



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA
MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE
MATEMÁTICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 1139, DISTRITO
CARACOTO - PUNO, 2021**

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

AUTOR

SALGUERO LAZA, MARILUZ

ORCID: 0000-0001-5398-6705

ASESOR

PEREZ MORAN, GRACIELA

ORCID: 0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE – PERÚ

2021

Equipo de trabajo

AUTOR

Salguero Laza, Mariluz

ORCID: 0000-0001-5398-6705

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

ASESOR

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

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

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

Hoja de firma del jurado y asesor

Mgtr. Andrés Teodoro Zavaleta Rodríguez
Presidente

Mgtr. Sofia Susana Carhuanina Calahuala
Miembro

Mgtr. Luis Alberto Muñoz Pacheco
Miembro

Dra. Graciela Pérez Morán
Asesor

Agradecimiento

Agradezco primeramente a Dios por darme la vida y salud. Esta tesis es el resultado del esfuerzo conjunto de la doctora Graciela Pérez Morán, quien ha contribuido en mi desarrollo profesional.

A mis padres Moisés y Patricia por brindarme su apoyo incondicional, por darme esas fuerzas en los momentos más difíciles, para el logro de mis objetivos.

Dedicatoria

La elaboración de esta investigación está dedicada a mi familia, pilares fundamentales en mi vida. Sin ellos, jamás hubiese podido conseguir lo que hasta ahora logré.

Asimismo dedico esta investigación de tesis, a mi tutor, doctora Graciela Pérez Morán, por su perseverancia en la formación de la investigación impulsándome para demostrar mi trabajo.

Resumen

El objetivo general fue determinar el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1139 Distrito Caracoto - Puno, 2021. Se utilizó la siguiente metodología: de tipo cuantitativa, nivel explicativo, diseño pre experimental; la población estuvo conformada por 30 estudiantes y con la muestra de 20 niños de cinco años, el instrumento que se utilizó es lista de cotejo. Es un instrumento de medición de acuerdo a los datos observados; para el análisis de resultados se utilizó el programa SPSS. Después de haber procesado los datos con la estadística; se concluyó que después de haber realizado el post test se llegó al resultado del 70.00% de los niños de cinco años obtuvieron el nivel de logro esperado, lo evidencian con una mejora el aprendizaje en el área de matemática siendo satisfactorio y el 30.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro destacado. En conclusión, si existe el valor de significancia del nivel de logro obtenido con el pre test y post test; este índice es buen indicador para aceptar la hipótesis lo cual nos indica que la aplicación de los juegos en los sectores mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa inicial 1139, distrito Caracoto, Puno 2021.

Palabras clave: aprendizaje, Juego, matemática y sectores.

Abstract

The general objective was to determine free play in the sectors improves learning in the area of mathematics in five-year-old children of the initial educational institution 1139 Caracoto District - Puno, 2021. The following methodology was used: quantitative type, explanatory level, pre-experimental design; The population consisted of 30 students and with the sample of 20 five-year-old children, the instrument used was a checklist. It is a measuring instrument according to the observed data; For the analysis of results, the SPSS program was used. After having processed the data with the statistics; It was concluded that after having carried out the post test, the result was 70.00% of the five-year-old children obtained the expected level of achievement, evidenced by an improvement in learning in the area of mathematics being satisfactory and 30.00% of the children obtained the outstanding achievement level. In conclusion, if there is a significance value for the level of achievement obtained with the pre-test and post-test; This index is a good indicator to accept the hypothesis, which indicates that the application of games in the sectors significantly improves learning in the area of mathematics in five-year-old children from the initial educational institution 1139, Caracoto district, Puno 2021.

Keywords: learning, play, mathematics and sectors

Contenido

Equipo de trabajo.....	ii
Hoja de firma del jurado y asesor	iii
Agradecimiento	iv
Dedicatoria.....	v
Resumen	vi
Abstract.....	vii
Contenido	viii
Índice de tablas	xi
Índice de Gráficos.....	xii
Índice de cuadros	xiii
I.INTRODUCCIÓN	1
II.REVISIÓN DE LA LITERATURA	4
2.1.Antecedentes.....	4
2.1.1.Antecedentes Internacionales	4
2.1.2.Antecedentes Nacionales	7
2.1.3.Antecedentes Locales o Regionales	10
2.2.Bases teóricas de la investigación	12
2.2.1.El juego.....	12
2.2.2.Importancia del juego	13
2.2.3.Características de la hora del juego libre en los sectores	13
2.2.4.Tipos de Juego	14
2.2.5.Juego libre	16
2.2.6.Definición del juego libre en los sectores.....	17
2.2.7.Clasificación de los sectores en el aula	17
2.2.8.Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores	20
2.2.9.El Aprendizaje de la matemática”	23
2.2.10.Definición de aprendizajes	23
2.2.11.Factores que influyen en el aprendizaje	24
2.2.12.Tipos de aprendizaje	24
2.2.13.Tipos de logros de aprendizaje	26

2.2.14.La Importancia del juego en las matemáticas.....	26
2.2.15.Matemática en la educación inicial	27
2.2.16.Área matemática	27
2.2.17.Competencias de la matemática	28
2.2.18.Capacidades de la matemática	30
2.2.19.El rol del docente	31
III.HIPÓTESIS	32
3.1.Hipótesis General	32
3.2.Hipótesis Específica	32
IV.METODOLOGÍA	33
4.1.Diseño de la investigación.....	33
4.1.1.El tipo	33
4.1.2.Nivel	33
4.1.3.Diseño.....	33
4.2.Población y muestra	34
4.2.1.Área geográfica de la investigación.....	34
4.2.2.Población	34
4.2.3.Muestra	34
4.3.Definición y operacionalización de la variable	35
4.3.1.Variable 1: Juego libre en los sectores	35
4.3.2.Variable 2: Aprendizaje en el área de matemáticas.....	36
4.4.Técnicas e instrumentos de recolección de datos	39
4.4.1.Técnica.....	39
4.4.2.Instrumento.....	39
4.4.3.Validez y confiabilidad de los instrumentos.....	39
4.5.Plan de análisis	40
4.5.1.Medición del plan de análisis	40
4.6.Matriz de consistencia	42
4.7.Principios Éticos”	43
V.RESULTADOS	44
5.1.Resultados.....	44

5.1.1. Identificar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1139 Distrito Caracoto – Puno, 2021, antes de aplicar el juego libre.....	44
5.1.2. Aplicar el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el en el área de matemática en los niños de la institución educativa inicial 1139 Distrito Caracoto - Puno, 2021	45
5.1.3. Evaluar el aprendizaje en el área de matemática como herramienta favorable en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1139 Distrito Caracoto – Puno, 2021, después de aplicar el juego libre.	55
5.1.4. Determinar que el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1139 Distrito Caracoto – Puno, 2021.	56
5.2. Análisis de resultados	58
5.2.1. Identificar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1139 Distrito Caracoto – Puno, 2021, antes de aplicar el juego libre.....	58
5.2.2. 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 1139 Distrito Caracoto - Puno, 2021.	59
5.2.3. Evaluar el aprendizaje en el área de matemática como herramienta favorable en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1139 Distrito Caracoto – Puno, 2021, después de aplicar el juego libre.	60
5.2.4. Determinar que el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1139 Distrito Caracoto – Puno, 2021.	61
VI. CONCLUSIONES	63
Referencias Bibliográficos	66
Anexo 1: Instrumento de recolección de datos.....	70
Anexo 2: Base de datos para el procesamiento estadístico	76
Anexo 3: Consentimiento informado	78
Anexo 4: Carta de presentación.....	79
Anexo 5: constancia.....	80

Índice de tablas

Tabla 1: Población muestral de la Institución Educativa Inicial 1139 del distrito de Caracoto.....	35
Tabla 2: Resultado del logro de aprendizaje según pre test	44
Tabla 3. Primera sesión: Agrupamos frutas y verduras.....	45
Tabla 4. Segunda sesión: Descubrimos dimensiones por tamaños: pequeño, mediano y grande.....	46
Tabla 5. Tercera sesión: Compartimos una comida en familia	47
Tabla 6. Cuarta sesión: Jugamos a tumbar.	48
Tabla 7. Quinta sesión: jugando con los números	49
Tabla 8. Sexta sesión: Identificamos el orden que ocupa cada objeto hasta el quinto lugar.	50
Tabla 9. Séptima sesión: Me divierto con las figuras geométricas	51
Tabla 10. Octava sesión: Una construcción diferente.	52
Tabla 11. Novena sesión: Reconocemos, encima - debajo, cerca - lejos.	53
Tabla 12. Décima sesión: Nos ubicamos hacia la derecha, hacía la izquierda.	54
Tabla 13. Logro de aprendizaje según post test	55
Tabla 14. Pre test y post test.....	56
Tabla 15: “Prueba de rangos de wilcoxon”	57
Tabla 16: “Estadísticos de prueba”	57

Índice de Gráficos

Gráfico 1: Resultados del porcentaje de pre test	44
Gráfico 2: Primera sesión: Agrupamos frutas y verduras	45
Gráfico 3: Segunda sesión: Descubrimos dimensiones por tamaños.”	46
Gráfico 4: Tercera sesión: Compartimos una comida en familia	47
Gráfico 5: Cuarta sesión: Jugamos a tumbar.	48
Gráfico 6: Quinta sesión: jugando con los números.....	49
Gráfico 7: Sexta sesión: Identificamos el orden que ocupa cada objeto hasta el quinto lugar.	50
Gráfico 8: Séptima sesión: Me divierto con las figuras geométricas	51
Gráfico 9: Octava sesión: Una construcción diferente.	52
Gráfico 10: Novena sesión: Reconocemos, encima - debajo, cerca - lejos. ...	53
Gráfico 11: Décima sesión: Nos ubicamos hacia la derecha, hacía la izquierda.	54
Gráfico 12: Logro de aprendizaje según post test	55
Gráfico 13: Pre test y post test.....	56

Índice de cuadros

Cuadro 1: Definición y operacionalización de las variables	37
Cuadro 2: Baremo de calificación	40
Cuadro 3: Matriz de consistencia	42

I. INTRODUCCIÓN

En la presente investigación se dará a conocer la importancia del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la institución educativa inicial 1139, del distrito de Caracoto, 2021.

Márquez (2015) En los iniciales del pre escolar en clase suceden grandes hechos para la vida de nuestros niños y niñas, sucesos que los marcarán para siempre. Ahí, el juego toma gran valor para el aprendizaje de matemática, puesto que en la etapa pre escolar este se integra en la Forma de vida de los niños y niñas, por consiguiente.

Además, garantiza que en todo el mundo el juego es la actividad más relevante para el desarrollo y aprendizaje en el área de matemática en niños de inicial.

En el Perú, El Ministerio de Educación reconoce que la primera infancia es una etapa irrepetible en la historia personal de los niños y es muy importante generar oportunidades de ingreso a espacios de aprendizaje para el desarrollo integral.

El currículo nacional, plantean la valoración del niño reconociéndolo como centro de la acción educativa, el desarrollo del aprendizaje de la imaginación creativa del niño, como componente más relevante de la educación.

En la institución educativa inicial 1139 del distrito de Caracoto se ha observado la problemática de los estudiantes. la cual influye considerablemente perjudicando el aprendizaje de los niños a través del juego libre en los sectores, especialmente en hacer conteos, con material concreto, aumentar, quitar, entre otros. Por lo tanto, es fundamental desarrollar esta problemática destinados a plantear alternativas de solución y de esta forma promover el aprendizaje en el área de

matemática en los niños de 5 años de la institución educativa inicial. Por consiguiente, nuestro problema de investigación queda el enunciado de la siguiente manera:

¿De qué manera el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1139, Distrito – Puno, 2021?

El objetivo general de la presente investigación fue: Determinar que el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1139 Distrito Caracoto – Puno, 2021.

En los objetivos específicos se plantea los siguientes:

-Identificar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1139 Distrito Caracoto – Puno, 2021, antes de aplicar el juego libre.

-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 1139 distrito Caracoto - Puno, 2021

-Evaluar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa inicial 1139 distrito Caracoto – Puno, 2021, después de aplicar el juego libre.

Cabe mencionar que esta propuesta permitirá que los niños se interrelacionen a través de momentos pedagógicos en la hora del juego libre en los sectores, lo cual permitirá lograr el desarrollo de las capacidades de matemática y actividades donde

los niños fortalezcan en el transcurso de los años. En consecuencia, los niños de la institución educativa inicial 1139, está siendo objeto de estudio donde se está planificando trabajar con los niños de 5 años con el propósito de mejorar el aprendizaje en el área de matemática.

La importancia de la presente investigación mejorar en los estudiantes de Educación Inicial el aprendizaje en el área de matemática a través del juego libre en los sectores, por tanto, los resultados de la presente investigación serán beneficioso para los niños en su desarrollo de aprendizaje en matemáticas con una propuesta de estrategias didácticas en el aprendizaje

En la práctica; el presente trabajo de investigación tiene por finalidad mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución educativa inicial 1139, utilizando estrategias e instrumentos didácticos.

En lo metodológico; permitirá determinar la importancia del juego libre en los sectores así también de manera divertida con estrategias didácticas.

Por tanto, el presente trabajo de investigación es importante porque los resultados obtenidos servirán como nuevo aporte para futuras investigaciones que estén relacionadas con el juego libre en los sectores con el propósito de motivar e innovar sus estrategias de enseñanzas de las docentes y así mejorar el aprendizaje y desarrollo de los niños.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Perdomo & Piza (2016) en su tesis titulada de la Universidad del Tolima titulada “La Lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños del grado preescolar del centro educativo Maranatha”, tiene como objetivo Fortalecer el aprendizaje significativo a través de estrategias lúdico-pedagógicas para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas del nivel preescolar de Centro Educativo Maranatha de la ciudad de Ibagué. el cual involucra el estudio cualitativo, de enfoque etnográfico, desarrollado en dos fases: en la primera se realizó un ejercicio de caracterización, donde se reconoce el contexto que rodea a los niños de grado preescolar utilizando diversas técnicas e instrumentos tales como cuestionarios, entrevistas, observación (participante y no participante), indagación documental, diarios de campo, entre otras; evidenciando de esta manera una problemática susceptible de ser intervenida para su mejoramiento. En la segunda fase, se realiza la intervención de la problemática detectada, esta se realiza mediante el Proyecto Pedagógico de Aula “Juego, me divierto y aprendo” el cual involucra a los estudiantes, docentes, directivos y padres de familia del grado preescolar; dicha intervención se realiza mediante actividades integradoras dirigidas a cada uno de los agentes educativos. El Proyecto Pedagógico de Aula implementado se basa principalmente en el desarrollo de estrategias lúdico-pedagógicas, las cuales crean un ambiente de alegría y disfrute frente al proceso de formación

infantil, promoviendo así el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños, generando la dinamización del trabajo de aula, haciéndolos protagonistas de su formación, buscando el mejoramiento del proceso de enseñanza- aprendizaje sin incurrir en la rutina obligada del modelo tradicional

Olivieri (2016) en su tesis titulada de la Universidad de la República Uruguay, titulada “La incidencia de una estrategia de Juego Libre entre familiares y niños en el periodo de ingreso: Estudio de caso en un centro de Educación Inicial”, momento de entrada diaria de niños y niñas pequeños al centro educativo es un momento de tensión frente a la separación del referente familiar, más aún en el período de ingreso al comienzo del año escolar. Esto exige a los equipos educativos una serie de estrategias que contribuyan favorablemente en este proceso. Por lo tanto, este pre-proyecto de investigación tiene como objetivo conocer la incidencia de una estrategia de juego libre entre familiares y niños al momento de entrada e inicio de la jornada educativa, en el proceso de familiarización de los niños y niñas de 1 y 2 años en un Centro Comunitario de Educación Inicial (CCEI) de Montevideo. La metodología propuesta es cualitativa, con una estrategia de estudio de caso de tipo atípico. Las técnicas que se utilizarán serán la observación participante en el ingreso al centro, separación y minutos posteriores, grupo focal con las familias de niños y niñas y entrevistas en profundidad semidirigidas con las educadoras. Los resultados obtenidos serán en primer lugar presentados a los participantes de la investigación, de forma clara y en un espacio y tiempo previamente acordado.

Fernandez (2020) en su tesis de la Universidad da Coruña titulada “La creatividad en el ámbito educativo preescolar. Un proyecto de Investigación-Acción-Participativa desde Terapia Ocupacional basada en el juego libre y el pensamiento creativo”. Introducción: El juego, además de ser un derecho universal y de tener un papel imprescindible en el desarrollo infantil, es la ocupación más significativa de los niños. La escuela forma parte de uno de los entornos más importantes en su desempeño ocupacional, por lo que ha de promover su salud y aprendizaje. El juego libre destaca por su papel como promotor del bienestar a nivel físico, psíquico, social y emocional, así como de la autonomía de quienes lo practican. Es la mejor herramienta para fomentar el pensamiento creativo, el cual está influenciado por el espacio donde los niños juegan. Los Terapeutas Ocupacionales dentro del sistema educativo, tienen como objetivo promover la participación del niño, desarrollando espacios que no solo promuevan el aprendizaje a nivel académico, sino que también, la salud, la autonomía, la creatividad y el desarrollo de los infantes. Objetivos: Analizar la influencia del espacio de juego en el aprendizaje y desarrollo de los niños de Educación Infantil y desarrollar un proyecto de bajo coste que modifique estos espacios y promuevan el juego libre y el pensamiento creativo. Metodología: Metodología: Se ha empleado una metodología mixta con enfoque exploratorio. El estudio, en el que se ha utilizado el método de Investigación - Acción – Participación (IAP), es de tipo analítico, observacional, prospectivo y con diseño longitudinal. Se han utilizado como herramientas de evaluación: Escala de Juego Preescolar-revisada de Susan

Knox, Historia de Juego de Nancy Takata, dibujo libre, cuestionario sociodemográfico, cámara de fotografías, grabadora de voz y diario de campo.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Guevara (2019) en su tesis titulada de maestría de la Universidad San Ignacio de Loyola el presente estudio titulado: “El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial del Callao” tiene por objetivo Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de una Institución educativa inicial del Callao. El tipo de investigación es descriptivo correlacional, no experimental. El estudio se realizó en una muestra no probabilística de tipo disponible, aplicado a 60 niños y niñas de 5 años de edad de una Institución Educativa Cuna Jardín “Juan Pablo II” del Callao. Se utilizó una escala nominal para medir las dimensiones según su secuencia metodológica del juego libre teniendo valor de confiabilidad de 0.833 en el instrumento de KR20. Se aplicó dos instrumentos: la lista de cotejo del juego libre en los sectores y el instrumento ELO. Para la recolección de datos de la lista de cotejo del juego libre se aplicó la técnica de observación, en forma individual y con un tiempo aproximado a 15 min por niño mientras jugaban sin interrupción. Se dio como resultado la existencia de una relación significativa entre juego libre en los sectores y el lenguaje oral con un 95% de confianza ($p < 0.05$ y Rho de Spearman = 0.751, siendo una correlación positiva alta). Asimismo, se demostró una relación significativa entre el juego libre en los sectores y cada una de las dimensiones del lenguaje oral.

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

Aguilar (2018) en su tesis de la Pontificia Universidad Católica del Perú el Proyecto de Innovación Educativa se denomina “El Juego Libre en los

Sectores para favorecer la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E.I. 347 - Luis Enrique XII”, surge de observar las actividades diarias de los niños, en donde se evidencia que alguno de ellos demuestran poca iniciativa para aportar ideas respecto a un tema propuesto, son tímidos y poco desenvueltos; esta problemática emerge por las falta de estimulación de habilidades comunicativas desde el hogar que promuevan el dialogo y la interacción que permita enriquecer su léxico, dicha situación refleja como resultado en el área de comunicación un logro del 36% mostrando un bajo nivel de desempeño, para lograr revertir esta situación propongo como objetivo central de este proyecto que las docentes apliquen estrategias metodológicas significativas para desarrollar la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna.”

