



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA NUEVA ESPERANZA DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA DE SAN ROMÁN, REGIÓN PUNO, AÑO 2018.

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

AUTORA:

SANCHEZ VILCA ALEJANDRINA

ASESOR:

MGTR. CIRO MACHICADO VARGAS

JULIACA-PERÚ

2018

JURADO DE TESIS

Dr(a). Zela Ilaita Mafalda Anastacia
JURADO

Mgtr. Yanqui Nuñez Evangelina
JURADO

Mgtr. Mayorga Rojas Yaneth Vanessa
JURADO

ASESOR
Mgtr. Ciro Machicado Vargas

AGRADECIMIENTO

El presente está dedicado a los docentes de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, en especial al Mgtr. Ciro Machicado Vargas, por el asesoramiento brindado para la elaboración del presente trabajo de investigación.

A Dios, por guiarme en el difícil camino de la vida. y a mi hija por ser inspiración y darme la fuerza para llegar a este punto y así poder lograr mis objetivos.

DEDICATORIA

Va dedicada con mucho amor a mi familia, en especial a mi hija Aniheri, quienes estuvieron siempre para brindarme su apoyo desinteresado en los momentos difíciles, así también por su ejemplo de perseverancia.

¡Gracias!

Del mismo modo a mis hermanos quienes brindaron su apoyo y motivación para seguir hacia adelante y no rendirme ante las adversidades

RESUMEN

La presente investigación tiene la intención de determinar la eficacia del juego libre en los sectores, aplicándolo en el aprendizaje al área de matemática, en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada Nueva Esperanza distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2018.

Según el grado del estudio, la investigación corresponde al nivel descriptivo. Donde se empleará el diseño de la investigación pre-experimental con pre-test y pos-test a un único grupo de estudiantes, esto debido a la condición de la población a estudiar, ya que está es constituida por un grupo social reducido, de igual modo mencionar que la muestra estará conformada por estudiantes de 4 años.

Los instrumentos que se emplearan están elaborados por la autora considerando el juego libre en los sectores, en sus momentos de planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación.

En la culminación de este trabajo de investigación, tomando en cuenta las observaciones, encuesta y entrevistas. Brinda información sustancial de la importancia y la aplicación del juego libre en los sectores, en el aprendizaje del área de matemática.

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

ABSTRACT

The present investigation intends to determine the effectiveness of free play in the sectors, applying it in learning to the area of mathematics, in children of four years of the Private Educational Institution Nueva Esperanza district of Juliaca, province of San Román, Puno region, year 2018.

According to the degree of the study, the research corresponds to the descriptive level. Where the design of pre-experimental research with pre-test and post-test will be used to a single group of students, this due to the condition of the population to be studied, since it is constituted by a small social group, of equal I would like to mention that the sample will be made up of 4-year-old students.

The instruments used are elaborated by the author considering the free play in the sectors, in their moments of planning, organization, execution, order, socialization and representation.

At the culmination of this research work, taking into account the observations, survey and interviews. It provides substantial information on the importance and application of free play in the sectors, in the learning of the area of mathematics.

ÍNDICE GENERAL

| | | |
|---------|-----------------------------------------------------------------------------------|----|
| I. | INTRODUCCIÓN..... | 13 |
| 1.1. | PLANEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN | 14 |
| 1.1.1. | PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 14 |
| II. | REVISIÓN DE LITERÍA..... | 16 |
| 2.1. | ANTECEDENTES | 16 |
| 2.2. | BASES TEÓRICAS | 19 |
| 2.2.1. | EL JUEGO..... | 19 |
| 2.2.2. | CONCEPTO DE JUEGO | 20 |
| 2.2.3. | CLASES DE JUEGO | 20 |
| 2.2.4. | FUNCIONES DEL JUEGO | 22 |
| 2.2.5. | BENEFICIOS DEL JUEGO..... | 22 |
| 2.2.6. | ÁREAS QUE DESARROLLA EL JUEGO..... | 23 |
| 2.2.7. | EL JUEGO COMO PROPUESTA EDUCATIVA | 23 |
| 2.2.8. | DEFINICIÓN DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES..... | 24 |
| 2.2.9. | CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES..... | 25 |
| 2.2.10. | LA IMPORTANCIA DEL JUEGO LIBRE EN LA EDUCACIÓN INICIAL | 25 |
| 2.2.11. | ELEMENTOS DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES | 26 |
| 2.2.12. | OBJETIVOS DE LA HORA LIBRE EN LOS SECTORES | 26 |
| 2.2.13. | ORGANIZACIÓN DE LOS JUGUETES Y MATERIALES | 26 |
| 2.2.14. | LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES APOYA A LAS ÁREAS DEL DESARROLLO | 27 |

| | |
|---------------------------------------------------|----|
| 2.2.15. ROL DE DOCENTES..... | 28 |
| 2.2.16. APRENDIZAJE | 28 |
| 2.2.17. TIPOS DE APRENDIZAJE..... | 29 |
| III. HIPÓTESIS | 33 |
| IV. METODOLOGÍA..... | 34 |
| 2.3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN..... | 34 |
| 2.4. POBLACIÓN Y MUESTRA | 34 |
| 2.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN | 35 |
| 2.6. PLAN DE ANÁLISIS | 35 |
| 2.7. MATRIZ DE CONSISTENCIA..... | 36 |
| V. RESULTADOS | 37 |
| VI. ANEXO | 61 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabla 1: Matriz de consistencia del proyecto | 36 |
| Tabla 2: Alumnos que se expresan con espontaneidad sus ideas. | 37 |
| Tabla 3: Alumnos que propone ideas nuevas en situaciones de diálogo..... | 38 |
| Tabla 4: Alumnos que propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros. | 39 |
| Tabla 5: Alumnos que propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy..... | 40 |
| Tabla 6: Alumnos que eligen y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde. | 41 |
| Tabla 7: Alumnos que dicen por qué eligió el sector del día | 42 |
| Tabla 8: Alumnos que dialogan con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido. | 43 |
| Tabla 9: Alumnos que dialogan con sus compañeros para establecer acuerdos | 44 |
| Tabla 10: Alumnos que juegan libremente utilizando los materiales del sector elegido. | 45 |
| Tabla 11: Alumnos que expresan lo que le disgusta durante esta actividad..... | 46 |
| Tabla 12: Alumnos que dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales..... | 47 |
| Tabla 13: Alumnos que Solicitan ayuda a la docente cuando es necesario..... | 48 |
| Tabla 14: Alumnos que Guarda en su lugar los materiales del sector..... | 49 |
| Tabla 15: Alumnos que Esperan su turno para guardar sus materiales que utilizó Matriz de consistencia del proyecto. | 50 |
| Tabla 16: Alumnos Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita. | 51 |
| Tabla 17: Alumnos que Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy. | 52 |
| Tabla 18: Alumnos que Expresa lo que más le agradó durante esta actividad..... | 53 |

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabla 19: Alumnos que Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias..... | 54 |
| Tabla 20: Alumnos que Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones)..... | 55 |
| Tabla 21: Alumnos que Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad. | 56 |
| Tabla 22: Alumnos que Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido. | 57 |
| Tabla 23: Alumnos que Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos..... | 58 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1: Porcentaje de alumnos que se expresan con espontaneidad sus ideas. | 37 |
| Figura 2: Porcentaje de alumnos que propone ideas nuevas en situaciones de diálogo. | 38 |
| Figura 3: Porcentaje de alumnos que propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros..... | 39 |
| Figura 4: Porcentaje de alumnos que propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy. | 40 |
| Figura 5: porcentaje de alumnos que eligen y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde..... | 41 |
| Figura 6: Porcentaje de alumnos que dicen por qué eligió el sector del día..... | 42 |
| Figura 7: porcentaje de alumnos que dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido..... | 43 |
| Figura 8: Porcentaje de alumnos que dialogan con sus compañeros para establecer acuerdos. | 44 |
| Figura 9: Porcentaje de Alumnos que juegan libremente utilizando los materiales del sector elegido. | 45 |
| Figura 10: Porcentaje de Alumnos que expresan lo que le disgusta durante esta actividad. | 46 |
| Figura 11: Porcentaje de Alumnos que dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales..... | 47 |
| Figura 12: Porcentaje de alumnos que solicitan ayuda a la docente cuando es necesario. | 48 |
| Figura 13: Porcentaje de Alumnos que Guarda en su lugar los materiales del sector.... | 49 |
| Figura 14: Porcentaje de Alumnos que Esperan su turno para guardar sus materiales que utilizó Matriz de consistencia del proyecto. | 50 |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 15: Porcentaje de Alumnos Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita..... | 51 |
| Figura 16: Porcentaje de Alumnos que Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy..... | 52 |
| Figura 17: Porcentaje de Alumnos que Expresa lo que más le agradó durante esta actividad..... | 53 |
| Figura 18: Porcentaje de Alumnos que Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias. | 54 |
| Figura 19: porcentaje de Alumnos que Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones). ... | 55 |
| Figura 20: Porcentaje de Alumnos que Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad. . | 56 |
| Figura 21: Porcentaje de Alumnos que Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido | 57 |
| Figura 22: Porcentaje de Alumnos que Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos | 58 |

I.

INTRODUCCIÓN

Ciertamente es necesario mencionar que la educación tiene estructuras del diecinueve “XIX”, maestros del siglo veinte “XX” y alumnos del siglo veinte uno “XXI”. “Desde el punto de vista educativo, pedagógico y social, existe un gran desfase entre la realidad de nuestros alumnos y lo que la escuela imparte, por lo que es necesario mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje” (Ceballos, 2008, p. 16).

En los últimos años se han realizado diversas investigaciones acerca de “Los beneficios y aportes que brindan el aprendizaje de las matemáticas (...). son una necesidad fundamental para que la persona pueda interactuar, comprender y modificar el mundo que le rodea” (González,2005).

Así mismo, mencionar que. “El problema en la formación de niños de cuatro años son la poca concentración y coordinación al realizar actividades motrices como saltos con aplausos o escalar, caminar en línea recta gatear etc” (Rivera, 2017,p.4).

Por otro lado, es necesario mencionar que las matemáticas resultan siendo muy complicadas para la parte de la población de los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada Nueva Esperanza distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno. Por lo que esta investigación contempla los siguientes capítulos: primero el planteamiento del problema de investigación, en la cual se expone el problema que se ha encontrado, del mismo modo esta la formulación de la justificación. Luego, el marco referencial con los antecedentes nacionales e internacionales y el marco teórico que ayudara a realizar la investigación en su etapa de ejecución. Del mismo modo se presentan los objetivos y las hipótesis seguidos

del método de la investigación con el tipo y diseño, variables, participantes, instrumento de investigación y los procedimientos realizados.

1.1. PLANEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

CARACTERIZACIÓN DEL PROBLEMA

“Las matemáticas resultan siendo muy complicadas para gran parte de la población, prueba de ello están los resultados de las evaluaciones escolares del Perú que continúan siendo negativas y siempre con menor porcentaje que en el área de comunicación” (Ministerio de Educación, [MINEDU], 2011).

Así también menciona que, en él se utilizan fuentes como Estadística Básica 2003, Censo Escolar 2004 y Evaluación Nacional de Rendimiento 2004, “podemos conocer que solo el 9,6 % de los alumnos de 2º grado de nuestro país obtiene un desempeño suficiente en Matemática y que en nuestra región Callao el porcentaje es mayor llegando al 16,7%” (MINEDU, 2011). Los resultados que se pueden observar son de preocupación debido a que el número de alumnos de segundo grado que logran un desempeño satisfactorio en lógico matemática es menor a la quinta parte del total.

