el juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación, el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de los mismos; jugar es buscar comprender el funcionamiento de las cosas que están en nuestro entorno.

Las tres formas de interaccionar el niño o la niña con el medio se ajustan bastante bien a unas conductas o manifestaciones concretas. Así, mientras que la imitación es la manifestación típica de la acomodación, el juego simbólico lo es de la asimilación y la representación conceptual.

Las teorías de Vygotsky

Vygotsky (citado en Ortega, 2010) considera al juego como una forma particular de actuación cognitiva espontánea que refleja hasta qué punto el proceso de construcción de conocimiento y organización de la mente tiene su origen en la influencia que el marco social ejerce sobre la propia actividad del sujeto.

El origen del juego es para Vygotsky, como para Piaget, la acción pero mientras que para éste la complejidad organizativa de las acciones da lugar al símbolo, para Vygotsky es el sentido social de la acción, lo que caracteriza la acción lúdica y el contenido de lo que se quiere representar en los juegos (citado por Ortega, p. 29).

Vygotsky afirma, que el juego nace de la necesidad de expresar sus sentimientos, sus deseos; el niño a través del juego explora muchos campos que en la realidad no le pertenecen. Por ejemplo: un niño en la escuela siempre hace de niño nunca es el maestro, a través del juego, el niño puede experimentar lo que es ser un maestro, es decir, puede actuar de maestro por lo menos en el tiempo que dura el juego (Ortega).

Solamente en el juego un sujeto tiene la posibilidad de probar, equivocarse, de cambiar papeles y roles. Así como Jerónimo Singer plantea que la capacidad para fantasear ayuda a los niños han indagar diferentes posibilidades, a tolerar el aburrimiento, a controlar los impulsos agresivos, el juego es una forma relajada y agradable de abordar campos de desconocimiento, tal y como sostiene Vygotsky, (citado por Ortega).

Hansen como Froebel (citados por Magallanes, 2009) consideran que el juego es una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser, es una de las manifestaciones de la vida activa del niño. Para estos autores el juego es una fuente de riqueza constante para el niño, que le proporciona conocimiento y gozo, teniendo un carácter all inclusive por ser una actividad buscada por el hombre en cualquier etapa de su vida.

El juego como un medio inconsciente de aprender a distinguirse del mundo y conocer ese mundo, siendo en apariencia una actividad gratuita, el juego toma ya el aspecto que no dejará de caracterizarle. Es por lo que el niño y la niña crecen, se supera, evoluciona hacia la adolescencia y la madurez. (Goicochea,2009, p. 94)

Para Claparede, el juego es "una actividad provocada por un interés llevando en sí mismo la satisfacción y su recompensa, el niño siente placer jugando, pero también tiene el deseo de dominar la realidad y llegar a ser autónomo y libre" (Citado por Hernández, p. 35).

Bruner, describe el juego "como una actividad que no tiene una razón fuera de sí y se realiza para uno mismo" (citado por Ortega, p. 36). En los trabajos que realizó sobre la influencia de las actividades lúdicas, el dominio de las tareas instrumentales y la resolución de problemas prácticos, ha encontrado que cuando los niños piensan que están jugando y, a su vez, están interesados en la resolución de problemas, son más hábiles y rápidos en conseguir lo que se proponen.

En síntesis, los autores mencionados coinciden en definir el juego como una actividad innata, libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se realiza en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, es una actividad placentera, una fuente de goce y de alivio, un medio de expresión y disfrute que favorece el desarrollo fundamental de los niños.

El juego es una actividad regular que los niños realizan espontánea y libremente, donde el niño se implica totalmente, involucrando todo su ser, creándose un mundo y teniendo la posibilidad de transformarlo, es en el juego donde el niño tiene la posibilidad de expresarse, de comunicar sus sentimientos y deseos; y es una vía valiosa para que el docente pueda descubrir o diagnosticar carencias y comportamientos productivos en cada uno de los niños y niñas. Además, el juego es una actividad muy importante ya que a través de él ampliamos un espacio para que el niño pueda expresarse libremente, construir sus conocimientos y convivir con los demás.

El juego como propuesta educativa

Aizencang (2012), manifiesta que el juego desde el criterio educativo, se ve tener un sentido diferente que obedece al hecho de proposiciones organizadas y esta actividad se transforma en una utilidad de estudio que debe ser considerado en la educación anterior a la escuela y que en oportunidades se otorga con participación libre de los alumnos. Según Sarlé (2001), esta apreciación, se considera desde los años sesenta, donde el juego aparece como composición y iniciativa didáctica llamada "juego trabajo" y planteada como actividad a aplicarse en los jardines de niñez, con una manera especial de ordenar el sala en espacios catalogados "rincones", cada espacio podría estar relacionado con las ocupaciones y contenidos que la docente enseña en forma grupal. De igual modo, el juego trabajo tiene una

composición didáctica, el instante de la idealización que piensa la selección de parte de los alumnos del rincón y la iniciativa a trabajar; el instante del avance donde los alumnos juegan en los distintos rincones; el instante del orden, y por último, el instante de la evaluación. 21 No obstante esta iniciativa emergen oposiciones defendiendo la circunstancia propia del juego como actividad libre del pequeño. Es por eso Cañeque (1978, cit. por Sarle, 2001), cree que es excesiva la estructuración del sala, la direccionalidad del juego de parte de la docente entre otras características. Además manifiesta la autora, que frente esta polarización de posiciones aparece una exclusiva forma de ver el juego en las salas preescolares. Entonces, an esta novedosa forma que mantiene la composición y la organización, pero se desliga de los contenidos de lección y minimiza la participación del maestro, se le denomina juego libre en rincones". Pitluk (2006), sostiene que el juego libre en los sectores supone la oportunidad de jugar en el sala usando los espacios organizados en sectores sin consigna de trabajo alguna, sencillamente los jovenes juegan orientados por sus intereses propios y de los otros que juegan en el mismo división. De igual modo, es una iniciativa de juego espontáneo donde los jovenes distribuyen e interactúan, precisando que este juego se ejecuta en sectores y no en rincones, debido a que nos aleja de la iniciativa de arrinconar materiales en los espacios preciso que se edifican y reconstruyen recurrente y creativamente. 22 Desde el año 2009, el MINEDU expone que el juego libre en los sectores debe considerarse como un instante pedagógico a realizarse en el día, y en la actualidad con varios jardines de niñez en nuestro estado que llevan a cabo esta iniciativa didáctica.

Tipos De Juego

A continuación se describen los tipos de juegos:

a. Juego motor

El juego motor se presenta durante la etapa sensomotriz, aproximadamente desde los cero a los 2 años de edad. En "el nivel preverbal el juego se presenta bajo una forma relativamente simple, puesto que es esencialmente sensorio-motor " (Piaget, 1961:146). Este tipo de juego, ayuda a los más pequeños en el desarrollo de las capacidades motoras.

Al respecto, Díaz (2004) señala que en la etapa sensomotriz, el juego no se acompaña de representaciones, por lo que el niño responde a los estímulos por sus colores, texturas y formas.

Este tipo de juego ayuda al niño o niña a conocer su cuerpo y sus capacidades, así también fortalecen sus movimientos y logra un mejor desarrollo mental.

b. Juego social

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. 31 En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de "abrazarse"

Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera particular. Juego cognitivo

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

c. El juego simbólico

Pensamiento, vínculo humano y creación simultáneamente El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de distintas dimensiones de la vivencia del pequeño simultáneamente. El juego simbólico o de simulación necesita del reconocimiento de todo el mundo real versus el planeta irreal y además la comprobación de que los otros distinguen los dos mundos. Al tener claridad de lo que es verdadera e irreal el pequeño puede decir: "esto es juego". Alejandra juega con Ariana y le propone: "Decía que tú y yo éramos hermanas y que nos íbamos de viaje solas,

sin permiso de nuestros padres". Luis toma un pedazo de madera y lo realiza rodar, simulado que esta madera es un carrito. La madera es "como si" fuera un carrito.

¿En qué radica el juego simbólico? El juego simbólico establece la aptitud de editar elementos para hacer ocasiones y mundos imaginarios, basados en la vivencia, la creatividad y la narración de nuestra vida. Es el juego del "como si" o del "decía que". El juego simbólico o de simulación necesita del reconocimiento de todo el mundo real versus el planeta irreal y además la comprobación de que los otros distinguen los dos mundos. Al tener claridad de lo que es verdadera e irreal el pequeño puede decir: "esto es juego"

Entre los 12 y 15 meses emergen de forma definida las capacidades para representar ocasiones imaginarias. El pequeño es capaz, desde ese momento, de evocar imágenes o símbolos derivados de ocupaciones que imita. Esta novedosa aptitud le facilita al pequeño comenzar la costumbre de esta clase de juego, el cual es fundamental para su historia, su avance y estudio. Las formas tempranas de juego simbólico se observan cuando el pequeño juega a "hacerse el dormido" sin estarlo o "tomar la leche" de una tacita vacía. Desde los 18 meses observamos el juego simbólico más definido, cuando el pequeño comienza a integrar elementos que utiliza para emular una acción: ofrecerle de comer a una muñeca con una cuchara de palo, entre otras cosas. Más adelante, el pequeño es con la capacidad de "convertir" a las muñecas en agentes de las acciones imaginarias que parece. De esta manera, una muñeca puede ser la "mamá" que le proporciona el mamadera a su hijito, que es otro muñeco más reducido. Sin van, la aptitud simbólica avanzada facilita que un plátano se transforme en un teléfono si de esta forma el juego lo necesita.

El juego simbólico pertenece a los tipos de juego que desarrollan más grande encontronazo positivo en el avance y el estudio del pequeño. Jugar simbólicamente piensa el logro de una aptitud muy enfocada del pensamiento: sustituir una situación ausente por un elemento (símbolo o signo) que la evoca y la representa mentalmente. En otras expresiones, hablamos de editar un elemento para representar una situación ausente con éste.

Funcionalidades del juego

Según Bernabeu y Goldstein (2008), más allá de que, como vimos, el juego no posee un producto last, es una actividad que se utiliza para muchas y muy indispensables cosas, debido a que apoya una secuencia de reacciones vitales que transforman al sujeto que juega.

El juego, con la sensación de navegación y hallazgo que transporta aparejada, viene a ser un "banco de pruebas persistente" para la resolución de probables ocasiones problemáticas, lo que produce en el jugador indispensables y significativos cambios personales. El juego activa y composición las relaciones humanas. Jugando, la gente se relacionan sin prejuicios ni ataduras y se organizan para afrontar aquellas ocasiones vitales que le van a aceptar determinar su propia identidad. 33

El juego apoya y posibilita algún estudio, tanto físico (desarrollo sensorial, motriz, muscular, sincronización y psicomotriz) como mental: en este sentido, como han indicado Piaget y Bruner etc, el juego constituye un medio primordial para la estructuración el lenguaje y el pensamiento.

Como apunta Hilda Cañeque mencionado por Bernabeu y Goldstein (2008), el juego impulsa en la vida del sujeto una altísima acción "relígate" (del religare), oséa que asistencia al jugador a relacionar las novedosas situacional vitales que se le muestran con otras situaciones vividas, tanto de su propia vivencia como de la narración de su red social.

Con el juego, El jugador recupera situaciones lúdicas pasadas que traen adosadas además el tiempo de independencia en que estas vivencias transcurrieron. Estos climas vivenciales de independencia, recuperados en el campo de juego, terminan contagiando las más distintas acciones de la vida diaria del jugador. El juego tiene además una utilidad hábitos para los que no está listo en la vida real y que anticipan ocasiones futras. De todas formas, el adulto, por medio del juego, piensa, anticipa y soluciona probables ocasiones futuras conflictivas.

El juego es catártico y permite aprendizajes de fuerte significación. Es un recurso constructor que facilita al que juega una evasión saludable de la verdad diaria permitiéndole ofrecer salida a su mundo imaginario. Así, y en todo el desarrollo, el sujeto reelabora de manera placentera sus conflictos internos, y los expulsa fuera de la psique. El ámbito de distracción que propicia el juego provoca que se aflojen las defensas psicológicas y que el jugador se permita en el campo lúdico acciones que en su historia tiene vedadas, así sea por otros o por su cuenta. Se consiguen de esta forma por medio del juego nuevos esquemas de estudio. El

juego asistencia al jugador a restar consideración a sus propios fallos o fracasos, y hace más fuerte su resistencia a la desilusión.

El juego en el contexto educativo

Comúnmente, se permite al valor educativo del juego en los primeros escenarios de lección. Los institucionales de las etapas infantil y principal aprenden con diferentes clases de juegos (individuales o de grupo): juegos que comprometen movimiento, como los de persecución; simbólicos, como los juegos de palabras; cantados o con música, como los coros, bailes, and so o. Después desarrollan ocupaciones lúdicas que mezclan azarcón competencia: juegos familiares , como el parchís o el ajedrez; de rivalidad, como los concursos; juegos de simulación, de talento y capacidad, etc. .

Pero lamentablemente, de acuerdo con los chicos y chicas pasan de curso, o bien se abandonan todas las ocupaciones de juego o se les sugieren ocupaciones pretendidamente lúdicas en las que el alumnado, de todos modos, está construyendo un verdadero trabajo. 36

El juego en su expresión original – libre, entretenida y placentera – desaparece, ya que se considera impropio de los escenarios más avanzados, como la Secundaria Obligatoria o el Bachillerato; como bastante, se admiten juegos confrontados en las superficies de Educación Física o los catalogados juegos didácticos en varias materias.

No obstante, la incorporación de las ocupaciones lúdicas en el contexto escolar, en todos los escenarios de lección, brinda abundantes ventajas:

Facilita la compra de entendimientos.

Dinamiza las sesiones de enseñanza-aprendizaje, mantiene e incrementa el interés del alumnado frente ellas e incrementa su razón para el estudio.

Fomenta la cohesión del grupo y la solidaridad ene iguales.

Favorece el avance de la imaginación, la percepción y el intelecto emocional, y incrementa la autovaloración.

Permite emprender la educación en valores, al reclamar reacciones tolerantes y respetuosas.

Aumenta los escenarios de compromiso de los estudiantes, ampliando además los parámetros de independencia.

En el contexto institucionales suele ingresar el juego como mero recurso didáctico, con el objetivo de hacer más simple la compra de determinados contenidos curriculares. De esta forma, entre otras cosas, se usan las "expresiones cruzadas" para la lección de la lengua.

Además como recurso didáctico es recibido un tipo de juego que implica a los estudiantes en ocasiones imaginarias, así sea para hacerles ingresar en un juego de simulación (disfraces, dramatizaciones, representaciones teatrales...) o para plantearles ocasiones problemáticas o dilemas que tienen que solucionar.

No obstante, el juego constituye un recurso de primer orden para la educación importante del alumnado. Por lo general, en un juego libre y placentero, el pequeño despliega todos sus aprendizajes previos y expone las tácticas que es con la capacidad de usar para solucionar los conflictos que el juego expone. 37

Jugando, el pequeño inventa ocasiones imaginarias en las que revela de manera distraída puntos de la verdad y de sí mismo que desconoce. Al movilizar en el juego sus entendimientos previos, se sale de lo disciplinar y afronta los desafíos con una cabeza interdisciplinar y transversal.