Los conceptos que sustentan la propuesta son: la expresión oral, las etapas del desarrollo del niño, el enfoque comunicativo, los estándares de aprendizaje, y el juego libre en los sectores. Para la construcción del proyecto utilice los documentos de Gestión: PEI, PCI y Plan de Mejora, proponiendo insertar en la propuesta pedagógica del PEI el presente proyecto que lograra como resultado cambios relevantes en la mejora de los aprendizajes, ya que los niños serán capaces de expresarse con iniciativa a través de diálogos al interactuar con los demás, así mismo contaremos con docentes capacitadas en estrategias metodológicas y que planifiquen procesos didácticos adecuados para cada capacidad del área de desarrollo. Esta propuesta es viable y sostenible porque contamos con docentes con apertura al cambio y con disposición para asumir nuevos retos, una infraestructura equipada y segura, así como el apoyo de

aliados estratégicos que son el respaldo para obtener cambios considerables en el proceso enseñanza - aprendizaje.

2.1.3. Antecedentes Locales o Regionales

Sanchez (2018) en su tesis de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote titulada “el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cuatro años de la institución educativa inicial privada Nueva Esperanza distrito de Juliaca, provincia de San Román, Región Puno, años 2018” la presente investigación tiene como objetivo 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 preexperimental 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.

Mamani (2020) en su tesis de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote titulada “El juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje significativo en el área de matemática, en niños de cinco años, de la institución educativa inicial 338 Santa María, del distrito de Juliaca, 2019” El presente estudio responde al objetivo general Determinar si el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje significativo en el área de matemática, en niños de cinco años, de la Institución educativa Inicial. 338 santa María, del distrito de Juliaca, 2019. Como parte de la metodología asumió un estudio tipo cuantitativa, de nivel explicativo, con diseño pre- experimental, en una población muestral estuvo conformada por 30 estudiantes de cinco años, se aplicó el instrumento de listas de cotejo. De los resultados de la población muestral sometida a una lista de cotejo para el pre test, mostrando bajo nivel en el aprendizaje significativo del área de matemática, 23.33 % obtuvo A, 26.67 % obtuvo B y 50% obtuvo C. Los resultados de la aplicación de las 13 sesiones en promedio reflejaron una gran mejora en el aprendizaje significativo en el área de matemática, obteniendo el 99 % una calificación de A y un 10 % una calificación de B. Se concluye la prueba mediante la lista de cotejo, determinar la relación entre el juego libre en los sectores y el aprendizaje significativo en el área de matemática, en niños de cinco años, para mejorar las calificaciones tienen mayores porcentajes en el post test que en el pre test.

Condori (2020) En su tesis de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote el presente trabajo titulado: “La socialización en la hora del juego libre en los sectores en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 757 Chilla del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2019”. Se planteo como problema ¿ Cuáles son los niveles de socialización en la ahora del juego libre en los sectores en niños de cuatro años? tuvo como objetivo: Determinar los niveles de socialización en la hora del juego libre en los sectores en niños de cuatro años, de acuerdo a la metodología, el tipo de investigación fue cuantitativo, nivel descriptivo, diseño no experimental, la población estuvo conformada por 33 niños y la muestra por 13 niños de cuatro años, la observación fue la técnica de estudio a utilizar con respecto a la variable, el instrumento que se utilizo fue la lista de cotejo que consta de 9 ítems según las dimensiones y los objetivos, las conclusiones fueron que la mayoría de los niños si lograron los niveles de socialización en los sectores y la menor parte de los niños aún no se socializan con sus compañeros en la hora del juego libre en los sectores.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. El juego

MINEDU (2019) EL juego es la manera que tienen los niños de expresarse, y en la que se sienten seguros de mostrarse como son. Es una actividad natural que les permite aprender. Cuando juegan, los niños ingresan a un espacio en el que sus sueños, sus anhelos profundos, sus temores o ansiedad se manifiestan; además se expresan de manera creativa, ya sea individual o colectivamente. Jugar es una manera de ser y estar en el mundo del infante hoy, aquí y ahora. Por ello, jugar constituye una necesidad importante, tan importante y elemental como moverse y reparar.

Silva (2016) El juego es fundamental en la vida de todo niño; por ello puedan desarrollar la autonomía, seguridad confianza del alumno para poder desenvolverse en un futuro. El juego ayuda al desarrollo emocional, puesto que es una acción que suministra entretenimiento, placer y alegría de vivir. Además, permite expresarse libremente, así como de recargar energías positivas. En los primeros años, los juguetes clásicos (muñecas, peluches, animalitos) y las imitaciones adultas (vestirse, lavarse, y peinarse) favorecen el desarrollo de la afectividad.

2.2.2. Importancia del juego

MINEDU (2019) La importancia del juego en el desarrollo y aprendizaje recae en la idea de que el juego es un fin en sí mismo y como tal, tiene características propias. Las experiencias de juego de los niños, desde sus primeros años de vida, son muy importantes para la formación del cerebro, un órgano que realiza gracias a las conexiones que se dan entre las neuronas. Mientras los niños juegan, el cerebro genera, de forma natural, esas conexiones; así, el juego crea hormonas beneficiosas, como la serotonina, las encefalinas y endorfinas, la dopamina y la acetilcolina, que aseguran el aprendizaje de los niños, armonizan sus emociones y regulan su estado de ánimo; potencian su atención y concentración.

2.2.3. Características de la hora del juego libre en los sectores

(Minedu, 2019) La hora del juego libre en los sectores se hace cada día como parte de la jornada pedagógica. Se considera de alta relevancia para impulsar el desarrollo infantil y el logro de competencias. Sus características son:

- a) Se plantea que es libre pues los niños deciden a qué jugarán, con quién lo harán y que materiales utilizarán.
- b) El adulto es el que planifica, diseña e implementa los sectores dentro o fuera de la institución educativa inicial (PRONOEI), atendiendo los interés y necesidades de juego de los niños.
- c) Tiene una duración aproximada de 60 minutos diarios.
- d) Se acuerdan algunas reglas para el desarrollo del juego transcurra con armonía.
- e) Participan todos los niños. Según su edad, su madurez o su personalidad prefieran jugar solos, en paralelo o en grupo.

2.2.4. Tipos de Juego

(Minedu, 2009) hay algunas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realicen libremente. La siguiente clasificación te ayudará a destacar qué área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales.

a). Juego motor:

De acuerdo el ministerio de educación el juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda producir en el infante. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya 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 llevando a cabo diversos y varios movimientos.

Es aconsejable que el niño haga juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para hacer todos los movimientos que necesite. Si acondicionamos en dichos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un desafío para el niño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, importante en esta etapa.

b). Juego Social:

De igual modo, el juego social se caracteriza ya que se destaca la interacción con otra persona como objeto de juego del infante. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se muestran en diferentes edades en la vida de los niños: cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus cabellos; dialoga cambiando tonos de voz; juega a ocultarse; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En los niños mayores tenemos la posibilidad de ver juegos donde hay normas y la necesidad de aguardar el momento, del mismo modo el juego de “abrazarse” el niño aprende a interactuar con sus pares por medio de los juegos sociales. contribuyen a conocer la interacción que poseen los niños como el afecto y confianza, el niño suelta su confianza con quienes juegan de forma espontánea.

c). Juego Cognitivo:

De igual manera el juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia una vez que el bebé entra en contacto con objetos de su ámbito que busca explorar y manipular. Posteriormente, el interés del niño se torna en un intento por solucionar un

desafío que demanda la participación de su inteligencia y no solamente la manipulación de objetos como objetivo. Ejemplo, si tiene 3 cubos aspira edificar una torre con ellos, conseguir un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos.

d). Juego simbólico:

Finalmente, el juego simbólico es una manifestación del lenguaje y del pensamiento del niño. Al jugar simbólicamente, el niño busca cambiar los objetos para adecuarlos a la verdad que desea recrear, la que está en su mente. Es de esta forma que al manipular objetos va conociendo sus características y al combinarlos pone en marcha su coordinación motora fina y el desempeño del espacio. por ejemplo, al utilizar cubos para armar un puente calcula distancias, pesos, dimensiones.

2.2.5. Juego libre

Para Silva (2016) Los sectores en donde se realiza el juego libre son sitios donde las niñas y niños potencian actividades lúdicas, interactúan entre sí para desarrollar su creatividad e sabiduría de manera libre. Además, ello le posibilita al niño a poder generar maneras o constructos de su propio aprendizaje. Es una manera de trabajo bastante fundamental para los niños y niñas de 3 a 5 años, los sectores de juego libre dan vivencias específicas que contribuyen al aprendizaje efectivo. Esta clase de juego posibilita desarrollar diferentes acciones tomados en cuenta en la programación curricular de las diferentes áreas. Hablamos de viabilizar los juegos espontáneos para poder lograr las capacidades y desempeños, sin embargo, se tiene que respetar las

necesidades e intereses del niño, sus procesos evolutivos, sus ritmos y estilos de aprendizaje.

2.2.6. Definición del juego libre en los sectores

Según Minedu (2019) El juego libre en los sectores es un momento pedagógico, es uno de los momentos claves de la jornada diaria en la que es posible potenciar el juego simbólico. Asimismo, se realiza todos los días como parte de la jornada pedagógica y tiene una duración de 60 minutos. Se considera alta relevancia para fomentar el desarrollo infantil y el logro de competencias.

Refiere Guevara, (2019) El juego libre en los sectores propone un aprendizaje dinámico y activo mediante los sectores de trabajo, donde los estudiantes puedan representar lo vivido, logrando entender diferentes situaciones de su vida cotidiana ya sean agradables o desagradables para él.

2.2.7. Clasificación de los sectores en el aula

Minedu (2019) El juego en los sectores está estrechamente asociado al desarrollo del pensamiento y al lenguaje, debido a que es una actividad donde el niño representa una realidad con objetos y juguetes a su alcance y se clasifican:

2.2.7.1. Sector hogar

Aquí los niños recrean, en la mayoría de los casos, 2 espacios de la experiencia en casa: la cocina/comedor y el dormitorio. Los niños representan roles de su hogar como el papá, la mamá y los hijos. Preparan alimentos, hacen dormir a los niños, reproducen conversaciones y conflictos vividos con la familia. En ocasiones, integran

vecinos u otros personajes relacionan con la familia representada. Jugar al hogar apoya el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje. El sector o caja temática hogar debería disponer de muñecas tipo bebé, menaje de cocina y comedor, camita, mesita, telas para tapar, vestir, envolver, cocinita y otros complementos propios de las casas. Los accesorios deben tener las características culturales de la zona.

2.2.7.2. Sector Construcción

El niño construye edificios, casas, corrales, entre otros. En esas construcciones que realiza el niño juega con su imaginación, su creatividad, creando personajes de los materiales que encuentra como animales entre otros, el juego con material de construcción apoya el desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas. En Construcción deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguilla, cuerda, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños, bloques de construcción tipo “Lego”, etc. Este sector debe estar asociado o cerca al sector de los escenarios y juegos en miniatura.

2.2.7.3. Sector de dramatización

Es el sector donde los niños desarrollan mucho más que en otros la función simbólica, asumen diferentes roles, dramatizan, por lo que se debe hacer que éste sea un sector ágil, por tanto, en una época podrá ser el hogar, en otro tiempo la tiendita, farmacia, peluquería, etc.

Es el área donde los niños desarrollan muchísimo más que en otros la funcionalidad simbólica, asumen diferentes papeles, dramatizan, por lo cual se debería

realizar que éste sea un sector diligente, por consiguiente, en un tiempo va a poder ser el hogar, en otro tiempo la tiendita, farmacia, peluquería.

El sector o la caja temática de Dramatización posibilita a los niños el juego de roles, o sea, transformarse en pequeños actores que representan diferentes personajes desarrollando la función simbólica. Al actuar, el niño pone en marcha sus habilidades lingüísticas y refuerza su autoestima, su autonomía, sus habilidades sociales con otros niños (interacción, negociación, resolución de conflictos), todo lo que es fundamental para su desarrollo socioemocional.

2.2.7.4. Sector de biblioteca

Este sector es primordial debido a que ayuda a desarrollar en los niños las habilidades comunicativas, además de ser una estrategia del plan lector. Debería ser ambientado con un mueble (repisa, anaquel, librero, etcétera.) donde se colocarán los diferentes textos creados y hechos por los niños, la maestra, los padres de familia; los donados o entrega. Es deseable que en este sector el niño además cuente con papel y crayolas/colores para hacer un dibujo libremente si de esta forma lo quiere. Una pizarrita además es deseable para que los niños practiquen la escritura emergente. Este sector debería ser ambientado con letras, palabras escritas y material de lectura con la intención de estimular la lectura. Los cuentos tienen que estar disponibles para que los niños echen mano de este recurso preciado.

2.2.7.5. Juegos en miniatura

igualmente, los sectores deben estar organizados en la clase así mismo es importante tener un espacio con juegos en miniatura. Los juegos en miniatura le

permiten al niño desarrollar la capacidad matemática. En este sector cuentan con materiales propios así mismo los materiales son pequeños pero que el niño vive la realidad de esos materiales y las representan en situaciones Este sector o caja temática cuenta con los elementos propios de la realidad y vivencias hechos reales o de su propia experiencia real o fantaseada.

2.2.7.6. Juegos tranquilos

Los denominados juegos tranquilos son juegos de mesa que apoyan el desarrollo del pensamiento matemático y la comunicación de acuerdo al juego que se escoja. Sin embargo, varios de dichos juegos poseen normas y aprender a seguirlas es primordial, más que nada en la situación de los niños de 5 años. La educadora debería beneficiar, al inicio, a los niños en la comprensión de las normas de los juegos elegidos. Los niños tienen la posibilidad de variar de juegos de mesa durante la hora de juego libre.

2.2.8. Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores

(Minedu, 2009) La hora del juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se hace cada día como una actividad permanente. Tiene una duración de 60 minutos y se realiza de preferencia en el aula, aun cuando además puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo.

2.2.8.1. planificación

los niños y la educadora se sientan en el suelo formando un círculo al centro del salón. Por el transcurso de 10 min llevan a cabo un diálogo y conversan sobre 3 puntos. La educadora recuerda a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar.

Ahora nos toca nuestra hora del juego libre en los sectores. Vamos a jugar una hora en el aula con los juguetes que tenemos y 10 minutos antes de concluir les voy a avisar para que acaben con lo están jugando.

2.2.8.2. Organización:

Los niños se distribuyen libremente en grupos y eligen en el salón y se ubican en el sector donde prefirieren los grupos tienen la posibilidad de estar formado por conjuntos de 3 a 4 niños frecuentemente los niños se agrupan por 5 a 6 niños y gozan más el juego, sin embargo, además en algunos casos juegan de forma personal, después de haberse situado y organizado los niños inician con el juego querido del sector asimismo disponen los juguetes que usarán de forma autónoma.

2.2.8.3. Desarrollo del Juego:

Los niños una vez de haber elegido su sector favorito de juego inician a desenvolverse en su plan. Así mismo realizan los tratos entre niños con los juguetes o ponerse de acuerdo quienes usaran y que roles representaran: “tú eres la tía, yo seré la mamá y tú serás el hijito”. Las niñas y niños se desplazan hacía la sala de juego a diferentes maneras de juego. algunos lo harán de manera individual, otros de dos en dos y otros se agruparán en grupos de tres o cuatro niños. Podrás ver que los niños se dividirán en el aula de acuerdo a sus preferencias, por tipos de juegos y por afinidad con los compañeros.

2.2.8.4. Orden

La hora del juego libre en los sectores concluye con el anuncio anticipado de su cierre, 10 min previamente del mismo. En el instante en que terminan de jugar, los niños tienen que guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Guardar los juguetes

tiene un significado emocional y social muy importante: es guardar además sus vivencias y concluir con una experiencia significativa hasta la siguiente vez. Además, coopera al buen hábito del orden. Una vez que los niños hayan guardado los juguetes se debería hacer una pequeña asamblea para que:

- a. Comentan con quien jugaron y a qué.
- b. Cómo se sintieron en el juego, qué más les gustó de su vivencia en la era de su juego.

2.2.8.5. La socialización:

Los niños y niñas se sientan en una media luna, comentan a todo el grupo con quienes jugaron como se ha sentido, cual más les gusto a lo largo del juego o que sucesos ocurrió, etcétera. La maestra les pregunta referente a cómo se organizaron en el juego. ejemplo, los niños y las niñas aseguran que jugaron al padre y la madre como Daniel se puso a cocinar y que los hombres no cocinan, la educadora aprovechará para platicar sobre este aspecto y modificar esta iniciativa equivocada de los niños. Es un momento bastante importante para que los niños expresen lo cual sienten, saben, consideran, desean.

2.2.8.6. La representación:

La educadora da la oportunidad para que los niños en forma personal o en grupo representen por medio del dibujo, pintura o modelado lo cual jugaron. No se necesita que este paso metodológico sea ejecutado cada día.

2.2.9. El Aprendizaje de la matemática”

En cuanto al aprendizaje de la matemática en el II ciclo de nivel Inicial, Piaget (1985), confirma que: el infante a partir de muy temprana edad ejecuta clasificaciones, compara conjuntos de elementos y desarrolla otras actividades lógicas. Esto es ejecutar una noción, mas no posee conciencia de la misma, este acto es espontáneo citado por (López, 2017)

2.2.10. Definición de aprendizajes

Minedu (2009) se define el aprendizaje un desarrollo de cambios en la conducta de los individuos, mejora sus actuaciones, organizan su pensamiento o descubren comportamientos nuevos y conceptos nuevos e indagación, percibe como aprendizajes vitales en el transcurso de la vida de cada individuo y como las bases de las competencias del porvenir. Vale la pena poner en claro que planteó 4 pilares: Aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser, aprender a vivir juntos. Aprender a emprender.

Mamani (2020) Las definiciones realizan referencia a un cambio, aun cuando no se especifica cuánto tiempo toma lograrlo, ni cuánto se conserva, ni si luego de éste hay otros cambios. Sin embargo, las definiciones atribuyen la transformación a la vivencia de el persona, en otros términos, el cambio se muestra luego de uno o diversos acontecimientos en la vida del sujeto. Ejemplo de eso es la adquisición del lenguaje, como se conoce, este proceso necesita de años de experiencia. A partir de que un bebé nace, está una y otra vez sometido a vivencias que estimulan su capacidad para aprender el lenguaje: las voces de su alrededor, las canciones, la televisión, la radio.

2.2.11. Factores que influyen en el aprendizaje

Minedu (2013) Los factores que influyen en el aprendizaje son:

- Factores psicológicos: que se encuentran básicamente para el aprendizaje, los procesos cognitivos, la atención, la memoria, la concentración, la percepción, como también tenemos el desarrollo de la adaptación emocional, es decir cómo se adapta el ser humano estos procesos, hay varias variables específicas que surgen como la autoestima y el desarrollo de las habilidades sociales.
- Factores sociales: básicamente está centrado en la familia, grupo social, escuela, comunidad y medios de comunicación. En donde estamos y que estamos aprendiendo por ejemplo un niño que vive en el campo talvez se le hará más dificultoso aprender aquellas acciones que tengan que ver con la tecnología, mientras que un niño que esté en la ciudad se le hace más fácil, las prácticas de crianza que se refiere al tipo de educación que reciben los niños los padres deben fomentar la lectura que ayudan a la construcción sólida del aprendizaje.

2.2.12. Tipos de aprendizaje

2.2.12.1. Aprendizaje permanente

al ser humano se puede considerar como un aprendiz persistente, teniendo presente que inclusive las actividades de menos exigencia intelectual por él llevadas a cabo necesitan un adiestramiento, o entrenamiento, que tuvo que conseguir o desarrollar. Se debería considerar que esta clase tan elemental de aprendizaje se desarrolla de manera casi constantemente inconsciente por parte del individuo que lo

ejecuta. El aprendizaje de carácter intelectual en la gente precisa anteriormente del individuo, estudiante o estudioso, se puede asegurar que, si la persona previamente del sujeto, reparada para aprender, o sea, si no posee madurez elemental, tendrá muchos problemas para realizar un auténtico aprendizaje. Cuando la persona centra las condiciones para el desarrollo del trabajo intelectual, su probabilidad de aprendizaje no debería tener ya ningún tipo de restricciones. Es más, está en condiciones de exigir el derecho de acceder a los bienes de la educación y de la cultura.

