

**UNIVERSIDAD CATOLICA DE TRUJILLO  
BENEDICTO XVI  
FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACION INICIAL**



**TALLER DEL JUEGO LIBRE PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN  
EL AREA DE MATEMATICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE  
EDUCACION INICIAL**

**TESIS PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADA EN  
EDUCACION INICIAL**

**AUTORA:**

Br. Figueroa Luque, Maribel

**ASESOR:**

Mg. Iraita Ruiz, Reymundo Lorenzo

**LINEA DE INVESTIGACION:**

Didáctica de las áreas curriculares

**TRUJILLO – PERÚ  
2019**

## **AUTORIDADES UNIVERSITARIAS**

**Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.**

Arzobispo Metropolitano de Trujillo  
Fundador y Gran Canciller de la  
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

**R.P. Dr. Juan José Lydon Mc Hugh, O.S. A.**

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

**Dra. Silvia Ana Valverde Zavaleta**

Vicerrectora académica

**Dra. Carmen Consuelo Díaz Vásquez**

Decana de la Facultad de Humanidades

**Dr. Francisco Alejandro Espinoza Polo**

Vicerrector Académico (e) de Investigación

**R. P. Dr. Alejandro Preciado Muñoz**

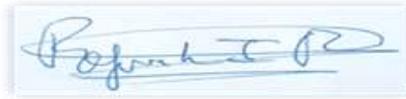
Director de la Escuela de Posgrado

**Mg. Andrés Cruzado Albarrán**

Secretario General

## CONFORMIDAD DE ASESORÍA

Yo, Mg. Reymundo Lorenzo Iraita Ruiz, identificado con DNI N° 41353641, como asesor de la tesis titulada: TALLER DEL JUEGO LIBRE PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE MATEMATICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACION INICIAL, desarrollada por la egresada Maribel Figueroa Luque con DNI N° 47329348, egresada de Programa de Estudios de Educacion Inicia de la Facultad de Humanidades, considero que dicha tesis para optar título universitario, reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y corresponden con las normas establecidos en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, y cumple con la normativa para la presentación de tesis de titulación de la Facultad Humanidades. Por tanto, Autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados.



---

Mg. Iraita Ruiz Reymundo Lorenzo

## DEDICATORIA

En especial a mi familia, por su comprensión, de igual manera con inmenso amor y gratitud a mi esposo, por haberme apoyado en todo momento para realizar el presente trabajo de investigación.

Con infinito amor a mi hija Mandira, quién debo dedicar con mucho amor ya que me inspira e incentiva a ser mejor cada día.

## AGRADECIMIENTO

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

Al asesor de tesis Mg. Iraita Ruiz, Reymundo Lorenzo, quien me brindó su inagotable paciencia, sugerencias, contribuciones e incondicional apoyo para la elaboración de esta tesis.

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Maribel Figueroa Luque, con DNI N° 47329348, egresada del Programa de Estudios de Educacion Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Escuela de Ciencias de la educación de la citada universidad, Facultad de humanidades, para la elaboración y sustentación de la tesis titulado: “TALLER DEL JUEGO LIBRE PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE MATEMATICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACION INICIAL”. El cual consta de un total de 7 Páginas.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento, correspondiente a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagrama. Así mismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 13 %, estándar permitido por el reglamento de grados y títulos de la Universidad Católica de Trujillo.

*El autor*



---

Maribel Figueroa Luque

DNI N° 47329348

## ÍNDICE DE CONTENIDO

AUTORIDADES UNIVERCITARIA .....	ii
CONFORMIDAD DEL ASESOR.....	iii
DEDICATORIA .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
DECLARATOIA DE AUTENCTICIDAD .....	vi
ÍNDICE.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS .....	viii
ÍNDICE FIGURAS.....	ix
RESUMEN .....	15
ABSTRACT.....	16
I. INTRODUCCION .....	18
1.1 Formulación del problema.....	18
1.1.2 Problema general.....	18
1.1.3 Problemas específicos .....	18
1.2 Formulación de objetivos.....	19
1.2.1 Objetivos generales.....	19
1.2.2 Objetivos específicos .....	54
1.3 Justificación .....	19
II. REVICION DE LA LTERATURA .....	20
2.1 Antecedentes.....	20
2.1.1 Antecedentes internacionales .....	20
2.1.2 Antecedentes nacionales .....	22
2.1.3 Antecedentes locales .....	23
2.2 Bases teóricas de la investigación.....	25
2.2.1 El juego en los sectores .....	25
2.2.1.1 Importancia de los juegos libres en los sectores .....	26

2.2.1.2	Características del juego libre en los sectores.....	26
2.2.1.3	La hora del juego libre .....	26
2.2.1.4	Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores .....	27
2.2.1.4.1	Planificación .....	27
2.2.1.4.2	Ejecución o desarrollo .....	27
2.2.1.4.3	Orden .....	27
2.2.1.4.4	Socialización.....	28
2.2.1.4.5	Representación.....	28
2.2.2	El aprendizaje significativo .....	28
2.2.2.1	Definición .....	28
2.2.2.2	Factores que influyen en el aprendizaje significativo.....	29
2.2.2.3	Estrategias de aprendizaje.....	29
2.2.2.4	Tipos de logro de aprendizaje.....	29
2.2.2.4.1	Logros actitudinales .....	29
2.2.2.4.2	Logros cognoscitivos .....	29
2.2.2.4.3	Logros procedimentales .....	30
2.2.2.5	Área de matemática.....	30
2.2.2.5.1	Competencias .....	30
III.	HIPOTESIS.....	32
IV.	METODOLOGIA .....	33
4.1	Tipo de la metodología .....	33
4.2	Métodos de investigación .....	33
4.3	Diseño de investigación .....	33
4.4	Poblacion y muestra .....	34
4.4.1	Poblacion.....	34
4.4.2	Muestra.....	34
4.5	Técnicas e instrumentos de recojo de datos .....	35
4.6	Técnicas de procesamiento de análisis de datos .....	35
4.7	Ética investigativa.....	36

4.8 Operacionalización de variables e indicaciones .....	37
V. RESULTADOS.....	39
5.1 Resultados .....	39
5.2 Prueba de hipótesis .....	45
5.3 Análisis de resultados .....	48
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	51
6.1 Conclusiones.....	51
6.2 Recomendaciones .....	52
REFERENCIAS.....	53
ANEXOS .....	56

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Poblacion de estudiantes de la institución pública de Caracoto .....	34
Tabla 2: Baremo de medición de variables y escala de calificación.....	35
Tabla 3: Operacionalización de variables e indicadores.....	37
Tabla 4: Nivel de aprendizaje significativo a través del pre – test .....	39
Tabla 5: Dimensión 1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad .....	40
Tabla 6: Dimensión 2. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.....	41
Tabla 7: Dimensión 3 Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización .....	42
Tabla 8: Logro de aprendizaje significativo según post test.....	43
Tabla 9: Comparación del pre test y post test de los niveles de aprendizaje en el área de matemática .....	44
Tabla 10: Rangos del aprendizaje significativo de Wilcoxon .....	45
Tabla 11: Estadísticos de prueba del aprendizaje a través del Wilcoxon .....	45
Tabla 12: Muestras relacionadas del pre test y post test de la dimensión actúa y piensa matemáticamente situaciones de cantidad .....	46
Tabla 11: Muestras relacionadas del pre test y post test de la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio .....	47
Tabla 11: Muestras relacionadas del pre test y post test de la dimensión Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización .....	47

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Logro de aprendizaje según pre test .....	37
Figura 2: Dimensión 1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.....	40
Figura 3: Dimensión 2. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.....	41
Figura 4: Dimensión 3 Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización .....	42
Figura 5: Logro de aprendizaje significativo según post test .....	43
Figura 6: Comparación del pre test y post test de los niveles de aprendizaje en el área de matemática .....	44

## RESUMEN

Esta investigación tiene como objetivo general: Determinar si el taller del juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno del distrito de Caracoto provincia San Román, región Puno, año 2019. EL tipo de investigación fue cuantitativo, el diseño pre experimental, descriptivo simple. La población muestral es de 22 niños de cinco años. Utilizando la técnica de la observación y el instrumento que se aplicó fue una lista de cotejo. Los resultados obtenidos respecto con este objetivo es el producto de la aplicación de un pre test fueron: el 64% de los niños se encuentran en el nivel de “Inicio”, seguidamente se aplicó el taller del juego libre en los sectores para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática durante catorce sesiones. Luego los resultados del pos test fueron: el 82% se encuentran en el nivel de “Logro previsto” del aprendizaje en el área de matemática. Por último, se identificó el nivel de significancia en el área de matemática del pre test y post test aplicado a los niños de cinco años a través del estadígrafo de Wilcoxon procesado en el programa SPSS, y el nivel confianza es del 5%  $Z < 0,05$  donde  $Z = 0,000$ , aceptándose la hipótesis alterna, por tanto, el taller del juego libre en los sectores si mejora significativamente con el logro de aprendizaje en el área de matemática. En conclusión: después de llevar a cabo las pruebas de observación a través de la lista de cotejo se determina que el taller del juego libre en los sectores si mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años.

**Palabras clave:** Juego, aprendizaje sectores, matemática.

## ABSTRACT

This research has as general objective: To determine if the free play workshop in the sectors improves learning in the area of mathematics in five-year-old children from an Initial Educational Institution 1334 Jesus Nazareno from the district of Caracoto, San Román province, Puno region, year 2019. The type of research was quantitative, the pre-experimental design, simple descriptive. The sample population is 22 five-year-old children. Using the observation technique and the instrument that was applied was a checklist. The results obtained with respect to this objective is the product of the application of a pre-test were: 64% of the children are at the level of “Start”, then the free play workshop was applied in the sectors to improve the level of learning in the area of mathematics during fourteen sessions. Then the results of the post-test were: 82% are at the level of “Expected achievement” of learning in the area of mathematics. Finally, the level of significance in the area of mathematics of the pre-test and post-test applied to five-year-old children was identified through the Wilcoxon statistician processed in the SPSS program, and the confidence level is 5%  $Z < 0,05$  where  $Z = 0,000$ , accepting the alternative hypothesis, therefore, the free play workshop in the sectors does improve significantly with the achievement of learning in the area of mathematics. In conclusion: after carrying out the observation tests through the checklist, it is determined that the free play workshop in the sectors does improve learning in the area of mathematics in five-year-old children.

**Keywords:** Game, Learning, sectors, mathematics.

## I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad ya no le dan importancia a que los niños jueguen, tengan esos espacios momentos de diversión y a la vez aprendizaje. Por ello que el juego es una actividad placentera, libre y espontánea, de gran utilidad para el desarrollo del niño, es un elemento muy importante porque enriquece la imaginación, desarrolla la observación, ejercita la atención, la concentración y la memoria de los niños.

La importancia del juego libre en el aprendizaje, en la educación radica en que es fuente de desarrollo tanto socio-emocional como cognoscitivo. Existen distintos tipos de juego que favorecen diferentes áreas del desarrollo o del aprendizaje; por lo tanto los juegos que se propongan deben obedecer a los objetivos que los maestros se planteen. Éste juega un papel predominante en el preescolar pero tiende a desaparecer durante los años de educación básica. (Rubiño 2016)

En diferentes países los niños en el área de matemática desde el I ciclo de Educación Inicial van adquiriendo nuevos conocimientos, logrando ser entendidos en la actualidad la educación no consiste solo en transmitir conocimientos, sino tiene como finalidad esencial aportar al estudiante herramientas y habilidades nuevas, para así lograr un mejor desempeño en su aprendizaje y desarrollo. Se espera que los niños del nivel inicial desarrollen capacidades matemáticas donde les permita adquirir aprendizajes posteriores que recibirán en la escuela primaria y toda su vida; por lo tanto es lo importante es preocuparse en la enseñanza aprendizaje y no solo en contenidos que muchas veces desvían la dirección al que apunta la educación.

Hoy en día las instituciones educativas no aplican en su mayoría la actividad de la hora del juego libre en los sectores ya que este momento es muy importantes para el buen desarrollo y el aprendizaje de los niños. Sin embargo no se conoce aún los beneficios que trae este hábito para la calidad de vida y la educación de los pequeños. Estudios recientes en el Perú han demostrado que los niños que más juegan son más despiertos, crecen mejor y se desarrollan y obtienen altos logros de aprendizaje que los niños que se ven restringidos para jugar. Beneficiándose su calidad de vida y la educación de los niños.

Así mismo, a nivel regional y local, para educación inicial no se cuenta con un proyecto educativo con lineamientos claros ni con un programa básico para revertir las grandes dificultades y diferencias en cuanto al desarrollo de capacidades en el área de matemática. La enseñanza de la matemática en educación inicial se ve reducida a un trabajo mecánico, rutinario y

descontextualizado por que prevalece el memorizar procedimientos y fórmulas que los estudiantes no comprenden.

Los niños viven la matemática en el día a día, en su vida misma y tomando en cuenta ello, es necesaria su enseñanza de una manera efectiva para la adquisición de conocimientos y para que se pueda lograr un aprendizaje significativo que permita al niño resolver problemas que se presenten en la vida diaria establecen relaciones con el mundo real, buscando soluciones y de esta manera aprendiendo a aprender.

Sin embargo, es necesario precisar que el juego es una herramienta muy importante para la enseñanza de la matemática en los niños del nivel inicial por ser parte de su naturaleza misma y permite un aprendizaje significativo; por ello se presenta el estudio: Taller del juego libre para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de Educación Inicial 1334 Jesús Nazareno.

En la institución educativa inicial 1334 Jesús Nazareno se observa que los niños de cinco años presentan limitaciones para desarrollar capacidades matemáticas, esto se expresa en las dificultades para contar, reconocer números, clasificar, seriar, establecer relaciones entre los números operaciones para resolver. Debido a esta realidad se busca mejorar el aprendizaje en el área de matemática a través de los juegos libres. Teniendo es contexto, se plantea la siguientes preguntas:

## **1.2 Formulación del problema**

### **1.2.1 Problema general**

¿De qué manera el taller del juego libre mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno del distrito Caracoto, provincia San Román, región Puno, año 2019?

### **1.2.2 Problemas específicos:**

- ¿De qué manera el taller del juego libre mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en su dimensión en situaciones de cantidad en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno?