2.1.4. *Juego libre*

A través del juego libre, el niño decide qué hacer con los objetos sin ser forzado, este tipo de juego favorece la imaginación, la fantasía y la creatividad, a diferencia de los juegos estructurados en donde hay unas reglas concretas que siguen la actividad lúdica y cuya finalidad es un aprendizaje concreto y una habilidad determinada; por el contrario, en el juego libre se puede disponer el material de una forma muy diferente y crear una actividad innovadora. Una experiencia de juego espontáneo favorece un pensamiento creativo y uno estructurado, además, el niño encuentra más divertido e interesante el juego libre. "La hora del juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente" (Ministerio de Educación, 2009 p. 14).

Jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta ni dirigida desde fuera. Para el niño es placentero jugar y experimentar con su cuerpo y su entorno, al mismo tiempo es una necesidad profunda de reducir las tensiones para evitar el desagrado.

"El juego es un espacio de relación con los otros y de apropiación de la cultura, de ejercicio de decisiones, de intervención y de creatividad, también supone el ritmo del niño y la libertad de jugar" (Brougere, 2005 p.26).

Un aspecto importante en el juego es el ritmo, porque hay que darle lugar y tiempo al juego de los niños, dejar que el que juega lo haga a su ritmo y no debe ser presionado, porque la presión malogra toda actitud, por ello no se deben imponer los juegos a los niños.

"Es mediante el juego que el niño transforma y se transforma, actúa, explora, crea, proyecta, desarrolla la creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás" (Aucouturier, 2006, p. 28).

Este tipo de juego reconcilia al niño consigo mismo y con los demás, porque estimula al encuentro y al intercambio de las experiencias afectivas más lejanas con autenticidad, independientemente de su origen y su cultura, ya que produce la escucha y la comprensión del otro.

Para un niño jugar con su cuerpo, sentir, percibir un objeto, manipularlo, experimentar con los objetos de su entorno, es algo que le llena de placer y satisfacción, jugar es liberarse, sacar todo lo que posee en su incidencia. Por eso es tan importante que el juego de los niños sea normal, libre y espontáneo, por ninguna razón deben ser condicionados, pues no sería conveniente para su desarrollo porque quita una parte importante del proceso del juego: la imaginación, que es la clave para crear; mediante ésta el niño y la niña guían todo el proceso del juego.

2.1.5. Definición de juego libre en los sectores.

El juego libre en los sectores, tiene un potente impacto en el desarrollo socioemocional de los niños. Cuando el niño juega es libre para poner en marcha su iniciativa y esto refuerza su autoestima y su autonomía de una manera importante. Al jugar con otros compañeros, el niño asume un rol activo en la interacción y en la historia representada. Este ejercicio refuerza sus habilidades sociales: aprende a manejar sus emociones, proponer, apoyar,

ayudar, afrontar y resolver conflictos, cooperar y comunicarse con efectividad. Asimismo se ve enfrentado a la necesidad de aprender a respetar normas grupales e integrarse en un colectivo de niño con respeto y consideración. El juego es, así, el perfecto escenario donde el niño aprende a convivir con los demás.

El juego también es el canal por el cual el niño deja salir su mundo incide: sus ansiedades y miedos, sus formas de percibir las relaciones humanas, sus conflictos, ilusiones y deseos, todo esto se expresa a través de juego. De esta forma, el juego es una potente herramienta a través de la cual el niño gana en capacidad expresiva, lo cual afianza su identidad (Ministerio de Educación, 2009, p.66-67).

El juego permite crear escenarios donde los niños son capaces, no sólo de imitar las acciones cotidianas, sino también de transformarlas. Se pueden estimular los juegos que los niños realizan proporcionándoles momentos de actividad lúdica materiales y lugares.

2.1.6. La hora del juego libre en los sectores

Según el Ministerio de educación (2010), en su publicación sobre la hora del juego libre en los sectores una guía para docentes de servicios académicos de jóvenes y pequeñas inferiores de 6 años, define éste término como: Una actividad o instante pedagógico que se ejecuta día tras días como una actividad persistente, tiene una duración de 60 minutos y se lleva a cabo de prioridad en el sala, aunque además puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio en el jardín del centro educativo (p. 49).

Tenemos la posibilidad de decir entonces que en la hora del juego libre en los sectores los jóvenes (as) entran de forma libre y espontánea a los sectores de la sala, de esta forma como lleva a cabo el pensamiento simbólico, imaginación, relaciones sociales con sus padres y soberanía. Además se puede decir que ofrece orientación en la utilización correcta de los materiales académicos, admitiendo desarrollar ocupaciones grupales e particulares, estimula y apoya aprendizajes significativos de calidad para los jóvenes y las pequeñas de 3 a 5 años, en las distintas superficies de nivel inicial.

Entre otras cosas, en la hora del juego libre, la docente sugiere a los jóvenes y pequeñas, lo que tienen que hacer. Para eso, en orden de lista, los lleva a los sectores del sala, utilizando este instante para enseñar algunas habilidades.

2.1.7. Clasificación de los sectores en el aula

Según Sarabia, (2009), jugando libre en los sectores el sala, se interpreta como un espacio donde el pequeño interactúa con los otros jóvenes, con la docente y con los materiales localizados en sectores funcionales.

Así, se toma presente la opinión de ellos para detectar, denominar y arreglar los sectores de la sala, ejercitándose en la toma de elecciones, la cooperación e trueque de iniciativa. Si el espacio del sala es grande se organizará en funcionalidad de sectores, pero si es reducido estos sectores tienen que priorizarse o en todo caso los materiales tienen la posibilidad de ser organizados en cajas temáticas.

Sabiendo el método de elasticidad, los sectores tienen la posibilidad de 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 vivienda acordes al contexto propio.

En este sector los niños recrean, por lo general, dos espacios conocidos de la casa: la cocina/comedor y el dormitorio. Los niños representan partes de su hogar como el padre, la madre y los hijos. Preparan alimentos, hacen dormir a los niños, reproducen conversaciones y conflictos vividos en la familia. A veces, incorporan vecinos u otros personajes que se relacionan con la familia representada. Jugar al hogar apoya el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje. El división o caja temática Hogar debe contar con muñecas tipo bebé, menaje de cocina y comedor, camita, mesita, telas para tapar, vestir, envolver, cocinita y otros accesorios propios de las casas. Los accesorios deben

1 sector de construcción

Este sector constituido por materiales como latas cubos. Conos. Bloques de material de madera y play go “legos”. etc.

El juego de construcción le permite al niño "poner fuera de sí" sus ideas y confrontar lo que ve con su intención. De este modo, puede modificar su obra a fin de que se ajuste cada vez más a lo pensado o anticipado

Una de las características que presente el juego de construcción es que atraviesa todas las edades. En los más pequeños, es un juego en donde prima la exploración y la búsqueda por dominar las posibilidades combinatorias que tienen los objetos. Aquí los bloques se superponen, se arman torres para luego derribarlas, se domina el terreno alineando un bloque

junto a otro y cubriendo largas y amplias extensiones. Tienen la finalidad de representar la realización a través del juego constructivo, desarrollar la coordinación motora fina y su capacidad de organización, permite relacionarse con el espacio y conocer las características de los objetos.

Favorece el desarrollo de las nociones espaciales tridimensionales, de equilibrio, volumen de cantidad, de comparación y de clasificación, así como organizar su pensamiento.

Así mismo, estos juegos facilitan (Sarlé y Rosas, 2005):

- Aprendizajes de aspectos vinculados con las ciencias físicas (equilibrio, relación de los objetos con el espacio, propiedades de volumen, peso, medida).
- La representación simbólica en el armado de escenarios dramáticos.
- Los lenguajes artísticos, por la disposición armónica de las piezas y su vinculación con la escultura y las producciones tridimensionales.
- La interacción verbal en el transcurso del juego.
- La anticipación de metas, etc.

2 Sector de dramatización:

Materiales como disfraces, telas de colores, máscaras, gorros, títeres, entre otros.

La finalidad de la implementación de este área es que el niño pueda expresar libremente sus pensamientos a través del juego de roles y creaciones dramáticas; en una época será el hogar, en otros la tiendita, un restaurante, and so etc..

Permite asumir roles, representar un papel tanto de la familia como de la sociedad, ofrece la posibilidad de actuar como si fuera toda realidad, reflejando sus vivencias; deja ver todos sus sentimientos y emociones.

Los materiales deben estar contextualizados para cada sector a balance de que los niños puedan ejercer las acciones mencionadas anteriormente. Es importante contar en esta división con un baúl de disfraces, un teatrín con títeres, peluches, mantas, pañuelos, máscaras, telas, utensilios de cocina, y mobiliario para el juego de los partes.

Psicólogos y pedagogos reconocen al juego simbólico como la actividad rectora de los niños pequeños (Sarlé, 2008).

3 Sector de artes plásticas:

Materiales como témperas, colores, plumones, esponjas, hojas, papeles de colores, goma, cartulina entre otros.

4 *Sector de ciencias:*

Materiales como lupas, pinzas, morteros, tubos, embudos, balanza, imanes, microscopio, plantas, entre otros.

5 *Sector de la biblioteca:*

Materiales como cuentos, álbumes, revistas periódicos, libros, láminas, adivinanzas, rimas, entre otros.

Son juegos que desarrollan el amor por el hábito a la lectura, desarrollan la imaginación, le son útiles para la creación de textos y enriquecer el vocabulario; en este sector es importante tener una buena cantidad de material y enseñarles el cuidado con el que deben servirse de estos materiales.

Para este sector es primordial contar con muchos libros de diferentes formas, tamaños, colores, historias, papeles diversos, periódicos etc. Este sector debe ser ambientado con letras, palabras escritas y material de lectura con el fin de estimular la lectura. Los cuentos deben estar disponibles para que los niños echen mano de este recurso valioso (Ministerio de Educación, 2009).

6 *Sector de juegos tranquilos:*

En este sector se utilizan los siguientes Materiales como rompecabezas, dominós, juegos de encaje, de ensarte, bloques lógicos, juegos de memoria, etc.

Son juegos que desarrollan la capacidad de análisis y de síntesis, la coordinación motora, la concentración o la clasificación, entre otros. Los materiales que se usan en este división con más frecuencia son loterías, dominós, rompecabezas, tarjetas, como piezas para clasificar y seriar, tiras de tela de diferente largo, tablero de plantado, juego de memoria, de animales, juegos de encaje, ensarte, bloques lógicos, juegos de desarrollo matemático, etc.

Los llamados juegos relajados son juegos familiares que apoyan el avance del pensamiento matemático y la comunicación en concordancia al juego que se elija. Además, varios de estos juegos tienen reglas y estudiar a seguirlas es primordial, más que nada en la situación de los jóvenes de cinco años. (Ministerio de Educación, 2009)

En relación a los sectores, se tienen que ir aplicando periódicamente y poner en uso los materiales otorgados por el MINEDU a lo largo de estos años anteriores los cuales tienen que ser organizados en los sectores que corresponden. 29

De igual modo el software KIDSMART ofrece desde el año 2000 como una opción, la utilización de una PC en la sala, como una división más para uso de los alumnos en los jardines de niñez.

Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores

Según el, MINEDU (2009). Es un instante pedagógico que tiene un desarrollo el cual supone la oportunidad de desarrollar el juego libre usando los espacios y elementos de los sectores y brindarle al estudiante la posibilidad con los otros. Este desarrollo tiene seis instantes en su avance los cuales son: idealización organización, ejecución, orden, socialización y representación.

a. Idealización

Es el primer instante del desarrollo, en el cual los jóvenes comunican sus opciones por la actividad de juego que van a hacer, se posiciona en un espacio práctico dentro o fuera del sala y por medio del dialogo conversan acciones anteriores como admitir las proposiciones del juego que se va hacer. La docente orienta, coordina y apoya la estructuración de un plan para ser creado en los sectores como iniciativa propia de los jóvenes.

b. Organización

Este segundo instante se otorga en desarrollo, a fin de ofrecer un espacio donde lo jóvenes logren tomar elecciones eligiendo el división donde van a trabajar, estableciendo acuerdos en todo caso recortando los a balance de hacer la actividad en un marco de seguridad de respeto. Se va a proporcionar presente la utilización correcta de los sectores del sala con materiales que logren apoyar en sus aprendizajes de los alumnos, como además el reconocimiento y organización de todos sectores. MINEDU (2009).

c. Ejecución o avance.

Es el instante focal del desarrollo apoyado en el juego libre. Aquí se plasma lo planificado por los jóvenes y se expone toda la actividad lúdica. Los jóvenes interactúan y dialogan con sus camaradas, defendiendo sus ideas y pidiendo asistencia si es requisito, al jugar, manejar, hablar, etc. Están asimilando las propiedades de los elementos y sus relaciones,

están canjeando criterio, expresando sus ideas, confrontando con los hechos. No en todos los casos lo planificado se transporta a cabo precisamente (MINEDU, 2009)

d. Orden

Este instante puede resultar una actividad mecánica de contar con y ubicar las cosas en su lugar, si es que no se rescata la oportunidad de que los jóvenes además hagan estudio a lo largo del organizar supone la formación de hábitos de aseo, de orden y precaución de los materiales : pero además, es requisito considerarlo como un instante que crea chances para el estudiante desarrolle entre otras cosas, como su sincronización motora fina constituya relaciones, realice clasificaciones, seriaciones y haga otras capacidades más.

e. Socialización

Es el instante donde los jóvenes comunican lo llevado a cabo el instante de la ejecución, enseña lo que hicieron en el división donde se desarrollaron, teniendo como intención fomentar una meditación sobre lo sucedido: la socialización supone la confrontación de lo sospechado en el instante de la idealización con lo llevado a cabo en el instante de la ejecución, tiene la posibilidad de evocar lo que ocurrió en el desarrolló del juego.

f. Representación

Según el NINEDU, (2009), ahora mismo los jóvenes en forma singular o grupal representan por medio del dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es requisito que este pasó sea ejecutado día tras días. En todo su desarrollo iniciativa es un fuate en el avance de la comunicación de los alumnos.

g. El aprendizaje

(Picado, 2008.)Define el aprendizaje como un proceso mental que realiza el estudiante para interiorizar la información que le brinda el ambiente físico y sociocultural. No se adquiere ni se desarrolla. Si no se construye. Es el producto del intercambio del contenido que le brinda el contexto con los procesos de construcción genética del conocimiento.

2.1.8. Factores que influyen en el aprendizaje

Aprender es un proceso complejo de pensamiento y de comportamiento en el que la persona está involucrada y requiere de la participación de múltiples factores para realizarlo con éxito. Child pocas las manifestaciones innatas que traemos como base de nuestro despertar en la vida. Casi todo se aprende gracias a la capacidad y habilidades

Que contienen la carga genética, la configuración neurofisiológica de cada uno y las experiencias que aporta el medio. El aprendizaje se da de acuerdo con determinados procesos y procedimientos tales como las operaciones del pensamiento, el funcionamiento de los hemisferios cerebrales, la capacidad de concentración y memoria y las técnicas y estrategias adecuadas. También influyen y son muy importantes la actitud, la motivación, la voluntad, las relaciones personales y la organización. Por lo tanto son tres grandes factores que influyen en el aprendizaje: El factor cognitivo, el afectivo-social y el ambiental y de organización de estudio.

