

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**

**“BENEDICTO XVI”**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL  
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5  
AÑOS, 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA**

**Br. Gómez Dávila, Yolanda Patricia**  
<https://orcid.org/0000-0003-2583-2009>

**ASESORA**

**Mg. Valverde Reyes, Fiorella Jamileth**  
<https://orcid.org/0000-0002-5826-2439>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

**Educación y responsabilidad social**

**TRUJILLO - PERÚ**

**2025**

## DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Decano de la Facultad de Humanidad:

Yo, Valverde Reyes, Fiorella Jamileth con DNI N° 47566214, como asesora del trabajo de investigación titulado “JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS, 2022” desarrollado por la bachiller Gómez Dávila, Yolanda Patricia con DNI N° 79179255, del Programa de Estudios de Educación Inicial; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Titulación de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad de Humanidades.

Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada Facultad.



---

Mg. Valverde Reyes, Fiorella Jamileth  
DNI N° 47566214

## **AUTORIDADES UNIVERSITARIAS**

**EXCMO. MONS. GILBERTO ALFREDO VIZCARRA MORI, S. J.**

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

**DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO**

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

**DRA. ROMY DÍAZ FERNÁNDEZ**

Vicerrectora Académica

**DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA**

Vicerrectora de Investigación

**DR. HÉCTOR ISRAEL VELÁSQUEZ CUEVA**

Decano de la Facultad de Humanidades

**DRA. TERESA SOFÍA REÁTEGUI MARÍN**

Secretaria General

## **DEDICATORIA**

Mi proyecto de investigación la dedico a Dios, a mi padre Cesar Gómez La Torre y a mi madre Patricia Dávila Meza, por su sacrificio y esfuerzo, para poder tener una carrera universitaria y un mejor futuro, gracias a ellos estoy donde estoy.

A mis hermanos Jorge Gómez Dávila y Aurora Gómez Dávila, porque son mi motivo para seguir adelante, y por supuesto a mi familiares y amigos más cercanos que siempre creen en mí, y me motivan a continuar, a todos ellos gracias.

Yolanda Patricia

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a todos mis profesores que estuvieron conmigo en todo este tiempo, compartiendo su sabiduría siempre con una sonrisa en el rostro. El camino no ha sido fácil, mucho menos en la situación que nos encontramos, la pandemia nos afectó a todos, pero aun así seguimos adelante, nadie dijo que este camino sería fácil por eso, estoy muy orgullosa de haber llegado hasta aquí.

Yolanda

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo , Br. Gómez Dávila, Yolanda Patricia con DNI N°70179255, bachiller del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”; doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS, 2022”, el cual consta de un total de 77 páginas, en las que se incluye 3 tablas y 4 figuras, más un total de 8 páginas en anexos.

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de a mi entera responsabilidad.



.....  
**Gómez Dávila, Yolanda Patricia**

DNI N° 70179255

## ÍNDICE DE CONTENIDO

|  |      |
|--|------|
| PORTADA.....   | i    |
| DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD.....                                | ii   |
| AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.....                                  | iii  |
| DEDICATORIA.....   | iv   |
| AGRADECIMIENTO.....  | v    |
| CONFORMIDAD DEL ASESOR.....                                      | vi   |
| DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....                                | vi   |
| INDICE DE CONTENIDO.....   | vii  |
| INDICE DE FIGURAS.....   | viii |
| INDICE DE TABLAS.....  | ix   |
| RESUMEN.....   | x    |
| ABSTRAC.....   | xi   |
| I. INTRODUCCIÓN.....   | 11   |
| II. METODOLOGÍA.....   | 21   |
| 2.1. Enfoque y tipo.....   | 22   |
| 2.2. Diseño de investigación.....                                | 22   |
| 2.3. Población, muestra y muestreo.....                          | 23   |
| 2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....             | 24   |
| 2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información..... | 24   |
| 2.6. Aspectos éticos en investigación.....                       | 25   |
| III. RESULTADOS.....   | 26   |
| IV. DISCUSIÓN.....   | 34   |
| V. CONCLUSIONES.....   | 36   |
| VI. RECOMENDACIONES.....   | 37   |
| VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....                             | 38   |
| ANEXOS   |      |
| Anexo 1: Matriz de consistencia.....                             | 48   |
| Anexo 2: Instrumentos de recolección de la información.....      | 49   |
| Anexo 3: Ficha técnica.....                                      | 50   |
| Anexo 4: Operacionalidad de variable.....                        | 51   |
| Anexo 5: Validación de juicio de expertos.....                   | 53   |
| Anexo 6: Carta de presentación.....                              | 59   |
| Anexo 7: Carta de autorización.....                              | 60   |
| Anexo 8: Consentimiento informado.....                           | 61   |
| Anexo 9: Sesiones/actividades de aprendizaje (01).....           | 62   |
| Anexo 10: Captura de similitud Turnitin.....                     | 77   |

## ÍNDICE DE FIGURAS

|   |    |
|---|----|
| <i>Figura 1.</i> Barras estadísticas según la prueba pre test desarrollados por los niños.....                | 26 |
| Figura 2. Barras estadísticas sobre el aprendizaje en el área de Matemática mediante la prueba post test..... | 27 |
| Figura 3. Barras estadísticas sobre la competencia resuelve problemas de cantidad.....                        | 29 |
| Figura 4. Barras estadísticas de resuelve problemas de forma, movimiento y localización desarrollado.....     | 30 |
| Figura 5. Comprobación del valor media según la gráfica de distribución del Wilcoxon....                      | 31 |
| Figura 6. Contrastación de la prueba experimental de pre y post test.....                                     | 32 |

## ÍNDICE DE TABLAS

|   |    |
|---|----|
| Tabla 1. Población muestral de la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos.....                | 23 |
| <i>Tabla 2.</i> Resultados sobre el aprendizaje de los niños según la prueba pre test.....        | 26 |
| Tabla 3. Resultados obtenidos según la prueba post test.....                                      | 27 |
| Tabla 4. Resultados de la competencia resuelve problemas de cantidad.....                         | 28 |
| Tabla 5. Resultados de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización..... | 30 |
| Tabla 6. Estadísticas de muestra única según la prueba de Wilcoxon.....                           | 31 |
| Tabla 6. Prueba de muestra única de la prueba experimental.....                                   | 32 |

## RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo general determinar si el juego libre en los sectores mejora el logro de aprendizaje en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022; dicho problema identificada a tañe al bajo interés de resolver problemas de cantidad, forma, movimiento y localización por los niños; estudio desarrollado es de tipo cuantitativo, nivel explicativo, de diseño pre experimental, se trabajó con una población de 32 niños de cinco años con una muestra poblacional no probabilística total realizado con un instrumento de lista de cotejo. Los resultados logrados muestran que el 100.0% de niños obtuvieron el nivel de logro destacado “AD” afirmándose que el programa juego libre en los sectores fue eficaz para mejorar el logro de aprendizaje, así como en sus competencias: resuelve problemas de cantidad (96.9%) logro destacado “AD” y en resuelve problemas de forma, movimiento y localización (9064%) también de logro destacado “AD”, estos resultados afirman el perfeccionamiento de sus habilidades y acciones como: establecer relaciones de comparación, agrupación y correspondencia entre objetos según sus características y formas; finalmente, se concluye que el juego libre en los sectores sí mejora el logro de aprendizaje en niños de cinco años, logrando una significancia bilateral ( $p=0.000$ ), siendo menor ( $p < 0,05$ ) que lo considerado en la investigación.

**Palabras claves:** aprendizaje, cantidad, juego, localización, movimiento.

## ABSTRAC

The general objective of the research was to determine if free play in the sectors improves learning achievement in five-year-old children in the Initial Educational Institution 519 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022; said problem identified due to the low interest in solving problems of quantity, shape, movement and location by children; The study developed is of a quantitative type, explanatory level, of pre-experimental design, we worked with a population of 32 five-year-old children with a total non-probabilistic population sample carried out with a checklist instrument. The results achieved show that 100.0% of children obtained the outstanding level of achievement "AD", stating that the free game program in the sectors was effective in improving learning achievement, as well as in their skills: it solves quantity problems (96.9% ) outstanding achievement "AD" and in solving problems of form, movement and location (9064%) also outstanding achievement "AD", these results affirm the improvement of their skills and actions such as: establishing relationships of comparison, grouping and correspondence between objects according to its characteristics and forms; Finally, it is concluded that free play in the sectors does improve learning achievement in five-year-old children, achieving bilateral significance ( $p=0.000$ ), being lower ( $p < 0.05$ ) than what was considered in the research.

**Keywords:** learning, quantity, game, location, movement.

## I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la educación a nivel mundial enfrenta desafíos significativos que afectan el aprendizaje de los estudiantes. En muchos países de ingresos bajos y medianos, los sistemas educativos están marcados por deficiencias que limitan el desarrollo integral de los niños. La UNESCO (2022) ha señalado que más del 60% de los estudiantes en estos países no alcanzan los niveles mínimos de competencia en lectura y matemáticas. Esta problemática se agrava con la falta de recursos educativos adecuados, la ausencia de metodologías innovadoras y la poca valoración del juego como medio de aprendizaje, factores que contribuyen a que millones de estudiantes no alcancen niveles satisfactorios de competencias básicas. Según Piaget (1970), el juego es fundamental en el desarrollo cognitivo infantil, ya que permite al niño explorar, experimentar y construir su conocimiento de manera activa. Sin embargo, en muchos sistemas educativos se sigue priorizando un enfoque tradicional y memorístico del aprendizaje, desconectado de las necesidades contemporáneas de los estudiantes.

En el Perú, esta problemática se refleja en los bajos resultados de aprendizaje. Las evaluaciones nacionales revelan que los estudiantes presentan dificultades en competencias clave como la comprensión lectora y el razonamiento matemático. Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2023), solo un 37.6% de los estudiantes de segundo grado alcanzan un nivel satisfactorio en comunicación, mientras que en matemática el porcentaje es aún menor (17.0%). Estas cifras evidencian deficiencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje en todos los niveles de la educación básica. Según Vygotsky (1978), el juego es esencial para el desarrollo social y emocional, ya que permite a los niños interactuar con su entorno social, desarrollar habilidades de autorregulación y aprender a resolver problemas. No obstante, en el contexto peruano, el juego no se utiliza de manera efectiva como herramienta educativa en el nivel inicial, limitando las oportunidades de aprendizaje significativo.

El modelo educativo actual no responde a las necesidades específicas de la localidad, lo que genera un entorno de aprendizaje desfavorable. La carencia de un Proyecto Educativo Institucional contextualizado, el uso ineficaz de técnicas pedagógicas y la infraestructura deficiente limitan las oportunidades de aprendizaje significativo para los niños. La ausencia de espacios recreativos adecuados restringe el juego libre, impidiendo que los niños

desarrollen habilidades clave como la creatividad, la socialización y el pensamiento crítico. Según Salas (2021), “el juego es la forma de aprender por excelencia”, ya que fomenta el desarrollo cognitivo y emocional al permitir que los niños exploren su entorno de manera lúdica y significativa. Asimismo, Euceda (2022) menciona que “las actividades en los jardines no se promueven con mucha frecuencia como parte del procedimiento de dirección pedagógica, lo que limita el desarrollo integral de los niños”.

En este contexto, el juego libre en los sectores se presenta como una alternativa viable para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años. Según Bruner (1983), el juego es una actividad esencial para el aprendizaje activo, ya que permite al niño experimentar, descubrir y construir conocimiento en un entorno seguro y motivador. Sin embargo, su implementación requiere un enfoque estratégico que considere las particularidades de la comunidad educativa de Manantay. La problemática diagnosticada en la Institución Educativa Inicial 519 “Retoñitos de Manantay” evidencia la necesidad urgente de innovar en las metodologías de enseñanza y promover un ambiente educativo lúdico que motive a los estudiantes y potencie sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

A nivel local y específicamente en la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, situada en el distrito de Manantay, provincia de Coronel Portillo, departamento de Ucayali, en una zona rural del distrito, se desarrolló un diagnóstico a los niños de 5 años del aula “Las Gotitas”. En dicho diagnóstico, se obtuvo que la mayoría de los educandos no podían desarrollar sus tareas asignadas, tales como: resolver problemas de cantidad, forma, movimiento y localización de manera correcta. A partir de estos resultados, se concluyó que los niños necesitaban mecanismos adecuados que motivaran y estimularan su interés por aprender. Estas deficiencias identificadas se atribuyeron a diversos factores que limitaron el aprendizaje óptimo de los niños. En este contexto, se determinó que el docente debía utilizar sus conocimientos y habilidades pedagógicas con la finalidad de mejorar el aprendizaje de los educandos. Estos problemas evidenciados generaron incomodidad en la institución educativa, así como en la sociedad en general, ya que eran las responsables de brindar una educación de calidad a los niños de la zona rural y garantizar una formación eficiente de los educandos, con valores y costumbres.

Se identificaron varios factores que expusieron la problemática en los niños de la Institución Educativa 519 Retoñitos de Manantay, tales como el modelo educativo desarrollado a nivel nacional. Se evidenció la necesidad de elaborar un Plan Estratégico Institucional adaptado a la realidad local, además de la ausencia de un Proyecto Educativo Institucional en la institución. Asimismo, se identificó el uso inadecuado de técnicas por parte de los docentes, infraestructuras deficientes para desarrollar juegos didácticos, falta de implementación y equipamiento de las aulas con materiales didácticos, así como espacios recreativos inadecuados para fomentar programas educativos en los niños. También se encontró una falta de capacitación en los docentes de nivel inicial, problemas de alimentación y desnutrición en los niños, desinterés por parte de los estudiantes, dificultades de aprendizaje y atención, así como situaciones familiares complejas como padres separados y alcohólicos.

Ante esta situación, se consideró necesario abordar la problemática diagnosticada, ya que, de no implementarse soluciones inmediatas, las consecuencias influirían de manera negativa en la educación, provocando deserción escolar, incremento de la pobreza en la sociedad y un mayor índice de analfabetismo infantil. Estas situaciones diagnosticadas sirvieron como base para formular la problemática principal y las específicas en el estudio, teniendo en cuenta el tipo de investigación y todos los elementos involucrados en su formulación. En este contexto, se planteó el siguiente problema general: ¿En qué medida el juego libre en los sectores mejoró el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022?. Asimismo, se establecieron los problemas específicos: ¿En qué medida el juego libre en los sectores mejoró la capacidad de resolver problemas de cantidad en el área de Matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022?, y ¿En qué medida el juego libre en los sectores mejoró la capacidad de resolver problemas de forma, movimiento y localización en el área de Matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022?.

En ese contexto, el presente trabajo se elaboró con el objetivo de establecer y determinar si el juego libre en los sectores mejoró el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022. Consecuentemente, se desarrollaron los objetivos específicos del estudio, con el

propósito de sustentar el contenido de las variables propuestas y demostrar si el juego libre en los sectores mejoró la capacidad de resolver problemas de cantidad en el área de Matemática en los niños de 5 años de dicha institución. Del mismo modo, se buscó demostrar si el juego libre en los sectores mejoró la capacidad de resolver problemas de forma, movimiento y localización en el área de Matemática en estos niños, confirmando la efectividad de esta metodología en el contexto educativo estudiado.

El presente estudio se justifica teóricamente por su contribución a la generación de nuevos conocimientos científicos y al desarrollo de estrategias pedagógicas innovadoras a través de la implementación de un programa de juego libre en los sectores. Se plantea que esta metodología puede mejorar significativamente el aprendizaje en el área de Matemática en niños de 5 años, fundamentándose en la teoría constructivista de Piaget (1999). Según Piaget, el aprendizaje constructivo se basa en la interacción activa del niño con su entorno, lo cual le permite construir esquemas cognitivos cada vez más complejos y autónomos. Esta construcción de conocimiento ocurre mediante la asimilación y acomodación de nuevas experiencias, lo que fomenta un aprendizaje significativo al permitir que el niño manipule y explore los elementos de su entorno. En este contexto, el juego libre en los sectores se presenta como un recurso pedagógico esencial que facilita el aprendizaje significativo, ya que ofrece a los niños la oportunidad de interactuar con materiales didácticos de forma libre y autónoma, promoviendo la exploración, el descubrimiento y la resolución de problemas. Además, esta estrategia pedagógica está en consonancia con las propuestas de Vygotsky (1978), quien destaca la importancia del juego en el desarrollo social y cognitivo del niño, al permitirle experimentar roles sociales y construir conocimientos a través de la interacción con sus pares. De esta manera, el estudio no solo amplía el conocimiento sobre el juego como estrategia didáctica en el área de Matemática, sino que también aporta evidencia empírica sobre su efectividad en el contexto educativo peruano, especialmente en zonas rurales como Manantay, Ucayali.

En el ámbito práctico, este estudio se justifica por su potencial para abordar y mejorar las dificultades de aprendizaje identificadas en el aula “Las Gotitas” de la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay. Se observó que los niños de 5 años presentaban problemas para resolver tareas relacionadas con cantidad, forma, movimiento y localización en el área de Matemática. Estas dificultades afectaban su desempeño académico

y limitaban su desarrollo cognitivo. El programa de juego libre en los sectores se propone como una solución efectiva para superar estas barreras de aprendizaje, ya que utiliza el poder del juego para estimular habilidades funcionales y psicomotrices en los niños. A través de actividades lúdicas y didácticas, los niños pueden aprender de manera práctica y significativa al interactuar libremente con sus compañeros y con los materiales educativos en un entorno recreativo y motivador. Además, el estudio responde a la necesidad de adaptar las estrategias pedagógicas a las características y necesidades de los estudiantes de nivel inicial, promoviendo un enfoque activo y participativo en el aprendizaje de las matemáticas. Esto no solo facilita la comprensión de conceptos matemáticos abstractos, sino que también mejora habilidades sociales, emocionales y cognitivas fundamentales para su desarrollo integral. En este sentido, el estudio aporta una metodología innovadora y contextualizada que puede ser replicada en otros entornos educativos con características similares.