- ¿De qué manera el taller del juego libre mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en su dimensión en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno ?
- ¿De qué manera el taller del juego libre mejora significativo el aprendizaje en el área de matemática en su dimensión en situaciones de forma, movimiento y localización en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno ?

### **1.3 Formulación de objetivos**

#### **1.3.1 Objetivo general**

Determinar si taller del juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de una institución educativa pública inicial 1334 Jesús Nazareno del distrito Caracoto, provincia San Román, región Puno, año 2019.

#### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática mediante un pre – test.
- Aplicar el taller del juego libre para mejorar el nivel aprendizaje en el área de matemática mediante catorce actividades de aprendizaje en niños de cinco años.
- Determinar en nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años mediante un post - test.
- Identificar el nivel de significancia en el área de matemática del pre – test y post - test aplicado en niños de cinco años.

### **1.4 Justificación de la investigación**

El presente trabajo de investigación de justifica debido a que la educacion infantil es el primer nivel de la educacion básica regular, que atiende a niños menores de seis años favoreciendo al desarrollo integral del niño.

En lo teórico, se recopila y sistematizan fundamentos teóricos sobre taller del juego libre mejora el aprendizaje significativo en el área de matemática; donde el niño obtendrá la facilidad de escoger como, donde y con quien jugar en los sectores y de esta manera lograr un aprendizaje significativo.

En lo metodológico, para esta investigación se usó la técnica de observación y el instrumento que con el que se aplicó fue lista de cotejo a través del pre – test y post – test. Fue aplicada de acuerdo a su finalidad se buscó demostrar que la aplicación del taller del juego libre si mejora el aprendizaje significativo en el área de matemática.

En lo práctico, según los resultados que se obtuvo en esta presente investigación se observa que la mayoría de niños si muestran una mejora en el nivel de aprendizaje significativo en el área de matemática.

## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1 Antecedentes

#### 2.1.1 Internacionales

Tercero, (2016) este presente estudio de investigación tuvo como objetivo como inciden los juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático, en niños de 5 a 6 años del centro infantil “Lucía Alban de Romero”. La población muestral de esta investigación es el primer año que está conformado por 26 niños de educación básica del centro infantil, donde el tipo de investigación es cualitativa con un diseño descriptiva que nos permite conocer las situaciones a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, personas o del fenómeno que pueda ser cuantificado. De acuerdo a las investigaciones realizadas mediante una lista de cotejo en un 65% los niños demuestran interés cuando aplican los juegos y el 26% de los niños casi siempre, mientras que 9% dice a veces los niños demuestran interés por jugar. Después de aplicar analizar e interpretar con mucho cuidado se llegó a la conclusión que los juegos didácticos inciden directamente en el desarrollo del razonamiento lógico matemático y a la vez despierta el interés, desarrolla la creatividad la capacidad de concentración y al concentrarse los niños realizan agilidad mental para después intercambiar los conocimientos.

Arias (2014) la presente investigación tuvo como objetivo proponer elementos del juego que, desde un enfoque interaccional de la comunicación, nos permitan implementarlo como estrategia pedagógica en una experiencia realizada con niños y niñas en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago, basado en el método cuantitativo, se ha centrado, en realizar un importante análisis acerca del juego libre en los niños y niñas de 3 años de la parroquia 5 de Agosto, Para ello se diseñó y aplicó una ficha de observación con los siguientes parámetros: Tipo de juegos, comportamiento durante el juego y relación niños/as durante el juego. Esta observación fue aplicada en 10 centros de Educación Inicial de la Parroquia 5 de Agosto en el espacio del receso. En cada uno de los centros se realizaron dos observaciones. Los resultados que se obtuvieron muestran como los niños y niñas de 3 años de edad empiezan a ser conscientes de su propia identidad de género y a clasificar al grupo de personas en los juegos de acuerdo a su mismo sexo. También se observan ciertas diferencias en los juegos que prefieren jugar los niños y las niñas, de ahí la importancia de promover la coeducación en los centros educativos. Es así como se concluye que a partir del estudio realizado, podemos señalar que el juego puede ser utilizado

como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos.

Lliguicota y Maldonado (2013) El presente estudio de investigación tiene como objetivo proponer estrategias lúdicas, mediante la elaboración de una guía didáctica, para la adquisición de aprendizajes significativos de los niños y niñas del centro de educación inicial Jilgueritos nivel 2 del cantón; La Troncal. El tipo de la siguiente investigación es cuantitativa, Nivel explicativa con un diseño descriptivo correlacional. La población está conformada por 62 estudiantes correspondientes a nivel inicial y la muestra fue de 32 estudiantes. Luego de analizar los resultados nos indica 62% de los padres de familia consideran necesaria la enseñanza a través del juego, ya que este permite que sea el niño quien construya su propio conocimiento, el 23 % están parcialmente de acuerdo, mientras que el 15% no ve necesario realizar actividades lúdicas para emprender un aprendizaje. De tal manera se concluye que el juego libre es espontáneo ayuda a que el niño construya su propio aprendizaje.

### **2.1.2 Nacionales**

Pacuhuayla (2019) Esta investigación tuvo como objetivo general: Determinar la relación del Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019 siendo su hipótesis planteada: Existe una relación directa del Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019. La investigación fue de tipo correlacional, el método empleado fue: El método general científico. La población estuvo constituida por 71 estudiantes de secciones de 3,4 y 5 años de la I.E Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019, para medir el grado de correlación se utilizó a través del software estadístico SPSS V.24 su análisis del coeficiente de Pearson Obteniendo como resultado el coeficiente  $r=0,482$  que midió la relación entre el Juego Simbólico y El Aprendizaje determinando así que ambas variables se relacionan de manera positiva fuerte, pudiendo de esta manera concluir que los estudiantes mejoraron su aprendizaje a través del juego simbólico en un 23,23% . Llegando a la conclusión que se relacionan de manera positiva fuerte, pudiendo de esta manera determinar que los estudiantes mejoraron su aprendizaje a través del juego simbólico en un 23,23%.

Madueño (2016) en la investigación titulado “Juego de sectores de aprendizaje como estrategia didáctica y la socialización de la institución educativa N° 1793 río negro-2016”. Describe como objetivo general. Determinar la relación que existe entre juegos de sectores de

aprendizaje como estrategia didáctica y la socialización en la Institución Educativa N° 1793 Río Negro-2016. El nivel es descriptivo correlacional por que tiene como finalidad determinar el grado de relación o asociación no causal existente entre las variables Juego de sectores y la socialización. La población estuvo compuesta por la Institución Educativa N° 1793 que cuenta con 13 niños. La muestra fue elegida de forma no probabilística es decir dirigida, para tener un manejo y control de los sujetos el cual fue conformado por 11 estudiantes. La técnica utilizada fue de observación, para la recolección de información se empleó el cuestionario juego de sectores de aprendizaje y el cuestionario de socialización para determinar el nivel de logro de las capacidades de acentuación en los alumnos de las cuales estuvo compuesta por 30 ítems. En conclusión se logró determinar la correlación es elevada. Por otra parte al determinar el coeficiente de determinación  $r^2 = (0,91)^2 = 0,8281$  se interpreta que el 82,81% de la variación de la variable socialización se explica por la variación de la variable juego de sectores.

Idrogo (2016) el presente estudio de investigación, titulado: Los juegos matemáticos y su influencia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del VII ciclo de la Institución Educativa Glicerio David Villanueva Medina, Numbral - Chalamarca, 2014, tiene como objetivo determinar la influencia de los juegos matemáticos en el aprendizaje de la Matemática en los estudiantes del VII ciclo de la Institución Educativa, Numbral - Chalamarca. Se tiene en cuenta la muestra equivalente a la población constituida por 38 estudiantes de ambos sexos del VII ciclo de Educación Básica Regular. La presente investigación se enmarca en el enfoque cuantitativo y el diseño es pre experimental; se ha utilizado técnicas de recojo y análisis de datos, como pre test, post test, con los que se han obtenido resultados de la influencia de los juegos matemáticos en el aprendizaje de la matemática en dichos estudiantes. Por lo que se concluye que esta investigación ha permitido analizar, interpretar, comprender y verificar cuán significativo es la utilización de los juegos matemáticos para mejorar el aprendizaje de la matemática.

### **2.1.3 Locales**

Mamani (2019) la investigación tiene como 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.

Garavito (2017) en su investigación tuvo como propósito, comparar los tipos de valores morales que se desarrollaron en el juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años, para ello se optó por investigar y realizar la comparación de dos instituciones, una de ellas es la I.E.I. N° 84 del distrito de Taraco perteneciente a la zona quechua y la I.E.I.N°194 “Corazón de Jesús”. La población está compuesta por todos los niños y niñas de 5 años se realizó un promedio de resultados de cada Institución Educativa en las tres dimensiones, donde el valor de la responsabilidad en un 91.5% en la escala de Siempre, lo que evidencia que los niños y niñas enfatizan dicho valor al momento de realizar el juego libre en los sectores, mientras que un 7.9% en la escala de A veces, lo cual evidencia que en ciertas ocasiones los niños y niñas ya no hacían 10 práctica de dicho valor, así también se obtuvo un 0.6% en la escala de Nunca lo cual evidencia que dicho valor no ha sido puesto en práctica por los niños y niñas cuando realizaban el juego libre en los sectores; la siguiente dimensión es el valor del respeto, por lo que se evidencia que este valor se enfatiza en un 81.0% en la escala de Siempre, 19.0% A veces, 0.0% Nunca; mencionados resultados han sido registrados al momento de realizar el juego libre en los sectores ;la siguiente dimensión es el valor de la cooperación que se enfatiza en un 87.9% Siempre, 12,1% A veces, 0.0% Nunca; los resultados evidenciados son de acuerdo a la ficha de observación en la que se ha considerado tres escalas de valoración. En comparación con la I.E.I.N°194 Corazón de Jesús en donde se ha evidenciado que no se enfatiza con notoriedad los valores morales, con respecto a las cifras obtenidas tales como, el valor de la responsabilidad en un 61,2% Siempre, 38.8% A veces, 0.0% Nunca; el valor del respeto en un 60.4% Siempre ,37.2% A veces, 2.4% Nunca; y el valor de la cooperación en un 77.3% Siempre, 22.7% A veces, 0.0% Nunca. Mencionados valores con sus respectivos porcentajes han sido registrados en el juego libre en los sectores. Para lo cual se concluye que, el valor de cooperación se prioriza con mayor énfasis con un 87.9%(siempre), 12,1%(a veces) ,0.0%(nunca).

Turpo (2018) en su investigación tuvo como objetivo principal determinar el nivel de percepción del docente sobre el beneficio del juego libre en sectores en las Instituciones Educativas Públicas del Nivel Inicial –Juliaca-2018. El tipo de investigación es descriptivo. La población de la presente investigación está conformada por 56 docentes de las Instituciones Educativas Públicas del Nivel Inicial de la ciudad de Juliaca. Para obtener los datos relevantes del estudio se utilizó el cuestionario de juegos libres en sectores, que consta de 29 ítems; organizado en 6 dimensiones. Los resultados fueron: Frente al sector construcción un 3,6% de los docentes percibe que se encuentra en el nivel leve, por otro lado el 1,8% percibe que se encuentra en nivel moderado, sin embargo el 94,4% percibe que se encuentra en nivel óptimo. Frente al sector hogar un 5,4% de los docentes percibe que se encuentra en nivel leve, por otra parte un 7,1% percibe que se encuentra en nivel moderado, sin embargo el 97,5% percibe que se encuentra en nivel óptimo, frente al sector de música un 3,6% de los docentes percibe que se encuentra el nivel leve, mientras que un 5,4% percibe que se encuentra en nivel moderado. Así mismo el 91,1% percibe que se encuentra en nivel óptimo, frente al sector ciencia un 1,8% de los docentes percibe que se encuentra en el nivel leve, y un 7,1% percibe que se encuentra en nivel moderado, y el 91,1% percibe se encuentra en nivel óptimo. Frente al sector de biblioteca un 1,8% de los docentes percibe que se encuentra en el nivel leve, y el 91,2% percibe que se encuentra en nivel óptimo. Frente al sector de arte un 100% de los docentes percibe que se encuentra en nivel óptimo. Frente al juego libre en sectores un 1,8% de los docentes percibe que se encuentra en el nivel leve, y el 98,2% percibe en nivel óptimo, considerándolo beneficioso para el desarrollo integral del estudiante.

## **2.2 Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1 El juego libre en los sectores**

Segun Minedu (2015) es el momento pedagógico que tiene un proceso el cual implica la posibilidad de desarrollar el juego libre utilizando los espacios y elementos de los sectores y brindarle al estudiante la oportunidad de interactuar con los demás.

Soler (2016) plantea en el juego libre es el niño el que decide cómo, qué y con quién quiere jugar, establece sus propias reglas, elige los materiales y decide el final del juego sin la intervención de un adulto. Entendiendo de esta manera el juego, es fácil hacerse cargo que jugar implica probar límites, arriesgarse, ir un paso más de lo admitido y ser capaz de romper las reglas, según sus motivaciones que sienta para llevar a cabo de forma libre según sus necesidades e intereses.

### **2.2.1.1 Importancia del juego libre en los sectores**

Para Pérez (s.f.) expone que el juego libre se deben utilizar con los estudiantes para desarrollo de capacidades, cognitivas, efectivas y sociales, la importancia del por qué el juego libre favorece:

- a. Ayuda al niño a que participen en actividades integradoras
- b. Adquieren conocimientos conceptuales e instrumentales
- c. Fomenta y desarrolla el autoestima del niño
- d. El niño desarrolla imaginación, innovación y creatividad y muchas más capacidades

### **2.2.1.2 Características del juego libre en los sectores**

Según Minedu (2017) nos da a conocer las siguientes características:

- a. Esta actividad es espontánea y única del niño, y hace que nazca del mundo interior del niño
- b. Estos juegos son de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas “como si”. Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca “como si” fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba “como si” fuera un caballo.
- c. Los efectos positivos en todo momento acompañan a los juegos, quiere decir que resulta placentero y la ves gozoso.
- d. Los son flexibles ya que es espontaneo. Porque el niño como el observador no saben cómo se va a desenvolver, podríamos decir que es como las películas de suspenso donde no se sabe que contiene ni como terminara.

### **2.2.1.3 La hora del juego libre en los sectores**

Segun Minedu (2017) la hora del juego libre en los sectores en su una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años, define éste término como: Una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente, tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo.