El Factor cognitivo

En este rubro las operaciones de pensamiento son determinantes para el aprendizaje y son procesos bien definidos y complejos como: percibir (recibir a través de los sentidos los datos proporcionados por el medio, es la forma individual de interpretar la información), observar (tomar conciencia del mundo que nos rodea, prestar estricta atención y vigilancia a un objeto o circunstancia movido por un propósito definido a través de nuestros sentidos), interpretar (explicar el significado que tiene una experiencia, dando un supuesto cierto, seguro y razonable que, siendo válido, es incompleto y parcial porque tiene componentes subjetivos), analizar (es la distribución y separación de las partes en un todo hasta llegar a conocer sus principios elementales), asociar (es la acción de relacionar una cosa con otra), clasificar (organizar elementos y agruparlos conforme a sus principios y categorías, encierra un proceso de análisis y síntesis que permite sacar conclusiones), comparar (establecer semejanzas, diferencias y relaciones en dos arrangement de datos, hechos o conceptos), expresar (manifestar lo que se quiere dar a entender en forma clara de manera oral o escrita), retener (conservar en la memoria un acontecimiento, información o idea), sintetizar (componer un todo por la composición de sus partes, es el resumen o el compendio de una materia, es la conclusión de la comprensión), deducir (derivar de su origen o principio, partir de un principio general para llegar a un principio específico desconocido), generalizar (extender o ampliar una idea o concepto, hacer general o común las características afines de los elementos) y evaluar (determinar la base sobre la cual se acepta haber aprendido o adquirido conocimientos es atribuir un valor al aprendizaje). Las operaciones de pensamiento descritas anteriormente nos revelan la forma como enfrentar la realidad del mundo que nos rodea, la que resulta de un proceso de comprensión que transmitimos a través del lenguaje, nos permiten darles significado a las vivencias y al material en el que trabajamos. Es una continua comparación entre percepciones del momento y las experiencias

acumuladas en la memoria, cuyo contenido es a su vez, constantemente reorganizado según las nuevas experiencias en un proceso dinámico que utiliza principalmente mecanismos de abstracción y generalización.

Factores afectivo-sociales

Son factores que tienen relación con los sentimientos, las relaciones interpersonales y la comunicación que se debe establecer para el logro eficaz del proceso de aprendizaje. Si se considera el aprendizaje como un elemento de interacción del sujeto con el medio, no se puede dejar de señalar que la actitud positiva hacia sí mismo, hacia los demás y hacia el medio es un factor determinante para el éxito del aprendizaje escolar, es por ello que la actitud, la motivación, la voluntad y las habilidades sociales juegan un papel importantísimo.

Factores ambientales y de Organización del estudio

Son todos aquéllos elementos externos del medio ambiente que inciden positiva o negativamente en la calidad del estudio realizado por el alumno y la disposición ordenada de los elementos que conforman el acto de estudiar, entre los más importantes están el organizar el lugar, la mente y el tiempo, pero este factor se tocará más detenidamente en el siguiente capítulo.

2.1.9. Tipos de aprendizaje

La teoría de Ausubel define dos dimensiones en los procesos de aprendizaje. La primera se refiere a dos procedimientos: aprendizaje por recepción (lo que se quiere aprender aparece en su forma definitiva en el material expuesto) y aprendizaje por descubrimiento (indica los modos que permiten al estudiante incorporar nueva información a la estructura cognoscitiva) La segunda dimensión se refiere a dos modos llamados, significativos y de fijación o memorización. (50)

Ausubel define tres niveles en el aprendizaje significativo que a su vez definen los tipos de aprendizaje.

2.1.6.1. aprendizaje permanente

(Educación, 2005), al ser humano se puede tener en cuenta como un aprendiz persistente, sabiendo que inclusive las ocupaciones de menos exigencia intelectual por él llevadas a cabo necesitan un adiestramiento, o entrenamiento, que tuvo que comprar o desarrollar. Hay que tomar en cuenta que esta clase tan natural de estudio se transporta a cabo de manera la mayoría de las veces inconsciente por parte del sujeto que lo ejecuta. El estudio de carácter intelectual en el hombre precisa antes del sujeto, estudiante o estudioso, se puede asegurar que si el sujeto no está listo para estudiar, o sea, si no posee madurez necesaria, va a tener muchas adversidades para realizar un real estudio. Cuando el sujeto agrupa las condiciones para el avance del trabajo intelectual, su oportunidad de estudio no debe tener ya ningún tipo de restricciones. Es más, está en condiciones de reclamar el derecho de entrar a los bienes de la educación y de la civilización. (Lezama, 2011)

2.1.6.1.1 Estudio aplicado

Hay una clara relación entre estudio y aplicación, o ejecución, teniendo en cuenta ésta como cumplimiento y comprobación de lo aprendido, más que como logro individual de una sucesión de reacciones y valores que lleva a cabo nuestro sujeto. La aplicación o ejecución se considera aquí como una evaluación del estudio alcanzado frente una iniciativa cierta. Exactamente la puesta en marcha de un cambio de actitud es, de alguna forma, la evaluación de la misma, aunque sin ingresar a tener en cuenta los condicionamientos que influyen en el estudio, o puntos como reacciones, especiales o intereses. Otra consideración a llevar a cabo es la relación de la ejecución del estudio con el contexto en el que se desarrolla; es la indiscutible condición popular del sujeto que comporta una sucesión de condicionamientos de toda clase con el ámbito en el que está inmerso. Desde la niñez el ciudadano ha de ordenar sus formas de proceder a distintas formas comunes que vienen, más o menos, dictadas por el ámbito familiar y popular que poco tienen relación con lo individual o lo subjetivo. La sociedad, al fin y al cabo, las va a considerar y del resultado de esta evaluación saldrá la calificación de recibido o rechazado, siendo la consecuencia de esta más reciente calificación la marginación del sujeto, desde la cual se le brindará la posibilidad del cambio, pero teniendo siempre presente los objetivos marcados por la sociedad. Se habla de la persistente interacción entre sujeto y colectividad, o entre persona y sociedad, somos en parte, lo que son nuestras situaciones. . (Lezama, 2011)

2.1.6.1.2 Tipos de logro de estudio

Según Fabbricatore O, and Méndez E, (2009), nos habla de tres tipos de logros de aprendizaje:

- a. **Logros cognoscitivos:** Son los aprendizajes esperados en los alumnos desde el criterio cognitivo, representa el entender an lograr de parte de los alumnos, los entendimientos que tienen que absorber, su suponer, todo lo que tienen que comprender.
- b. **Logros procedimentales:** Representa las capacidades que tienen que lograr los alumnos, lo manipulativo, lo efectivo, la actividad ejecutora del estudiante, lo conductual o comportamental, su accionar, todo lo que tienen que entender llevar a cabo.
- c. **Logros actitudinales:** Están representados por los valores morales y ciudadanos, el ser del estudiante, su aptitud de sentir, de convivir, es el ingrediente afectivo - motivacional de su personalidad. Además, además hay tres tipos de logros según su alcance e predominación didáctica en la formación integral de los estudiantes:

El logro instructivo representa el grupo de entendimientos y capacidades que debe absorber el estudiante en el desarrollo pedagógico. Se recibe por medio de una capacidad y un conocimiento asociado a ella. Tiene la limitante que no refleja el ingrediente axiológico tan importante en la formación primordial de nuestros alumnos. El logro educativo representa el grupo de entendimientos, capacidades y valores que debe absorber el estudiante en el desarrollo pedagógico. Se recibe por medio de una capacidad, un conocimiento asociado a ella y los valores asociados a estas capacidades y entendimientos. Tiene la virtud y superioridad sobre el logro instructivo que refleja (ya sea de forma explícita o implícita) el ingrediente axiológico tan importante en la formación primordial de nuestros estudiante. El logro formativo es un modelo pedagógico del encargo popular que le transfiere la sociedad a la escuela, que refleja los fines, misiones y pretensiones an lograr por el estudiante, que indican las transformaciones graduales que se tienen que producir en su forma de sentir, suponer y accionar.

2.1.10. Estrategias de aprendizaje

2.1.7.1. Definición de estrategia de aprendizaje

Existen definiciones de diversos autores, sobre las estrategias de aprendizaje. Por ejemplo, Beltrán Llera (1998), recoge varios conceptos de autores como Weinstein, 1985; Derry y Murphy, 1986; Snowman,1986; Danserau, 1985; Schmeck, 1988 y Wenstein y Mayer, 1986, para finalmente dar su propia definición: «actividades u operaciones mentales empleadas para facilitar la adquisición de conocimientos... implican un design de acción respecto a los mecanismos que puede poner en marcha el sujeto a la hora de aprender» (Beltrán Llera,1998: 54).

(Monereo, 1999)indica que son «un conjunto de acciones que se realizan para obtener un objetivo de aprendizaje» por lo que Pérez Martínez (2007) reconoce en este planteamiento que las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones consientes o intencionales en los cuales los estudiantes «eligen y recuperan, de manera coordinada, los conocimientos que necesitan para cumplir una determinada demanda u objetivo», según las condiciones de la situación, sus características, sus exigencias y las circunstancias del contexto, recursos y herramientas disponibles - conocimiento condicional- diseñan un amplio en permanente cambio en función del control y evaluación de cada una de sus etapas.

Al respecto y de manera más sencilla y resumida, Bernardo Carrasco (2004:29) define la estrategia de aprendizaje como una habilidad, destreza o modo de actuar que facilita el aprendizaje. Concepto que deja un amplio margen para ubicarnos dependiendo de la intención u objetivo que tengamos para aprender.

En el mismo sentido el concepto que refuerza las definiciones anteriormente revisadas, es el de Meza Borja y Lazarte Torriani (2007:35) quienes conciben a las estrategias de aprendizaje como «capacidades internamente organizadas de las que se vale una persona para gobernar sus procesos afectivos y cognitivos y lograr sus objetivos. Implican planes que se viabilizan a través de acciones, técnicas y procedimientos». De esta forma aparece 23 nuevamente la importancia que tiene la autorregulación (depende de la voluntad y motivación interna hacia el aprendizaje, pero también de la reflexión), la interacción de conocimientos (afectivos o cognitivos) y el uso de acciones concretas (métodos y/o técnicas de estudio).

Ahora bien, en esta investigación se asume que esta última concepción guarda todos los elementos intervinientes en las Estrategias de Aprendizaje, por lo que será la que de luces sobre el trabajo a desarrollar.

Lo expuesto conlleva a la revisión que hacen en una tercera edición Díaz-Barriga y Hernández, (2010: 179) que mejora la versión front del 2002, sobre diferentes autores y se enfocan en las características que deben tener sobre las estrategias de aprendizaje:

- Son procedimientos flexibles que pueden incluir técnicas u operaciones específicas.
- Su uso implica que el aprendiz tome decisiones y las seleccione de forma inteligente de entre un conjunto de alternativas posibles, dependiendo de las tareas cognitivas que le planteen, de la complejidad del contenido, situación académica en que se ubica y su autoconocimiento como aprendiz.
- Su empleo debe realizarse en forma adaptable y adaptativa en función de condiciones y contextos.
- Su aplicación es intencionada, consciente y controlada. Las estrategias requieren de la aplicación de conocimientos meta cognitivos; de lo contrario, se confundirán con simples técnicas para aprender.
- El uso de estrategias está influido por factores motivacionales-afectivos de índole interna (por ejemplo, metas aprendizaje, procesos de atribución, expectativas de control y autoeficacia, entre otros) y externa (situaciones de evaluación, experiencias de aprendizaje, entre otros).

Es oportuno mencionar que estas características completan el concepto asumido con anterioridad y permite tener clarificadas las idea sobre la naturaleza de las estrategias de aprendizaje. Ahora se trabajarán los conceptos incluidos dentro de las estrategias de aprendizaje como sus componentes.

2.1.11. *La matemática*

Para determinar el criterio de matemática es exacto asistir a la real academia española que la define como "una ciencia deductiva que estudia las características de los entes abstractos como números, figuras geométricas o símbolos y sus relaciones."

Es requisito tener una definición de conocimiento matemático; para eso Chamorro, Belmonte, Linares, Ruíz, Vecino y Medina (2003) nos muestra lo que el investigador Brousseau muestra en 1998: "El entender matemático no es únicamente entender 10 definiciones y teoremas para admitir la oportunidad de utilizarlos y aplicarlos es, en un sentido extenso, hallar buenas cuestiones como buenas resoluciones".

Entonces se desecha la iniciativa de enseñar matemática para conseguir aprendizajes mecánicos, sino para llevar a un individuo a reflexionar, a ofrecer iniciativa o inconvenientes que los lleven a tomar parte en el desarrollo creativo de acrecentar el saber. Por esto, en el 2000, Rencoret nos aporta:

Desde una perspectiva de educación integral , se puede determinar la misión de la lección de la matemática como:

Asistir al alumno a desarrollar su pensamiento lógico convergente, en conjunto con el pensamiento libre, creativo, autónomo y divergente; porque instantaneamente exclusivo, multifacético de reflexionar se funden las relaciones lógicas asociadas al pensamiento convergente con la concepción de ideas libres, creativas, autónomas y divergentes. No existe antagonismo entre el pensamiento lógico y el creativo, los dos son necesarios y complementarios. (p. 13)

Por lo tanto; es requisito recalcar la consideración de la matemática por medio de lo que el Ministerio de Educación (2011b) refiere en su más reciente publicación para las maestras de inicial: "La matemática forma parte del pensamiento humano y se va estructurando desde los primeros años de vida en forma gradual y sistemática, por medio de las relaciones diarias". (p. 7)

2.1.8.1. *Concepto de matemática*

(Baroody, 2007)refiere que aunque la matemática es, es un esfuerzo orientado a la búsqueda, la especificación y la aplicación de relaciones. (Jacobs 1970, citado por Baroody, 2006, P.134), Afirma que la matemática es la ciencia de descubrir pautas y definir órdenes. Asimismo señala que la matemática es a la vez información acumulada y esfuerzo continuo para crear nuevos conocimientos.

(Brousseau, 1991, P. 196)Sostiene que la matemática constituye una manera determinada y específica de interpretar, de mirar la realidad. Usa un lenguaje específico, diferente de los lenguajes naturales y cuya adquisición no supone una mera traducción del lenguaje natural, sino el uso de las formas y el significado que le son propios.

Como se ha podido apreciar, cada uno de los autores percibe su concepción de manera diferente y de donde se puede deducir que la matemática es la interpretación de la realidad a través de un lenguaje matemático. Además trata de comprender, analizar y resolver los problemas que se presentan en ella, creando por consiguiente nuevos saberes o conocimientos.

2.1.8.2. *Fundamentación del área de matemática*

Ministerio de educación. (2009) niños, jóvenes y adultos nos encontramos inmersos en una realidad de permanente cambio como resultado de la globalización y de los crecientes avances de las ciencias, las tecnologías y las comunicaciones. Estar preparados para el cambio y ser protagonistas del mismo exige que todas las personas, desde pequeñas, desarrollen capacidades, conocimientos y actitudes para actuar de manera asertiva en el mundo y en cada realidad particular.

En este contexto, el desarrollo del pensamiento matemático y el razonamiento lógico adquieren significativa importancia en la educación básica, permitiendo al estudiante estar en capacidad de responder a los desafíos que se le presentan, Planteando y resolviendo con actitud analítica los problemas de su realidad. La matemática forma parte del pensamiento humano y se va estructurando desde los primeros años de vida en forma gradual y sistemática a través de las interacciones cotidianas. Los niños observan y exploran su entorno inmediato y los objetos que lo configuran, estableciendo relaciones entre ellos cuando realizan actividades concretas de diferentes maneras: utilizando materiales, participando en juegos

didácticos y en actividades productivas familiares, elaborando esquemas, gráficos, dibujos, entre otros. Estas interacciones le permiten plantear hipótesis, encontrar regularidades, hacer transferencias, establecer generalizaciones, representar y evocar aspectos diferentes de la realidad vivida, interiorizarlas en operaciones mentales y manifestarlas utilizando símbolos. De esta manera el estudiante va desarrollando su pensamiento matemático y razonamiento lógico, pasando progresivamente de las operaciones concretas a mayores niveles de abstracción.