Desde una perspectiva social, el estudio adquiere relevancia al abordar una problemática educativa que afecta a la comunidad de Manantay, ubicada en una zona rural de Ucayali, donde las condiciones socioeconómicas limitan el acceso a recursos educativos de calidad. La implementación del juego libre en los sectores no solo promueve un aprendizaje más significativo y contextualizado, sino que también fomenta la inclusión social y educativa de los niños en esta comunidad. El estudio pretende ser un recurso valioso para los docentes de nivel inicial, brindándoles herramientas prácticas para planificar, organizar e implementar actividades lúdicas que potencien el aprendizaje en el área de Matemática. Esto contribuirá a mejorar la calidad educativa y a reducir las brechas de aprendizaje en un contexto social vulnerable. Asimismo, el enfoque en el juego como estrategia pedagógica promueve un ambiente de aprendizaje inclusivo, en el que todos los niños, independientemente de sus condiciones sociales o familiares, pueden participar activamente y desarrollar sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Al fomentar el trabajo colaborativo, la creatividad y la interacción social, el juego libre en los sectores fortalece los lazos comunitarios y contribuye a la formación de ciudadanos críticos, reflexivos y socialmente responsables.

El estudio se justifica metodológicamente al emplear un enfoque cuantitativo, de nivel explicativo y diseño pre-experimental, lo cual permite evaluar de manera rigurosa y objetiva el impacto del programa de juego libre en los sectores sobre el aprendizaje en el

área de Matemática en los niños de 5 años. Se aplicaron pruebas de entrada (pretest) y de salida (posttest) en un solo grupo experimental conformado por 32 niños (15 niñas y 17 niños) del aula “Las Gotitas” de la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay. Para la recolección de datos, se utilizó la técnica de observación y se elaboró una lista de cotejo como instrumento de evaluación de la variable dependiente, utilizando una escala tipo Likert con 12 ítems. Este instrumento fue validado a través de juicio de expertos, garantizando su validez y confiabilidad en la medición de los indicadores de aprendizaje en Matemática. El enfoque metodológico seleccionado no solo permite analizar el efecto del programa de juego libre en los sectores sobre el rendimiento académico en Matemática, sino que también posibilita la identificación de factores contextuales que influyen en el aprendizaje de los niños en un entorno rural. Además, la aplicación de un diseño pre-experimental facilita la comparación de los resultados obtenidos antes y después de la intervención, proporcionando evidencia empírica sobre la efectividad de la estrategia didáctica propuesta. Finalmente, este estudio contribuye al desarrollo de investigaciones educativas en contextos rurales y vulnerables, aportando un enfoque metodológico replicable y adaptable a diferentes entornos educativos. Esto permite generar nuevas líneas de investigación en el ámbito de la educación inicial y el uso del juego como herramienta pedagógica en el aprendizaje de las matemáticas.

El juego libre se ha reconocido como una herramienta pedagógica fundamental en la educación inicial, ya que promueve el aprendizaje activo y significativo en los niños. Diversas investigaciones han demostrado que el juego no solo facilita el desarrollo cognitivo y social, sino que también potencia habilidades matemáticas esenciales desde una edad temprana. Sin embargo, su aplicación en el aula sigue siendo limitada, especialmente en contextos rurales y vulnerables. En este sentido, es necesario explorar estudios previos que evidencien la efectividad del juego libre en el aprendizaje de Matemática, contextualizando su aplicación en entornos educativos como el de la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay. A continuación, se presentan los antecedentes más relevantes que fundamentan este enfoque pedagógico.

A nivel internacional se revisó la investigación de (Ormazábal, 2020) denominada: El juego libre: Una herramienta para el desarrollo de aprendizajes en estudiantes de educación parvularia, Santiago; estudio con metodología aplicada de tipo naturalista con una

muestra de 5 profesionales seleccionada de manera intencional, cuyo recursos utilizados son instrumentos de tipo cualitativo, obteniendo resultados del diagnóstico investigativo, en donde se ha evidenciado que una minoría se encuentran de acuerdo con los resultados y una mayor parte totalmente de acuerdo, con el desarrollo de ideas utilizando el juego libre de manera específica en la planificación de los tiempos que se necesita en la clase. Se concluye que, el aprendizaje cognitivo desarrollado como una tendencia del juego de manera significativa como una herramienta psicológica y social que existe una relación entre ellas.

La investigación de (Arrantz, 2020) titulada “Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en los estudiantes del nivel inicial” considera que el juego se caracteriza en establecer comunicación y manifestación social con los demás. Es así que se llega a observar diferentes ejemplos de juegos sociales establecidos que se dan en el transcurso de la vida de los niños y niñas en sus diferentes etapas del desarrollo donde interactúan con su círculo más cercano, donde se estudió la relación, desde un enfoque mixto, sea cualitativo o cuantitativo, puesto que se recogió los datos de información mediante entrevistas y la observación en campo, pertenece al nivel descriptivo en donde se detalló el problema de manera minuciosa, tomando en cuenta las evidenciadas para caracterizar el aporte que sirvieron en la realización del estudio y la asociación que requiere las variables del estudio; se aplicó la técnica de observación y como instrumento la ficha de observación en una población de ochenta niños y a tres docentes que participaron en la encuesta que forma parte de la información. Se concluye que se determinó que los niños de cada género participan en la construcción de los juegos propios con carácter constante, de la misma forma no se permiten articular la integración de los dos sexos a través de los juegos de tradición escolar, esta con el fin de existir la resistencia de los niños.

Así mismo (Gamboa, 2022) en su investigación “Aplicación de juego de sectores para favorecer la convivencia en armonía del área de personal social en niños y niñas del nivel inicial” tuvo como objetivo examinar que los docentes utilizan los juegos como una estrategia pedagógica que desarrolla un lenguaje los niños de la ciudad de Esmeraldas; el estudio posee un tipo mixto cualitativo-cuantitativo, tuvo como muestra seleccionada de 44 docentes que trabajan en la Educación Inicial 2, aplicándose en el estudio un muestreo no probabilístico por conveniencia; concluyéndose que es primordial constituir un juego como estrategias didácticas y metodológicas del aprendizaje para lograr el objetivo del lenguaje,

estas dificultades en el aprendizaje manifiestan disminuir lo poco aprendido, donde los docentes dicha institución, potencian aplicar actividades que interactúan en lo social para mantener activos la re creatividad de los niños en sus aulas.

Por ello (Cruz, 2021) en su tesis “El juego en sectores para el desarrollo emocional en los niños del nivel inicial de I.E. Sor Ana de los Ángeles y Monteagudo” cuya investigación es cuantitativo-descriptivo, cuya muestra es no probabilística intencional, que involucró a las educadoras del “Kinder del nivel preescolar”, aplicados en una población de 227 niños que se encuentran entre 4 a 6 años de edad. Se obtuvo el resultado de estas actividades desarrolladas en la institución “General José de San Martín” inician con el desarrollo de actividades lúdicas que dinamizan los juegos dirigidos en las canciones logrando la estimulación de los niños durante el desarrollo de las canciones que ayudan a la actitud corporal del ser humano, alcanzar a la conclusión que a través de estimulaciones lúdicas el niño explora diferentes materiales como un recursos didáctico que caracteriza tomar conciencia para generar entusiasmo y motivación para manipular un objeto que permita representar para dar cabida al cuerpo humano con sentido.

En su tesis (Otero, 2022) titulado “El juego en sectores para el desarrollo socioemocional en el contexto escolar de niños y niñas que asisten a ii nivel de transición de educación parvulario en un colegio particular subvencionado - Chile”; tuvo un propósito la de analizar el significado que otorgan los niños sobre el significado del nivel secundaria de transición a través del juego y su ámbito social; estudio de tipo de investigación con un enfoque cualitativo y diseño abierto, dicho estudio tuvo como muestra 35 niños como población finita, utilizando entrevistas como una técnica de recolección de datos para un foto licitación; se llega a la conclusión que comprende aprender el apreciado juego con una valoración que disminuye moralmente el desarrollo de actividad de los niños que fundamentan el aprender en la escuela, y no fundamentando como una estrategia que desarrolla un aprendizaje de los niños.

Otra de las investigaciones consultadas es de (Llerena, 2020) denominado “Taller de juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje significativo en el área de Matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada Nueva Esperanza distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2020”; cuyo objetivo es

demostrar si el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje de los niños, la investigación pertenece al tipo cuantitativo-descriptivo, diseño experimental, con la participación de una población conformada de 20 estudiantes, utilizando una técnica de la observación y como instrumento ficha de observación. Conclusión, la aplicación del taller ha evidenciado que los niños de cuatro años influyen significativamente en el progreso de las capacidades y permite desarrollar el nivel de razonamiento lógico matemático y la resolución de problemas.

Investigación analizada de (Santa, 2020) es titulada: “Juego Libre en los Sectores y Autorregulación de Emociones en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. 183 - Ate 2019”, tuvo como propósito analizar si el juego libre en los sectores posee una relación con la autorregulación de las emociones de educandos; estudio básico descriptivo correlacional, no experimental, constituida por 73 niños de 3 años, se ejecutó la confiabilidad de Kuder Richardson como una prueba piloto en los niños. Con resultados que demuestran un coeficiente de correlación alto que corresponde al coeficiente Phi, V de Cramer con 0,822 entre las variables y una significancia ( $\rho= 0.00$ ) con ello afirmando rechazar la hipótesis nula de la investigación para aceptar la alterna del estudio; concluyendo que existe significancia entre las variables del estudio desarrollados por los niños de 3 años de edad.

El sucesivo estudio (E. D. Carrasco, 2020) denominado: “Hora del juego libre en el desarrollo de habilidades comunicativas orales”, tuvo como propósito principal conocer la correlación teórica entre las variables consideradas en la investigación; estudio de naturaleza cuantitativa, nivel correlacional, de diseño no experimental, aplicado en una población conformada por 23 niños en educación inicial. Se concluye que si existe correlación entre las variables del estudio ya que según los antecedentes y las bases teóricas muestran una interacción viable entre ambos; entre la hora y el juego libre existe una relación con el habla que se da durante la comunicación y el desarrollo de habilidades, esto se puede inferir ya que al realizar la revisión bibliográfica se encontró diversas investigaciones en las cuales encontraron que si existe un muy fuerte vínculo entre el juego libre y esta variable.

Este estudio de (Pinedo y Thandaipan, 2020) en su estudio titulado “Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en la comunicación estudiantil” que pretende establecer el nivel de aprendizaje de los niños y niñas con una investigación es cuantitativo, nivel correlación-descriptivo de diseño no experimental, aplicativo en una población

conformada por 8 niñas de nivel inicial de 5 años de edad, cuya confiabilidad desarrollada fue a través del Alfa Cronbach y como coeficiente de validez mediante la correlación de Pearson obteniendo un 0.73. Conclusión, que según la estadística de Pearson se obtuvo un  $r = 0.776$  entre el juego libre en los sectores y creatividad existiendo una correlación moderada y una significancia bilateral de 0.23, determinando que existe una significancia entre variables queridas en el estudio.

La investigación de (Cueva, 2022), titulado “La relación del juego en el aprendizaje crítico”, Universidad Nacional de Huancavelica es de tipo cuantitativo, nivel correlacional descriptivo de diseño no experimental, aplicado en una población conformada por 60 niños de 5 años de edad. Se utilizó la escala nominal para el juego libre de confiabilidad 0.833 con instrumento KR20, la lista de cotejo y ELO como instrumento del estudio. El autor concluye, evidencian que entre el juego libre en los sectores y el lenguaje oral existe una relación positiva obteniéndose un 95% de confiabilidad con un coeficiente de significancia de Rho de Spearman de 0.751 obteniéndose una alta correlación con ello demostrando una significación de relación entre las variables del estudio.

El siguiente estudio (Comun, 2020) denominado, “El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años en la IEL. N° 423 Virgen María, Pucallpa 2019”; cuyo objetivo es analizar la existencia de una relación entre las variables del estudio, es de tipo cuantitativo, nivel correlacional descriptivo de diseño no experimental, aplicado en una población constituida por 90 niños, y un tamaño muestral de 30 niños con un muestreo no probabilístico; utilizando la observación como una técnica y la ficha de observación como instrumento del estudio, para la obtención de información se usó el coeficiente estadístico inferencial a través de la prueba Rho Spearman descriptiva que contrasta para tomar decisiones. Se concluye y señala que el 86.7% de la población durante el desarrollo del programa juego libre siempre participaron, mientras que un 83.3% restantes obtuvieron un nivel alto al desarrollar la creatividad, del mismo modo según el valor estadístico Rho Spearman se logró un 0,618 y una significancia bilateral p-valor positivo 0.000, estableciendo con ello una moderada relación, señalando que existe relación entre las variables de modo significativa.

El estudio de investigación de (Espinoza, 2023) titulado “El juegos de roles utilizando títeres, desarrolla la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 4 años de la Institución Educativa privada Innova Schools de Yarinacocha, 2019; cuyo objetivo es determinar si la aplicación del programa desarrolla la expresión oral en niños de 4 años; estudio de investigación de tipo cuantitativo con diseño experimental aplicado en pruebas de pre test y post test en un solo grupo, desarrollado mediante 10 sesiones de aprendizaje, conformada por 20 alumnos de 4 años. Se concluye, que un 75% de niños se hallan en inicio al desarrollar la expresión oral según la prueba pre test, mientras al desarrollar la pos test un 80% restante alcanzaron situarse en el nivel logro previsto del estudio; en las dimensiones de expresión oral se observaron las mejoras durante la aplicación de las pruebas de pre test y el pos test, hallándose un valor  $t = 9,941$  y una significancia  $\rho = 0,00$  aceptándose la hipótesis alterna; se concluye, que el programa desarrollada mejora de manera significativa en el juego de roles y la expresión oral realizada por los niños de 4 años de edad.

La investigación de (Kupa y Palpa, 2023), titulada “El juego cooperativo y su impacto en las destrezas sociales de los niños de la Institución Educativa número 209” con diseño etnográfico aplicado en una población realizando 20 observaciones en diez escuelas y diez en comunidades, desarrollándose 16 entrevistas que fueron semiestructuradas. Se obtuvo resultados que señalan sobre los niños que practican en la comunidad son los juegos tradicionales y en el pasar del tiempo fueron cambiados a través de experiencias que intervienen en el niño la socialización de los agentes de estudio. Se concluye manifestando que los niños si socializan mediante los juegos que son creados por ellos mismos en los tiempos libres y en la comunidad, así mismo se observó poca participación por el resto de la población del estudio de investigación.

El estudio de investigación de (Bustamante, 2021) denominado “Aplicación del juego comunicativo en la mejora de la expresión oral, IEI y. Stauffer de Moya-Ate, 2019” teniendo como metodología de tipo cuantitativo, nivel explicativo-descriptivo de diseño experimental, aplicado en una población conformada por 30 niños, desarrollándose las pruebas de pre test y la prueba post test en donde se obtuvo un resultado que va demostrar un 6.7% de la población considerada se encuentra con el logro esperado según la prueba de pre test, mientras después del tratamiento se obtuvo un 93.3% restante se ubican con un logro

esperado según la prueba post test. Se concluye, que existe una significancia de  $p < 0.017$  según las intervenciones educativas desarrolladas por los niños.

La tesis consultada de (Matamoros, 2023) cuyo título fue “El lenguaje oral en la estrategia didáctica, IE. San Isidro, SJL” investigación cuantitativa y pre experimental, el universo y la muestra está conformada por 20 niños de tipo no probabilístico, se usó la observación como técnica y la lista de cotejo como el instrumento de la investigación, fue aplicados en 7 sesiones, obteniendo resultados que una calificación C que representa el 45% de niños, mientras el 50% restantes lograron obtener la calificación B y solo un 5% de ellos obtuvieron A; procediéndose desarrollar la prueba de post test en donde un 75% se hallan con una calificación según su aprendizaje A y llegando a la conclusión que los niños tuvieron problemas al inicio de la aplicación del programa y lográndose al realizar las sesiones de aprendizaje, logrando superar resultados positivos en la captación de modo de expresión del niño.

Para esta investigación se consultaron diversas fuentes de investigación, las cuales nos dieron resultados sobre el marco teórico.

La teoría constructivista es una postura que alimenta la construcción y discernimiento del niño en el proceso de transformación de corrientes psicológicas y sociales de manera organizada y constructiva, asociada a los esquemas del aprendizaje significativo expresando una interacción personal sociocultural con las nuevas habilidades innatas del infante; donde señala que “el proceso constructivista entabla relación el estudiante con el conocimiento como actor activo que genere la construcción desde un punto de vista psicológico de interacción relevante práctico” (Vygotsky, 1979).

La teoría constructiva rechaza las percepciones vertidas en la psicología a través de reducir reflejos asociados con el estímulo y la respuesta; la existencia de los dominios concretos no reducibles frente a una asociación con el lenguaje, “siendo un sistema de información especializado durante la transmisión significativa de información, a través de códigos gramaticales que ordenan sus ideas” (Pavio & Begg, 1981) y la conciencia donde se “expresa una reflexión con capacidad de conocimiento con sentido constructivo capaz de percibir y enseñar lo que uno conoce” (Hurtado, 2021), en lo sistemático. La situación actual

de la educación a nivel mundial es un misterio, ya que en los países de ingreso bajo y mediano los estudiantes enfrentan la posibilidad de perder oportunidades debido a que poseen un aprendizaje deficiente, originando a que muchos sistemas educativos del mundo en desarrollo tengan poca información sobre quién está aprendiendo y quién no; “Nos hemos olvidado que el juego es la forma de aprender por excelencia, hay que brindar a los niños y niñas mayor variedad de juguetes y espacios para el juego y compartir con ellos, es una oportunidad para que cultiven sus habilidades (Salas, 2021). Así mismo también mencionamos que “las actividades en los jardines no se promueven con mucha frecuencia como parte del procedimiento de dirección pedagógica, pues entran en contradicción con el carácter independiente del juego, que por el contrario va encaminado a potenciarlo desde la posición de la docente de copartícipe del juego en el aula (Euceda, 2022).