## **2.2.1.4 Secuencia metodológica del juego libre en los sectores**

### **2.2.1.4.1 Planificación**

Los niños y la educadora se sientan en el suelo formando un círculo al centro del salón. Por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un diálogo y conversan sobre tres aspectos: La docente les recuerda a los niños el tiempo y el espacio en el que jugarán. 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 terminar les voy a avisar para que acaben con lo que están jugando. (Minedu, 2015)

### **2.2.1.4.1 Organización**

Los niños se integran libremente en los grupos por el salón donde eligen el sector de su preferencia. Los grupos estarán formados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces, de 5 a 6 niños están asociados con el mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, dos niños juegan juntos o uno solo. Después de que los niños se instalan, comienzan su proyecto de juego libre de forma autónoma. Esto significa que definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar. (Minedu, 2015)

### **2.2.1.4.2 Ejecución o desarrollo**

Es el momento donde los niños se colocan en el sector que eligieron y empiezan a desarrollar su juego. También se habla con otros niños sobre los juguetes que todos usarán y los roles que jugarán: Eres una tía, yo seré la madre y tú serás el niño. Los niños se ubicarán en la sala de juegos de diversas maneras: algunos lo hacen solos, algunos en parejas y otros se unen en grupos de tres o cuatro compañeros. Puede ver que los niños se distribuyen en el aula de acuerdo con sus preferencias temáticas, tipos de juegos y afinidad con sus compañeros. (Minedu, 2015)

### **2.2.1.4.3 Orden**

La maestra comunica que va a terminar el juego con una anticipación de 10 minutos antes y así los niños van terminando de jugar. Cuando eso suceda, los niños deben guardar juguetes. Guardar el juguete tiene un significado emocional y social muy importante: también está guardando sus experiencias y concluyendo con una experiencia interna significativa hasta la próxima vez. También contribuye al buen hábito del pedido. (Minedu, 2015)

#### **2.2.1.4.5. Socialización**

Los niños se sientan en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego. La maestra aprovecha para dar información sobre algunos aspectos de la conversación. Por ejemplo, si los niños que jugaron en el hogar cuentan que jugaron a la mamá y al papá y que “Daniel se puso a cocinar” “y que los hombres no cocinan”, la maestra aprovechará para conversar sobre este aspecto y cambiar esta idea errónea de los niños. Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, desean. (Minedu, 2015)

#### **2.2.1.4.4 Representación**

La maestra da oportunidad a cada niño de formar individual o grupal para que expresen a mediante dibujos, pinturas o modelado a lo que jugaron. Este momento del juego no es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días. (Minedu, 2015)

#### **2.2.1.5 El juego libre en los sectores apoya las áreas de desarrollo y el aprendizaje**

Según Guevara (2019) el juego, es muy importante para el desarrollo infantil de los niños, ya que es una actividad que representa una realidad con objetos y juguetes que están a su alcance. También está asociada con el desarrollo del lenguaje y el pensamiento del niño. Al jugar simbólicamente, el niño transforma los objetos para adecuarlos a la realidad que quiere recrear, la que está en su mente. Es así que al manipular objetos va conociendo sus propiedades y al combinarlos pone en marcha su coordinación motora fina y el manejo del espacio. Por ejemplo, al usar cubos para armar un puente calcula distancias, pesos, dimensiones. En este caso, su pensamiento matemático entra en acción. Los estudios de investigación sobre juego y el desarrollo infantil han determinado que la práctica del juego simbólico refleja y produce cambios integrales a nivel de una serie de competencias y aprendizajes.

### **2.2.2 El aprendizaje significativo**

#### **2.2.2.1 Definición**

Franchesco (2016) es un proceso activo donde el niño adquiere o modifica habilidades, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, instrucción, razonamiento y observación, es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad,

se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción por esta razón debe ser significativa.

### **2.2.2.2 Factores que influyen en el aprendizaje**

Para Gardner (s.f.) Estos son algunos factores que influyen en el aprendizaje del niño:

- **Factor hereditario:** Es decir cuando el niño presenta algún problema congénito que impide al niño desarrollar sus capacidades máximo.
- **Factor ambiental:** Está relacionado con el lugar y elementos que le rodean al menor. Por ejemplo un niño que es criado en el campo tiene dificultades con la tecnología avanzada a diferencia del niño que tenga acceso a estas tecnologías.
- **Prácticas de crianza:** Este factor es importante porque se refiere a la forma en que los padres educan a sus hijos y como fomentan y priorizan los hábitos del estudio.
- **Diferencias individuales:** La diferencia del coeficiente intelectual de los niños es un elemento importante que afectara tanto positiva o negativamente en los trabajos del aula. Para ello es importante que los padres y educadores conozcan sus potencialidades y limitaciones de cada niño.

### **2.2.2.3 Estrategias de aprendizaje**

Las estrategias de aprendizaje son definidas como conductas y pensamientos que un aprendiz utiliza durante el aprendizaje con la intención de influir en su proceso de información. También se pueden definir como aquellos comportamientos que el alumno despliega durante su proceso de codificación de la información que debe aprender. (Herrera, 2009)

### **2.2.2.4 Tipos de logros de aprendizaje**

#### **2.2.2.4.1 Logros actitudinales**

Este logro son representados por lo valores morales, por el ser del estudiante, y por su capacidad de aprender, son los componentes afectivo – motivacional de su personalidad.

#### **2.2.2.4.2 Logros cognoscitivos**

El aprendizaje esperado del estudiante a partir del punto de vista cognitivo, representan los conocimientos que debe alcanzar el estudiante, también los conocimientos que deben asimilar, su pensamiento, y todo lo que necesitan saber.

#### **2.2.2.4.3 Logros procedimentales**

Representan las habilidades que el estudiante debe lograr, la manipulación, la práctica, la actividad de desempeño del estudiante, el comportamiento, todo lo debe saber hacer.

#### **2.2.2.5 Área de matemática**

El fin de la matemática en el currículo es desarrollar formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones que permitan a los niños interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, el planteamiento de supuestos, conjeturas e hipótesis, haciendo inferencias, deducciones, argumentaciones y demostraciones; comunicarse y otras habilidades, así como el desarrollo de métodos y actitudes útiles para ordenar, cuantificar y medir hechos y fenómenos de la realidad e intervenir conscientemente sobre ella. (Minedu, 2015)

##### **2.2.2.5.1 Competencias**

###### **a) Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad**

Al resolver problemas relacionados con cantidades que se pueden contar y medir para desarrollar progresivamente el sentido numérico y de magnitud, la construcción del significado de las operaciones, así como la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación. Toda esta comprensión se logra a través del despliegue y la interrelación de las capacidades de matematizar, comunicar y representar ideas matemáticas, elaborar y usar estrategias para resolver problemas o al razonar y argumentar a través de conclusiones y respuestas. (Minedu, Rutas de Aprendizaje, 2015)

###### **b) Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio**

Al desarrollar gradualmente la interpretación y generalización de patrones, la comprensión y uso de igualdades y desigualdades, y la comprensión y uso de relaciones y funciones. Por lo tanto, se requiere presentar al álgebra no solo como una traducción del lenguaje natural al simbólico, sino también usarla como una herramienta de modelación de distintas situaciones de la vida. (Minedu, Rutas de Aprendizaje, 2015)

**c) Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización**

En esta competencia busca que los niños sean competentes al desarrollar la comprensión de las propiedades y relaciones entre las formas geométricas, así como la visualización, localización y movimiento en el espacio para lograr usar este conocimiento en diversas situaciones. Por lo tanto, las capacidades en esta competencia trabajan en torno de estas ideas claves y permiten al estudiante estar en la capacidad de resolver diversos problemas usando este conocimiento. (Minedu, rutas de aprendizaje, 2015)

### III. HIPOTESIS

#### 3.1 Hipótesis General

**H<sub>1</sub>:** El taller del juego libre en los sectores mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno.

**H<sub>0</sub>:** El taller del juego libre en los sectores no mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno.

#### 3.2 Hipótesis específicos:

**H<sub>1</sub>:** El taller del juego libre mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno.

**H<sub>2</sub>:** El taller del juego libre mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno.

**H<sub>3</sub>:** El taller del juego libre mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno.

## **IV. METODOLOGÍA**

### **4.1 Tipo de investigación**

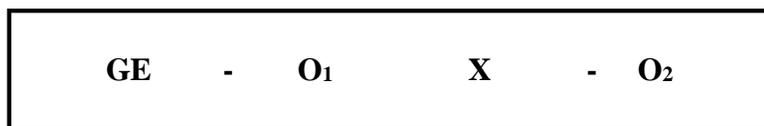
Esta investigación es de tipo cuantitativo, porque está estructurada para recopilar, analizar datos obtenidos de distintas fuentes, que implica el uso de distintas herramientas informáticas, estadísticas, y matemáticas para obtener mejores resultados. Es concluyente en su propósito ya que trata de medir el problema y comprender que tan generalizado está mediante la búsqueda de resultados proyectables a una población mayor. (Neill y Cortez, 2018)

### **4.2 Metodo de la investigación**

- Inductivo – deductivo: El metodo que permite el conocimiento de los fenómenos particulares desde la observación de la realidad para llegar a conclusiones generales, que se puedan aplicar situaciones similares.
- Hipotético – deductivo: Este metodo consiste en el razonamiento de realizar deducciones a partir de premisas generales estableciendo propuestas y comprobación de la hipótesis a través de indicadores estáticos.

### **4.3 Diseño de la investigación**

El diseño de la presente investigación es pre experimental, porque el grado de control es mínimo, al compararse con un diseño experimental actual. La ausencia de manipulación de las variables intervinientes en la investigación, puesto que el investigador suele limitarse a observar en condiciones naturales el fenómeno analizado sin modificarlo o alterarlo, peculiaridad que permite confiar en la existencia de altos niveles de validez de los resultados obtenidos. Generalmente es útil para tener un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad y luego utilizar un diseño más confiable. (Hernández et al. 2014)



Dónde:

GE= Grupo experimental

O1= Pre test

X= Juego libre en los sectores

O2= Post test

#### 4.4 Poblacion y muestra

##### 4.4.1 Población

La población está compuesta por 22 niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno del distrito de Caracoto, provincia de San Román, región Puno, año 2019.

**Tabla 1**

*Poblacion de estudiantes de la Institución Educativa de educación inicial del distrito de Caracoto.*

Ugel	Institución educativa	Edad	N° estudiantes	
			Niñas	Niños
San Román	1334 Jesús Nazareno	5	9	13
<b>Total de estudiantes</b>			22	

##### 4.4.2 Muestra

La población muestral está constituida por 22 niños de cinco años sección única de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno del distrito Caracoto, provincia San Román, región Puno, año 2019.

#### 4.5 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Según Londoño (2012) la técnica utilizada en la investigación fue la Observación menciona que las técnicas de observación tienen la finalidad de captar, describir y registrar sistemáticamente las manifestaciones del comportamiento del niño. Se aplican para evaluar habilidades y destrezas, así como ciertos comportamientos de orden actitudinal ante el conocimiento, el trabajo, los compañeros, la sociedad, etc. Observar significa considerar con atención algo que necesitamos analizar. Cuando se aplica para evaluar, la observación responde a la necesidad de emitir un juicio posterior. Es uno de los recursos más ricos con que cuenta el profesor, principalmente en cuanto se refiere al área afectiva. Para lo cual aplicamos la técnica de la observación y el instrumento que se aplicó fue una lista de cotejo.

#### 4.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

En la presente investigación los resultados que se obtuvieron de los instrumentos anteriormente mencionados fueron analizados a través de técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales como las tablas y figuras.

En la contratación de la hipótesis, se utilizó el coeficiente de rango de Wilcoxon donde nos permitió mostrar la validez o no de la hipótesis.

##### 4.6.1 Medición del plan de análisis

Se ha realizado un baremo de medición de variable de escala de calificación del nivel inicial. (Minedu, 2017)

**Tabla 2**

*Baremo de medición de variables y escala de calificación*

ESCALA	SIGNIFICADO	DESCRIPCIÓN
A (16-20)	Logro progresivo	El estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
B	En proceso	El estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual

(11-15)		requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
C (0-10)	<b>Inicio</b>	El estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, necesitando mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

#### 4.7 Ética Investigativa

Singer y Vinson (s.f.) investigaron sobre los aspectos éticos que deberían considerarse en toda investigación. Debe partir analizando una serie de código relacionado con la ética de dicha investigación que involucra a los seres humanos.

- **Protección a las personas:** El ser humano para toda investigación es el fin y no el medio, para lo cual necesita cierto grado de protección, en lo cual se determinara de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.
- **Beneficencia y no maleficencia:** Debe asegurar el bienestar de los seres humanos en las investigaciones.
- **Justicia:** La o el investigador debe tener un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias, y como también las limitaciones de sus capacidades y conocimiento no debe darse lugar o tolerar prácticas injustas.
- **Integridad científica:** La integridad de la o el investigador surge especialmente relevante cuando, se evalúa y declaran daños, riesgos beneficios potenciales que pueda afectar a quienes participan de un a investigación.