ENUNCIADO DEL PROBLEMA

¿De qué manera el Taller de juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada Nueva Esperanza distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2018?

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Determinar la eficacia de Taller de juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada Nueva Esperanza distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2018

Objetivo específico

- Lograr el desarrollo del juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada Nueva Esperanza distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2018.
- Identificar el nivel del juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada Nueva Esperanza distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2018.
- Diseñar un plan de trabajo basado en el juego libre como método de aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada Nueva Esperanza distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2018

II.

REVISIÓN DE LITERÍA

Para desarrollo de esta investigación, se considera pertinente, en primer lugar, hacer una referencia de lo que es la educación infantil, para poder comprender y entender el sentido de esta investigación, donde. El juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada Nueva Esperanza distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2018.

2.1. ANTECEDENTES

Meza (2006) en su programa “Jugando En Los Sectores” Para Desarrollar Capacidades Matemáticas En Niños De 4 Años De Una Institución Educativa Del Callao.

“La presente investigación tuvo como propósito establecer la eficacia del programa “jugando en los sectores” para mejorar el logro de capacidades matemáticas de número y relación en niños de 4 años, tanto en dimensiones de cantidad, clasificación, conteo y orden” (Meza, 2006). La misma es una investigación cuasi experimental de diseño pretest – postest con grupo de control. Las muestras estuvieron constituidas por 24 niños para el grupo control y 24 niños para el grupo experimental al cual se le aplicó el programa desde setiembre hasta noviembre del año 2011 en una institución educativa del Callao. Para la recogida de datos se aplicó la prueba de Capacidades Matemáticas para niños de inicial de 4 años (CAM-I4) la cual fue sometida a validación por juicio de expertos y tiene un nivel 18 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.

Por otro lado, estala investigación de Novoa quien realizo una investigación cuasi-experimental en la que analiza y desarrolla el razonamiento matemático en niños y niñas de 5 años a través de un programa de actividades, utilizando una muestra de 30 niños y niñas. Los datos analizados estadísticamente han permitido afirmar el programa aplicado en la investigación. “Mejoró el razonamiento matemático en los estudiantes del grupo en el que fue aplicado y que las calificaciones tienden a no ser homogéneas, explicándose esto en relación con el ritmo particular que tiene cada niño en su aprendizaje”. (Nova, 2011).

“En nuestra sociedad no es común relacionar el juego con el aprendizaje de los niños, por ello es bueno afirmar que en nuestro país existen investigaciones que resaltan la importancia de éste” (Inga, 2008).

Otra investigación no menos importante es el trabajo de Silva en el 2004, cuya población es la ciudad de Lima y la muestra está conformada por 26 niños provenientes de 10 centros educativos de inicial de Lima con diversidad en el enfoque pedagógico: 5 Centros de enfoque pro-lúdico y 5 centros de enfoque tradicional. Se trata de una investigación de tipo no experimental, ex post-facto utilizándose un diseño descriptivo-comparativo transversal y sus variables son el juego como estrategia y la equidad cualitativa en la educación inicial. Mediante esta investigación se pudo hallar que. “Las oportunidades efectivas de juego, tanto en el centro de educación inicial como en el hogar, guardan mayor relación con el enfoque actitudinal de las maestras y los padres de familia, que, con el nivel socioeconómico y los recursos materiales de los participantes” (Silva, 2004). Además, menciona que los tipos de juego están relacionados con actividades evolutivamente relevantes que significan nuevos aprendizajes y desarrollo.

Ya en un contexto internacional tenemos las investigaciones de.

Frank (2003). Realizó un estudio sobre El desarrollo del pensamiento creativo en los niños de primer grado de educación primaria, para obtener el título de Licenciada en Educación primaria, sustentada en la Universidad Pedagógica Nacional, México. Realizada con. “El objetivo de describir el pensamiento creativo en los niños de primaria, investigación no experimental, que utilizó un test de creatividad para medir el pensamiento creativo en 30 niños de educación primaria, el autor llegó a la siguiente conclusión” (Frank, 2003).

También esta la investigación de, Gil durante el 2007, llevó a cabo la investigación descriptiva de proyecto factible con una muestra de 4 docentes y 6 alumnos de una escuela venezolana. El propósito de esta investigación fue el construir estrategias metodológicas, determinar información que tiene el docente sobre el juego como recurso en la enseñanza de la matemática y el proponer estrategias de juegos en la enseñanza de las operaciones básicas en niños que presentan dificultades de aprendizaje y se concluye que las docentes conocen diferentes tipos de herramientas en cuanto al juego, sin embargo no las utilizan como recurso en la enseñanza de la matemática si no como una actividad extra, y que es necesario despertar y estimular el desarrollo de habilidades y destrezas de los niños con dificultades de aprendizaje mediante las estrategias y actividades de juego sugeridas en la investigación.

Por otro lado, Orellana y Valenzuela (2010) llevan a cabo su investigación en Ecuador, en la que la metodología utilizada fue el método empírico basado en la observación, inductivo – deductivo y analítico, sintético. Los 30 niños del centro infantil formaron parte de la población, sin necesidad de una muestra. El propósito de la investigación fue el mejorar las actividades lúdicas para obtener mejores resultados en el desarrollo integral diagnosticando aspectos, identificando estrategias y diseñando un manual de juego para lograr las nociones lógico matemáticas, y de esta manera afianzar

continuamente el desarrollo de técnicas para lograr un mejor aprendizaje en general. En ésta se llegaron a las conclusiones que las maestras no siguen un proceso para incorporar el juego en las diferentes áreas de aprendizaje, que hay desconocimiento de estrategias metodológicas a través de actividades lúdicas que son adecuadas para el buen aprendizaje del niño y que existe deficiencia en las nociones lógico matemáticas debido a que no está vinculado el juego con las actividades de aprendizaje de los niños y niñas.

Si bien es cierto existe diferencia entre la realidad de Italia y Perú, pero su ideología está inmersa en el juego en los sectores del aula. Esta es una investigación cualitativa y descriptiva para conocer y comprender la realidad de dichas escuelas y para comprobar las posibilidades de aplicar críticamente el modelo en otro entorno social. La muestra fue las mismas escuelas de Reggio Emilia y como resultado se obtiene que estas escuelas son modelos referentes generalizables y alternativos al modelo curricular de otros sistemas educativos, que respeta a la infancia y a sus tiempos de maduración mediante sus proyectos porque promueven la iniciativa personal, la solidaridad, la interacción y el ejercicio de la libertad responsable.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. EL JUEGO

Con el objeto de definir al juego menciona, Huizinga (1987): “El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas obligatorias libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y está acompañada de sentimiento de tensión y alegría”.

No obstante, González Millán, citado por Wallon (1984), lo define “como actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”.

2.2.2. CONCEPTO DE JUEGO

Un acercamiento a la definición de juego es lo que menciona, Castillo & Peña (2014) “Que el juego es cualquier actividad a la que uno se puede dedicar por gozo que produce, sin tomar consideración el resultado final”. (p.10).

Tomando en cuenta el desarrollo de los infantes y cómo gracias a él el niño logra considerables logros en diversas esferas de su desarrollo “El Ministerio de Educación define al juego como una actividad espontánea siendo este imprescindible en el desarrollo del niño porque cuanto más juegue un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más” (Salas, 2012, p.24).

2.2.3. CLASES DE JUEGO

Haciendo énfasis en la importancia del juego como instrumento de educación, el juego podemos clasificar como se indica. “Según MINEDU, existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente” (Cuba & Palpa, 2015,p.29).

Juego motor:

“Juego motor está asociada al movimiento y experimentación del propio cuerpo y las sensaciones que a este pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiar, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores” (Castillo & Peña, 2014,p.11).

“Los niños pequeños disfrutan con juegos de tipo motor puesto que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos” (Cuba & Palpa, 2015,p.30).

Juego social:

“El juego social se caracteriza por la interacción con otra persona como objeto del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales. Cuando juega con los dedos de su madre, habla cambiando tonos de voz, juega a las escondidas, etc.” (Castillo & Peña, 2014,p.12).

“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 especial” (Cuba & Palpa, 2015,p.31).

Juego cognitivo:

“El juego cognitivo incentiva la curiosidad intelectual del niño. Este inicia cuando entra en contacto con objetos de su entorno que buscan explorar y manipular. Mas adelante, el interés del niño es resolver un reto con participación de su inteligencia” (Castillo & Peña, 2014,p.12).

Cuba & Palpa (2015) dan un 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” (p.30).

Juego simbólico:

“El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida” (Castillo & Peña, 2014,p.12).

“El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos” (Cuba & Palpa, 2015,p.31).

2.2.4.FUNCIONES DEL JUEGO

El juego implica un papel importante en el desarrollo del niño por lo que. “El juego promueve y facilita cualquier aprendizaje, tanto físico (desarrollo sensorial, motriz, muscular, coordinación, psicomotriz) como mental: resumiendo, como han señalado Piaget y Bruner entre otros, el juego constituye un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y pensamiento” (Cuba & Palpa, 2015,p.32).

Por otro lado, Bernabeu y Goldstein (2008) mencionan que. “El juego estimula en la vida del individuo una altísima acción del religare, es decir que ayuda al jugador a relacionar nuevas situaciones vitales que se le presentan con otras escenas vividas, tanto experiencia propia, como historia de su comunidad”.

2.2.5.BENEFICIOS DEL JUEGO

El simple acto de jugar, no sólo divierte a los niños, sino que además mientras juegan aprenden y desarrollan diversas habilidades. “El/la niño/a a través de distintas experiencias va descubriendo las características físicas de los objetos: dureza, color, textura, peso, etc. (por ejemplo, el bebé al chupar los objetos descubre su dureza), así como las nociones básicas espacio-temporales: arriba-abajo, antes-después, etc” (Cuba & Palpa, 2015,p.27).

“Permite a los niños utilizar su creatividad y desarrollar su imaginación, permitiendo el desarrollo sano de su cerebro. Formación de destreza y fortalezas física, cognitiva y emocional cumpliendo indicadores de su desarrollo” (Trenzadas, 2015, p.18).

“Logra que los niños desde cortas edades participen e interactúen con el medio y las personas que los rodean. Ayuda a crear y explorar nuevas experiencias en un mundo que pueden dirigir, manejando sus temores y practicando un juego” (Rivera, 2017, p.18).

2.2.6. ÁREAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

Según, Zaragoza (2013) “En su publicación sobre el Juego, qué sentido tiene el acto de jugar y que evolución sigue, afirma que el juego contribuye a lo siguiente”.

El juego contribuye al desarrollo afectivo

“El/la niño/a a través del juego, especialmente mediante la representación de personajes, expresa sus sentimientos (alegría, miedo, placer, preocupación, enfado” (Cuba & Palpa, 2015,p.27).

El juego estimula las funciones intelectuales

“El niño mediante la manipulación de objetos, comenzará a relacionar diversas cualidades y establecer semejanzas y diferencias, formándose las primeras nociones básicas: forma, color, peso, etc. Así mismo, podrá comenzar a establecer relaciones entre éstos lápiz, papel, cuchara, plato” (Cuba & Palpa, 2015,p.28).