El juego libre en los sectores son actividades corporales y dinámicos de los niños, son situaciones innatas propias de una preparación de roles que ayudará a involucrar diversas habilidades congénitas en el ámbito preescolar, donde el sujeto al desarrollar los ejercicios de manera didáctica involucrando experiencias directas después del dominio de técnicas y estrategias en el desarrollo del infante, que proporciona las mejoras en el aprendizaje de los niños mediante el proceso educativo de manera principal en la constitución de las actividades que interioriza con el juego libre en sectores, dicho eje central involucra espontáneamente acciones creativas estructuradas con el contexto de innovación de elementos expresivos dentro de la sociedad.

El juego libre se define como una actividad lúdica no estructurada, dirigida por el propio niño, que surge de manera espontánea y sin objetivos impuestos por adultos. Esta forma de juego permite a los niños explorar su entorno y creatividad de manera autónoma, fomentando su desarrollo integral. Rayuela (2025).

Según Marín (2024), el juego debe ser libre, placentero y sin una finalidad externa, constituyendo un fin en sí mismo. Esta perspectiva enfatiza la importancia de que los niños participen en actividades lúdicas por el mero disfrute y aprendizaje que estas proporcionan, sin imposiciones externas.

Además, estudios recientes destacan que el juego libre permite a los niños explorar nuevos conceptos e ideas de manera intrínsecamente motivadora y atractiva, lo que a su vez fomenta el desarrollo de habilidades y capacidades, especialmente la creatividad según Vilchez y Pezúa (2023). En resumen, el juego libre es una actividad esencial en la infancia que promueve el desarrollo cognitivo, emocional y social, permitiendo a los niños aprender y crecer en un entorno que respeta su autonomía y creatividad.

Por otro lado, el juego libre en sectores es una metodología pedagógica que organiza el aula en diferentes áreas o sectores, permitiendo a los niños elegir de manera autónoma las actividades que desean realizar. Esta estructura fomenta la independencia, la toma de decisiones y la creatividad de los niños, ya que les permite explorar sus intereses y habilidades en un entorno controlado. Según Vilchez (2020), esta metodología es particularmente efectiva para el desarrollo de las habilidades socioemocionales, ya que los niños deben interactuar y cooperar con sus compañeros en cada sector. Los sectores pueden incluir áreas dedicadas al arte, construcción, dramatización y lectura, cada uno diseñado para fomentar habilidades específicas. Por ejemplo, en el sector de dramatización, los niños aprenden a asumir roles y a representar situaciones de la vida cotidiana, lo que les ayuda a desarrollar empatía y habilidades comunicativas.

El juego libre en sectores también permite a los docentes adoptar un rol de facilitador en lugar de instructor directo. Según Vilchez (2020), el docente organiza el espacio de manera que los niños puedan moverse libremente entre los sectores, eligiendo actividades que correspondan a sus intereses y habilidades. Al hacerlo, los niños no solo ganan autonomía, sino que también aprenden a autorregularse, ya que son responsables de su propio aprendizaje.

Otra ventaja significativa del juego libre en sectores es que permite que los niños aprendan a su propio ritmo. Según Cuba y Saavedra (2020), los niños que participan en esta metodología muestran mejoras en su capacidad de resolución de problemas y en su creatividad, ya que el juego libre les ofrece un entorno donde pueden experimentar sin miedo al error. Los sectores organizados también ofrecen una estructura que facilita la transición de una actividad a otra, lo que ayuda a los niños a mantener el enfoque y la motivación.

Finalmente, es importante destacar que el juego libre en sectores no solo promueve el aprendizaje autónomo, sino también el desarrollo de competencias sociales. Larreategui (2020) señala que, al interactuar en sectores como el de dramatización o construcción, los niños aprenden a compartir, negociar y colaborar, lo que refuerza sus habilidades de comunicación y trabajo en equipo. Estas experiencias de interacción también les permiten desarrollar empatía y respeto por las opiniones de los demás, contribuyendo así a su formación integral.

Bruner (1996), desde una perspectiva constructivista, argumenta que el juego y la exploración son fundamentales para el desarrollo de la autonomía, ya que ofrecen un espacio donde los niños pueden experimentar sin la intervención directa de los adultos, lo que fortalece su capacidad para resolver problemas y tomar decisiones. Por su parte, Kong et al. (2022) señalan que la autonomía en el contexto educativo es vital para que los niños participen activamente en su propio proceso de aprendizaje, ya que esto les permite elegir cómo y qué aprender, lo que promueve un aprendizaje más profundo y significativo.

Gibbons (2022) analiza los juegos simples en los que los jugadores toman decisiones simultáneamente y obtienen ganancias basadas en las combinaciones de acciones seleccionadas. Se enfoca en los juegos estáticos con información completa, donde todos los jugadores conocen las funciones de ganancias de sus oponentes. Asimismo, se estudian los juegos dinámicos y aquellos con información incompleta, en los cuales al menos un jugador desconoce la función de ganancias de otro, como ocurre en las subastas. La sección 1.1 aborda cómo describir y resolver problemas de teoría de juegos, introduciendo la representación en forma normal de un juego y el concepto de estrategia estrictamente dominada. También se explica que algunos juegos pueden resolverse mediante el principio de racionalidad de los jugadores, mientras que otros presentan predicciones ambiguas. Por último, se introduce el equilibrio de Nash como una solución que proporciona predicciones más precisas en juegos estáticos.

Cuando el ser humano juega, asimila y representa ciertos modos repetitivos de conductas y manera de pensar, lo cual condiciona el desenvolvimiento social en diferentes contextos, en ambientes tan cercanos como el hogar o la escuela, como también en ambientes

ocasionales como restaurantes o centros comerciales. Cuando se juega, sucede algo similar, y aunque no corresponde a la personalidad del individuo que juega, éste asume roles, prueba y practica actitudes durante el tiempo de juego. Por lo tanto, mientras más posibilidades de juego e interacción posean un niño, al convertirse en adulto, tendrá una visión más amplia de lo que es un comportamiento asertivo, de esta manera podrá desenvolverse en distintos ambientes, tanto formales como informales y adaptarse a las reglas sociales. Si en cada etapa de su desarrollo se practica un juego saludable y progresivo, se estará formando a personas y ciudadanos capaces de auto percibirse, comunicarse y adaptarse (García, 2021).

Según García (2021). El juego constituye una actividad fundamental en el desarrollo infantil, ofreciendo múltiples beneficios cognitivos, emocionales y sociales. La clasificación de los tipos de juego varía según diversos criterios, tales como el enfoque de desarrollo, el contexto cultural, las reglas, la complejidad, el espacio, el número de participantes, el material utilizado, las características etarias, el contenido informativo y el entorno tecnológico en el que se desarrollan. A continuación, se presenta una clasificación detallada basada en las investigaciones más recientes.

García y Rodríguez (2020) Menciona que el juego libre y sus múltiples clasificaciones ofrecen un marco amplio y flexible para fomentar el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. Esta categorización permite a los educadores seleccionar estratégicamente actividades lúdicas que se adapten a las necesidades y características de sus estudiantes, promoviendo un entorno educativo inclusivo y motivador.

Según Flores (2021), este sector permite al infante desarrollar la creatividad del niño mediante las vivencias que desarrolla dentro del hogar, ejecutando roles de la familia. Dentro del aula la docente debe implementar muchos materiales del hogar y dividirlo de una forma idónea como: dormitorio, cocina y sala, además, este sector le ayuda solucionar problemas, explorar y a desarrollar sus emociones, ya que los niños imitan a sus familias.

Según Flores (2021), el juego libre en los sectores posee características fundamentales que deben considerarse en su aplicación. En primer lugar, se trata de un momento pedagógico esencial, que debe realizarse de forma diaria y permanente dentro de

un horario establecido, con una duración aproximada de 60 minutos. Aunque su desarrollo principal ocurre en el aula, también puede llevarse a cabo en espacios abiertos como el patio o áreas verdes. Este tipo de juego se caracteriza por ser espontáneo, permitiendo al niño expresar su mundo interior y estimular su creatividad e imaginación a través de su propia iniciativa. No se trata de una actividad literal, sino que el niño asume diversos roles simbólicos, representando a otras personas, como el padre, la madre o un hijo, favoreciendo así la interacción con otros personajes. Además, el juego libre en los sectores es una experiencia placentera y flexible, ya que los niños pueden cambiar de una escena a otra con facilidad, interpretar diferentes papeles y modificar el desarrollo del juego sin restricciones. Funciona como una historia sin libreto ni guion, donde el desenlace es impredecible y se desarrolla en un tiempo y espacio determinados. Según García y Rodríguez (2020), menciona que el juego en los sectores se divide en varias fases, las mismas que por efectos de esta investigación pasaran a ser parte de las dimensiones, las mismas que ayudaron a medir el instrumento y así poder mostrar los resultados.

La planificación es la primera dimensión que se consideró para esta investigación, una de las dimensiones más importantes al implementar el enfoque de juego en sectores, ya que establece la base para el desarrollo de actividades educativas dentro de un espacio determinado. Esta fase involucra la estructuración meticulosa de las actividades y la asignación de espacios específicos para cada tipo de juego. Es esencial decidir qué tipos de juegos o actividades se desarrollarán en cada sector, lo que debe basarse en los objetivos de aprendizaje que se desean alcanzar. Además, es fundamental determinar qué materiales serán necesarios en cada área para asegurar que los niños tengan todo lo que requieren para interactuar de manera efectiva. La planificación también incluye la organización de los tiempos y la secuencia de actividades. Se debe crear un cronograma claro que detalle la duración de las actividades y las transiciones entre sectores, de forma que los niños puedan moverse de un sector a otro sin perder el ritmo y sin generar interrupciones. Es importante que, dentro de la planificación, se considere la supervisión adecuada por parte de los educadores, quienes deberán guiar las actividades y garantizar que se cumpla el propósito de cada juego. Este proceso de anticipación permite que los niños vivan una experiencia organizada, estructurada y que favorezca su aprendizaje de manera fluida. Según García y Rodríguez (2020).

La segunda dimensión es la organización es clave en el enfoque de juego en sectores, ya que determina cómo se distribuyen los espacios y los recursos para optimizar la experiencia lúdica. En este contexto, los sectores deben ser diseñados con un propósito claro en mente. Por ejemplo, un sector de juegos físicos debe estar preparado para ofrecer actividades que fomenten el movimiento, la motricidad gruesa y la interacción física. Un sector de juegos de mesa, en cambio, puede ser más adecuado para actividades que desarrollen la lógica, la toma de decisiones y la concentración. Los sectores de juegos creativos pueden incluir materiales artísticos que permitan a los niños expresar sus emociones y pensamientos. Es fundamental que los recursos estén bien distribuidos y accesibles para que los niños puedan moverse con facilidad entre los sectores y aprovechar al máximo lo que cada área tiene para ofrecer. Para ello, se debe pensar en la disposición física del espacio, asegurando que no haya aglomeraciones ni barreras que impidan un flujo eficiente. La organización también implica coordinar las actividades de manera que no se superpongan en el tiempo ni en el espacio. Por ejemplo, si un grupo de niños está involucrado en una actividad de grupo en un sector, no debe interferir con otra actividad en el mismo sector. La secuenciación adecuada y la sincronización de las actividades son esenciales para el éxito de este enfoque. Según García y Rodríguez (2020).

La tercera dimensión es la ejecución es el momento en el que todo lo planificado y organizado se lleva a la práctica. Aquí es donde se implementan las actividades que se han diseñado para los diferentes sectores, asegurando que los materiales estén disponibles, las reglas sean claras y los niños comprendan cómo deben participar en los juegos. En esta fase, los facilitadores o monitores tienen un papel crucial en la supervisión del proceso. Además de velar por la seguridad de los niños, los educadores deben estar atentos para asegurarse de que cada niño tenga una experiencia positiva y educativa. La ejecución debe permitir que los niños se involucren activamente en las actividades de cada sector, desarrollando sus habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas. Un aspecto importante durante esta fase es la flexibilidad. Aunque las actividades estén previamente planeadas, los niños pueden hacer sugerencias o presentar intereses que puedan modificar el curso de la actividad. Los facilitadores deben ser capaces de adaptarse a estas situaciones, proporcionando un ambiente flexible y estimulante para los niños, en el que puedan aprender a su propio ritmo y de acuerdo con sus necesidades. Según Flores (2021).

La cuarta dimensión es mantener el orden en un espacio de juego en sectores es esencial para que los niños participen de manera equitativa y sin conflictos. Este orden no solo se refiere al orden físico del espacio, sino también a la organización del tiempo y las reglas de comportamiento. Al establecer normas claras y justas, los niños aprenden a respetar los turnos, las reglas del juego y a convivir de manera armónica con los demás. La organización de los tiempos también es crucial; cada grupo debe tener suficiente tiempo para disfrutar de cada actividad en su sector sin sentirse presionado por el reloj, pero también debe saberse cuándo es el momento de terminar y hacer la transición al siguiente sector. Además, el orden ayuda a garantizar que los materiales sean utilizados de manera responsable. Cada niño debe aprender a recoger y organizar los materiales después de cada actividad, contribuyendo así al cuidado del espacio y el respeto por los demás. El educador juega un papel crucial en el mantenimiento del orden, ya que debe ser un modelo de comportamiento y proporcionar instrucciones claras para evitar confusiones o malentendidos. Según Flores (2021).

La quinta dimensión es la socialización, el enfoque de juego en sectores también tiene como uno de sus pilares el fomento de la socialización. Al permitir que los niños se desplacen entre diferentes sectores, se les da la oportunidad de interactuar con otros niños, compartir recursos, colaborar en juegos y desarrollar habilidades sociales clave como la empatía, la cooperación, y la resolución de conflictos. Este tipo de entorno les permite aprender a trabajar en equipo, a respetar las diferencias, y a practicar habilidades comunicativas. La socialización dentro del juego es un medio poderoso para el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños. Por ejemplo, cuando dos niños tienen que compartir un material o decidir juntos cómo realizar una actividad, están aprendiendo a negociar y a comprender las emociones de los demás. Las actividades deben estar diseñadas para promover estas interacciones, haciendo énfasis en el respeto mutuo y el trabajo colaborativo. El hecho de que los niños interactúen en diferentes sectores también permite que desarrollen una mayor capacidad para adaptarse a distintos grupos y situaciones sociales. Según Flores (2021).

La sexta dimensión es la representación en el contexto del juego en sectores permite a los niños expresar lo que han aprendido o experimentado durante las actividades de una

manera creativa y significativa. Esto puede implicar representar a través del juego de roles, realizando dramatizaciones, o mediante el uso de recursos como dibujos o murales que reflejen lo que han vivido en los diferentes sectores. La representación es una herramienta educativa valiosa, ya que les permite a los niños consolidar el aprendizaje a través de la creación de historias y escenarios que representan sus vivencias y comprensión de los temas tratados. Según Piaget, la representación simbólica es una forma fundamental en la que los niños organizan sus pensamientos y desarrollan la creatividad. En este enfoque, los sectores de juego pueden ofrecer diversas oportunidades para que los niños utilicen su imaginación, ya sea al crear un personaje en un sector de roles o al diseñar una historia en un sector artístico. La representación también puede ser una forma de procesar y comprender situaciones emocionales, ya que les permite dar forma a sus sentimientos y experiencias a través del juego. Vilchez y Pezúa (2023).

La segunda variable para esta investigación es el aprendizaje, este tema fue definido con varios autores a través de la búsqueda y recolección de la información a través de revistas, libros, investigaciones y otros.

El aprendizaje es un proceso dinámico y multifacético en el cual los individuos adquieren nuevos conocimientos, habilidades, actitudes y valores a lo largo de su vida. Este proceso no solo implica la recepción de información, sino también su organización, interpretación y adaptación al contexto personal de cada individuo. Un enfoque reciente destaca que el aprendizaje es más eficaz cuando se integra con el contexto social y cultural, lo que permite que el conocimiento adquirido se relacione estrechamente con la experiencia vivida. Según Hattie (2022), el aprendizaje significativo se logra cuando se proporciona retroalimentación y apoyo adecuado, permitiendo al estudiante reflexionar sobre su propio proceso y tomar control sobre su aprendizaje.

A lo largo de los últimos años, los estudios de Bandura (2022) sobre el aprendizaje social han resaltado la importancia de la interacción con los demás. La teoría del aprendizaje social establece que los individuos aprenden observando a otros, imitando comportamientos y evaluando las consecuencias de sus acciones. El contexto social, entonces, juega un papel fundamental en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Vygotsky (1978), si bien

es un autor clásico, sigue siendo relevante en este ámbito, al enfatizar la importancia de la colaboración y la guía de individuos más experimentados. Su concepto de la zona de desarrollo próximo (ZDP) subraya la interacción necesaria para que los estudiantes puedan abordar tareas complejas con el apoyo adecuado.