#### 4.8 Operacionalización de variables e indicadores

**Tabla 3**

*Operacionalización de variables e indicadores*

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
<b>Variable Independiente</b>  El juego libre en los sectores	Segun Minedu (2015) es un momento pedagógico que tiene un proceso el cual implica la posibilidad de desarrollar el juego libre utilizando los espacios y elementos de los sectores y brindarle al estudiante la oportunidad de interactuar con los demás.	Conjunto de actividades lúdicas interactivas con dinámicas que facilita ejercitar la autonomía, creatividad y participación antes, durante y después del juego libre.	<b>1. Planificación</b>	1.1 Expresar sus intenciones del día en el desarrollo de esta actividad.	1 a 4 ítems
			<b>2. Organización</b>	2.1 Elegir libremente y en forma organizacional el sector del día.	5 a 8 ítems
			<b>3. Ejecución</b>	3.1 Jugar libremente en los sectores que eligieron durante el día compartiendo materiales, comunicándose con sus compañeros y pidiendo ayuda a la docente si es necesario.	9 a 12 ítems
			<b>4. Orden</b>	4.1 Mantener el orden en los sectores demostrando cooperación y eficiencia.	13 a 15 ítems
			<b>5. Socialización</b>	5.1 Expresar sus ideas, experiencias, sentimientos vividos durante el juego libre en los sectores.	16 a 19 ítems
			<b>6. Representación</b>	6.1 Representar grafica o plásticamente lo aprendido durante esta actividad.	20 a 22 ítems
<b>Variable Dependiente</b>	Es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción por esta razón debe	Es el proceso mediante el cual la nueva información se relaciona de manera no arbitraria con la estructura cognitiva de la	<b>7. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad</b>	7.1 Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.	1 ítems
				7.2 Expresar el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado.	2 ítems
				7.3 Realizar diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.	3 ítems
				7.4 Expresar en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos	4 ítems

El Aprendizaje significativo	ser significativo. (Franchesco, 2016)	persona que aprende.	y personas considerando un referente hasta el quinto lugar.	
			7.5 Expresar la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que” o “menos que”.	5 ítems
			7.6 Expresar la duración de eventos usando las palabras basadas en acciones “antes”, “después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”, con apoyo concreto o imágenes de acciones (calendario o tarjetas de secuencias temporales).	6 ítems
			7.7 Proponer acciones para contar hasta 10, comparar u ordenar con cantidades hasta 5 objetos.	7 ítems
			7.8 Emplear estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas para contar hasta 10, comparar u ordenar cantidades hasta 5 objetos con apoyo de material concreto.	8 ítems
			7.9 Emplear procedimiento propio y recursos al resolver problemas que implican comparar el peso de los objetos usando unidades de medida arbitrarias.	9 ítems
		<b>8. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio</b>	8.1 Reconocer los datos o elementos (hasta tres) que se repiten en una situación de regularidad y lo expresa en un patrón de repetición.	10 ítems
			7.2 Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado.	11 ítems
		<b>9. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización</b>	9.1 Describir su ubicación y la de. Los objetos usando las expresiones: al lado de, cerda de, lejos de.	12 ítems
			9.2 Expresar con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando:” “hacia la derecha o hacia la izquierda”, “hacia adelante o hacia o hacia atrás.	13 ítems
			9.3 Representar el recorrido o desplazamiento y ubicación de personas, los objetos en forma vivencial y pictórica.	14 ítems

## V. RESULTADOS

### 5.1 Resultados

**Objetivo 1:** Evaluar el nivel de aprendizaje en niños de cinco años en el área de matemática a través de un pre – test

**Tabla 4**

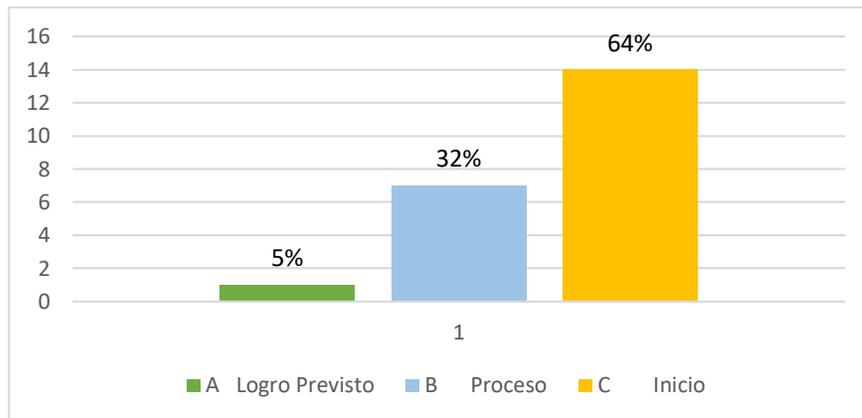
*Nivel de aprendizaje significativo a través del pre – test*

Niveles	fi	hi	hi%
A Logro Previsto	1	0.05	5%
B Proceso	7	0.32	32%
C Inicio	14	0.64	64%
Total	22	1.00	100%

*Nota.* Lista de cotejo – 2019

**Figura 1**

*Nivel de aprendizaje significativo a través del pre – test*



*Nota.* Tabla 4

**Interpretación:** En la tabla 4 y figura 1, se tiene como resultado que 64% de los niños están en el nivel de “Inicio” del aprendizaje significativo en el área de matemática según pre test con una escala de calificación C, y el 32% están en el nivel de “Proceso” del aprendizaje en el área de matemática según pre test con una escala de calificación B, y el 5% están en el nivel de” “Logro previsto” del aprendizaje en el área de matemática según pre test con una escala de calificación A.

**Objetivo 2:** Aplicar el taller del juego libre para mejorar el nivel aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años

**Tabla 5**

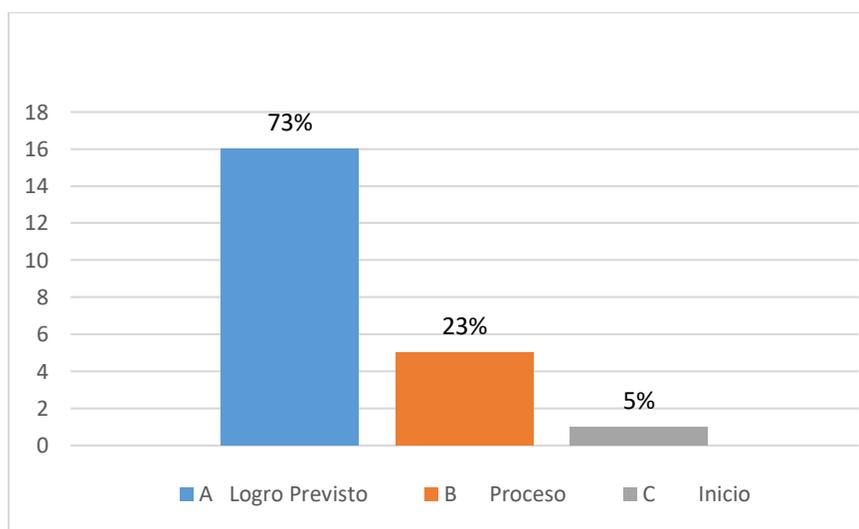
*Dimensión 1: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad*

Niveles	fi	hi	hi%
A Logro Previsto	16	0.73	73%
B Proceso	5	0.23	23%
C Inicio	1	0.05	5%
Total	22	1.00	100%

*Nota.* Actividades de aprendizaje aplicado

**Figura 2**

*Dimensión 1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad*



*Nota.* Tabla 5

**Interpretación:** En la tabla 5 y figura 2 se observa en la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad que el 73% se encuentra en el nivel Logro Previsto, el 23% se encuentran en el nivel Proceso y el 5% se encuentran en el nivel Inicio.

**Tabla 6**

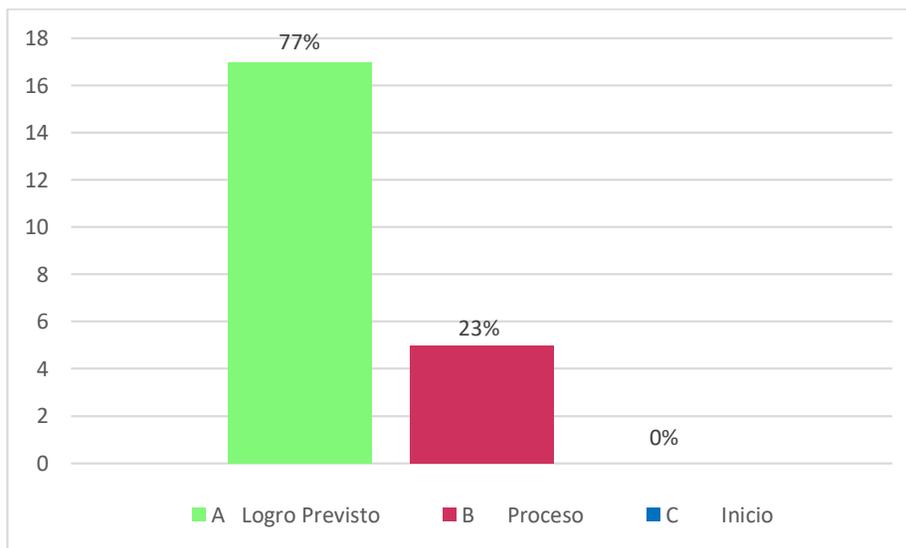
*Dimensión 2: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio*

Niveles	fi	hi	hi%
A Logro Previsto	17	0.77	77%
B Proceso	5	0.23	23%
C Inicio	0	0.00	0%
Total	22	1.00	100%

*Nota.* Actividades de aprendizaje aplicado

**Figura 3**

*Dimensión 2. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio*



*Nota.* tabla 6

**Interpretación:** De la tabla 6 y figura 3, se observa en la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio que el 77%, se encuentran en el nivel Logro Previsto, 23% se encuentran en el nivel Proceso y el 0% se encuentra en el nivel Inicio.

**Tabla 7**

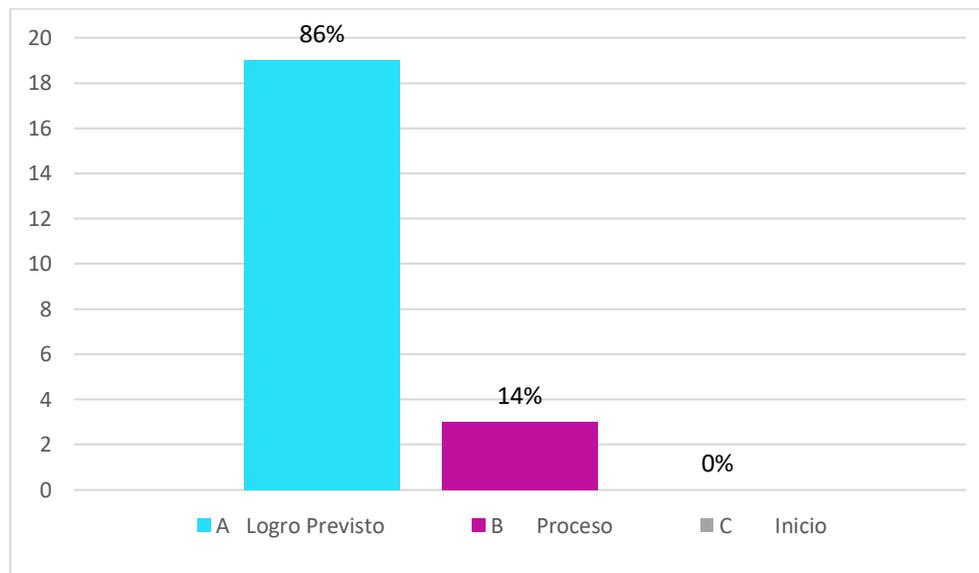
*Dimensión 3: Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización*

Niveles	fi	hi	hi%
A Logro Previsto	19	0.86	86%
B Proceso	3	0.14	14%
C Inicio	0	0.00	0%
Total	22	1.00	100%

*Nota.* Actividades de aprendizaje aplicado

**Figura 4**

*Dimensión 3. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización*



*Nota.* Tabla 7

**Interpretación:** De la tabla 7 y figura 4, se observa en la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización que el 86%, se encuentran en el nivel Logro Previsto, 14% Se encuentran en el nivel Proceso y 0% se encuentran en el nivel Inicio.

**Objetivo 3: Determinar en nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años mediante un post – test**

**Tabla 8**

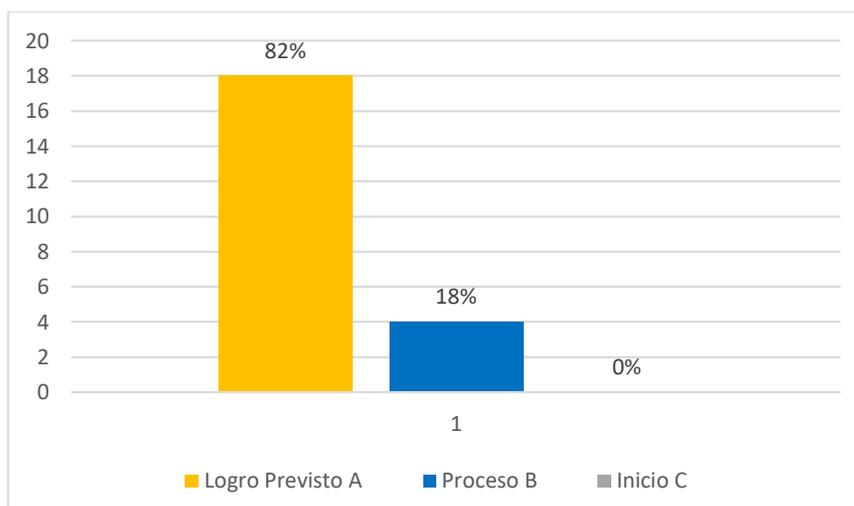
*Logro de aprendizaje significativo según post – test*

	<b>Niveles</b>	<b>fi</b>	<b>hi</b>	<b>hi%</b>
A	Logro previsto	18	0.82	82%
B	Proceso	4	0.18	18%
C	Inicio	0	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>22</b>	<b>1.00</b>	<b>100%</b>

*Nota.* Lista de cotejo - 2019

**Figura 5**

*Logro del aprendizaje significativo según post – test*



*Nota.* Tabla 8

**Interpretación:** En la tabla 8 y figura 5 se tiene como resultado que 82% están en el nivel de “Logro previsto” del aprendizaje en el área de matemática según post test con una escala de calificación A, lo cual nos indica que la aplicación de las actividades de aprendizaje fue efectiva, y Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización el 18% están en el nivel de “Proceso” del aprendizaje en el área de matemática según post test con una escala de calificación B, lo cual nos indica que la aplicación de las sesiones fue efectiva, y el 0% están en el nivel de “Inicio” del aprendizaje en el área de matemática según post test con una

escala de calificación C. lo cual nos indica que la aplicación de las actividades de aprendizaje fue efectiva.