2.1.8.3. Organización en el área de matemática

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 característica que los rodea.

Se tiene como balance, 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, 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)

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.

2.1.8.4. Números, relaciones y operaciones

Una definición que nos permite entender lo que es una capacidad es la que nos brinda Howe (2000):

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: 19 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 balance que el niño disponga de los conocimientos, habilidades y destrezas necesarias para su buen desempeño.

El Diseño Curricular Nacional (2009) nos refiere las siguientes capacidades: Agrupa 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 longitud 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)

Para lograr las capacidades presentadas serán consideradas 2 dimensiones como son: Cantidad y clasificación, y Conteo y orden

2.1.8.5. *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 casual; de tal manera que se cave 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, normal 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 21 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 leader del menor entre estos números naturales.

2.1.8.6. *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) 22

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.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis de la investigación

3.1.1. Hipótesis general.

Taller de juego en los sectores influye significativamente en el aprendizaje en área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa inicial privada "Isaac newton"

3.1.2. Hipótesis específicas.

- Existe relación entre el taller de juego libre en los sectores y el razonamiento y demostración en los niños de cinco años de la institución educativa inicial privada "Isaac newton"
- Existe relación entre el taller de juego libre en los sectores y la comunicación matemática en los niños de cinco años de la institución educativa inicial privada "Isaac newton"
- Existe relación entes el taller de juego libre en los sectores y el resolución de problemas en los niños de cinco años de la institución educativa inicial privada "Isaac newton"

IV. **METODOLOGÍA.**

4.1. El Tipo de investigación.

La investigación es de tipo cuantitativo los indicadores se refieren en diferentes empíricos y medibles asimismo , en su tratado de análisis tiene apoyo y es de nivel correlacional porque dará a conocer la relación que existe entre las variables de estudios en una muestra o contexto particular . (Hernández, 2014)

4.2. Diseño de la investigación

Su diseño es descriptivo correlacional transversal porque describe la relación entre las variables de estudio en un momento determinado, no experimente porque no se va manipular derivadamente ninguna variable mide el grado de relación que existe entre dos o más variables (Hernández, 2014)) se prudente correlacionar la variable eje que será variable uno denominado juego libre en los sectores , con el desarrollo.

4.3. Población y muestra.

La población del estudio estuvo conformado 10 estudiantes matriculados de cinco años que pertenece a la institución educativa inicial privada "Isaac newton"
La muestra se conformados de 10 estudiantes de cinco años (tabla n°1) , y se utilizó en criterio no probabilístico intencional, porque su relación estuvo orientado por las características dela investigacion (Hernández, et al 2014), asi esta se establece porque son estudiantes que conforman las aulas donde docente promueven el uso de esta metodología

Tabla N° 1

Edad	niños (as)				total	
	sexo					
	masculino		femenino			
	f	%	f	%	f	%
niños de cuatro años	10	80%	09	20%	19	100%

El Tipo de investigación.

La investigación es de tipo cuantitativo los indicadores se refieren en diferentes empíricos y medibles asimismo, en su tratado de análisis tiene apoyo y es de nivel correlacional porque dará a conocer la relación que existe entre las variables de estudios en una muestra o contexto particular . (Hernández, 2014)

4.4. Definición y Operacionalización de variables e indicadores

Variable
Operacionalización

Variable 1

El taller de juego libre en los sectores

Variable 2

El aprendizaje en el área de matemática

Variables	Dimensiones	Indicadores
-----------	-------------	-------------

	sector hogar	<ul style="list-style-type: none">➤ tiene un tiempo establecido para el juego libre en los sectores.➤ Los sectores han sido creados por los propios
--	---------------------	--

<p>juego libre en los sectores</p>	<p>sector construcción</p> <p>sector dramatización</p> <p>sector biblioteca</p>	<p>niños convirtiéndola en un área único u único</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños usan su singularidad relacionadas para simbolizar roles de su casa con su experiencia. ➤ Cuentan con un sitio ambientado con materiales indicados para el sitio de construcción ➤ Los niños realizan creaciones espontaneas e imaginación al jugar en los sectores. ➤ Cuentan con un sitio ambientado con elementos adecuados para el sitio de dramatización ➤ Los niños se socializan entre en efecto, demostrando blandura en sus ideas. ➤ Cuentan con sitio ambientado con diversos materiales adecuados para el área de biblioteca. ➤ Los niños muestran habilidades comunicativas al manipular los distintos materiales de lectura que se encuentra en el espacio de biblioteca.
---	--	--

	<p>sector de juegos tranquilos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños presentan naturalidad en su vocabulario al socializar sus experiencias. ➤ Cuentan con un área ambientado con diferentes materiales indicados para el sector de juegos tranquilos. ➤ Los niños siguen las indicaciones que tienen los distintos juegos que se encuentra en el parte realizadas en el sector..
<p>el aprendizaje en el área de matemática</p>	<p>razonamiento y demostración</p> <p>comunicación matemática</p> <p>resolución de problemas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interpreta las relaciones "leader que" "menor que" "igual que" y ordena los números naturales hasta dos cifras. ➤ Interpreta y ordena los números naturales hasta dos cifras en forma creciente y decreciente. ➤ Interpreta y representa números naturales de hasta de dos cifras en el tablero de valor posicional. ➤ Resuelve problemas de adicción con números

		naturales de una cifra teniendo en cuenta situaciones de su entorno.
--	--	--

4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

la tectica que se emplea fue la observación y los instrumentos que se aplican fueron : una lista de cotejo sobre el taller se juego libre ewn los sectores que costa de 16i tems fue organizado según sua dimensiones corre4spondencias con sus respectivas escalas dicotómicas y fuero aplicadas simultáneamente .

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

**Lista de cotejo
Juego libre en los sectores**

Datos generales

- 1. institución educativa inicial privada “isaac newton”
- 2. aula: 5 años
- 3. turno: mañana
- 4. fecha:.....
- 5. hora de inicio: Hora de término:.....
- 6. nombre completo del estudiante:.....

Finalidad

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

Nº ORDEN	ITEM S	Si	No
PLANIFICACIÓN			

01	Expresa con espontaneidad sus ideas.		
02	Propone ideas nuevas en situaciones de dialogo.		
03	Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.		
04	.Propone que podrían hacer en los sectores el día de hoy.		
ORGANIZACIÓN			
05	Elige y dice en que sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.		
06	Dice porque 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 utilizo.		
15	Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si este (a) se lo solicita.		
SOCIALIZACIÓN			
16	Expresa lo que hizo en el sector donde jugo el día de hoy.		
17	Expresa lo que más le agrado durante esta actividad.		
18	Expresa lo que menos le agrado durante esta actividad.		
19	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.		
REPRESENTACION			
20	Muestra el material con el cual representara sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, temperas , plumones)		
21	Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.		
22	Expresa de manera entendible lo que hizo en el sector elegido.		

OBSERVACIONES:.....

LISTA DE COTEJO

“Aprendizaje en área de matemática”

I. DATOS GENERALES

- 1. Institución educativa Inicial PRIVADA ISAAC NEWTON**
- 2. Sección.....**
- 3. turno:.** Mañana
- 4. Fecha:.....hora de inicio hora de termino**
- 5. Nombre completo del estudiante.....**

3.2. Instrucciones :

En este instrumento encontraras 24 ítems sobre las habilidades matemáticas de los estudiantes. Para responderla necesitaras un bolígrafo, marcando con una (x) en el espacio correspondiente: si () no ()

SI=cumple con el ítems ítems.

NO= no cumple con los ítems.

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

MUY IMPORTANTE DEBES EVALUAR TODOS LOS ÍTEMS

N°	ÍTEM S		
	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	S i	No

1	Establece relaciones entre los objetos del sector los agrupa, empareja y separa		
2	Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos		
3	Realiza seriaciones por tamaño hasta con cinco objetos		
4	Comunica situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos		
5	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas		
6	Utiliza el conteo hasta 10 empleando los materiales del sector		
7	Establece el lugar y posición de un objeto en los sectores		
8	Emplea estrategias basadas en el ensayo y el error, para ordenar cantidades hasta 5 con apoyo del material concreto		
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN			
9	Establece relaciones, entre las formas de los objetos del sector y las formas geométricas		
10	Establece relaciones de medida en los sectores y usa expresiones como “es más largo” “ es más corto”		
11	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en los sectores		
12	Muestra relaciones espaciales y medida entre personas y objetos en los sectores		
13	Construye o arma con diversos materiales del sector (casa, puente, etc.)		
14	El juego en los sectores ayuda en el aprendizaje permanente		
15	El juego en los sectores ayuda en el aprendizaje aplicado		
16	Desarrolla habilidades y destrezas en forma divertida, donde el estudiante encuentra sentido y utilidad a lo que aprende.		

OBSERVACIONES:.....

.....
.....
.....
.....
.....

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

ENCUESTA A LA DOCENTE

I. DATOS GENERALES

NOMBRE Y APELLIDOS:.....

GRADO DE ESTUDIO.....

INSTITUCION DE PROCEDENCIA:.....

AÑO DE SERVICIO:.....

ESPECIALIDAD:.....

II. ASPECTO TECNICO PEDAGOGICO

1. Tiene conocimiento del juego libre en sectores

- a. mucho
- b. poco
- c. ninguno

2. En su experiencia laboral ha utilizado el juego libre en sectores en educandos del II ciclo

- a. si
- b. no
- c. no opina

3. ¿Crees que es importante el uso del juego libre en sectores?

- a. si b. no

Porqué:.....

4. La aplicación del juego libre en sectores para los educandos es:

- a. fácil
- b. algo complicado
- c. muy complicado

5. ¿Cree que se puede lograr un aprendizaje significativo en matemática con el uso del juego libre en sectores en los educandos del II ciclo?

- a. si
- b. no ¿Por qué?

6. ¿Crees que es importante utilizar diversos o variados sectores de juego libre para lograr un aprendizaje significativo?

- a. si
- b. no Porque.....

7. ¿Según su experiencia cuál es su importancia del juego libre en sectores para el aprendizaje significativo en matemática en niños de 5 años?

- a. altamente importante
- b. importante
- c. poco importante
- d. sin importancia ¿Por qué?

8. ¿Cómo calificaría el rendimiento de los educandos en su aprendizaje en matemática con el uso de lo juego libre en sectores?

- a. excelente
- b. bueno
- c. regular
- d. deficiente ¿Por qué?.....

9. ¿Menciona el juego libre de sector de su preferencia de los niños y niñas y diga por qué?
.....
.....

10. ¿Qué materiales implementarías en el sector de matemática según a tu criterio?
.....
.....

4.1. Plan de análisis

El procesamiento, se realizará sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento, a los estudiantes:

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

4.2. Matriz de consistencia

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE MATEMATICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA ISAAC NEWTON DEL DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA DESAN ROMAN , REGIÓN PUNO, AÑO 2018

TITULO DE LA INVESTIGACIÓN	FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA	OBJETIVOS	VARIABLES	Tipo y nivel de investigación	DISEÑO de investigación	Población y muestra
juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa privada Isaac newton del distrito de Juliaca, provincia de san roman , región puno, año 2018	¿De qué manera se podría imlementar el juego libre en los sectores influye EL taller de juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa inicial privada Isaac newton del distrito de Juliaca, provincia de san	<p>a. Objetivo General</p> <p>Implementar la hora del juego libre en los sectores y el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial privada "Isaac newton".</p> <p>b. Objetivos Específicos</p>	<p>Variable Independiente</p> <p>el juego libre en los sectores</p> <p>Dependiente</p> <p>El aprendizaje en el área de matemática</p>	<p>Tipo.-</p> <p>Cuantitativo</p> <p>Nivel.-</p> <p>descriptiva</p>	<p>Diseño:</p> <p>No experimental</p>	<p>La población está conformada por los estudiantes de la institución educativa privada Isaac newton.</p> <p>La muestra</p> <p>está compuesto por 19 niños de cinco años de edad de la</p>

	<p>Román, región puno 2018?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar el nivel de aprendizaje en el área de matemática de los niños de cinco años de la institución educativa inicial privada "Isaac newton" • Aplicar el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa inicial privada "Isaac newton" • Evaluar el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de 				<p>institución educativa privada Isaac newton</p>
--	---------------------------------	---	--	--	--	---

		la institución educativa inicial privada Isaac newton.				
--	--	--	--	--	--	--

4.3. Principios éticos

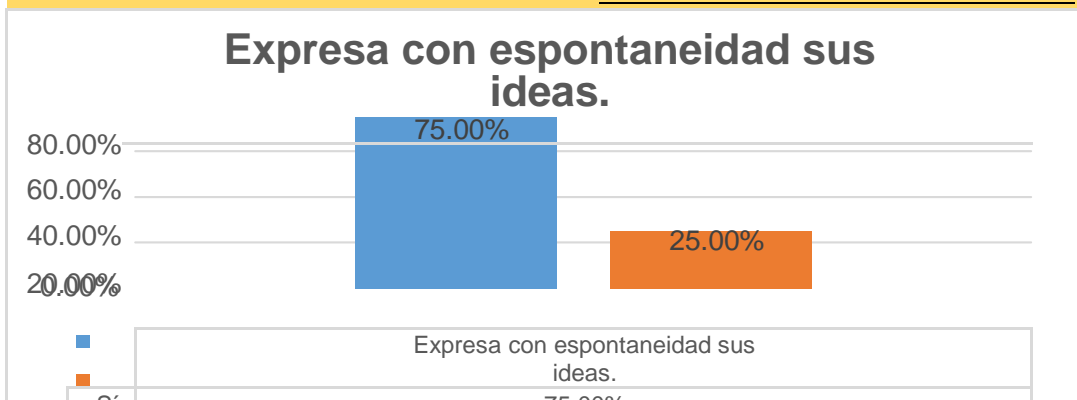
V. RESULTADOS.

5.1. resultados.

A través de los resultados obtenidos proponemos que las docentes cuenten con capacitaciones relacionadas a nuevas estrategias de enseñanza y a innovadoras propuestas de organización de los espacios, para así integrarlas en el desarrollo de las sesiones de matemática. 2. Asignar dentro del horario laboral de las docentes un tiempo específico para investigar y sneer acerca de los actuales retos educativos con la finalidad de innovar el rol y acompañamiento docente durante el desarrollo de las sesiones de matemática. 3. Elaborar un design mensual de reuniones donde las docentes de la Institución puedan compartir y debatir respecto a la selección y aplicación de estrategias necesarias dentro de sus aulas durante las sesiones de matemática. 4. Establecer de manera trimestral reuniones donde las docentes investiguen sobre las nuevas propuestas de presentación y organización de los materiales y espacios de aprendizaje con la finalidad de integrar la nueva información dentro de las sesiones de matemática. 5. Proponer actividades vivenciales y significativas utilizando el parque que se encuentra a las afueras de la Institución con el balance de lograr que los alumnos reconozcan las nociones matemáticas dentro del medio regular que lo rodea. 6. Recoger los criterios y propuestas que brindan la Filosofía Reggio Emilia y los autores Ruiz y Abad respecto al rol y a la organización del espacio, con la finalidad de proponer una organización cálida y motivadora durante el aprendizaje de las matemáticas. 60

Tabla 1 Expresa con espontaneidad sus ideas.