En relación con los enfoques constructivistas más recientes, Jonassen (2021) argumenta que el aprendizaje es un proceso activo en el que el estudiante crea su propio conocimiento a través de la resolución de problemas y la reflexión. A través de su trabajo en ambientes de aprendizaje constructivistas, Jonassen enfatiza la importancia de la experimentación, el juego y la interacción social en la construcción del conocimiento, siguiendo las ideas propuestas por Bruner (1996) sobre el aprendizaje por descubrimiento.

Escorza y Aradillas (2020). Definen al aprendizaje es un proceso dinámico y complejo a través del cual los individuos adquieren, modifican o consolidan conocimientos, habilidades, actitudes y valores a lo largo de su vida. No solo implica la adquisición de información, sino también su organización, interpretación y adaptación a nuevas situaciones y contextos. Este proceso ocurre de manera continua en ambientes formales e informales y abarca una amplia gama de experiencias, desde las más sencillas hasta las más complejas. El aprendizaje es un acto activo en el que los individuos construyen su propio conocimiento mediante la interacción con su entorno, lo que les permite explorar, descubrir y aplicar lo aprendido en diversas situaciones. Además, está vinculado al proceso de adaptación, en el cual el sujeto reorganiza sus estructuras cognitivas para comprender nuevas experiencias, equilibrando la incorporación de nueva información con el ajuste de las estructuras mentales previas. Se construye principalmente a través de la interacción social y cultural, siendo más efectivo cuando se realiza con la ayuda de otros, lo que permite a los individuos llevar a cabo tareas que no podrían realizar de forma independiente. A medida que avanza, el aprendizaje también implica cambios permanentes en el comportamiento, influenciados por procesos mentales internos como la memoria, la motivación y la autorregulación, que afectan cómo los individuos adquieren y utilizan nuevos conocimientos. En resumen, el aprendizaje es un proceso activo, social y continuo que implica la interacción con el entorno, la reflexión sobre las experiencias y la adaptación a nuevas situaciones, permitiendo la construcción de

significados personales y la capacidad de aplicar lo aprendido en diferentes contextos, lo cual es fundamental para el desarrollo personal y profesional a lo largo de la vida.

Por otro lado, en el ámbito de la transferencia de aprendizaje, Salomon y Perkins (2022) han investigado cómo los individuos aplican lo aprendido en un contexto a situaciones nuevas. Ellos argumentan que el aprendizaje significativo ocurre cuando el conocimiento no solo se adquiere, sino que se integra y se aplica de manera flexible en diversas circunstancias. Según ellos, la transferencia es más probable cuando el aprendizaje se hace explícitamente relevante y significativo, lo que ayuda a que los estudiantes vean la conexión entre los conceptos aprendidos y su aplicabilidad práctica. En conclusión, el aprendizaje es un proceso continuo y flexible que involucra la adquisición de conocimientos, la reflexión sobre ellos y su aplicación en diversos contextos. Este proceso está influenciado por interacciones sociales, culturales y el entorno en general, lo que convierte al aprendizaje en una experiencia personal y colaborativa que permite a los individuos desarrollarse tanto cognitiva como emocionalmente.

Merriam y Bierema (2022) definen el aprendizaje como "un proceso dinámico de adquirir nuevas comprensiones, habilidades y conocimientos a través de la experiencia, la reflexión y el análisis". Para estos autores, el aprendizaje no es solo un proceso cognitivo individual, sino también social, y está influenciado por el contexto y las interacciones con otros. A lo largo de este proceso, los individuos modifican su comportamiento, adquieren nuevas percepciones y pueden transformar su forma de pensar y actuar.

Siemens (2021), en su teoría del "aprendizaje conectivista", sostiene que el aprendizaje es un proceso que se desarrolla a través de la conexión de redes de información. Según Siemens, "el aprendizaje se realiza dentro de una red de conexiones y se nutre de las experiencias, las interacciones sociales y el uso de tecnología". Este enfoque pone énfasis en el aprendizaje que ocurre fuera del aula tradicional, a través de plataformas digitales y redes sociales.

De Corte, Verschaffel y Entwistle (2022) argumentan que el aprendizaje "es la internalización y reestructuración de información que permite a los individuos usarla en

nuevas situaciones". Según estos autores, el aprendizaje no se limita a la simple adquisición de datos, sino que implica un proceso profundo de análisis, conexión y aplicación de lo aprendido en contextos diversos.

Brown, Roediger y McDaniel (2022), en su trabajo sobre el "aprendizaje de largo plazo", destacan que el aprendizaje es "la capacidad de recuperar, aplicar y transferir el conocimiento adquirido a través del tiempo". Para estos autores, el aprendizaje efectivo no solo se basa en la adquisición de información, sino en su habilidad para ser utilizado en contextos futuros, lo que implica un proceso de consolidación a largo plazo.

Schunk (2021) define el aprendizaje como "un cambio relativamente permanente en el comportamiento que resulta de la experiencia". Este enfoque resalta la idea de que el aprendizaje se mide por la modificación en las conductas observables, lo que indica que el proceso de aprendizaje está profundamente vinculado a la práctica y la repetición en contextos reales.

Sälzer y Klieme (2020) proponen una visión más amplia del aprendizaje, al considerarlo como un "proceso multidimensional que abarca no solo las habilidades cognitivas, sino también las emocionales y sociales". Según estos autores, el aprendizaje implica "la interacción constante entre la motivación, el conocimiento previo y las nuevas experiencias", lo que sugiere que el entorno emocional y social del estudiante juega un papel fundamental en el proceso de aprendizaje.

En esta segunda variable que tiene que ver con el aprendizaje, se consideró varios autores para definir el tema, logrando al final enfocarnos en solo dos dimensiones, estas dimensiones nos van a permitir evaluar si el taller de juego en los sectores ayudó en el desarrollo de estas dimensiones, las mismas que se enfocan en el área de matemática.

La primera dimensión de la variable aprendizaje es los problemas de cantidad son situaciones matemáticas en las que se busca determinar, manipular o comparar cantidades de objetos o elementos dentro de un contexto específico. Estos problemas involucran el uso

de operaciones matemáticas (como adición, sustracción, multiplicación, división) y conceptos numéricos (como números enteros, fracciones, decimales, porcentajes, entre otros). El propósito de los problemas de cantidad es que los individuos comprendan cómo las cantidades se relacionan entre sí y cómo se pueden transformar o manipular dentro de diferentes contextos. Según Steen (2021), los problemas de cantidad en matemáticas son fundamentales para que los estudiantes desarrollen una comprensión sólida de cómo las cantidades se interrelacionan y cómo se pueden resolver situaciones que implican relaciones cuantitativas. Para Steen, los problemas de cantidad se centran en el uso de las matemáticas en la vida cotidiana, promoviendo la comprensión de conceptos como la medición, el presupuesto, las comparaciones de precios y la interpretación de datos numéricos. Los problemas de cantidad tienen un papel crucial en el desarrollo de las habilidades numéricas y la capacidad de razonamiento de los estudiantes. Según Kilpatrick, Swafford y Findell (2021), los problemas de cantidad permiten que los estudiantes experimenten la necesidad de utilizar el razonamiento matemático en la resolución de situaciones reales. Por ejemplo, un problema de cantidad podría involucrar el cálculo del costo de una compra al calcular el precio total de varios artículos, o determinar el tiempo necesario para completar una tarea dada una cierta tasa de trabajo. En el contexto de la educación, Ma (2020) sostiene que los problemas de cantidad son clave en la construcción de las bases para el aprendizaje de las matemáticas a nivel superior. Estos problemas ayudan a los estudiantes a familiarizarse con conceptos fundamentales que más tarde se aplicarán en áreas más complejas de las matemáticas, como álgebra, geometría y cálculo. Según Ma, una comprensión sólida de las relaciones cuantitativas y la capacidad para resolver problemas de cantidad fortalece la habilidad de los estudiantes para manejar conceptos matemáticos más abstractos. Un aspecto interesante de los problemas de cantidad es cómo varían dependiendo del contexto y del tipo de cantidad involucrada. Los problemas pueden estar relacionados con la cantidad de tiempo, dinero, distancia, volumen, área, entre otros. Por ejemplo, un problema de cantidad relacionado con el tiempo podría involucrar calcular cuántas horas se necesitan para completar una tarea, dado que se sabe la tasa de trabajo. Un problema de cantidad relacionado con el dinero podría implicar encontrar el costo total de una compra al considerar descuentos y tarifas de impuestos. Según Niss (2022), los problemas de cantidad tienen un aspecto contextual que puede facilitar o dificultar su resolución. Los problemas que implican cantidades abstractas, como fracciones o decimales, a menudo requieren que los estudiantes manejen un nivel de abstracción que puede resultar desafiante. Sin embargo, cuando las

cantidades están ancladas en situaciones contextuales (como compras, viajes, mediciones), los problemas suelen resultar más accesibles y fáciles de comprender, ya que los estudiantes pueden aplicar su razonamiento numérico a situaciones que les resultan familiares. Además, Baker et al. (2021) argumentan que los problemas de cantidad pueden ser utilizados de manera efectiva para integrar diferentes áreas del conocimiento matemático, como la aritmética, la estadística y la teoría de números. Estos problemas pueden involucrar el uso de gráficos, tablas y otras representaciones visuales que permiten a los estudiantes interpretar y manipular las cantidades de manera más efectiva. En este sentido, los problemas de cantidad no solo ayudan a los estudiantes a dominar conceptos aritméticos, sino también a desarrollar habilidades de análisis y visualización de datos. Finalmente, Hiebert y Carpenter (1992) destacan que la capacidad para resolver problemas de cantidad no es solo una habilidad técnica, sino también una habilidad estratégica. Resolver problemas de cantidad implica elegir la mejor estrategia según el tipo de problema, identificar qué operaciones matemáticas se deben utilizar y decidir la forma más eficiente de manipular las cantidades involucradas. Hiebert y Carpenter señalan que, a medida que los estudiantes adquieren experiencia resolviendo problemas de cantidad, desarrollan una mayor flexibilidad y creatividad en su enfoque, lo que les permite enfrentar una variedad de problemas matemáticos con confianza. En resumen, los problemas de cantidad son fundamentales para el aprendizaje de las matemáticas, ya que permiten a los estudiantes desarrollar habilidades esenciales en el manejo de cantidades numéricas y en la resolución de situaciones cotidianas. Estos problemas no solo ayudan a comprender las operaciones matemáticas básicas, sino que también fomentan el pensamiento crítico, la resolución de problemas complejos y la capacidad de aplicar las matemáticas en contextos prácticos. A través de la resolución de problemas de cantidad, los estudiantes adquieren las habilidades necesarias para tomar decisiones informadas en su vida cotidiana y para abordar desafíos matemáticos más complejos en el futuro. En términos pedagógicos, los problemas de cantidad también desempeñan un papel importante en el desarrollo de habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico. Polya (1957), en su obra *Cómo resolverlo*, señala que la resolución de problemas de cantidad no solo depende de las habilidades aritméticas, sino también de la capacidad de formular el problema correctamente, identificar las relaciones entre las cantidades involucradas y aplicar las estrategias adecuadas para resolverlo. Los problemas de cantidad ayudan a los estudiantes a entrenar su pensamiento lógico y su capacidad para interpretar situaciones numéricas. En este sentido, Schoenfeld (1992) argumenta que

resolver problemas de cantidad es una forma de involucrar a los estudiantes en un "ciclo de aprendizaje", en el cual las respuestas a los problemas surgen de un proceso de exploración, reflexión y prueba. Schoenfeld enfatiza la importancia de la persistencia y la flexibilidad en el enfoque de estos problemas, ya que no siempre existen soluciones directas, y los estudiantes deben estar dispuestos a revisar y ajustar sus enfoques mientras resuelven problemas de cantidad.

La segunda dimensión de la variable aprendizaje es Problemas de forma, movimiento y localización. El marco teórico que define a los problemas de forma, movimiento y localización se detallan en las siguientes líneas, estos autores fundamentan esta dimensión y además detallan como aspectos fundamentales en el ámbito de la geometría y la física, pero también tienen una gran importancia en el contexto del aprendizaje, especialmente en las ciencias matemáticas, la educación física, la geometría, y el desarrollo de habilidades cognitivas. Estos problemas están estrechamente relacionados con el desarrollo de la capacidad de los estudiantes para percibir, describir y comprender las propiedades del espacio y cómo los objetos se comportan dentro de él. A continuación, se exploran estos tres tipos de problemas, relacionados con el aprendizaje, a través de diversos enfoques y teorías contemporáneas. Los problemas de forma se centran en las propiedades y características de los objetos geométricos, como las figuras planas, los sólidos y las transformaciones que pueden sufrir. Según Bruner (1966), la percepción de la forma es un componente clave en el desarrollo cognitivo, ya que permite a los niños aprender a clasificar y organizar el mundo que los rodea. El conocimiento de las formas básicas (como círculos, triángulos, cuadrados, etc.) y su capacidad para reconocerlas en diferentes contextos es una habilidad esencial en la educación primaria, ya que sienta las bases para la comprensión de conceptos geométricos más complejos. Piaget y Inhelder (1967) también subrayan que los problemas de forma son esenciales en el desarrollo cognitivo, especialmente en la etapa de la operación concreta, cuando los niños son capaces de comprender las propiedades de las figuras geométricas y cómo estas se relacionan entre sí. Según estos autores, los niños en esta etapa desarrollan la capacidad de realizar transformaciones de forma (como rotaciones y reflexiones) y pueden comenzar a pensar de manera abstracta sobre las relaciones espaciales. Los problemas de movimiento involucran la descripción y el análisis de cómo los objetos se mueven en el espacio, ya sea en línea recta, de forma circular o en trayectorias complejas. Estos problemas tienen implicaciones importantes en el aprendizaje de las ciencias físicas, especialmente en

la mecánica, donde los conceptos de velocidad, aceleración y dirección son esenciales para entender cómo se mueven los cuerpos. En el aprendizaje matemático, los problemas de movimiento también se abordan a través de la geometría dinámica y el análisis de las trayectorias de los objetos. Vygotsky (1978), en su teoría sociocultural, destaca la importancia de la interacción social en el aprendizaje, y los problemas de movimiento son un claro ejemplo de cómo los niños pueden aprender a través de la acción y la experimentación. En este sentido, los problemas que involucran movimiento en el espacio permiten a los estudiantes desarrollar no solo habilidades matemáticas, sino también habilidades motoras y de coordinación. Al comprender el movimiento a través de experiencias prácticas, los estudiantes adquieren una comprensión más profunda de las relaciones entre el espacio, el tiempo y los objetos. Bruner (1966) también sugiere que los problemas de movimiento ayudan a los estudiantes a desarrollar un sentido de "espacio operativo", lo que implica la capacidad de entender y anticipar cómo los objetos se moverán en un espacio determinado. Esta comprensión es fundamental no solo para la geometría, sino también para campos como la física y la ingeniería. Los problemas de localización se refieren a la capacidad de describir la posición de los objetos en un espacio determinado. Esto puede implicar el uso de sistemas de coordenadas, mapas, o incluso la percepción de posiciones relativas y distancias. La habilidad para localizar objetos en un espacio tridimensional es esencial para diversas áreas del conocimiento, incluida la navegación, la ingeniería y la ciencia espacial. Según Piaget y Inhelder (1967), los problemas de localización están relacionados con la comprensión de la noción de espacio y la capacidad de representar mentalmente las ubicaciones de los objetos. Durante el desarrollo cognitivo, los niños aprenden gradualmente a utilizar referencias espaciales más complejas para describir y ubicar objetos en su entorno. A medida que los niños avanzan en su comprensión del espacio, se vuelve crucial que puedan utilizar mapas, planos y otros sistemas de representación visual para entender y comunicar ubicaciones.

Hiebert y Carpenter (2022) proponen que la capacidad de resolver problemas de localización se ve influenciada por el tipo de representaciones que los estudiantes utilizan, como los mapas mentales, las representaciones gráficas o las coordenadas. Para estos autores, la resolución de problemas de localización no solo implica habilidades espaciales, sino también habilidades cognitivas de resolución de problemas, ya que los

estudiantes deben integrar diferentes tipos de información (como la escala de un mapa o las coordenadas en un plano) para encontrar una solución.

Los problemas de forma, movimiento y localización son cruciales para el desarrollo del pensamiento espacial y geométrico, y por ende, están estrechamente relacionados con el aprendizaje de conceptos matemáticos más avanzados. Goldin (2020) sostiene que los problemas espaciales, como los de forma y movimiento, son esenciales para desarrollar la capacidad de razonamiento abstracto en los estudiantes. Este tipo de razonamiento es fundamental para la resolución de problemas en geometría, física y otros campos STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas). El aprendizaje de estos problemas también está relacionado con el desarrollo de habilidades de resolución de problemas, que, según Schoenfeld (2022), es uno de los componentes más importantes del pensamiento matemático. Los estudiantes que resuelven problemas de forma, movimiento y localización desarrollan habilidades para identificar patrones, realizar inferencias y aplicar estrategias para resolver situaciones complejas. En resumen, los problemas de forma, movimiento y localización no solo son fundamentales en el desarrollo del conocimiento matemático, sino que también fomentan el desarrollo cognitivo de los estudiantes al involucrarles en la exploración activa de su entorno. A través de la resolución de estos problemas, los estudiantes adquieren habilidades que no solo son útiles en las matemáticas, sino también en la vida cotidiana y en otras disciplinas científicas. Estos problemas son una puerta de entrada al razonamiento espacial, la resolución de problemas complejos y la comprensión de fenómenos físicos.