**Identificar el nivel de aprendizaje en el área de matemática del pre – test y post - test aplicado en niños de cinco años**

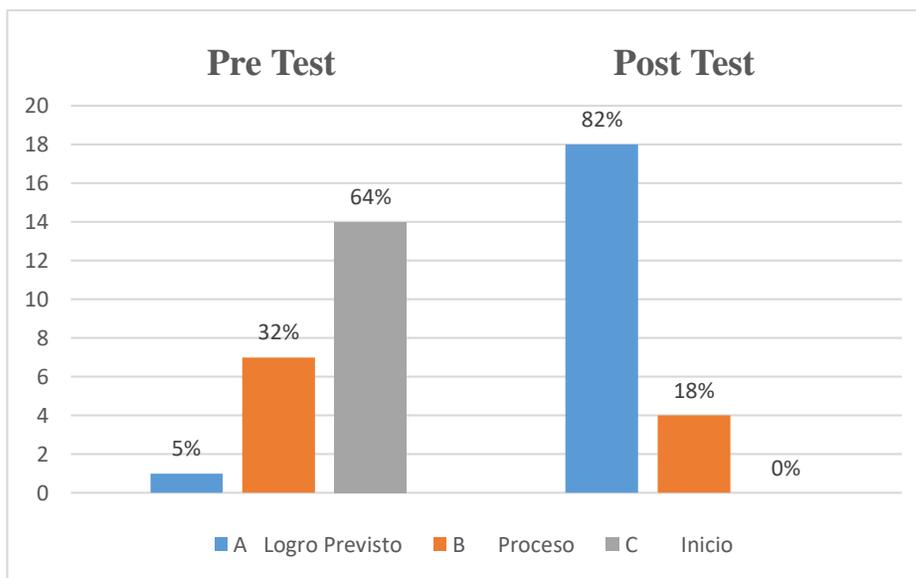
**Tabla 9**

*Comparación del pre test y post test de los niveles de aprendizaje en el área de matemática*

Niveles	Pre, test		Post test	
	fi	hi%	fi	hi%
A Logro Previsto	1	5%	18	82%
B Proceso	7	32%	4	18%
C Inicio	14	64%	0	0%
Total	22	100%	22	100%

*Nota:* Lista de Cotejo 2019

**Figura 6**



*Nota.* Tabla 9

**Interpretación:** En la tabla 9 y figura 6 se observa que en el pre test el 5% de los niños de cinco años se encuentran en el nivel Logro Previsto, 32% se encuentra en nivel Proceso y el 64% se encuentra en el nivel Inicio. Sin embargo, en el post test el 82% de los niños de cinco años se encuentran en el nivel Logro Previsto, 18% se encuentra en nivel Proceso y el 0% se encuentra en el nivel Inicio. Lo que indica que las actividades de aprendizaje desarrolladas fueron significativas.

## 5.2 Prueba de hipótesis

**H<sub>a</sub>:** El taller del juego libre en los sectores mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno.

**H<sub>0</sub>:** El taller del juego libre en los sectores no mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno.

**Tabla 10**

*Rangos del aprendizaje significativo de Wilcoxon*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test – Pre test	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	0.00	0.00
	Rangos positivos	22 <sup>b</sup>	11.50	253.00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
Total		22		
A. Post-test < Pre-test				
B. Post-test > Pre-test				
C. Post-test = Pre-test				

**Tabla 11**

*Estadísticos de prueba del aprendizaje a través del Wilcoxon*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	Postest - Pretest
Z	-4,122 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	0.000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

**Interpretación:** Nivel confianza del 5%  $Z < 0,05$ , en vista de que nuestros resultados fueron  $Z = -4,122$ , se rechaza la  $H_0$  se acepta  $H_a$ . Por tanto el taller del juego libre en los sectores si mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de una institución educativa inicial 1334 Jesús Nazareno del distrito Caracoto, provincia San Román, región Puno, año 2019.

### Prueba de hipótesis específica 1

**H<sub>1</sub>:** El taller del juego libre mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno.

**Tabla 12**

*Muestras relacionadas del pre test y post test de la dimensión actúa y piensa matemáticamente situaciones de cantidad*

DIMENSION	Z	p	Significativa/no significativa
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	-4,350 <sup>b</sup>	0.000	Existe significancia

*Nota:* Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

**Interpretación:** En la tabla 13 se observa que el valor de p (Sig. Asintótica. (bilateral)), es menor que 0,05, entonces se concluye que el taller del juego libre mejora de manera significativa el aprendizaje en el área de matemática en su dimensión en situaciones de cantidad en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno.

### Prueba de hipótesis específica 2

**H<sub>2</sub>:** El taller del juego libre mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno.

**Tabla 13**

*Muestras relacionadas del pre test y post test de la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio*

<b>DIMENSION</b>	<b>Z</b>	<b>p</b>	<b>Significativa/no significativa</b>
Actúa y piensa matemáticamente en regularidad, equivalencia y cambio	-4,149 <sup>b</sup>	0.000	Existe significancia

*Nota:* Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

**Interpretación:** En la tabla 14 se observa que el valor de p (Sig. Asintótica. (bilateral)), es menor que 0,05, entonces se concluye que el taller del juego libre mejora de manera significativa el aprendizaje en el área de matemática en su dimensión en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno.

### **Prueba de hipótesis específica 3**

**H<sub>3</sub>:** El taller del juego libre mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno.

**Tabla 14**

*Muestras relacionadas del pre test y post test de la dimensión Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización*

<b>DIMENSION</b>	<b>Z</b>	<b>p</b>	<b>Significativa/no significativa</b>
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	-4,165 <sup>b</sup>	0.000	Existe significancia

*Nota:* Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

**Interpretación:** En la tabla 15 se observa que el valor de p (Sig. Asintótica. (bilateral)), es menor que 0,05, entonces se concluye que el taller del juego libre mejora de manera significativa el aprendizaje en el área de matemática en su dimensión en situaciones de forma, movimiento y localización en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno.

### **5.3 Análisis de resultado**

Después de elaborar la tabulación de tablas e interpretar las figuras en esta investigación los resultados que se obtuvo en cuanto al objetivo específico. Evaluar el nivel de aprendizaje significativo en el área de matemática, mediante el pre-test fueron: que el 64% de los niños se encuentran en el nivel de “Inicio” del aprendizaje en el área de matemática según pre test con una escala de calificación C.

De tal manera Mamani, (2019) el presente estudio responde al objetivo general. Determinar si el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje 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. En conclusión, nuestros resultados coinciden con los resultados de otros autores.

Luego de haber realizado, ésta investigación, se observa en su mayoría, los niños se encuentran en el nivel “Inicio” en el logro de aprendizaje en el área de matemática, en el cual, el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, necesitando mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje. MINEDU (2015)

De la misma forma nos damos cuenta que el 32% se encuentran en el nivel “Proceso” del aprendizaje en el área de matemática según pre test con una escala de calificación B, y el 5% se encuentran en el nivel de “Logro previsto” del aprendizaje en el área de matemática según pre test con una escala de calificación A.

En esta investigación el resultado obtenido con respecto al objetivo específico. Aplicar el taller del juego libre en los sectores para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática durante catorce sesiones fueron: en la primera dimensión actúa y piensa matemáticamente en

situaciones de cantidad se observa que el 73% de los niños se encuentran en el nivel logro previsto, 23% se encuentran en el nivel proceso y el 5% se encuentran en el nivel inicio. De la misma manera en la última dimensión Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización aplicada se observa el 86%, se encuentran en el Nivel Logro previsto, el 14% se encuentran en el nivel Proceso y el 0% se encuentran en el nivel Inicio.

Luego de haber realizado, ésta investigación, se observa que la mayoría de los niños si muestran una mejora en el nivel de aprendizaje en el área de matemática.

En esta investigación los resultados obtenidos respecto al objetivo específico. Determinar el nivel de logro del aprendizaje en el área de matemática, mediante un post\_ test fueron: que el 82% se encuentran en el nivel de “Logro previsto” del aprendizaje en el área de matemática según post test con una escala de calificación A, lo cual nos indica que la aplicación de las actividades de aprendizaje fue efectiva. Luego de haber realizado, ésta investigación, se observa que la mayoría de los niños se encuentran en “logro previsto” en el logro de aprendizaje en el área de matemática, en el cual, el niño evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado. Minedu (2015)

De la misma forma el 18% están en el nivel de “Proceso” del aprendizaje en el área de matemática según post test con una escala de calificación B, y el 0% están en el nivel de “Inicio” del aprendizaje en el área de matemática según post test con una escala de calificación C. lo cual nos indica que la aplicación de las actividades de aprendizajes fue efectiva.

Por tanto los resultados que se obtuvo en cuanto al objetivo específico Identificar el nivel de significancia en el área de matemática del pre – test y post - test aplicado en niños de cinco años a través de Wilcoxon procesado en el programa SPSS 27, el nivel confianza es del 5%  $Z < 0,05$ , en vista de que nuestros resultados fueron  $Z = ,000$ , se rechaza la  $H_0$ , se acepta alterna  $H_1$ :por lo tanto, el taller del juego libre en los sectores si mejora significativamente con el logro de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno del distrito Caracoto, provincia San Román, región Puno, año 2019.

En esta investigación titulada juego simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa integrada Juan Santos Atahualpa Chancha mayo, para medir el grado de correlación utilizo el software estadístico SPSS su análisis del coeficiente de Pearson, obteniendo como resultado el coeficiente  $r=0,482$  que midió la relación entre el Juego Simbólico y el aprendizaje determinando así que ambas variables se relacionan de manera positiva fuerte,

pudiendo de esta manera concluir que los estudiantes mejoraron su aprendizaje a través del juego simbólico en un 23,23%. En conclusión, nuestros resultados coinciden con otras investigaciones. (Pucuhuayla, 2019)

## VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 6.1 Conclusión

- Después de evaluar los resultados a través del pre – test observamos que el 64% de los niños se encuentran en el nivel “Inicio” del aprendizaje en el área de matemática según pre test con una escala de calificación C. resultados obtenidos en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno del distrito Caracoto, lo cual nos indica que la mayoría tienen un nivel bajo en el aprendizaje en el área de matemática.
- La aplicación del taller del juego libre en los sectores para mejorar el nivel de aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno del distrito Caracoto, se realizó en 14 actividades de aprendizaje por lo cual fueron mejorando paulatinamente en cada sesión aplicada.
- Igualmente, después de evaluar, los resultados mediante un pos- test reflejaron que el 82% están en el nivel de “Logro previsto” del aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años mediante un post - test con una escala de calificación A, Esto nos indica que la aplicación de las actividades de aprendizaje fueron efectivas, resultados obtenidos en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno del distrito Caracoto.
- De igual forma se identificó mediante una prueba de pre - test y post - test donde los niños de cinco años de una institución educativa pública inicial 1334 Jesús Nazareno del distrito Caracoto, demuestran que el taller del juego libre si tiene una mejora positiva en el aprendizaje en el área de matemática ya que muestran un gran nivel de capacidades y conocimientos en el área de matemática.
- Finalmente, después de llevar acabo las pruebas de observación mediante la lista de cotejo se determina que el taller del juego libre si mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno del distrito Caracoto, provincia San Román, región Puno, año 2019.

## 6.2 Recomendaciones

- Es importante que las maestras conozcan el carácter pedagógico del juego libre en los sectores como una herramienta que contribuye a mejorar los procesos de la enseñanza y aprendizaje del área de matemática en el nivel Inicial; de igual manera se considera que como herramienta esencial se debe implementar en otras áreas del conocimiento.
- Se sugiere a las maestras de la Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno, tomar conciencia sobre el juego en los sectores ya que nos damos cuenta que los sectores tiene mucha importancia para la mejora el aprendizaje en el área de matemática y de la misma forma con las demás áreas curriculares.
- Y, por último. Continuar desarrollando investigaciones sobre el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje, que pudiera desarrollar el estudiante durante este momento pedagógico.

## REFERENCIAS

- Arias , M. (2014). *Análisis del juego libre desde una perspectiva de género en los niños y niñas de tres años en la Parroquia 5 de agosto*. Obtenido de <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/423/1/ARIAS%20ESTUPINAN%20MARIA%20FERNANDA.pdf>
- Diaz, L. (2011). *Tecnica de observacion* . Obtenido de [http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La\\_observacion\\_Lidia\\_Diaz\\_Sanjuan\\_Texto\\_Apoyo\\_Didactico\\_Metodo\\_Clinico\\_3\\_Sem.pdf](http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf)
- Esquivel, F. (2010). *Psicoterapia infantil con juego. Casos clínicos*. México: Editorial el Manuel moderno,S.A.de C.V.
- Franchesco, g. (2016). *Aprendizajes autónomo y significativo* . Obtenido de <http://polux.unipiloto.edu.co:8080/00005232.pdf>
- Garavito, E. (2017). *Tipo de valores morales que se desarrolla en el juego libre en los sectores en niños y niñas de 5 años de la IEI N°84 del distrito Taraco y la IEI 194 "Corazón de Jesús" del distrito de Acora - 2016*. Obtenido de [http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/5283/Garavito\\_Flores\\_Elvia.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/5283/Garavito_Flores_Elvia.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Guevara, M. (2019). *El Juego libre en los sectores y el desarrollo del Lenguaje Oral en los estudiantes de 5 años*. Obtenido de [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8694/1/2019\\_Guevara-Zuloeta.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8694/1/2019_Guevara-Zuloeta.pdf)
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mexicana.
- Herrera, A. (2009). *Estrategias de aprendizaje*. Sevilla: [http://prepajocotepec.sems.udg.mx/sites/default/files/estrategias\\_herrera\\_capita\\_0.pdf](http://prepajocotepec.sems.udg.mx/sites/default/files/estrategias_herrera_capita_0.pdf).
- Howard, G. (s.f.). *Los factores que influyen el apredizaje*. Obtenido de <https://www.webscolar.com/los-factores-que-influyen-en-el-aprendizaje>
- Idrogo, D. R. (2016). *Los juegos matemáticos y su influencia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del vii ciclo de la institución educativa “glicerio david villanueva medina”numbral - chalarmarca, 2014*. Obtenido de <https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1263/LOS%20JUEGOS%20MATE>

MÉTODOS Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL

LLiguicota, M., & Maldonado, Ana. (2013). *Estrategias lúdicas en la adquisición de aprendizajes significativos en el nivel de educación inicial*. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/807/3/ESTRATEGIAS%20L%20ADICAS%20EN%20LA%20ADQUISICION%20DE%20APRENDIZAJES%20SIGNIFICATIVOS%20EN%20EL%20NIVEL%20DE%20EDUCACION%20INICIAL.pdf>

Madueño, J. (2016). *Juego de sectores de aprendizaje como estrategia didáctica y la socialización de la Institución Educativa N° 1793 Rio Negro - 2016*. Obtenido de [http://repositorio.uladech.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/1537/SECTOR\\_DE\\_HOGAR\\_SECTOR\\_DE\\_BIBLIOTECA\\_MADUENO\\_AGUIRRE\\_JOSSY\\_PILAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/1537/SECTOR_DE_HOGAR_SECTOR_DE_BIBLIOTECA_MADUENO_AGUIRRE_JOSSY_PILAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Mamani, K. (2019). *El juego libre en los sectores mejora el aprendizaje significativo en el área de matemática, en niños de cinco años*.