EL juego es la forma que poseen los niños de expresarse, y en la que se sienten seguros de mostrarse como son. Es una actividad natural que les posibilita aprender. Una vez que juegan, los niños ingresan a un lugar en el cual sus sueños, sus anhelos profundos, sus temores o ansiedad se expresan; además se manifiestan de forma innovadora, así sea personal o grupal. Jugar es una forma de ser y estar en el mundo del niño hoy, aquí y ahora. Por esto, jugar constituye una necesidad fundamental, tan fundamental y elemental como desplazarse.

2.2.12.2. Aprendizaje aplicado

Existe una clara interacción entre aprendizaje y aplicación, o ejecución, tomando en cuenta ésta como cumplimiento y comprobación de lo aprendido, más que como logro personal de una serie de actitudes y valores que desarrolla el propio individuo. La aplicación o ejecución se estima aquí como una evaluación del aprendizaje alcanzado frente a una iniciativa definida. Justamente la puesta en marcha de un cambio de reacción es, de algún modo, la evaluación de la misma, aun cuando sin entrar a tener en cuenta los condicionamientos que inciden en el aprendizaje, o puntos como reacciones, ideales o intereses. Otra importancia a hacer es la interacción

de la ejecución del aprendizaje con el entorno en el cual se realiza; es la innegable clase social del sujeto que comporta una secuencia de condicionamientos de toda clase con el ambiente en el cual está inmerso. A partir de la niñez el ciudadano ha de ordenar sus conductas a distintas maneras convencionales que vienen, más o menos, dictadas por el entorno familiar y social que poco deben ver con lo personal o lo subjetivo. La sociedad, en conclusión, las va a evaluar y del resultado de esta evaluación saldrá la calificación de aceptado o rechazado, siendo el efecto de esta última calificación la marginación del sujeto, a partir de la cual se le brindará la posibilidad del cambio, sin embargo, teniendo continuamente presente los metas marcados por la sociedad. Hablamos de la persistente relación entre sujeto y colectividad, o entre persona y sociedad, somos en cierta forma, lo cual son nuestras propias situaciones.

2.2.13. Tipos de logros de aprendizaje

- a) **Receptivo:** Los niños y niñas comprenden y responde el material de contenido sin experimentar ninguna indagación.
- b) **Repetitivo:** El estudiante memoriza los contenidos sin experiencia o teniendo sus saberes previos.
- c) **Por descubrimiento:** El estudiante averigua los inicios y sus relaciones para conformarlos a su experiencia previa.
- d) **Significativo:** El estudiante asocia la nueva información con la experiencia anterior para usarla en su existencia.

2.2.14. La Importancia del juego en las matemáticas

Minedu (2009) la importancia del juego en las matemáticas surge desde que el niño juega, está desarrollando habilidades matemáticas, las capacidades de nociones

como “ayer”, “hoy” y “mañana”. Además, se relaciona de una forma activa con el espacio, ejemplo, al armar una vivienda con maderitas se convierte en un pequeño ingeniero constructor: sitúa cimientos, calcula pesos, distancias, magnitudes, se centra en cómo obtener equilibrio para que la obra se mantenga en pie y sea sólida. Se ha encontrado que las habilidades de comprensión lógica y de relaciones espaciales se correlacionan con niveles superiores de juego simbólico, que parecen aumentar el reconocimiento de números y la capacidad para comprender la teoría de los conjuntos, así como la ejecución de la memoria, la sucesión, la habilidad de planificación, el razonamiento hipotético, la comprensión de símbolos abstractos y transformaciones lógicas.

2.2.15. Matemática en la educación inicial

Valerio (2019) La pedagógica de las matemáticas en Educación inicial es unánimemente reconocida por el ministerio de educación, aunque existan algunas diferencias en cuanto a algunos énfasis, se menciona a que el aprendizaje de las matemáticas en educación inicial dota a los niños de capacidades de autodescubrimiento de la realidad.

2.2.16. Área matemática

Según Minedu (2017) Los niños y niñas, a partir de que nacen, exploran de forma natural todo aquello que los rodea y utilizan todos sus sentidos para captar información y resolver los problemas que se les presentan. A lo largo de esta exploración, ellos trabajan sobre los objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, ordenar y hacer correspondencias según sus propios criterios. Asimismo, los niños y niñas poco a poco van logrando una mejor comprensión de las relaciones espaciales entre su cuerpo y el espacio, otras personas y los objetos que permanecen

en su ámbito. Progresivamente, irán estableciendo relaciones más complejas que los llevarán a solucionar situaciones referidas a la cantidad, forma, movimiento y localización.

Como, además, el acercamiento de los niños a la matemática en este nivel se da en forma gradual y progresiva, conforme con el desarrollo de su pensamiento; o sea, la madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal del niño, así como las condiciones que se crean en el aula para el aprendizaje, les dejará desarrollar y organizar su pensamiento matemático. Por las características de los niños y niñas en estas edades, las situaciones de aprendizaje tienen que realizarse a partir de las actividades que despierten el interés por solucionar problemas que requieran establecer relaciones, probar distintas estrategias y comunicar sus resultados. El logro del Perfil de egreso de los alumnos de la educación básica Regular se favorece por el desarrollo de distintas competencias. El área de Matemática promueve y permite que los niños y niñas desarrollen y vinculen las siguientes competencias: “Resuelve problemas de cantidad” y “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”

2.2.17. Competencias de la matemática

Minedu, (2020) La competencia es un aprendizaje complejo, puesto que comprende la transferencia y combinación adecuada de capacidades bastante variado para cambiar una situación y obtener un definido fin. Es un saber actuar contextualizado y creativo, y su aprendizaje es de carácter longitudinal, ya que se repite durante toda la escolaridad. Ello con el objetivo de que logre irse complejizando de forma gradual y posibilite al alumno conseguir niveles cada vez más altos de desempeño.

2.2.17.1. Resuelve problemas de cantidad

Según Minedu (2017) En el nivel de educación inicial, esta competencia se visualiza una vez que los niños y niñas trabajan sobre los objetos que poseen a su alcance, los ponen relacionadas uno con otro y encuentran de esta forma sus propiedades. Resuelven de forma práctica los problemas que surgen en sus actividades diarias poniendo en juego sus propias tácticas, aprenden a organizar sus acciones y a construir nociones de orden espacial, temporal y causal como base para el desarrollo de su pensamiento.

De igual modo, la exploración y manipulación del infante va evolucionando acorde a su desarrollo madurativo y en funcionalidad de las oportunidades que su entorno le brinde. Por esta razón, resulta sustancial producir condiciones que promuevan en los niños y niñas actividades de exploración para que puedan descubrir relaciones entre las características de los objetos, descubrir semejanzas, comenzar a equiparar, ordenar y agrupar según sus intereses y criterios.

Minedu, (2020) El avance de la competencia “Resuelve problemas de cantidad”, los alumnos coordinan, primeramente, las próximas habilidades: Traduce porciones a expresiones numéricas, Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, y Usa tácticas y métodos de estimación y cálculo.

2.2.17.2. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Señala Minedu (2017) En el nivel de educación inicial, esta competencia se visualiza cuando los niños y las niñas, en los primeros años de vida, exploran su

cuerpo, sus posibilidades de movimiento y desplazamiento, así como al experimentar con los objetos que están en su entorno.

Por medio de sus sentidos, los niños y las niñas reciben información sobre las personas y los objetos de su entorno cercano; tienen la posibilidad de ver y seguir con la mirada al adulto que los acompaña; se dan cuenta, a medida que desarrollan sus actividades de exploración y juego, si un objeto cambia de postura; realizan acciones como meter el cuerpo humano en un espacio estrecho o agacharse para sacar un objeto que se ha ido rodando abajo de la mesa; intentan encajar un objeto en otro, y comparan el tamaño y la forma de los mismos. Tal cual, los niños desarrollan nociones espaciales y comunican la comprensión de estas con actividades, gestos, señas y, progresivamente, con palabras.

Por lo tanto, para impulsar el desarrollo de esta competencia, es fundamental generar situaciones que permitan a los alumnos indagar repentinamente el espacio, moverse, colocar, encontrar objetos, resolver situaciones a lo largo de las actividades diarias en las distintas situaciones.

2.2.18. Capacidades de la matemática

Minedu (2017) Cuando el niño resuelve problemas de cantidad combina las siguientes capacidades:

- Traduce cantidades a expresiones numéricas.
- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones
- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo

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

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

2.2.18.1. Desempeños

Minedu (2017) Los desempeños por edad, son descripciones específicas de lo que hacen los niños y niñas respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje). Dichos desempeños, en algunos casos son iguales en 2 edades sucesivas, ya que necesitan de más mayor tiempo para un desarrollo más complejo. Los desempeños por edad se organizan de la siguiente forma:

- Al final de 3 años
- Al final de 4 años
- Al final de 5 años

2.2.19. El rol del docente

Minedu (2017) El rol que debes asumir durante la hora del juego libre en los sectores es una posición “no-directiva” y acoger los juegos que desarrollen los niños. ¿Qué significa la postura “no-directiva”? Significa que en este momento tú no diriges la actividad durante de la hora del juego libre en los sectores el niño decide con autonomía qué, cómo y con quién va a jugar. Asimismo, decide el tema, la forma y los compañeros. ¿Esto significa que debes permanecer pasivo y sin participación? No, en absoluto. Tu presencia debería ser activa, pero no-directiva, o sea, sin tomar el protagonismo, sino dejando que el infante vaya desplegando su juego según sus

intereses y motivaciones. Dejarlos ser, dejarlos jugar. Esta actitud no-directiva posibilita que el juego del niño sea realmente libre, conforme a su nivel de desarrollo y a los temas que le interesan o inquietan; muestra su personalidad y muestra sus maneras de solucionar los problemas.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General

El juego libre en los sectores mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1139, Distrito Caracoto, Puno, 2021

El juego libre en los sectores no mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1139, Distrito Caracoto, Puno, 2021.

3.2. Hipótesis Específica

El aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1139 Distrito Caracoto, año 2021, es significativo

Aplicando el juego libre en los sectores mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1139 Distrito Caracoto, año 2021.

La evaluación del juego libre en los sectores es favorable para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1139 Distrito Caracoto, año 2021.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. El tipo

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

Fernández & Díaz (2012) la investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de agrupación o correlación entre cambiantes, la generalización y objetivación de los resultados por medio de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra proviene. Tras el análisis de la sociedad o correlación pretende, paralelamente, hacer inferencia causal que explique por qué las cosas suceden o no de una manera definida.

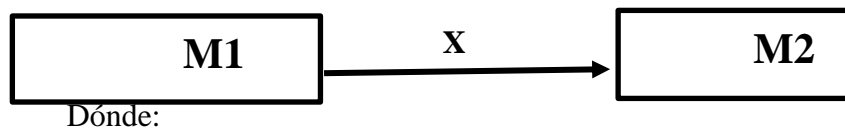
4.1.2. Nivel

El nivel fue explicativa según Morales (2012) menciona que las investigaciones explicativas consisten en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables.

4.1.3. Diseño

El diseño de la investigación es pre experimental, citado por (López, 2018) debido a que se tomó un solo grupo experimental; niños y niñas de 4 años, con los

cuales se trabajó los recursos didácticos elegidos para el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.



M1= Post test – Aprendizaje en el área de matemáticas

X= Juego libre en los sectores

M2=Post prueba -Aprendizaje en el área de matemáticas

4.2. Población y muestra

4.2.1. Área geográfica de la investigación

El área geográfica es Distrito de Caracoto, Provincia San Román, departamento de Puno.

4.2.2. Población

La población está conformada por 30 niños estudiantes, una docente entre los 4 y 5 años de edad que representan todos aquellos estudiantes matriculados en la nómina de la institución educativa inicial 1139, tiene 9 años de creación, está ubicada en el distrito de Caracoto, cuenta con 30 niños matriculados.

4.2.3. Muestra

La muestra ha sido seleccionada a través del muestreo. Está conformada por: 20 niños estudiantes, una docente de la Institución Educativa Inicial 1139 del distrito de Caracoto provincia San Román, región Puno, año 2021.

Tabla 1: Población muestral de la Institución Educativa Inicial 1139 del distrito de Caracoto.

UGEL	Institución Educativa Inicial	Sección	Estudiantes	Total
San Román	1139	5 años	Niñas	8
			Niños	12
			Total	20

Fuente: Nómina de matrícula -2021

Para determinar la muestra se estableció como:

4.2.3.1. Criterios de inclusión

Con respecto a la inclusión de los estudiantes de la institución educativa inicial 1139 del distrito de Caracoto, provincia de San Román, región Puno, asisten regularmente con normalidad sin dificultades.

4.2.3.2. Criterios de exclusión

Con respecto al criterio de exclusión aún ningún niño presenta, todos los niños asisten regularmente a clases.

4.3. Definición y operacionalización de la variable

4.3.1. Variable 1: Juego libre en los sectores

Según Minedu (2019) El juego libre en los sectores es un momento pedagógico, es uno de los momentos claves de la jornada diaria en la que es posible potenciar el juego simbólico. Asimismo, se realiza todos los días como parte de la jornada pedagógica y tiene una duración de 60 minutos. Se considera alta relevancia para fomentar el desarrollo infantil y el logro de competencias.

4.3.2. Variable 2: Aprendizaje en el área de matemáticas

En cuanto al aprendizaje de la matemática en el II ciclo de nivel Inicial, Piaget (1985), afirma que: El niño desde muy temprana edad realiza clasificaciones, compara conjuntos de elementos y desarrolla otras actividades lógicas. Esto es ejecutar una noción, mas no tiene conciencia de la misma, este acto es espontáneo citado por

Según Minedu (2020) Las niñas y los niños se desarrollan y aprenden a partir de las interacciones con el entorno, así como de la acción que ejercen sobre los objetos y el espacio; es decir, al manipular, desplazarse, explorar y jugar. Por medio de estas experiencias, desarrollan habilidades para organizar información y resolver situaciones, tales como las siguientes:

- El desarrollo de la percepción
- La comparación
- Establecer relaciones
- La representación

Cuadro 1: Definición y operacionalización de las variables

VARIABLES	CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE	DIMENSIONES	Indicadores	Ítems	UNIDAD DE MEDIDA
Dependiente Aprendizaje en el área de matemática	Según Minedu (2020) Las niñas y los niños se desarrollan y aprenden a partir de las interacciones con el entorno, así como de la acción que ejercen sobre los objetos y el espacio; es decir, al manipular, desplazarse, explorar y jugar. Por medio de estas experiencias, desarrollan habilidades para organizar información y resolver situaciones	Resuelve problemas de cantidad	Representación y correspondencia	1.1. Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.	Lista de cotejo (preguntas dicotómicas)
				1.2. Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas y compara los tamaños grande, mediano y pequeño.	
			Comparación	1.3. Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: muchos, pocos, ninguno y compara los objetos es más largo, es más corto.	
				1.4. Propone acciones para contar hasta 10, comparar u ordenar con cantidades hasta 10 objetos.	
		Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Ubicación	2.1. Compara las formas geométricas de los objetos utilizando material concreto.	
				2.2. Describe la ubicación de los objetos usando las expresiones: al lado de, cerca de, lejos de	
			Desplazamiento	2.3. Se ubica y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra.	
				2.4. Representa el recorrido o desplazamiento y ubicación de personas, los objetos en forma vivencial	
Independiente Juego libre en los sectores	Según Minedu (2019) El juego libre en los sectores es un momento pedagógico, es uno de los momentos claves de la jornada diaria en la que es posible potenciar el juego simbólico. Asimismo, se realiza todos los días como parte de la jornada pedagógica y tiene una	Planificación	Ubicación del sector de juego	3.1. Expresa sus intenciones del día en el desarrollo de esta actividad	
		Organización	Decisión del juego	4.1. Elegir libremente y en forma organizacional el sector del día.	
		Ejecución	Aplica el juego libremente	5.1. Jugar libremente en los sectores que eligieron durante el día	
		Orden	Guardar materiales	6.1. Mantener el orden en los sectores demostrando cooperación y eficiencia	

	duración de 60 minutos. Se considera alta relevancia para fomentar el desarrollo infantil y el logro de competencias.	Socialización	Verbalización	7.1. El estudiante expresa sus ideas, experiencias sentimientos vividos durante el juego libre en los sectores.	
		Representación	Dialogan	8.1. El estudiante representa gráfica o plásticamente lo aprendido durante esta actividad.	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica

Para recoger información de esta investigación la técnica que se utilizó fue la observación que nos permitió observar el desarrollo de la variable independiente, en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial 1139 del distrito de Caracoto.

Martínez (2016) manifiesta que las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación social son la observación, la encuesta y la entrevista, y como instrumentos tenemos la recopilación documental, la recopilación de datos a través de cuestionarios que asumen el nombre de encuestas o entrevistas y el análisis estadístico de los datos.

4.4.2. Instrumento

El instrumento que se aplicó en los niños de cinco años de la institución educativa inicial 1139 fue, la lista de cotejo.

4.4.3. Validez y confiabilidad de los instrumentos.

Mamani, (2020) nos dice: “Deben ser adecuados, precisos y objetivos, que posean validez y confiabilidad, de tal manera que permitan al investigador obtener y registrar datos que son motivo de estudio”. Los más utilizados en la investigación científica acostumbran ser: la lista de cotejo, rigurosamente estandarizados, teniendo un grado de confiabilidad de 0.7126

4.5. Plan de análisis

La información fue digitada en una base de datos, que se aplicó a la muestra calculada, se ejecutó un análisis cuantitativo, se mostró en frecuencia absoluta y proporcionales, trazado en gráficos y tablas estadísticas en el programa de Excel 2016. Luego de haber aplicado el instrumento.

La ejecución de la investigación se realizó según el cronograma propuesto, siendo responsables con los tiempos determinados; se ejecutó en la institución educativa inicial 1139, distrito Caracoto, con las niñas y niños de cinco años. Se ejecutó las diez sesiones de aprendizaje, con un tiempo de 3 semanas con una permanencia de 1 una hora, las sesiones de aprendizaje educativa fue de una manera divertida a través del juego, con estrategias didácticas con motivaciones acordes a cada sesión de aprendizaje, asimismo después de realizar las sesiones de aprendizaje, se volvió a evaluarlos con la lista de cotejo para conocer los resultados entre el pre test y post test en el aprendizaje del área de matemática.

4.5.1. Medición del plan de análisis

Se llevó a cabo con un baremo de medición y la escala de calificación según Minedu, (2016)

Cuadro 2: Baremo de calificación

Escala de calificación		Descripción
Cuantitativa	Cualitativa	
4	AD LOGRO DESTACADO	Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado.
3	A LOGRO ESPERADO	Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.

2	B EN PROCESO	Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
1	C EN INICIO	Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.

Fuente: *Currículo Nacional 2016*

4.6. Matriz de consistencia

Cuadro 3: Matriz de consistencia

TITULO	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGIA
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 1139 del distrito Caracoto, Puno, 2021.	Problema general De qué manera el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1139, distrito – Puno, 2021.	Objetivo general Determinar que el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1139 distrito Caracoto – Puno, 2021. Objetivos específicos -Identificar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1139 Distrito Caracoto – Puno, 2021, antes de aplicar el juego libre. -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 1139 distrito Caracoto - Puno, 2021 -Evaluar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa inicial 1139 distrito Caracoto – Puno, 2021, después de aplicar el juego libre.	General El juego libre en los sectores mejorará significativamente el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1139, distrito Caracoto - Puno, 2021 El aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1139 distrito Caracoto, - Puno, 2021, es significativo Aplicando el juego libre en los sectores mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa inicial 1139 distrito Caracoto – Puno, 2021. La evaluación del juego libre en los sectores es favorable para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la institución educativa inicial 1139 distrito Caracoto – Puno, 2021.	Tipo: Cuantitativo Nivel: Explicativa Diseño: Pre experimental Población: La población está conformada por los niños y niñas de la I.E.I. 1139, distrito Caracoto Muestra: Está constituida por 20 niños y niñas Técnica: La técnica para la recolección de información es la observación. Instrumento: el instrumento que se utilizará es la lista de cotejo que se aplicará a los niños niñas de cinco años Plan de análisis Para efectos se ha realizado un baremo de medición de variable de escala de calificación del nivel inicial.