## **II. METODOLOGÍA**

### **2.1. Enfoque y tipo**

El estudio se considera de enfoque cuantitativo y básico, dado que se recogen datos sobre las variables para analizarlos en términos de sus participaciones y efectos cuantitativos, utilizando magnitudes numéricas para evaluar el estado de las variables del estudio. Según la investigación cuantitativa, este enfoque sigue una concepción estructurada, con un análisis claro entre los elementos que conforman el problema, definiendo y limitando su alcance, y determinando con precisión dónde inicia el problema. Además, se debe comprender qué tipo de relación existe entre sus componentes (Creswell, 2021).

En cuanto al nivel de investigación, este estudio se clasifica como explicativo-descriptivo. El enfoque descriptivo implica que los fenómenos están relacionados de manera causal, y esta causalidad se busca demostrar sin necesidad de intervención experimental. En este tipo de investigación, se estudia el comportamiento de la variable dependiente en relación con la variable independiente desde una perspectiva analítica, con el objetivo de identificar patrones de relación. Además, es necesario controlar las posibles asociaciones aleatorias a lo largo del proceso para garantizar la validez de las conclusiones del estudio, tal como lo afirman Field (2018) y Gliner & Morgan (2020). En resumen, el estudio tiene un enfoque cuantitativo, descriptivo y explicativo, que busca analizar las relaciones causales entre las variables sin necesidad de realizar experimentación, pero con un control adecuado para asegurar la precisión y la fiabilidad de los resultados..

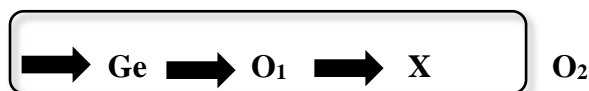
### **2.2. Diseño de investigación**

El estudio sigue un diseño experimental de tipo pre-experimental, específicamente utilizando un diseño de un solo grupo con la aplicación de pre-test y post-test. Este tipo de diseño permite evaluar los efectos de una intervención al comparar el estado de la variable dependiente antes y después de la exposición al estímulo. Sin embargo, en este tipo de diseño, el grado de control de las variables es mínimo, lo que puede limitar la capacidad para establecer relaciones causales concluyentes entre las variables. Según Hernández, Fernández y Baptista (2021), este diseño permite establecer un punto de referencia inicial para observar

el nivel de la variable dependiente antes de la intervención, pero no proporciona un control exhaustivo de las variables externas.

Los diseños pre-experimentales también se consideran observacionales, ya que el investigador observa la realidad sin intervenir de manera profunda o manipulativa. En este contexto, el investigador se limita a registrar los datos y observar el comportamiento de las variables antes y después de la intervención, sin realizar una manipulación activa de las condiciones externas. Esta metodología es útil cuando no se pueden controlar todas las variables o cuando la intervención no permite un diseño más controlado, pero también limita las conclusiones que se pueden extraer debido a la falta de control.

El tipo de diseño de investigación en este caso puede ser denominado "pre-experimental" o "cuasi-experimental", dado que, aunque permite evaluar el cambio en las variables, no implica un control riguroso de las condiciones experimentales que se requieren en los diseños experimentales más avanzados.



De donde:

Ge = Grupo experimental del estudio.

O1 = Observación de pre test al grupo pre experimental.

X = Estímulo.

O2 = Observación de post test al grupo pre experimental.

### 2.3. Población, muestra y muestreo

La población es un conjunto de personas, entidades u objetos cuya situación se está estudiando o investigando; en ese sentido, en el estudio se ha considerado una población finita constituida por 32 niños de 5 años que pertenecen a la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022.

“La población constituye el objeto de la investigación, siendo el centro de la misma y de ella se extrae la información requerida para el estudio respectivo; es decir, el conjunto de individuos, objetos, entre otros, que, siendo sometidos a estudio, poseen características

comunes para proporcionar datos, siendo susceptibles de los resultados alcanzados” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2021).

Para este estudio se ha considerado una muestra poblacional conformada por la totalidad de los estudiantes seleccionados; se asumirá criterios para seleccionar a la muestra con la exclusión e inclusión de niños a aplicarse; puesto que, en primer lugar, se incluyen a niños de 5 años que pertenecen a la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay y así también a aquellos que se adapten en el medio social. En segundo lugar, se tendrá en cuenta a los estudiantes que poseen alguna incapacidad motora que dificulta el ritmo de aprender o de desarrollar cualquier actividad didáctica.

**Tabla 1**

Población muestral de la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022.

| Niños de 5 años –aula “Las gotitas” |        |          |      |    |       |
|-------------------------------------|--------|----------|------|----|-------|
| N°                                  | ÁMBITO | DISTRITO | SEXO | fi | %     |
| 01                                  | Rural  | Manantay | M    | 17 | 53.1  |
|                                     |        |          | F    | 15 | 46.9  |
| Total                               |        |          |      | 32 | 100.0 |

**Nota:** Nómina de matrícula de la I.E.I. 519 Retoñitos, 2022.

### **Muestreo**

En este estudio de investigación, se utilizará el muestreo no probabilístico o por conveniencia, en vista que cumple la cuota del número requerido de sujetos o unidades de observación, con ello conociendo la probabilidad de selección de los niños para obtener resultados eficientes y verdaderas.

### **Criterios de inclusión y exclusión**

Se asumirá los criterios de selección: Inclusión; niños y niñas que estén presentes en las observaciones realizadas, niños y niñas matriculados, niños y niñas con asistencia regular a la Institución Educativa.

Exclusión; niños con habilidades especiales, niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado.

## **2.4. Instrumentos e instrumentos de recojo de datos**

Viene hacer una examinación de un hecho realizado por una persona que utiliza como una técnica para recopilar una información de un objeto o cosa. Es un instrumento de evaluación estructurada que admite una lista de criterios para identificar comportamiento de las acciones en relación a actitudes, habilidades y destrezas. Se basa en un listado de desempeños de evaluación a través de una escala dicotómica que acepta solo alternativas que se constatan, únicamente en el proceso de aprender comprobar las características mediante la actuación y presencia de niños, este instrumento sirve para evaluar conductas que permitan almacenar información precisa según las expresiones conducentes que son asociadas a la evaluación cuantitativa del estudio.

## **2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

Este estudio emplea un enfoque de análisis cuantitativo para el procesamiento de datos, utilizando herramientas estadísticas para organizar la información de manera estructurada (Hernández, Fernández y Batista, 2021). Los resultados se cuantifican a partir de un sistema de acumulación de datos basado en una escala, permitiendo contrastar las hipótesis mediante un análisis estadístico de variabilidad simple y descriptiva. Para ello, se recurrió al uso de tablas de frecuencia y programas estadísticos como SPSS versión 21, Minitab y Excel, con el propósito de determinar el nivel de la variable en investigación. Asimismo, en la discusión y el análisis de resultados, se aplicó un método de triangulación descriptiva, considerando cada una de las dimensiones evaluadas y el respectivo tratamiento conforme al enfoque cuantitativo.

## **2.6. Aspectos éticos en investigación**

Según el artículo 2 del código de ética de la investigación científica que concierne a los preceptos que todo miembro de la Universidad Católica de Trujillo que participe en la generación de nuevos conocimientos se compromete con los siguientes preceptos. Respeto del marco ético-jurídico-institucional: se refiere al respeto que se debe tener en las investigaciones científicas en el marco de la toma de decisiones, adicionando convenios, términos de referencia y acuerdos establecidos. Respeto a la normatividad nacional e internacional: donde el investigador posee un deber para respetar y conocer las normas y legislaciones que regulan el objeto de investigaciones científicas. Implicó apropiarse de la

esencia de las normas, para tener una percepción y convicción interna sobre las consecuencias y reflexiones de acciones del investigador del estudio. Respeto de la persona humana: se respetó la libertad, la diversidad, la identidad, la dignidad humana, la confiabilidad, la privacidad de las personas involucradas en la investigación y el derecho a la autodeterminación informativa del investigador. Se respetó los derechos humanos. Consentimiento informado y expreso: se contó con una expresión en todo el desarrollo de la investigación científica y existió una voluntad informada, inequívoca, libre y específica a través del cual los titulares de la información usaron datos de manera consciente en las investigaciones que tienen fines específicos en el tema. Fomento del desarrollo sostenible: se planteó considerar un entendimiento entre todos los elementos y niveles de interrelación íntima, que integra la existencia de síntesis de las comunidades bióticas, abióticas, socioeconómicas, culturales y estéticas entre sí y con los individuos de una comunidad; diseñar, desarrollar, ejecutar y difundir investigaciones científicas que respeten y protejan la biosfera y la biodiversidad con criterios de sostenibilidad, pertinencia y validez científica, evitar todo daño o acciones lesivas a la naturaleza, lo que significa. Responsabilidad, rigor científico y veracidad: la conducta desarrollada corresponde a la observación de logros que no pertenecen en la práctica asumida de responsabilidades con el fin de alcanzar beneficios para uno mismo o un tercero. La repercusión de las responsabilidades procede en el rigor científico que despliega asegurar la credibilidad, la fiabilidad, la veracidad y la validez de fuentes y datos. Divulgación responsable de la investigación: el investigador tuvo el compromiso y la responsabilidad de difundir y publicar resultados de la investigación, puesto que se desarrolló en un ámbito de pluralismo ideológico, ético y la diversidad cultural; así mismo devolverá a los participantes, grupos o personas sus resultados. Justicia y bien común: en la UCT todos los investigadores y aquellos que estén comprometidos en los estudios científicos, deben evitar los efectos de la justicia para un bien común que pueden generar intereses personales en la investigación y la sociedad de su jurisdicción.

### III. RESULTADOS

Los resultados obtenidos durante el desarrollo de la investigación, están referidas al aprendizaje en el área de Matemática en los niños de cinco años de edad, desarrollado en una institución pública de una zona urbana, exactamente en la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, consiguiendo los resultados siguientes:

Determinar si el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022.

**Tabla 2**

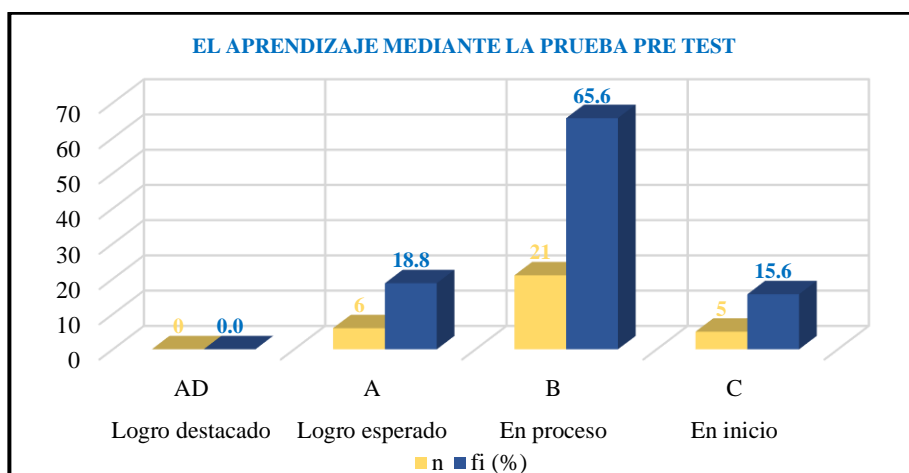
*Resultados sobre el aprendizaje de los niños según la prueba pre test.*

| Categorías         | Aprendizaje |              |
|--------------------|-------------|--------------|
|                    | Frecuencia  | Porcentaje   |
| Logro destacado AD | 0           | 0.0          |
| Logro esperado A   | 6           | 18.8         |
| En proceso B       | 21          | 65.6         |
| En inicio C        | 5           | 15.6         |
| <b>Total</b>       | <b>32</b>   | <b>100.0</b> |

**LEYENDA:** AD: Logro destacado. A: Logro esperado. B: En proceso. C: En inicio.

**Figura 1**

*Barras estadísticas según la prueba pre test desarrollados por los niños.*



**LEYENDA:** AD: Logro destacado. A: Logro esperado. B: En proceso. C: En inicio.

**Interpretación:** En la tabla 1 y figura 1 se muestra los resultados alcanzados por los niños de 5 años donde un 0.0% obtuvo un logro destacado “AD”, el 18.8% alcanzó el logro esperado “A”, el 65.6% en proceso “B”, y el 15.6% restantes se sitúan en inicio “C”; estos resultados exponen que los niños en su mayoría poseen dificultades de establecer relación al comparar y agrupar objetos de su entorno según sus características perceptuales, así también no establecen correspondencia según su tamaño, longitud y grosor de las cosas; además, no logran establecer relaciones según las formas de los objetos que se están en su entorno y las formas geométricas que conoce, además de no saber establecer relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar el objeto; estos resultados señalan que los niños de cinco años necesitan una guía o tutor para mejorar el dominio de sus habilidades y capacidades para desarrollar eficientemente sus actividades y que estimule a que tenga interés en realizar sus tareas asignadas por el docente de aula.

**Tabla 3**

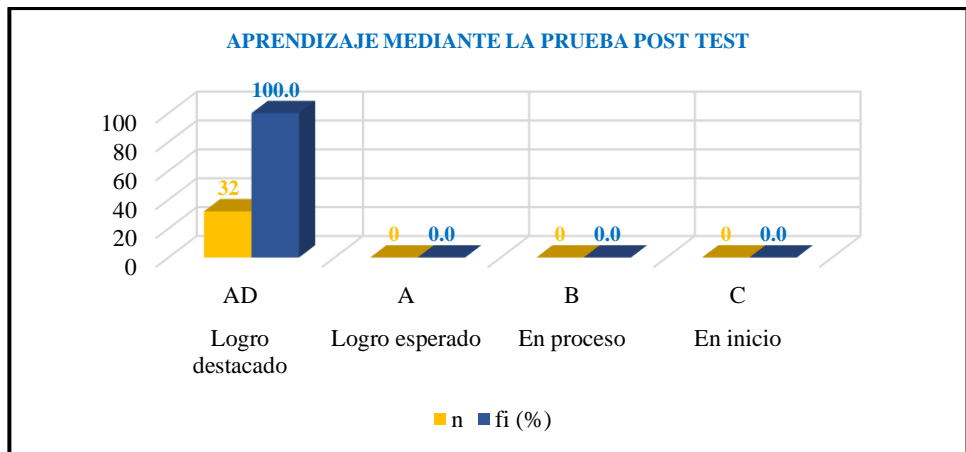
*Resultados obtenidos según la prueba post test sobre el aprendizaje en el área de Matemática de la institución educativa inicial 519 Retoñitos de Manantay.*

| Categoría          | Aprendizaje |              |
|--------------------|-------------|--------------|
|                    | Frecuencia  | Porcentaje   |
| Logro destacado AD | 32          | 100.0        |
| Logro esperado A   | 0           | 0.0          |
| En proceso B       | 0           | 0.0          |
| En inicio C        | 0           | 0.0          |
| <b>Total</b>       | <b>32</b>   | <b>100.0</b> |

**LEYENDA:** AD: Logro destacado. A: Logro esperado. B: En proceso. C: En inicio.

**Figura 2**

*Barras estadísticas sobre el aprendizaje en el área de Matemática mediante la prueba post test desarrollados por los niños de cinco años de edad.*



**LEYENDA:** AD: Logro destacado. A: Logro esperado. B: En proceso. C: En inicio.

**Interpretación:** En la Tabla 2 y la Figura 2 se presentan los resultados obtenidos tras la aplicación de la prueba post-test, evidenciando que el 100% de los niños alcanzó el logro destacado (AD), mientras que ningún estudiante (0.0%) se ubicó en los niveles de logro esperado (A), en proceso (B) o en inicio (C). Estos hallazgos reflejan que todos los niños lograron establecer correspondencias uno a uno en función del tamaño, longitud y espesor de los objetos. Asimismo, demostraron habilidades para utilizar expresiones que indican cantidad, peso y tiempo, empleando tanto material concreto como su propio cuerpo. Se evidencia que los niños lograron superar sus dificultades en la resolución de problemas de forma, estableciendo conexiones entre los objetos de su entorno y las figuras geométricas que conocen, además de orientar adecuadamente sus movimientos y acciones para ubicarse y desplazar objetos. Esto resalta la importancia de construir estrategias pedagógicas que favorezcan el desarrollo del pensamiento lógico y cognitivo, permitiendo a los niños comprender y aplicar nociones espaciales, formas y medidas en su vida cotidiana.

Al realizar el análisis de los resultados obtenidos en la tabla 1 (prueba de entrada) y tabla 2 (prueba de salida), evidencian que es esencial estimular las habilidades de los niños para lograr un aprendizaje significativo en el área de matemática a través de un tratamiento o programas didácticos que incentiven a mejorar el logro de aprendizaje en el niño de 5 años, se debe a que la mayoría (65.6%) de los niños según la prueba de entrada se encontraban con un logro de aprendizaje en proceso “B” y sólo el 18.8% alcanzaron en logro esperado “A”; sin embargo, después de un tratamiento del programa juego libre en los sectores en los niños de 5 años los resultados obtenidos fueron significativos, aplicándose la prueba de salida en donde la totalidad (100%) de los niños lograron situarse el nivel de logro destacado “AD” y sólo el 0.0% restantes se encuentran en logro esperado “A”, en proceso “B” y en

inicio “C”, concluyéndose afirmar que el juego libre en los sectores si mejora el logro de aprendizaje en los niños de 5 años de la institución 519 Retoñitos de Manantay.

Demostrar si el juego libre en los sectores mejora el resolver problemas de cantidad en el área de Matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022.