Minedu. (2015). *El juego libre en los sectores*. Lima: [http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/59-hora\\_juego\\_libre\\_en\\_los\\_sectores.pdf](http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/59-hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf).

Minedu. (2015). *Rutas de Aprendizaje*. Lima.

Minedu. (2015). *Rutas del aprendizaje versión 2015*. Obtenido de <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5050>

MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima: Impreso en el Perú / Printed in Peru.

Minedu. (2017). Lima: Biblioteca Nacional del Perú.

Ministerio, E. (2015). Lima.

Neill, D. A., & Cortez, L. (2018). *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica*. Ecuador: UTMACH.

Perez, S. (2015). *Importancia de los juegos cooperativos en educación*. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd205/importancia-de-los-juegos-cooperativos-en-educacion.htm>

Pucuhuayla, M. (2019). *Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje*. Satipo, Perú.

- Quiñones, S. (2018). *El juego en el aprendizaje significativo del área Lógico*. Lima, Perú: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14115/Qui%C3%B1ones\\_CSL.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14115/Qui%C3%B1ones_CSL.pdf?sequence=1).
- Rubiño, B. S. (2016). *El juego en edad escolar*. Obtenido de <https://www.diariodecuyo.com.ar/columnasdeopinion/El-juego-en-edad-escolar-20160317-0160.html>
- Salas, A. (2012). *Programa "Jugando en los sectores" para desarrollar capacidades matematicas en niños de 4 años de una Institucion Educativa del Callao*. Recuperado de [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1316/1/2012\\_Salas\\_Programa%20Jugando%20en%20los%20sectores-%20para%20desarrollar%20capacidades%20matem%C3%A1ticas%20en%20ni%C3%B1os%20de%204%20a%C3%B1os%20de%20una%20instituci%C3%B3n%20educativa%20del%20](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1316/1/2012_Salas_Programa%20Jugando%20en%20los%20sectores-%20para%20desarrollar%20capacidades%20matem%C3%A1ticas%20en%20ni%C3%B1os%20de%204%20a%C3%B1os%20de%20una%20instituci%C3%B3n%20educativa%20del%20)
- Sandoval, C. (2016). *La hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Inicial n.º 053 "Santa Rosita". Santa Anita*. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21640/Sandoval\\_BCT.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21640/Sandoval_BCT.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Singer, & Vinson. (s.f.). *Por que actuar moralmente en la investigacion*. Obtenido de <https://www.animanaturalis.org/n/por-que-actuar-moralmente>
- Soler, A. (2016). *El juego libre*. Obtenido de <https://www.albertosoler.es/el-juego-libre-video/>
- Tercero, M. (2016). *Luegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático en niños de 5 a 6 años del cen tro infantil "lucia alban de romero*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/6620/1/T-UCE-0010-1080.pdf>
- Turpo, P. (2016). *Estrategias de aprendizaje*. Juliaca, Puno.

# **ANEXOS**

## Anexo 1: Matriz de consistencia

**Título:** Taller del juego libre para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de Educación Inicial

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVOS GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿De qué manera el taller de juego libre en los sectores mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno del distrito Caracoto, provincia San Román, región Puno, año 2019?</p> <p><b>Problemas Específicos:</b>            ¿De qué manera el taller del juego libre mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno?            ¿De qué manera el taller del juego libre mejora significativamente el aprendizaje en el área de</p>	<p>Determinar si el taller del juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno del distrito Caracoto, provincia San Román, región Puno, año 2019.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluar el nivel de aprendizaje en niños de cinco años en el área de matemática mediante un pre-test.</li> <li>• Aplicar el taller del juego libre en los sectores para mejorar el nivel el aprendizaje en el área de matemática mediante catorce sesiones de aprendizaje en niños de cinco años.</li> <li>• Determinar el nivel de aprendizaje en el área de matemática en</li> </ul>	<p><b>Hipótesis general</b>  <b>H<sub>1</sub>:</b> El taller del juego libre en los sectores mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno.  <b>H<sub>0</sub>:</b> El taller del juego libre en los sectores no mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno.</p> <p><b>Hipótesis específicos:</b>  <b>H<sub>1</sub>:</b> El taller del juego libre mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno.</p>	<p><b>Variable 1:</b>            Taller de juego libre en los sectores.</p> <p><b>Variable2:</b>            El aprendizaje significativo</p>	<p><b>Tipo:</b>            Cuantitativo  <b>Nivel:</b>            Explicativo  <b>Diseño:</b>            Pre Experimental            Descriptivo simple.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p><b>GE O1 - X - O<sub>2</sub></b></p> </div> <p>Dónde:            GE= Grupo experimental            O1= Pre test            X= Juego libre en los sectores            O2= Post test</p> <p><b>Poblacion muestra:</b>            La población y muestra está conformada por 22 niños de cinco años de la institución</p>

---

matemática en la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno ?

¿De qué manera el taller del juego libre mejora significativo el aprendizaje en el área de matemática en la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno ?

niños de cinco años a través de un Pos-test.

- Identificar el nivel de significancia en el área de matemática del pre-test y pos-test aplicado en los niños de cinco años.

**H<sub>2</sub>:** El taller del juego libre mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno.

**H<sub>3</sub>:** El taller del juego libre mejora significativo el aprendizaje en el área de matemática en la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial 1334 Jesús Nazareno.

educativa pública  
1134 Jesús Nazareno.

**Anexo 2:**

**Base de datos del Pre test**

N° de Estudiantes	DIMENSIÓN 1									Punt.	DIMENSIÓN 2			Punt.	Nivel	DIMENSIÓN 3			Punt.	Nivel	VARIABLE	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		Nivel	10	11			12	13	14			Sumatoria	Nivel
1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	8	Inicio	1	1	1	Inicio	1	1	2	3	Inicio	12	Proceso
2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	7	Proceso	1	1	1	Inicio	1	1	1	2	Inicio	11	Inicio
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	Inicio	1	1	1	Inicio	1	1	1	2	Inicio	10	Inicio
4	1	1	1	1	2	1	2	1	1	8	Proceso	2	1	2	Inicio	1	1	1	2	Inicio	12	Proceso
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	Proceso	1	1	1	Inicio	2	1	1	3	Inicio	11	Inicio
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	Inicio	1	1	1	Inicio	1	1	1	2	Inicio	10	Inicio
7	1	1	1	1	1	2	1	1	1	7	Inicio	1	1	1	Inicio	1	1	1	2	Inicio	11	Inicio
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	Proceso	1	1	1	Inicio	1	1	1	2	Inicio	10	Inicio
9	1	2	1	2	1	1	1	1	1	8	Inicio	1	1	1	Inicio	1	1	2	3	Inicio	12	Proceso
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	Proceso	1	1	1	Inicio	1	1	1	2	Inicio	10	Inicio
11	2	1	2	1	1	1	2	1	1	9	Proceso	1	2	2	Inicio	1	1	2	3	Inicio	14	Proceso
12	1	1	1	1	1	1	1	2	1	7	Inicio	1	1	1	Inicio	1	1	1	2	Inicio	11	Inicio
13	1	1	1	1	1	2	1	2	1	8	Inicio	1	1	1	Inicio	1	2	1	3	Inicio	12	Proceso
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	Proceso	2	1	2	Inicio	1	1	1	2	Inicio	11	Proceso
15	1	2	1	1	1	1	1	1	1	7	Inicio	1	1	1	Inicio	1	1	1	2	Inicio	11	Inicio
16	1	1	2	1	1	1	1	1	1	7	Inicio	1	1	1	Inicio	1	1	1	2	Inicio	11	Inicio
17	1	1	1	1	1	2	1	1	1	7	Proceso	1	1	1	Inicio	1	1	1	2	Inicio	11	Inicio
18	1	2	1	2	2	2	1	2	1	10	Proceso	1	2	2	Inicio	1	2	2	4	Inicio	16	Logro Previsto
19	1	2	1	1	2	1	2	2	1	10	Inicio	1	2	2	Inicio	1	1	1	2	Inicio	14	Proceso
20	1	2	1	1	2	1	2	2	1	10	Inicio	1	2	2	Inicio	1	1	1	2	Inicio	14	Proceso
21	1	2	1	1	2	1	2	2	1	10	Inicio	1	2	2	Inicio	1	1	1	2	Inicio	14	Proceso
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	Inicio	1	1	1	Inicio	1	1	2	3	Inicio	11	Inicio

**Base de datos del Post test**

N° de estudiantes	DIMENSIÓN 1									Punt.	DIMENSIÓN 2		Punt.	DIMENSIÓN 3			Punt.	VARIABLE	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		10	11		12	13	14		Puntos	Nivel
1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	11	1	1	1	2	2	2	5	17	Logro Previsto
2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	12	1	2	2	2	1	2	4	18	Logro Previsto
3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	13	1	2	2	2	2	2	5	19	Logro Previsto
4	2	2	2	1	2	2	1	2	2	12	2	1	2	2	2	1	4	18	Logro Previsto
5	1	2	1	2	2	1	1	2	2	10	1	2	2	2	1	1	3	15	Proceso
6	2	2	2	2	1	2	2	2	1	12	2	2	3	1	2	2	4	19	Logro Previsto
7	2	2	2	1	2	2	2	2	1	12	2	1	2	2	2	2	5	19	Logro Previsto
8	1	2	2	2	2	2	2	2	2	13	2	2	3	2	1	2	4	19	Logro Previsto
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	14	1	2	2	2	2	1	4	19	Logro Previsto
10	2	2	2	2	2	2	1	2	2	13	1	2	2	2	1	2	4	19	Logro Previsto
11	2	1	2	2	1	2	1	2	2	11	1	1	1	2	1	1	3	15	Proceso
12	2	2	2	2	1	2	2	2	2	13	2	1	2	2	1	2	4	19	Logro Previsto
13	2	2	2	2	1	2	2	2	2	13	2	2	3	2	1	2	4	19	Logro Previsto
14	2	2	2	1	2	2	2	1	2	12	2	2	3	2	2	2	5	19	Logro Previsto
15	2	2	1	2	1	2	2	2	2	12	2	2	3	1	2	2	4	19	Logro Previsto
16	2	1	2	2	2	1	2	2	2	12	2	2	3	2	2	2	5	19	Logro Previsto
17	2	2	2	2	2	2	1	2	2	13	2	1	2	2	2	2	5	19	Logro Previsto
18	2	2	2	1	2	2	2	2	2	13	2	2	3	2	2	1	4	19	Logro Previsto
19	2	2	2	2	1	2	1	2	2	12	2	2	3	2	2	2	5	19	Logro Previsto
20	1	2	2	2	2	2	2	2	2	13	2	2	3	2	1	2	4	19	Logro Previsto
21	1	2	1	1	2	1	2	2	1	10	1	2	2	2	1	2	4	15	Proceso
22	1	2	1	2	1	2	1	2	2	10	2	1	2	2	1	1	3	15	Proceso

**Anexo: 3**

**Validación del instrumento**

**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
<b>I. DIMENSIÓN 1: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>								
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:								
<b>II. DIMENSIÓN 2: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</b>								
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 si 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:					
¿El test esta adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?					
1	2	3	4	5	
			X		
Comentario:					


  
 Mgtr. Juliana M. Calderín Achada  
 DOCENTE DE PRACTICA

Mgtr:.....

Experto 01

(Firma y post firma)

Anexo: 5

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

1. **TITULO:** “Identifico el lado derecho, izquierdo de mi cuerpo”
2. **FECHA:** 23 de septiembre
3. **APRENDIZAJE ESPERADO:**

SECUENCIA	PROCESOS PEDAGOGICOS	METERIALES	TIEMPO
<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Planificación:</b> Establecen las normas de convivencia para llevar acabo la actividad.</li> <li>- <b>Organización:</b> Los niños se dirigen al sector elegido.</li> <li>- <b>Ejecución</b> o desarrollo: Juegan libremente en el sector elegido explorando todos los materiales, asumen roles que les permite interactuar con sus pares.</li> <li>- <b>Orden:</b> Guardan los materiales y colocan al sector que le corresponde.</li> <li>- <b>Socialización:</b> Los niños(as) verbalizan y cuentan sus experiencias a que jugaron, como de sintieron, y que paso durante el juego.</li> <li>- <b>Representación:</b> Invitan a los niños a representar gráficamente en forma grupal o individual lo realizado en el sector.</li> </ul>	Materiales de los sectores	
<b>INICIO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>PROBLEMATIZACION:</b> Se les muestra siluetas</li> <li>2. <b>MOTIVACION:</b> Escuchan y observan un video</li> <li>3. <b>SABERES PREVIOS:</b> Dialogamos y responden preguntas que se les formula</li> <li>4. <b>PROPOSITO:</b> Aprenderemos a reconocer la derecha y la izquierda</li> </ol>	Siluetas	15
<b>DESAROLLO</b>	<p><b>5. GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>Comprensión del problema:</b> Los niños comentan que no saben a dónde correr porque no saben cuál es el lado derecho y cuál es el lado izquierdo.</p> <p><b>Búsqueda de estrategias:</b> Los niños se organizan en los grupos como harían para poder reconocer el lado derecho y el lado izquierdo. Cada grupo después de encontrar la estrategia de cómo van a trabajar proceden a hacerlo Cada grupo expone como lo hizo, como se organizaron. Exponen que hicieron, unos pintando su mano Podemos hacer una pulsera y la colocaremos en la mano derecha.</p> <p><b>Representación</b> (de lo concreto a lo simbólico) Cada grupo dibujan lo que hicieron para reconocer su mano derecha y su mano izquierda</p> <p><b>Formalización</b> En una ficha diferencia el lado derecho y el lado izquierdo</p> <p><b>Reflexión</b> Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</p> <p><b>Transferencia</b> ahora ya puedo reconocer mi mano derecha y mi mano izquierda sin equivocarme</p>	<p>video</p> <p>Siluetas</p> <p>Papelotes Colores</p> <p>Fichas</p>	30
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACION:</b> Realizamos la meta cognición ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?		5

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

1. **TITULO:** “Me ubico en el espacio hacia la derecha y hacia la izquierda”
2. **FECHA:** 25 de septiembre
3. **APRENDIZAJE ESPERADO:**