El juego fomenta las relaciones sociales con otros niños

“A cierta edad el niño juega con otros. Sus juguetes despiertan en el sentido de la propiedad, se irrita cuando alguien dispone de ellos sin su consentimiento. Posteriormente los prestará a cambio de que los otros le dejen los suyos” (Cuba & Palpa, 2015,p.28)

2.2.7. EL JUEGO COMO PROPUESTA EDUCATIVA

“El juego desde el punto de vista educativo, parece tener un sentido diferente que obedece al hecho de propuestas planificadas y esta actividad se convierte en una

herramienta de aprendizaje que debe ser considerado en la educación preescolar” (Otero, 2015, p. 20).

“A partir del año 2009, el MINEDU plantea que el juego libre en los sectores debe considerarse como un momento pedagógico a desarrollarse durante el día, actualmente son muchos jardines en nuestro país que llevan a cabo esta propuesta educativa” (Huamani & Lopez, 2017, p. 29).

2.2.8. DEFINICIÓN DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

“El Juego Libre en los sectores es un momento pedagógico propuesto por el Ministerio de Educación, la que está basado en el juego y su importancia radica en el desarrollo del niño en todos los aspectos” (Garavito, 2017, p. 39).

Es definida como. “Una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente, tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre” (Cuba & Palpa, 2015, p. 19).

Afirma Garavito, (2017): “Que se hace necesario volver a pensar en algunos aspectos relacionados con la aceptación de los momentos de juego libre en los sectores” (p.40).

- No debe realizarse con el objetivo de que el docente cuente con espacios de libre acción para otras tareas.
- Debe ser entendido como un espacio propicio para la observación, la integración con los niños en sus juegos y los intercambios entre ellos.
- Durante el juego libre en sectores el docente ofrece un espacio y un tiempo para que los chicos elijan con qué jugar, sin embargo, no interviene ni incorporando materiales, ni presentando propuestas específicas.
- Los materiales a utilizar o la proyección de las tareas. Los materiales pueden y deben renovarse con la incorporación continua en los sectores de los elementos que se trabajan en las diferentes y variadas actividades cotidianas.
- En el juego libre en sectores, se comparte la planificación por parte de los

niños sobre qué sector y junto con qué niños jugarán, el orden de los materiales y el momento final de reflexión sobre lo realizado.

2.2.9. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

“Autores como Moreno (1992) incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son” (Cuba & Palpa, 2015,p.24).

- Es libre, espontáneo y totalmente voluntario
- Tiene un fin en sí mismo
- Se desarrolla en una realidad ficticia
- Es un instrumento de exteriorización en el que siempre encontramos
- deseo, gozo, emoción y alegría.
- Implica participación activa, auto expresión, descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo.
- Es un medio de aprendizaje y no hace falta que sea intencionado o programado por el educador.
- Es otro medio de comunicación
- Es una actividad innata.
- Es voluntario, deseado y es fuente de relación con los demás.

2.2.10. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO LIBRE EN LA EDUCACIÓN INICIAL

Enfatiza, Caba (2004). “El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan cuando el niño/a jugando aprende alcanzar, gatear, caminar, etc. Las habilidades motoras finas se desarrollan al manipular objetos del juego” (p. 40).

“El pensamiento se configura por la información que el sujeto va recibiendo, información que el sujeto aprehende siempre de un modo activo durante las primeras

etapas de desarrollo, esto referente a la importancia del juego en la construcción del conocimiento” (Salas, 2012,p.12).

2.2.11. ELEMENTOS DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

Se menciona en el trabajo de Cuba y Palpa lo señalado por el Ministerio De Educación en el 2010, donde se refiere un cuadro que contiene todos aquellos elementos que resultan imprescindibles para la concreción de la metodología del Período de Juego – Trabajo: 38

- El grupo de niños
- La maestra
- Los recursos materiales
- La sala el tiempo

2.2.12. OBJETIVOS DE LA HORA LIBRE EN LOS SECTORES

“El juego libre es una acción placentera no estructurada, ideada e inventada por el niño y cuyo único objetivo es que sea una experiencia de disfrute y placer. Puede ser un juego solitario, con uno o más adultos o con más niños” (Salas, 2012).

Caba (2004): “Cuando se practica el juego libre en casa, es importante que padres confíen en sus hijos y sus capacidades de acción, por más pequeños que sean. Para practicarlos, hay que dejar lejos cualquier invento que rigidice las posturas, aclara la psicóloga”

2.2.13. ORGANIZACIÓN DE LOS JUGUETES Y MATERIALES

Tiempo y espacio para jugar libremente

“El tiempo y el espacio para jugar son dos factores centrales que debes planificar de manera cuidadosa y de antemano porque le dan a la actividad un marco que otorga a los niños y al profesor seguridad, alegría y orden” (Cuba & Palpa, 2015,p.42).

“En primer lugar, debes disponer de 60 minutos diarios para esta actividad. Los niños deben jugar todos los días. Este tiempo no debe ser utilizado para otra actividad porque es prioritaria para el desarrollo y aprendizaje de los niños” (Palomino & Vargas, 2014,p.25).

“Para jugar se necesita un espacio donde los niños se puedan mover con libertad y seguridad, pero, sobre todo, donde cada uno tenga sitio para desarrollar su proyecto de juego autónomo” (Cuba & Palpa, 2015,p.42)

Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores

“Los juguetes y otros materiales son mediadores de la experiencia lúdica, ya que permiten que el niño plasme con ellos su fantasía y creatividad. Un mediador es un elemento que permite convertir en acción la fantasía y la imaginación” (Cuba & Palpa, 2015,p.43).

Organización de los juguetes y materiales

Los materiales deben organizarse y utilizarse para poder llevar a cabo con éxito la hora del juego libre en los sectores. “Hay dos formas de hacerlo acorde al espacio que exista en tu aula. Si el espacio es amplio y cuentas con mesitas o estantes, puedes organizar los juguetes y materiales por sectores” (Palomino & Vargas, 2014,p.39).

2.2.14. LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES APOYA A LAS ÁREAS DEL DESARROLLO

“Permite a los niños utilizar su creatividad y desarrollar su imaginación, permitiendo el desarrollo sano de su cerebro. Formación de destreza y fortalezas física, cognitiva y emocional cumpliendo indicadores de su desarrollo” (Rivera, 2017, p. 17).

“Permite al niño conocer el mundo que lo rodea, adaptarse a él. Pensemos cómo las situaciones del juego van creando mecanismos adaptativos que hacen que lo ejecute cada vez más fácilmente y con menos estrés, con dominio creciente del entorno” (Quijano & Carrión, 2015,p.30).

“Una de las cosas bonitas de los niños, que muchas veces los juegos más elementales y simples tienen una connotación importantísima, (...). Desarrollando la imaginación, observación, atención y la memoria, factores que posteriormente serán transferidos a situaciones no lúdicas” (Cuba & Palpa, 2015,p.34).

“Permite al niño conocer el mundo que lo rodea, adaptarse a él. Pensemos cómo las situaciones del juego van creando mecanismos adaptativos que hacen que lo ejecute cada vez más fácilmente y con menos estrés, con dominio creciente del entorno” (Quijano & Carrión, 2015,p.30).

2.2.15. ROL DE DOCENTES

“El rol que debes asumir durante la hora del juego libre en los sectores es una posición no-directiva y acoger los juegos que desarrollen los niños” (Cuba & Palpa, 2015,p.49).

“Durante la hora del juego libre en los sectores el niño decide con autonomía qué, cómo y con quién jugará. Asimismo, decide tema, la forma y los compañeros. ¿Esto significa que debes permanecer pasivo y sin participación? No, en absoluto” (Castillo & Peña, 2014,p.33).

2.2.16. APRENDIZAJE

“Existen varias investigaciones hechas por diversos educadores, científicos y psicólogos, quienes a lo largo de los años han establecido y teorizado a las diferentes

maneras de aprender. Uno de ellos es el aprendizaje social, el cual tiene dos aspectos de estudio importantes” (Camacho, 2012, p. 27).

“El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la pedagogía” (Rivera, 2017, p. 30).

2.2.17. TIPOS DE APRENDIZAJE

La siguiente es una lista de los tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de pedagogía:

Aprendizaje repetitivo o memorístico:

“Se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos” (Rivera, 2017).

Aprendizaje receptivo:

“En este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada” (Rivera, 2017).

Aprendizaje por descubrimiento:

“El sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo” (Rivera, 2017).

Aprendizaje significativo:

“Es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos, dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas” (Rivera, 2017).

Aprendizaje relevante:

“Descrito por Ángel Pérez Gómez como aquel tipo de aprendizaje que, además de ser significativo, permite aplicar los conocimientos a su vida cotidiana” (Rivera, 2017).

Aprendizaje observacional:

“Tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo” (Rivera, 2017).

Aprendizaje latente:

“Aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo” (Rivera, 2017).

“Desde la perspectiva de la ciencia definida como proceso de hacer y deshacer hipótesis, axiomas, imágenes, leyes y paradigmas existen cinco tipos de aprendizaje” (Rivera, 2017).

Aprendizaje de mantenimiento:

“Descrito por Thomas Kuhn cuyo objeto es la adquisición de criterios, métodos y reglas fijas para hacer frente a situaciones conocidas y recurrentes” (Rivera, 2017).

Aprendizaje innovador:

“Es aquel que puede soportar cambios, renovación, re estructuración y re formulación de problemas. Propone nuevos valores en vez de conservar los antiguos. Tiene una incorporación y práctica de metodologías originales” (Rivera, 2017).

Aprendizaje visual:

Las personas que utilizan el sistema de representación visual ven las cosas como imágenes ya que representar las cosas como imágenes o gráficos les ayuda a recordar y aprender. La facilidad de la persona visual para pasar de un tema a otro favorece el trabajo creativo en el grupo y en el entorno de aprendizaje social. Así mismo, esta forma de proceder puede irritar a la persona visual que percibe las cosas individualmente. Se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada "modelo".

Aprendizaje auditivo:

Una persona auditiva es capaz de aprovechar al máximo los debates en grupo y la interacción social durante su aprendizaje. El debate es una parte básica del aprendizaje para un alumno auditivo. Las personas auditivas aprenden escuchando y se prestan atención al énfasis, a las pausas y al tono de la voz. Una persona auditiva disfruta del silencio. Al momento de su participación como líder opta por el uso de vídeos o música para explicar mejor.

Aprendizaje kinestésico:

Las personas con sistemas de representación kinestésico perciben las cosas a través del cuerpo y de la experimentación. Son muy intuitivos y valoran especialmente el ambiente y la participación. Para pensar con claridad necesitan movimiento y actividad. No conceden importancia al orden de las cosas. Las personas kinestésicas se muestran relajadas al hablar, se mueven y gesticulan. Hablan despacio y saben cómo utilizar las

pausas. Como público, son impacientes porque prefieren pasar a la acción. Son personas que explotan su habilidad motora en la creación de productos gráficos que llaman la atención de personas visuales, su creatividad es más desarrollada ya que utilizan de varias acciones para crear actividades o materiales didácticos para favorecer el aprendizaje.

III. HIPÓTESIS

Hipótesis general

La aplicación de taller de juego libre en los sectores se relaciona significativamente con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada Nueva Esperanza distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2018.

Hipótesis alterna

Ha: La aplicación de taller de juego libre en los sectores se relaciona significativamente con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada Nueva Esperanza distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2018

Hipótesis nula

H0: La aplicación de taller de juego libre en los sectores no se relaciona significativamente con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada Nueva Esperanza distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2018.