**Tabla 4**

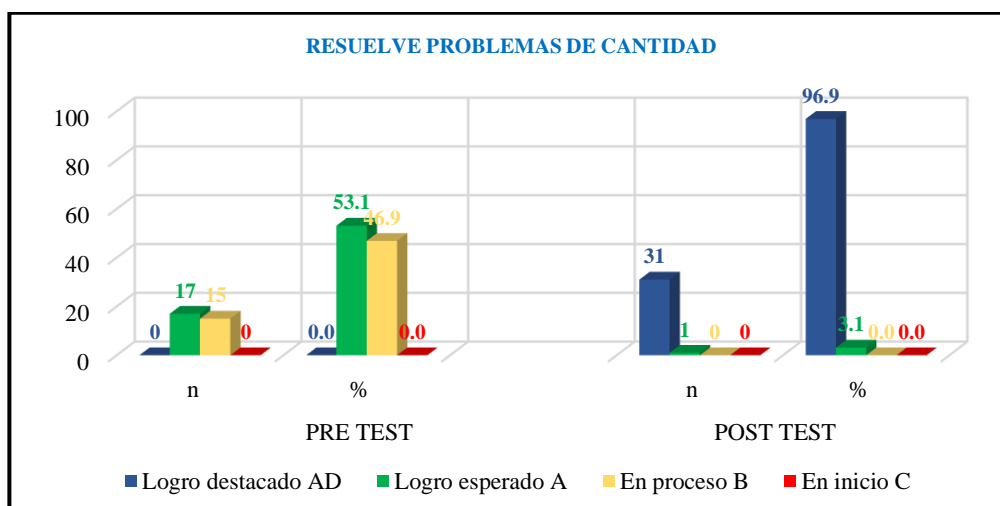
*Resultados de la competencia resuelve problemas de cantidad desarrollado por los niños de 5 años de la institución 519 Retoñitos de Manantay.*

| <b>Resuelve problemas de cantidad</b> |                 |              |                  |              |
|---------------------------------------|-----------------|--------------|------------------|--------------|
| <b>Categorías</b>                     | <b>Pre test</b> |              | <b>Post test</b> |              |
|                                       | <b>n</b>        | <b>%</b>     | <b>N</b>         | <b>%</b>     |
| Logro destacado AD                    | 0               | 0.0          | 31               | 96.9         |
| Logro esperado A                      | 17              | 53.1         | 1                | 3.1          |
| En proceso B                          | 15              | 46.9         | 0                | 0.0          |
| En inicio C                           | 0               | 0.0          | 0                | 0.0          |
| <b>Total</b>                          | <b>32</b>       | <b>100.0</b> | <b>32</b>        | <b>100.0</b> |

**LEYENDA:** AD: Logro destacado. A: Logro esperado. B: En proceso. C: En inicio.

**Figura 3**

*Barras estadísticas sobre la competencia resuelve problemas de cantidad en el área de Matemática en niños de 5 años.*



**LEYENDA:** AD: Logro destacado. A: Logro esperado. B: En proceso. C: En inicio.

**Interpretación:** los resultados mostrados en la tabla 3 y figura 3 según la prueba pre test se muestra que pocos niños de 5 años poseen dificultades concernientes a la competencia resuelve problemas de cantidad obtuvieron el 0.0% obtuvieron logro destacado “AD”, el 53.1% de logro esperado “A”, el 46.9% en proceso “B” y 0.0% restantes en inicio “C”; no obstante, ocurre al aplicar la prueba post test en los niños, donde los resultados obtenidos después del tratamiento han demostrado que el 96.9% de los niños alcanzaron el nivel de logro destacado “AD”, sólo el 3.1% se ubican en logro esperado “A” y el 0.0% restantes se encuentra en nivel en proceso “B” y en inicio “C”. Estos resultados señalan que el programa juego libre en los sectores si mejora la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años del área de matemática, se demuestra que los niños saben establecer relación entre objetos y agrupa de acuerdo a sus características perceptuales como: tamaño, longitud y grosor de los objetos utilizados como recurso didáctico en el salón.

Demostrar si el juego libre en los sectores mejora el resolver problemas de forma, movimiento y localización en el área de Matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022.

**Tabla 5**

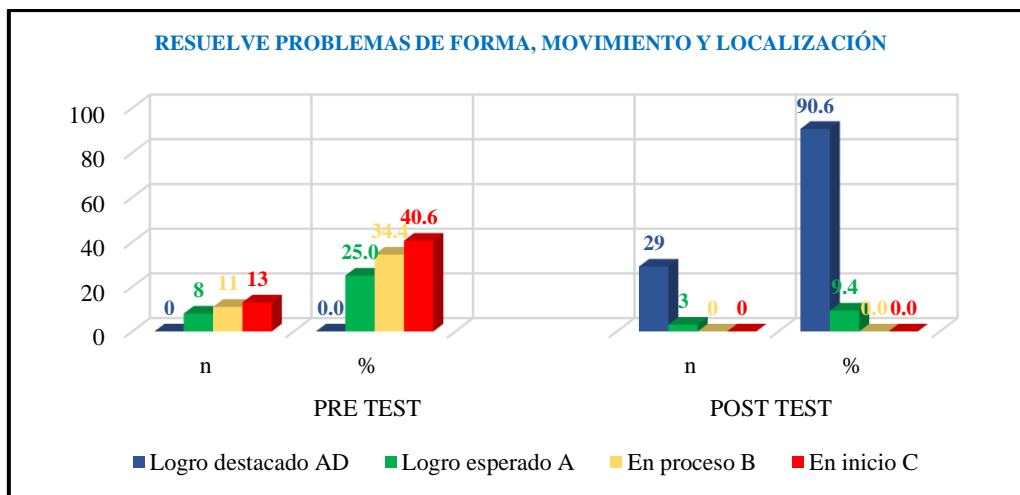
*Resultados de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la institución 519 Retoñitos de Manantay.*

| <b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b> |                 |              |                  |              |
|---|-----------------|--------------|------------------|--------------|
| <b>Categorías</b>   | <b>Pre test</b> |              | <b>Post test</b> |              |
|   | <b>n</b>        | <b>%</b>     | <b>N</b>         | <b>%</b>     |
| Logro destacado AD  | 0               | 0.0          | 29               | 90.6         |
| Logro esperado A  | 8               | 25.0         | 3                | 9.4          |
| En proceso B  | 11              | 34.4         | 0                | 0.0          |
| En inicio C   | 13              | 40.6         | 0                | 0.0          |
| <b>Total</b>  | <b>32</b>       | <b>100.0</b> | <b>32</b>        | <b>100.0</b> |

**LEYENDA:** AD: Logro destacado. A: Logro esperado. B: En proceso. C: En inicio.

**Figura 4**

*Barras estadísticas de resuelve problemas de forma, movimiento y localización desarrollado por los niños de 5 años de institución 519 Retoñitos de Manantay.*



LEYENDA: AD: Logro destacado. A: Logro esperado. B: En proceso. C: En inicio.

**Interpretación:** según los resultados mostrados en la tabla 4 y figura 4 evidencian que la mayoría de los niños poseen dificultades al resolver problemas de forma, movimiento y localización, obteniéndose que el 0.0% se hallan en logro destacado “AD”, el 25.0% alcanzaron el logro esperado “A”, el 34.4% en proceso “B” y el 40.6% restantes en inicio “C”, esto demuestra que necesitan una motivación para tomar interés en sus aprendizajes, conllevando a que se desarrolle talleres a través de programas didácticas para la mejora de sus habilidades de los niños; sin embargo, después de aplicar la prueba post test o de salida se evidencia que el 90.6% de niños se hallan en logro destacado AD, el 9.4% alcanzaron el logro esperado A, el 0.0% en proceso B y 0.0% restantes en inicio C; estos resultados evidencian que los niños de 5 años han mejorado sus habilidades en relacionar objetos de su entorno según sus características, además a su mayoría usan expresiones de cantidad, peso y tiempo, también utilizan correctamente los números ordinales y establecen asertivamente el lugar del objeto o persona, tienen la capacidad de elegir formas de resolver una situación y que relacione con la ubicación y desplazamiento de los objetos de modo significativo, concluyéndose que el programa juego libre en los sectores si mejora la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años.

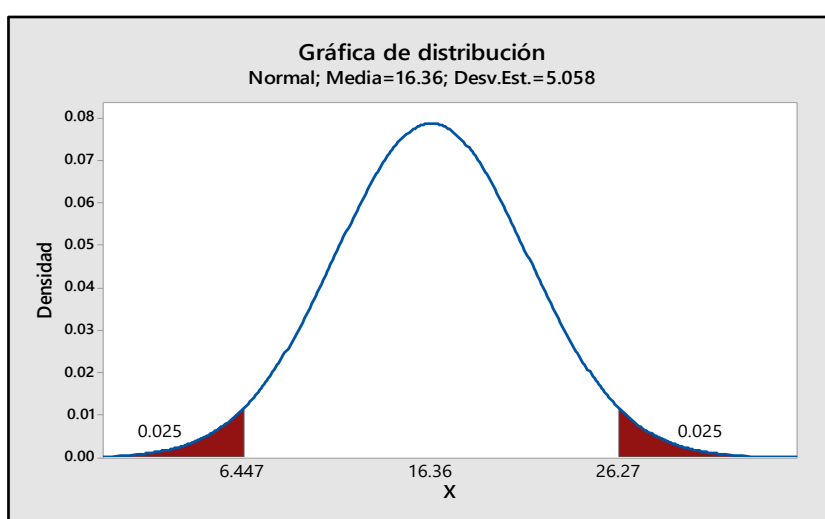
### Contraste de hipótesis

Hi = El juego libre en los sectores mejora significativamente el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 479 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022.

Ho = El juego libre en los sectores no mejora significativamente el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 479 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022.

**Tabla 6***Estadísticas de muestra única según la prueba de Wilcoxon.*

| Prueba experimental | N  | Media  | Desviación estándar | Media de error estándar |
|---------------------|----|--------|---------------------|-------------------------|
| Pre test            | 32 | 13.342 | 3.28941             | .61083                  |
| Post test           | 32 | 16.36  | 1.55205             | .28821                  |

**Figura 5***Comprobación del valor media según la gráfica de distribución del Wilcoxon.*

La interpretación estadística demuestra una media aritmética de los resultados obteniendo en pre test  $X=13.342$  frente a  $X=16.36$  en post test, promedio que representa un reparto equitativo en la distribución de muestras. Este valor corresponde a los datos de cada uno, distribuidos a la suma total que tienen que repartir por igual. Estos resultados obtenidos son con la finalidad de lograr la significancia de las medias o medianas del estudio, los cuales señalan una influencia del programa en relación a la variable dependiente.

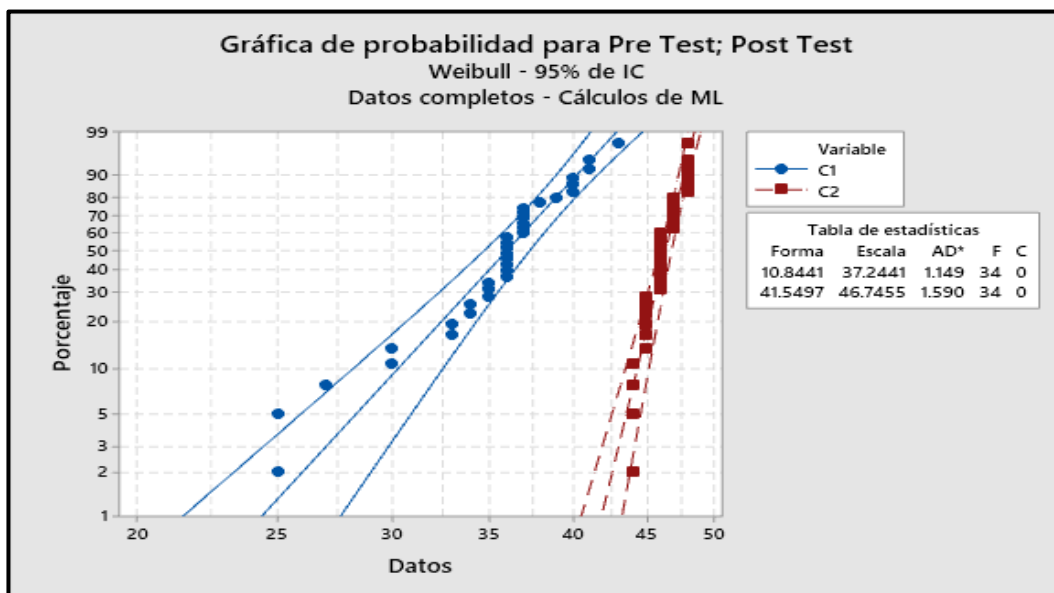
**Tabla 7***Prueba de muestra única de la prueba experimental*

| Prueba experimental | Valor de prueba = 0 |    |                  |                      |  |
|---------------------|---------------------|----|------------------|----------------------|--|
|                     | t                   | gl | Sig. (bilateral) | Diferencia de medias | 95% de intervalo de confianza de la diferencia |

|           |        |    |      |        | Inferior | Superior |
|-----------|--------|----|------|--------|----------|----------|
| Pre test  | 27.888 | 32 | .000 | 13.342 | 15.7833  | 17.2857  |
| Post test | 66.403 | 32 | .000 | 16.360 | 18.5476  | 19.7283  |

**Figura 8**

*Contrastación de la prueba experimental de pre y post test desarrollados por los niños de 5 años de la institución educativa inicial 519 Retoñitos de Manantay.*



**Interpretación:** En la Tabla 6 y la Figura 6 se presentan los valores específicos obtenidos mediante pruebas no paramétricas equivalentes a la T de Student de Wilcoxon, utilizadas para evaluar la significancia de la cohesión de las muestras en el grupo experimental. Al comparar los resultados del pre-test y el post-test, se obtuvo una media de  $X = 13.342$  en la prueba inicial y  $X = 16.360$  en la prueba final (Tabla 5 y Figura 5), lo que evidencia el impacto positivo del programa aplicado. Según las pruebas de contraste de hipótesis realizadas en una muestra de 32 niños, se determinó un nivel de significancia bilateral ( $p = 0.000$ ), el cual es inferior al umbral establecido en el estudio ( $p < 0.05$ ). Esto confirma que existe una mejora significativa en la relación entre el juego libre en los sectores y el aprendizaje en el área de Matemática, incluyendo sus dimensiones de desarrollo. En consecuencia, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, concluyéndose que la implementación del programa "Juego libre en los sectores" tuvo un efecto positivo en el desarrollo de habilidades matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022.

#### IV. DISCUSIÓN

El análisis de resultados se basa en el procesamiento de la información y la comparación de los logros alcanzados en el aprendizaje, integrando los datos obtenidos en la investigación con las bases teóricas y antecedentes del estudio, con el fin de reflejar la percepción desarrollada por los niños. Este análisis se realizará de acuerdo con los objetivos establecidos en la investigación, comenzando con el objetivo general y luego detallando los específicos.

En relación con el objetivo general, que es determinar si el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, los resultados presentados en la tabla 2 demuestran que el 100% de los niños alcanzaron el nivel de logro destacado “AD”. Esto confirma la efectividad del programa de juego libre en los sectores para mejorar significativamente el aprendizaje en Matemática ( $p=0.000$ ). Los niños demostraron habilidades para resolver problemas de cantidad, forma, movimiento y localización. Estos hallazgos respaldan los resultados encontrados en la tesis de Llerena (2020), quien concluyó que el juego libre en los sectores influye positivamente en el desarrollo del razonamiento lógico matemático y en la resolución de problemas en niños de cuatro años. Además, la teoría constructivista de Vygotsky (1979) refuerza que el aprendizaje del niño se alimenta a través de la interacción sociocultural, lo que facilita el desarrollo de nuevas habilidades.

Respecto al primer objetivo específico, que busca demostrar si el juego libre en los sectores mejora la resolución de problemas de cantidad en los niños, los resultados obtenidos en la tabla 3, a través de la prueba post-test, muestran que el 96.9% de los niños alcanzaron el nivel de logro destacado “AD”. Esto valida la efectividad del programa en el desarrollo de la competencia para resolver problemas de cantidad de manera significativa ( $p=0.000$ ). Los niños demostraron habilidades para agrupar y comparar objetos según características como tamaño, longitud y espesor, y también para usar expresiones relacionadas con cantidad, peso y tiempo. Estos resultados coinciden con los de Mamani (2017), quien encontró que las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad favorecen la manipulación de materiales y la representación de conceptos matemáticos. Según Vygotsky

(1979), esta interacción sociocultural enriquece el proceso de aprendizaje y desarrolla nuevas habilidades en los niños.

En relación con el segundo objetivo específico, que analiza si el juego libre en los sectores mejora la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, los resultados de la tabla 4 indican que el 90.6% de los niños alcanzaron el nivel de logro destacado “AD” después de la aplicación del programa. Estos resultados muestran la eficacia del juego libre en los sectores para mejorar el interés natural de los niños, favoreciendo la interiorización del espacio y la relación de objetos según sus características y ubicación. Este hallazgo es consistente con los resultados obtenidos por Llerena (2020), quien también constató la influencia positiva del juego libre en el desarrollo de capacidades de razonamiento lógico y resolución de problemas. Además, Santa (2020) encontró que el juego libre contribuye significativamente a la autorregulación emocional en los niños. De acuerdo con Vygotsky (1979), estos procesos de aprendizaje se refuerzan mediante una interacción social y cultural, donde el niño desarrolla nuevas habilidades innatas.

En resumen, los resultados del estudio afirman que el juego libre en los sectores mejora significativamente el aprendizaje en el área de Matemática, respaldado por la evidencia empírica y las teorías constructivistas que destacan la importancia de la interacción sociocultural en el proceso educativo.