SECUENCIA	PROCESOS PEDAGOGICOS	METERIALES	TIEMPO
<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Planificación:</b> Establecen las normas de convivencia para llevar <b>acabo</b> la actividad.</li> <li>- <b>Organización:</b> Los niños se dirigen al sector elegido.</li> <li>- <b>Ejecución o desarrollo:</b> Juegan libremente en el sector elegido explorando todos los materiales, asumen roles que les permite interactuar con sus pares.</li> <li>- <b>Orden:</b> Guardan los materiales y colocan al sector que le corresponde.</li> <li>- <b>Socialización:</b> Los niños(as) verbalizan y cuentan sus experiencias a que jugaron, como de sintieron, y que paso durante el juego.</li> <li>- <b>Representación:</b> Invitan a los niños a representar gráficamente en forma grupal o individual lo realizado en el sector.</li> </ul>	Materiales de los sectores	
<b>INICIO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>PROBLEMATIZACION:</b> Se les muestra una lamina</li> <li>2. <b>MOTIVACION:</b> Escuchan y observan un video</li> <li>3. <b>SABERES PREVIOS:</b> Dialogamos y responden preguntas que se les formula</li> <li>4. <b>PROPOSITO:</b> Aprender en el lado derecho y en el lado izquierdo</li> </ol>	Lamina	15
<b>DESAROLL O</b>	<p><b>5. GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>Comprensión del problema:</b> Los niños comentan que no saben a dónde correr porque no saben cuál es el lado derecho y cuál es el lado izquierdo</p> <p><b>Búsqueda de estrategias:</b> Repartimos a los niños un estante dibujado en un papelote Los niños observan el primero luego les repartimos siluetas de juguetes para ordenarlos según se nos pida Vamos a ordenar los juguetes: coloca el tren arriba ala izquierda, muñeca abajo a la derecha, bloques entre el tren y el carrito, la casita abajo a la izquierda, osito al lado derecho dela casita, pelota entre el osito y la muñeca Colocan y pegan los juguetes según las indicaciones Todos los niños participan y opinan donde pegar</p> <p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico)</b> Cada grupo dibujan lo que hicieron para reconocer su mano derecha y su mano izquierda</p> <p><b>Formalización</b> En una ficha diferencia el lado derecho y el lado izquierdo</p> <p><b>Reflexión</b> Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</p> <p><b>Transferencia</b> Ahora ya puedo reconocer mi mano derecha y mi mano izquierda sin equivocarme</p>	Papelotes  Siluetas de Juguetes  Fichas	30
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACION:</b> Realizamos la meta cognición ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?		5

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

1. **TITULO:** “Reconozco los ordinales”
2. **FECHA:** 26 de septiembre
3. **APRENDIZAJE ESPERADO**

SECUENCIA	PROCESOS PEDAGOGICOS	METERIALES	TIEMPO
<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Planificación:</b> Establecen las normas de convivencia para llevar acabo la actividad.</li> <li>- <b>Organización:</b> Los niños se dirigen al sector elegido.</li> <li>- <b>Ejecución o desarrollo:</b> Juegan libremente en el sector elegido explorando todos los materiales, asumen roles que les permite interactuar con sus pares.</li> <li>- <b>Orden:</b> Guardan los materiales y colocan al sector que le corresponde.</li> <li>- <b>Socialización:</b> Los niños(as) verbalizan y cuentan sus experiencias a que jugaron, como de sintieron, y que paso durante el juego.</li> <li>- <b>Representación:</b> Invitan a los niños a representar gráficamente en forma grupal o individual lo realizado en el sector.</li> </ul>	Materiales de los sectores	
<b>INICIO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>PROBLEMATIZACION:</b> Se les muestra una lamina</li> <li>2. <b>MOTIVACION:</b> Escuchan y observan un video</li> <li>3. <b>SABERES PREVIOS:</b> Dialogamos y responden preguntas que se les formula</li> <li>4. <b>PROPOSITO:</b> Aprenderemos a reconocer números ordinales</li> </ol>	Lamina	15
<b>DESAROLLO</b>	<p><b>5. GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>Comprensión del problema:</b> Les muestra una lámina y luego les formula preguntas</p> <p><b>Búsqueda de estrategias:</b> La docente a cada grupo le da un edificio Les pide a los niños que peguen: el pollito en el tercer piso, el pato en el primer piso, el loro en el quinto piso, el sapo en el segundo piso y la tortuga en el cuarto piso Observamos a cada grupo que estrategias aplica para organizarse y colocar a cada animalito en su piso Observamos los trabajos de cada grupo Comentamos sobre lo que hicieron</p> <p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b> Cada grupo dibujan lo que hicieron</p> <p><b>Formalización:</b> En una ficha diferencia los ordinales</p> <p><b>Reflexión:</b> Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</p> <p><b>Transferencia:</b> La docente preguntará a los niños y niñas para que nos servirá lo que hemos aprendido hoy En la calle o en la casa pueden reconocer el lugar que ocupan las personas, objetos, animales y todo lo que nos rodea.</p>	Lamina  Siluetas  Juguetes de animales     Fichas	30
<b>CIERRE</b>	<p><b>EVALUACION:</b> Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron. Realizamos la meta cognición ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?</p>		5

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

1. **TITULO:** “Vamos a agrupar libremente”
2. **FECHA:** 27 de octubre
3. **APRENDIZAJE ESPERADO**

SECUENCIA	PROCESOS PEDAGOGICOS	METERIALES	TIEMPO
<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Planificación:</b> Establecen las normas de convivencia para llevar acabo la actividad.</li> <li>- <b>Organización:</b> Los niños se dirigen al sector elegido.</li> <li>- <b>Ejecución o desarrollo:</b> Juegan libremente en el sector elegido explorando todos los materiales, asumen roles que les permite interactuar con sus pares.</li> <li>- <b>Orden:</b> Guardan los materiales y colocan al sector que le corresponde.</li> <li>- <b>Socialización:</b> Los niños(as) verbalizan y cuentan sus experiencias a que jugaron, como de sintieron, y que paso durante el juego.</li> <li>- <b>Representación:</b> Invitan a los niños a representar gráficamente en forma grupal o individual lo realizado en el sector.</li> </ul>	Materiales de los sectores	
<b>INICIO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>PROBLEMATIZACION:</b> Se les piden que observen un video</li> <li>2. <b>MOTIVACION:</b> Cantamos una canción</li> <li>3. <b>SABERES PREVIOS:</b> Dialogamos y responden preguntas que se les formula</li> <li>4. <b>PROPOSITO:</b> Aprenderemos a agrupar objetos</li> </ol>	video	15
<b>DESAROLLO</b>	<p><b>5. GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>Comprensión del problema:</b> Les repartimos a cada grupo una cajita con varios siluetas ¿De qué manera podemos agrupar estas siluetas? Les entregamos un papelote donde pegan y formaran sus conjuntos. Encierran con un plumón</p> <p><b>Búsqueda de estrategias:</b> La docente pregunta a los niños como van a agrupar. Los niños manipulan el material reconociendo sus semejanzas y diferencias. Cada grupo acuerda como van a agrupar y que objetos habrá en cada conjunto. Esperamos como lo hizo cada grupo. Cada grupo expone lo que hizo y reconoce los conjuntos que formo y les proponemos ¿de qué otra manera podrían hacerlo?</p> <p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b> Cada grupo dibujan lo que hicieron</p> <p><b>Formalización:</b> En una ficha completan formando conjuntos</p> <p><b>Reflexión:</b> Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</p> <p><b>Transferencia:</b> Observamos nuestra aula y nombramos que conjuntos podríamos formar</p>	Siluetas  Papelotes Plumones  Tarjetas  Fichas	30
<b>CIERRE</b>	<p><b>EVALUACION:</b> En casa que conjuntos podríamos formar. Realizamos la meta cognición ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?</p>		5

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

1. **TITULO:** “Formando conjuntos por varios criterios: color forma y tamaño”
2. **FECHA:** 30 de setiembre
3. **APRENDIZAJE ESPERADO**

SECUENCIA	PROCESOS PEDAGOGICOS	METERIALES	TIEMPO
<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Planificación:</b> Establecen las normas de convivencia para llevar <b>acabo</b> la actividad.</li> <li>- <b>Organización:</b> Los niños se dirigen al sector elegido.</li> <li>- <b>Ejecución o desarrollo:</b> Juegan libremente en el sector elegido explorando todos los materiales, asumen roles que les permite interactuar con sus pares.</li> <li>- <b>Orden:</b> Guardan los materiales y colocan al sector que le corresponde.</li> <li>- <b>Socialización:</b> Los niños(as) verbalizan y cuentan sus experiencias a que jugaron, como de sintieron, y que paso durante el juego.</li> <li>- <b>Representación:</b> Invitan a los niños a representar gráficamente en forma grupal o individual lo realizado en el sector.</li> </ul>	Materiales de los sectores	
<b>INICIO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>PROBLEMATIZACION:</b> Les mostramos laminas</li> <li>2. <b>MOTIVACION:</b> Pedimos que observen un video</li> <li>3. <b>SABERES PREVIOS:</b> Dialogamos y responden preguntas que se les formula</li> <li>4. <b>PROPOSITO:</b> Aprenderemos a formar conjuntos</li> </ol>	Laminas video	15
<b>DESAROLLO</b>	<p><b>5. GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>Comprensión del problema:</b> Les repartimos a cada grupo diferente material Les pedimos que formen conjuntos por forma, color y tamaño</p> <p><b>Búsqueda de estrategias:</b> Los niños en grupos se organizan y proponen como podrían formar estos conjuntos Formaran conjuntos con bloques lógicos, ganchos chapas, botones de diferentes formas colores y tamaños. Los niños se organizan solos, pedimos que todos participen Cada conjunto que formen lo encerraran con una cuerda. La docente pasara grupo por grupo a ver los conjuntos que están formando y que todos participen.</p> <p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b> Cada grupo dibujan lo que hicieron en un papelote</p> <p><b>Formalización:</b> En una ficha forman conjuntos por color, forma y tamaño</p> <p><b>Reflexión:</b> Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</p> <p><b>Transferencia:</b> Ahora formaremos un conjunto de niños por el color del zapato, otro conjunto de loncheras rosadas, grades y pequeñas.</p>	Siluetas  Bloques Ganchos Chapas Botones  Papelotes  Fichas	30
<b>CIERRE</b>	<p><b>EVALUACION:</b> Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad Realizamos la meta cognición ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?</p>		5

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

1. **TITULO:** “Correspondencia cual es mayor que - menor que”

2. **FECHA:** 1 de octubre

3. **APRENDIZAJE ESPERADO**

SECUENCIA	PROCESOS PEDAGOGICOS	METERIALES	TIEMPO
<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<p><b>-Planificación:</b> Establecen las normas de convivencia para llevar acabo la actividad.</p> <p><b>-Organización:</b> Los niños se dirigen al sector elegido.</p> <p><b>-Ejecución o desarrollo:</b> Juegan libremente en el sector elegido explorando todos los materiales, asumen roles que les permite interactuar con sus pares.</p> <p><b>-Orden:</b> Guardan los materiales y colocan al sector que le corresponde.</p> <p><b>-Socialización:</b> Los niños(as) verbalizan y cuentan sus experiencias a que jugaron, como de sintieron, y que paso durante el juego.</p> <p><b>-Representación:</b> Invitan a los niños a representar gráficamente en forma grupal o individual lo realizado en el sector.</p>	Materiales de los sectores	
<b>INICIO</b>	<p>1. <b>PROBLEMATIZACION:</b> Les mostramos laminas</p> <p>2. <b>MOTIVACION:</b> Pedimos que observen un video</p> <p>3. <b>SABERES PREVIOS:</b> Dialogamos y responden preguntas que se les formula</p> <p>4. <b>PROPOSITO:</b> Aprenderemos cual es mayor que - menor que</p>	Laminas video	15
<b>DESAROLLO</b>	<p>5. <b>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>Comprensión del problema:</b> Les repartimos a cada grupo sombreros hechos de papel Les pedimos que formen conjuntos y hagan la correspondencia</p> <p><b>Búsqueda de estrategias:</b> Abren las bolsas con las siluetas que les toco a cada grupo se le dará para que haga dos correspondencias Cada grupo después de encontrar la estrategia de cómo van a formar estos conjuntos con los objetos que le tocó a su grupo Luego los trabajan en el papelote pegando las figuras según lo acordado por ellos. En las diferentes correspondencias que hicieron comparamos las cantidades mayor que y menor que, igual que y colocamos los signos &gt;&lt; =, les decimos a los niños que siempre se come al mayor.</p> <p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b> Cada grupo dibujan lo que hicieron en un papelote</p> <p><b>Formalización:</b> En una ficha realizan las correspondencias y compara cantidades</p> <p><b>Reflexión:</b> Dialogamos sobre lo que hicimos las diferente correspondencias y descubrimos quien era mayor y menor y otros que eran iguales</p> <p><b>Transferencia:</b> Ahora en casa va a la cocina con ayuda de mamita y hacemos corresponder a cada miembro de la familia platos, cucharas, tazas</p>	Sombreros de papel  Siluetas  Papelotes  Plumones  Fichas	30
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACION:</b> Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad. Realizamos la meta cognición ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto?		5

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

1. **TITULO:** “Seríamos comparado las dimensiones”