IV. METODOLOGÍA

4.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño de la investigación es pre experimental con pre tés y post tés a un solo grupo ya que la población a estudiar está constituida por un grupo social reducido en este caso menciona de forma específica al grado sección y el área que se trabaja

“Son aquellos diseños formulados para establecer algún tipo de asociación entre dos o más variables. En este Diseño de un solo grupo con medición antes y después del tratamiento es por eso que se aplica un pre test y post-test” (Garrido, 2018,p.42).

4.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

Población.

La población constituye el objeto de la investigación, siendo el centro de la misma y de ella se extrae la información requerida para el estudio respectivo; es decir, el conjunto de individuos, objetos, entre otros, que, siendo sometidos a estudio, poseen características comunes para proporcionar datos, siendo susceptibles de los resultados alcanzados. La población está conformada por los estudiantes de la institución educativa privada Nueva Esperanza del distrito de Juliaca.

La muestra

a muestra es no probabilística, compuesta por niños de 4 años de educación inicial de la institución educativa privada Nueva Esperanza del distrito de Juliaca provincia de San Román región Puno

4.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN

Para recoger información de la unidad de análisis de los estudiantes del nivel inicial sobre la variable juego libre, aprendizaje en matemática sobre el rol como profesores en las aulas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada Nueva Esperanza distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2018.

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.

4.4. PLAN DE ANÁLISIS

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

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

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

4.5. MATRIZ DE CONSISTENCIA

Tabla 1:

Matriz de consistencia del proyecto

| Título de la investigación | Enunciado del problema | Objetivos | variables | Metodología | instrumento |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
| El juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada Nueva Esperanza distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2018. | ¿De qué manera el Taller de juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada Nueva Esperanza distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2018? | <p>Objetivo General</p> <p>Determinar la eficacia de Taller de juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada Nueva Esperanza distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2018</p> <p>Objetivo Especifico</p> <p>- Lograr el desarrollo del juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada Nueva Esperanza distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2018.</p> <p>-Identificar el nivel del juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada Nueva Esperanza distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2018.</p> <p>-Diseñar un plan de trabajo basado en el juego libre como método de aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada Nueva Esperanza distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2018</p> | <p>Juego Libre</p> <p>Aprendizaje de la matemática</p> | <p>El tipo de investigación</p> <p>El tipo de investigación es cuantitativa,</p> <p>Nivel de investigación de la tesis.</p> <p>El nivel de la presente investigación es descriptivo.</p> <p>Diseño de la investigación</p> <p>El diseño de la investigación pre-experimental con pre-test y pos-test</p> <p>El universo y muestra</p> <p>Población:</p> <p>Estudiantes de la Institución Educativa privada Nueva Esperanza</p> <p>Muestra</p> <p>Niños Y Niñas de cuatro Años</p> | <p>Lista de cotejo</p> |

V.
RESULTADOS

Tabla 2:
Alumnos que se expresan con espontaneidad sus ideas.

| Expresa con espontaneidad sus ideas. | fi | hi | % |
|--------------------------------------|----|------|--------|
| Sí | 16 | 0.80 | 80.00 |
| No | 4 | 0.20 | 20.00 |
| TOTAL | 20 | 1.00 | 100.00 |

Fuente: Lista de cotejo

En la tabla 2 y gráfico 1 se observa que el 20% de los niños No expresan con espontaneidad sus ideas y el 80% sí, donde se evidencia dificultad en la expresión.

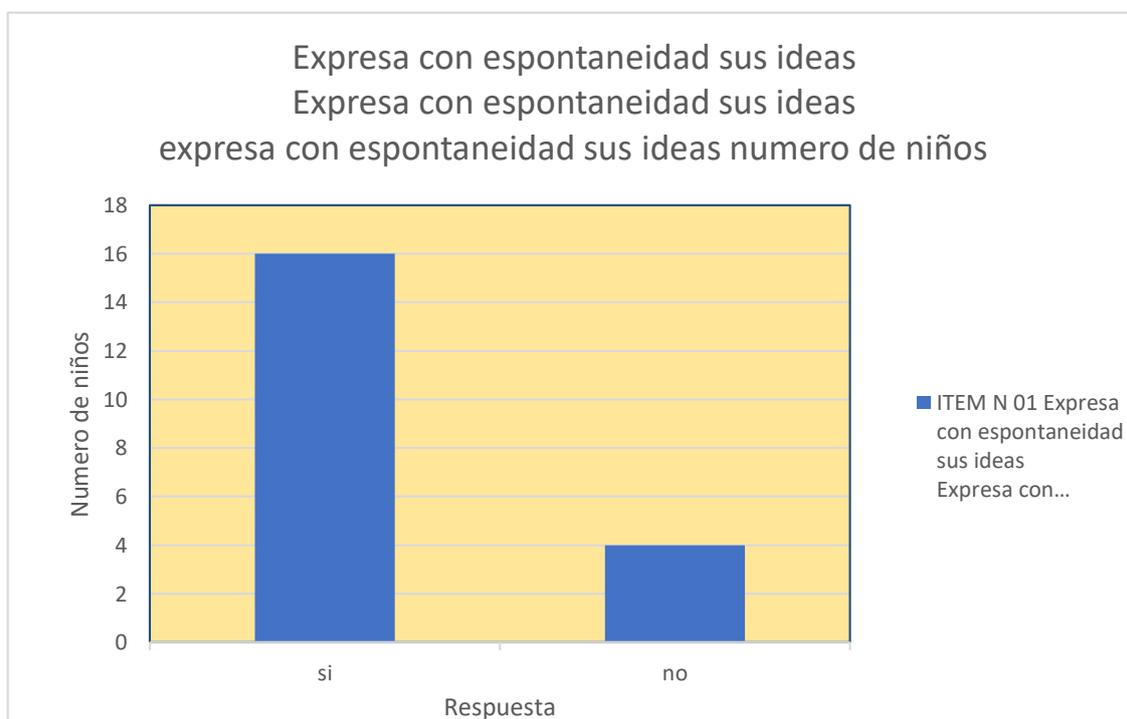


Figura 1: Porcentaje de alumnos que se expresan con espontaneidad sus ideas.

Tabla 3:
Alumnos que propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.

| Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo. | fi | hi | % |
|-------------------------------------------------|----|------|--------|
| Sí | 10 | 0.50 | 50.00 |
| No | 10 | 0.50 | 50.00 |
| TOTAL | 20 | 1.00 | 100.00 |



Figura 2: Porcentaje de alumnos que propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.

De la tabla 3 y grafico 2, se observa que el 50% Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo y el 50% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad en proponer ideas

Tabla 4:

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

| Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros | fi | hi | % |
|-------------------------------------------------------------------|----|------|--------|
| Sí | 15 | 0.75 | 75.00 |
| No | 05 | 0.25 | 25.00 |
| TOTAL | 20 | 1.00 | 100.00 |

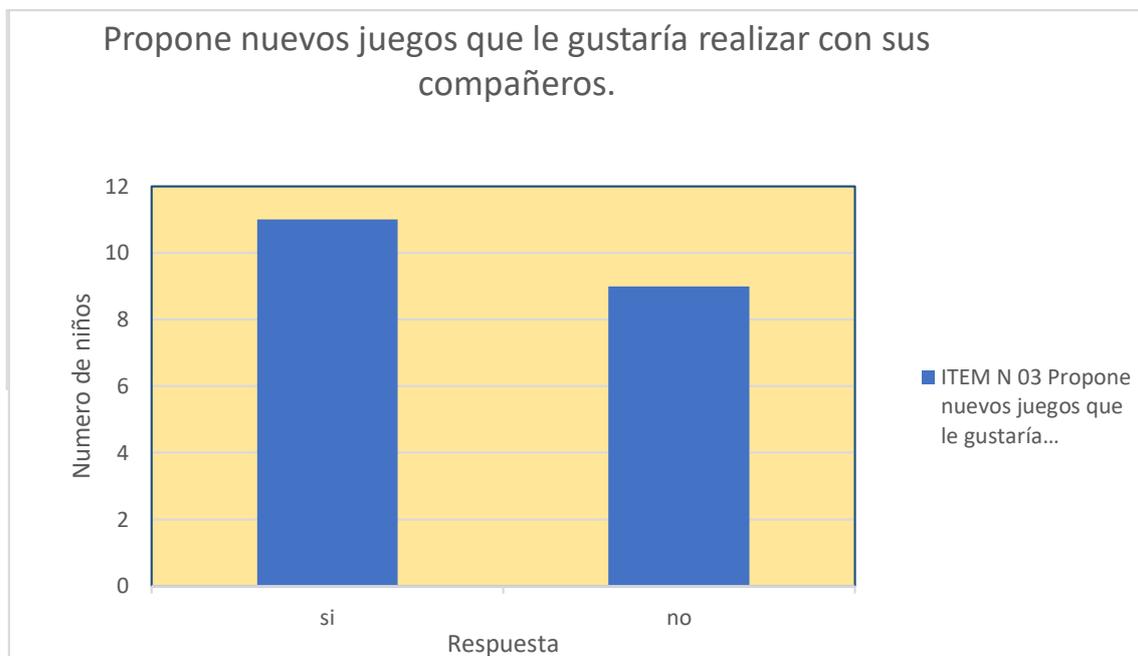


Figura 3: Porcentaje de alumnos que propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros

De la tabla 4 y grafico 3, se observa que el 75% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad en proponer ideas y el 25% Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros

Tabla 5:

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

| Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy. | fi | hi | % |
|----------------------------------------------------------|----|------|--------|
| Sí | 15 | 0.75 | 75.00 |
| No | 05 | 0.25 | 25.00 |
| TOTAL | 20 | 1.00 | 100.00 |

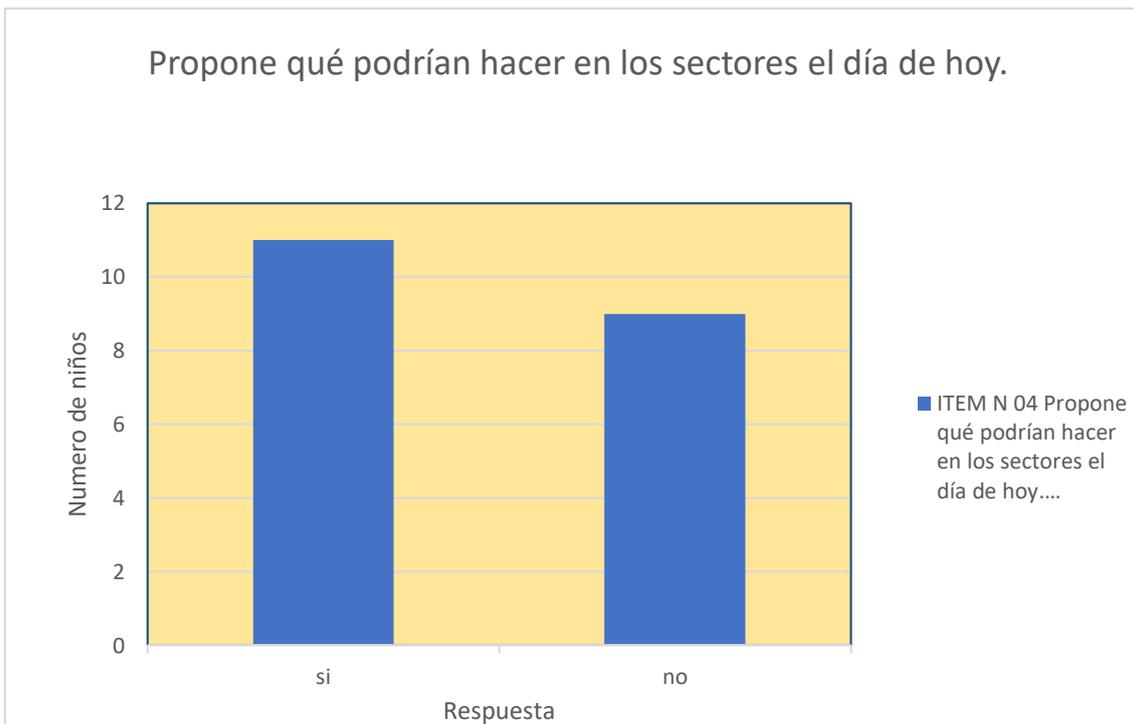


Figura 4: Porcentaje de alumnos que propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.