Expresa con espontaneidad sus ideas.	fi	hi	%
Sí	6	0.75	75.00%
No	2	0.25	25.00%
TOTAL	8	1.00	100.00%



En la tabla 1 de una muestra de 8 niños 25.00% (2) presenta un nivel deficiente no expresan con espontaneidad sus ideas Y EL 75.00%(6) representan un nivel eficiente expresan con espontaneidad sus ideas en el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton.

Tabla 2:Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.

Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	fi	hi	%
Sí	5	0.63	62.50
No	3	0.38	37.50
TOTAL	8	1.00	100.00



En la **tabla 2** de una muestra de 8 niños 37.50% (3) presenta un nivel deficiente no Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo. y el 62.50%(5) representan un nivel eficiente Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo en el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton.

Tabla 3 : Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.

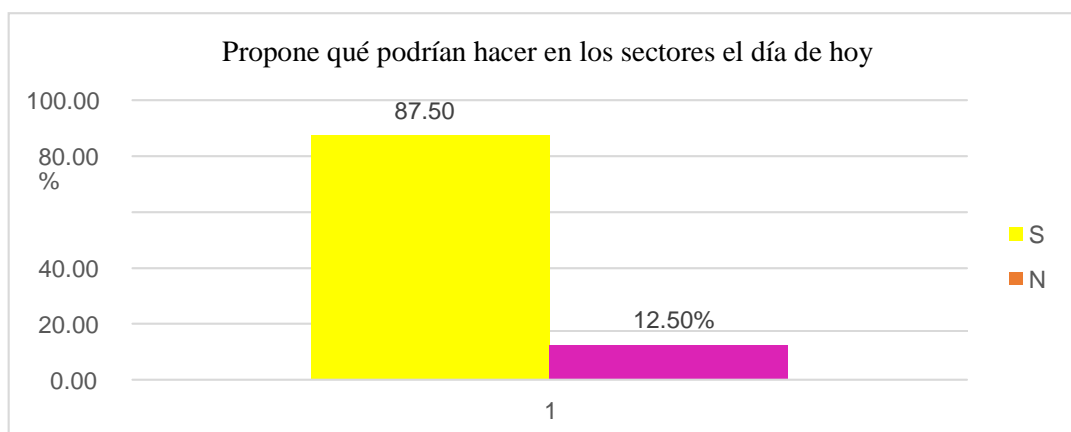
Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros	fi	hi	%
Sí	6	0.75	75.00%
No	2	0.25	25.00%
TOTAL	8	1.00	100.00%



En la **tabla 3** de una muestra de 8 (100%) niños 25.00% (2) presenta un nivel deficiente no propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros y el 75.00%(6) representan un nivel eficiente propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros en el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton.

Tabla 4 : Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.

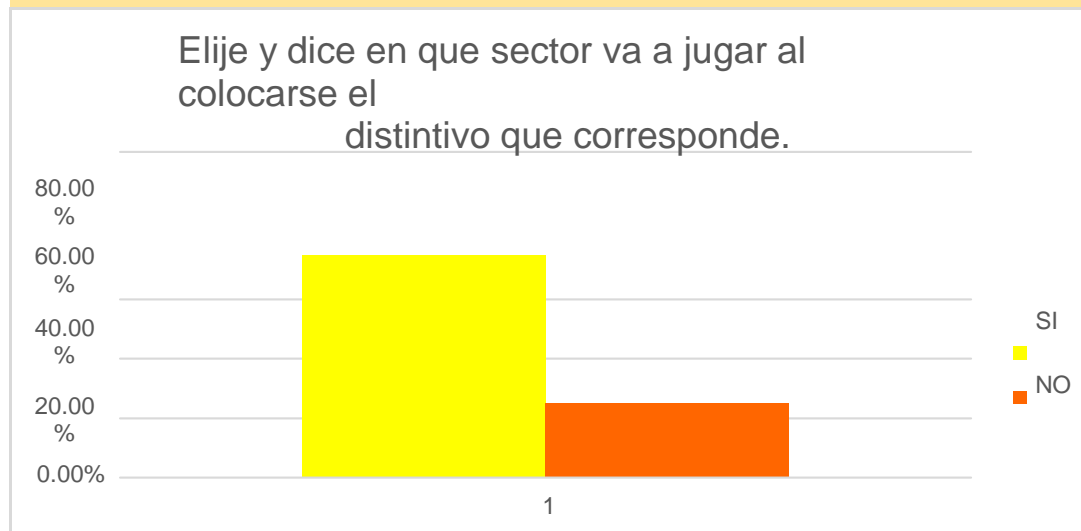
Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.	fi	hi	%
Sí	7	0.88	87.50%
No	1	0.13	12.50%
TOTAL	8	1.00	100.00%



En la tabla 4 de una muestra de 8(100%) niños 12.00% (1) presenta un nivel deficiente no Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy. Y EL 87.50%(7) representan un nivel eficiente Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy. En el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton.

Tabla 5 :Expresa con espontaneidad sus ideas.

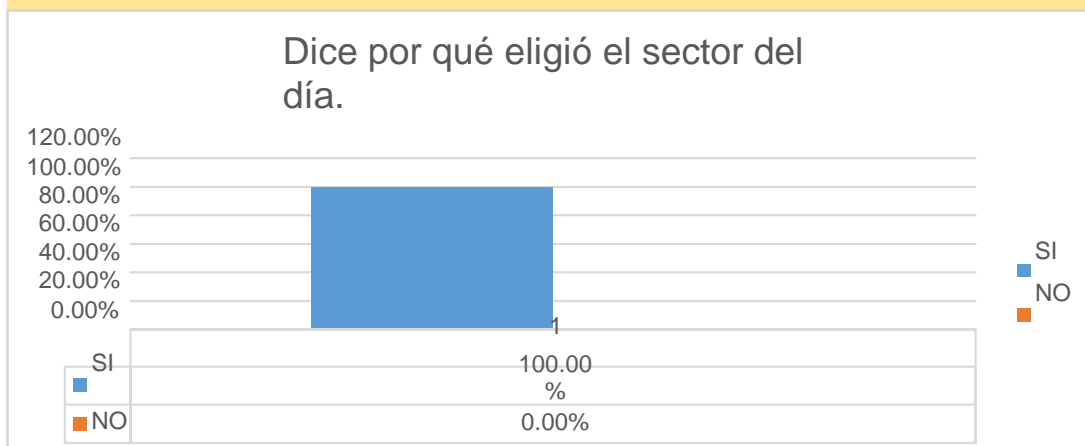
Elije y dice en que sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.	fi	hi	%
Sí	6	0.75	75.00
No	2	0.25	25.00
TOTAL	8	1.00	100.00



En la **tabla 5:** de una muestra de 8 (100%) niños 25.00% (2) presenta un nivel deficiente no Elije y dice en que sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde. y el 75.00%(6) representan un nivel eficiente Elije y dice en que sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde. en el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton.

Tabla 6: Dice por qué eligió el sector del día.

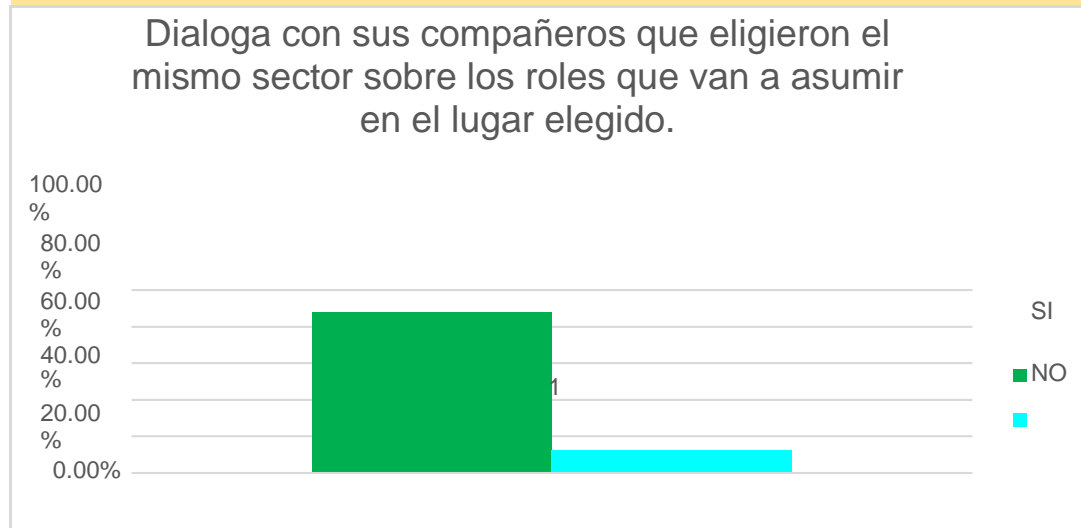
Dice por qué eligió el sector del día.	fi	hi	%
Sí	8	1.00	100.00
No	0	0.00	0.00
TOTAL	8	1.00	100.00



En la **tabla 6:** de una muestra de 8 (100%) niños 0.00% (0) ningún niño presenta un nivel deficiente y el 100.00%(8) representan un nivel eficiente Dice por qué eligió el sector del día. En el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton.

Tabla 7: Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.

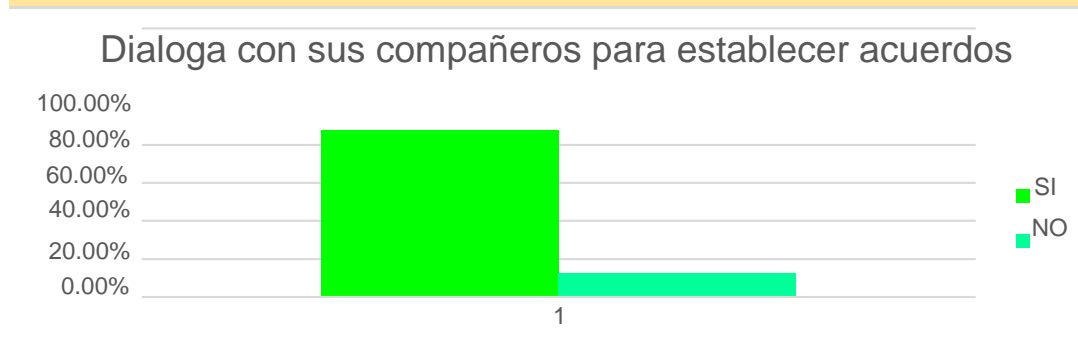
Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.	fi	hi	%
Sí	6	0.75	75.00
No	2	0.25	25.00
TOTAL	8	1.00	100.00



En la tabla 7: de una muestra de 8 (100%) niños 25.00% (2) presenta un nivel deficiente no Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido. y el 75.00%(6) representan un nivel eficiente Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido. En el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton.

Tabla 8: Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos

Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos	fi	hi	%
Sí	7	0.88	87.50
No	1	0.13	12.50
TOTAL	8	1.00	100.00

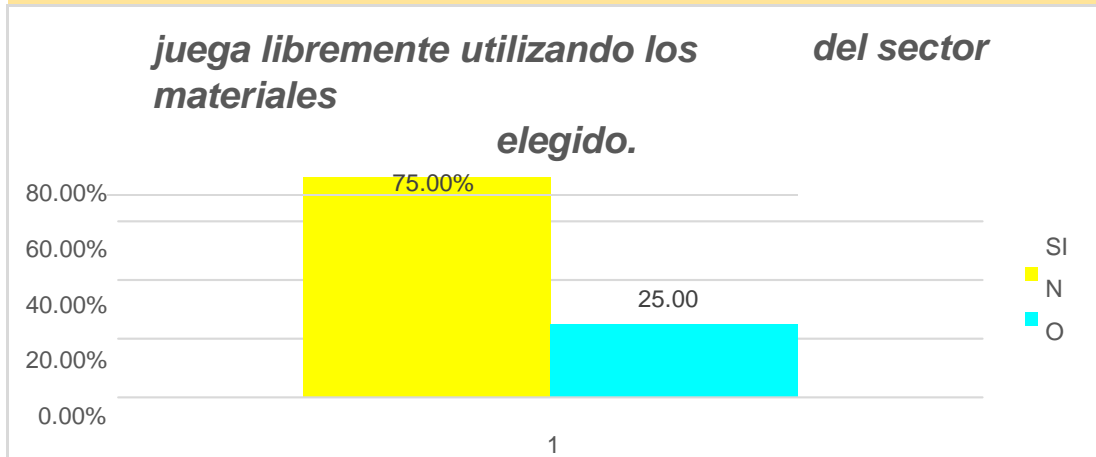


En la tabla 8 de una muestra de 8(100%) niños 12.50% (1) presenta un nivel deficiente no Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos . Y EL 87.50%(7) representan un nivel eficiente Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos

. En el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton

Tabla 9: juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.

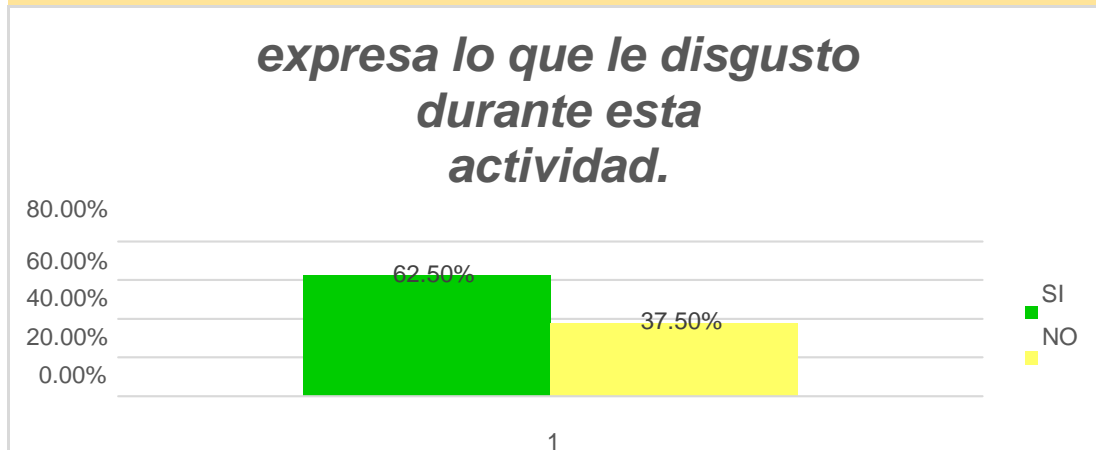
juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.	fi	hi	%
Sí	6	0.75	75.00
No	2	0.25	25.00
TOTAL	8	1.00	100.00



En la tabla 9: de una muestra de 8 (100%) niños 25.00% (2) presenta un nivel deficiente juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.. y el 75.00%(6) representan un nivel eficiente juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.En el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton.

Tabla 10: expresa lo que le disgusto durante esta actividad.