## V. CONCLUSIONES

De acuerdo con los resultados obtenidos en el estudio, se concluye que el juego libre en los sectores mejora significativamente el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay. La prueba de salida mostró que el 100% de los niños alcanzaron el nivel de logro destacado “AD”, lo que demuestra que el juego libre en los sectores facilita el desarrollo de habilidades matemáticas, como resolver problemas de cantidad, forma, movimiento y localización de manera correcta. Además, el análisis estadístico de la prueba Wilcoxon ( $p=0.000$ ) refuerza la afirmación de que existe una mejora significativa en el aprendizaje de los niños como resultado de esta metodología.

El análisis de los resultados en relación con la competencia de resolver problemas de cantidad demuestra que el 96.9% de los niños alcanzaron el nivel de logro destacado “AD”. Este resultado evidenció una mejora significativa en la capacidad de los niños para relacionar y agrupar objetos en su entorno, tomando en cuenta sus características perceptuales. Además, los niños mostraron habilidades mejoradas en el uso adecuado de expresiones de cantidad, peso y tiempo, y demostraron un buen dominio del conteo, empleando correctamente los números ordinales. Estos avances confirman que el juego libre en los sectores contribuye de manera efectiva al desarrollo de habilidades en la resolución de problemas de cantidad en el área de Matemática.

En cuanto a la competencia relacionada con la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, los resultados indican que el 90.6% de los niños alcanzaron el nivel de logro destacado “AD”. Este resultado refleja una mejora en la capacidad de los niños para relacionar las formas y medidas de los objetos de su entorno con las formas geométricas conocidas. Además, los niños demostraron una capacidad notable para elegir de manera eficiente formas adecuadas para resolver diferentes situaciones matemáticas. Esto indica que el juego libre en los sectores también es un factor clave en el aprendizaje de habilidades relacionadas con la forma, movimiento y localización, mejorando significativamente el logro en estas áreas.

## VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda a los directivos y coordinadores de la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay llevar a cabo un seguimiento docente más detallado para profundizar en el desarrollo de programas basados en el juego libre en los sectores, con el objetivo de mejorar el rendimiento académico de los niños. Es importante destacar que los indicadores didácticos pueden servir de motivación para los docentes, evitando que estos se vean obstaculizados en la aplicación de métodos y estrategias de aprendizaje más empíricos.

Asimismo, se insta a los docentes de las instituciones educativas iniciales en el distrito de Manantay a mejorar sus enfoques pedagógicos, ya que estos son determinantes en el bienestar emocional y cognitivo de los niños. Aunque actualmente no parece haber un impacto directo en el aprendizaje infantil, se anticipa que una mejora en estos indicadores influirá en la adopción de estrategias que fomenten el interés de los niños a través de métodos didácticos, como el juego libre en los sectores, lo que, a su vez, contribuirá al desarrollo intelectual de los pequeños.

Es fundamental proporcionar capacitaciones continuas sobre el uso de técnicas y metodologías pedagógicas para garantizar un aprendizaje permanente y efectivo. Estas capacitaciones deben incluir criterios e indicadores que evalúen el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños, con el fin de fortalecer una educación que favorezca su expresión, creatividad y comunicación.

Finalmente, se sugiere fomentar la participación activa de los padres de familia, alentándolos a mantener una comunicación fluida en las reuniones o charlas programadas. Estas actividades serán valiosas, ya que proporcionarán capacitaciones en temas relevantes para los padres o apoderados, contribuyendo al desarrollo educativo de los niños.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amand, C. K. (2019). *Aplicación del juego de roles utilizando títeres para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 4 años de la Institución Educativa privada "Innova Schools"*.
- Álvarez, C. (1987). *El juego infantil*. En J. Mayor (coord.). *La Psicología en la escuela infantil* (pp. 135-153). Madrid, Anaya.
- Arrantz, A. (2020). *Innovation as a driver of eco-innovation in the firm: An approach from the dynamic capabilities theory*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Innovation-as-a-driver-of-eco%E2%80%90innovation-in-the-An-Arranz-Arroyabe/6993f1b02bd254f74ad3ba61760d4977e3043aeb>
- Ausubel, D. P. (1976). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México, Editorial Trillas. Traducción al español de Roberto Helier D., de la primera edición de *Educational psychology: a cognitive view*.
- Ausubel, D. P., Novak, J., & Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Ed. Trillas, México.
- Ausubel, D. P., Novak, J., & Hanesian, H. (1997). *Psicología educativa, un punto de vista cognoscitivo*. México: Editorial Trillas.
- Ballin, D. (1989). *El concepto de la conciencia*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Barbier, J. M. (1993). *La evaluación de los procesos de formación*. Ed. Paidós, Barcelona.
- Baker, S., Jensen, M., & Star, J. R. (2022). *Mathematics for the 21st Century: Problem-Solving and Beyond*. Springer.
- Bruner, J. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Bruner, J. (1983). *Child's Talk: Learning to Use Language*. Oxford University Press.
- Carrasco, E. D. (2020). *Hora del juego libre en el desarrollo de habilidades comunicativas orales*. Trabajo académico para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial, Universidad Nacional de Tumbes. Jaen - Perú. Retrieved from <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1786/Carrasco%20Gonz%c3%a1lez%2c%20Edita%20Del%20Carmen.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Comun, S. S. (2020). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años en la IEI. N° 423 Virgen María, Pucallpa 2019*. Tesis para optar el Título

- Profesional de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Nacional de Ucayali, Pucallpa - Perú. Retrieved from [http://www.repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/4595/UNU\\_EDUCACION\\_2020\\_TESIS\\_SHARAI-COMUN\\_MAGDA-REATEGUI.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://www.repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/4595/UNU_EDUCACION_2020_TESIS_SHARAI-COMUN_MAGDA-REATEGUI.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications.
- Euceda, M. (2022). *El juego en la educación inicial: Perspectivas y desafíos*. Revista de Educación Infantil.
- Espinoza, S. (2023). *Juego libre en zonas y su incidencia en el aprendizaje significativo de niños de 5 años del Institución de Educación Primaria N°353*.
- Flores, M. P. M. (2021). *El aprendizaje en la escuela: “Los proyectos, los cuentos y el juego”*. Editorial Inclusión.
- Gambo, A. (2022). *Juego y su efecto en el aprendizaje significativo de las matemáticas en niños de 5 años de la escuela inicial de la provincia de Chincheros, Apurímac*.
- García, M. (2021). *El juego libre y sus clasificaciones en el desarrollo infantil*. Revista de Educación y Desarrollo.
- García, M., & Rodríguez, L. (2020). *Juego libre y aprendizaje en la infancia: Perspectivas y aplicaciones*. Editorial Académica.
- Gibbons, R. (2022). *Un primer curso de teoría de juegos*. Antoni Bosch Editor. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=fqSEAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=juego+en+los+sectores+teor%C3%ACas&ots=HkPHZWYO66&sig=VI71CwUVSMjl6AeGFLT3u75mrpw#v=onepage&q=juego%20en%20los%20sectores%20teor%C3%ACas&f=false>
- Hattie, J. (2022). *The Applicability of Visible Learning to Higher Education*. *Scholar-Practitioner Quarterly*, 9(2), 83-99.
- Hiebert, J., & Carpenter, T. P. (1992). *Learning and Teaching with Understanding*. Handbook of Research on Mathematics Teaching and Learning, 65-97.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2021). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- Jonassen, D. H. (2021). *Learning to Solve Problems: A Handbook for Designing Problem-Solving Learning Environments*. Routledge.

- Kilpatrick, J., Swafford, J., & Findell, B. (2021). *Adding It Up: Helping Children Learn Mathematics*. National Academy Press.
- Llerena, Y. E. (2020). *Taller de juego libre en los sectores y su relación con el aprendizaje significativo en el área de Matemática en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada Nueva Esperanza distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2020*. Tesis para optar el Grado Académico de Bachiller en Educación, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Chimbote - Perú. Retrieved from [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/22089/JUEGO\\_LIBRE\\_EN\\_LOS\\_SECTORES\\_TIPOS\\_DE\\_APRENDIZAJE\\_LLERENA\\_ZAPANA\\_YINA\\_ELIZABETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/22089/JUEGO_LIBRE_EN_LOS_SECTORES_TIPOS_DE_APRENDIZAJE_LLERENA_ZAPANA_YINA_ELIZABETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Mamani, R. F. (2017). *Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en Educación Inicial*. Tesis para optar el Título de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Universidad Mayor de San Andrés, La Paz - Bolivia. Retrieved from <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/10989/MTRF.pdf?sequence=1&is>
- Martínez, M. (2019). *El poder del juego libre en el desarrollo infantil*. Revista de Educación Infantil. Recuperado de [repositorio.its.edu.pe](http://repositorio.its.edu.pe)
- MINEDU (2023). *Resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes*. Ministerio de Educación del Perú.
- Morin, E. (1999). *La cabeza bien puesta. Repensar la reforma. Reformar el pensamiento: Buenos Aires*. Nueva Visión.
- Muñoz, R. E. (2017). *Estrategias didácticas utilizadas por las docentes y logro de aprendizaje en el área de Comunicación en el nivel inicial en las instituciones educativas "Fray Martín" y "Colegio Cristiano Peruano Americano" de Pucallpa, 2017*. Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Pucallpa - Perú. Retrieved from [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/2388/LOGROS\\_APRENDIZAJE\\_MUNOZ\\_TERRONES\\_ROSA\\_ESTHER.pdf?sequence=3&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/2388/LOGROS_APRENDIZAJE_MUNOZ_TERRONES_ROSA_ESTHER.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: Inde.
- Ormazábal, M. P. (2020). *El juego libre: Una herramienta para el desarrollo de aprendizajes en estudiantes de educación parvularia*. Tesis para optar el Grado de Magíster en Innovación Curricular y Evaluación Educativa, Universidad del Desarrollo. Santiago - Chile. Retrieved from

<https://repositorio.udd.cl/bitstream/handle/11447/3610/El%20juego%20libre%20%20Una%20herramienta%20para%20el%20desarrollo%20de%20aprendizajes%20en%20estudiantes%20de%20Educaci%C3%B3n%20parvularia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Piaget, J. (1968). *El lenguaje y el pensamiento en el niño. Estudio sobre la lógica del niño*. Buenos Aires: Guadalupe, Argentina.
- Piaget, J. (1999). *La psicología de la inteligencia*. Barcelona: Editorial S.L.
- Pyle, A., & Martínez, C. (2019). *El poder del juego libre en el desarrollo infantil*. Revista de Educación Infantil. Recuperado de repositorio.its.edu.pe
- Rayuela Zaragoza. (2024). *El juego libre en los niños*. Recuperado de rayuelazaragoza.es
- Ridruejo, P. (1996). *La matriz social del comportamiento*. In P. Ridruejo, A. Medina & J.L. Rubio (Eds.). *Psicología médica*, pp. 83-100. Madrid: Interamericana McGraw-Hill.
- Rivera, J. L. (2022). *El aprendizaje significativo y la evaluación de los aprendizajes*. Revista de Investigación Educativa, año 8 N° 14: Director del Programa de Complementación Pedagógica. Facultad de Educación - UNMSM.
- Robbins, S. P., & Coulter, M. (2021). *Administración*. 8a ed., México: Pearson Educación.
- Rodríguez, M. (2021). *Juego libre y aprendizaje en la infancia: Perspectivas y aplicaciones*. Editorial Académica.
- Santa, E. L. (2020). *Juego libre en los sectores y autorregulación de emociones en estudiantes de 3 años de la I.E.I. 183 - Ate 2019*. Tesis para obtener el Grado Académico de Maestra en Psicología Educativa, Universidad César Vallejo. Lima - Perú. Retrieved from file:///C:/Users/Renee/Downloads/Santa%20Cruz\_CEL.pdf
- Sarlé, P. (2021). *Juego y aprendizaje escolar*. Buenos Aires. Argentina: Novedades educativas.
- Schoenfeld, A. H. (1992). *Learning to Think Mathematically: Problem Solving, Metacognition, and Sense-Making in Mathematics*. In *Handbook for Research on Mathematics Teaching and Learning* (pp. 334-370). Macmillan.
- Schwichtenberg, H. (1992). *Proof as programs, Collection: Proof Theory: (Leeds, 1990)*. Cambridge Univ. Press, 79-113.
- Solis, M. L. (2018). *El juego y el concepto de género en los niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa González Suárez*. Trabajo de investigación previo a la obtención del Grado Académico de Magíster en Educación Inicial, Universidad Técnica de Ambato. Ambato - Ecuador. Retrieved from <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27401/1/1804148177-Marcia%20Lorena%20Sol%c3%ads%20Llerena.pdf>

- Torres J. A. (2020). *Aspectos pedagógicos del conectivismo y su relación con redes sociales y ecologías del aprendizaje*. Brasil, Revista Brasileira de Educação. <http://dx.doi.org/10.1590/S1413-24782020250026>
- Vygotsky, L. S. (1933). *El papel del juego en el desarrollo*. Madrid: Aprendizaje Visor.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de consistencia

| TÍTULO  | FORMULACIÓN DEL PROBLEMA  | HIPÓTESIS   | OBJETIVOS   | VARIABLES                                 | DIMENSIONES                 | METODOLOGÍA  |
|---|---|---|---|---|-----------------------------|--|
| <p>Juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022.</p> | <p><b>Problema general</b><br/>¿En qué medida el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022?</p>   | <p><b>Hipótesis general</b><br/>H<sub>i</sub> = El juego libre en los sectores mejora significativamente el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022.</p> <p>H<sub>0</sub> = El juego libre en los sectores no mejora el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022.</p>  | <p><b>Objetivo general</b><br/>Determinar si el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022.</p>  | <p><b>Variable 01</b></p>                 | <p><b>Planificación</b></p> | <p><b>Tipo de estudio:</b><br/>Investigación cuantitativa.<br/><b>Nivel de investigación:</b><br/>Explicativo.<br/><b>Diseño de estudio:</b><br/>El diseño pre-experimental.<br/>Se tienen como fórmula:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <math>Ge \rightarrow O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2</math> </div> <p>De donde:<br/>Ge = Grupo experimental del estudio.<br/>O<sub>1</sub> = Observación de pre test al grupo pre experimental.<br/>X = Estímulo.<br/>O<sub>2</sub> = Observación de post test al grupo pre experimental.</p> |
|   | <p><b>Problemas específicos</b><br/>1. ¿En qué medida el juego libre en los sectores mejora el resuelve problemas de cantidad en el área de Matemática en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022?<br/>2. ¿En qué medida el juego libre en los sectores mejora el resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el área de Matemática en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022?</p> | <p><b>Hipótesis específicas</b><br/>1. H<sub>1</sub> = El juego libre en los sectores mejora significativamente el resuelve problemas de cantidad en el área de Matemática en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022.<br/>2. H<sub>3</sub> = El juego libre en los sectores mejora significativamente el resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el área de Matemática en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022.</p> | <p><b>Objetivos específicos</b><br/>1. Demostrar si el juego libre en los sectores mejora el resuelve problemas de cantidad en el área de Matemática en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022.<br/>2. Demostrar si el juego libre en los sectores mejora el resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el área de Matemática en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022.</p> | <p><b>Juego libre en los sectores</b></p> | <p><b>Organización</b></p>  |  |
| <p><b>Resuelve problemas de cantidad</b></p>  | <p><b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</b></p>   | <p><b>Variable 02</b></p>   | <p><b>El aprendizaje</b></p>  | <p><b>Socialización</b></p>               |                             |  |

## Anexo 2: Instrumentos de recolección de la información

### LISTA DE COTEJO: EL APRENDIZAJE

*“Juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en niños de 5 años, 2022”.*

Estimado(a) estudiante, éste es un test que mide el grado de aprendizaje y sus componentes: problemas de cantidad y problemas de forma, movimiento y localización. En seguida, encontrará preguntas y/o indicaciones para cada dimensión, lo que usted tiene que hacer es marcar con un “ASPA” (X) la alternativa correcta según la conducta observada.