De la tabla 5 y grafico 4, se observa que el 75% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad y el 25% Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.

Tabla 6:

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

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

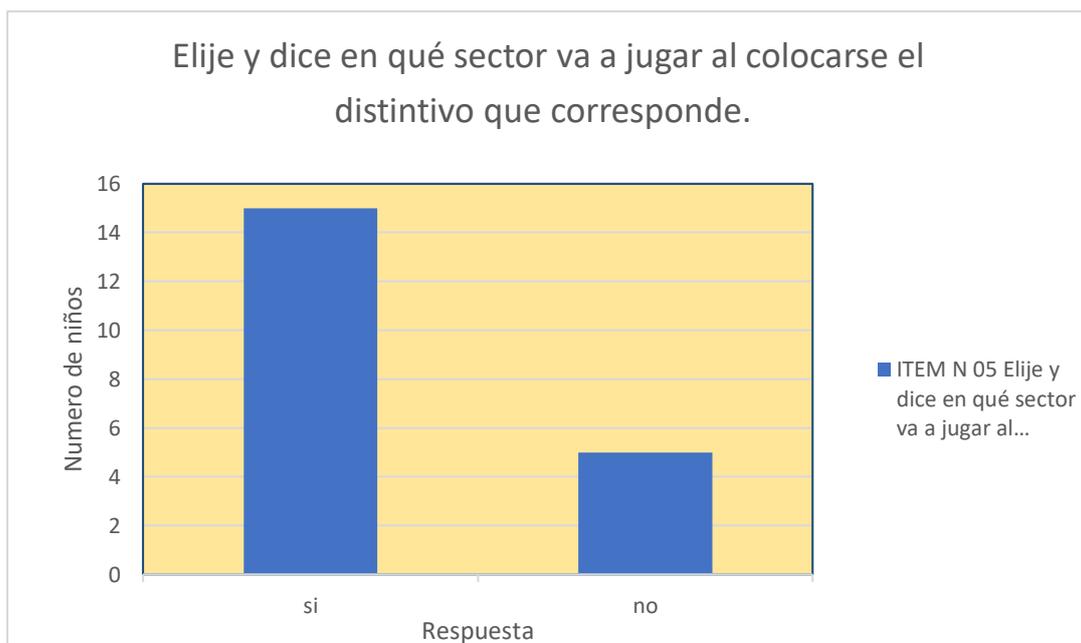


Figura 5: porcentaje de alumnos que eligen y dice en qué sector va a jugar al colocarse

el distintivo que corresponde.

De la tabla 6 y grafico 5, se observa que el 75% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad en elegir los sectores y el 25% elige y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.

Tabla 7:
Alumnos que dicen por qué eligió el sector del día

| Dice por qué eligió el sector del día. | fi | Hi | % |
|----------------------------------------|----|------|--------|
| Sí | 19 | 0.95 | 95.00 |
| No | 1 | 0.05 | 05.00 |
| TOTAL | 20 | 1.00 | 100.00 |

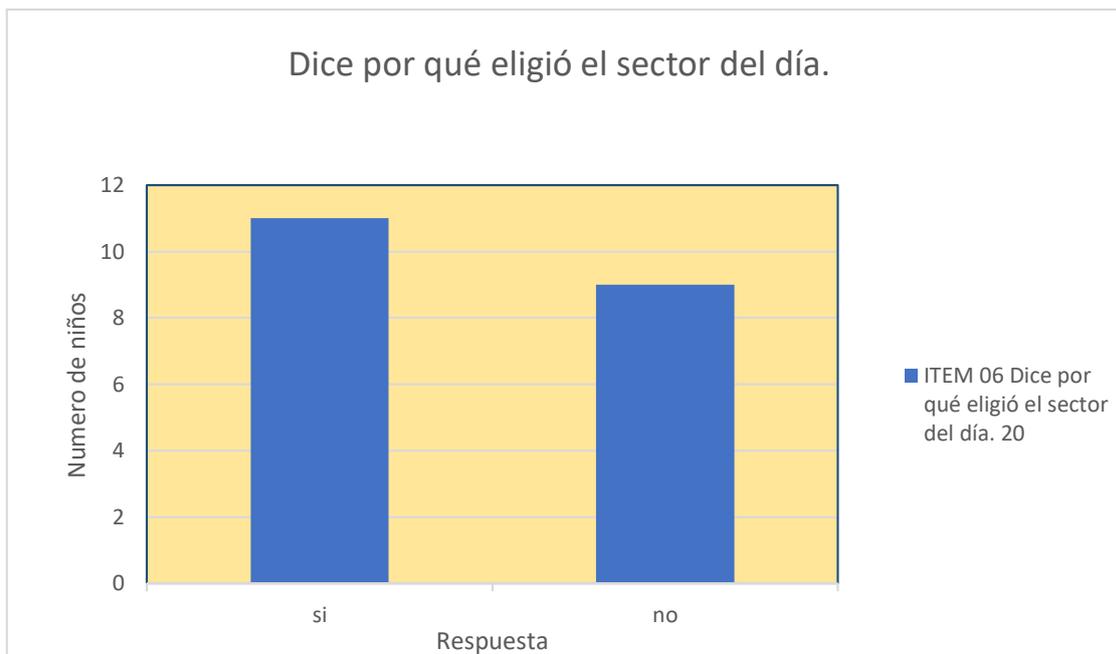


Figura 6: Porcentaje de alumnos que dicen por qué eligió el sector del día

De la tabla 7 y grafico 6, se observa que el 95% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad y el 05 % Dice por qué eligió el sector del día.

Tabla 8:

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

| Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido. | fi | hi | % |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|------|--------|
| Sí | 18 | 0.90 | 90.00 |
| No | 2 | 0.10 | 10.00 |
| TOTAL | 20 | 1.00 | 100.00 |

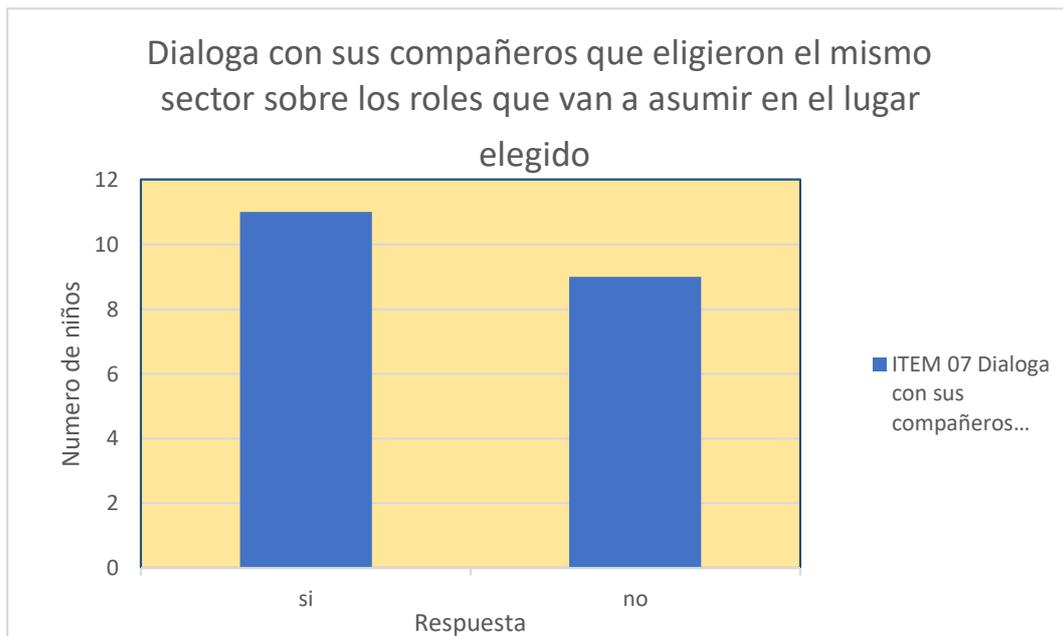


Figura 7: porcentaje de alumnos que dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.

De la tabla 8 y grafico 7, se observa que el 90% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad y el 10 % Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.

Tabla 9:

Alumnos que dialogan con sus compañeros para establecer acuerdos

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

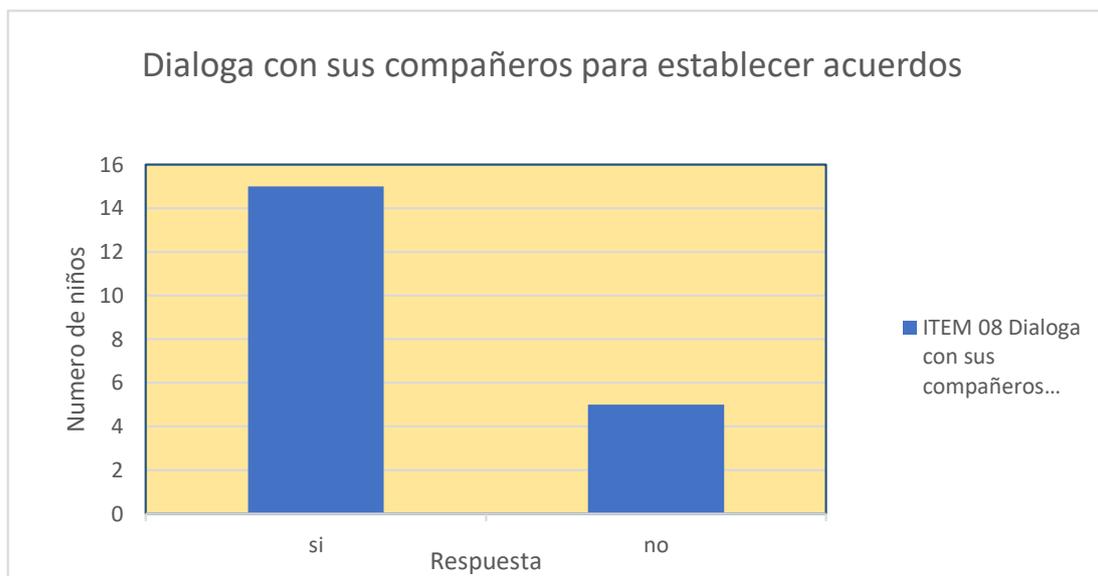


Figura 8: Porcentaje de alumnos que dialogan con sus compañeros para establecer acuerdos.

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

Tabla 10:

Alumnos que juegan libremente utilizando los materiales del sector elegido.