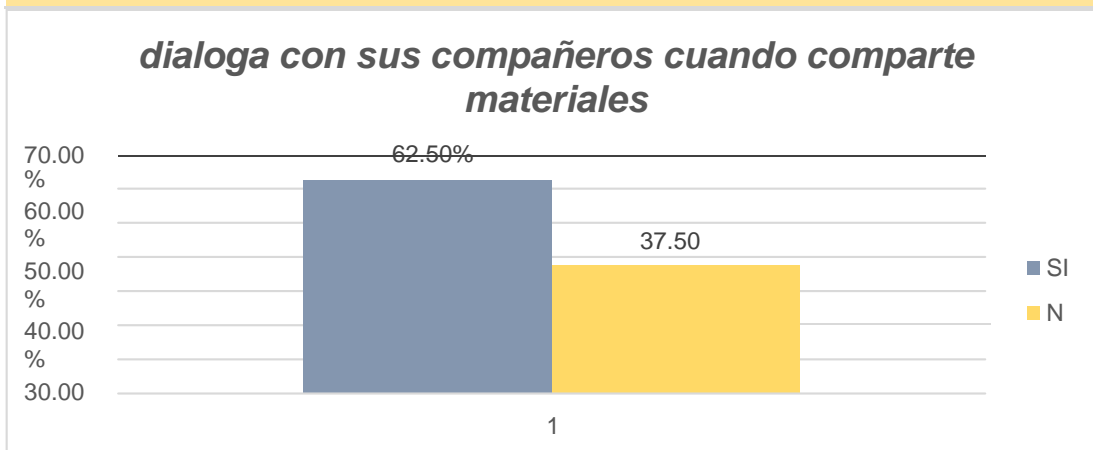
expresa lo que le disgusto durante esta actividad.	fi	hi	%
Sí	5	0.63	62.50
No	3	0.38	37.50
TOTAL	8	1.00	100.00



En la **tabla 10** de una muestra de 8 niños 37.50% (3) presenta un nivel deficiente no expresa lo que le gusto durante esta actividad... y el 62.50%(5) representan un nivel eficiente expresa lo que le disgusto durante esta actividad.. en el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton.

Tabla 11: dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales

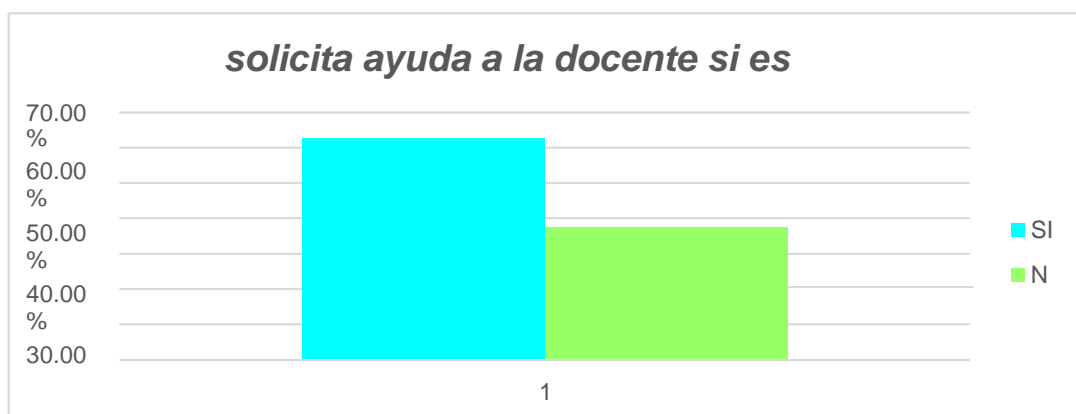
Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.	fi	hi	%
Sí	5	0.63	62.50
No	3	0.38	37.50
TOTAL	8	1.00	100.00



En la **tabla 11** de una muestra de 8 niños 37.50% (3) presenta un nivel deficiente no dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales. Y el 62.50%(5) representan un nivel eficiente dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.. en el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton.

Tabla 12: solicita ayuda a la docente si es necesario.

solicita ayuda a la docente si es necesario.	fi	hi	%
Sí	5	0.63	62.50
No	3	0.38	37.50
TOTAL	8	1.00	100.00

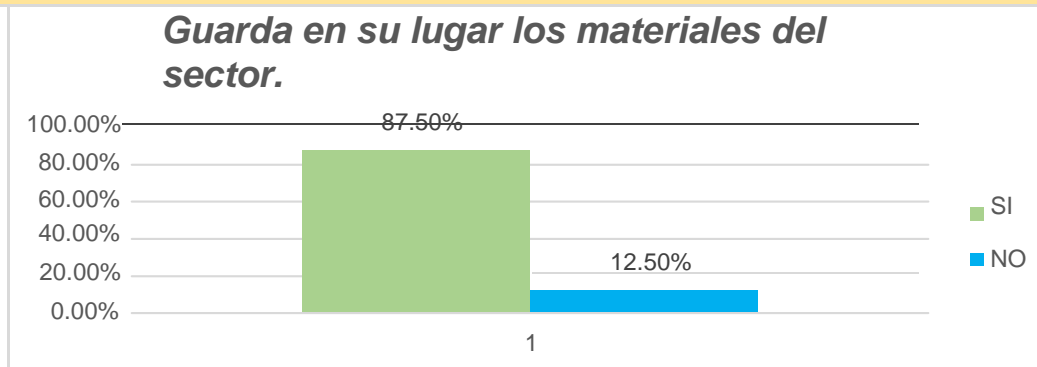


En la **tabla 12** de una muestra de 8 niños 37.50% (3) presenta un nivel deficiente no solicita ayuda a la docente si es necesario. Y el 62.50%(5) representan un nivel eficiente **solicita ayuda a la docente si es necesario..**

. En el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton.

Tabla 13: Guarda en su lugar los materiales del sector.

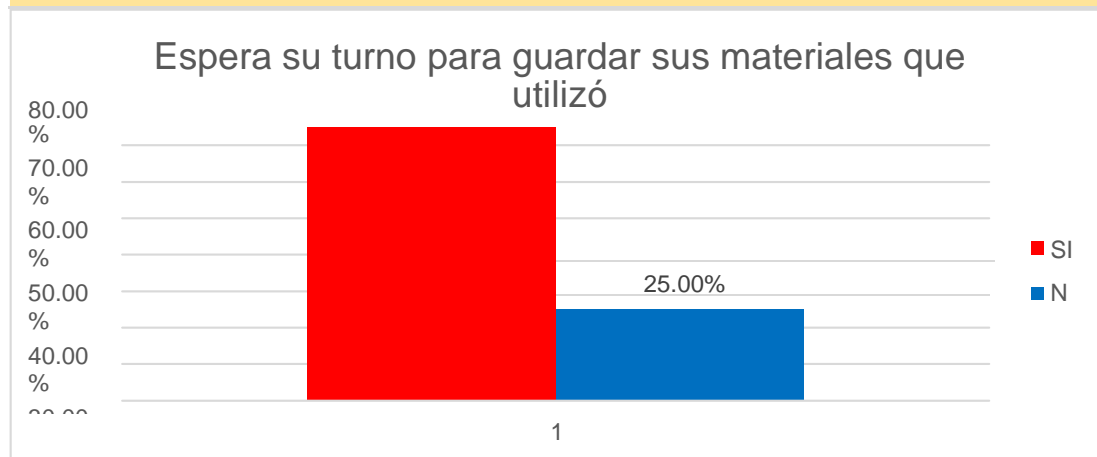
Guarda en su lugar los materiales del sector.	fi	hi	%
Sí	7	0.88	87.50
No	1	0.13	12.50
TOTAL	8	1.00	100.00



En la tabla 13 de una muestra de 8(100%) niños 12.50% (1) presenta un nivel deficiente no Guarda en su lugar los materiales del sector.. Y EL 87.50%(7) representan un nivel eficiente **Guarda en su lugar los materiales del sector.**En el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton.

Tabla 14: Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó

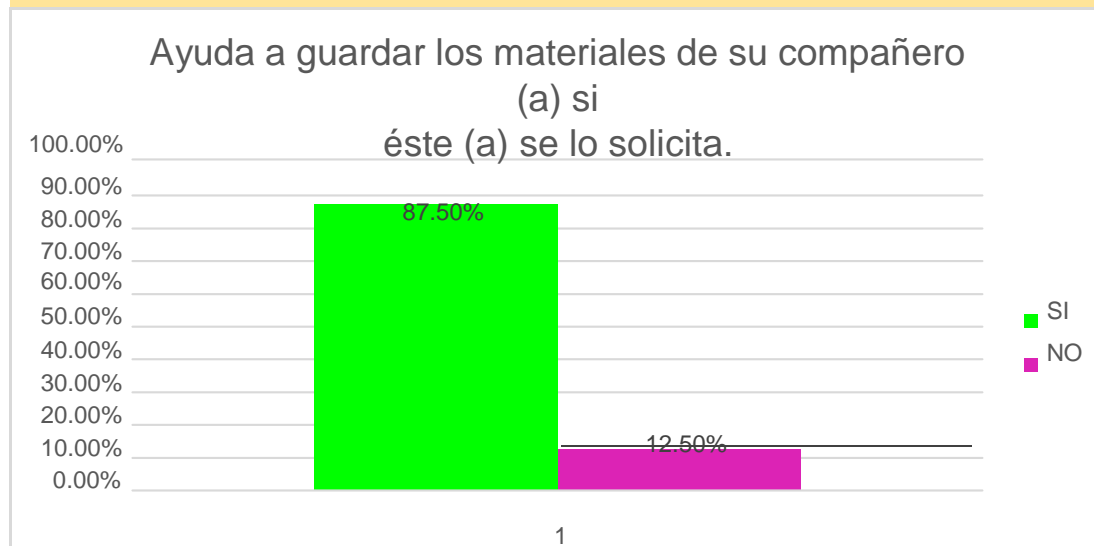
Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó	fi	hi	%
Sí	6	0.75	75.00
No	2	0.25	25.00
TOTAL	8	1.00	100.00



En la tabla 14: de una muestra de 8 (100%) niños 25.00% (2) presenta un nivel deficiente no Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó. y el 75.00%(6) representan un nivel eficiente Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó. En el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton.

Tabla 15: Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.

Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.	fi	hi	%
Sí	7	0.88	87.50
No	1	0.13	12.50
TOTAL	8	1.00	100.00



En la tabla 15 de una muestra de 8(100%) niños 12.50% (1) presenta un nivel deficiente no Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.. Y EL 87.50%(7) representan un nivel eficiente Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita. En el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton.

Tabla 16: Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.

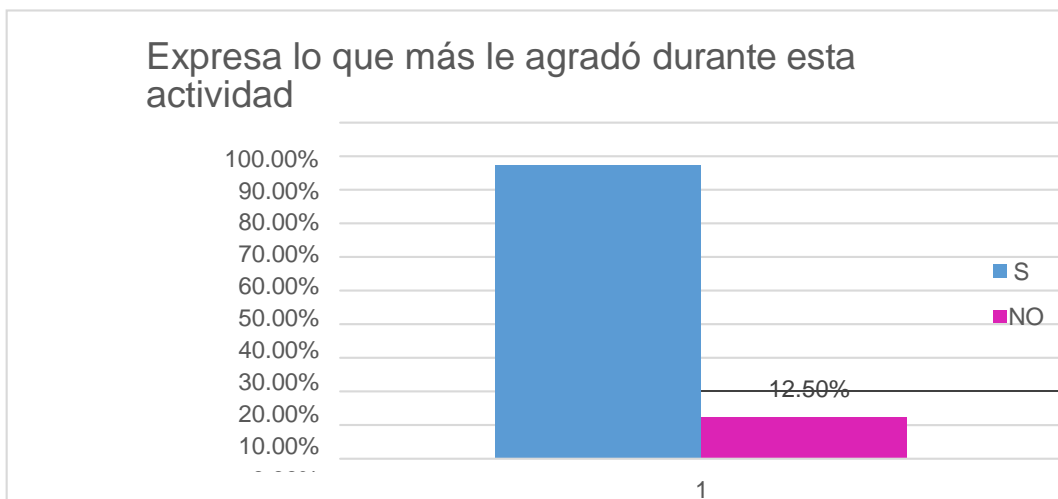
Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.	fi	hi	%
Sí	4	0.50	50.00
No	4	0.50	50.00
TOTAL	8	1.00	100.00



En la tabla 16 de una muestra de 8(100%) niños 50.00% (4) presenta un nivel deficiente no Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy. Y EL 50.00% (4) representan un nivel eficiente Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy. En el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton.

Tabla 17: Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.

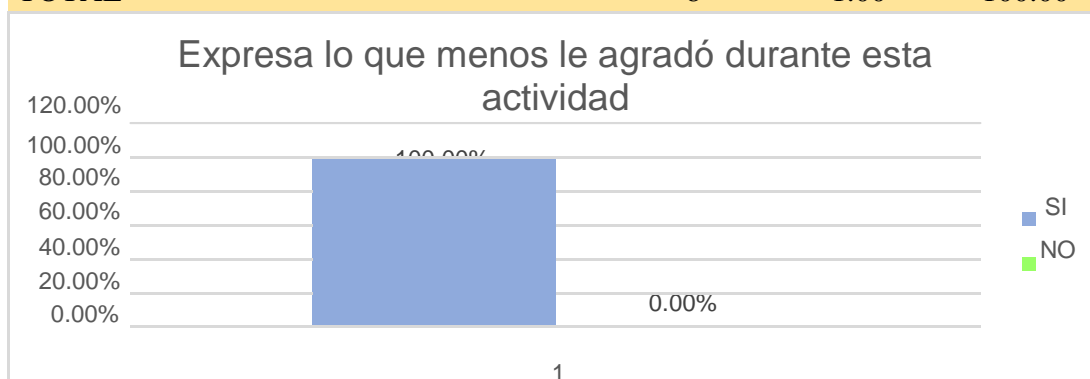
Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.	fi	hi	%
Sí	7	0.88	87.50
No	1	0.13	12.50
TOTAL	8	1.00	100.00



En la tabla 17 de una muestra de 8(100%) niños 12.50% (1) presenta un nivel deficiente no Expresa lo que más le agradó durante esta actividad. Y EL 87.50%(7) representan un nivel eficiente Expresa lo que más le agradó durante esta actividad. En el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton.

Tabla 18: Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.

Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.	fi	hi	%
Sí	8	1.00	100.00
No	0	0.00	0.00
TOTAL	8	1.00	100.00



En la **tabla 18:** de una muestra de 8 (100%) niños 0.00% (0) ningún niño presenta un nivel deficiente y el 100.00%(8) representan un nivel eficiente Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad. En el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton.

Tabla 19: Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias

Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.	fi	hi	%
Sí	5	0.63	62.50
No	3	0.38	37.50
TOTAL	8	1.00	100.00



En la **tabla 19** de una muestra de 8 niños 37.50% (3) presenta un nivel deficiente no Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias. y el 62.50%(5) representan un nivel eficiente Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias. En el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton.

Tabla 20: Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).