**AD** = Logro destacado.      **A** = Logro esperado.      **B** = En proceso.      **C** = En inicio.

| VARIABLE: EL APRENDIZAJE   |  | C | B | A | AD |
|--|--|---|---|---|----|
| <b>DIMENSIÓN: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>                         |  |   |   |   |    |
| 1.   | Establece relación al comparar y agrupar objetos de su entorno según sus características perceptuales.                     |   |   |   |    |
| 2.   | Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con 5 objetos.   |   |   |   |    |
| 3.   | Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.   |   |   |   |    |
| 4.   | Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo.                               |   |   |   |    |
| 5.   | Utiliza el conteo hasta 10 en las que requiere contar, empleando material o su propio cuerpo.                              |   |   |   |    |
| 6.   | Utiliza los números ordinales para establecer el lugar o posición de un objeto o persona.                                  |   |   |   |    |
| 7.   | Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que quiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.                |   |   |   |    |
| <b>DIMENSIÓN: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</b> |  |   |   |   |    |
| 8.   | Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce.         |   |   |   |    |
| 9.   | Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.            |   |   |   |    |
| 10.  | Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos.          |   |   |   |    |
| 11.  | Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. |   |   |   |    |
| 12.  | Elige formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación y desplazamiento de objetos.               |   |   |   |    |

*¡¡Gracias por su colaboración!!*

### Anexo 3: Ficha técnica

|   |   |                 |     |                 |     |                 |     |
|---|---|-----------------|-----|-----------------|-----|-----------------|-----|
| <b>Nombre original del instrumento:</b>                                       | Guía de Observación: El aprendizaje en Matemática.  |                 |     |                 |     |                 |     |
| <b>Autor y año:</b>   | <b>Original: Yolanda Patricia GÓMEZ DÁVILA<br/>2022</b>   |                 |     |                 |     |                 |     |
|   | <b>Adaptación:</b>  |                 |     |                 |     |                 |     |
| <b>Objetivo del instrumento:</b>  | Cuya finalidad es obtención información sobre el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay, Ucayali - 2022.   |                 |     |                 |     |                 |     |
| <b>Usuarios:</b>  | Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial 519 Retoñitos de Manantay.  |                 |     |                 |     |                 |     |
| <b>Forma de Administración o Modo de aplicación:</b>                          | Evaluación a los niños,<br>Grupal<br>Individual.  |                 |     |                 |     |                 |     |
| <b>Validez:</b><br><b>(Presentar la constancia de validación de expertos)</b> | <table> <tr> <td>1. Experto N° 1</td> <td>95%</td> </tr> <tr> <td>2. Experto N° 2</td> <td>85%</td> </tr> <tr> <td>3. Experto N° 3</td> <td>90%</td> </tr> </table> <p>Promedio de valorización: 90.0%</p>  | 1. Experto N° 1 | 95% | 2. Experto N° 2 | 85% | 3. Experto N° 3 | 90% |
| 1. Experto N° 1   | 95%   |                 |     |                 |     |                 |     |
| 2. Experto N° 2   | 85%   |                 |     |                 |     |                 |     |
| 3. Experto N° 3   | 90%   |                 |     |                 |     |                 |     |
| <b>Confiabilidad:</b><br><b>(Presentar los resultados estadísticos)</b>       | <p>Alfa de Cronbach<br/>Aprendizaje en área de Matemática 0.950 (Kr - 20)</p> <p>Técnica con la que se va a procesar la información</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnica de observación.</li> <li>- Lista de cotejo.</li> <li>- Procesamiento estadístico de datos, Rho de Spearman.</li> </ul> |                 |     |                 |     |                 |     |

### Anexo 4: Operacionalización de variables

| Variable                    | Definición Conceptual  | Definición Operacional   | Dimensiones    | Indicadores  | Ítems   | Instrumento                | Escala de Medición |
|-----------------------------|--|--|----------------|--|---|----------------------------|--------------------|
| Juego libre en los sectores | “Jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Es la etapa en la que más conexiones se dan”. (MINEDU, 2008) | Conjunto de estrategias activas que permite el desarrollo del niño, en su planificación estableciendo reglas de conveniencia, a través de una organización de manera libre para su ejecución, donde el niño desarrolla su idea para jugar según el orden establecido en acuerdo con sus compañeros, la socialización consiste en exponer sus sentimientos de manera verbal y la representación se efectúa de manera oportuna e individual. | Planificación  | Expresa con naturalidad. Propone ideas nuevas. Plantea juegos nuevos. Programa juegos.                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Expresa con espontaneidad sus ideas.</li> <li>▪ Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.</li> <li>▪ Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.</li> <li>▪ Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy.</li> </ul>   | Actividades de aprendizaje |                    |
|                             |  |  | Organización   | Selecciona el lugar de juego. Expone porque elogió. Dialoga y asume roles. Establece acuerdos.                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Elige y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.</li> <li>▪ Dice por qué eligió el sector del día.</li> <li>▪ Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.</li> <li>▪ Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.</li> </ul> |                            |                    |
|                             |  |  | Ejecución      | Utiliza y elige materiales. Dice lo que le disgusta. Dialoga y comparte materiales. Solicita ayuda al docente. | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.</li> <li>▪ Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.</li> <li>▪ Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.</li> <li>▪ Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.</li> </ul>  |                            |                    |
|                             |  |  | Orden          | Guarda los materiales. Sabe esperar su turno. Ayuda a guardar.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guarda en su lugar los materiales del sector.</li> <li>▪ Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.</li> <li>▪ Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si éste (a) se lo solicita.</li> </ul>   |                            |                    |
|                             |  |  | Socialización  | Expresa lo que hizo hoy. Dice lo que le agradó. Dice lo que agradó menos. Socializa en silencio.               | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.</li> <li>▪ Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.</li> <li>▪ Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.</li> <li>▪ Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.</li> </ul>  |                            |                    |
|                             |  |  | Representación | Demuestra la vivencia en su dibujo. Expone de manera clara.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.</li> <li>▪ Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido.</li> </ul>  |                            |                    |

|                |   |   |   |  |  |                                      |   |
|----------------|---|---|---|--|--|--------------------------------------|---|
| El aprendizaje | <p>“Es un proceso que mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación” (Piaget, 1968).</p> | <p>Es un procesamiento y cambio de información necesaria para el aprendizaje en los niños, es desarrollar la habilidad de adquirir mediante un razonamiento y demostración, comunicación matemática y resolución de problemas propuestas, datos y procedimientos que pueden ser utilizados en la práctica</p> | Problemas de cantidad                         | <p>Sabe razonar.<br/>Demuestra su habilidad.<br/>Demuestra y razona.</p>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sabe razonar sobre las estrategias de aprendizaje.</li> <li>▪ Demuestra su habilidad en las clases.</li> <li>▪ Razona sobre temas demostrativas a través de juegos libres.</li> </ul>                       | Observación.<br><br>Lista de cotejo. | <p>Logro destacado<br/><br/>Logro esperado<br/><br/>En proceso<br/><br/>En inicio</p> |
|                |   |   | Problemas de forma, movimiento y localización | <p>Comunicación eficiente.<br/>Realiza juegos.</p>                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se comunica eficientemente con sus compañeros.</li> <li>▪ Realiza juegos para su aprendizaje en el área de matemática.</li> </ul>   |                                      |   |
|                |   |   |   | <p>Sabe resolver.<br/>Explora para desarrollar.<br/>Organiza y resuelve problemas.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los estudiantes saben resolver problemas.</li> <li>▪ Examina la temática para desarrollar matemáticamente.</li> <li>▪ Organiza las problemáticas que se presentan en la resolución de problemas.</li> </ul> |                                      |   |



## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, ~~Betsy~~ Betsy La Torre ~~Shuringahua~~ Shuringahua, con Documento Nacional de Identidad N° 05866996, de ~~profesión~~ ~~Docente~~ grado académico, Mg. En Docencia, Currículo e Investigación con código de colegiatura, 2605866996 labor que ejerzo actualmente como docente, en la Institución Educativa Inicial N° 478 "Husares del Perú".

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado lista de cotejo, cuyo propósito es medir el aprendizaje de los ~~niños~~ niños, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 5 Años .

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad: |

Aplicable [  ]

Aplicable después de corregir [  ]

No aplicable [  ]

Dr/ Mg: ~~Betsy~~ Betsy La Torre ~~Shuringahua~~ Shuringahua

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI: 05866996

Especialidad del validador: Docente de Educación ~~Inicial~~ Inicial.

Trujillo, a los 04 días del mes de ~~Junio~~ Junio de 2022



-----  
Firma del Experto Informante

### JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO

**Instrucciones:** Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

| N°                 | DIMENSIONES / ítems  | Pertinencia <sup>1</sup> |    | Relevancia <sup>2</sup> |    | Claridad <sup>3</sup> |    | Sugerencias |
|--------------------|--|--------------------------|----|-------------------------|----|-----------------------|----|-------------|
|                    |  | Si                       | No | Si                      | No | Si                    | No |             |
| <b>DIMENSION 1</b> |  |                          |    |                         |    |                       |    |             |
| 1                  | Establece relación al comparar y agrupar objetos de su entorno según sus características perceptuales.                     | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 2                  | Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con 5 objetos.   | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 3                  | Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.   | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 4                  | Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo.                               | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 5                  | Utiliza el conteo hasta 10 en las que requiere contar, empleando material o su propio cuerpo.                              | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 6                  | Utiliza los números ordinales para establecer el lugar o posición de un objeto o persona.                                  | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 7                  | Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que quiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.                | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| <b>DIMENSION 2</b> |  |                          |    |                         |    |                       |    |             |
| 8                  | Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce.         | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 9                  | Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como "es más largo", "es más corto".            | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 10                 | Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos.          | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 11                 | Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 12                 | Elige formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación y desplazamiento de objetos.               | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 13                 | Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce.         | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |

Observaciones (precisar si hay suficiencia):  si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable  No aplicable  Aplicable después de corregir

Apellidos y nombres del experto validador. D<sup>a</sup>/ Mg: .....

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo  
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, ~~Yajú~~ Marianela Valles Medina, con Documento Nacional de Identidad N° 05958022, de profesión docente de Inicial, grado académico Maestro en Investigación y Docencia, con código de colegiatura 2605958022, labor que ejerzo actualmente como Directora, en la IEI 424 "Jesús María" Ucayali.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Guía de observación, cuyo propósito es medir si el juego libre en los sectores mejora el aprendizaje en los niños de 5 años, ~~Manantay~~ - Ucayali, 2021, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 5 años.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [  ]

Aplicable después de corregir [  ]

No aplicable [  ]

D<sup>r</sup>/ Mg: Valles Medina ~~Yajú~~ Marianela

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI 05958022

Especialidad del validador: Educación Inicial y Docencia en Investigación y docencia

Trujillo, a los \_\_\_\_ días del mes de \_\_\_\_\_ de 2021



-----  
Firma del Experto Informante

---

### JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO

**Instrucciones:** Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

| N°                 | DIMENSIONES / ítems  | Pertinencia <sup>1</sup> |    | Relevancia <sup>2</sup> |    | Claridad <sup>3</sup> |    | Sugerencias |
|--------------------|--|--------------------------|----|-------------------------|----|-----------------------|----|-------------|
|                    |  | Si                       | No | Si                      | No | Si                    | No |             |
| <b>DIMENSION 1</b> |  |                          |    |                         |    |                       |    |             |
| 1                  | Establece relación al comparar y agrupar objetos de su entorno según sus características perceptuales.                     |                          |    |                         |    | X                     |    |             |
| 2                  | Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con 5 objetos.   |                          |    |                         |    | X                     |    |             |
| 3                  | Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.   |                          |    |                         |    | X                     |    |             |
| 4                  | Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo.                               |                          |    |                         |    | X                     |    |             |
| 5                  | Utiliza el conteo hasta 10 en las que requiere contar, empleando material o su propio cuerpo.                              |                          |    |                         |    | X                     |    |             |
| 6                  | Utiliza los números ordinales para establecer el lugar o posición de un objeto o persona.                                  |                          |    |                         |    | X                     |    |             |
| 7                  | Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que quiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.                |                          |    |                         |    | X                     |    |             |
| <b>DIMENSION 2</b> |  |                          |    |                         |    |                       |    |             |
| 8                  | Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce.         |                          |    |                         |    | X                     |    |             |
| 9                  | Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como "es más largo", "es más corto".            |                          |    |                         |    | X                     |    |             |
| 10                 | Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos.          |                          |    |                         |    | X                     |    |             |
| 11                 | Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. |                          |    |                         |    | X                     |    |             |
| 12                 | Elige formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación y desplazamiento de objetos.               |                          |    |                         |    | X                     |    |             |
| 13                 | Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce.         |                          |    |                         |    | X                     |    |             |

Observaciones (precisar si hay suficiencia):        si hay suficiencia       

Opinión de aplicabilidad: Aplicable []    Aplicable después de corregir [  ]    No aplicable [  ]

Apellidos y nombres del experto validador: Mg. Yenny Talavera Oré

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo. <sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, ~~Jenny~~ Talavera Oré con Documento Nacional de Identidad N° 41317347, de profesión docente, grado académico Mg. En Psicología Educativa, con código de colegiatura 2641317347, labor que ejerzo actualmente como docente, en la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado lista de cotejo, cuyo propósito es medir el aprendizaje de los niños, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 5 años.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [  ]      Aplicable después de corregir [  ]      No aplicable [  ]

Dr/ Mg: ~~Jenny~~ Talavera Oré

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI: 42317347

Especialidad del validador: Docente de Educación Inicial

Trujillo, a los 02 días del mes de julio de 2021



-----  
Firma del Experto Informante

## Anexo 6: Carta de presentación

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”



### SOLICITUD

**SEÑORA:** JANINNA LISETH PARDO RUIZ  
Directora de la I.E.I N° 519 “Retoños De Manantay”

**ASUNTO:** Solicito autorización para aplicar mi proyecto de Tesis a los estudiantes de 5 años del nivel Inicial.

Yo, Yolanda Patricia Gomez Davila Identificada con DNI N° 70179255, con domicilio en JR LAS MARGARITAS #0 MZ 10-LT 13, Distrito de Manantay con el debido respeto me presento para manifestarle lo siguiente:

Que, siendo requisito fundamental para lograr el grado de Licenciada en Educación Inicial, necesito realizar una Investigación Científica, para tal fin vengo desarrollando un proyecto de Investigación Titulado:

JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 519 RETOÑITOS DE MANANTAY, UCAYALI - 2022

Motivo por el cual recorro a su despacho para solicitar la autorización correspondiente para aplicar mi proyecto de tesis a los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I N° 519 “Retoños de Manantay” que usted muy dignamente dirige y me brinde las facilidades del caso para concretar mi Investigación.

Por lo tanto;

Solicito a usted señora Directora atender a mi pedido para lograr el objetivo trazado, sin otro particular me suscribo de usted.

Pucallpa, 03 de Junio del 2022

Atentamente,

Gomez Davila Yolanda Patricia

DNI N° 70179255

**Anexo 7: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos**

**INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°519 RETOÑITOS DE MANANTAY**


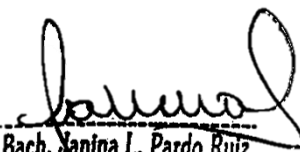
“Año del Fortalecimiento de la soberanía nacional”

**CARTA DE AUTORIZACIÓN**

Yo, JANINA LISETH PARDO RUIZ, directora de la I.E.I N°519 “Retoñitos de Manantay” AUTORIZO y pongo a disposición que YOLANDA PATRICIA GOMEZ DAVILA, aplique el siguiente tema: JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 519 RETOÑITOS DE MANANTAY, UCAYALI – 2022.

Ya que este tema será beneficioso para los niños de la institución educativa N°519 “Retoñitos de Manantay”

Pucallpa 06 de Junio del 2022

   
Bach. Janina L. Pardo Ruiz  
C.M.N° 1000121016  
DIRECTORA

## Anexo 8: Consentimiento informado

### ANEXO N° 01 CONSENTIMIENTO INFORMADO

Pucallpa, 13/ Junio/ 2022

Janina Liseth Pardo Ruiz

Directora

**I.E.I N°519 “Retoños de Manantay”**

Presente. –

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a: Br. Gomez Davila Yolanda Patricia estudiante del programa de estudios de Educación de la Facultad de Humanidades, quien desarrollará el proyecto de tesis titulado: JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS, 2022 con la asesoría del Mg. Nelson Bacon Salazar

Para ello requieren la autorización y acceso para aplicar el instrumento: Lista de Cotejo El Aprendizaje a los participantes de la muestra .del Aula de 5 Años “La Lluvia” y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

Concedores de su alto espíritu de colaboración con la investigación que redundará no solo en la identificación y planteamiento de solución a una problemática concreta, sino que al mismo tiempo permitirá el desarrollo de esta tesis que conduzca a la obtención del Título profesional de Licenciada en Educación Inicial, para el Bachiller presentado líneas arriba.

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,

**Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI**



  
Bach. Janina L. Pardo Ruiz  
C.M.N° 1000121018  
DIRECTORA

CÓDIGO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

Anexo 9: Sesiones/actividades de aprendizaje

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01**

**Aprendamos a expresar proponiendo ideas nuevas en un diálogo**

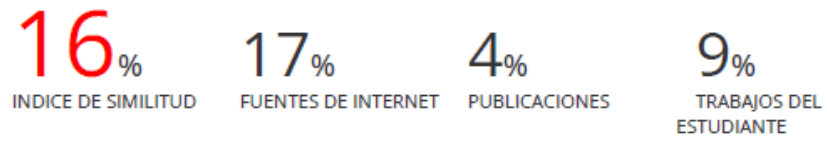
| MOMENTOS PEDAGÓGICOS | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS   | RECURSOS   | TIEMPO  |
|----------------------|---|--|---------|
| <b>INICIO</b>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se forman los niños en el patio.</li> <li>▪ Nos saludamos con diversos movimientos.</li> <li>▪ Entramos al aula bailando.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Patio.</li> <li>▪ CD - Equipo de música.</li> </ul>                             | 10 min. |
| <b>DESARROLLO</b>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Expresa con espontaneidad sus ideas.</li> <li>▪ Propone ideas nuevas en su diálogo.</li> <li>▪ ¿Qué es un diálogo? ¿Cómo debemos expresarnos? ¿Sabe organizar sus ideas con palabras nuevas?</li> <li>▪ Se agrupan en grupos para conversar entre compañeros.</li> <li>▪ Salen a expresar sus ideas de manera natural, incluyendo nuevas ideas.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aula.</li> <li>▪ Papelotes.</li> <li>▪ Laminas.</li> <li>▪ Plumones.</li> </ul> | 60 min. |
| <b>CIERRE</b>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se realiza preguntas de metacognición: ¿Qué aprendemos hoy? ¿Cómo se expresa en un diálogo? ¿Para qué nos expresamos?</li> <li>▪ Se forma grupos para que socialicen haciendo un diálogo.</li> <li>▪ Al terminar observan y se coevalúan.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aula.</li> <li>▪ Papelote.</li> </ul>   | 60 min. |

-----  
Responsable de aplicación

## Anexo 10: Captura de pantalla de similitud Turnitin

### TESIS GÓMEZ DÁVILA

#### INFORME DE ORIGINALIDAD



#### FUENTES PRIMARIAS

|   |   |    |
|---|---|----|
| 1 | repositorio.uct.edu.pe<br>Fuente de Internet  | 8% |
| 2 | repositorio.uladech.edu.pe<br>Fuente de Internet                                    | 7% |
| 3 | Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote<br>Trabajo del estudiante | 2% |

Excluir citas      Activo      Excluir coincidencias      < 1%  
Excluir bibliografía      Activo