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

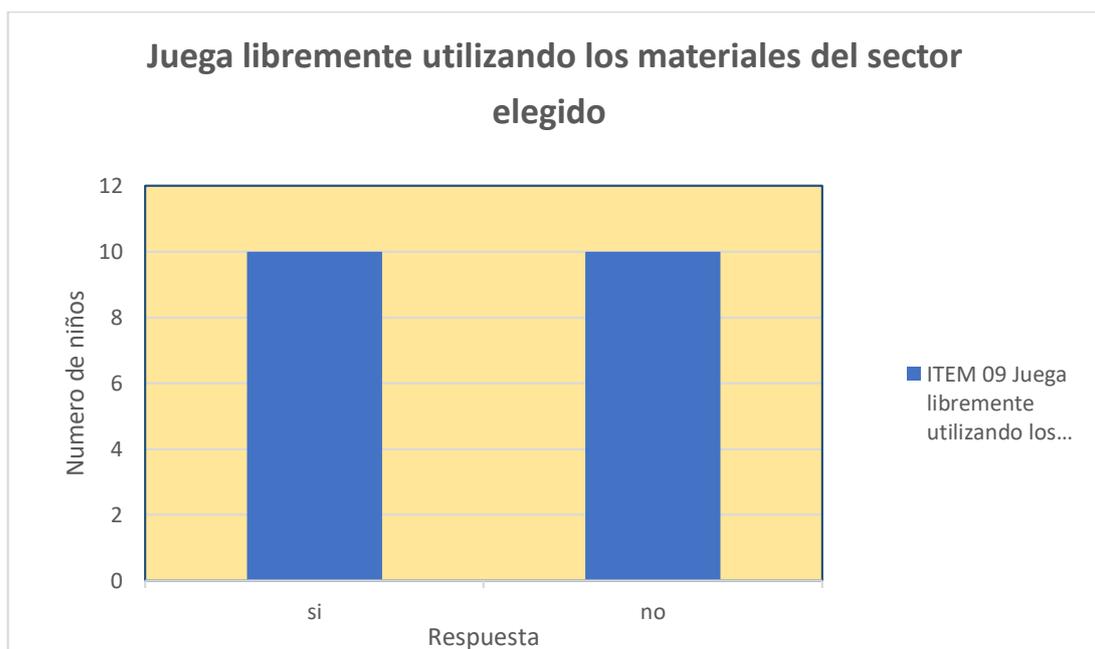


Figura 9: Porcentaje de Alumnos que juegan libremente utilizando los materiales del sector elegido.

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

Tabla 11:
Alumnos que expresan lo que le disgusta durante esta actividad.

| Expresa lo que le disgusta durante esta actividad. | fi | Hi | % |
|----------------------------------------------------|----|------|--------|
| Sí | 11 | 0.55 | 55.00 |
| No | 9 | 0.45 | 45.00 |
| TOTAL | 10 | 1.00 | 100.00 |

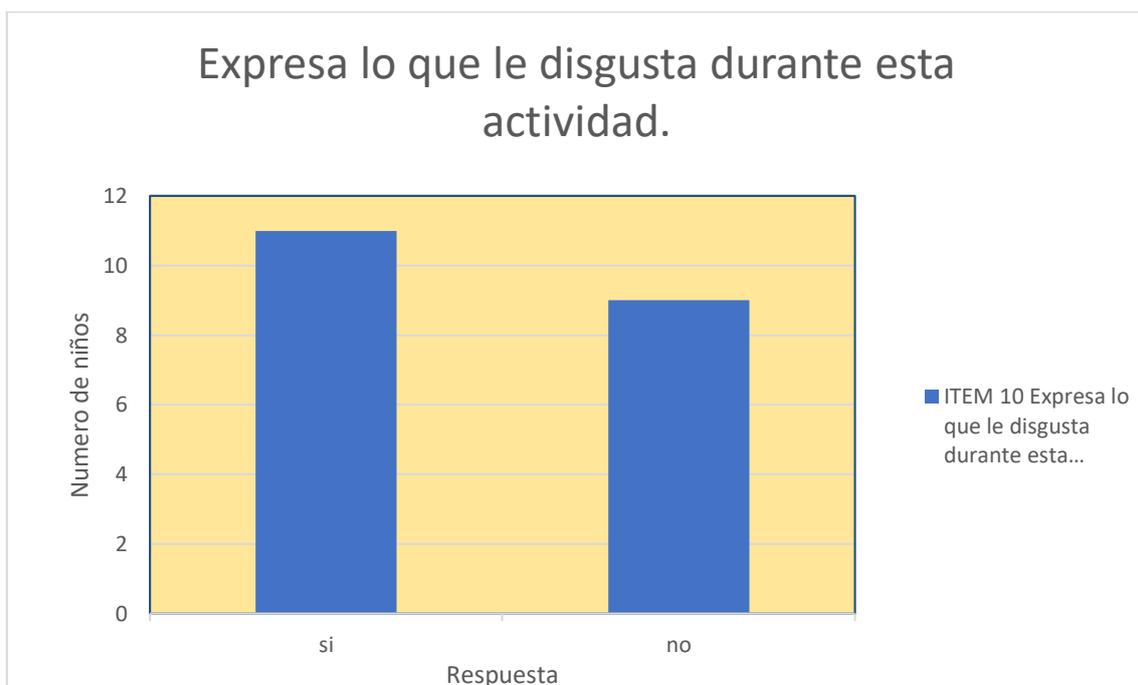


Figura 10: Porcentaje de Alumnos que expresan lo que le disgusta durante esta actividad.

De la tabla 11 y grafico 10, se observa que el 55 no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad en jugar libremente y el 45% Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido

Tabla 12:

Alumnos que dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.

| Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales. | fi | Hi | % |
|--------------------------------------------------------|----|------|--------|
| Sí | 10 | 0.50 | 50.00 |
| No | 7 | 0.50 | 50.00 |
| TOTAL | 10 | 1.00 | 100.00 |

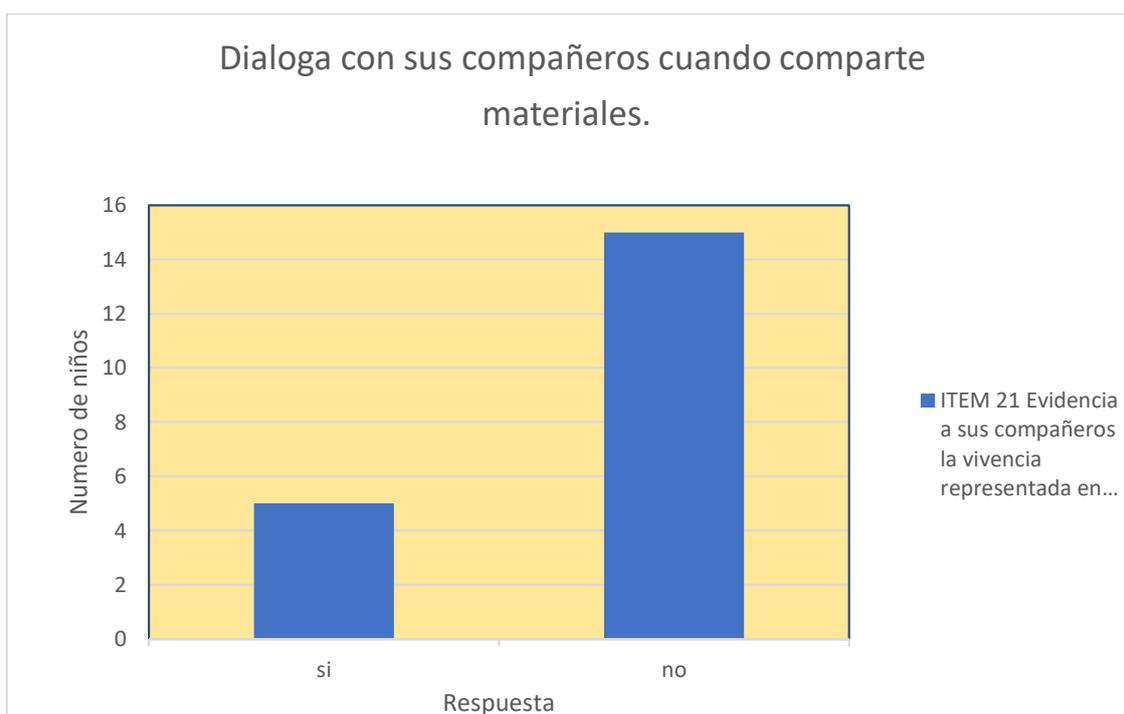


Figura 11: Porcentaje de Alumnos que dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.

De la tabla 12 y grafico 11, se observa que el 50% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad en dialogar y compartir materiales y el 50% Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.

Tabla 13:
Alumnos que Solicitan ayuda a la docente cuando es necesario.

| Solicita ayuda a la docente cuando es necesario. | fi | hi | % |
|--------------------------------------------------|----|------|--------|
| Sí | 14 | 0.40 | 40.00 |
| No | 6 | 0.60 | 60.00 |
| TOTAL | 10 | 1.00 | 100.00 |

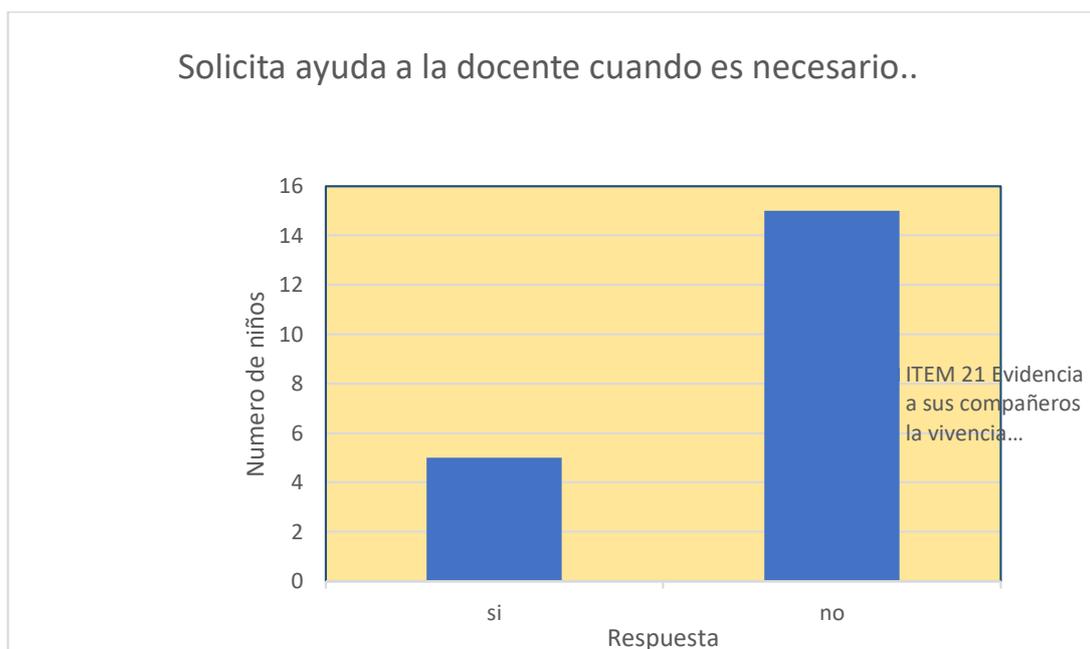


Figura 12: Porcentaje de alumnos que solicitan ayuda a la docente cuando es necesario.