4.7. Principios Éticos

Justicia: El investigador debería ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones correctas para aseverarse de que sus sesgos, y las restricciones de sus habilidades y conocimientos, no den sitio o soporten prácticas injustas.” Se reconoce que la igualdad y la justicia dan a toda la gente que participan en la indagación derecho a entrar a sus resultados. El investigador está además obligado a intentar equitativamente a quienes participan en los procesos, métodos y servicios asociados a la averiguación.

Integridad científica: La totalidad o rectitud tienen que administrar no únicamente la actividad científica de un investigador, sino que debería extenderse a sus ocupaciones de educación y a su ejercicio profesional. La totalidad del investigador resulta en especial importante una vez que, en funcionalidad de las reglas deontológicas de su profesión, se evalúan y declaran males, peligros y beneficios potenciales que logren dañar a quienes participan en una indagación. Asimismo, tendrá que seguir estando la totalidad científica al publicar los conflictos de interés que tengan la posibilidad de dañar el curso de un análisis o la comunicación de sus resultados.

Buenas prácticas de los Investigadores: Ninguno de los principios éticos exime al investigador de sus responsabilidades ciudadanas, éticas y deontológicas, por esto debería utilizar las próximas buenas prácticas:

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1. Identificar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1139 Distrito Caracoto – Puno, 2021, antes de aplicar el juego libre.

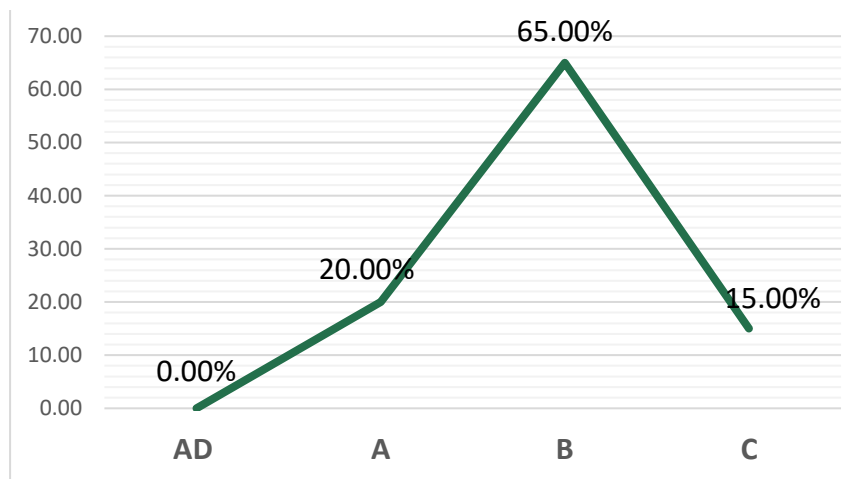
Tabla 2:

Resultado del logro de aprendizaje según pre test

Nivel	f _i	%
AD	0	0.00
A	4	20.00
B	13	65.00
C	3	15.00
TOTAL	20	100.00

Fuente: Base de todos de la lista de cotejo aplicados a los niños de cinco años.

Gráfico 1: Resultados del porcentaje de pre test



En la tabla 2 y el gráfico 1, se puede ver que antes de la aplicación de las sesiones de aprendizaje en el área de matemática, el 65.00% de los niños están en el nivel de logro en proceso, el 20.00% de los niños están en el nivel de logro esperado, el 15.00% de los niños están en el nivel de inicio y ningún niño está en el nivel de logro destacado, según pre test.

5.1.2. Aplicar el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el en el área de matemática en los niños de la institución educativa inicial 1139 Distrito Caracoto - Puno, 2021

Tabla 3:

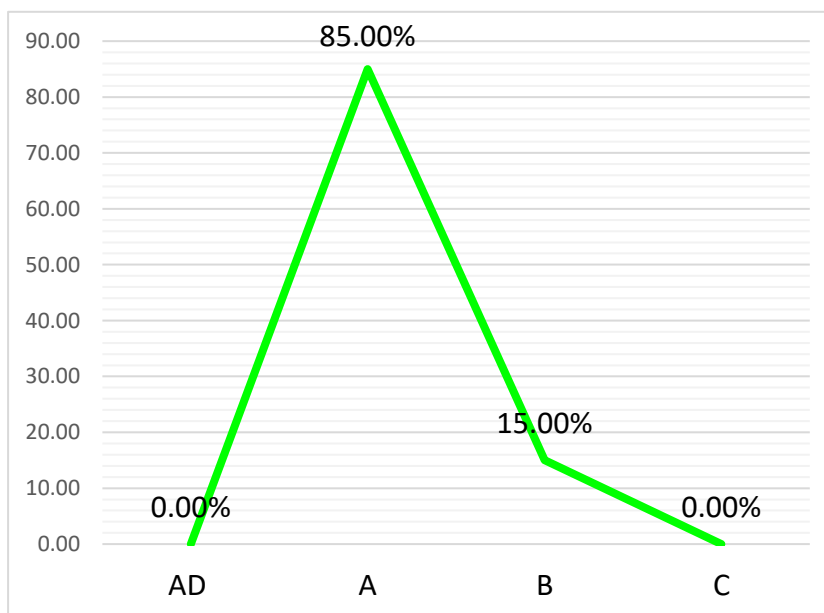
Primera sesión: Agrupamos frutas y verduras

Nivel	fi	hi%
AD	0	0.00
A	17	85.00
B	3	15.00
C	0	0.00
TOTAL	20	100.00

Fuente: *Registro de calificaciones de las sesiones, 2021*

Gráfico 2:

Primera sesión: Agrupamos frutas y verduras



En la tabla 3 y el gráfico 2, en la primera sesión se observa que el 85.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro esperado, el 15.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro en proceso en lo cual el 0.00% obtuvieron el nivel de logro destacado, y un 0.00% obtuvieron el nivel de logro en inicio.

Tabla 4:

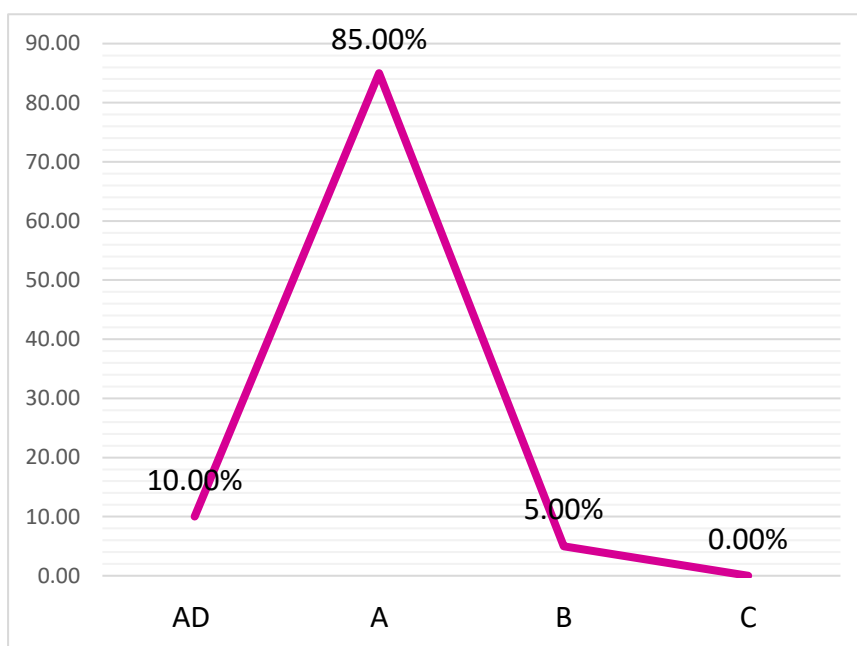
Segunda sesión: Descubrimos dimensiones por tamaños: pequeño, mediano y grande

Nivel	fi	%
AD	2	10.00
A	17	85.00
B	1	5.00
C	0	0.00
TOTAL	20	100.00

Fuente: Registro de calificaciones de las sesiones, 2021

Gráfico 3:

Segunda sesión: Descubrimos dimensiones por tamaños.



En la tabla 4 y el gráfico 3, en la segunda sesión se observa que el 85.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro esperado; el 5.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro en proceso; mientras tanto que el 10.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro destacado y un 0.00% de los niños han tenido el nivel de logro en inicio.

Tabla 5:

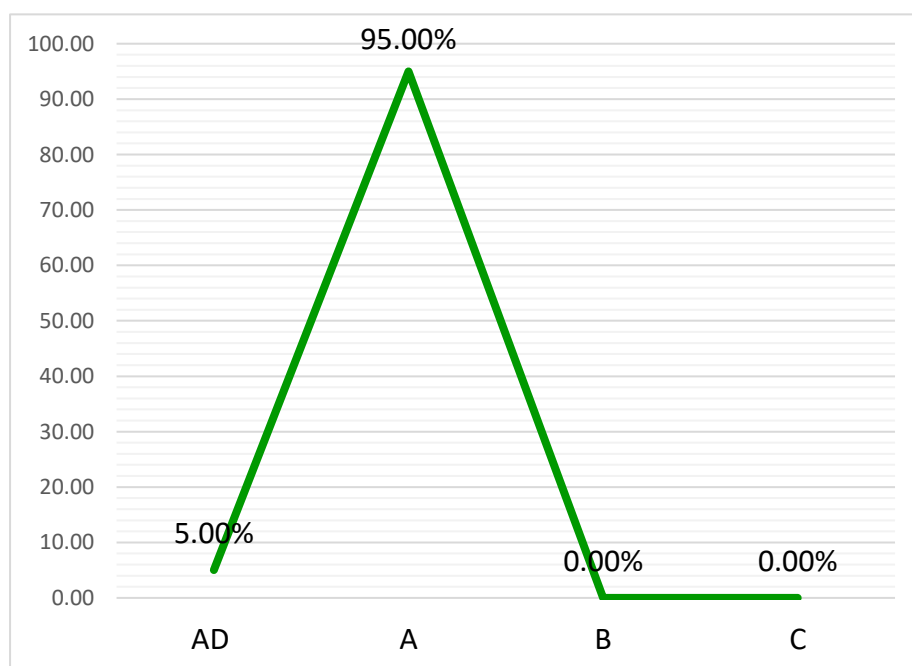
Tercera sesión: Compartimos una comida en familia

Nivel	fi	%
AD	1	5.00
A	19	95.00
B	0	0.00
C	0	0.00
TOTAL	20	100.00

Fuente: Registro de calificaciones de las sesiones, 2021.

Gráfico 4:

Tercera sesión: Compartimos una comida en familia



En la tabla 5 y el gráfico 4, en la tercera sesión se observa que el 95.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro esperado, el 5.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro destacado; mientras tanto que el 0.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro en proceso, asimismo el 0.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro en inicio.

Tabla 6:

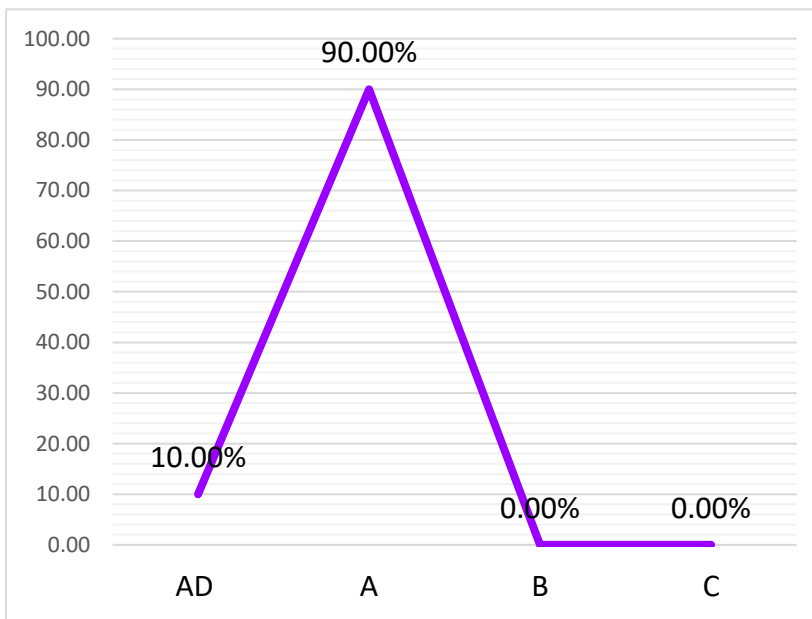
Cuarta sesión: Jugamos a tumbar.

Nivel	fi	%
AD	2	10.00
A	18	90.00
B	0	0.00
C	0	0.00
TOTAL	20	100.00

Fuente: Registro de calificaciones de las sesiones, 2021

Gráfico 5:

Cuarta sesión: Jugamos a tumbar.



En la tabla 6 y el gráfico 5, en la cuarta sesión se observa que el 90.00% de los niños han tenido el nivel de logro esperado, el 10.00% de los niños han tenido el nivel de logro destacado, mientras tanto que el 0.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro en proceso, , asimismo el 0.00% de los niños han tenido el nivel de logro en inicio.

Tabla 7:

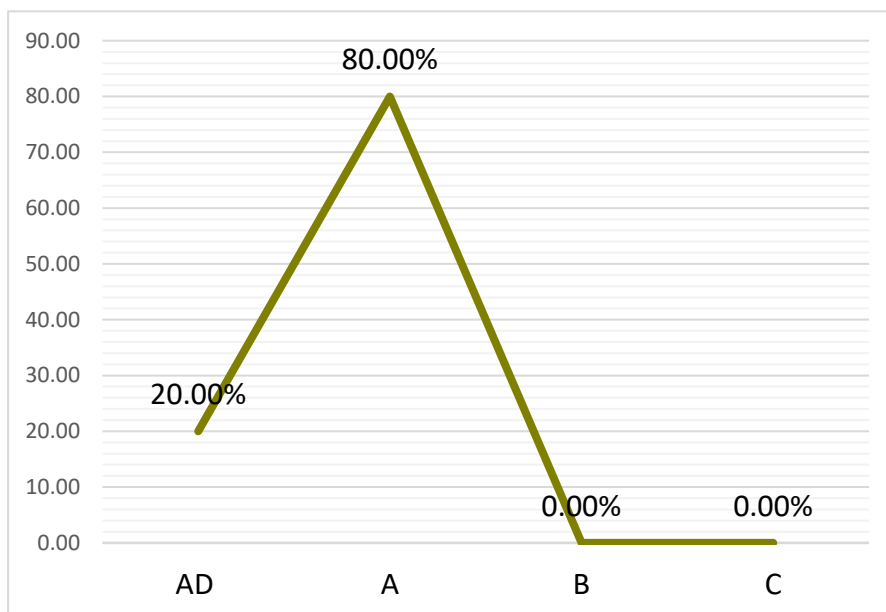
Quinta sesión: jugando con los números

Nivel	fi	%
AD	4	20.00
A	16	80.00
B	0	0.00
C	0	0.00
TOTAL	20	100.00

Fuente: Registro de calificaciones de las sesiones, 2021

Gráfico 6:

Quinta sesión: jugando con los números



En la tabla 7 y el gráfico 6, en la quinta sesión se observa que el 80.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro esperado, el 20.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro destacado, mientras tanto que el 0.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro en proceso, asimismo el 0.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro en inicio.

Tabla 8.

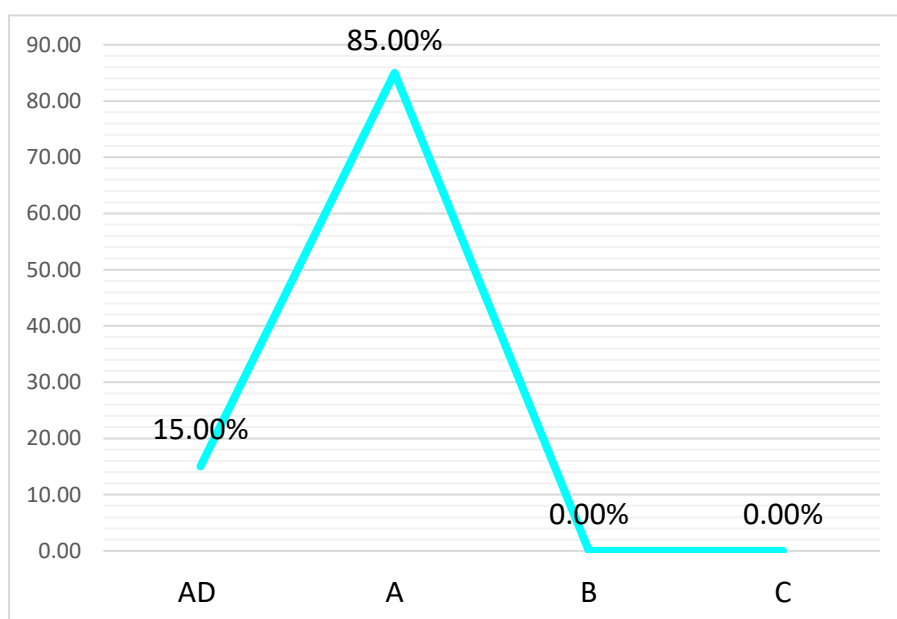
Sexta sesión: Identificamos el orden que ocupa cada objeto hasta el quinto lugar.

Nivel	fi	%
AD	3	15.00
A	17	85.00
B	0	0.00
C	0	0.00
TOTAL	20	100.00

Fuente: Registro de calificaciones de las sesiones, 2021

Gráfico 7:

Sexta sesión: Identificamos el orden que ocupa cada



En la tabla 8 y el gráfico 7, en la sexta sesión se observa que el 85.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro esperado, el 15.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro destacado, mientras tanto que el 0.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro en proceso, asimismo el 0.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro en inicio.

Tabla 9.

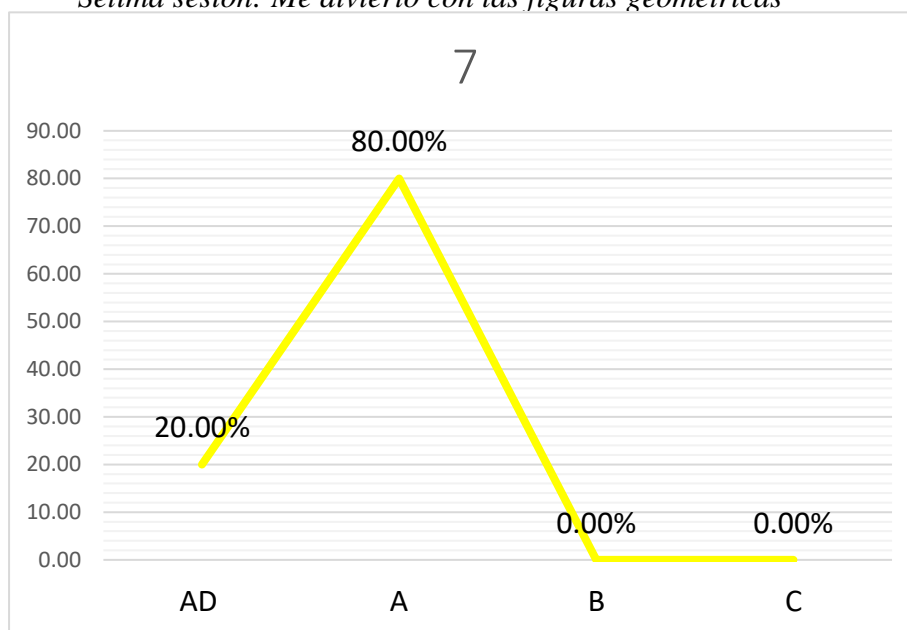
Sétima sesión: Me divierto con las figuras geométricas

Nivel	fi	%
AD	4	20.00
A	16	80.00
B	0	0.00
C	0	0.00
TOTAL	20	100.00

Fuente: Registro de calificaciones de las sesiones, 2021

Gráfico 8:

Sétima sesión: Me divierto con las figuras geométricas



En la tabla 9 y el gráfico 8, en la séptima sesión se observa que el 80.00% de los niños obtuvieron el grado de logro esperado, el 20.00% de los niños obtuvieron nivel de logro destacado, en lo que el 0.00% de los niños obtuvieron nivel de logro en proceso y nivel de logro en inicio.