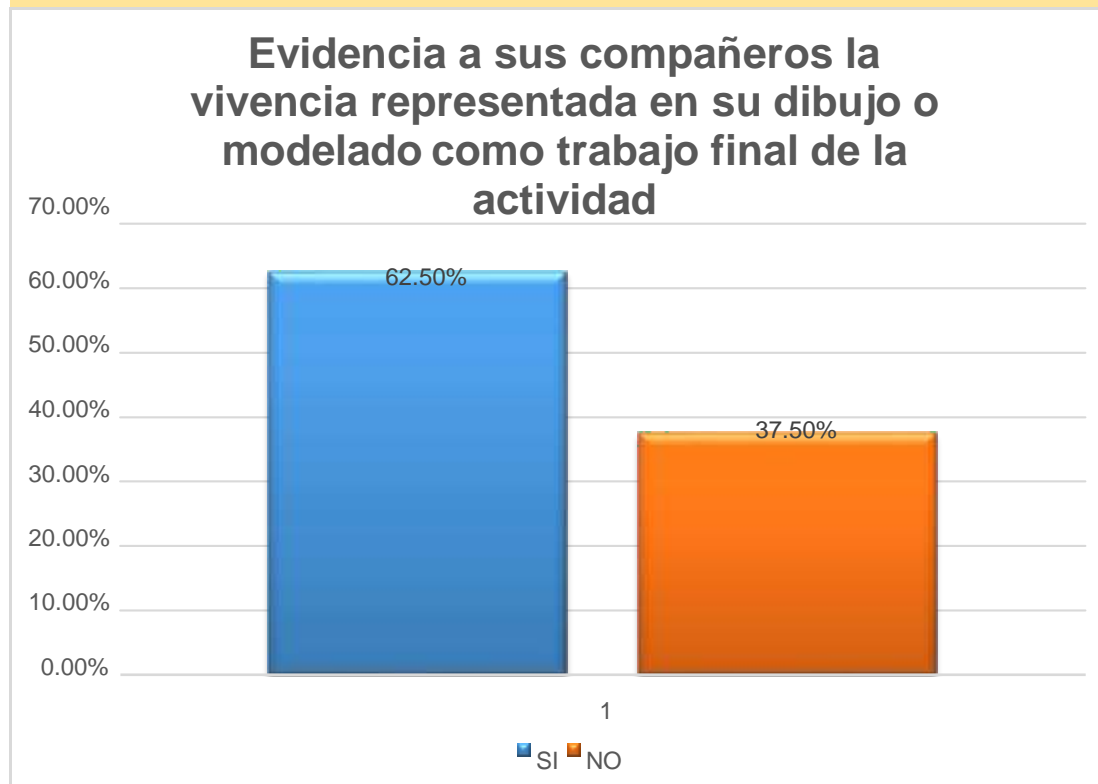
Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).	fi	hi	%
Sí	7	0.88	87.50
No	1	0.13	12.50
TOTAL	8	1.00	100.00



En la tabla 20 de una muestra de 8(100%) niños 12.50% (1) presenta un nivel deficiente no Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones). Y EL 87.50%(7) representan un nivel eficiente Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones). En el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton.

Tabla 21: Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.

Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.	fi	hi	%
Sí	5	0.63	62.50
No	3	0.38	37.50
TOTAL	8	1.00	100.00



En la **tabla 21** de una muestra de 8 niños 37.50% (3) presenta un nivel deficiente no Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad. y el 62.50%(5) representan un nivel eficiente Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.. En el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton.

Tabla 22: Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido

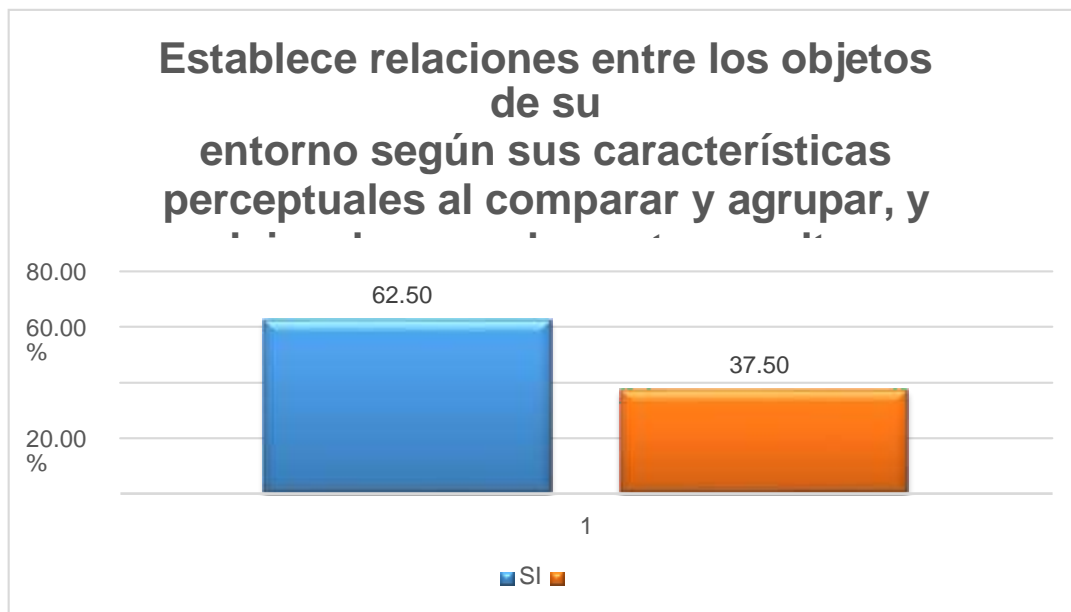
Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido	fi	hi	%
Sí	5	0.63	62.50
No	3	0.38	37.50
TOTAL	8	1.00	100.00



En la **tabla 22** de una muestra de 8 niños 37.50% (3) presenta un nivel deficiente no Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido y el 62.50%(5) representan un nivel eficiente Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido. En el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton

Tabla 23: Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos

Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos	fi	hi	%
Sí	5	0.63	62.50
No	3	0.38	37.50
TOTAL	8	1.00	100.00

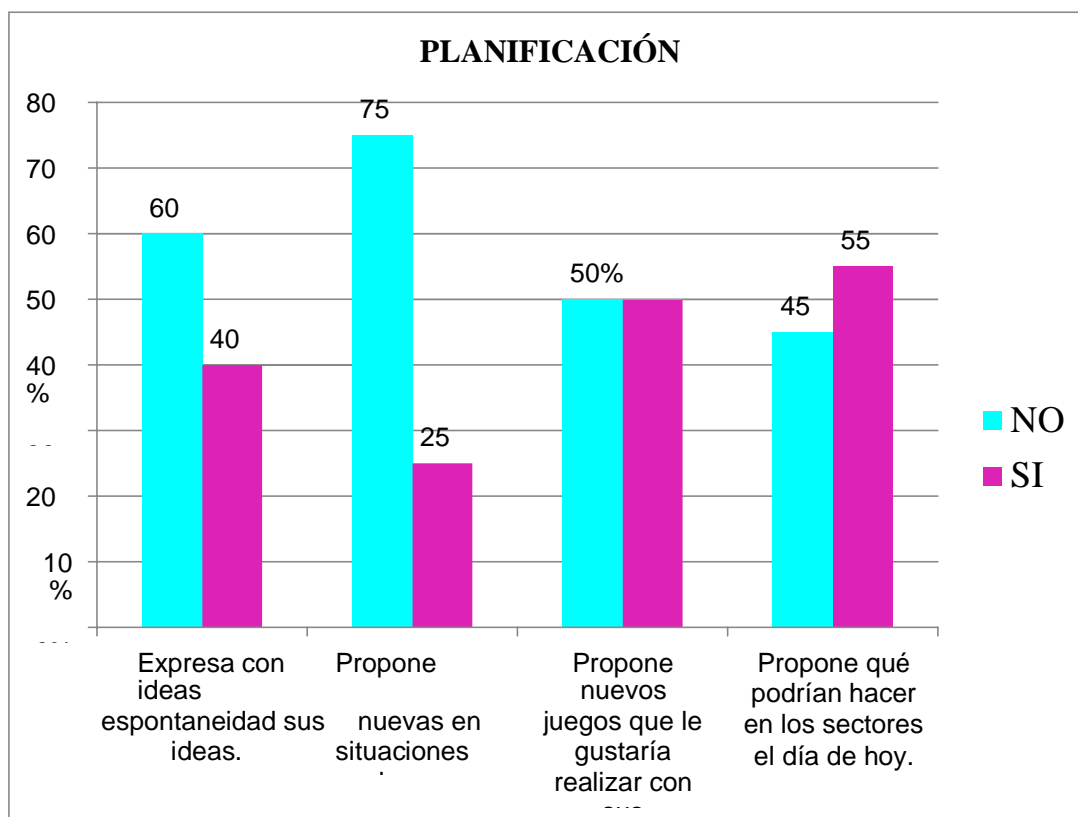


En la **tabla 23** de una muestra de 8 niños 37.50% (3) presenta un nivel deficiente no Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos y el 62.50%(5) representan un nivel eficiente Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos En el aula de 5 años en la I.E.P “Isaac newton.

5.2. Análisis de resultados.

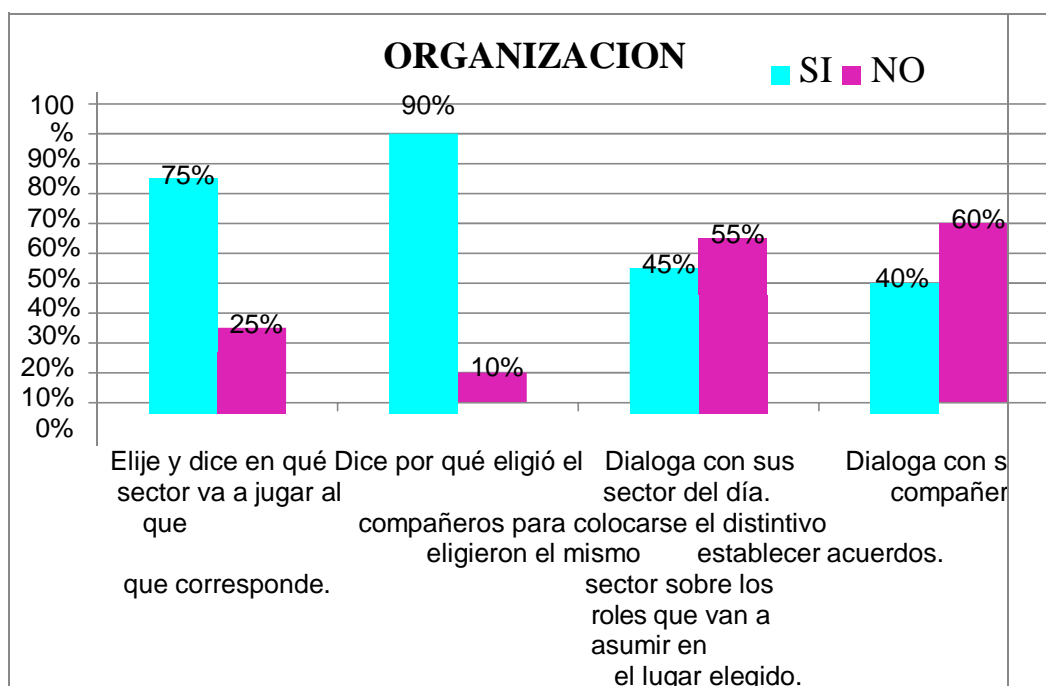
Cuadro 1: Planificación.

N° ORDEN	ITEMS	SI	%	NO	%	TOTAL
PLANIFICACIÓN						
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.	12	60%	8	40%	20
2	Propone ideas nuevas en situaciones de dialogo.	15	75%	5	25%	20
3	Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.	10	50%	10	50%	20
4	.Propone que podrían hacer en los sectores el día de hoy.	9	45%	11	55%	20
PROMEDIO		12	58%	9	43%	20



Cuadro 2: organización

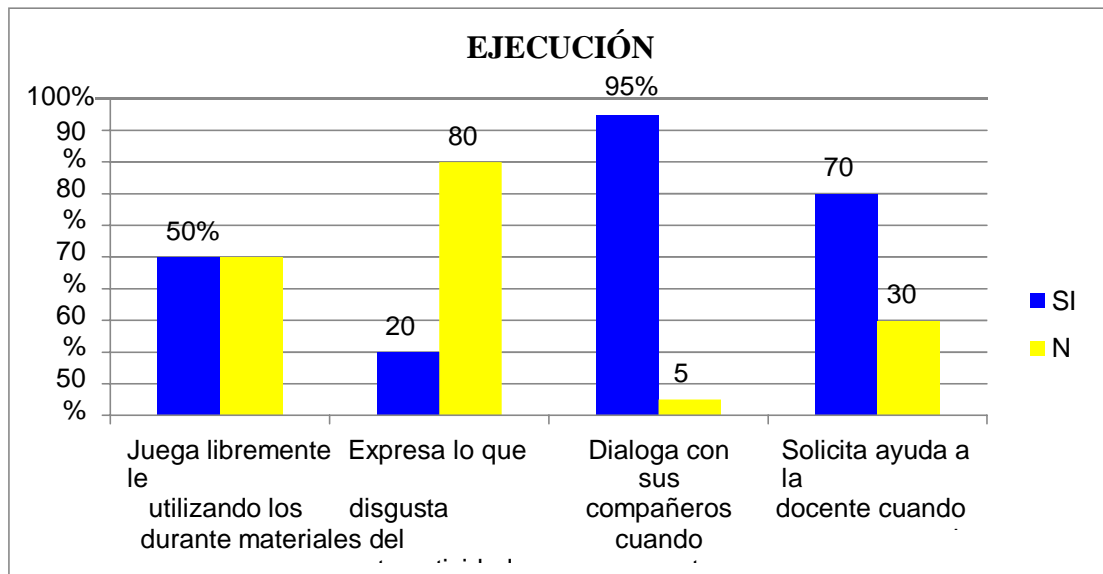
N° ORDE N	ITEMS	SI	%	NO	%	TOTA L
ORGANIZACIÓN						
5	Elije y dice en que sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.	15	75%	5	25%	20
6	Dice porque eligió el sector del día. Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.	18	90%	2	10%	20
7	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	9	45%	11	55%	20
8		8	40%	12	60%	20
PROMEDIO		12.5	63%	7.5	38%	20



Cuadro 3: Ejecución

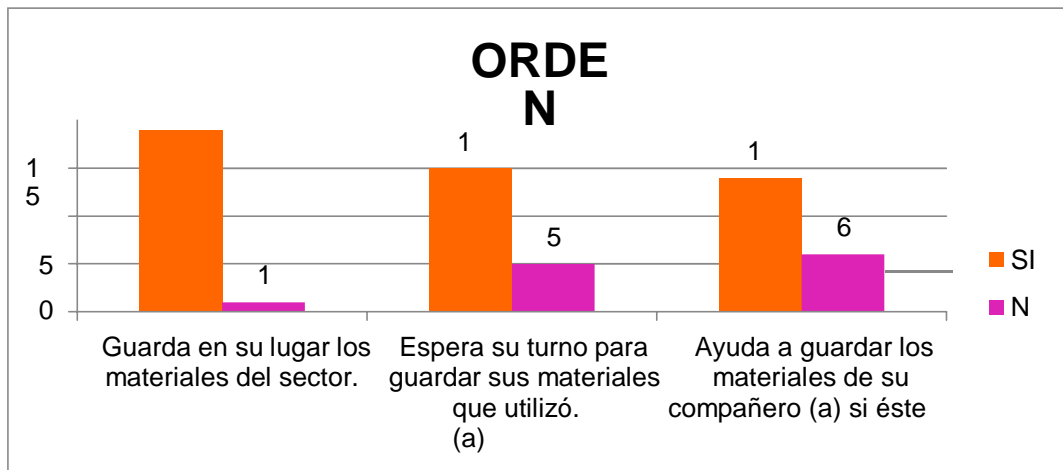
N° ORDEN	ITEMS	SI	%	NO	%	TOTAL
EJECUCIÓN						
9	Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.	10	50%	10	50%	20
10	Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.	4	20%	16	80%	20