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

Tabla 14:
Alumnos que Guarda en su lugar los materiales del sector.

| Guarda en su lugar los materiales del sector. | fi | Hi | % |
|-----------------------------------------------|----|------|--------|
| Sí | 14 | 0.50 | 70.00 |
| No | 6 | 0.50 | 30.00 |
| TOTAL | 10 | 1.00 | 100.00 |



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

De la tabla 14 y grafico 13, se observa que el 70% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad en guardar los materiales utilizados y el 30 % Guarda en su lugar los materiales del sector.

Tabla 15:

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

| Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó | fi | hi | % |
|---------------------------------------------------------|----|------|--------|
| Sí | 15 | 0.15 | 75.00 |
| No | 5 | 0.05 | 25.00 |
| TOTAL | 20 | 1.00 | 100.00 |



Figura 14: Porcentaje de Alumnos que Esperan su turno para guardar sus materiales que utilizó Matriz de consistencia del proyecto.

De la tabla 15 y grafico 14, se observa que el 75% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad y el 25 % Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.

Tabla 16:

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

| Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita. | fi | hi | % |
|--------------------------------------------------------------------------------|----|------|--------|
| Sí | 01 | 0.05 | 05.00 |
| No | 19 | 0.95 | 95.00 |
| TOTAL | 10 | 1.00 | 100.00 |

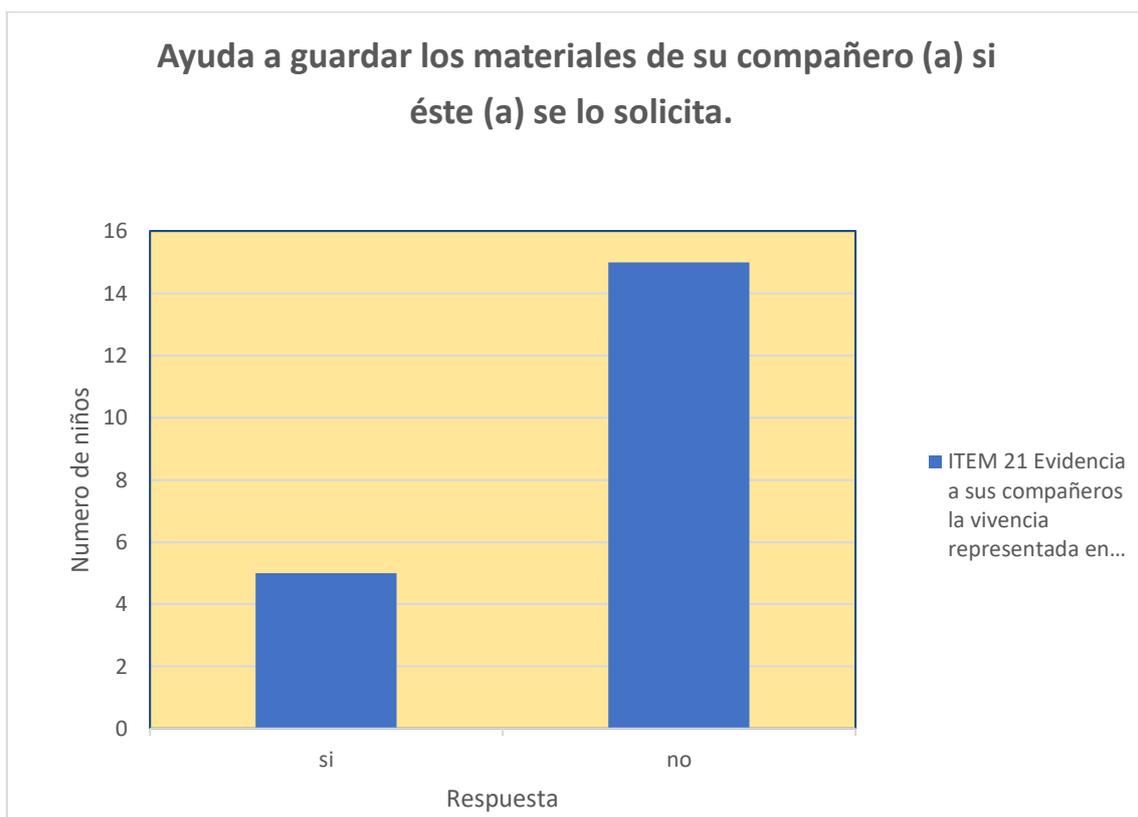


Figura 15: Porcentaje de Alumnos Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.

De la tabla 16 y grafico 15, se observa que el 95% no logra, donde se evidencia que los niños tienen dificultad y el 05 % Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó

Tabla 17:

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

| Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy. | fi | Hi | % |
|------------------------------------------------------------|----|------|--------|
| Sí | 15 | 0.75 | 75.00 |
| No | 5 | 0.25 | 25.00 |
| TOTAL | 10 | 1.00 | 100.00 |



Figura 16: Porcentaje de Alumnos que Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.

De la tabla 17 y grafico 16, se puede apreciar que el 25% de los niños tienen dificultad en expresar lo que hicieron en los sectores y el 75 % Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.

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

| Expresa lo que más le agradó durante esta actividad. | fi | hi | % |
|------------------------------------------------------|----|------|--------|
| Sí | 15 | 0.75 | 75.00 |
| No | 05 | 0.05 | 25.00 |
| TOTAL | 10 | 1.00 | 100.00 |



Figura 17: Porcentaje de Alumnos que Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.

De la tabla 18 y grafico 17, se puede apreciar que el 75% de los niños expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.y el 25% no

Tabla 19:

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

| Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias. | fi | hi | % |
|--------------------------------------------------------------------------|----|------|--------|
| Sí | 15 | 0.75 | 75.00 |
| No | 5 | 0.25 | 25.00 |
| TOTAL | 20 | 1.00 | 100.00 |

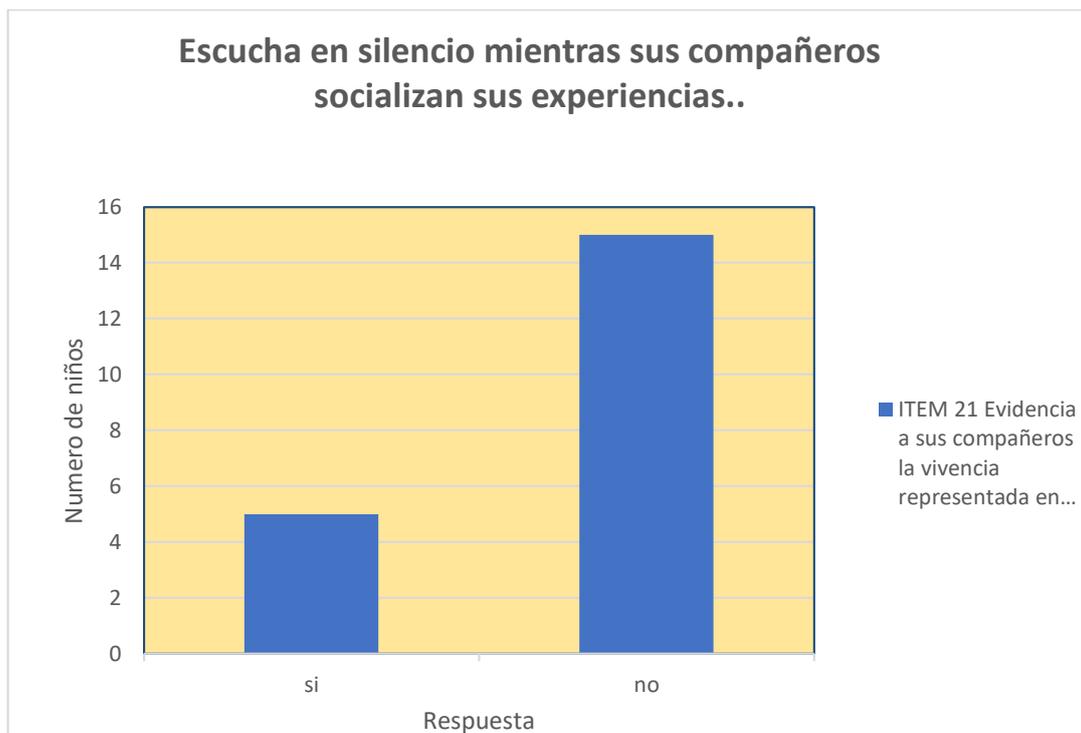


Figura 18: Porcentaje de Alumnos que Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.

En la tabla 19 y grafico 18, se observa que el 25% de los niños tienen dificultad y el 75 % Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.

Tabla 20:

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

| Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones). | fi | hi | % |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|------|--------|
| Sí | 19 | 0.95 | 95.00 |
| No | 1 | 0.05 | 05.00 |
| TOTAL | 29 | 1.00 | 100.00 |

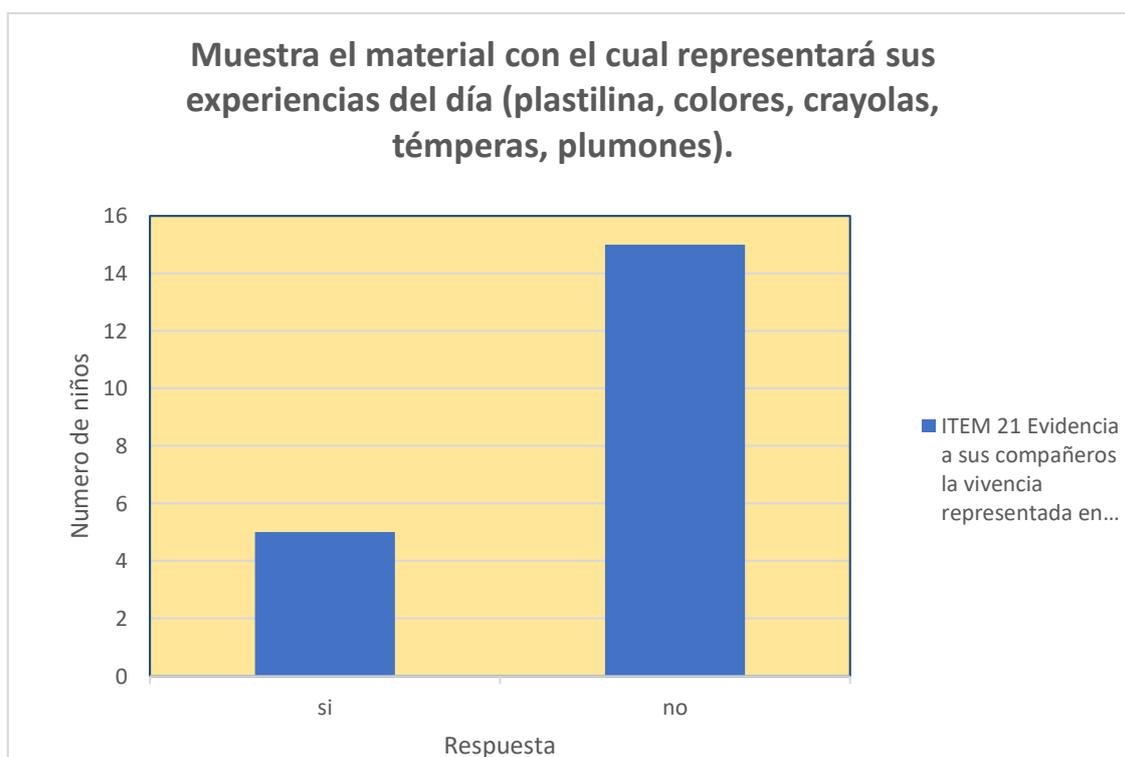


Figura 19: porcentaje de Alumnos que Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).