Tabla 10.

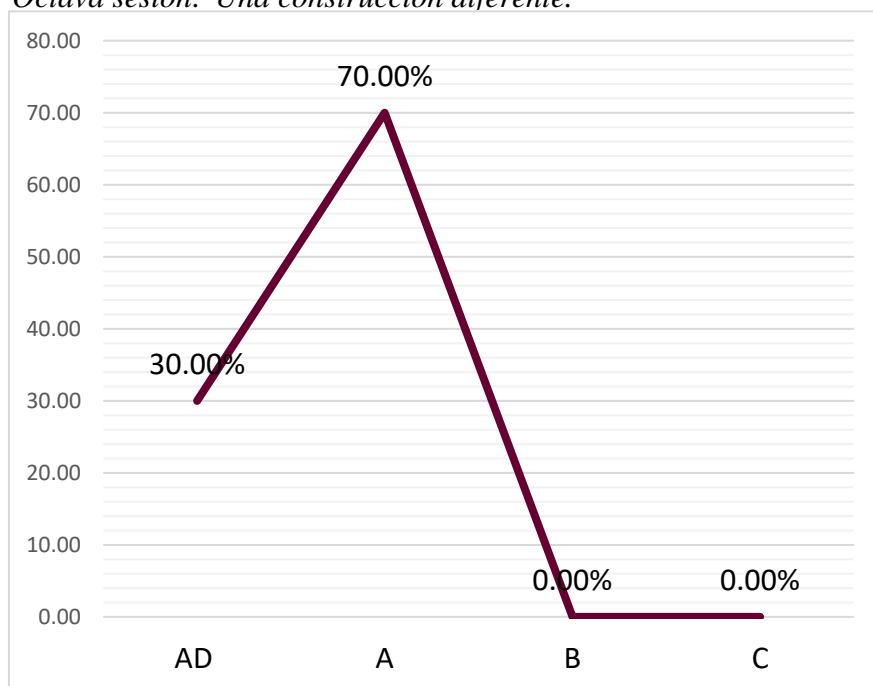
Octava sesión: Una construcción diferente.

Nivel	fi	%
AD	6	30.00
A	14	70.00
B	0	0.00
C	0	0.00
TOTAL	20	100.00

Fuente: Registro de calificaciones de las sesiones, 2021.

Gráfico 9:

Octava sesión: Una construcción diferente.



En la tabla 10 y el gráfico 9, en la octava sesión se observa que el 70.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro esperado, el 30.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro destacado en lo cual el 0.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro en proceso, asimismo el nivel de logro en inicio.

Tabla 11.

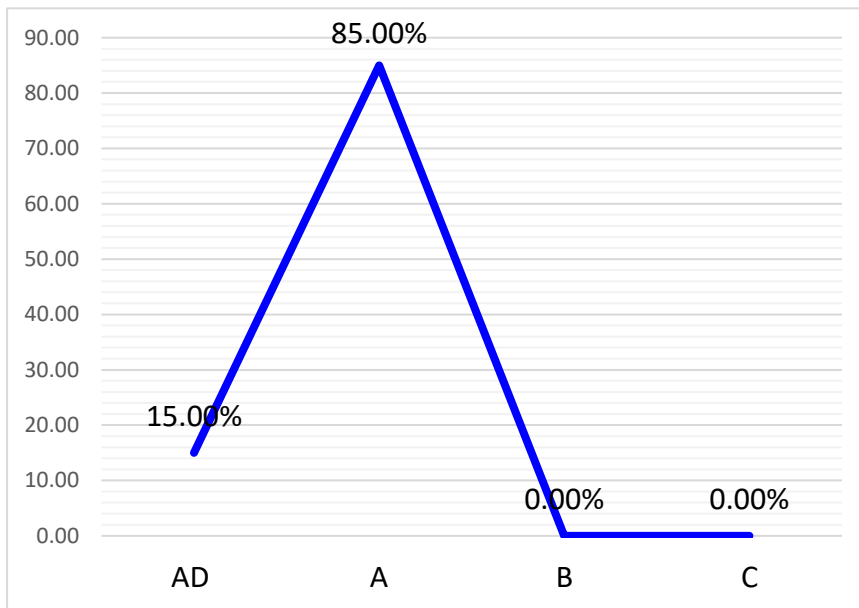
Novena sesión: Reconocemos, encima - debajo, cerca - lejos.

Nivel	fi	%
AD	3	15.00
A	17	85.00
B	0	0.00
C	0	0.00
TOTAL	20	100.00

Fuente: Registro de calificaciones de las sesiones, 2021

Gráfico 10:

Novena sesión: Reconocemos, encima - debajo, cerca -



En la tabla 11 y el gráfico 10, en la novena sesión se observa que el 85.00% de los niños obtuvieron nivel de logro deseado, el 15.00% de los niños obtuvieron nivel de logro destacado mientras tanto que el 0.00% de los niños obtuvieron nivel de logro en proceso, asimismo el nivel de logro en inicio.

Tabla 12.

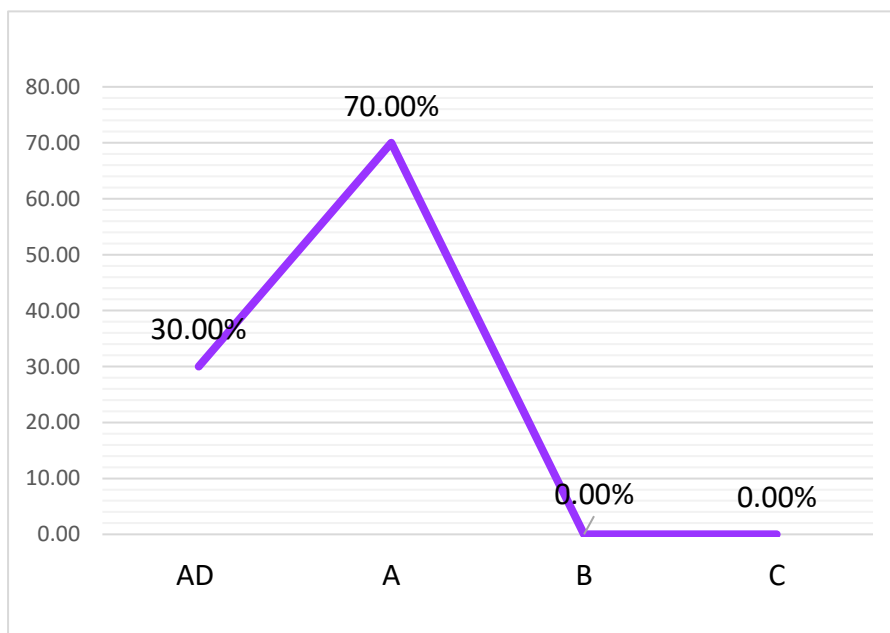
Décima sesión: Nos ubicamos hacia la derecha, hacía la izquierda.

Nivel	fi	%
AD	6	30.00
A	14	70.00
B	0	0.00
C	0	0.00
TOTAL	20	100.00

Fuente: Registro de calificaciones de las sesiones, 2021

Gráfico 11:

Décima sesión: Nos ubicamos hacia la derecha, hacía la



En la tabla 12 y el gráfico 11, en la Décima sesión se observa que el 70.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro esperado, el 30.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro destacado; mientras que el 0.00% de los niños obtuvieron el nivel de logro en proceso, asimismo el nivel de logro en inicio.

5.1.3. Evaluar el aprendizaje en el área de matemática como herramienta favorable en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1139 Distrito Caracoto – Puno, 2021, después de aplicar el juego libre.

Tabla 13.

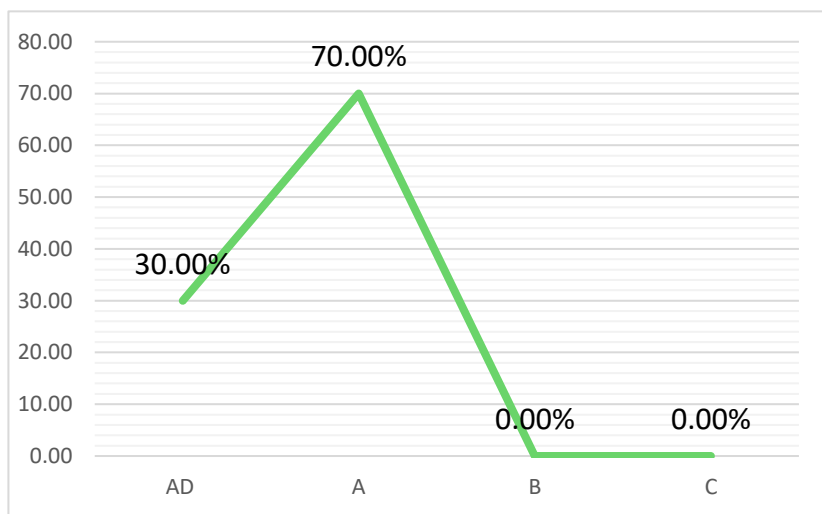
Logro de aprendizaje según post test

Nivel	fi	%
AD	6	30.00
A	14	70.00
B	0	0.00
C	0	0.00
TOTAL	20	100.00

Fuente: *Base de datos de la lista de cotejo aplicada a los niños de cinco años.*

Gráfico 12:

Logro de aprendizaje según post test



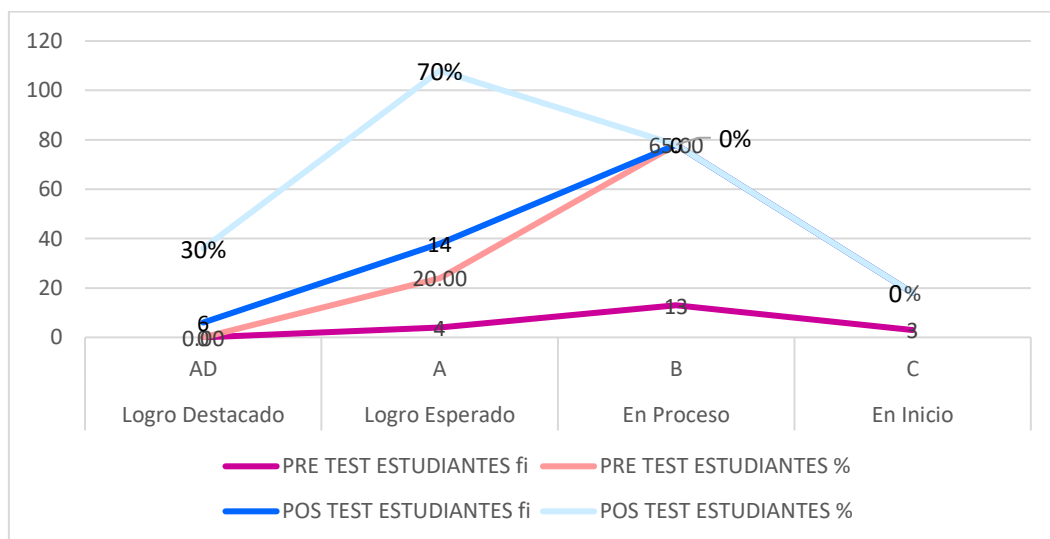
En la Tabla 13 y el gráfico 12, se evidencia el resultado de la aplicación del post tes podemos decir que 70.00% de los niños logran el aprendizaje en el nivel de logro esperado, el 30.00% de los niños se encuentran en el nivel de logro destacado, el 0.00% de los niños se encuentran en el nivel de logro en proceso, asimismo el 0.00% de los niños se encuentran en el nivel de logro en inicio.

5.1.4. Determinar que el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1139 Distrito Caracoto – Puno, 2021.

Tabla 14. Pre test y post test

NIVELES DE LOGRO		PRE TEST		POST TEST	
		ESTUDIANTES		ESTUDIANTES	
		fi	%	fi	%
Logro Destacado	AD	0	0.00	6	30.00
Logro Esperado	A	4	20.00	14	70.00
En Proceso	B	13	65.00	0	0.00
En Inicio	C	3	15.00	0	0.00
TOTAL		20	100.00	20	100.00

Gráfico 13: Pre test y post test



En la tabla 14 y el gráfico 13 el 65% de los niños obtuvieron el nivel de logro en proceso, el 20% de los niños obtuvieron el nivel de logro esperado, el 15% de los niños obtuvieron el nivel de logro en inicio, asimismo ningún niño tiene el nivel de logro destacado, según el post test. Cabe señalar que el 70% de los niños obtuvieron el nivel de logro esperado, el 30% de los niños obtuvieron el nivel de logro destacado y ningún niño tiene los niveles de logro en proceso y en inicio, según el pre test.

Considerando el planteamiento de la prueba de hipótesis estadístico

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Tabla 15: Prueba de rangos de wilcoxon

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
post_test - pre_test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00
	Empates	0 ^c		
	Total	20		

a. post_test < pre_test

b. post_test > pre_test

c. post_test = pre_test

Tabla 16: Estadísticos de prueba

Estadísticos de prueba^a

	post_test - pre_test
Z	-3,944 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Conforme con la prueba de wilcoxon aplicada a la Muestra mediante el pre test y post test vemos lo siguiente. En la tabla 15, se observa los rangos analizados, se obtuvo cero rangos negativos, 20 positivos y cero empates asimismo en la Tabla 16, se observa el $p < 0,05$ obtenido con el pre test y con el logro del post test.

Se evidencia el valor de significancia de la prueba de Wilcoxon es de 0,01 valor es menos a $p < 0,05$; por lo tanto, se demuestra que si existe significancia entre los resultados del pre test y post test, lo cual nos indica que la aplicación de los juegos de los sectores influyen significativamente en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1139, distrito Caracoto, 2021.

5.2. Análisis de resultados

5.2.1. Identificar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1139 Distrito Caracoto – Puno, 2021, antes de aplicar el juego libre.

En relación al primer objetivo específico: identificar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1139 Distrito Caracoto – Puno, 2021, antes de aplicar el juego libre. Cabe señalar que los bajos resultados obtenidos por los niños o estudiantes se puede observar que antes de la aplicación de las sesiones de aprendizaje en el área de matemática demuestran el 65.00% que representan 13 niños tienen un nivel de logro en proceso B, el 20.00% que representan 4 niños tienen un nivel de logro esperado A, el 15.00% que representan 3 niños tienen un nivel de logro en inicio C y el 0.00% de los niños se encuentra en el nivel de logro en inicio, según pre test. No han logrado desarrollar en su totalidad las capacidades, competencias del aprendizaje en las matemáticas propuestas, lo cual se debería a que los docentes no realizan actividades significativas que generen expectativas en sus estudiantes, estos resultados corroboran a la Investigación realizada.

Mamani, (2020) Los resultados de la población muestral sometida a una lista de cotejo para el pre test, mostrando bajo nivel en el aprendizaje significativo del área de matemática, 23.33 % obtuvo A, 26.67 % obtuvo B y 50% obtuvo C. Los resultados de la Aplicación de las 13 sesiones en promedio reflejaron una gran mejora en el aprendizaje significativo en el área de matemática, obteniendo el 99% una calificación de A y un 10 % una calificación de B. Se concluye la prueba mediante la lista de cotejo, determinar la relación entre el juego libre en los sectores y el aprendizaje significativo en el área de matemática, en niños de cinco años, para mejorar las calificaciones tienen mayores porcentajes en el post test que en el pre test.

Según la sustentación teórica de Quispe, (2018) El juego influye directamente en el desarrollo del niño, porque a través de él llega a descubrir y a reconocer su mundo. Además de ser l. A. Actividad por el cual extrae y elabora sobre sus deseos, temores y fantasías hasta confirmar su personalidad. La importancia del juego en la educación es grande, porque pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas.

5.2.2. 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 1139 Distrito Caracoto - Puno, 2021.

Por consiguiente se aplicaron las sesiones del juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años, se observa valores altos en el logro esperado y en el logro destacado y evidenciando el desempeño de cada estudiante en el desarrollo de las sesiones aplicadas, al aplicar el Post Test fue un instrumento valioso para alcanzar el logro destacado y el logro esperado en los

niños, los resultados obtenidos demuestran en el post test que el 70.00% de los niños se encuentran en un logro esperado A y el 30.00% de los niños en un logro destacado AD, eso indica que ningún tiene nivel de logro en proceso e inicio.

Estos resultados son respaldados por la investigación Quispe, (2017) En los resultados. El juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje del área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N.º 448 SANTA ANA – CUSCO 2017, según la prueba estadística con un resultado de 12.042.

La mayoría de los niños y niñas de 5 años logran desarrollar los aprendizajes de las competencias y capacidades del área de matemática.

5.2.3. Evaluar el aprendizaje en el área de matemática como herramienta favorable en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1139 Distrito Caracoto – Puno, 2021, después de aplicar el juego libre.

Con respecto al resultado procesado según el post test el 70.00% los niños de cinco años obtuvieron el nivel de logro esperado es decir A, el 30,00% de los niños de cinco años obtuvieron el nivel de logro destacado es decir AD, donde ningún niño tiene los logros de niveles en proceso y en nivel de inicio. Es decir que la mayoría de los niños logran desarrollar el aprendizaje en el área de matemática mediante los juegos.

En los resultados obtenidos por: Guevara, (2019) Se dio como resultado la Existencia de una relación significativa entre juego libre en los sectores y el aprendizaje en el área de matemática con un 95% de confianza ($p < zero.05$ y Rho de Spearman = zero.751, siendo una correlación positiva alta). Asimismo, se demostró

una relación significativa entre el juego libre en los sectores y cada una de las dimensiones del lenguaje oral.

Huamán, (2016) Según el resultado se pudo apreciar el valor de $P= 0,001 < 0,05$, es decir existe una diferencia significativa en el Logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto, se concluye que el programa de juegos lúdicos mejoró significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E. n° 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba – 2015

Minedu, (2020) el valor del juego en las matemáticas, si el niño juega se encuentra ahí, en el tiempo presente. Como también, juega a dirigir el tiempo incorporando nociones como “ayer”, “mañana” o “futuro”. También se relaciona de una manera activa con el espacio. Por ejemplo, al armar una casa con maderitas se convierte en un pequeño ingeniero constructor: coloca cimientos, calcula pesos, distancias, dimensiones, se concentra en cómo obtener equilibrio para que la construcción se mantenga en pie y sea sólida.

5.2.4. Determinar que el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1139 Distrito Caracoto – Puno, 2021.

De acuerdo a los resultados del análisis estadístico, se obtuvo el nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de los juegos en los sectores en niños de cinco años, quedando demostrado en el post test con respecto al pre test nos muestra que existe diferencia de significancia entre ambas escalas de observaciones por lo cual los juegos en los sectores mejoran significativamente el aprendizaje en el área de

matemática, en niños de cinco años de la Institución educativa inicial 1139, distrito Caracoto, 2021.

Para Silva (2016) Los sectores en donde se aumentan el aprendizaje a través del juego libre son lugares donde las niñas y niños potencian actividades de juego, participan para explorar su creatividad e inteligencia de manera libre. De tal manera, ello le permite al estudiante a poder crear formas o constructores de su propio aprendizaje. Es una forma de trabajo muy vital para los niños y niñas.

VI. CONCLUSIONES

Después de haber aplicado el instrumento las conclusiones de esta Investigación son las siguientes:

Se llegó a la conclusión de los resultados de esta investigación procesados al aplicar el pre test que 3 de los niños obtuvieron el nivel de logro en inicio, mostrando un progreso mínimo y evidenciando dificultades para el desarrollo del aprendizaje en las matemáticas, asimismo una mayoría de los niños obtuvieron el nivel de logro en proceso donde los niños están próximos o cerca al nivel de logro esperado y cuatro niños obtuvieron el nivel de logro esperado, donde ningún niño obtuvo el nivel de logro destacado. Para lo cual necesitan reforzamiento y realizar actividades de aprendizaje en el área matemática a través de los juegos en los sectores.