11	Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.	19	95%	1	5%	20
12	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	14	70%	6	30%	20
PROMEDIO		11.75	59%	8.25	41%	20



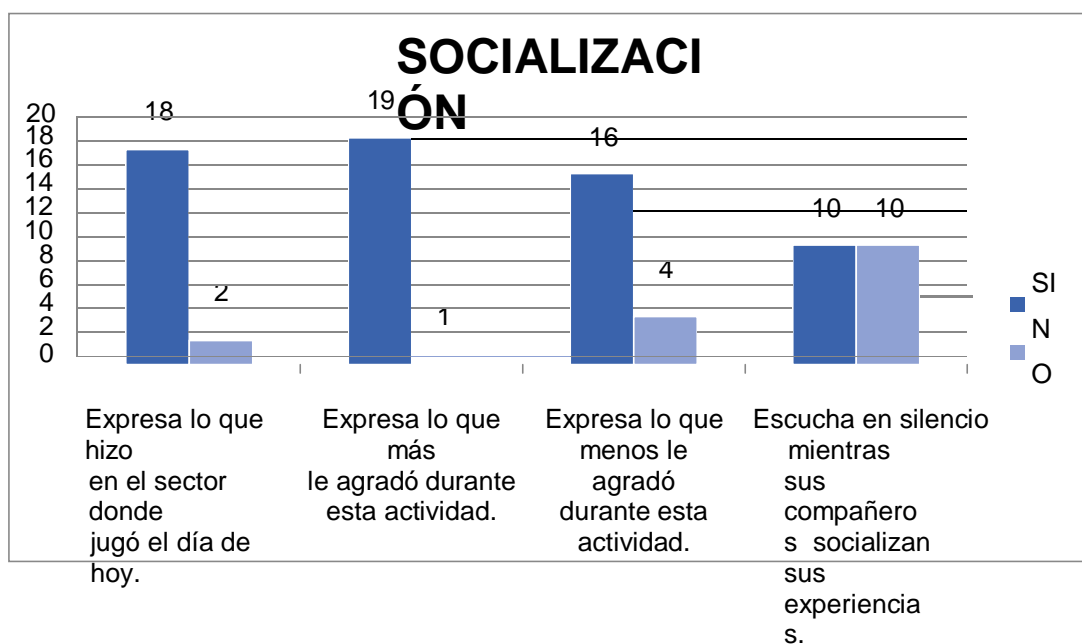
Cuadro 4: Orden

N° ORDE N	ITEMS	SI	%	NO	%	TOTA L
ORDEN						
13	Guarda en su lugar los materiales del sector.	19	95%	1	5%	20
14	Espera su turno para guardar sus materiales que utilizo.	15	75%	5	25%	20
15	Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si este (a) se lo solicita.	14	70%	6	30%	20
PROMEDIO		16	80%	4	20%	20



Cuadro 5: Socialización

N° ORDE N	ITEMS	SI	%	NO	%	TOTA L
SOCIALIZACIÓN						
16	Expresa lo que hizo en el sector donde jugo el día de hoy.	18	90%	2	10%	20
17	Expresa lo que más le agrado durante esta actividad.	19	95%	1	5%	20
18	Expresa lo que menos le agrado durante esta actividad.	16	80%	4	20%	20
19	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.	10	50%	10	50%	20
PROMEDIO		15.7	79 %	4.2	21 %	20

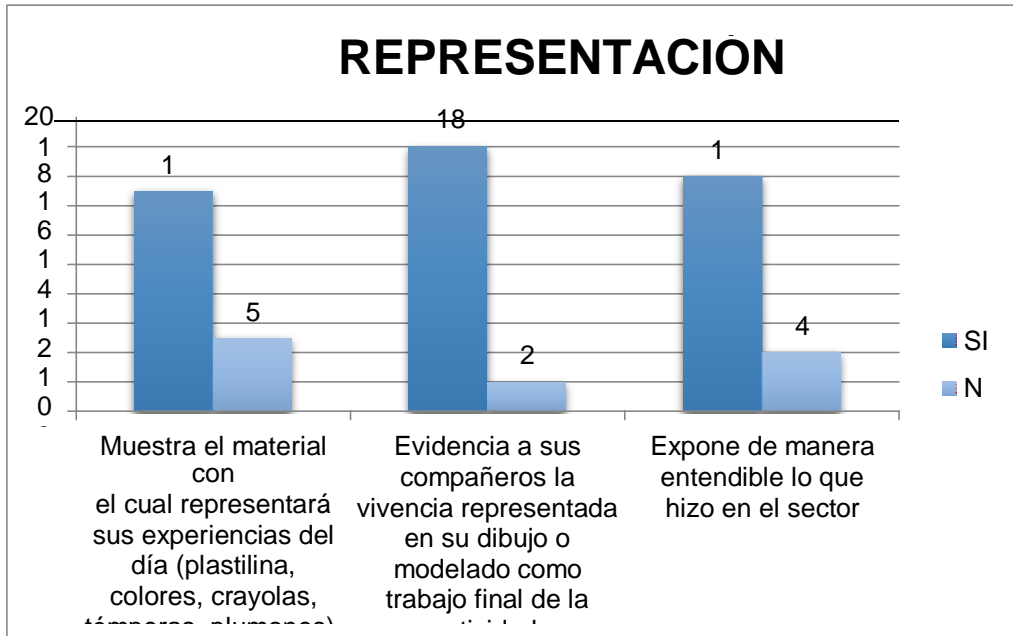


Cuadro 6: Representación

N° ORDE N	ITEMS	SI	%	NO	%	TOTA L
REPRESENTACIÓN						
20	Muestra el material con el cual representara sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, temperas, plumones)	15	75 %	5	25 %	20
21	Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.	18	90 %	2	10 %	20

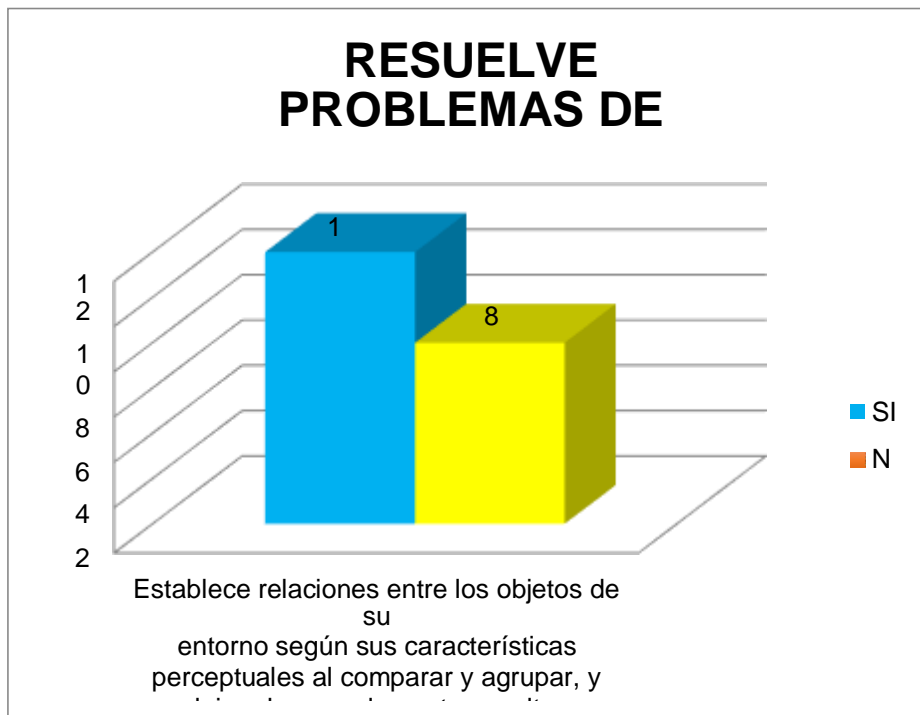
22	Expresa de manera entendible lo que hizo en el sector elegido.	16	80 %	4	20 %	20
----	--	----	---------	---	---------	----

PROMEDIO	16.3	82	3.66	18	
	3	%	7	%	2



Cuadro 7: Resuelve problemas de cantidad

APRENDIZAJE EN MATEMÁTICA				
N°	ITEMS	SI	NO	
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD				
1	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos	12	8	



VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En esta investigación llegamos a la conclusión que durante la infancia, el niño vive en una fase en la que él juega libre debe ser su actividad principal jugar es aprender, a través del juego el niño comprende el mundo y se comprende así mismo por eso, es esencial entender la importancia del juego libre para desarrollo y aprendizaje del niño.

Según los resultados del pre test en el juego libre en el área de matemática. Reflejaron que la mayoría de los estudiantes de cinco años de la institución educativa privada Isaac Newton

Un bajo logro de aprendizaje, 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 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 utilizado adecuadamente, se obtendrán resultados satisfactorios en el aprendizaje de los estudiantes en el área de matemática.

Aspectos complementarios

BIBLIOGRÁFICAS

- Aucouturier, B. (2004). ¿Por qué los niños y las niñas se mueven tanto? Barcelona: Graó Argüelles, P. D. C., and Nagles, G. N. (2010).
- Bernardo, M. (2012) Estrategias para promover procesos de aprendizaje autónomo. Bogota: Universidad EAN.
- Castro, E. and Castro, E. (coords). (2016). Psicomotricidad. Guía de la evaluación e intervención. Madrid. Ediciones Pirámide.
- Cobos, A. P., and Aguado-Díaz, A-L. (1995). Enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en educación infantil. Madrid: Ediciones Pirámide
- Piramide. Díaz, F. and Hernandez, G. (2010). El desarrollo psicomotor y sus alteraciones: Manual práctico para evaluarlos y favorecerlo. Madrid:

González, A. and Weinstein, E, (2005). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México. Mc Graw Slope

Fernández, C. C., and Baptista, L. P. (2010). ¿Cómo enseñar matemática en el jardín? Buenos Aires - Argentina. Ediciones Colihue Hernández, S. R., MacGraw-Slope. Itkin, S.N. (1999). Metodología de la investigación. México: Educación matemática: Los nuevos aportes didácticos para planificar y analizar Narváes, A. M., and Pasco, V. C. (1999). actividades en el nivel inicial. Buenos Aires: Novedades Educativas.

Nunes, T. y Bryant, P. (1997). Matemática en el aula... ¿para qué?. Lima: Tarea. D., and Martín, A.F. (2003). Matemáticas y su aplicación: La perspectiva del niño. México: Siglo veintiuno editores. O'Brien, T. and Guiney, Alianza Publication Piaget, J. (1978). a la diversidad en la enseñanza y el aprendizaje: Principios y práctica. Madrid: Pozo, J. y otros. (2006). La equilibración de las estructuras cognitivas. Problema focal del desarrollo. Madrid: Siglo veintiuno editores.

Rencoret, M del C. (1994). Nuevas formas de pensar la enseñanza y el aprendizaje. España: Article GRAO

Abad, M. J. (2011). Iniciación matemática. Chile: Publication Andrés Bello Ruiz, . V. G. An., and Graó . Skemp, R. (1999). El juego simbólico. Barcelona: Psicología del aprendizaje de las matemáticas. Madrid. Ediciones Morata 61 Suárez, R.(2002).

La Educación. México. Article trillas Tamarit. A. (2016) Desarrollo cognitivo y engine. España-Madrid. Publication síntesis S.A b) Tesis Vara, E., and Domínguez, M. Del Castañar (2013).

La lógica matemática en educación Infantil (Tesis de grado en Educación Infantil). Universidad de Valladolid, España. Yarasca, P (2015).

Estrategias metodológicas utilizadas para trabajar el área Lógico Matemática con niños de 3 años en dos Instituciones de Surquillo y Surco. (Tesis de Licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú, Perú. c) Electrónicas Affiliation Montessori Internationale (2016).

Montessori Teachers. Recuperado de: <http://ami-global.org/montessori/montessori-teachers> The Stcuthberts school Essential (2013).

- Standards of the Reggio Emilia Approach. Recuperado de:
<http://www.stcuthberts.school.nz/wpcontent/transfers/2013/07/Reggio-Emilia-Approach1.pdf> Castro, E., Castro, E. and Del Olmo, A. (2002).
- Loris Malaguzzi (2016). Desarrollo del pensamiento matemático infantil.
 Recuperado de:
<http://wdb.ugr.es/~encastro/wpcontent/transfers/DesarrolloPensamiento.pdf>
 Centro Internazionale
- Federación de Enseñanza (2009). Reggio Emilia Personality. Recuperado de:
<http://www.reggiochildren.it/identita/reggio-emilia-approach/?lang=en>
 Federación de Enseñanza (2009).
- Ministerio de Educación. (2009). Importancia de los recursos educativos en la enseñanza. Recuperado de:
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5407.pdf> Ministerio de Educación. (2009).
- Ministerio de Educación del Perú. (2015). Diseño Curricular Nacional. Recuperado de: www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/download.php?link=dcn_2009.pdf
 Ministerio de Educación del Perú. (2015).
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). Rutas de aprendizaje. Recuperado de:
<http://www.minedu.gob.pe/rutas-delaprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú (2016). Resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes. Recuperado de: <http://umc.minedu.gob.pe/resultadosece2016/>
- Ministerio de Educación del Perú (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/62>
- Mora, D. (2003). Programa curricular de Educación Inicial. Recuperado de:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-inicial-16-marzo.pdf>
- Moreno, I. (2004). Estrategias para el aprendizaje y la enseñanza de las matemáticas.
 Recuperado de:
http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922003000200002

ANEXOS:

N°	ITEM	SI	%	NO	%	TOTAL
PLANIFICACIÓN						
1	<i>Expresa con espontaneidad sus ideas.</i>	6	75.00%	2	25.00%	8
2	<i>Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.</i>	5	62.50%	3	37.50%	8
3	<i>Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.</i>	6	75.00%	2	25.00%	8
4	<i>Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.</i>	7	87.50%	1	12.50%	8
ORGANIZACIÓN						
5	<i>Elige y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.</i>	6	75.00%	2	25.00%	8
6	<i>Dice por qué eligió el sector del día.</i>	8	100.00%	0	0.00%	8
7	<i>Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.</i>	6	75.00%	2	25.00%	8
8	<i>Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.</i>	7	87.50%	1	12.50%	8
EJECUCIÓN						
9	<i>Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.</i>	6	75.00%	2	25.00%	8
10	<i>Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.</i>	5	62.50%	3	37.50%	8
11	<i>Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.</i>	5	62.50%	3	37.50%	8
12	<i>Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.</i>	5	62.50%	3	37.50%	8
ORDEN						
13	<i>Guarda en su lugar los materiales del sector.</i>	7	87.50%	1	12.50%	8
14	<i>Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.</i>	6	60.00%	4	40.00%	10
15	<i>Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.</i>	3	42.86%	4	57.14%	7
SOCIALIZACIÓN						
16	<i>Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.</i>	4	50.00%	4	50.00%	8
17	<i>Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.</i>	7	87.50%	1	12.50%	8
18	<i>Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.</i>	8	100.00%	0	0.00%	8
19	<i>Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.</i>	5	62.50%	3	37.50%	8
REPRESENTACIÓN						
20	<i>Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).</i>	7	87.50%	1	12.50%	8
21	<i>Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.</i>	5	62.50%	3	37.50%	8
22	<i>Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido</i>	5	62.50%	3	37.50%	8
23	<i>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos</i>	5	62.50%	3	37.50%	8