En la tabla 20 y gráfico 19, se observa que el 5% de los niños tienen dificultad en representar sus experiencias del día y el 95 % Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones)

Tabla 21:

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

| Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad. | fi | hi | % |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|------|--------|
| Sí | 05 | 0.25 | 25.00 |
| No | 15 | 0.75 | 75.00 |
| TOTAL | 20 | 1.00 | 100.00 |

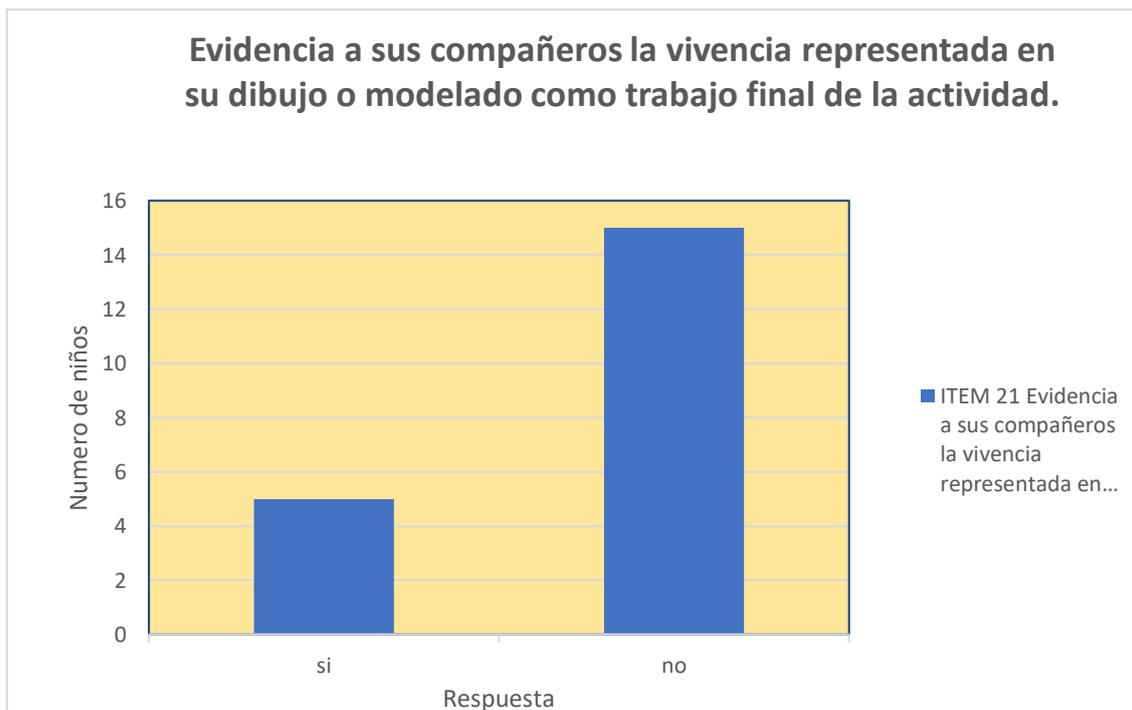


Figura 20: Porcentaje de Alumnos que Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.

En la tabla 21 y grafico 20, se observa que 75 % de los niños no logran y el 25 % Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.

Tabla 22:

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

| Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido | fi | hi | % |
|--------------------------------------------------------------|----|------|--------|
| Sí | 15 | 0.75 | 75.00 |
| No | 5 | 0.25 | 25.00 |
| TOTAL | 20 | 1.00 | 100.00 |

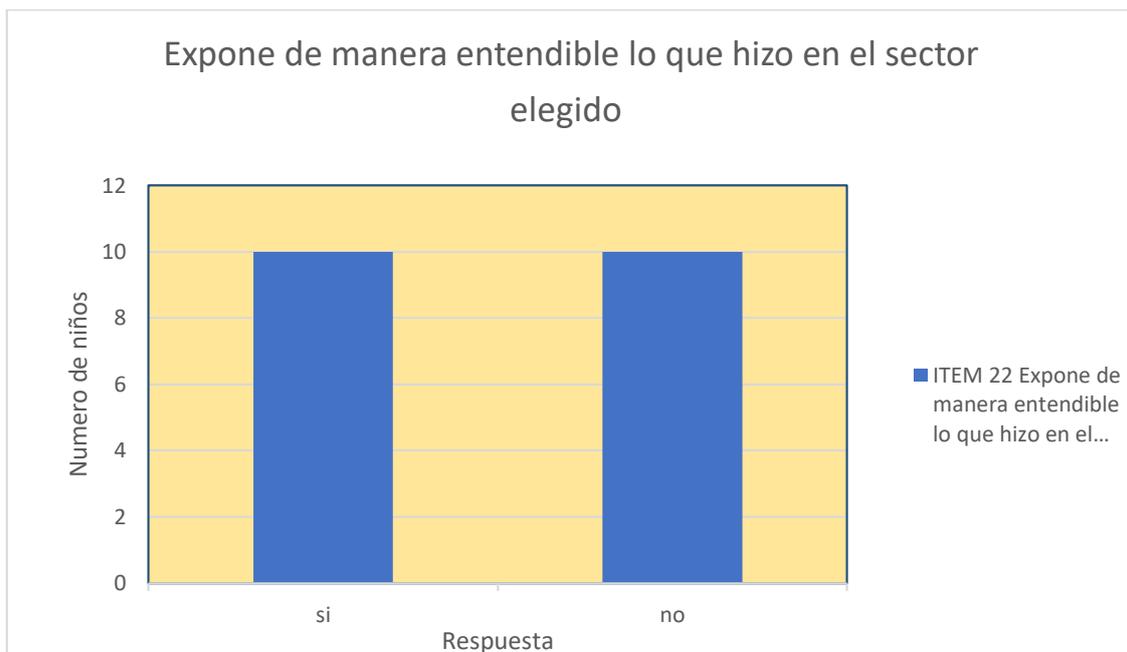


Figura 21: Porcentaje de Alumnos que Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido

En la tabla 22 y grafico 21, se observa que el 25% de los niños tienen dificultad en exponer lo que hizo en el sector elegido y el 75% Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido.

Tabla 23:

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

| Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos | fi | hi | % |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|------|--------|
| Sí | 10 | 0.50 | 50.00 |
| No | 10 | 0.50 | 50.00 |
| TOTAL | 20 | 1.00 | 100.00 |

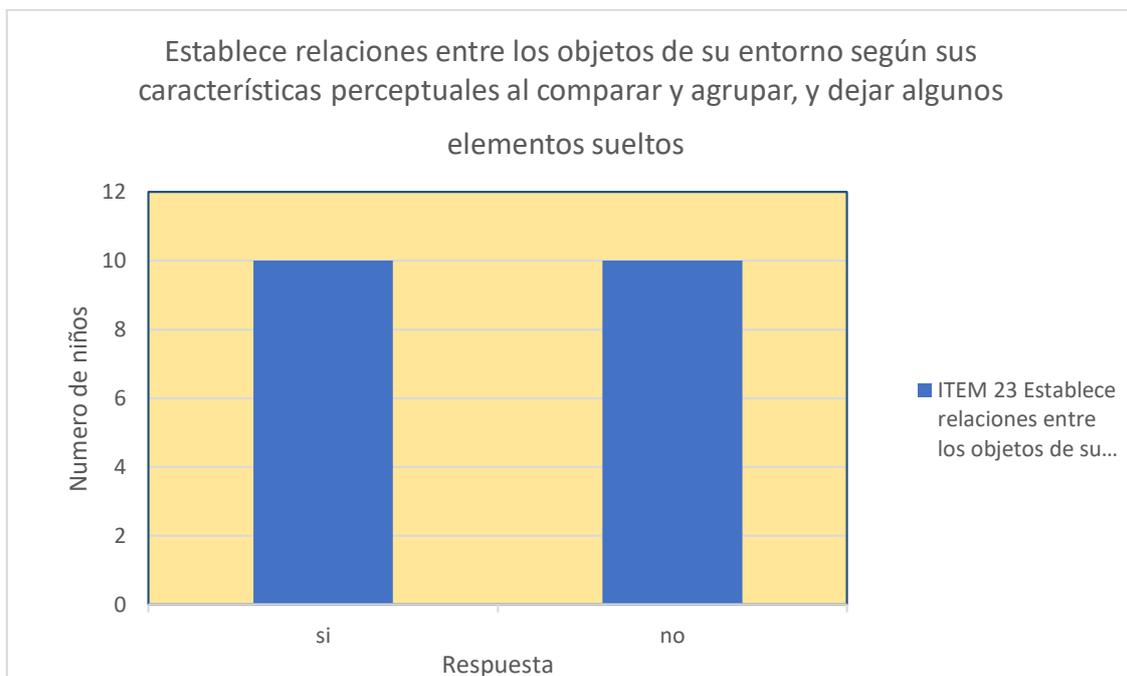


Figura 22: Porcentaje de Alumnos que Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos

En la tabla 23 y grafico 22, se observa que el 50% de los niños tienen dificultad y el 50 % Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.

REFERENCIAS

- Camacho, L. J. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades*. San Miguel.
- Ceballos, M. J. (2008). *Análisis, Evaluación Y Propuesta De Mejora Del Modelo Pedagógico “Propio” De Los Centros La Salle: Autonomía, Responsabilidad Y Compromiso Social Para Las Nuevas Generaciones De Alumnos/AS*.
- Chumacero, K. C. (2018). *Aplicación de estrategias para el desarrollo del juego libre en los sectores en la IE 039-Pedregal*. Pedregal.
- Cruz, R. E., & Quispe, N. M. (2017). Huancavelica.
- Cuba, N. L., & Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*. Lima.
- Garavito, E. (2017). *Tipo de valores morales que se desarrolla en el juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la iei n° 84 del distrito de taraco y la IEI 194 “corazón de Jesús” del distrito de Acora - 2016*. Puno.
- Huaman, M. R., & López, V. (2015). *La práctica en la hora del juego libre en los sectores del aula de los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial n° 320 de san jerónimo – Andahuaylas 2014*. Apurímac.
- Huamani, R. M., & Lopez, H. F. (2017). *El juego libre en los sectores del hogar y la tienda para mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la institución educativa inicial Sondor Caravelí- 2016*. Arequipa.
- Huisa, H. D. (2003). *Generación de caudales Modelo Lutz Scholz*. Puno.

- Palomino, L., & Vargas, E. (2014). *Desarrollo de mi práctica pedagógica en la hora del juego libre, en los sectores en niños de 5 años de la institución educativa inicial n° 277- 32 Kapulí San Carlos de san jerónimo – Andahuaylas, 2014*. Apurímac.
- Rivera, E. J. (2017). *El juego libre en el dominio corporal dinámico de los niños de 1 a 3 años de la unidad de atención chalguayaco del cantón pimampiro provincia de imbabura en el año 2016-2017*. Ibarra.
- Salas, A. D. (2012). *Programa "jugando en los sectores" para desarrollar capacidades matematicas en los niños de 4 años de una institucion educativa del Callao*. Lima.
- Silva, M. A. (2016). *Beneficios del juego libre en los sectores, desde la percepción docente en la Institución Educativa Inicial n.º 70 María Montessori, Ventanilla, 2016*. Los olivos.

VI.
ANEXO