-Las actividades que se realizaron fueron un periodo de 10 sesiones de aprendizaje, durante el desarrollo del juego en los sectores se pudo apreciar que la mayoría de los niños obtuvieron el nivel de logro esperado evidenciando la Mejora del aprendizaje en el área de matemática, es decir que la mayoría de los niños han respondido satisfactoriamente a el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

-Referente a la Aplicación del post test se llegó en Conclusión que la mayoría de los niños obtuvieron el nivel de logro esperado, asimismo obtuvieron el nivel de logro destacado, los niños evidencian un nivel avanzado a lo esperado, esto quiere decir que demuestran un aprendizaje esperado. Finalmente, con los resultados procesados se concluyó que los juegos en los sectores mejoran el aprendizaje en el área de matemática de los niños siendo favorables.

-Respecto a los resultados obtenidos del análisis estadístico se puede precisar que, mejora notablemente el aprendizaje en el área de matemática a través de los juegos en los sectores, llegando a la conclusión que los juegos en los sectores mejoran considerablemente el aprendizaje en el área de matemática, favoreciendo el aprendizaje en las matemática en los niños de cinco años, facilitando a resolver problemas matemáticos y permitiéndoles a desarrollar competencias y capacidades matemáticas, asimismo en el entorno que los rodea.

-El aporte de esta investigación consiste en desarrollar esta problemática con el propósito de proponer alternativas de solución y así favorecer el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial mencionado. Ya que el juego libre en los sectores durante esta etapa pre escolar es sumamente importante, a través de él, nuestros niños potencian su aprendizaje en las matemáticas.

-Cabe resaltar que la presente investigación tiene como valor, esta propuesta que permitirá que los niños se interrelacionen a través de momentos pedagógicos en la hora del juego libre en los sectores, lo cual permitirá lograr el desarrollo de las capacidades de matemática y actividades donde los niños fortalezcan en el transcurso de los años. En tal sentido los niños de la “Institución Educativa Inicial 1139” objeto de estudio serán beneficiado ya que el propósito es mejorar sus capacidades de razonamiento matemático mediante instrumentos pedagógicos.

Recomendaciones

-Referente a los resultados obtenidos nos permiten realizar las siguientes recomendaciones:

-Se recomienda a la docente de aula de la institución educativa inicial 1139, evaluar y observar a los niños durante los juegos que realicen para saber el nivel de aprendizaje en el área de matemática, y optar una estrategia educativa acorde a la situación y que beneficie aprendizaje en la matemática lúdicamente.

-Se recomienda a la docente de aula, la aplicación de los juegos en los sectores en las sesiones de aprendizaje para que el niño pueda lograr el aprendizaje en la matemática considerando las competencias de resolver problemas de cantidad, forma, movimiento y localización.

-Se recomienda a los padres de familia que puedan motivar en los juegos que realicen los niños, ser parte del juego ya que fortalece el aprendizaje en el área de matemática, permitir a los niños que apoyen en poner la mesa, en las preparaciones de los alimentos entre otros, siendo su Familia el primer hogar del niño donde se inicia el aprendizaje.

-Se recomienda a los padres de familia dar más importancia al juego en los sectores ya que permite el aprendizaje en la Matemática, utilizando estrategias educativas, haciendo participes en los juegos para resolver problemas de cantidad, resolver problemas de forma, movimiento y localización.

Referencias Bibliográficos

- Aguilar. (2018). *“El Juego Libre En Los Sectores Para Favorecer La Expresión Oral En Los Niños De 5 Años De La IEI 347 Luis Enrique XII”* [Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/15195>
- Cañari. (2018). *El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. ‘El Nazareno’ – Nuevo Chimbote*. [Universidad San Pedro]. http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7330/Tesis_59288.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Condori. (2020). *La socialización en la hora del juego libre en los sectores en niños de cuatro años de la institución educativa inicial 757 Chilla del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno, año 2019*. Universidad Católica los Ángeles de chimbote.
- Fernandez. (2020). *La creatividad en el ámbito educativo preescolar . Un proyecto de Investigación-Acción- Participativa desde Terapia Ocupacional basada en el juego libre y el pensamiento creativo* . Universidade de Coruña.
- Guevara. (2019). *El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial del Callao* [Universidad San Ignacio de Loyola]. http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8694/1/2019_Guevara-Zuloeta.pdf
- Huamán. (2016). *Aplicación de un programa de juego lúdico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E N° 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba- 2015*. Universidad católica los Ángeles de Chimbote.
- López. (2017). *Utilización Del Juego Libre En Sectores Para La Socialización De Los Niños y Niñas De 4 Años Del Pronoei Ununchis De La Ciudad De Cusco 2015* [Univesidad Nacional del Altiplano]. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9540/López_Huillca_Laura.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Mamani. (2018). *El juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 367 Satélite del distrito de Juliaca provincia San Román, Región puno, años 2018* [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. En *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47916/Aponte_CE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mamani. (2020). *Juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje significativo en el área de matemática, en niños de cinco años, de la Institución Educativa Inicial 338 Santa María, del distrito de Juliaca, 2019*. [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/juego_simbolico_como_estrategia_didactica_el_aprendizaje_pucuhuayla_espinoza_mirko_aceves.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Márquez, I. (2015). *El Desarrollo de las Capacidades Comunicativas y Sociales en Niños de 2-3 Años Durante el Juego*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Minedu. (2009). *La hora del juego libre en los sectores : guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años* (B. N. del Perú (ed.); 2009a ed.). MINEDU. <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4904>
- Minedu. (2013). *Rutas del Aprendizaje. Desarrollo del Pensamiento Matemático II ciclo*. <http://www.minam.gob.pe/proyecolegios/Curso/curso-virtual/Modulos/modulo2/web-cambiamoslaeducacion/docs2inicial/Fasciculo-Inicial-Matematica.pdf?f=/repositorio/descargas/rutas-2013/Fasciculo-Inicial-Matematica.pdf>
- Minedu. (2016). *Currículo Nacional de la educación Básica* (primera ed).
- Minedu. (2017). *Programa curricular de Educación Inicial*. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Minedu. (2017b). *Rutas del aprendizaje*.

- Minedu. (2019). *El juego simbólico en la “Hora del Juego Libre en los sectores”* (2019a ed.). file:///C:/Users/AY012LA/Downloads/El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores.pdf
- Minedu. (2020). *La matemática en el nivel inicial. Guía de orientaciones* (M. Patricia (ed.); Primera ed).
- Olivieri. (2016). *La incidencia de una estrategia de juego libre entre familiares y niños en el período de ingreso: estudio de caso en un centro de educación inicial* [Universidad de la República Uruguay]. [https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/165154/Ruipérez - Seguridad en Redes definidas por software \(SDN\).pdf?sequence=1](https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/165154/Ruipérez - Seguridad en Redes definidas por software (SDN).pdf?sequence=1)
- Perdomo & Piza. (2016). *La Lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de aprendizaje significativo en los niños del grado preescolar del centro educativo maranatha*. Universidad del Tolima Instituto de Educación a Distancia.
- Quispe. (2017). *Aplicación de juego como estrategia metodológica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la IEI N°448 Santa Ana- Cusco 2017* [Universidad Nacional del Altiplano]. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/7104/Molleapaza_Mamani_Joel_Neftali.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quispe. (2018). *Las lúdicas como estrategias para el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1066 Payajana del distrito de Colquepata provincia de Paucartambo, Cusco 2017*. Universidad Nacional del Altiplano.
- Sanchez. (2018). *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*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Silva. (2016). *Beneficios del juego libre en los sectores, desde la percepción docente en la Institución Educativa Inicial n.º 70 María Montessori, Ventanilla, 2016*

[Universidad Cesar Vallejo].
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/15018/Silva_RMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

UNICEF. (2018). *Reforzar el Aprendizaje a través del juego en los programas de Educación en la primera infancia*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Valerio. (2019). *Pedagogía de las matemáticas en Educación en las Matemáticas*. Universidad Nacional de Educación Enrique Gusman y Valle Alma Máter del Magisterio Nacional.

Anexos

Anexo 1: Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 1139 DEL DISTRITO DE CARACOTO, PUNO, AÑO 2021

LISTA DE COTEJO: APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA

I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa Inicial:
2. Alumno:
3. Aula:
4. Hora:
5. Fecha:

ORDEN	N°	ITEMS	SI	NO
Resuelve problemas de cantidad				
	1	Identifica las características de las frutas y verduras, al relacionar, comparar y agrupar.		
	2	Compara la longitud identificando los tamaños como, pequeño, mediano y grande.		
	3	Establece correspondencia uno a uno al momento de servir, repartir los alimentos.		
	4	Utiliza expresiones de nociones temporales, antes y después en situaciones referidas a la preparación de los alimentos.		
	5	Cuenta hasta 10 elementos, en situaciones cotidianas, empleando material concreto o su cuerpo.		
	6	Utiliza los números ordinales de "primero" hasta "quinto" lugar, empleando material concreto o su cuerpo.		
	7	Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta diez objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.		
	8	Expresa la cantidad de objetos usando estrategias como el conteo y usa cuantificadores "muchos", "pocos", "más", "menos"		
	9	Emplea estrategias para, ordenar, contar, seriar y representar los objetos de su entorno, según sus características perceptuales y las comunica.		

10	Utiliza expresiones matemáticas de cantidad y de tiempo durante situaciones cotidianas y lúdicas y expresa por qué las está utilizando.		
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización		
11	Compara las formas de los objetos con las figuras geométricas que conoce. Utilizando material concreto.		
12	Reconoce las dimensiones de longitud de objetos que muestra de su casa y compara los objetos largo corto.		
13	Ubica objetos de su entorno en relación a su cuerpo al desplazarse, encima – debajo, cerca lejos.		
14	Ubica objetos de su entorno en relación a su cuerpo al desplazarse hacia la derecha, hacía la izquierda.		
15	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio; utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”.		
16	Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos.		
17	Expresa su ubicación en relación a objetos en el espacio utilizando expresiones como: cerca, lejos, al lado, al otro lado, adelante y atrás.		
18	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”		
19	Compara la distancia entre los objetos y su cuerpo durante la experiencia.		
20	Se relaciona con el espacio y formas geométricas que encuentra a su alrededor, durante los juegos que realiza.		

Observaciones:

.....

.....

.....

.....

.....

Valides de la variable de Aprendizaje en el área de matemática según

Mamani, (2018)

FICHA DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO SOBRE EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA (variable dependiente)

INSTRUCCIONES: Colocar una "x" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación. (*) mayor puntuación indica que esta adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: (Dependiente)	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es...?			¿esta adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
I. DIMENSIÓN 1: 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.	X						X	
Comentario:								
2. Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.	X						X	
Comentario:								
3. Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	X						X	
Comentario:								
4. usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo "muchos", "pocos", "ninguno", "más que", "menos que", "pesa más", "pesa menos", "ayer", "hoy", y "mañana", en situaciones cotidianas.		X					X	
Comentario:								

5. Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	X							X	
Comentario:									
6. Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	X							X	
Comentario:									
7. Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.	X							X	
Comentario:									
II. DIMENSIÓN 2: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN									
1. Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	X							X	
Comentario:									
2. Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.	X							X	
Comentario:									

3. Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	X					X
Comentario:						
4. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas.	X					X
Comentario:						
5. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	X					X
Comentario:						
6. Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.	X					X
Comentario:						
7. Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.	X					X
Comentario:						

VALORACIÓN GLOBAL:	1	2	3	4	5
¿El test esta adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?		✓			
				X	
Comentario:					



 UNIVERSIDAD LOS ANGELES DE CHIMBOTE
 Mgr. Julianna M. Calderón Achata
 DOCENTE DE PRACTICA

Mgr:.....

Experto 01

(Firma y post firma)

Anexo 2: Base de datos para el procesamiento estadístico

Estud.	Resuelve problemas de cantidad										Resuelve problemas de forma, movimiento y localización										PRE TEST	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL	NIVELES
1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	8	C
2	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	11	B
3	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	12	B
4	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	16	A
5	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	8	C
6	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	13	B
7	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	11	B
8	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	14	A
9	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	11	B
10	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	12	B
11	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12	B
12	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	10	C
13	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	13	B
14	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	11	B
15	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	A
16	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	12	B
17	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	12	B	
18	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	12	B
19	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	11	B
20	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	A

Estud.	Resuelve problemas de cantidad										Resuelve problemas de forma, movimiento y localización										POST TEST	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL	NIVELES
1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	14	A
2	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	A
3	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	A
4	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	AD
5	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	A
6	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	A
7	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16	A
8	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	AD
9	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	A
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	16	A
11	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	AD
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	16	A
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	16	A
14	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	14	A
15	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	AD
16	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15	A
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	18	AD
18	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	16	A
19	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	14	A
20	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	AD

Anexo 3: Consentimiento informado

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “.....”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el cuestionario será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo.....
....., padre de familia de la Institución Educativa con DNI..... acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada “El juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial 1139 del distrito de Caracoto, año 2021”, realizado por la estudiante, Mariluz Salguero Laza, ...(nombre completo de la estudiante, ciclo, escuela profesional).....

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Nombre del participante (Padres de familia)

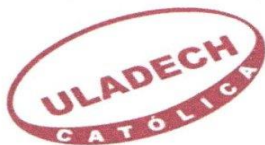
Firma del participante (padre de familia)

Nombre de la persona que
obtiene el consentimiento (niño)

Firma de la persona que
obtiene el consentimiento (estudiantes)

Fecha: ____/____/____

Anexo 4: Carta de presentación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”.

Juliaca, 21 de junio del 2021

CARTA DE PRESENTACIÓN

SEÑOR(A):

Lic: Daya Mahindra, Álvarez Garrido
DIRECTORA DE LA I.E.I. N° 1139 - Caracoto

De mi consideración:

Es grato dirigirme a Ud, para expresarle mi cordial saludo y a la vez al estudiante **SALGUERO LAZA MARILUZ** con código de matrícula **6907151054** de la carrera profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, quien aplicara el instrumento (lista de cotejo) de recojo de información para su informe de tesis en la Institución que usted dirige y presenta, por lo mismo solicito a su representada acoger al estudiante para el desarrollo de la misma.

Esperando le brinde las facilidades que el caso requiere, le expreso mi profundo agradecimiento.

Atentamente.



Lic. Daya Mahindra Alvarez Garrido
DNI: 43751846
DIRECTORA

Anexo 5: constancia

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”.

CONSTANCIA

El que suscribe, Lic. Daya Mahindra Álvarez Garrido directora de la
Institución Educativa Inicial 1139 Caracoto Hace constar que:

Mariuz Saiguero Laza

Bachiller en Educación Inicial, aplicó su Instrumento de evaluación para la
Recolección de datos de su informe de investigación de tesis.

Se extiende la presente el día 22 de julio del 2021, para los fines necesarios

Atentamente



Lic. Daya Mahindra Alvarez Garrido
DNI: 43751846
DIRECTORA



Actividad de aprendizaje N° 1



I. DATOS INFORMATIVOS

- Título de la actividad de aprendizaje : **Agrupamos frutas y verduras**
- Unidad de Gestión Educativa : UGEL San Román
- Institución Educativa : Inicial 1139
- Directora : Lic. Daya Mahindra Álvarez Garrido
- Docente : Lic. Daya Mahindra Álvarez Garrido
- Edad/Sección : 5 años
- Fecha : julio del 2021
- Área : Matemática
- Estrategia / Modalidad : Aprendo en casa/ TV

• Propósito de la sesión:

Promover que las niñas y los niños participen en las agrupaciones de las frutas y verduras poniendo en práctica de algunas nociones matemáticas de comparar y agrupar frutas y verduras.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE



ÁREA	COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Traduce cantidades a expresiones numéricas ▪ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones ▪ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.	Identifica las características perceptuales de las frutas y verduras, al relacionar, comparar y agrupar, según criterios propios, con la participación de un familiar.	Agrupar frutas y verduras. Juegan en la verdulería en situaciones cotidianas.
ESTANDAR				
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno, según sus características perceptuales, agrupar, ordenar hasta el quinto lugar seriar hasta cinco objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos realizando representaciones con su cuerpo material completo o dibujo. Expresa la cantidad de hasta diez objetos usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores “muchos, pocos, ninguno y expresiones más que, menos que “pesa más, pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después” “ayer” “hoy” “mañana”				


III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ▪ En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Frutas y verduras ▪ colores o plumones ▪ crayolas

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

PROCESOS PEDAGÓGICOS -DIDACTICOS		RECURSO
I N I C I O	<p>Saludamos a todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación. Papitos mamitas canten, jueguen y respondan las preguntas acompañando a sus hijos.</p> <p>Niños y niñas, antes de comenzar con nuestra sesión, vamos a recordar las recomendaciones que el Ministerio de Salud que nos ha dado y que debemos practicar durante todos estos días para no contagiarnos del Coronavirus.... ¿Recuerdan? ¿A qué recomendaciones me estoy refiriendo?</p> <p>Se propone los acuerdos de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón • Respetar las opiniones en el grupo del Meet y WhatsApp • Respetar el horario de clase o actividades virtuales <p>Enviar las evidencias de aprendizaje al grupo de WhatsApp</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas: ¿Te gustaría realizar agrupaciones de frutas y verduras? ¿Qué fruta te gusta más?</p>	
D E S A R R L L O	<p>Motivamos a los niños a salir a la cocina a observar las frutas y verduras</p> <p>-Le pedimos a un adulto a le pueda ayudar a coger las verduras y frutas.</p> <p>Familiarización con el Problema:</p> <p>- Pedimos a los niños que coloquen sobre sus mesas las frutas y verduras que recolectaron en la cocina y nos digan qué trajeron.</p> <p>- Decimos a los niños que todas las frutas y verduras que recolectaron debemos ordenarlos para guardarlos y poder realizar otras agrupaciones utilizando diferentes criterios.</p> <p>- Preguntamos ¿Qué podemos hacer con las frutas y verduras que trajeron de la cocina? ¿Cómo las podemos ordenar? ¿Quiénes deben estar juntos? ¿por qué? ¿Cómo podemos agruparlos? ¿de qué otra manera podemos hacerlo? Los niños expresan a su manera lo que han comprendido acerca del problema.</p> <p><input type="checkbox"/> Utilizar canastas</p> <p><input type="checkbox"/> Utilizar bolsas</p> <p><input type="checkbox"/> Utilizar bandejas</p> <p><input type="checkbox"/> Realizar juegos de comprar y vender</p> <p>Por ejemplo, se agrupan todas las frutas anaranjadas, todas las frutas verdes, etc.</p> <p>Preguntamos: ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo se han agrupado? ¿Por qué? ¿Cómo se agruparon? ¿sólo podemos agrupar frutas o verduras? ¿Qué más podemos agrupar?</p> <p>Indicamos a los niños y niñas que jugaremos a la verdulería, por lo cual deben ordenar, las frutas y verduras.</p> <p>Dejamos a los niños en libertad para que de manera intuitiva ordenen en colecciones las frutas y verduras.</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>AGRUPAMOS FRUTAS Y</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 10px auto;">  </div> <p>Los niños y niñas juegan libremente en la verdulería.</p>	

	<p>Los niños de manera ordenada comunican sus estrategias para darle solución a la manera de como agruparon las frutas y verduras, explicando a sus compañeros. Invitamos a los niños y niñas a dibujar su experiencia en la verdulería</p> <p>Preguntamos ¿Cómo ordenaron sus frutas y verduras? ¿Por qué los juntaron así? ¿En qué se parecen? ¿Por qué están juntas las frutas?</p> <p>Concluimos diciendo que para agrupar las frutas y verduras que trajeron del parque debemos ver si se parecen.</p>  <p>- Dibuja las frutas y verduras y luego agrúpalos.</p>	
<p>C I E R R E</p>	<p>Realizamos la metacognición:</p> <p>¿Qué aprendimos a hacer hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó de la visita a la cocina? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p>	

Docente del Aula

Director (a)



Actividad de aprendizaje N° 2



I. DATOS INFORMATIVOS

- Título de la actividad de aprendizaje : **Descubrimos dimensiones por tamaño: pequeño, mediano y grande**
- Unidad de Gestión Educativa : UGEL San Román
- Institución Educativa : Inicial 1139
- Directora : Lic. Daya Mahindra Álvarez Garrido
- Docente : Lic. Daya Mahindra Álvarez Garrido
- Edad/Sección : 5 años
- Fecha : julio del 2021
- Área : Matemática
- Estrategia / Modalidad : Aprendo en casa/ MEET, TV