2. **FECHA:** 2 de octubre

3. **APRENDIZAJE ESPERADO**

SECUENCIA	PROCESOS PEDAGOGICOS	METERIALES	TIEMPO
<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Planificación:</b> Establecen las normas de convivencia para llevar <b>acabo</b> la actividad.</li> <li>- <b>Organización:</b> Los niños se dirigen al sector elegido.</li> <li>- <b>Ejecución o desarrollo:</b> Juegan libremente en el sector elegido explorando todos los materiales, asumen roles que les permite interactuar con sus pares.</li> <li>- <b>Orden:</b> Guardan los materiales y colocan al sector que le corresponde.</li> <li>- <b>Socialización:</b> Los niños(as) verbalizan y cuentan sus experiencias a que jugaron, como de sintieron, y que paso durante el juego.</li> <li>- <b>Representación:</b> Invitan a los niños a representar gráficamente en forma grupal o individual lo realizado en el sector.</li> </ul>	Materiales de los sectores	
<b>INICIO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>PROBLEMATIZACION:</b> Les mostramos velas de distintos tamaños</li> <li>2. <b>MOTIVACION:</b> Pedimos que observen un video</li> <li>3. <b>SABERES PREVIOS:</b> Dialogamos y responden preguntas que se les formula</li> <li>4. <b>PROPOSITO:</b> Aprenderemos comparar las dimensiones</li> </ol>	Velas video	15
<b>DESAROLLO</b>	<p><b>5. GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>Comprensión del problema:</b> Les repartimos a cada grupo siluetas para ser ordenadas</p> <p><b>Búsqueda de estrategias:</b> Los niños se organizan en los grupos como lo harían poder ordenar estas siluetas tomando en cuenta sus dimensiones: alto-bajo, largo-corto, grueso-delgado. Cada grupo después de encontrar la estrategia de cómo van a trabajar proceden a hacerlo Cada grupo expone como lo hizo y como se organizaron. Un voluntario sale a exponer en qué orden pegó las siluetas</p> <p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b> Cada grupo dibujan la silueta que le toco</p> <p><b>Formalización:</b> En una ficha ordena por sus dimensiones</p> <p><b>Reflexión:</b> Dialogamos sobre lo que hicimos las diferente correspondencias Qué importante es diferenciar las dimensiones para poder ordenar.</p> <p><b>Transferencia:</b> Ahora ya podemos ordenar objetos por su dimensión sin equivocarme</p>	Siluetas  Papelotes  Plumones  Fichas	30
<b>CIERRE</b>	<p><b>EVALUACION:</b> Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad Realizamos la meta cognición ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?</p>		5

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

1. **TITULO:** “Vamos a formar secuencias por color forma y tamaño”

2. **FECHA:** 3 de octubre

3. **APRENDIZAJE ESPERADO**

SECUENCIA	PROCESOS PEDAGOGICOS	METERIALES	TIEMPO
<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Planificación:</b> Establecen las normas de convivencia para llevar <b>acabo</b> la actividad.</li> <li>- <b>Organización:</b> Los niños se dirigen al sector elegido.</li> <li>- <b>Ejecución o desarrollo:</b> Juegan libremente en el sector elegido explorando todos los materiales, asumen roles que les permite interactuar con sus pares.</li> <li>- <b>Orden:</b> Guardan los materiales y colocan al sector que le corresponde.</li> <li>- <b>Socialización:</b> Los niños(as) verbalizan y cuentan sus experiencias a que jugaron, como de sintieron, y que paso durante el juego.</li> <li>- <b>Representación:</b> Invitan a los niños a representar gráficamente en forma grupal o individual lo realizado en el sector.</li> </ul>	Materiales de los sectores	
<b>INICIO</b>	<p><b>1.PROBLEMATIZACION:</b> Les mostramos siluetas</p> <p><b>2.MOTIVACION:</b> Pedimos que observen un video</p> <p><b>3.SABERES PREVIOS:</b> Dialogamos y responden preguntas que se les formula</p> <p><b>4.PROPOSITO:</b> Aprenderemos formar por color, forma y tamaño</p>	siluetas  video	15
<b>DESAROLLO</b>	<p><b>5. GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>Comprensión del problema:</b> Dialogamos con los niños de que vamos a completar algunas secuencias de color, de forma o tamaño</p> <p><b>Búsqueda de estrategias:</b> Les repartimos a los niños papelotes donde hay secuencias para que ellos las completen Los niños observan sus papelotes y las secuencias que hay en ellos. Descubren y completan las secuencias se organizan en parejas o todos trabajan juntos Pegan sus trabajos en la parte de adelante.</p> <p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b> Cada grupo dibujan la secuencia de las que trabajo</p> <p><b>Formalización:</b> En una ficha completa las secuencias</p> <p><b>Reflexión:</b> Dialogamos sobre lo que hicimos</p> <p><b>Transferencia:</b> La docente preguntará a los niños y niñas ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy? Observamos una lliclla y descubrimos la secuencia de colores y formas que tiene.</p>	Papelotes  Plumones  Fichas  Lliclla	30
<b>CIERRE</b>	<p><b>EVALUACION:</b> Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad Realizamos la meta cognición ¿Qué aprendimos hoy?</p>		5

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

1. **TITULO:** “Descubriendo la seriación creciente y decreciente”

2. **FECHA:** 4 de octubre

3. **APRENDIZAJE ESPERADO**

SECUENCIA	PROCESOS PEDAGOGICOS	MATERIALES	TIEMPO
<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Planificación:</b> Establecen las normas de convivencia para llevar <b>acabo</b> la actividad.</li> <li>- <b>Organización:</b> Los niños se dirigen al sector elegido.</li> <li>- <b>Ejecución o desarrollo:</b> Juegan libremente en el sector elegido explorando todos los materiales, asumen roles que les permite interactuar con sus pares.</li> <li>- <b>Orden:</b> Guardan los materiales y colocan al sector que le corresponde.</li> <li>- <b>Socialización:</b> Los niños(as) verbalizan y cuentan sus experiencias a que jugaron, como de sintieron, y que paso durante el juego.</li> <li>- <b>Representación:</b> Invitan a los niños a representar gráficamente en forma grupal o individual lo realizado en el sector.</li> </ul>	Materiales de los sectores	
<b>INICIO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>PROBLEMATIZACION:</b> Les mostramos laminas</li> <li>2. <b>MOTIVACION:</b> Pedimos que observen un video</li> <li>3. <b>SABERES PREVIOS:</b> Dialogamos y responden preguntas que se les formula</li> <li>4. <b>PROPOSITO:</b> Descubriendo la seriación creciente y decreciente</li> </ol>	Laminas  video	15
<b>DESAROLLO</b>	<p><b>5. GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>Comprensión del problema:</b> Les repartimos a cada grupo una cajita con siluetas de animalitos de diferentes tamaños</p> <p><b>Búsqueda de estrategias:</b> La docente pregunta a los niños como ordenamos estos animalitos en forma creciente y decreciente Los niños observan y comparan los tamaños de los animalitos que les tocó. Les repartimos a cada grupo dos papelotes para que en uno ordenen: creciente y decreciente Los niños piensan y buscan estrategias como pueden hacerlo. Los niños se organizan de cómo van a pegar las siluetas en los papelotes luego exponen sus trabajos y los revisamos</p> <p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b> Cada grupo dibuja como ordenaron el animalito que les tocó</p> <p><b>Formalización:</b> En una ficha ordena en forma decreciente</p> <p><b>Reflexión:</b> Dialogamos sobre lo que hicimos y aprendimos</p> <p><b>Transferencia:</b> En casa vamos a ordenar los miembros de nuestra familia en forma creciente y decreciente.</p>	Siluetas  Papelotes  Plumones  Fichas	30
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACION:</b> Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad. Realizamos la meta cognición ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?		5

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

1. **TITULO:** “Qué es antes y después”

2. **FECHA:** 7 de octubre

3. **APRENDIZAJE ESPERADO**

SECUENCIA	PROCESOS PEDAGOGICOS	METERIALES	TIEMPO
<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Planificación:</b> Establecen las normas de convivencia para llevar <b>acabo</b> la actividad.</li> <li>- <b>Organización:</b> Los niños se dirigen al sector elegido.</li> <li>- <b>Ejecución o desarrollo:</b> Juegan libremente en el sector elegido explorando todos los materiales, asumen roles que les permite interactuar con sus pares.</li> <li>- <b>Orden:</b> Guardan los materiales y colocan al sector que le corresponde.</li> <li>- <b>Socialización:</b> Los niños(as) verbalizan y cuentan sus experiencias a que jugaron, como de sintieron, y que paso durante el juego.</li> <li>- <b>Representación:</b> Invitan a los niños a representar gráficamente en forma grupal o individual lo realizado en el sector.</li> </ul>	Materiales de los sectores	
<b>INICIO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>PROBLEMATIZACION:</b> Les mostramos laminas</li> <li>2. <b>MOTIVACION:</b> Pedimos que observen un video</li> <li>3. <b>SABERES PREVIOS:</b> Dialogamos y responden preguntas que se les formula</li> <li>4. <b>PROPOSITO:</b> Aprenderemos que es antes y después</li> </ol>	Laminas  video	15
<b>DESAROLLO</b>	<p><b>5. GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>Comprensión del problema:</b> Les repartimos a cada grupo un cuento para que ordenen la historia reconociendo el antes y después.</p> <p><b>Búsqueda de estrategias:</b> Ahora les pedimos a los niños que observen los cuentos Reconozcan las escenas que son antes y después. Y la peguen en un papelote ordenadas. Cada grupo se organiza como van a trabajar. La docente se acercará y observara a cada grupo lo que están haciendo. Los grupos que terminen pegaran su papelote, para pegarlo en la parte de adelante. Saldrá un representante o voluntario para que nos cuente el cuento verbalizando la palabra antes y después.</p> <p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b> Cada grupo dibujan lo que hicieron</p> <p><b>Formalización:</b> En una ficha ordena la historia diferenciando el antes y después.</p> <p><b>Reflexión:</b> Dialogamos sobre lo que hicimos</p> <p><b>Transferencia:</b> Ahora ya puedo diferenciar y ordenar una historia</p>	Cuentos secuenciados  Goma Tijeras Papelotes Plumones  Fichas	30
<b>CIERRE</b>	<p><b>EVALUACION:</b> Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad Realizamos la meta cognición ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?</p>		5

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

1. **TITULO:** Aprendemos a contar
2. **FECHA:** 9 de octubre
3. **APRENDIZAJE ESPERADO**

SECUENCIA	PROCESOS PEDAGOGICOS	MATERIALES	TIEMPO
<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Planificación:</b> Establecen las normas de convivencia para llevar <b>acabo</b> la actividad.</li> <li>- <b>Organización:</b> Los niños se dirigen al sector elegido.</li> <li>- <b>Ejecución o desarrollo:</b> Juegan libremente en el sector elegido explorando todos los materiales, asumen roles que les permite interactuar con sus pares.</li> <li>- <b>Orden:</b> Guardan los materiales y colocan al sector que le corresponde.</li> <li>- <b>Socialización:</b> Los niños(as) verbalizan y cuentan sus experiencias a que jugaron, como de sintieron, y que paso durante el juego.</li> <li>- <b>Representación:</b> Invitan a los niños a representar gráficamente en forma grupal o individual lo realizado en el sector.</li> </ul>	Materiales de los sectores	
<b>INICIO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>PROBLEMATIZACION:</b> Les mostramos láminas de números</li> <li>2. <b>MOTIVACION:</b> Pedimos que observen un video</li> <li>3. <b>SABERES PREVIOS:</b> Dialogamos y responden preguntas que se les formula</li> <li>4. <b>PROPOSITO:</b> Aprenderemos a contar</li> </ol>	Laminas  video	15
<b>DESAROLLO</b>	<p><b>5. GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>Comprensión del problema:</b> Les repartimos a cada grupo las tarjetas con diferentes cantidades y números</p> <p><b>Búsqueda de estrategias:</b> Los niños se organizan como van a trabajar Quien recorta los números, pegar las tarjetas y luego contar para poder pegar el número en un papelote Los niños trabajan sus tarjetas Esperamos que terminen todos los grupos sus trabajos Exponen sus trabajos y revisamos si lo hicieron bien Los niños ayudan a contar para ver si se corresponde ese número</p> <p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b> Cada grupo dibujan lo que hicieron</p> <p><b>Formalización:</b> En una ficha cuenta y colorea lo que se le pide.</p> <p><b>Reflexión:</b> Dialogamos sobre lo que aprendimos</p> <p><b>Transferencia:</b> Ahora que ya sabemos contar, vamos a contar cuantas macetas hay en el patio. Cuantos columpios hay cuantos banquitas hay en el patio.</p>	Tarjetas  Papelotes  Plumones  Fichas	30
<b>CIERRE</b>	<p><b>EVALUACION:</b> Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad Realizamos la meta cognición ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?</p>		5



### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 13

1. **TITULO:** “Jugamos a medir”
2. **FECHA:** 11 de octubre
3. **APRENDIZAJE ESPERADO**

SECUENCIA	PROCESOS PEDAGOGICOS	METERIALES	TIEMPO
<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Planificación:</b> Establecen las normas de convivencia para llevar <b>acabo</b> la actividad.</li> <li>- <b>Organización:</b> Los niños se dirigen al sector elegido.</li> <li>- <b>Ejecución o desarrollo:</b> Juegan libremente en el sector elegido explorando todos los materiales, asumen roles que les permite interactuar con sus pares.</li> <li>- <b>Orden:</b> Guardan los materiales y colocan al sector que le corresponde.</li> <li>- <b>Socialización:</b> Los niños(as) verbalizan y cuentan sus experiencias a que jugaron, como de sintieron, y que paso durante el juego.</li> <li>- <b>Representación:</b> Invitan a los niños a representar gráficamente en forma grupal o individual lo realizado en el sector.</li> </ul>	Materiales de los sectores	
<b>INICIO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>PROBLEMATIZACION:</b> Les mostramos imagenes</li> <li>2. <b>MOTIVACION:</b> Pedimos que observen un video</li> <li>3. <b>SABERES PREVIOS:</b> Dialogamos y responden preguntas que se les formula</li> <li>4. <b>PROPOSITO:</b> Aprenderemos a medir</li> </ol>	Imágenes  Video	15
<b>DESAROLLO</b>	<p><b>5. GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>Comprensión del problema:</b> Los niños miden libremente con su metro de todo lo que hay en el aula. Dibujan el objeto y registran cuanto mide. Respetemos turno, colocamos en su sitio el objeto después de haberlo medido.</p> <p><b>Búsqueda de estrategias:</b> Los niños escogen diferentes objetos que hay en el aula. Los niños proceden a medir Registran cuanto miden</p> <p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b> Los niños dibujan lo que más les gusto al medir</p> <p><b>Formalización:</b> En una ficha descubre cuanto mide cada niño y registra</p> <p><b>Reflexión:</b> Dialogamos sobre lo que hicimos Les gusto medir</p> <p><b>Transferencia:</b> Ahora ya puedo medir con el metro En casa va a medir con ayuda de tu familia usando tu metro. Cama, tu juguete favorito, tu patio, tu ventana.</p>	Cuentos secuenciados  Goma Tijeras Papelotes Plumones  Fichas	30
<b>CIERRE</b>	<p><b>EVALUACION:</b> Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad Realizamos la meta cognición ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?</p>		5