• Propósito de la sesión:

Promover que las niñas y los niños comparen la longitud de los tamaños como objetos pequeños, medianos y grandes en situaciones cotidianas.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE


ÁREA	COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Traduce cantidades a expresiones numéricas ▪ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones ▪ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.	Compara la longitud identificando los tamaños como, pequeño, mediano y grande.	Reconocen los tamaños con objetos de su entorno familiar.
ESTANDAR				
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno, según sus características perceptuales, agrupar, ordenar hasta el quinto lugar seriar hasta cinco objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos realizando representaciones con su cuerpo material completo o dibujo. Expresa la cantidad de hasta diez objetos usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores “muchos, pocos, ninguno y expresiones más que, menos que “pesa más, pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después” “ayer” “hoy” “mañana”				


III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ▪ En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Objetos en casa ▪ colores o plumones ▪ papel bond

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

SECUENCIA DE ACTIVIDADES	
PROCESOS PEDAGÓGICOS -DIDACTICOS	RECURSO

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">INICIO</p>	<p>Saludamos a todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación. Papitos mamitas canten, jueguen y respondan las preguntas acompañando a sus hijos.</p> <p>Niños y niñas, antes de comenzar con nuestra sesión, vamos a recordar las recomendaciones que el Ministerio de Salud que nos ha dado y que debemos practicar durante todos estos días para no contagiarnos del Coronavirus.... ¿Recuerdan? ¿A qué recomendaciones me estoy refiriendo?</p> <p>Se propone los acuerdos de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón • Respetar las opiniones en el grupo del Meet y WhatsApp • Respetar el horario de clase o actividades virtuales <p>Enviar las evidencias de aprendizaje al grupo de WhatsApp</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué tamaños conoces?</p>	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">DESARROLLO</p>	<p>Motivamos a los niños y niñas a cantar una canción llamada grande, mediano, pequeño de YouTube compartimos pantalla por meet.</p> <p style="text-align: center;">- Es grande la cordillera Es grande el cielo y el mar Son grandes mis abuelitos Son grande son papa y mama Son chicas las abejitas Las uvas también lo son.....</p> <p>Preguntamos: ¿Qué nos dice la canción? ¿Cómo es el cielo? ¿cómo son las abejitas? ¿cómo es la niña?</p> <p>¿ustedes creen que existen otros objetos, grandes, mediano, pequeños? ¿Qué podemos hacer para averiguarlo?</p> <p>Familiarización del problema:</p> <p>La maestra pide que observemos en la casa y descubrimos objetos grandes, medianos, pequeños. Preguntamos si en la casa hay niños, grandes, medianos, pequeños, los niños observan, comparan y nombran a los niños que tienen esas características.</p> <p>La maestra da a conocer la intención del día: DESCUBRIMOS TAMAÑOS COMPARANDO.</p> <p>La maestra invita a los niños a ver el video del cuento Ricitos de oro</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Seguidamente la maestra pide que busquen material concreto: bloques, juguetes, otros para que manipulen y armen objetos con diferentes dimensiones. A la vez que van ordenando del más pequeño al más grande.</p> <p>Luego pedimos a los aderes de familia que le faciliten las plastilinas de diferentes colores para que modelen diferentes objetos en sus diferentes dimensiones. (grandes, mediano, pequeños)</p> <p>Socialización</p> <p>Los niños observan sus representaciones en plastilina y comentan sobre sus producciones. Exponen sus trabajos en forma individual.</p> <p>Se les entrega una ficha: donde pintaran los objetos grandes. marca con una (x) los objetos mediano y encierra en un círculo los objetos pequeños.</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=_skpv2RLyaC</p>

	<p>Reflexionamos junto con los niños sobre los procedimientos realizados para resolver el problema. Preguntamos: ¿Cómo hicieron para reconocer las dimensiones? ¿qué hicieron primero? ¿qué dimensiones descubrieron? ¿cómo se sintieron, durante la actividad?</p>  <p>- Dibuja las frutas y verduras y luego agrúpalos.</p>	
C I E R R E	<p>Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos a hacer hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó de la visita a la cocina? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p>	

Docente del Aula

Director (a)



Actividad de aprendizaje N° 3



I. DATOS INFORMATIVOS

- Título de la actividad de aprendizaje : **Compartimos una comida en familia**
- Unidad de Gestión Educativa : UGEL San Román
- Institución Educativa : Inicial 1139
- Directora : Lic. Daya Mahindra Álvarez Garrido
- Docente : Lic. Daya Mahindra Álvarez Garrido
- Edad/Sección : 5 años
- Fecha : julio del 2021
- Área : Matemática
- Estrategia / Modalidad : Aprendo en casa/ TV



• Propósito de la sesión:

Promover que las niñas y los niños participen en la preparación de una comida utilizando el alimento que han conservado y poniendo en práctica algunas nociones matemáticas. Además, motivarlos a escribir la receta empleada.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE



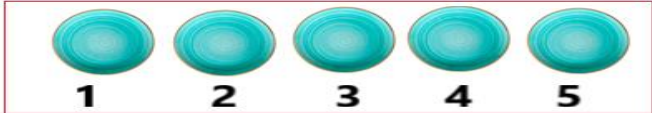

ÁREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Traduce cantidades a expresiones numéricas ▪ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones ▪ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Establece correspondencia uno a uno en sufusiones cotidianas.	Establece correspondencia uno a uno al momento de servir, repartir los alimentos u otras situaciones cotidianas.	Presenta la cantidad de utensilios que se requiere para preparar y servir el plato.
ESTANDAR				
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno, según sus características perceptuales, agrupar, ordenar hasta el quinto lugar seriar hasta cinco objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos realizando representaciones con su cuerpo material completo o dibujo. Expresa la cantidad de hasta diez objetos usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores “muchos, pocos, ninguno y expresiones más que, menos que “pesa más, pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después” “ayer” “hoy” “mañana”				

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ▪ En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Papel de reusó ▪ colores o plumones

I. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

SECUENCIA DE ACTIVIDADES	
PROCESOS PEDAGÓGICOS -DIDACTICOS	RECURSO

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">INICIO</p>	<p>Saludamos a todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación. Papitos mamitas canten, jueguen y respondan las preguntas acompañando a sus hijos.</p> <p>Niños y niñas, antes de comenzar con nuestra sesión, vamos a recordar las recomendaciones que el Ministerio de Salud que nos ha dado y que debemos practicar durante todos estos días para no contagiarnos del Coronavirus.... ¿Recuerdan? ¿A qué recomendaciones me estoy refiriendo?</p> <p>Se propone los acuerdos de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón • Respetar las opiniones en el grupo del Meet y WhatsApp • Respetar el horario de clase o actividades virtuales <p>Enviar las evidencias de aprendizaje al grupo de WhatsApp</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas: ¿Te gustaría compartir una comida en familia? ¿Qué comida te gustaría preparar? ¿Cuántos platos necesitamos servir considerando a todas las personas de la casa? ¿Cómo se transforman los alimentos?</p>	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">DESCRIPCIÓN</p>	<p>Observan el programa aprendo en casa por Tv</p> <p>Se les sugiere al adulto observar, junto con su niña o niño, todo lo han realizado durante esta experiencia de aprendizaje, pueden tomarse un tiempo para revisar lo que han ido registrado en el “cuaderno de los descubrimientos”.</p> <p>La niña o niño observarán y revisarán el alimento que han conservado. Puede comentar acerca de los cambios que han ocurrido los alimentos: color, texturas, sabor, etc.</p> <p>Se le pide al familiar proponer a su niño o niño hacer una rica ensalada, para ello le preguntará cómo pueden prepararla.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>▪ Durante el proceso conversará con su niña o niño sobre el procedimiento, las cantidades de ingredientes que necesitan, entre otras.</p> <p>¿Cuántas lechugas usaremos hoy?, Después de cortar la lechuga, ¿qué hacemos?</p> <p>Se corta los vegetales, se mezclan y sazonan con el curtido de rabanitos y zanahoria.</p> <p>Al finalizar, prueben juntas/os lo que hicieron e inviten a otros integrantes de la familia a compartir.</p> <p>El familiar propone a su niña o niño que establezcan la cantidad de platos, cucharas o vasos que necesitan para servir a cada uno de los familiares. Se le pregunta:</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Cuántos platos necesitamos servir considerando a todas las personas? Los integrantes de la familia son 5.</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Cuántos platos se utilizarán?</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>¿Cuántos cubiertos se necesitarán?</p> <div style="text-align: center;">  </div>	

¿cuántos vasos lavaremos?



La niña o niño elige los menajes para los alimentos realizando el conteo del 1 al 5 , haciendo uso de material concreto.

La familia aprovecha este momento de comer juntos en familia con mucho cariño.

- Si hace alguna pregunta, por ejemplo: Mamá, ¿con qué empieza ingredientes?, darle la respuesta. Ayudarla/o a establecer relaciones con otros escritos. Por ejemplo: Ingredientes comienza como Ingrid, el nombre de la abuela, ¿quieres que lo escriba?.

Luego de escribir, decirle que lea lo que ha escrito. Se puede escribir debajo de su escrito o al reverso lo que la niña o el niño dicta. Hacer esta acción ayuda a que la niña o el niño establezca relaciones entre la escritura alfabética, convencional y sus escritos.

En ningún caso decirle que ella o él todavía no sabe escribir

- Se le dice al niño o niña que cada vez que tenga una receta la puede escribir en su "Cuaderno de los descubrimientos". Se felicita la participación de los niños y niñas y el apoyo que brinda la familia, así también se le sugiere guarden sus producciones en su caja de tesoros.



- Dibuja cada uno de los platos y

C
I
E
R
R
E

- ¿Qué aprendí?
- ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?
- ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?
- ¿Cómo estaban los alimentos que observaste?
- ¿Qué color y textura tenían?
- ¿Cómo nos damos cuenta de que un alimento se está malogrando?
- ¿Cómo conservarías a la zanahoria?

¿Qué puedes hacer para que no se malogren los alimentos?

Docente del Aula

Director (a)



Actividad de aprendizaje N° 4



I. DATOS INFORMATIVOS

- Título de la actividad de aprendizaje : **Jugamos a tumbar**
- Unidad de Gestión Educativa : UGEL San Román
- Institución Educativa : Inicial 1139
- Directora : Lic. Daya Mahindra Álvarez Garrido
- Docente : Lic. Daya Mahindra Álvarez Garrido
- Edad/Sección : 5 años
- Fecha : julio del 2021
- Área : Matemática
- Estrategia / Modalidad : Aprendo en casa/ MEET, TV
- Propósito de la sesión:
Promover que las niñas y los niños comparen la cantidad de las tatas que tumbaron muchos pocos.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE


ÁREA	COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Traduce cantidades a expresiones numéricas ▪ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones ▪ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas.	Utiliza expresiones que dan cuenta en nociones de cantidad en situaciones referidas del entorno familiar en situaciones cotidianas.	Reconoce las nociones de cantidad en la vida cotidiana
ESTANDAR				
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno, según sus características perceptuales, agrupar, ordenar hasta el quinto lugar seriar hasta cinco objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos realizando representaciones con su cuerpo material completo o dibujo. Expresa la cantidad de hasta diez objetos usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores “muchos, pocos, ninguno y expresiones más que, menos que “pesa más, pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después” “ayer” “hoy” “mañana”				

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ▪ En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Objetos en casa ▪ colores o plumones ▪ papel bond

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

PROCESOS PEDAGÓGICOS -DIDACTICOS		REC URSO
INICIO	<p>Saludamos a todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación. Papitos mami canten, jueguen y respondan las preguntas acompañando a sus hijos.</p> <p>Niños y niñas, antes de comenzar con nuestra sesión, vamos a recordar las recomendaciones que el Ministerio de Salud que nos ha dado y que debemos practicar durante todos estos días para no contagiarnos del Coronavirus.... ¿Recuerdan? ¿A qué recomendaciones me estoy refiriendo?</p> <p>Se propone los acuerdos de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón • Respetar las opiniones en el grupo del Meet y WhatsApp • Respetar el horario de clase o actividades virtuales <p>Enviar las evidencias de aprendizaje al grupo de WhatsApp</p>	
DESARROLLO	<p>Revisen los materiales que juntaron y seleccionen aquellos elementos que podrían servir para jugar a tumbarlos, pueden ser latas, botellas, tubos de papel higiénico, preguntar al niño(a): ¿Cuántos elementos podremos tumbar de un solo lanzamiento? ¿A qué distancia podemos hacer nuestros lanzamientos? ¿Cuántas latas tumbaron?, ¿muchos o pocos?</p> <p>Escuche con atención las ideas del niño(a). Luego, organicen los elementos en una torre, en grupo o alineados, determinen la distancia en donde se podrá realizar los lanzamientos y establezcan un rol de lanzamientos con los participantes.</p> <p>cada uno hará tres lanzamientos, inicien el juego como lo han establecido, el niño(a) registrará en una tabla la cantidad de elementos que tumban en cada lanzamiento.</p> <p>Al finalizar, propóngale a su niña o niño revisar la tabla de registro y los puntajes, ¿quién tumbó más y quién tumbó menos?, para ello pueden realizar el conteo de cada palote, escribir el total y la lista de ganadores. ¡Repitan el juego las veces que lo deseen!</p> 	
CIERRE	<p>Realizamos la Meta cognición</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad?</p> <p>¿Cómo te sentiste al participar en la actividad?</p>	

Docente del Aula

Director (a)



Actividad de aprendizaje N° 5



I. DATOS INFORMATIVOS

- Título de la actividad de aprendizaje : **Jugando con los números**
- Unidad de Gestión Educativa : UGEL San Román
- Institución Educativa : Inicial 1139
- Directora : Lic. Daya Mahindra Álvarez Garrido
- Docente : Lic. Daya Mahindra Álvarez Garrido
- Edad/Sección : 5 años
- Fecha : julio del 2021
- Área : Matemática
- Estrategia / Modalidad : Aprendo en casa/ MEET, TV
- Propósito de la sesión: Lic. Daya Mahindra Álvarez Garrido
Promover que las niñas y los niños realicen los conteos de las cantidades de chapitas entre otros objetos.


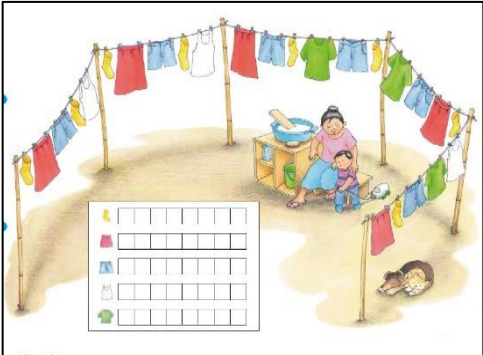
II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Traduce cantidades a expresiones numéricas ▪ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones ▪ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	- Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	- Cuenta hasta 10 elementos, formando decenas en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Expresa con objetos y dibujos una colección de hasta 10 elementos. -Agrupan piedritas en bolsitas, formando decenas.
ESTANDAR				
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno, según sus características perceptuales, agrupar, ordenar hasta el quinto lugar seriar hasta cinco objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos realizando representaciones con su cuerpo material completo o dibujo. Expresa la cantidad de hasta diez objetos usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores “muchos, pocos, ninguno y expresiones más que, menos que “pesa más, pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después” “ayer” “hoy” “mañana”				

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ▪ En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Objetos en casa ▪ colores o plumones ▪ papel bond ▪ chapitas

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

SECUENCIA DE ACTIVIDADES		
	PROCESOS PEDAGÓGICOS -DIDACTICOS	RECURSO
INICIO	<p>Saludamos a todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación. Papitos mamitas canten, jueguen y respondan las preguntas acompañando a sus hijos.</p> <p>Niños y niñas, antes de comenzar con nuestra sesión, vamos a recordar las recomendaciones que el Ministerio de Salud que nos ha dado y que debemos practicar durante todos estos días para no contagiarnos del Coronavirus.... ¿Recuerdan? ¿A qué recomendaciones me estoy refiriendo?</p> <p>Se propone los acuerdos de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón • Respetar las opiniones en el grupo del Meet y WhatsApp • Respetar el horario de clase o actividades virtuales <p>Enviar las evidencias de aprendizaje al grupo de WhatsApp</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué tamaños conoces?</p>	
D E S A R R L L O	<p>Motivamos a los niños y niñas a cantar una canción de los números de YouTube compartimos pantalla por meet.</p>  <p>Se invita a realizar un juego juntos, para ello establecen sus acuerdos para realizarlo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usar un espacio adecuado. - Tener sus materiales de reúso. - Respetar su turno. <p>De su material de reúso seleccionan y agrupan solamente las chapas de colores de los materiales recolectados, por lo menos 20 chapitas.</p> <p>Las niñas y los niños responden: ¿Qué podemos hacer para saber cuántas hay? ¿Cómo podemos repartirlas de tal manera que cada uno tenga la misma cantidad de chapas? Cogen 10 chapitas cada uno, luego trazan una línea, en su espacio con una tiza para que el espacio quede dividido en dos.</p> <p>Lanzaran las 10 chapas con ambas manos sobre la mesa o piso dividido, observan el lugar donde hicieron la separación. Responden: ¿Cuántas chapas hay de este lado?, ¿cuántas chapas hay en este otro lado?, ¿cuántas hay en total?</p> 	<p>https://www.youtube.com/watch?v=pSqn12Y</p> <p>Chapitas</p>



Responden: ¿Cuántas chapas rojas hay?, ¿Cuántas chapas azules hay?,
¿Cuántas chapas hay en total?

C
I
E
R
R
E

Realizamos la Meta cognición

¿Qué aprendimos hoy?

¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad?

¿Cómo te sentiste al participar en la actividad?

Reto del Día: Comenta y registra en una hoja con dibujos y números sobre los resultados del juego después de realizar el conteo final.

Docente del Aula

Director (a)



Actividad de aprendizaje N° 6



I. DATOS INFORMATIVOS

- Título de la actividad de aprendizaje : **Identificamos el orden que ocupa cada objeto hasta el quinto lugar.**
- Unidad de Gestión Educativa : UGEL San Román
- Institución Educativa : Inicial 1139
- Directora : Lic. Daya Mahindra Álvarez Garrido
- Docente : Lic. Daya Mahindra Álvarez Garrido
- Edad/Sección : 5 años
- Fecha : julio del 2021
- Área : Matemática
- Estrategia / Modalidad : Aprendo en casa/ MEET, TV
- Propósito de la sesión:

Promover que las niñas y los niños identifiquen el lugar que ocupa los objetos hasta el quinto lugar.


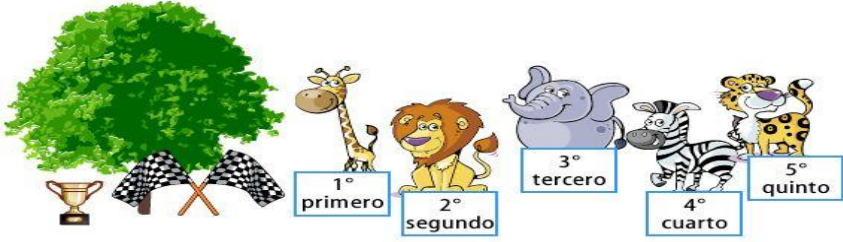


II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE


ÁREA	COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Traduce cantidades a expresiones numéricas ▪ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones ▪ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto”, “quinto”, para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Utiliza los números ordinales de "primero" hasta "quinto" lugar, empleando material concreto o su propio cuerpo en actividades cotidianas.	Reconoce los números ordinales con los miembros de su familia
ESTANDAR				
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno, según sus características perceptuales, agrupar, ordenar hasta el quinto lugar seriar hasta cinco objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos realizando representaciones con su cuerpo material completo o dibujo. Expresa la cantidad de hasta diez objetos usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores “muchos, pocos, ninguno y expresiones más que, menos que “pesa más, pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después” “ayer” “hoy” “mañana”				

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ▪ En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Objetos en casa ▪ colores o plumones ▪ papel bond

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

SECUENCIA DE ACTIVIDADES		REC
PROCESOS PEDAGÓGICOS -DIDACTICOS		URSO
I N I C I O	<p>Saludamos a todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación. Papitos mamitas canten, jueguen y respondan las preguntas acompañando a sus hijos.</p> <p>Niños y niñas, antes de comenzar con nuestra sesión, vamos a recordar las recomendaciones que el Ministerio de Salud que nos ha dado y que debemos practicar durante todos estos días para no contagiarnos del Coronavirus.... ¿Recuerdan? ¿A qué recomendaciones me estoy refiriendo?</p> <p>Se propone los acuerdos de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón • Respetar las opiniones en el grupo del Meet y WhatsApp • Respetar el horario de clase o actividades virtuales <p>Enviar las evidencias de aprendizaje al grupo de WhatsApp</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué tamaños conoces?</p>	
D E S A R R O L L O	<p>Motivamos a los niños y niñas a ver una fábula de la liebre y la tortuga del YouTube compartimos pantalla por meet.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <p>La profesora pregunta a los niños y niñas: ¿Qué decidieron realizar la liebre y la tortuga?, ¿Quién ganó la competencia?, ¿en qué lugar quedó la tortuga?, ¿y la liebre?, ¿les gusta hacer la competencia de carrera?</p> <p>La profesora les muestra algunas imágenes de animales y observan los niños y niñas.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>-Los niños identifican ¿Quién esta primero?, ¿segundo?, ¿tercero?, ¿cuarto?, ¿quinto lugar?</p> <p>- También le pedimos que estén atentos para mirar el video</p> <div style="text-align: center;"> <p>CADA NÚMERO ORDINAL TIENE SU NOMBRE</p>   </div> <p>Después de mirar el video realizamos preguntas:</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=hr21NYh9vB</p> <p style="text-align: center;">w</p> <p style="text-align: right;">https://www.youtube.com/watch?v=wsljxKmcdtc</p>

	<p>¿Quién está primero?, ¿Quién está segundo?, ¿Quién está tercero?, ¿quién está cuarto?, ¿quién está quinto?</p> <p>Explicamos a los niños y niñas que aprenderemos los números ordinales, ¿Qué son los números ordinales?, son números que nos van a indicar el orden que ocupa un elemento o persona, es decir nos van a permitir a ordenar por ejemplo que están haciendo los niños, están haciendo una fila</p> <p>Niños y niñas ustedes en casa podrían hacer una fila y luego podrían identificar en qué lugar están ubicados.</p> <div data-bbox="231 488 347 645">  </div> <div data-bbox="354 488 1093 622" style="background-color: #ADD8E6; padding: 5px;"> <p>- Realizar una fila con los miembros de tu familia y reconocer los números ordinales, luego enviar una foto.</p> </div>	
<p>C I E R R E</p>	<p>Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendimos a hacer hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó de los números ordinales? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p>	

 Docente del Aula

 Director (a)



Actividad de aprendizaje N° 7



I. DATOS INFORMATIVOS

- Título de la actividad de aprendizaje : **Me divierto con las figuras geométrica**
- Unidad de Gestión Educativa : UGEL San Román
- Institución Educativa : Inicial 1139
- Directora : Lic. Daya Mahindra Álvarez Garrido
- Docente : Lic. Daya Mahindra Álvarez Garrido
- Edad/Sección : 5 años
- Fecha : julio del 2021
- Área : Matemática
- Estrategia / Modalidad : Aprendo en casa/ MEET, TV
- Propósito de la sesión:

Promover que las niñas y los niños comparen la longitud de los tamaños como objetos pequeños, medianos y grandes en situaciones cotidianas.

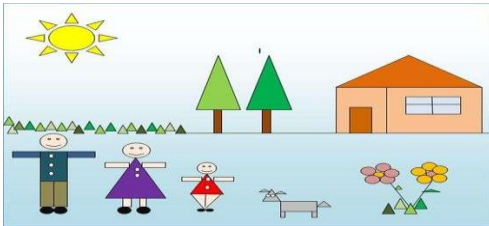
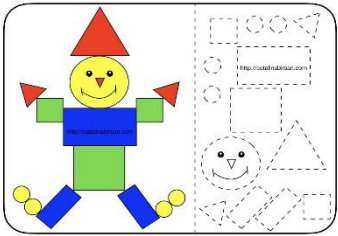
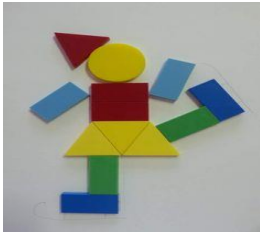
II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE


REA	COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización <ul style="list-style-type: none"> ▪ Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. ▪ Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. ▪ Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	Compara las formas de los objetos con las figuras geométricas que conoce. Utilizando material concreto en situaciones cotidianas.	Relaciona las figuras geométricas con objetos de su entorno.
ESTANDAR				
Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio, “cerca de”, “lejos de”, “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante,” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de los objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos En el espacio.				

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ▪ En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Objetos en casa ▪ colores o plumones ▪ papel bond ▪ Bloques lógicos

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

SECUENCIA DE ACTIVIDADES		REC
PROCESOS PEDAGÓGICOS -DIDACTICOS		URSO
I N I C I O	<p>Saludamos a todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación. Papitos mamitas canten, jueguen y respondan las preguntas acompañando a sus hijos.</p> <p>Niños y niñas, antes de comenzar con nuestra sesión, vamos a recordar las recomendaciones que el Ministerio de Salud que nos ha dado y que debemos practicar durante todos estos días para no contagiarnos del Coronavirus.... ¿Recuerdan? ¿A qué recomendaciones me estoy refiriendo?</p> <p>Se propone los acuerdos de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón • Respetar las opiniones en el grupo del Meet y WhatsApp • Respetar el horario de clase o actividades virtuales <p>Enviar las evidencias de aprendizaje al grupo de WhatsApp</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué tamaños conoces?</p>	
D E S A R R O L L O	<p>Motivamos a los niños y niñas a cantar una canción llamada grande, mediano, pequeño de YouTube compartimos pantalla por meet.</p> <p>La profesora les pide a los niños y niñas que escucharan un cuento: El país de las figuras geométricas</p>  <p>Un día al país de los triángulos llegaron noticias de que existían otras figuras geométricas. Preguntamos a los niños y niñas ¿De qué trató el cuento? ¿Qué figuras se mencionan? ¿Qué objetos tienen las formas de las figuras geométricas? ¿Conoces las figuras geométricas? ¿Cómo son?, ¿Son todas iguales?, ¿Tienen puntas?</p> <p>La profesora les pide a los niños y niñas que desglosen las figuras geométricas del cuaderno de trabajo del Minedu, la profesora les muestra por pantalla algunas figuras para que los niños puedan armar esas figuras o pueden ser otras las que deseen.</p> <p>Antes de empezar les recordamos los acuerdos de aula virtual.</p>   <p>De regreso al aula, entregamos a los niños bloques lógicos.</p> <p>Los niños los observan, manipulan y juegan con ellos.</p> <p>Les pedimos a los niños que observen diferentes objetos de su casa.</p> <p>Preguntamos ¿A qué figura se parecen las losetas? ¿Por qué? ¿A qué figura se parecen los conos? ¿Y la puerta?</p> <p>Los niños relacionan las figuras geométricas con objetos de su entorno.</p>	<p>https://www.youtube.com/watch/skpv2RLyac</p>

	<p>En papel con plumones representan las diferentes figuras geométricas que conocen. Reflexionamos junto con los niños sobre los procedimientos realizados para resolver el problema.</p>  <p>- Dibuja las figuras geométricas y arman personajes.</p>	
<p>C I E R R E</p>	<p>Realizamos la metacognición: ¿Qué formas aprendimos hoy? ¿Cómo aprendiste sobre estas formas? ¿Tuviste dificultad para reconocerlos? ¿Cómo lo hiciste?</p>	

Docente del Aula

Director (a)



Actividad de aprendizaje N° 8



I. DATOS INFORMATIVOS

- Título de la actividad de aprendizaje : **Una construcción diferente**
- Unidad de Gestión Educativa : UGEL San Román
- Institución Educativa : Inicial 1139
- Directora : Lic. Daya Mahindra Álvarez Garrido
- Docente : Lic. Daya Mahindra Álvarez Garrido
- Edad/Sección : 5 años
- Fecha : julio del 2021
- Área : Matemática
- Estrategia / Modalidad : Aprendo en casa/ MEET, TV
- Propósito de la sesión:

Promover que las niñas y los niños comparen la longitud de las dimensiones como largo corto en situaciones cotidianas.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE



REA	COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización <ul style="list-style-type: none"> ▪ Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. ▪ Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. ▪ Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como: “es más largo”, “es más corto”	Reconoce las dimensiones de longitud de objetos que muestra de su casa y compara los objetos largo corto.	Identifica objetos con longitud largo y corto.
ESTANDAR				
Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio, “cerca de”, “lejos de”, “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de los objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos Enel espacio.				

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ▪ En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Objetos en casa ▪ colores o plumones ▪ papel bond

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

SECUENCIA DE ACTIVIDADES	
PROCESOS PEDAGÓGICOS -DIDACTICOS	RECURSO

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">INICIO</p>	<p>Saludamos a todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación. Papitos mamitas canten, jueguen y respondan las preguntas acompañando a sus hijos.</p> <p>Niños y niñas, antes de comenzar con nuestra sesión, vamos a recordar las recomendaciones que el Ministerio de Salud que nos ha dado y que debemos practicar durante todos estos días para no contagiarnos del Coronavirus.... ¿Recuerdan? ¿A qué recomendaciones me estoy refiriendo?</p> <p>Se propone los acuerdos de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón • Respetar las opiniones en el grupo del Meet y WhatsApp • Respetar el horario de clase o actividades virtuales <p>Enviar las evidencias de aprendizaje al grupo de WhatsApp</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se comunica el propósito de la actividad del día: hoy realizan una construcción diferente con materiales recolectados haciendo uso de su imaginación y creatividad. • Realizamos las siguientes preguntas: ¿te gustaría realizar una construcción? ¿Qué materiales crees que necesitarás? ¿Con quién de tu familia te gustaría realizarlo? ¿Qué te gustaría construir? 	<p>Papel de reúso</p> <p>Crayolas, lápices de color, plumones</p> <p>Elementos de reúso como: botellas descartables, chapas, tubos de cartón, etc.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">DESCRIPCIÓN</p>	<p>Motivamos a los niños y niñas a ver una imagen, compartimos pantalla por meet.</p>  <p>¿Qué observan?, ¿hay diferencias?, ¿Cuál es?</p> <p>Algunos niños responderán y la maestra anotara sus respuestas en la pizarra.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Para esta actividad, es importante contar con materiales de reúso suficientes, de tal manera que se pueda repartir la misma cantidad para dos personas. ▪ Se pide a la niña o niño a ubicarse en el lugar donde organizaron lo recolectado. ▪ Para iniciar, repartirán los materiales recolectados por igual para ambas personas, de tal manera que tengan los mismos elementos familiar y niño o niña. ▪ Luego, verificarán si ambas/os tienen las mismas cantidades. La niña o niño realizará el conteo. ▪ Una vez que ya está todo listo, se le pide que, que construyan algo con los materiales que tienen allí. ▪ Van a jugar a construir, pero que no verán lo que está construyendo la otra persona. (familiar) Para ello, dividirán el espacio en dos, separándolo con una caja u otro elemento.  <p>El siguiente esquema puede ayudar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Una vez que la niña o el niño termine la construcción, sugerimos a la familia que le diga a su niña o niño que observe lo que ha construido, que mire cada detalle, cada pieza y el lugar en el que ha colocado cada una de ellas. ▪ Oriente a la familia para que le pida a la niña o el niño que le describa la construcción que ha realizado, de tal manera que el familiar empiece a realizar la construcción colocando las piezas de acuerdo a las indicaciones que le da la niña o el niño. El niño o niña utiliza las expresiones cerca, lejos, largo, corto, al describir sobre los elementos utilizados y ubicados en su construcción. 	<p>https://www.youtube.com/watch?v=_skpv2RLyAc</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Se pide al familiar que hará la construcción y el niño o niña no deberá ver. <p>Al finalizar, comparen ambas construcciones para encontrar semejanzas o diferencias.</p>	
C I E R R E	<p>Realizamos la Meta cognición</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad?</p> <p>¿Cómo te sentiste al participar en la actividad?</p> <p>Reto del Día: Describe y dibuja tu construcción dando algunas indicaciones a otras personas utilizando expresiones tales como: cerca, lejos, largo, corto, etc</p>	

Docente del Aula

Director (a)



Actividad de aprendizaje N° 9



I. DATOS INFORMATIVOS

• Título de la actividad de aprendizaje : **Reconocemos encima - debajo, cerca - lejos, ejercitando nuestro cuerpo.**

- Unidad de Gestión Educativa : UGEL San Román
- Institución Educativa : Inicial 1139
- Directora : Lic. Daya Mahindra Álvarez Garrido
- Docente : Lic. Daya Mahindra Álvarez Garrido
- Edad/Sección : 5 años
- Fecha : de julio del 2021
- Área : Matemática
- Estrategia / Modalidad : Aprendo en casa/ MEET, TV

• Propósito de la sesión:

Promover que las niñas y los niños se ubican en el espacio. Ubican objetos encima, debajo, cerca lejos.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE


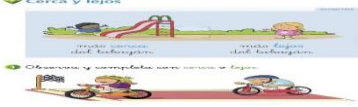

ÁREA	COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización <ul style="list-style-type: none"> ▪ Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. ▪ Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. ▪ Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	Ubica objetos de su entorno en relación a su cuerpo al desplazarse, en situaciones cotidianas.	Reconocen la ubicación: Se ubican encima-debajo, cerca-lejos, en relación a su cuerpo, al de sus compañeros y objetos.
ESTANDAR				
Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio, “cerca de”, “lejos de”, “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de los objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos Enel espacio.				

II. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ▪ En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Objetos en casa ▪ colores o plumones ▪ papel bond

III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

PROCESOS PEDAGÓGICOS -DIDACTICOS		RECURSO
INICIO	<p>Saludamos a todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación. Papiitos mamitas canten, jueguen y respondan las preguntas acompañando a sus hijos.</p> <p>Niños y niñas, antes de comenzar con nuestra sesión, vamos a recordar las recomendaciones que el Ministerio de Salud que nos ha dado y que debemos practicar durante todos estos días para no contagiarnos del Coronavirus.... ¿Recuerdan? ¿A qué recomendaciones me estoy refiriendo?</p> <p>Se propone los acuerdos de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón • Respetar las opiniones en el grupo del Meet y WhatsApp • Respetar el horario de clase o actividades virtuales <p>Enviar las evidencias de aprendizaje al grupo de WhatsApp</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué tamaños conoces?</p>	
D E S A R R L L O	<p>Motivamos a los niños y niñas a jugar un momento: le pedimos que estén lejos de sus escritorios, luego que estén cerca del escritorio los niños participan desde casa, todos los niños activan sus cámaras, luego pedimos que observen que objetos hay encima de su escritorio, observan que objetos hay debajo del escritorio o su mesa. Los niños responden de manera ordenada.</p> <p>* La profesora realiza algunas preguntas, ¿Qué cosas pusieron sobre la mesa?, ¿Qué hay debajo?</p> <p>Dejamos que los niños expresen con sus propias palabras lo que han entendido acerca del problema, luego vivencian con el cuerpo.</p> <p>* Le pedimos a cada niño un espejo y pedimos que observen su rostro.</p> <p>* Nombran la parte que está encima o debajo de lo que preguntemos.</p> <p>* Por ejemplo: ¿Qué hay debajo de los ojos? ¿Quién está encima de los ojos? ¿Qué está debajo de la cabeza?, etc.</p> <p>Durante la actividad los niños van verbalizando encima y debajo.</p> <p>Les mostramos algunas fichas para que observen:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>- La profesora les pide que observen las imágenes para luego describir las imágenes</p> <p>Los niños responden las preguntas de manera ordenada</p> <p>luego los niños y niñas realizaran el recorrido de casa y observaran los objetos que se encuentren encima, debajo, cerca lejos.</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  <div style="background-color: #ADD8E6; padding: 5px; margin-left: 10px;"> <p>- Dibuja las frutas y verduras y luego agrúpalos.</p> </div> </div>	
C I E R R E	<p>Realizamos la metacognición:</p> <p>¿Qué posiciones aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto del trabajo que realizaste?</p> <p>¿En qué tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿Te gustó lo que aprendiste? ¿Para qué te servirá?</p>	

Docente del Aula

Director (a)



Actividad de aprendizaje N° 10



I. DATOS INFORMATIVOS

- Título de la actividad de aprendizaje : **Nos ubicamos a la derecha – a la izquierda**
- Unidad de Gestión Educativa : UGEL San Román
- Institución Educativa : Inicial 1139
- Directora : Lic. Daya Mahindra Álvarez Garrido
- Docente : Lic. Daya Mahindra Álvarez Garrido
- Edad/Sección : 5 años
- Fecha : julio del 2021
- Área : Matemática
- Estrategia / Modalidad : Aprendo en casa/ MEET, TV
- Propósito de la sesión:

Promover que las niñas y los niños se ubiquen en el espacio desplazándose hacia la derecha e izquierda.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización <ul style="list-style-type: none"> ▪ Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. ▪ Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. ▪ Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas.	Ubica objetos de su entorno en relación a su cuerpo al desplazarse hacia la derecha, hacia la izquierda en situaciones cotidianas.	Se ubican a la derecha, a la izquierda, en relación a su cuerpo, al de sus compañeros y objetos.
ESTANDAR				
Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio, “cerca de”, “lejos de”, “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de los objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos Enel espacio.				

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ▪ En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Objetos en casa ▪ colores o plumones ▪ papel bond

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

SECUENCIA DE ACTIVIDADES		RECURSO
PROCESOS PEDAGÓGICOS -DIDACTICOS		RECURSO
INICIO	<p>Saludamos a todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación. Papitos mamitas canten, jueguen y respondan las preguntas acompañando a sus hijos.</p> <p>Niños y niñas, antes de comenzar con nuestra sesión, vamos a recordar las recomendaciones que el Ministerio de Salud que nos ha dado y que debemos practicar durante todos estos días para no contagiarnos del Coronavirus.... ¿Recuerdan? ¿A qué recomendaciones me estoy refiriendo?</p> <p>Se propone los acuerdos de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón • Respetar las opiniones en el grupo del Meet y WhatsApp • Respetar el horario de clase o actividades virtuales <p>Enviar las evidencias de aprendizaje al grupo de WhatsApp</p>	
DESARROLLO	<p>Motivamos a los niños y niñas a cantar una canción llamada grande, mediano, pequeño de YouTube compartimos pantalla por meet.</p>  <p>Luego hacemos preguntas: ¿a qué lado de Josefina se encuentra el oso?, ¿Qué animal se encuentra a la izquierda de la niña?, ¿en qué lado se encuentra la mano de color rojo?</p> <p>Proponemos a los niños aprender a ubicarnos a la derecha y a la izquierda para saber hacia dónde señala la flecha de la imagen presentada</p>  <p>La profesora realiza algunas preguntas: ¿Qué observan?</p> <p>Los niños y niñas responden de manera ordenada uno por uno</p> <p>Les proponemos a los niños y niñas e realizar juegos</p> <p>Realizan saltos hacia la derecha y saltos hacia la izquierda, también palmadas a ambos lados al ritmo de la go go.</p> <p>Los niños muestran objetos con la mano derecha y con la mano izquierda reconociendo sus lados.</p> <p>- En asamblea dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</p> <p> - Dibuja las frutas y verduras y luego agrúpalos.</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=8UNUZTGs</p>
CIERRE	<p>Realizamos la metacognición:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Tuviste dificultad para reconocer la derecha e izquierda? ¿En qué puedes mejorar cuando trabajas en grupo? ¿Qué necesitaste? ¿Qué fue más fácil?, ¿Qué fue difícil?</p>	

Docente del Aula

Director (a)